

15.2.2026

**Author**

KETTLER, Christian (KAUFFELD, Simone)

**Title**

Game-based Learning / Christian Kettler und Simone Kauffeld

**Publication year**

2019

**Source/Footnote**

In: Handbuch Innovative Lehre / Simone Kauffeld ; Julius Othmer (Hrsg.). - Wiesbaden : Springer, 2019. - S. 249 - 253

**Inventory number**

48437

**Keywords**

Lehre ; Multimedia / Internet ; Studentenschaft : Studienverhalten

**Abstract**

In diesem Kapitel wird dargestellt, wieso sich Spiele für den Einsatz in der Hochschullehre eignen. Es gibt eine Übersicht darüber, mit welchen anderen Lernprinzipien Game-based Learning verbunden ist und welche Arten von Spielen für welche Lernziele geeignet sind. Drei Beispiele aus diesem Buch werden aufgegriffen und in diesen Kontext eingeordnet. (HRK / Abstract übernommen)

**Signature**

O 11 HAND