



ifen

INSTITUT DE FORMATION
DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Auswahlbibliographie - Bibliographie sélective

(Digital) Game-based Learning

Centre de documentation pédagogique - Ifen

Die in dieser Bibliographie aufgeführten Bücher können ausgeliehen werden im

Les documents de cette bibliographie peuvent être empruntés au

[Centre de Documentation pédagogique](#) / (www.a-z.lu)

und/oder sind ggf. auch online in der [eLibrary](#) verfügbar

et/ou sont également disponibles dans l'[eLibrary](#)

Centre de Documentation pédagogique (CDP)

Öffnungszeiten/Heures d'ouverture:

von Montag bis Freitag von 8 bis 17 Uhr

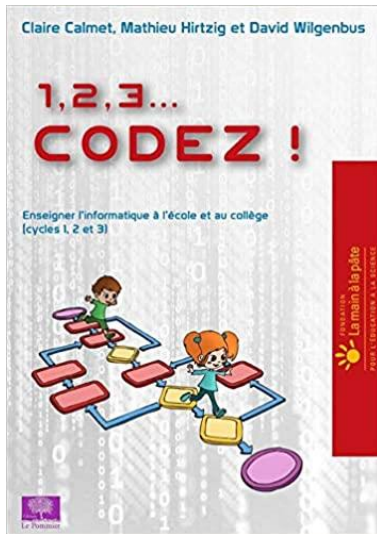
du lundi au vendredi de 8 h à 17 h

Institut de formation de l'Éducation nationale (Bâtiment I)

eduPôle, route de Diekirch | L-7220 Walferdange

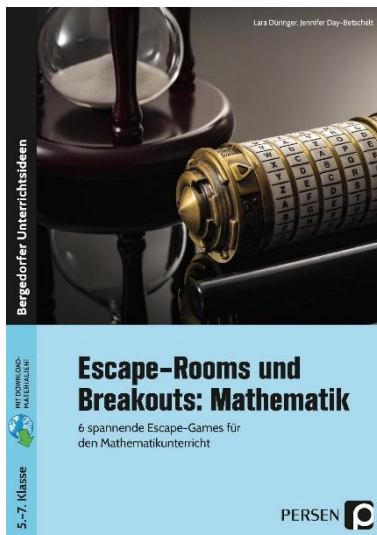
E-mail: documentation@ifen.lu

www.ifen.lu



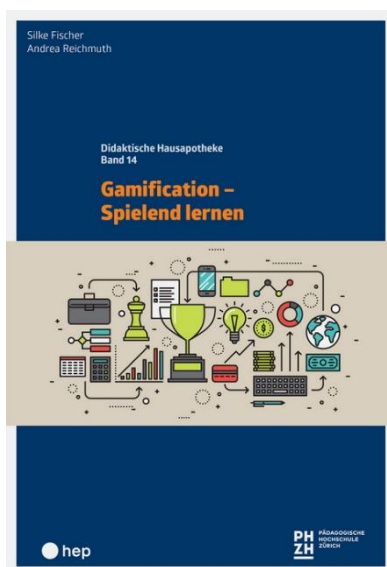
Calmet, Claire, Wilgenbus, David, & Hirtzig, Mathieu. (2016). *1, 2, 3, codez ! Enseigner l'informatique à l'école et au collège (cycles 1, 2 et 3)*. Paris: Éditions le Pommier.

Cote CDP IFEN: [005.1 CAL Cod](#)



Day-Betschelt, Jennifer, & Düringer, Lara. (2021). *Escape-Rooms und Breakouts: Mathematik: 6 spannende Escape-Games für den Mathematikunterricht : 5.-7. Klasse*. Hamburg: Persen.

Cote CDP IFEN: [372.72 DAY Esc](#)



Fischer, Silke, & Reichmuth, Andreas. (2020). *Gamification - spielend lernen*. Bern: Hep.

Cote CDP IFEN: [371.337 FIS Gam](#)

IFEN eLibrary: [Ebook](#)



Geisler, Martin. (2019). *Digitale Spiele in der Medienpädagogik: Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden*. München: Kopaed.

