

Inhalt

Abbildungsverzeichnis	5
Tabellenverzeichnis	7
Vorwort.....	9
1 Holger Arndt:	
Grundlagen zu digitalen Spielen	11
1.1 Merkmale von Spielen.....	11
1.2 Geschichte digitaler Spiele.....	13
1.3 Genres	15
1.4 Digitale Spiele als Kulturgut	19
1.5 Wirtschaftliche Bedeutung und Monetarisierungsstrategien	20
1.6 Nachteile und Risiken	23
1.7 Literatur	26
2 Holger Arndt:	
Lernen mit digitalen Spielen	31
2.1 Grundlegende Lerntheorien	31
2.1.1 Behaviorismus.....	31
2.1.2 Kognitivismus	32
2.1.3 Konstruktivismus und didaktische Prinzipien.....	34
2.2 Spielbezogene Theorien des Lernens	38
2.2.1 Motivation.....	38
2.2.2 Transfermodell von Fritz.....	43
2.2.3 Experiential Learning Theory.....	43
2.2.4 Cognitive Theory of Multimedia Learning	43
2.2.5 Cognitive Load Theory	44
2.2.6 Zone of Proximal Development	47
2.2.7 Input-Process-Outcome Game Model.....	47
2.3 Literatur	49

3	Holger Arndt:	
	Lernen mit digitalen Spielen: Phasen,	
	Intentionalität und Kontextualität	53
3.1	Grundbegriffe und Zusammenhänge	53
3.1.1	Typische Phasen bei intentionalem Lernen	55
3.1.2	Formelles Lernen im Unterricht	64
3.1.3	Semi-formelles Lernen	67
3.1.4	Informelles Lernen in der Freizeit	71
3.2	Literatur	74
4	Holger Arndt:	
	Kriterien zur Auswahl lernförderlicher Spiele...	79
	Literatur	85
5	Holger Arndt:	
	Lernwirkungen digitaler Spiele	87
5.1	Allgemeine Lernwirkungen	87
5.2	Domänenspezifisches Lernpotenzial	92
5.3	Literatur	95
6	Christian Albrecht & Maren Conrad:	
	Computerspiele im Deutschunterricht	101
6.1	Digitale Spiele als Lernmedium	103
6.1.1	Computerspiele im Kompetenzbereich „Sprechen und Zuhören“	104
6.1.2	Computerspiele im Kompetenzbereich „Schreiben“	105
6.1.3	Computerspiele im Kompetenzbereich „Sich mit literarischen Texten auseinandersetzen“	107
6.2	Digitale Spiele als Lerngegenstand	109
6.2.1	Computerspiele als Gegenstandsbereich digitaler Textkompetenz	112
6.2.2	Verfahren des Umgangs mit Computerspielen	125

6.3	Überblick zu Computerspielformaten und Anwendungspotenzialen.....	129
6.3.1	Offene entscheidungsbasierte narrative Rollenspiele	130
6.3.2	Rätselbasierte narrative Spiele (Adventure).....	130
6.3.3	Geschlossene reduziert narrative Rollenspiele.....	131
6.3.4	Ego- und Third-Person-Shooter.....	132
6.3.5	Independent-Games	133
6.3.6	Nicht-Narrative Sport-, Strategie- und Action-Formate.....	133
6.4	Ausführliches Beispiel: Das entscheidungsbasierte Rollenspiel ‚ <i>Life is Strange</i> ‘ und der Einsatz von Formen des ‚Let’s Play‘ im Deutschunterricht	134
6.4.1	Überblick.....	134
6.4.2	Spielbeschreibung.....	135
6.4.3	Lernpotenzial	136
6.4.4	Unterrichtsentwurf.....	138
6.4.5	Arbeitsblätter und Material.....	143
6.5	Literatur	151
7	Alexander Preisinger:	
	Politische Bildung und digitales Spiel.....	161
7.1	Kurzdarstellung der Domäne: Politische Bildung	161
7.2	Digitale Spiele und fachliches Lernen	163
7.2.1	Formen des Politischen im digitalen Spiel	163
7.2.2	Wissensmodell und -transfer	169
7.2.3	Formen der Verwendung von digitalen Spielen in der politischen Bildung.....	171
7.2.4	Politdidaktische Kompetenzen und Kompetenzerwerb durch digitale Spiele	173
7.3	Überblick zu Spielen mit Potenzial für die politische Bildung.....	177
7.4	Beispiel ‚Democracy 3‘	183
7.4.1	Spielbeschreibung und Lernpotenzial	183
7.4.2	Einsatz für Lehr- und Lern-Zwecke	184

7.5	Literaturverzeichnis	186
8	Stephan Schwingeler:	
	Digitale Spiele in der Bildenden Kunst –	
	Ästhetiken, Strategien, Diskurse	193
8.1	Die Frage nach der Kunst	193
8.2	Computerspielästhetiken.....	195
8.3	Strategien in der Bildenden Kunst	197
8.3.1	Games als Sujet.....	197
8.3.2	Games als Werkzeug	198
8.3.3	Computerspielproduktionen sowie -modifikationen.....	198
8.4	Kunstdiskurse.....	203
8.5	Digitale Spiele im Kunstunterricht	203
8.6	Literatur	205
9	Alexander Steinmaurer & Christian Gütl:	
	Computerspiele im Informatikunterricht	211
9.1	Darstellung des Informatikunterrichts	211
9.1.1	Lehrinhalte der Informatik	212
9.1.2	Computational Thinking.....	214
9.1.3	Standards und Frameworks für den Informatikunterricht	215
9.2	Spiele und Informatikunterricht	220
9.2.1	Spieleentwicklung im Informatikunterricht	221
9.2.2	Digitale Spiele im Informatikunterricht.....	225
9.3	Case Study sCool	229
9.3.1	Überblick über das Spiel	229
9.3.2	Spielbeschreibung	231
9.3.3	Didaktische Möglichkeiten	237
9.3.4	Unterrichtsmaterialien.....	240
9.4	Literaturverzeichnis	246
	Glossar.....	249
	Ludografie	255
	Stichwortverzeichnis	261