

Inhalt

Abbildungsverzeichnis	v
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 Spiele	12
1.4.1 Konzeptuelles Fachwissen durch Basiskonzepte im Fach Biologie.....	15
1.4.2 Ausgewählte digitale Spiele in Bezug auf das Fachwissen im Fach Biologie	17
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

Inhalt

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