

Carsten Busch/Thomas Schildhauer (Hrsg.)

Digital-experimentelle Lernkulturen und Innovationen

Texte und Aufsätze

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

C. Busch/T. Schildhauer (Hrsg.):
Digital-experimentelle Lernkulturen und Innovationen

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

Förderung

Das Forschungs- und Entwicklungsprojekt „Innovationsdramaturgie nach dem Heldenprinzip“ wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und dem Europäischen Sozialfonds unter dem Forschungskennzeichen 01FH09159/01FH09160 gefördert und als Verbund zwischen dem Zentralinstitut für Weiterbildung (ZIW) an der Universität der Künste Berlin und der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW) durchgeführt. Es ist ein Projekt des Förderprogramms „Balance von Flexibilität und Stabilität in einer sich wandelnden Arbeitswelt“ im Themenschwerpunkt „Vertrauen in Innovationsprozessen“. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den AutorInnen. Soweit nicht anders gekennzeichnet, werden die weiblichen und männlichen Formen jeweils austauschbar verwendet.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2014

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Herausgeber möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

– Als Typokript gedruckt –

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-059-9

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**
André 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