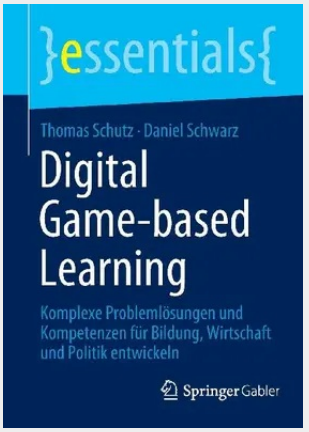
Schutz / Schwarz

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

Kundenservice Verlag Dr. Otto Schmidt KG
Neumannstraße 10, 40235 Düsseldorf | kundenservice@otto-schmidt.de | 0221-93738-997 (Inland)