

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
1	Ä«MedienbildungÄ» ä€“ BegriffsverstÄndnisse und Reichweiten. MedienpÄdagogik, 2011, 20, 211-235.	0.3	48
2	Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. MedienpÄdagogik, 2008, 15, 1-23.	0.3	21
3	Ä¹Digitale BildungÄ² und die Genealogie digitaler Kultur: historiographische Skizzen. MedienpÄdagogik, 0, 25, 26-40.	0.3	19
4	Bildung, VisualitÄt, Subjektivierung. , 2011, , 57-73.		9
5	Algorithm trouble oder das Unbehagen in einer Kultur der Algorithmen. , 2021, , 29-42.		2