

# Inhalt

1.	Einführung	6
2.	Theoretische Grundlage	8
2.1	Vorüberlegungen: Theoretisch-konzeptionelle Ausgangspunkte	8
2.2	Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation?	17
3.	Lerntheroetische, didaktische und methodische Überlegungen	26
3.1	Game-based Learning: Vom Spielen und Lernen	26
3.2	Das lernende und lehrende Subjekt im Kontext des sozialen Konstruktivismus	37
3.3	Wechselbeziehung zwischen den Institutionen in der Bildungslandschaft	49
4.	Praxisbeispiele	57
4.1	Das Projekt «eSwäG – Escape Schwäbisch Gmünd»	57
4.2	Das Projekt ExpoNa.Dig - Expo nachhaltige Entwicklung - Digital	59
5.	Forschung	63
5.1	Synoptische Zusammenschau: Teilhabe und Gestaltungswillen	63
5.2	Methodologie	66
5.3	Ergebnisdarstellung	69
5.4	Diskussion der Ergebnisse	94
6.	Zusammenfassung, Modellentwicklung und Fazit	97
	Literatur	104
	Über die Autor:innen	126