

# Michael Kerres

## List of Publications by Year in descending order

Source: <https://exaly.com/author-pdf/5945998/publications.pdf>

Version: 2024-02-01

28  
papers

1,028  
citations

1307594

7  
h-index

1199594

12  
g-index

30  
all docs

30  
docs citations

30  
times ranked

604  
citing authors

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
1	Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: a systematic evidence map. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 2020, 17, .	7.6	258
2	A Didactical Framework for the Design of Blended Learning Arrangements. Learning, Media and Technology, 2003, 28, 101-113.	0.4	197
3	Against All Odds: Education in Germany Coping with Covid-19. Postdigital Science and Education, 2020, 2, 690-694.	5.3	128
4	Mediendidaktik. , 2018, , .		125
5	A Framework for the Use of Immersive Virtual Reality in Learning Environments. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 2020, 15, 208.	1.3	73
6	Didaktische Konzeption von Serious Games: Zur Verknüpfung von Spiel- und Lernangeboten. Medienpädagogik, 0, , 1-16.	0.3	33
7	Bildung in der digitalen Welt: Äœber Wirkungsannahmen und die soziale Konstruktion des Digitalen. Medienpädagogik, 0, , 1-32.	0.3	24
8	Open informational ecosystems: The missing link for sharing resources for education. International Review of Research in Open and Distance Learning, 2015, 16, .	1.8	21
9	Education after the Pandemic: What We Have (Not) Learned about Learning. Education Sciences, 2022, 12, 315.	2.6	21
10	Quo vadis Mediendidaktik? Zur theoretischen Fundierung von Mediendidaktik. Medienpädagogik, 2002, 6, 1-22.	0.3	16
11	HandLeVR: Action-Oriented Learning in a VR Painting Simulator. Lecture Notes in Computer Science, 2020, , 46-51.	1.3	16
12	Gestaltungsorientierung in der Mediendidaktik: Methodologische Implikationen und Perspektiven. , 2014, , 253-274.		15
13	Zur didaktischen Konzeption von «Sozialen Lernplattformen» f¼r das Lernen in Gemeinschaften. Medienpädagogik, 0, , 1-22.	0.3	15
14	Offene Bildungsressourcen und Open Education. Medienpädagogik, 0, 34, 1-18.	0.3	15
15	Zur (Neu)Positionierung der Mediendidaktik. Handlungs- und Gestaltungsorientierung in der Medienpädagogik. Medienpädagogik, 0, 20, 259-270.	0.3	13
16	Students as Designers of Augmented Reality: Impact on Learning and Motivation in Computer Science. Multimodal Technologies and Interaction, 2021, 5, 41.	2.5	8
17	Soziales Lernen im Internet « Plattformen f¼r das Teilen von Wissen in informellen und formellen Lernkontexten. Hmd, 2015, 52, 33-45.	0.3	7
18	Virtuelle Realität: Immersion als Erlebnisdimension beim Lernen mit visuellen Informationen. Medienpädagogik, 0, 47, 312-330.	0.3	7

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
19	Private Computer in der Schule: Zwischen schulischer Infrastruktur und Schulentwicklung. Medienpädagogik, 0, , 1-20.	0.3	5
20	Open Educational Resources and Informational Ecosystems: «Edutags» as a connector for open learning. Medienpädagogik, 0, 24, 154-173.	0.3	5
21	Medien in der Erziehungswissenschaft: Status und Probleme. Medienpädagogik, 0, 7, 1-13.	0.3	4
22	Lernerfolg und Kompetenz bewerten. Didaktische Potenziale von Portfolios in Lehr-/Lernkontext. Medienpädagogik, 2009, 18, 1-19.	0.3	3
23	Applying Instructional Design Principles on Augmented Reality Cards for Computer Science Education. Lecture Notes in Computer Science, 2020, , 477-481.	1.3	2
24	Zum Selbstverständnis der Mediendidaktik – eine Gestaltungsdisziplin innerhalb der Medienpädagogik?, 2007, , 161-178.		2
25	Editorial: Theoriebildung in Mediendidaktik und Wissensmanagement. Medienpädagogik, 2002, 6, 1-1.	0.3	0
26	Editorial: Medien in der Erziehungswissenschaft. Medienpädagogik, 2003, 7, 1-1.	0.3	0
27	Handlungsorientiertes Prüfen in der beruflichen Aus- und Weiterbildung: Eine Herausforderung für computergestützte Testverfahren. Medienpädagogik, 2006, , 1-24.	0.3	0
28	Notebooks in der Hochschullehre. Didaktische und strukturelle Implikationen. Medienpädagogik, 0, , 75-86.	0.3	0