

Monographien und Herausgeberschaften

- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (Hrsg.) (i.V./2023): Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation!? Herausforderungen für Gesellschaft, Schule und Unterricht des 21. Jahrhunderts. Kopaed Verlags GmbH: München.
- Autenrieth, Daniel, Autenrieth, Nina & Nickel, Stefanie (Hrsg.) (2023): (Virtuelle) Dritte Orte als Chance für eine nachhaltige Bildungslandschaft. Konzepte, Theorien und Praxisbeispiele. Kopaed Verlags GmbH: München.
- Nickel, Stefanie (2017): "Demokratie-Lernen - normatives Ideal oder konstruktive Möglichkeit". Duisburg; Essen. https://duepublico.uni-duisburg-essen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-43071/Diss_Nickel.pdf

Sammelbände und Zeitschriften (mit Peer Review)

2023

- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (i.E., 2023): Das KI-Meta-Modell Handlungsleitende Strukturen für den Umgang mit künstlicher Intelligenz im Bildungsbereich. *technik-education (tedu)*. Fachzeitschrift für Unterrichtspraxis und Unterrichtsforschung im allgemeinbildenden Technikunterricht, 3(1), 3-10.
- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (2023): „KuDiKuPa – Kultur der Digitalität – Kultur der Partizipation?!“. In: Schöne, Helmar und Carmele, Gordon (Hrsg.): *Demokratiebildung in der Schule. Kontroversen um das Bildungsziel Demokratie*. Wochenschau Verlag: Frankfurt am Main.
- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (2023). „Zukunft lässt sich gestalten“. *Interdisziplinäre Zugänge zwischen Medienbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung. Medienimpulse*. <https://doi.org/10.21243/MI-02-23-16>.
- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (2023): „Transformationsprozesse und der Aufbau von (medialer) Gestaltungskompetenz zur nachhaltigen Entwicklung in Bildung und Erziehung“. *MedienPädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*.
- Irion, Thomas; Ruber, Carina; Nickel, Stefanie; Herle, Carolin; Autenrieth, Nina (2023): Individuelle Strategien von Professionalisierungsprozessen für Digitale Grundbildung in der zweiten Phase der Lehramtsausbildung. Eine Grounded Theory Untersuchung zur Professionalisierung von Lehramtsanwärter:innen. In: Irion, Thomas; Böttinger, Traugott; Taust, Kristin; Kammerl, Rudolf: *Primat des Pädagogischen in der Digitalen Grundbildung – Gelingensbedingungen für die Professionalisierung von pädagogischen Akteur:innen (Arbeitstitel)*. Waxmann: Münster.

2022

- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (2022): Gestaltungsräume für die Grundschule. Der virtuelle Raum als Heterotopie. *Grundschulzeitschrift* Nr. 337.
- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (2022): „KuDiKuPa – Kultur der Digitalität – Kultur der Partizipation?! Verschränkung von Theorie und Praxis in partizipativ angelegter Hochschullehre durch Gaming und Game Design - ein Praxisbeispiel.“ *MedienPädagogik* 18 (Jahrbuch Medienpädagogik). *KuDiKuPa – Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation?! | MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung (medienpaed.com)*

2021

- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (2021): Partizipationserfahrungen in einer post-digitalen Welt. Fallbeispiele für aktive Bildungslandschaften. Medienimpulse, 59 (4) Partizipationserfahrungen in einer post-digitalen Welt | Medienimpulse (univie.ac.at)
- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (2021): (Schul)entwicklung in post-digitalen Zeiten: Die Trias von partizipatorischer Unterrichts- und Schulentwicklung. Medienimpulse, 59 (2) (Schul)entwicklung in post-digitalen Zeiten | Medienimpulse (univie.ac.at)
- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (2021): Politisch-kulturelle Medienbildung. Herausforderungen für Gesellschaft, Schule und Unterricht des 21. Jahrhunderts. In: Lehren und Lernen. Zeitschrift für Schule und Innovation in Baden-Württemberg.
- Nickel, Stefanie (2021): Differenzieren im Sachunterricht mit digitalen Medien. In: Fördermagazin Grundschule 3/21
- Nickel, Stefanie (2021): Räume erschließen mit einem Smartphone im Sachunterricht an einer Grundschule. Möglichkeiten und Herausforderungen. MedienPädagogik 16 (Jahrbuch Medienpädagogik), 161–184. <https://www.medienpaed.com/article/view/733/976>

2020

- Nickel, Stefanie & Autenrieth, Daniel (2020). Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation-on?. Medienimpulse, 58(4) <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/5235/5173> und unter KuDiKuPa — Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation?! | kubi-online
- Nickel, Stefanie (2020): Lernen mit digitalen Medien in der Grundschule. In: Lehren und Lernen. Zeitschrift für Schule und Innovation in Baden-Württemberg

