

Vorwort	5
Abbildungsverzeichnis	11
Tabellenverzeichnis	11
Abkürzungsverzeichnis	13
1. Einleitung	15
2. Zielgruppe	19
2.1 Informationskompetenz	22
2.2 Bildungsstandards	27
2.3 Mediennutzungsverhalten	30
3. Disziplinen digitaler Spiele	36
3.1 Edutainment	37
3.2 Digital Game-Based Learning	38
3.3 Serious Games	39
3.4 (Learning) Apps	42
3.5 Gamification	43
4. Das Zusammenwirken von Spiel und Lernen	44
4.1 Lernpsychologie	50
4.2 Lerntheorie	53

5. Lern- und Lehrszenarien mit gaming-basierten Vermittlungsformen	56
5.1 Charakterisierung und Analyse von Beispielen	60
5.1.1 Information Literacy Games	65
5.1.2 Gamification, Apps und Autorenwerkzeuge	81
5.2 Chancen und Grenzen	95
6. Fazit	103
7. Literaturverzeichnis	106
8. Anhang	123