

Inhaltsverzeichnis

Wolfgang Gruber, Josef Weißenböck, Christian F. Freisleben-Teutscher, Johann Haag	
Einleitende Bemerkungen	3
Mark Weißhaupt, Ricarda Reimer	
Spiele erfinden mit internationalen Studierenden	7
Anita Kiselka, Alexandra Kolm	
X-Site – Student Interprofessional Teaching Experience	15
Markus Wagner, Kerstin Blumenstein, Ulrike Wieländer, Peter Judmaier	
Genderorientierter Informatikunterricht	23
Karin Schweiger	
Managementorientierte Planspiele als Instrument der Hochschuldidaktik im Zentrum für Managementsimulation an der FH Burgenland	33
Grischa Schmiedl	
User Generated Location Based Services in didaktischen Szenarien	39
Daniela Wolf, Christian F. Freisleben-Teutscher, Wolfgang Gruber	
Hybride Schnitzeljagden - Ausloten der Potentiale für die Hochschullehre	47
Markus Wiemker, Errol Elumir, Adam Clare	
Escape Room Games	55
Heike Fink, Christian Ederer, Anna Sprenger	
Ein Planspiel in der interdisziplinären Lehre in Gesundheitsberufen	69
Wolfgang Gruber, Michael Pany	
milestonePLAY	77
Anita Kiselka	
NEUroLOGISCH – Komplexe Inhalte praxisnah vermitteln	85
Natalie Denk, Alexander Pfeiffer, Thomas Wernbacher, Vanessa Camilleri	
“Game Based Learning to Alleviate Early School Leaving”	91

Elisabeth Höld, Jutta Möseneder

Game Based Learning: Ernährungswissen kindgerecht vermitteln..... 101

Alexander Schmoelz

Ernsthafte Spiele als Anlass für Ko-Kreativität? 107

Wolfgang Gruber

**Game Based Learning – Aufbruch an neue Ufer: ein Baukasten für die Umsetzung an
der Fachhochschule St. Pölten..... 119**

Über die AutorInnen und Herausgeber 127