2009 - 2019

- Nickel, Stefanie (2019): Zukunftswerkstatt Grundschule von morgen. In: Baar/Feindt/Trostmann (Hrsg.): Lernwerkstätten als pädagogisch-didaktischer Lern- und Erfahrungsraum. Potential und Herausforderung für Lehrerbildung und kindheitspädagogische Studiengänge. Bad-Heilbrunn: Klinkhardt-Verlag.
- Nickel, Stefanie & Graumann, Katharina & Paseka, Angelika (2015): „Demokratielernen als Brücke zwischen Schule & Gesellschaft?“ In: Katenbrink/Kunze/Solzenbacher: Brücken bauen – Praxisforschung zu Übergängen im Bildungssystem. Münster: MV-Verlag. S. 151-163.
- Nickel, Stefanie (2012): “Gut unterrichten”. PÄDAGOGIK 11/12. S. 50-52.
- Grammes, Tilman; Nickel, Stefanie (2009): Projekt Europa-Curriculum in der Schule (EHS) - „Europabildung – Bildung für Europa“. Handreichung für das Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung, Hamburg und der Behörde für Schule und Berufsbildung, Hamburg. 1. Auflage. <https://www.ew.uni-hamburg.de/forschung/europahandreichung.html>

Vorträge

2023

- 07/2023 „Handlungsleitende Strukturen im Umgang mit KI im Bildungskontext“ im Rahmen des Symposiums „Doing KI - Visionen und Strategien für eine KI-geprägte Zukunft“ des KuDiKuPa e.V.: Institut für eine Kultur der Partizipation in einer Kultur der Digitalität an der PH Schwäbisch Gmünd
- 06/2023 „Virtuelle Lernräume gestalten“ im Rahmen der „FluxDays 2023: Lernkulturen und Digitalisierung“ an des Zentrums für Medienbildung an der PH Schwäbisch Gmünd
- 05/2023 „Politisch-kulturelle Medienbildung: Design-based Research in Forschung & Praxis“ im Rahmen der hybriden Ringvorlesung „Medienpädagogik & Medienbildung - Perspektiven, Positionen und Herausforderungen eines komplexen Verhältnisses“ an der Universität Rostock

2022

- 11/2022 "Transformationsprozesse und der Aufbau von (medialer) Gestaltungskompetenz: Gestaltung einer digitalen Weltausstellung für eine nachhaltige Zukunft" auf dem 39. Forum Kommunikationskultur 2022 Mit Medienbildung die Welt retten?! Medienpädagogik in einer Kultur der Digitalität.
- 09/2022 "Transformationsprozesse und der Aufbau von (medialer) Gestaltungskompetenz" auf der auf der Jahrestagung der DGfE mit dem Schwerpunkt Nachhaltige Bildung in der Grundschule
- 07/2022 "Learning by Game-Design" auf der ExploreAndLearn@LMZ.
- 06/2022 „Macht durch Spiel?“ im Rahmen der Arbeitsgruppe Monetarisierungsstrategien und Machtverhältnisse in digitalen Spiele-Kontexten auf der Tagung der Initiative „Bildung und digitaler Kapitalismus“. Akademie für Kulturelle Bildung in Remscheid.
- 05/2022 „Game Design und Game-based Learning – kreative Impulse und pädagogische Implikationen aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive (Arbeitstitel) auf dem Kreativforum der Wirtschaftsfördergesellschaft mbH Region Ostwürttemberg (WiRO).
- 05/2022 „Transformationsprozesse und der Aufbau von (medialer) Gestaltungskompetenz zur nachhaltigen Entwicklung in Bildung und Erziehung“ auf der „gerecht, digital, nachhaltig! Interdisziplinäre Perspektiven auf Lehr- und Lernprozesse in der digitalen Welt“ an der LMU München.
- 03/2022 Digitale Lernräume gestalten am Beispiel von Minetest. Zeit Akademie Hamburg

2021

- 11/2021 „Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation!?“ an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd. Ringvorlesung Demokratiebildung.
- 11/2021 „eSwäG - Escape Schwäbisch Gmünd: Ein Medienkulturprojekt und seine pädagogischen Implikationen“, Seniorenhochschule an der Pädagogischen Hochschule in Schwäbisch Gmünd.
- 03/2021 „Kulturelle Bildung und partizipative Unterrichtsentwicklung am Beispiel von Game based learning“ auf der Ästhetik. Digitalität. Macht. Neue Forschungsperspektiven im Schnittfeld von kultureller Bildung und Medienpädagogik an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg DiKuBi-Meta.
- 02/2021 „Games im Unterricht“ auf dem #Hackathon Gedankenfreiheit:
<https://www.youtube.com/watch?v=URiYReaD0o8>

2020

05/2020 Online „students do school – Schulentwicklung und Digitale Technologien“ auf der Edutain Me 6.0 – Das Klassenzimmer für die Zukunft im Rahmen der Game Zone auf der IFTS in Stuttgart.

2019

11/2019 "Das Ende der Kreidezeit? Auswirkungen der Digitalisierung auf Schule und Unterricht" an der Universität Siegen.

