

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	1
	Wolfgang Becker und Maren Metz	
<b>2</b>	<b>Lernort Schule: Bildung in einer digitalisierten Welt</b>	11
	Birgit Spies	
<b>3</b>	<b>Serious Games in der Schulbildung: Qualität durch Zertifizierung</b>	33
	Polona Caserman, Stefan Göbel und Oliver Korn	
<b>4</b>	<b>Blockchain in der schulischen Bildung als Teil des Bildungswesens: Einsatz von Blockchain Technologien in den Bereichen Gamification und Serious Games</b>	63
	Alexander Pfeiffer, Thomas Wernbacher und Vince Vella	
<b>5</b>	<b>Kindgerechte Serious Games für den Grundschulunterricht – Überlegungen zur Wahl einer geeigneten App</b>	87
	Ingrid C. Jeske	
<b>6</b>	<b>Games im Unterricht – Creating Games Classroom</b>	105
	Sabiha Ghellal und Mary Linke	
<b>7</b>	<b>Konzept zur designbasierten Entwicklung von Serious Games und deren praktische Implementierung im Unterricht</b>	123
	Marietta Menner	

<b>8</b>	<b>Partizipative Game-Entwicklung zum Thema „Lernen von morgen“ – Herausforderungen und Gelingensbedingungen</b>	141
	Juliane Grünkorn und Melanie Verhovnik-Heinze	
<b>9</b>	<b>Press Play to Transform – durch Serious Games Nachhaltige Entwicklung in der Schule befördern</b>	161
	Laijana Braun und Judith Ackermann	
<b>10</b>	<b>Mit Educational Escape Games lernen – Willkommen im MINT-Escape Room 2.0</b>	187
	Julia Thurner-Irmel	
<b>11</b>	<b>Experimentelles Arbeiten im virtuellen Raum zur Vermittlung von Folgen des regionalen Klimawandels – Bedeutung und Potenziale von Feedback</b>	205
	Vanessa Schmidt, Christina Fiene und Alexander Siegmund	
<b>12</b>	<b>Berufsorientierung und Kompetenzentwicklung mit Virtual Reality – praxisnahe Anwendungen für die Schul- und Berufsbildung</b>	219
	Edwin Semke, Christina Schned, Dominique Dauser, Thomas Schley und Leonhard Heinemann	
<b>13</b>	<b>Das analoge Serious Games ‚Neustart‘ – Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes in der Schule</b>	241
	Thorsten Kodalle	
<b>14</b>	<b>Zukunftsperspektiven des Einsatzes von Serious Games und Gamification in der schulischen Bildung</b>	257
	Wolfgang Becker und Maren Metz	