

## Sachliteratur

Beltrame, Sara

### **The Game – Eine Reise durch die Digitale Welt**

Midas Collection 2020, 119 Seiten

Auszug aus dem Vorwort: „Wer hat das Web erfunden? ... Warum? Und wann? Und wer hat das Internet erfunden? Wie funktioniert Google? Wer hätte sich jemals eines Tages hinsetzen und daran denken können, so etwas zu schaffen? Und dann: Haben diese Menschen jemals geschlafen? Was haben sie geträumt?

Lasst uns an Bord gehen und unseren Kompass und unser Fernglas mitnehmen. Keine Sorge, wenn Ihr an Seekrankheit leidet: Wir werden oft auf der einen oder anderen Insel eine Verschnaufpause einlegen ...“ Alessandro Baricco

Ab 12 Jahren

Engel, Reinhard

### **So funktioniert Digitalisierung**

Leykam 2018, 192 Seiten

31 kurze Artikel, die beschreiben wie die Digitalisierung bereits Einzug in die Wirtschaft genommen hat. Der technische Fortschritt zeigt sich dabei in den unterschiedlichsten Firmen und Branchen wie z.B. der Einsatz von Drohnen in der Landwirtschaft, 3-D-Modellierungssysteme in der Baubranche, Big Data in der Medizin, Kundenbindungs-Apps und Webshops.

Ab 14 Jahren

Feibel, Thomas

### **Mach deinen Medienführerschein**

Vernünftiger Umgang mit Smartphone, Tablet und Internet

Carlsen 2019, 62 Seiten

Internet, Messenger, News und Fake News - Medien gehören zum Alltag. Sie sind eine Bereicherung, wenn man damit umgehen kann. Das sollte jedes Kind möglichst früh lernen und dabei hilft dieses Buch. Der erste Teil vermittelt auf klare, kompakte und unterhaltsame Weise die Grundlagen: Welche Medien gibt es und wie sieht der Schutz aus? Der zweite Teil beinhaltet 115 Testfragen und Sachrätseln.

Ab 8 Jahren

James, Alice

### **Die Welt der Zahlen und Computer**

Usborne 2019, 127 Seiten

100 erstaunlichen Fakten über Zahlen, Computer, Quellcodes und die digitale Welt mit zahlreichen, anschaulichen Illustrationen

Ab 10 Jahren

Kuhla, Caroline

### **Fake News**

Carlsen 2017, 192 Seiten

Fake News: Es vergeht kaum ein Tag, an dem in den Medien nicht über dieses Phänomen berichtet wird. Doch was steckt überhaupt hinter Begriffen wie "Fake News" oder "Lügenpresse"? Ist damit dasselbe gemeint? Mit welchem Ziel werden Unwahrheiten verbreitet? Und was kann jeder tun, um Fake News von seriösen Nachrichten zu unterscheiden und so ihre Weiterverbreitung zu verhindern?

Ab 13 Jahren

Meggendorfer, Sigrid

### **55 Ideen Digitale Medien in der Grundschule**

Einfach, sinnvoll, praxiserprobt (1. bis 4. Klasse)  
Auer 2016, 120 Seiten

Der Titel beinhaltet 55 Ideen zur Nutzung und zum sicheren und sinnvollen Einsatz von digitalen Medien in allen Fächern und Phasen des Unterrichts in der Grundschule.

Schrödel, Tobias

### **It's a Nerd's World – die Brains hinter You Tube, Smartphone, Computer und Co**

Steinbach, 2019, Hörbuch mp3, Buch Arena Verlag

Smartphone? Coole Sache. Internet? Wie kann man ohne überleben!? Zeit; die Menschen zu feiern, die das möglich gemacht haben. Tobias Schrödel erzählt die Geschichten rund um die Brains, deren Hardware, Software und Internet-Anwendungen das Leben von uns allen für immer verändert haben - und die teilweise niemand kennt.

Ab 11 Jahren

Theisen, Manfred

### **Nachgefragt – Medienkompetenz in Zeiten von Fake News**

Basiswissen zum Mitreden

Loewe 2019, 130 Seiten

Jugendliche informieren sich heute primär digital. Umso wichtiger ist es, dass sie bei der Nutzung von digitalen Medien in der Lage sind, Nachrichten und Informationsquellen richtig einzuordnen und wahre von falschen Meldungen zu unterscheiden. Dieses Buch gibt kompetent Auskunft zum Thema. Die Themen werden über eine Frage-Antwort-Struktur verständlich und lebensnah erklärt.

Ab 12 Jahren

Thiele, Lena

### **Digitale Welt**

Ravensburger 2017, 56 Seiten  
(Wieso Weshalb Warum Profiwissen)

Wie funktionieren Computer, Smartphones und das Internet eigentlich? Was bedeutet virtuelle Realität? Und wie wird ein Computerspiel entwickelt? Worauf ist in sozialen Netzwerken und beim Surfen im World Wide Web achten?  
Ab 8 Jahren

Wilkening, Nina

### **30x digitale Medien für 45 Minuten**

Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung  
Klasse 2-4  
Verlag an der Ruhr 2017, 96 Seiten

Mit diesen 30 vorbereiteten Stunden rund um Medienbildung können selbst absolute Digital-Laien wertvolle Medienerziehung im Grundschulunterricht leisten. Jeder Schritt wird detailliert erklärt, durch die genauen Beschreibungen der Abläufe eignen sich die Stunden auch perfekt für Rand- und Vertretungsstunden.

## **Medienpakete**

Bee-Bots  
Medien, Werbung  
Spielpakete für Schulen

Münchner Stadtbibliothek  
Schulbibliothekarische Arbeitsstelle  
Rosenheimer Straße 5  
81667 München

[stb.schulbibl-arbeitsstelle.kult@muenchen.de](mailto:stb.schulbibl-arbeitsstelle.kult@muenchen.de)  
[www.muenchner-stadtbibliothek.de](http://www.muenchner-stadtbibliothek.de)

### **Öffnungszeiten**

[www.muenchner-stadtbibliothek.de/orte-zeiten](http://www.muenchner-stadtbibliothek.de/orte-zeiten)

Barbara Eder, 1/2021

Münchner  
Stadtbibliothek



# Medien kompetent und sicher nutzen

Auswahlverzeichnis  
Sachliteratur



münchner  
stadtbibliothek