11/2019 „students do school“ auf der Herbsttagung der AG Medien und Digitalisierung an der Freien Universität zu Berlin.

09/2019 „Digitale Technologien aus dem Bereich Gaming als Tool zur Entwicklung von Schule“ im Rahmen der Herbsttagung der DGfE-Sektion Medienpädagogik „Lernen mit und über Medien“ an der Pädagogischen Hochschule in Zürich (PHZH).

2018

09/2018 „Räume mobil erschließen“ im Rahmen der Herbsttagung der DGfE-Sektion Medienpädagogik „Medienpädagogik in Zeiten einer tiefgreifenden Mediatisierung“ an der Universität Bremen.

2013

09/2013 „Brücken bauen - Praxisforschung zu Übergängen im Bildungssystem“ auf der Tagung Nordverbund Schulbegleitforschung an der Universität Osnabrück.

2011

09/2011 „Forschung – on demand?“ Vortrag auf der ÖFEB-Jahrestagung in Graz.

08/2011 „Qualitative Forschungsmethoden“ Vortrag an der Johannes-Kepler-Universität Linz.

Workshops und Barcamps

2021

10/2021 „e-SwaeG Online Escape Rooms“ mit Minetest gestalten. Workshop für Kinder und Eltern.

06/2021 „Exit Games im Bildungskontext“ auf den FluxDays 2021 Future Learning User Experience Days an der Pädagogischen Hochschule in Schwäbisch Gmünd.

05/2021 „Exit Games im Bildungskontext“ auf der exploreandlearn LandesMedienZentrum Baden-Württemberg

2019

11/2019 „Räume mobil erschließen“ im Rahmen der Abschlussveranstaltung zum Forschungsprojekt „Digitales Lernen in der Grundschule“ der Deutschen Telekom Stiftung in der Kalkscheune in Berlin.

05/2019 „Räume mobil erschließen“ auf den FluxDays 2019 Future Learning User Experience Days. Mobiles Lernen in der Grundschule - Forschung trifft Praxis an der Pädagogischen Hochschule in Schwäbisch Gmünd.

03/2019 „Einsatz digitaler Medien in heterogenen Lerngruppen“ auf dem Fachtag des ZLB und dem Kompetenzzentrum Siegen-Wittgenstein für Lehramtsstudierende und Lehrer:innen.

01/2019 „FutureLAB: Digitale Medien und die inklusive Grundschule von morgen“ Barcamp in der OASE-Lernwerkstatt an der Universität Siegen.

2018

06/2018 „Lehrer Lämpel goes digital“ Barcamp in der OASE-Lernwerkstatt an der Universität Siegen mit Poster-Präsentation.

Presseberichte

08/2023 Hackathon nachts im Stadtmuseum: Wie können die Plätze in Lahr cooler und kreativer werden? Diesem Thema widmet sich ein Hackathon des Stadtmuseums Lahr. *Badische Zeitung*

06/2023 „Visionen und Strategien für eine KI-geprägte Zukunft“. *Remser Zeitung*

04/2023 Weltausstellung zur Nachhaltigkeit digital: Pädagogische Hochschule bindet Kinder und Jugendliche in ihr Projekt ein. *Gmünder Tagespost*

01/2023 „Ein Handeln mit, über und durch Medien“: Wie Game-based Learning den Lernprozess unterstützt – Ein Interview. *einfachdigitallernen.de*

10/2022 Idealer Raum für hybrides Lernen in der Remszeitung: Die Lehramtsstudierenden Dina-Marie Wiedenhöfer, Natalie Neufischer und Amelie Pydde haben den zweiten Platz beim DINI-Wettbewerb „Neustart! Gemeinsam hybrides Lernen gestalten“ erreicht und 1500 Euro gewonnen. *Gmünder Tagespost*

06/2021 Beitrag mit Interview: Escape Games in Schwäbisch Gmünd. *Gmünder Tagespost*

01/2021 Beitrag mit Interview: Was Schule von damals für Schule von heute bringt. Studierende erarbeiten Escape Room Schulgeschichte aus hundert Jahren als Online-Spiel in der Grundschule. *Gmünder Tagespost*

08/2018 Beitrag mit Interview: „Kinder entwickeln App“. *WDR Lokalzeit Südwestfalen*

06/2017 Beitrag mit Interview: „Wie Kinder ihre Zukunft sehen“. *Ostsee-Zeitung*

Tagungsorganisation

07/2023 Symposium: DoingKI - Visionen und Strategien für eine KI-geprägte Zukunft (hybrid): *doingki.kudikupa.de*

07/2022 Tagung #UniGoesHybrid – KuDiKuPa e.V. - Institut für eine Kultur der Partizipation in einer Kultur der Digitalität: *unigoeshybrid.kudikupa.de*

11/2022 Tagung: Dritte Orte als Chance für eine nachhaltige Bildungslandschaft (online): *moveplaycreate.de*