

Inhalt

Jan M. Boelmann, Andreas Seidler: Vorwort.....	7
Matthis Kepser: Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels	13
Tobias Hübner: Gamifying Education. Über die Kollision von Schule und Computerspiel	49
Ulrich Wechselberger, Jessica Gahn: Literarästhetisches Verstehen von Texten und Computerspielen	67
Jan M. Boelmann: Literarische Kompetenz und narrative Computerspiele. Empirische Ergebnisse	85
Stefan Hofer, René Bauer: Lektüre und/als (Computer-)Spiel. Intermediales Erzählen und Rezipieren als Gegenstand des Deutschunterrichts.....	103
Heiko Miele: „Mit Lara lernen“ – Computerspiele »lesen« am Beispiel von <i>Tomb Raider</i> : Möglichkeiten und Grenzen der Umsetzung im Unterricht	131
Ralf Schlechtweg-Jahn: Verlässliche Zufälle und unberechenbare Verschwörungen. Zur Organisation von Sinn in der Spielreihe <i>Assassin's Creed</i>	151
Markus Engels: Didaktische Ansätze zur Integration narrativer und simulativer Elemente in Computerspielen oder: Warum Citizen Abel sterben musste	169
Thomas Hoffmann: Transformationsprozesse in Schülertexten zum <i>Adventure Torins Passage</i>	191

Philipp Wuwer: Märchendidaktik im Deutschunterricht anhand von Point-and-Click Adventures	199
Silke Günther: Reading, Playing, Media (RePlayMe). Eine Spielplattform zur Förderung der Lesekompetenz.....	217
Dominik Härig: Epistemic Games im Deutschunterricht	225