



Links aus dem Chat während des Online-Event zum Thema "Game Based Learning",
23.Mai 2012

In Anführungszeichen: Kommentare aus dem Chat zu dem jeweiligen Link

In Klammern: Kurzerläuterungen, wenn die Links im Chat nicht kommentiert wurden

Spiele:

- <http://www.zappelix.de/start>: „gegen ADHS“
- <http://www.lernspiel-winterfest.de/>: „Alphabetisierung“
- <http://mincraftedu.com>: „eine interessante Anpassung von Minecraft für die Verwendung im Unterricht“; dazu auch das Wiki http://mincraftedu.com/wiki/index.php?title=Main_Page.
- <http://fold.it/portal/> (Online-Computerpuzzlespiel über dreidimensionale Modelle von Proteinen; dazu auch:) <http://seriousgames-zheroeth.blogspot.de/2011/03/game-fold-it.html>

Programmiersprachen:

- <http://scratch.mit.edu/>: Scratch
- <http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/>: Kodu

Literatur, Presse, Videos, Blogbeiträge, Portale usw.:

- Casarola-Merkle über das Design von Spielregeln: Wie Brettspieler Gesetze machen würden: Vortrag auf [YouTube](#), als [FAZ-Interview](#), als Video-Interview auf [Netzpolitik.org](#)
- Jane McGonigal, Reality is broken: Webseite <http://realityisbroken.org/>; von dort auch Verweise auf Buch und E-Book.
- http://www.jff.de/dateien/Kurzfassung_computerspiele.pdf: „hier eine etwas ältere studie zu kompetenzförderlichen aspekten in computerspielen: ich hab da damals als studentische mitarbeiterin mitgearbeitet und tagelang spiele getestet und analysiert :)“
- <http://www.bildungserver.de/Serious-Games-Game-Based-Learning-Simulationen-und-WebQuests-als-Methode-zu-E-Learning-in-der-Erwachsenenbildung-9799.html>: Zusammenstellung von Verweisen auf dem Deutschen Bildungserver
- <http://www.seriousgames-berlin.de/archiv/2011/7-11/spiel-spass.html> (Können Serious Games Spaß machen? Publikation des Netzwerkes SERIOUS GAMES BERLIN)
- http://diepresse.com/home/bildung/schule/pflichtschulen/627570/Educational-Games_Sichgescheit-herumspielen: „interessanter Artikel aus der Presse“
- <http://www.zeit.de/studium/uni-leben/2010-01/virtuelles-seminar>: „als avatar im seminar“
- <http://blog.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/opco11/agenda/woche-7/> (Programmseite des OPCO11 zum Thema „Müssen wir wieder spielen lernen? Game-based Learning“; von dort aus zahlreiche weiterführende Links, u.a. zu der Online-Veranstaltung der Themenwoche)
- <http://www.youtube.com/watch?v=xVxYTnJLq7k>: „tolle doku zum thema computerspielsucht“
- <http://www.davegrayinfo.com/2012/02/21/gamestorming-for-service-design/> (Video)
- <https://sites.google.com/a/rlsms.com/knowledge-quest/>: „Beispiel für Badges für kleinere Lernerfolge“

- <http://q2l.org/>: „Badges sind eine Möglichkeit. Ich möchte das bald im Unterricht anwenden, genau so wie eine Levelstruktur, Endgegner... ähnlich wie bei <http://q2l.org/> [...], man müsste vielleicht noch ergänzen, dass Badges es alleine nicht ausmachen, eher das gesamte "GBL-Paket"
- <http://www.wissenschaftswerte.ch/blog/gamification-heute-schon-mit-dem-tablet-oder-smartphone-gespielt/>: Blogbeitrag zu gamification
- http://e-learning2009.de/media/GI_P153.pdf#page=70: „Claudia Bremer: ein Spiel das wir selbst gemacht haben für Daimler: Serious Games: Virtuelle Simulation für eine Mitarbeiterfortbildung, dazu gab es dann auch eine Diss.
- <http://www.lwi.rub.de/index.php/de/veranstaltungen/19-vergangen>: Ergebnisse der von Son Le im Vortrag erwähnten Veranstaltung