Beyond Serious Games

Franz-Werner Karner
Gottfried Härtel
November 16th, 2012

Wissen.Können.Persönlichkeit.

STVG
STEIRISCHE VOLKSWIRTSCHAFTLICHE GESELLSCHAFT
WISSEN • KÖNNEN • PERSÖNLICHKEIT

- The potential of gaming for educational use?

STVG
STEIRISCHE VOLKSWIRTSCHAFTLICHE GESELLSCHAFT
WISSEN • KÖNNEN • PERSÖNLICHKEIT

- The potential of gaming for educational use?
- Homo Ludens?

STVG
STEIRISCHE VOLKSWIRTSCHAFTLICHE GESELLSCHAFT
WISSEN • KÖNNEN • PERSÖNLICHKEIT

- The potential of gaming for educational use?
- Homo Ludens?
- Why do digital games lead us to the roots of our learning?

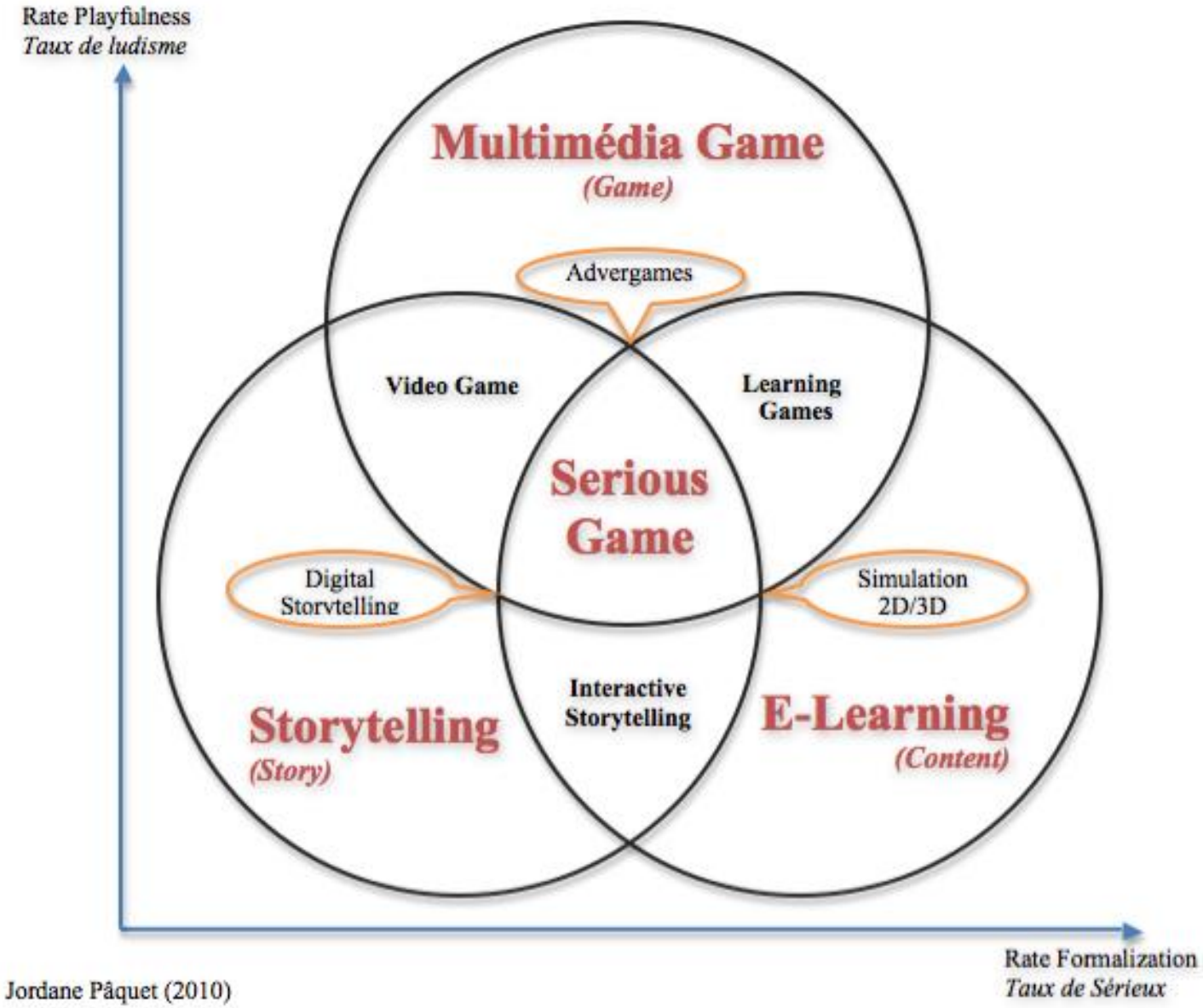
STVG
STEIRISCHE VOLKSWIRTSCHAFTLICHE GESELLSCHAFT
WISSEN • KÖNNEN • PERSÖNLICHKEIT

- The potential of gaming for educational use?
- Homo Ludens?
- Why do digital games lead us to the roots of our learning?
- What does this have to do with education?

