

1 Inhalte und Kompetenzen spielerisch mit digitalen Gamebooks erlernen	1
1.1 Digitale Gamebooks als neuartige Lernmethode in der Bildung	2
1.2 Entwicklungsgeschichte von digitalen Gamebooks	6
1.3 Funktionsweise eines digitalen Gamebooks	8
1.4 Effekte und Wirkungen eines digitalen Gamebooks	19
1.5 Einsatzgebiete	24
Literatur	29
2 Komponenten eines digitalen Gamebooks in der Bildung	31
2.1 Überblick	32
2.2 Komponente 1: Lerninhalt als Wissensgrundlage	33
2.2.1 Lernziele, Lerninhalt und Lernprozess	34
2.2.2 Lernzielstrukturierung mithilfe der erweiterten Bloomschen Taxonomie	37
2.2.3 Gamebook-Baustein als zentrale Einheit des digitalen Gamebooks	41
2.2.4 Beispiel zum Aufbau eines Gamebook-Bausteins	49
2.3 Komponente 2: Story als Kernstück des Gamebooks	54
2.3.1 Story-Design	54
2.3.2 Handlungsstruktur, Story-Plot und Story-Setting	57
2.3.3 Beispiele zum Erstellen eigener Gamebook-Stories	67
2.4 Komponente 3: Spiel und spielerische Herausforderungen	73
2.4.1 Digitales Gamebook als Spiel	73
2.4.2 Spiel- und Feedbacksystem	76
2.4.3 Beispiele für spielerische Herausforderungen	80

2.5	Komponente 4: Digitalisierung des kollaborativen Gamebooks	82
2.5.1	Digitalisierung von Gamebooks.	82
2.5.2	Gamebook-Software-Entwicklungsumgebungen	84
2.5.3	Integration kollaborativer Elemente.	90
	Literatur.	95
3	Automatisierung der Gamebook-Erstellung mit Templates	97
3.1	Einstellung unterschiedlicher Funktionen in der Squiffy-Entwicklungsumgebung	98
3.2	Automatisierung der Baustein-Typen durch Templates	117
3.2.1	Baustein-Typ als Ausgangspunkt der Automatisierung	117
3.2.2	Baustein-Typ-Templates	120
3.2.3	Automatisierte Erstellung mit dem Template-Generator	131
4	Schreib dein Gamebook – Handlungsanleitung zur Erstellung	137
4.1	Einfaches Beispiel „Kreuzfahrt zur Vertrauensformel“	138
4.2	Weitergehendes Beispiel „In 150 Tagen zur Master-Thesis“	159
4.3	Weblinks und Quellcodes zur Erstellung des eigenen digitalen Gamebooks	164
	Weiterführende Literatur.	169