
Wolfgang Zielinski / Sandra Aßmann / Kai Kaspar /
Peter Moormann (Hrsg.)

Spielend lernen!

Computerspiele(n) in Schule und Unterricht

Düsseldorf – München
www.kopaed.de

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 Gühnemann 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

Daniela Korteusch

Digitale Spiele im Kontext von schulischen Lehr- und Lernprozessen -

Eine kunstpädagogische Perspektive127

Jan Torge Claussen

Aus Spiel wird Ernst: Vom Verlassen des Zauberkreises, der Allgegenwärtigkeit

digitaler Systeme und Musikvideospiele im Schulunterricht139

Marcus Lüpke

Biologieunterricht 2.0: Digitale Evolution hautnah im Klassenraum149

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 Unterricht171

Wolfgang Zielinski

Ausblick: „Dicke Bretter bohren“

oder: Selbstverantwortung für den eigenen Kompetenzzuwachs?179

Spieleverzeichnis185

Biografien189

Danksagung195