**Literatur:**

Ackermann, Judith (Hg.) (2017): Phänomen Let’s Play-History. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns (=Neue Perspektiven der Medienästhetik), Wiesbaden.

Alavi, Bettina (Hg.) (2010): Historisches Lernen im virtuellen Medium, Heidelberg.

Alavi, Bettina (2015): Lernen Schüler/innen Geschichte im Digitalen anders? In: Demantowsky, Marko u.a. (Hg.): Geschichte lernen im digitalen Wandel, S. 3-16.

Altenkirch, Manuel (2017): Online-Lexika und ihr Potential am Beispiel der Wikipedia, in: Bernsen, Daniel u.a. (Hg.): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Bonn, S. 411-416.

Arnold, Sebastian/ Zech, Jonas (2019): Kleine Didaktik des Erklärvideos. Erklärvideos für und mit Lerngruppen erstellen und nutzen, Braunschweig.

Aumayr, Florian/ Preisinger, Alexander (2020): Digitale Spiele im Geschichtsunterricht & der politischen Bildung, Wien.

Barsch, Sebastian/ Lutter, Andreas/ Meyer-Heidemann, Christian (Hg.) (2019): Fake und Filter. Historisches und politisches Lernen in Zeiten der Digitalität. Unter Mitarbeit von Hans-Joachim Langbehn, in: <https://docplayer.org/172714889-Fake-und-filter-historisches-und-politisches-lernen-in-zeiten-der-digitalitaet.html>

Barsch, Sebastian (2019): Wem gehört die Erinnerung? Historisches Lernen in Zeiten der Digitalität, in: Geschichte für heute 1, S. 62-74.

Bernhard, Roland/ Kühberger, Christoph (2018): „Digital history teaching“? Qualitativ empirische Ergebnisse aus 50 teilnehmenden Beobachtungen zur Verwendung von Medien im Geschichtsunterricht, in: Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert. Eine geschichtsdidaktische Standortbestimmung, hg. von Sandkühler, Thomas/ Bühl-Gramer, Charlotte/ John, Anke/ Schwabe, Astrid/ Bernhardt, Markus, Göttingen, S. 425-440.

Bernsen, Daniel/ König, Alexander/ Spahn, Thomas (2012): Medien und historisches Lernen. Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik, in: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften 1, S. 10-27

Bernsen, Daniel/ Kerber, Ulf (Hg.) (2017): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Bonn.

Bernsen, Daniel (2018): 33 Ideen Digitale Medien Geschichte. Step-by-step erklärt, einfach umgesetzt - das kann jeder!, Augsburg.

Buchberger, Wolfgang/ Kühberger, Christoph/ Stuhlberger, Christoph (Hg.) (2015): Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht, Innsbruck.

Buchsteiner, Martin/ Jahnke, Patrick (2021): Digitale Spiele im Geschichtsunterricht (Geschichtsunterricht praktisch), Frankfurt am Main.

Bunnenberg, Christian/ Steffen, Nils (2019): Geschichte auf Youtube. Neue Herausforderungen für die Geschichtsvermittlung und historische Bildung. Medien der Geschichte Bd.2. Berlin/Boston.

Burkhardt, Hannes (2021): Geschichte in den Social Media. Nationalsozialismus und Holocaust in Erinnerungskulturen auf Facebook, Twitter, Pinterest und Instagram, Göttingen (Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik Bd. 23).

Chapman, Adam (2016): Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice (Routledge Advances in Game Studies 7), London.

Danker, Uwe u.a. (Hg.) (2008): Historisches Lernen im Internet. Geschichtsdidaktik und Neue Medien, Schwalbach.

Danker, Uwe/ Schwabe, Astrid (Hg.) (2017): Geschichte im Internet, Stuttgart.

Deile, Lars/ van Norden, Jörg/ Riedel, Peter (Hg.) (2021): Brennpunkte heutigen Geschichtsunterrichts. Joachim Rohlfes zum 90.Geburtstag. Frankfurt/M., S. 149-155.

Demantowsky, Marko/ Pallaske, Christoph (2015): Geschichte lernen im digitalen Wandel, Berlin.

Demantowsky, Marko (2015): Die Geschichtsdidaktik und die digitale Welt. Eine Perspektive auf spezifische Chancen und Probleme, in: Demantowsky, Marko u.a. (Hg.): Geschichte lernen im digitalen Wandel, Berlin, S. 149-162.

Digital ist besser? (2019) Die Leitperspektive Medienbildung in Schule und Unterricht, in: Politik und Unterricht 2/3.

Donick, Mario (2020): Let’s Play! Was wir aus Computerspielen über das Leben lernen können, Wiesbaden.

Fake und Filter (2019). Historisches und politisches Lernen in Zeiten der Digitalität. Unter Mitarbeit von Hans-Joachim Langbehn, hg. von [Sebastian Barsch](https://www.wochenschau-verlag.de/autor/Sebastian-Barsch), [Andreas Lutter](https://www.wochenschau-verlag.de/autor/Andreas-Lutter), [Christian Meyer-Heidemann](https://www.wochenschau-verlag.de/autor/Christian-Meyer-Heidemann), Frankfurt.

