

1. Einführung	11
1.1 Wozu ist dieses Buch?	11
1.2 Was ist das Projekt ALPHABIT?	13
1.3 Was ist Game-based Learning?	15
1.4 Was ist Alphabetisierung?	17
2. Analysen	19
2.1 Zielgruppe	19
2.1.1 Definition des funktionalen Analphabetismus	19
2.1.2 Wie setzt sich die Gruppe der funktionalen Analphabeten zusammen?	20
2.1.3 Zielgruppenanalyse im DVV-Lernportal ich-will-lernen.de	24
2.1.4 Technik-Ausstattung und Technik-Affinität von im Alphabetisierungskurs lernenden funktionalen Analphabeten	27
2.1.5 Ursachen des funktionalen Analphabetismus	28
2.1.6 Lernvoraussetzungen und Lernmotive der Zielgruppe	30
2.1.7 Lebensweltbezogene Anforderungsprofile an die Zielgruppe	33
2.1.8 Arbeitsweltbezogene Anforderungsprofile an die Zielgruppe	35
2.1.9 Beschäftigungsfelder der Zielgruppe	36
2.1.10 Zusammenfassung zur Zielgruppe	38
2.2 Rahmenbedingungen in der Alphabetisierung	39
2.2.1 Rahmenbedingungen von Alphabetisierungskursen an Volkshochschulen	39
2.2.2 Lernsoftware in der Alphabetisierung	41
2.2.3 Anforderungen an die Lerninhalte von Lernsoftware	42
2.2.4 Anforderungen an die Gestaltung von Lernsoftware	43
2.2.5 Anforderungen zur Einbeziehung der Zielgruppe	45
2.2.6 Anforderungen an die äußere Form der Lernsituation	47
2.2.7 Anforderungen an das Computerlernspiel WINTERFEST	49
2.2.8 Befragung der Fachbereichsleitenden	54
2.2.9 Befragung der Kursleitenden	55

2.2.10 Zusammenfassung der Rahmenbedingungen in der Alphabetisierung	57
2.3 Technische Rahmenbedingungen	58
2.3.1 Produktion von Computerspielen	58
2.3.2 Wertschöpfungskette der Spieleindustrie	59
2.3.3 Aufgaben der Spielentwickler	60
2.3.4 Prozess der Spielentwicklung	62
2.3.5 Game Engines	65
2.3.6 Verteilung und Einsatz des fertigen Lernspiels	68
2.3.7 Zusammenfassung und Formulierung von Anforderungen	75
2.4 Game-based Learning	78
2.4.1 Unterstützung von Transferprozessen	84
2.5 Zusammenfassung	87
3. Konzepte	89
3.1 Didaktische Konzeption	89
3.1.1 Lernvoraussetzungen für das Computerlernspiel WINTERFEST	89
3.1.2 Lerninhalte des Computerlernspiels WINTERFEST	99
3.1.3 Lernziele des Computerlernspiels WINTERFEST	106
3.1.4 Hilfesystem	109
3.1.5 Schwierigkeitsgrade und Level	112
3.1.6 Zusammenfassung der didaktischen Konzeption	114
3.2 Technisches Konzept	115
3.2.1 Entwicklungskonzept	116
3.2.2 Evaluation der Programmierungsumgebung	116
3.2.3 Bestandteile eines Spiels	122
3.2.4 Entwicklung der Story	124
3.2.5 Levelplanung	126
3.2.6 Lightweight Game Development	138
3.3 Konzepte für Kursleitendenqualifizierung und Erprobung	143
3.3.1 Konzeptualisierung der Kursleitendenqualifizierung	147
3.3.2 Konzeption der Erprobung des Computerlernspiels	155

3.4 Konzept für die Kooperation im Verbundprojekt	158
3.5 Zusammenfassung	160
4. Produktion des Lernspiels	161
4.1 Werkzeuge	162
4.2 Engine	166
4.3 Editoren	168
4.4 Dialoge und Story-Editor	171
4.5 Minispiele	174
4.6 Inhalte	177
4.7 Begleitmaterialien für die Fachöffentlichkeit	185
4.7.1 Mappe mit didaktischen Materialien	185
4.7.2 Lernspiel-Flyer	186
4.7.3 Internet-Informationsangebote	187
4.7.4 Pressemappe	188
4.8 Begleitmaterialien für Lernende	189
4.8.1 WINTERFEST-Handbuch	190
4.8.2 Webseite zum Lernspiel WINTERFEST	191
4.8.3 Bestell-Postkarte	191
4.8.4 Informationen zum Lernspiel WINTERFEST im DVV-Lernportal	193
4.9 Zusammenfassung	194
5. Erprobung und Evaluierung des Lernspiels	197
5.1 Rahmenbedingungen von Erprobungen und Evaluation	197
5.2 Theoretische und methodische Anlage der Erprobung und Evaluation	199
5.2.1 Erkenntnisziel und theoretische Vorerwägungen	199
5.2.2 Forschungsdesign und Methodenwahl	200
5.2.3 Erhebungsinstrumente	201
5.2.4 Fortentwicklung	203
5.2.5 Zielgruppenbezug	205
5.2.6 Ablauf und Samplebeschreibungen	205

5.3 Erfahrungen von Kursleitenden	207
5.4 Ergebnisse der Evaluation	210
5.5 Kursleitendenqualifizierung und Erprobung	213
5.5.1 Kursleitendenqualifizierung	213
5.5.2 Erprobung des Lernspiels in zwei Phasen und Fokusgruppentests	224
5.5.3 Interview mit zwei Kursleiterinnen »Lernen als Abenteuer«	236
5.5.4 Erfahrungsbericht zweier Kursleiterinnen	243
5.6 Zusammenfassung	245
6. Nachhaltigkeit	247
6.1 Fortbildungskonzept im Projekt ALPHABIT	248
6.2 Vertriebskonzept im Projekt ALPHABIT	250
6.2.1 Vertrieb über das Internet	251
6.2.2 Vertrieb über Veranstaltungen	252
6.2.3 Vertrieb über Netzwerke	252
6.2.4 Vertrieb über Printmedien	252
6.3 Zusammenfassung	255
7. Koordination und Forschungsverbundmanagement	257
7.1 Koordination des Projektes	257
7.2 Forschungsverbundmanagement	258
8. Dank und Schlusswort	261
9. Anhang	263
9.1 Literatur und Quellen	263
9.2 Abbildungsverzeichnis	275
9.3 Tabellenverzeichnis	278