

Inhalt

Vorwort	7
Wolfgang Zielinski Einleitung: Ein „unfassbarer Mehraufwand“? oder: Computerspiele(n) und das Primat des Pädagogischen.....	9
Johannes Breuer Non vitae, sed ludo discimus? Grenzen des Lernens mit Computerspielen	17
Kai Kaspar Lernen durch Computerspielen: Erwünschte und unerwünschte Nebeneffekte.....	27
Marco RÜth Spielerisches Lernen besser bewerten: Effektivität und Effizienz von Computerspielen.....	39
Jeffrey Wimmer und Markus Wiemker Das Bildungspotenzial von Computerspielen aus medienkultureller Perspektive: Die Thesen der <i>participatory culture</i> und ihre empirische Evidenz.....	55
Daniel Heinz und Thomas Welsch Medienpädagogik und Schule: Herausforderungen und Chancen beim Einsatz digitaler Spiele im Unterricht	65
Denise Gühneemann und André Weßel „This action will have consequences.“ Moralische Reflexion am Beispiel von „Life is Strange“ und „This War of Mine“	75
Carolin Wendt Virtuelle Erprobungsräume: Spielerisch die eigene Identität erkunden	85
Alexander Martin Fachdidaktische Potenziale des Einsatzes kommerzieller Computerspiele im Pädagogikunterricht	91
Thimo Zirpel Computerspiele (nicht nur) im Religionsunterricht: Didaktische Grundlagen und methodische Beispiele	101
Christian Bunnenberg Digitale Zeitreisen in die Vergangenheit? Computerspiele mit historischen Inhalten und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht	117

Spielend lernen!

Daniela Kortebusch Digitale Spiele im Kontext von schulischen Lehr- und Lernprozessen – Eine kunstpädagogische Perspektive	127
Jan Torge Claussen Aus Spiel wird Ernst: Vom Verlassen des Zauberkreises, der Allgegenwärtigkeit digitaler Systeme und Musikvideospiele im Schulunterricht	139
Marcus Lüpke Biologieunterricht 2.0: Digitale Evolution hautnah im Klassenraum	149
Fares Kayali, Vera Schwarz, Gerit Götzenbrucker, Peter Purgathofer „Sparkling Games“: Die Gestaltung von Lernspielen zu Themen aus Informatik und Gesellschaft.....	159
Svenja Anhut Warum Games? Über die Analyse und Entwicklung von Computerspielen im Unterricht	171
Wolfgang Zielinski Ausblick: „Dicke Bretter bohren“ oder: Selbstverantwortung für den eigenen Kompetenzzuwachs?	179
Spieleverzeichnis	185
Biografien	189
Danksagung	195