

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	4
<b>Gamification: Einführung in spielerische Elemente</b> .....	5
<b>Überblick über hilfreiche Online-Tools und Ideen zur Integration in den Unterricht</b> .....	6
<b>Schritt-für-Schritt-Anleitungen der Online-Tools</b> .....	13
Genially® .....	13
DeckToys® .....	14
LearningSnacks® .....	16
Wizer® .....	17
Quizlet® .....	18
GDevelop® .....	19
Scratch® .....	20
CoSpaces® .....	22
TaskCards® .....	23
Wordwall® .....	24
<b>Das Genre „Serious Games“</b> .....	26
<b>Vorgestellt: Diese Spiele passen zu deinen Themen und Fächern</b> .....	28
Die Assassin’s-Creed®-Reihe (Geschichte & Erdkunde) .....	28
Poly Bridge® (Physik & Kunst) .....	29
HIDDEN CODES® (Politik, Geschichte & Medienkompetenz) .....	30
Minecraft® (Mathe, Chemie, Kunst) .....	30
NEPO Missions® (Informatik) .....	31
<b>Noch mehr Spieletipps</b> .....	32
<b>Zehn Ideen für den Einsatz von Spielen im Unterricht</b> .....	37
<b>Fazit und Ausblick</b> .....	41
<b>Bonusmaterial</b> .....	42
Alles in der Cloud? Datenschutz und Privatsphäre .....	43
Steckbrief: Mein Lieblingsspiel .....	45
Die Folgen des Klimawandels .....	47