
Inhaltsverzeichnis

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

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