Friedburg, Christopher (2015): Was heißt hier ” Web 2.0“? Überlegungen zu einem Grundbegriff in der geschichtsdidaktischen Diskussion um den „digitalen Wandel“, in: Pallaske, Christoph (Hg.): Medien machen Geschichte. Neue Anforderungen an den geschichtsdidaktischen Medienbegriff im digitalen Wandel, Berlin, S. 85-98.

Friedburg, Christopher u.a. (2014): „Digital“ vs. „Analog“? Eine Kritik an Grundbegriffen in der Diskussion um den „digitalen Wandel“ in der Geschichtsdidaktik und ein Versuch der Synthese von ” Altem“ und „Neuem“, in: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 13, S. 117-133.

Frühbrodt, Lutz, Ronja Auerbacher (2021): Den richtigen Ton treffen. Der Podcast-Boom in Deutschland (Otto-Brenner-Stiftung Arbeitsheft 106), Frankfurt am Main.

Geschichte lernen 159/160 (2014): Historisches Lernen mit digitalen Medien.

Geschichte lernen 194 (2020): Geschichtsunterricht im Medienwandel.

Giere, Daniel (2019): Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen (=Forum Historisches Lernen), Frankfurt am Main.

Giere, Daniel (2018): Transparenz bei der Analyse digitaler Spielinhalte. Eine globalgeschichtliche Perspektive auf die Boston Tea Party in Assassin’s Creed III, in: Köstelbauer, Josef et al. (Hgg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen, Wien, S. 158–177.

Grosch, Waldemar (2012): Der Einsatz digitaler Medien in historischen Lernprozessen, in: Barricelli, Michele u.a. (Hg.): Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, Bd. 2, Schwalbach/Ts., S. 125-145.

Hartung, Tim (2022): Geschichtsdarstellungen auf youtube, in: MEDIEN – WISSEN – BILDUNG. Jugendliche Mediennutzung und die Zukunft des Qualitätsjournalismus, hg. von Gallner-Holzmann, Katharina/ Hug, Theo/ Pallaver, Günther (Hg.), S. 99-116, <https://www.uibk.ac.at/iup/buch_pdfs/jugendliche_mediennutzung/10.1520399106-014-7.pdf> (09.11.2022)

Hasberg, Wolfgang (2015): Schöne neue, schöne digitale Welt? Ein Zwischenfazit zum geschichtsdidaktischen Potential digitaler Medien, in: Buchberger, Wolfgang u.a. (Hg.): Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht, Innsbruck, S. 245-276.

Kerber, Ulf (2017): Narrationen mit digitalen Werkzeugen selbst erstellen, in: Bernsen, Daniel (Hg.): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Bonn, S. 383-394.

Kerschbaumer, Florian/ Winnerling, Tobias (2014): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld.

Kühberger, Christoph (2019): Radikal digital?! Herausforderungen du Wege für das historische und politische Lernen, in: Fake und Filter. Historisches und politisches Lernen in Zeiten der Digitalität, hg. v. Barsch, Sebastian/ Lutter, Andreas/ Meyer-Heidemann, Christian, Frankfurt/ Main, 21-34, <https://shiftingschool.files.wordpress.com/2019/08/buch-als-pdf.pdf> (14.11.2022)

Kuschke, Ilja (2012): Ein produktorientierter Ansatz zum kritischen Umgang mit der Wikipedia im Geschichtsunterricht, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 63, S. 291-300.

Lämmchen, Robert / Pietsch, Stephan M. / Wardenga, Ute (2022): Grundbegriffe digitaler, spielerischer und ortsbezogener Wissensvermittlung. Eine Handreichung des Projekts SpielRäume – Entdeckungs- und Erlebnisraum Landschaft. Leipzig: Leibniz-Institut für Länderkunde.

Mai, Stephan Friedrich/ Preisinger, Alexander (2020): Digitale Spiele und historisches Lernen (=Geschichte unterrichten), Frankfurt am Main.

Mares, Detlev; Moschek, Wolfgang; Numrich, Rosa (2020): Digitalität in der Geschichtsdidaktik. DOI (TUprints), <https://doi.org/10.25534/tuprints-00017203> (09.11.2022)

Meyer, Erik (Hg.) (2009): Erinenrungskultur 2.0. Kommemorative Kommunikation in digitalen Medien, Frankfurt/ M.

Milch, Daniel/ Nolden, Nico (2020): Boston Harbor a Teapot Tonight! Analysemodell zur Darstellung von Geschichte im digitalen Spiel am Beispiel von Assassin’s Creed III, in: Geschichte lernen, S. 40–45.

Milch, Daniel (2021): Mittelalter als Marke: Exemplarische Analyse der Bewerbung digitaler Spiele, in: geschichte für heute 3, S. 41–52.

