

Literaturliste

zum Beitrag

„Gaming: Level up your (English) Skills - Digitale Spiele und ihr Platz in der Schule“
auf www.schule21.blog

Bacalja, Alex. (2023). Digital game literacies and school learning: A sociocultural perspective. *Digital game literacies and school learning: A sociocultural perspective. Ludic Language Pedagogy*. 5. 23-31. 10.55853/lp_V5Art1.

Ebrahimzadeh, Mohsen & Alavi, S. (2017). The effect of digital video games on efl students' language learning motivation. *Teaching English with Technology*. 17. 87-112.

Jensen, S. H. (2017). Gaming as an English Language Learning Resource among Young Children in Denmark. *CALICO Journal*, 34(1), 1–19. <https://www.jstor.org/stable/90014675>

Karg, Fabian (2021). Spiele lehren – spielend lernen – Spielen lernen. *Digitale Spiele gehören in die Schule!* In: *On.Lernen in der digitalen Welt*, Ausgabe 4

Reinders, Hayo & Wattana, Sorada. (2014). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*. 27. 38-57. 10.1017/S0958344014000226.

Rudis, Domas & Postic, Svetozar. (2018). Influence of Video Games on the Acquisition of the English Language. *Verbum*. 8. 112. 10.15388/Verb.2017.8.11354.

Sen, Fatma. (2022): „Es macht mehr Spaß auf Englisch“. Quantitative Questionnaire with Young EFL Students on Informal Language Learning in Digital Games. Universität Bielefeld (Unveröffentlichtes Studienprojekt).

Sundqvist, P. (2009). *Extramural English Matters: Out-of-School English and Its Impact on Swedish Ninth Graders' Oral Proficiency and Vocabulary*. PhD Diss., Karlstad University.

Weßel, A. (2020). Digital Game Literacy — Potential, Challenges, and Ethical Implications. In: Groen, M., Kiel, N., Tillmann, A., Weßel, A. (eds) *Games and Ethics. Digitale Kultur und Kommunikation*, vol 7. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5_12