

Maren Metz, Fabienne Theis (Hg.)

# Digitale Lernwelt – Serious Games

Einsatz in der beruflichen Weiterbildung

*ULB Darmstadt*



17557831



SeriousGames.de



# Inhalt

---

Geleitwort .....	5
<i>Hans-Joachim Otto</i>	
Vorwort .....	7
<i>Thorsten Unger</i>	
Einleitung .....	9
<i>Maren Metz und Fabienne Theis</i>	

## I. Serious Games in der Konzeption

### **Technische Konzeption**

Potenziale und Fallstricke bei der spielerischen Kontextualisierung von Lernangeboten .....	15
<i>Oliver Korn</i>	
Serious Games im Unternehmenskontext: Besonderheiten, Chancen und Herausforderungen der Entwicklung .....	27
<i>Maic Masuch, Ralf Schmidt und Kathrin Gerling</i>	
Technologien für flexible Didaktik und Funktionalität .....	39
<i>Klaus P. Jantke</i>	

### **Didaktische Konzeption**

Game-Based Learning – Darf Lernen auch Spaß machen? .....	53
<i>Gernold P. Frank</i>	
Mit Serious Games zum Lernerfolg .....	63
<i>Maren Metz und Fabienne Theis</i>	
Informelles Lernen und der Einsatz von Serious Games .....	69
<i>Manuela Feist und Regina Franken-Wendelstorf</i>	
Potenziale und Grenzen des spielerischen Lernens .....	77
<i>Klaus P. Jantke</i>	
Reality Games als didaktische Szenarien für immersive Lernprozesse .....	85
<i>Huberta Kritzenberger</i>	

Kommunikation in Serious Games .....	97
<i>Claudia de Witt und Sonja Ganguin</i>	
Trainieren für den Einsatz: Serious Games als Trainings-, Ausbildungs- und Lernmedium im Umfeld Verteidigung und Sicherheit .....	109
<i>Harald Schaub und Lukas Bucher</i>	
Serious Games, Simulationen und Planspiele: same but different? .....	117
<i>Nils Högsdal</i>	

## II. Serious Games in der Praxis

### Ausbildung

Digitale Lernspiele im Kontext der Berufsvorbereitung und Ausbildungsförderung am Beispiel des Kassenspiels .....	131
<i>Frank Neises und Katrin Napp</i>	
Ein computergestütztes Lernspiel zur Stärkung der interkulturellen Handlungskompetenzen von Auszubildenden in der dualen handwerklichen Berufsausbildung .....	141
<i>Annette Klotz und Oliver Steinke</i>	
TechForce – Das Adventure-Spiel der Metall- und Elektroindustrie .....	151
<i>Jirka Dell’Oro Friedl</i>	

### Weiterbildung

Die Leistung von Serious Games wird oft (noch) unterschätzt .....	161
<i>Herbert Frick und Dirk Hitz</i>	
Game-Based Learning mit SimuCoach als integriertes Trainingstool zur Transferüberprüfung .....	173
<i>Thorsten Unger</i>	
ViPOL – Virtuelles Training von Polizeieinsatzkräften .....	181
<i>Markus Herkersdorf und Uwe Seidel</i>	
HELIOS – Das Spiel .....	189
<i>Jirka Dell’Oro Friedl</i>	
Der Vodafone Code .....	197
<i>Thorsten Unger</i>	

<b>Die Autoren</b> .....	203
--------------------------	-----