

Inhalt

Geleitwort	5
<i>Hans-Joachim Otto</i>	
Vorwort	7
<i>Thorsten Unger</i>	
Einleitung	9
<i>Maren Metz und Fabienne Theis</i>	

I. Serious Games in der Konzeption

Technische Konzeption

Potenziale und Fallstricke bei der spielerischen Kontextualisierung von Lernangeboten	15
<i>Oliver Korn</i>	
Serious Games im Unternehmenskontext: Besonderheiten, Chancen und Herausforderungen der Entwicklung	27
<i>Maic Masuch, Ralf Schmidt und Kathrin Gerling</i>	
Technologien für flexible Didaktik und Funktionalität	39
<i>Klaus P. Jantke</i>	

Didaktische Konzeption

Game-Based Learning – Darf Lernen auch Spaß machen?	53
<i>Gernold P. Frank</i>	
Mit Serious Games zum Lernerfolg	63
<i>Maren Metz und Fabienne Theis</i>	
Informelles Lernen und der Einsatz von Serious Games	69
<i>Manuela Feist und Regina Franken-Wendelstorf</i>	
Potenziale und Grenzen des spielerischen Lernens	77
<i>Klaus P. Jantke</i>	
Reality Games als didaktische Szenarien für immersive Lernprozesse	85
<i>Huberta Kritzenberger</i>	

Kommunikation in Serious Games	97
<i>Claudia de Witt und Sonja Ganguin</i>	
Trainieren für den Einsatz: Serious Games als Trainings-, Ausbildungs- und Lernmedium im Umfeld Verteidigung und Sicherheit	109
<i>Harald Schaub und Lukas Bucher</i>	
Serious Games, Simulationen und Planspiele: same but different?	117
<i>Nils Högsdal</i>	

II. Serious Games in der Praxis

Ausbildung

Digitale Lernspiele im Kontext der Berufsvorbereitung und Ausbildungsförderung am Beispiel des Kassenspiels	131
<i>Frank Neises und Katrin Napp</i>	
Ein computergestütztes Lernspiel zur Stärkung der interkulturellen Handlungskompetenzen von Auszubildenden in der dualen handwerklichen Berufsausbildung	141
<i>Annette Klotz und Oliver Steinke</i>	
TechForce – Das Adventure-Spiel der Metall- und Elektroindustrie	151
<i>Jirka Dell'Oro Friedl</i>	

Weiterbildung

Die Leistung von Serious Games wird oft (noch) unterschätzt	161
<i>Herbert Frick und Dirk Hitz</i>	
Game-Based Learning mit SimuCoach als integriertes Trainingstool zur Transferüberprüfung	173
<i>Thorsten Unger</i>	
ViPOL – Virtuelles Training von Polizeieinsatzkräften	181
<i>Markus Herkersdorf und Uwe Seidel</i>	
HELIOS – Das Spiel	189
<i>Jirka Dell'Oro Friedl</i>	
Der Vodafone Code	197
<i>Thorsten Unger</i>	

Die Autoren	203
--------------------------	-----