

Carsten Busch/Thomas Schildhauer (Hrsg.)

Digital-experimentelle Lernkulturen und Innovationen

Texte und Aufsätze

vwh

Verlag Werner Hülsbusch TM
Fachverlag für Medientechnik und -Wirtschaft

Inhalt

- 7 Vorwort**
Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch
- 13 Pixelhelden in Bewegung**
Florian Conrad, Martin Steinicke
- 21 Digitale Spiele und die Reise des Helden**
Carsten Busch, Florian Conrad, Martin Steinicke
- 51 Spielbasiertes Lernen mit digitalen bewegungsgesteuerten Anwendungen**
Carsten Busch, Florian Conrad, Robert Meyer, Martin Steinicke
- 67 Innovationsdramaturgie nach dem Heldenprinzip –
Narratives Wissen für erfolgreiche Veränderungsprozesse nutzen**
Nina Trobisch, Ingrid Scherübl, Karin Denisow
- 153 Schere, Schein, Papier**
Andre Selmanagic, Elisabeth Lindinger
- 175 Entwicklung eines Prototypen einer Englisch-Lernsoftware für Kinder auf
Basis des Digital Game-based Learning**
Gregor Barth, Carsten Busch, Martin Steinicke
- 191 „Swirp Fever“ – Die Rettung der Wynks**
Sabine Claßnitz