STVG
STEIRISCHE VOLKSWIRTSCHAFTLICHE GESELLSCHAFT
WISSEN • KÖNNEN • PERSÖNLICHKEIT

- The potential of gaming for educational use?
- Homo Ludens?
- Why do digital games lead us to the roots of our learning?
- What does this have to do with education?
- Quality depends on the individual case?

- The potential of gaming for educational use?
- Homo Ludens?
- Why do digital games lead us to the roots of our learning?
- What does this have to do with education?
- Quality depends on the individual case?
- Game-based-Learning, the better Edutainment!

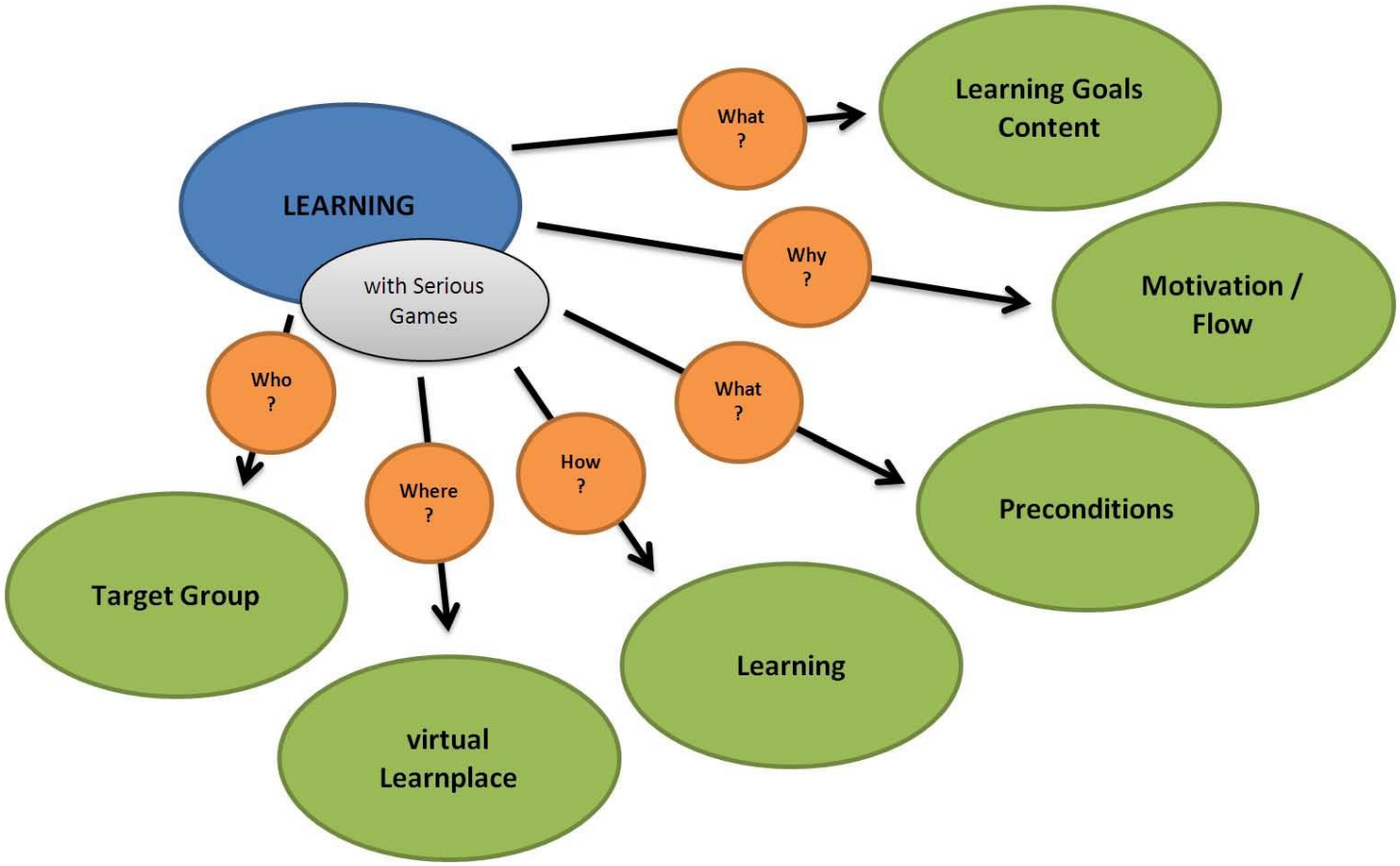


Jordane Pâquet (2010)

Wissen.Können.Persönlichkeit.

STVG
STEIRISCHE VOLKSWIRTSCHAFTLICHE GESELLSCHAFT
WISSEN • KÖNNEN • PERSÖNLICHKEIT

Learning with Serious Games



Wissen.Können.Persönlichkeit.

STVG
STEIRISCHE VOLKSWIRTSCHAFTLICHE GESELLSCHAFT
WISSEN • KÖNNEN • PERSÖNLICHKEIT

The Heart of Serious Game Design



STVG
STEIRISCHE VOLKSWIRTSCHAFTLICHE GESELLSCHAFT
WISSEN • KÖNNEN • PERSÖNLICHKEIT