

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Gamification: Einführung in spielerische Elemente	5
Überblick über hilfreiche Online-Tools und Ideen zur Integration in den Unterricht	6
Schritt-für-Schritt-Anleitungen der Online-Tools	13
Genially®	13
DeckToys®	14
LearningSnacks®	16
Wizer®	17
Quizlet®	18
GDevelop®	19
Scratch®	20
CoSpaces®	22
TaskCards®	23
Wordwall®	24
Das Genre „Serious Games“	26
Vorgestellt: Diese Spiele passen zu deinen Themen und Fächern	28
Die Assassin’s-Creed®-Reihe (Geschichte & Erdkunde)	28
Poly Bridge® (Physik & Kunst)	29
HIDDEN CODES® (Politik, Geschichte & Medienkompetenz)	30
Minecraft® (Mathe, Chemie, Kunst)	30
NEPO Missions® (Informatik)	31
Noch mehr Spieletipps	32
Zehn Ideen für den Einsatz von Spielen im Unterricht	37
Fazit und Ausblick	41
Bonusmaterial	42
Alles in der Cloud? Datenschutz und Privatsphäre	43
Steckbrief: Mein Lieblingsspiel	45
Die Folgen des Klimawandels	47