

Inhalt

Vorwort	7
1 Gaming und die Entwicklung von Lernkompetenzen auf Experten- niveau	11
1.1 Die digital geprägten Generationen Y und Z	13
1.2 Attack of the Gaming Grannies	21
2 Wie digitale Spiele zum Leitmedium wurden	25
3 Gaming als Motor der Kompetenzentwicklung	31
3.1 Kompetenzen sind Selbstorganisationsfähigkeiten	33
3.2 Gaming und Aufmerksamkeit	39
3.3 Aufmerksamkeit aus Sicht der Kognitionsneurowissenschaften	40
3.4 Gaming und Kompetenz	47
4 Gaming für das Gemüt	69
4.1 Gaming als Ort der Zuflucht: Das therapeutische Potenzial der Computerspiele	70
4.2 Social Prototyping: Kompetenz der Zukunft in einer digitalen Gesellschaft (von Martin A. Ciesielski)	74
5 Learning by Gaming: Computerspiele als Lehr- und Lernmittel in Schule, Hochschule und im Beruf	79
6 Was Organisationen und Unternehmen von Gamern lernen können	89
7 Fazit	103
Anhang	107
Literaturverzeichnis	112
Abbildungsverzeichnis	123
Mitwirkende Autoren	125