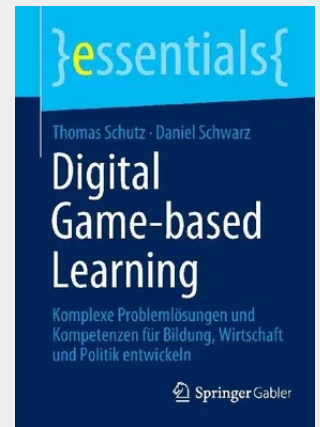


Digital Game-based Learning

Dieses *essential* erläutert, wie Digital Game-based Learning zur Lern-Revolution der Digitalisierung beiträgt. Lehrende und Game-Designer erschaffen Lernwelten, in denen Lernende sich größtmöglichen Herausforderungen stellen, unbekannte Welten selbst erkunden, zielführende Lösungen entwickeln und dabei unvergessliche Lernerfahrungen machen. Hierbei werden analoge und digitale Kompetenzen entwickelt, welche nicht nur in Krisenzeiten und in virtuellen Welten essentiell sind, um komplexe Probleme zu lösen.

Dieses *essential* erläutert, wie Digital Game-based Learning zur Lern-Revolution der Digitalisierung beiträgt. Lehrende und Game-Designer erschaffen Lernwelten, in denen Lernende sich größtmöglichen Herausforderungen stellen, unbekannte Welten selbst erkunden, zielführende Lösungen entwickeln und dabei unvergessliche Lernerfahrungen machen. Hierbei werden analoge und digitale Kompetenzen entwickelt, welche nicht nur in Krisenzeiten und in virtuellen Welten essentiell sind, um komplexe Probleme zu lösen.



14,99 €

14,01 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783658375232

Medium: Buch

ISBN: 978-3-658-37523-2

Verlag: Springer

Erscheinungstermin: 28.04.2022

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 1. Auflage 2022

Serie: essentials

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 87 g

Seiten: 41

Format (B x H): 148 x 210 mm

