

Inhaltsverzeichnis

Besonderheiten der Entwicklung digitaler Lernspiele – Ein Best Practice Bericht Ralf Schmidt, Maic Masuch	13
Re-Authoring eines Lernadventures Florian Mehm, Viktor Wendel, Sabrina Radke, Stefan Göbel, Sebastian Grünwald, Robert Konrad, Ralf Steinmetz	27
Computer-Rollenspiele als didaktikübergreifendes Lernspiel-Genre Dennis Maciuszek, Alke Martens	43
Spielbasierte Kompetenzentwicklung für bildungsbenachteiligte Jugendliche Birgit Schmitz, André Czauderna	59
Lebenslanges Lernen für Menschen mit geistiger Behinderung Andrea Hofmann	75
Dybuster – Ein adaptives, multi-modales Therapiespiel für Legastheniker Gian-Marco Baschera, Markus Gross	85
Blended Learning am Beispiel des Adventurespiels Winterfest und seiner didaktischen Begleitmaterialien Barbara Cramm, Maik Neudorf	95
Entwicklung eines Lernspiels für funktionale Analphabeten – Lessons Learned Holger Diener, Steffen Malo	105
Ein pervasives Alternate Reality Game für das Berufspraxis-Modul „Kollektionsgestaltung“ im Bachelor-Studiengang „Modedesign“ Marcus Haberkorn	121

Mobile Ortsbasierte Lernspiele	137
Holger Mügge, Florian Haesters, Folker Hoffmann, Christian Schlüter, Robin Wielpütz	
Spiel-(Bau-)Steine	153
Neue Perspektiven der Spieleentwicklung mittels Webbles Jun Fujima, Swen Gaudi	
PlayFM – Facility Management spielend lernen	163
Florian Holzer, Frank Otto, Michael May	