Nolden, Nico (2019): Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, Berlin 2019.

Pallaske, Christoph (2015): Geschichtslernen + digitale Medien = offene Unterrichtsformen? Wie der digitale Wandel die Entwicklung einer stärker subjektorientierten und selbstgesteuerten Lernkultur im Geschichtsunterricht beschleunigen kann, in: Buchberger, Wolfgang u.a. (Hg.): Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht, Innsbruck, S. 71-80.

Pallaske, Christoph (Hg.) (2015): Medien machen Geschichte. Neue Anforderungen an den geschichtsdidaktischen Medienbegriff im digitalen Wandel, Berlin.

Pallaske, Christoph (2017): Digital anders? Geschichtslernen mit digitalen Medien – ein Zwischenstand nach zwanzig Jahren, in: geschichte für heute 1, S. 10-24.

Pariser, Eli (2012): Filter Bubble: Wie wir im Internet entmündigt werden, München.

Pfister, Eugen/ Winnerling, Tobias (2020): Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student\*innen, Forscher\*innen und Geschichtsinteressierte, Glückstadt.

Praxis Geschichte (2009): Historisches Lernen mit elektronischen Medien, Heft 4.

Preisinger, Alexander (2022): Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung, Frankfurt/ M.

Preisinger, Alexander/ Mai, Stephan Friedrich (2020): Digitale Spiele und historisches Lernen, Frankfurt/ M.

Rau, Tilmann (2022): Podcast im Unterricht: Radio-Projekte für Einsteiger und Fortgeschrittene, Hannover

Riedel, Julia/ Grupp, Dieter (2014): LEO-BW, das neue landeskundliche Informationssystem: Vorstellung und Unterrichtspotenzial, in: Landesgeschichte in Forschung und Unterricht (10), 103-118.

Rosa, Lisa (2015): Medienbegriff, Lernbegriff und Geschichtslernen im digitalen Zeitalter, in: Pallaske, Christoph (Hg.): Medien machen Geschichte. Neue Anforderungen an den geschichtsdidaktischen Medienbegriff im digitalen Wandel, Berlin, S. 53-66.

Rosa, Lisa: Projektarbeit 2.0 (2017), in: Bernsen, Daniel u.a. (Hg.): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Bonn, S. 320- 326.

Sandkühler, Thomas/ Bühl-Gramer, Charlotte/ John, Anke/ Schwabe, Astrid/ Bernhardt, Markus (Hg.) (2021): Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert. Eine geschichtsdidaktische Standortbestimmung. Göttingen (Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik Bd. 17).

Scheerer, Philipp (2020): Digitale Lehre im Geschichtsunterricht. Eine Momentaufnahme am Beispiel der Augmented Reality, München.

Schreiber, Waltraud u.a. (2015): Das Potential digitaler Lehr- und Lernmittel für den Paradigmenwechsel Kompetenzorientierung, in: Buchberger, Wolfgang u.a. (Hg.): Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht, Innsbruck, S. 79-197

Schreiber, Waltraud (2022): Historische Bildung in der digitalen Welt: Die digitale Transformation im Fokus der Geschichtsdidaktik. In: Frederking, Volker/ Romeike, Ralf (Hg.): Fachliche Bildung in der digitalen Welt. Digitalisierung, Big Data und KI im Forschungsfokus von 15 Fachdidaktiken. Fachdidaktische Forschungen, Band 14, S.174-206

Schwabe, Astrid (2018): Womit? (Digitale) Medien des historischen Lernens. Einführung in die Sektion, in: Sandkühler, Thomas/ Bühl-Gramer, Charlotte/ John, Anke/ Schwabe, Astrid/ Bernhardt, Markus (Hg.): Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert. Eine geschichtsdidaktische Standortbestimmung, Göttingen (BpB Bonn).

Schwarz, Angela (2014): Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospielen, in: Kerschbaumer, Florian/ Winnerling, Tobias (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel (Geschichtswissenschaftliche Perspektiven), S. 27–52.

Schwarz, Angela (2019): „Join us in making history!“ Muster von Geschichtsinszenierung im Computerspiel, in: Geyken, Frauke/ Sauer, Michael (Hgg.): Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungen, Schwalbach/Ts., S. 41–61.

Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität, Berlin.

Steinhauer, Jason (2021): History, Disrupted: How Social Media and the World Wide Web Have Changed the Past, London.

Seitz, Daniel u.a. (2017): Augmented Historical Reality. Historisches Lernen wird ” lebendig“? In: Bernsen, Daniel u.a. (Hg.): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Bonn, S. 127-138.

Tagungsbericht: Fake und Filter – Historisch-politisches Lernen in Zeiten der Digitalisierung, In: H-Soz-Kult, 02.05.2018, www.hsozkult.de/conferencereport/id/fdkn-126243 (22.11.2022)

Zierer, Klaus (2017): Lernen 4.0. Pädagogik vor Technik. Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich, Baltmannsweiler.