

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

VIII

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