Cote CDP IFEN: [371.334 GEI Dig](#)



Kübler, Markus, Buhl, Gerda, & Rüdüsüli, Cornelia. (2020). *Spielen und Lernen verbinden - mit spielbasierten Lernumgebungen: Theorie - Empirie - Praxis*. Bern: Hep.

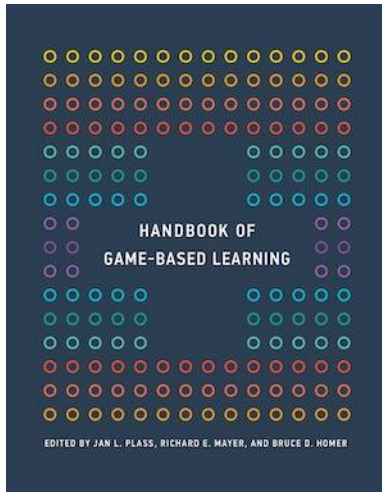
Cote CDP IFEN: [371.337 KÜB Spi](#)

IFEN eLibray: [Ebook](#)



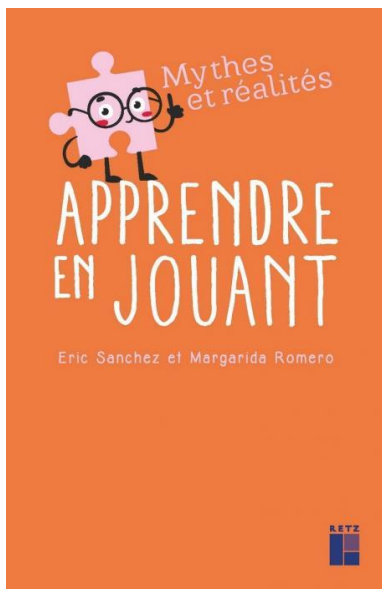
Lebret, Émilie. (2019). *L'escape game: Une pratique pédagogique innovante*. Futuroscope: Canopé.

Cote CDP IFEN: [371.337 LEB Esc](#)



Plass, Jan L. (2020). *Handbook of game-based learning*. Cambridge, MA: MIT Press.

Cote CDP IFEN: [371.337 PLA Han](#)



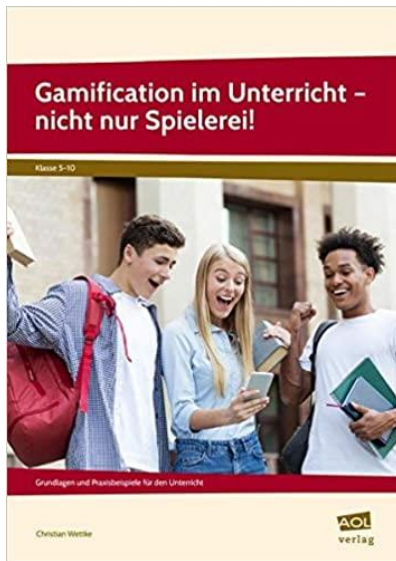
Sanchez, Eric, Romero, Margarida, & Viéville, Thierry. (2020). *Apprendre en jouant*. Paris: Retz.

Cote CDP IFEN: [371.337 SAN App](#)



Schutz, Thomas, & Schwarz, Daniel. (2022). *Digital Game-based Learning: Komplexe Problemlösungen und Kompetenzen für Bildung, Wirtschaft und Politik entwickeln*. Wiesbaden: Springer.

Cote CDP IFEN: [371.337 SCH Dig](#)



Wettker, Christian. (2019). *Gamification im Unterricht - nicht nur Spielerei! Grundlagen und Praxisbeispiele für den Unterricht*. Klasse 5-10. Hamburg: AOL.

Cote CDP IFEN: [371.337 WET Gam](#)



Zielinski, Wolfgang. (2017). *Spiellend lernen!: Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. Düsseldorf: Kopaed.

Cote CDP IFEN: [371.334 ZIE Spi](#)



Spielen im Unterricht. (2018). *Pädagogik*. Jg. 70, H.6.

Cote CDP IFEN: [370.72 PÄD](#)