



basis

- Patrik Grün, Björn Anton und Alexander König
- 4 **Wenn der Unterricht zum Spiel wird! Gamification mit digitalen Medien als Unterrichtsprinzip**
- Dr. Michael Sailer, Dr. Daniel Tolks und Prof. Dr. Heinz Mandl
- 8 **Potenziale von Gamification Empirische Befunde zum Einsatz in Schule und Unterricht**
- Dr. Judith Mathez
- 12 **Eintauchen in andere Welten Immersives Lernen mit Games**

service

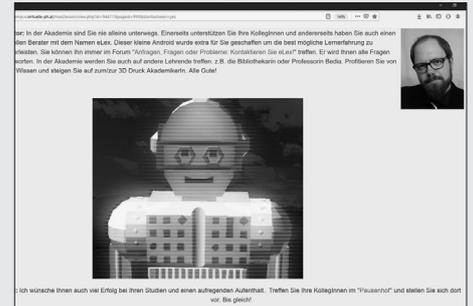
Kurzfassungen unter
www.computerundunterricht.de

Ihre Nummern im Friedrich Verlag:
Leserservice: 0511/40004-150
Redaktion: 0511/40004-125



praxis

- Dr. Sonja Gabriel
- 16 **Spielend lernen mit Actionbound Gamifizierung im Fremdsprachenunterricht**
- Eric Wolpers
- 20 **¡Gamificación! Spielerische Zugänge für den Spanischunterricht mit Apps**
- Johann Seibert u. a.
- 23 **EscapeLab im Chemieunterricht Gamification als Lernwerkzeug zur Individualisierung**



- Daniel Handle-Pfeiffer und Dr. Alexander Schmoelz
- 26 **Gamification mit Level up! Fallbeispiele aus Moodle-Kursen für SchülerInnen und LehrerInnen**
- Patrik Grün
- 29 **Recht Schreibunterricht mit Spiele-Apps Didaktische Chancen und methodische Anregungen**
- Andreas Hedrich
- 32 **Creative Gaming – Games in die Schule! Definition und Methoden zur Umsetzung**



werkstatt

tools

Holger Schmidt

- 35 Punkte, Level, Likes und Trophäen
Gamification mit Moodle

rezension

Alexander König

- 39 Einblicke in Enterprise-Gamification
Zu Theorie und Praxis in
Unternehmen und Hochschule

tools

Daniel Jurgeleit

- 40 Classcraft – Rollenspiel trifft
Unterricht
Ein Schuljahr voller Heldentaten
und Herausforderungen

magazin

tools

Dr. Kathrin Mertes

- 44 Fliegen, tauchen, bauen
mit Pappe und VR
Das neue Nintendo Labo VR-Set

tools

Philipp Reitberger und
Prof. Wolfgang Reitberger

- 46 Das Whiteboard in Aktion
Unterrichtsmaterialien mit
Adobe Flash im vorfachlichen
Mathematikunterricht

rezension

Dr. Kathrin Mertes

- 48 Fake News, Hate Speech und
gefakte Profile

- 49 vorschau/impressum