

Inhalt

Abbildungsverzeichnisv
Tabellenverzeichnis..... vii

Vorwort 1

**1 Fachspezifischer Kompetenzerwerb
 durch digitale Spiele im Biologieunterricht.....5**

1.1 Kurzdarstellung der Domäne:
 Biologie und ihr Bildungswert 5

1.2 Ausgewählte digitale Spiele mit
 biologischem Bezug im Überblick 7

1.3 Digitale Spiele in Bezug auf die Kompetenzen
 der Bildungsstandards Biologie im Überblick.....12

1.4 Kompetenzbereich Fachwissen
 im Fach Biologie und digitale Spiele12

 1.4.1 Konzeptuelles Fachwissen durch
 Basiskonzepte im Fach Biologie15

 1.4.2 Ausgewählte digitale Spiele in Bezug
 auf das Fachwissen im Fach Biologie17

1.5 Erkenntnisgewinnungskompetenz im
 Fach Biologie und digitale Spiele..... 21

 1.5.1 Elemente von Kompetenzen der Erkenntnisgewinnung ... 22

 1.5.2 Ausgewählte digitale Spiele in Bezug auf
 die Erkenntnisgewinnung im Fach Biologie 24

1.6 Kommunikationskompetenz im
 Fach Biologie und digitale Spiele..... 25

 1.6.1 Elemente von biologiespezifischer
 Kommunikationskompetenz..... 26

 1.6.2 Ausgewählte digitale Spiele in Bezug auf die
 Kommunikationskompetenz im Fach Biologie 28

1.7 Bewertungskompetenz im
 Fach Biologie und digitale Spiele..... 32

 1.7.1 Elemente von biologiespezifischer
 Bewertungskompetenz 32

 1.7.2 Ausgewählte digitale Spiele in Bezug auf die
 Bewertungskompetenz im Fach Biologie..... 34

Inhalt

1.8	Beispielhafte unterrichtliche Einbettung digitaler Spiele im Biologieunterricht	38
1.9	Literatur	48
2	Historische Bildung und digitales Spiel	57
2.1	Kurzdarstellung der Domäne: Wirtschaft und historische Bildung.....	57
2.1.1	Darstellungsformen von Wirtschaftsgeschichte in digitalen Spielen	61
2.1.2	Transportwege historischer Informationen.....	62
2.1.3	Einsatzgebiete für die wirtschaftshistorische Bildung	66
2.2	Lehren und Lernen für die historische Bildung.....	83
2.3	Überblick zu Spielen mit historischem Lernpotenzial	87
2.3.1	Beispiel 1: Systemkonflikte und Ideologie.....	88
2.3.2	Beispiel 2: Kolonialismus, Imperialismus und Industrialisierung	91
2.3.3	Beispiel 3: Mittelalterliches Wirtschaften.....	96
2.3.4	Beispiel 4: Wirtschaft und die (post-)moderne Gesellschaft	99
2.4	Unterrichtsbeispiel ‚Assassin’s Creed Odyssey‘	102
2.4.1	Überblick	102
2.4.2	Unterrichtsbeispiele	104
2.4.3	Ressourcen	116
2.5	Literaturverzeichnis.....	118
2.5.1	Allgemeine Ressourcen	118
2.5.2	Literatur	119
3	Digitale Spiele und ökonomische Bildung	125
3.1	Kurzdarstellung der Domäne: Wirtschaft und ökonomische Bildung.....	125
3.1.1	Kategoriale ökonomische Bildung	126
3.1.2	Lebenssituationsorientierte ökonomische Bildung.....	129
3.1.3	Gegenstandsfelder ökonomischer Bildung.....	130
3.2	Empirische Erkenntnisse zu ökonomischen Lernwirkungen	139
3.3	Überblick zu Spielen mit wirtschaftlichem Lernpotenzial	141

3.4	Beispiel ‚Software Inc.‘	144
3.4.1	Überblick	144
3.4.2	Spielbeschreibung	146
3.4.3	Lernpotenzial	148
3.4.4	Einsatz für Lehr-Lern-Zwecke	151
3.4.5	Ressourcen	168
3.5	Literatur	169
	Glossar.....	173
	Ludografie.....	179
	Stichwortverzeichnis	184