

---

# Inhalt

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

## **Spielend lernen!**

---

Daniela Korteusch 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
Spielverzeichnis.....	185
Biografien .....	189
Danksagung.....	195