

# INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	
<i>Klaus Siebenhaar, Ralf Schremper</i> Spielend lernen – Über „Game- and Storybased Learning“ und den „Social Learning Summit“ (SLS o8)	7
I. Bildungs-Horizonte (Brain.Floor 1)	13
<i>Benjamin Jörissen</i> Medienbildung in der digitalen Erlebniskultur	14
Zukunft Bildung in der digitalen Erlebnisgesellschaft. Eine Diskussion mit Benjamin Jörissen, Herbert Kubicek, Michael Mangold, Klaus Siebenhaar und Wolfgang Schulz, moderiert von Steffen Damm	25
II. „Ich spiele, also lerne ich.“ Neuköllner Schüler testen game-basierte Wissenshelfer und sind begeistert. Ein Erlebnisbericht von Katharina Böttger (Game.Floor)	45
Die teilnehmenden Schulen	53
III. Bildung – interaktiv (Brain.Floor 2)	75
<i>Marc Prensky</i> “Games make better ...“ Some important aspects of 21st century learning	76
Braingame: zukunftsweisende Wissensvermittlung. Eine Diskussion mit Miriam Grochowski, Ralf Schremper, Lea Treese, Peter Vorderer und Michael Wagner, moderiert von Ralf Müller-Schmid	85
<i>Klaus Siebenhaar, Ralf Schremper</i> Medien bilden ... Eine Zwischenbilanz mit Ausblick (Community.Floor)	103
Anhang	117
Die Referenten und Moderatoren	
Die Veranstalter	
Die SLS o8 Partner	