
Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
	Maren Metz und Wolfgang Becker	
 Teil I Theoretische Konzepte des digitalen Lernens: Mediendidaktische und methodische Aspekte		
2	Spielend-Lernen mit Serious Games – eine Betrachtung aus medienkonzeptioneller Perspektive	11
	Ingrid C. Jeske	
3	Entwicklung von Serious Games aus lerntheoretischer, mediendidaktischer und medienpsychologischer Perspektive	27
	Birgit Spies	
4	Gamification: Grundlagen, Methoden und Anwendungsbeispiele	43
	Oliver Korn, Annika Sabrina Schulz und Belinda Janine Hagley	
5	Das Konzept Gamification als spielerisches Lernelement	65
	Thorsten Kodalle und Maren Metz	
6	Automatisierte Analyse und Auswertung von Spielerhandlungen in simulationsbasierten Serious Games – Beispiel eines Serious Game für die Ausbildung in der taktischen Verwundetenversorgung	79
	Alexandros Karagkasidis, Axel Lehmann und Marko Hofmann	

7	Usability von Serious Games: Anforderungen, Kriterien und Verfahren	99
	Wolfgang Becker	
 Teil II Praktischer Einsatz von Serious Games und deren Evaluation: Teilbereich Bildung		
8	Einsatz von spielbasierten Trainingskonzepten im Rahmen der Qualifikationsreihe „Digitales Lernen – Lernen 4.0“ des bbw – ein Erfahrungsbericht aus der Trainerpraxis	115
	Elke Wailand und Claudia Müller-Kreiner	
9	Gendersensible Berufsorientierung mit einem Serious Game: Didaktische Einbettung des Spiels „Serena Supergreen“	127
	Pia Spangenberg, Iken Draeger, Felix Kapp, Linda Kruse und Nadine Matthes	
10	Gamification von Strategischem Denken mit „Scythe“ – Agiles Projektmanagement – lernen mit handelsüblichen Brettspielen	147
	Thorsten Kodalle	
11	Serious Games in der Ökonomie: Von partiellen Ansätzen zu holistischen Konzepten	167
	Can Karaarslan	
 Teil III Praktischer Einsatz von Serious Games und deren Evaluation: Teilbereich Produktion und Personal		
12	Game Based Learning in der Kompetenzentwicklung von Lean-Management-Methoden	183
	Ralph Conrad, Nicole Ottersböck und Sebastian Terstegen	
13	Gamifiziertes Assessment beim beruflichen Kompetenzerwerb. Chancen eines Branching Szenarios am Beispiel einer Lernumgebung für Lehrende in der Weiterbildung	201
	Sabine Schöb, Jan Koschorreck, Carmen Biel und Peter Brandt	
14	Serious Games und Gamification in Personalauswahl und Personalmarketing	221
	Lars Jansen	

**Teil IV Praktischer Einsatz von Serious Games und deren
Evaluation: Teilbereich Gesundheit und Soziales
(Prävention, Therapie, Rehabilitation)**

- 15 Potenziale von Videospielen (Serious Games) für
gesundheitliche und psychotherapeutische Maßnahmen 249**
Manuel Ninaus, Tobias Greitemeyer und Elisabeth M. Weiss
- 16 Serious Games for Health – eine Übersicht und
Anwendungsbeispiele 269**
Jörn Stintzing
- 17 Simulationsbasierte Trainings in der medizinischen
Ausbildung: Szenarien und Anwendungen am Beispiel von
Massenanfällen von Verletzten 291**
Boris Tolg und Jürgen Lorenz

Teil V Zukünftige Entwicklungsperspektiven

- 18 Zukünftige Entwicklungsperspektiven von Serious Games
und Gamification in der beruflichen Bildung 309**
Maren Metz und Wolfgang Becker