



**Utgiver:**  
Google LLC

**Lenke:**  
[scholar.google.com](https://scholar.google.com)

**Beskrivelse:**

- Referanser og fulltekstartikler til blant annet **retningslinjer, systematiske oversikter, HTA-Rapporter**
- Gratis
- Google Scholar består av et ikke-kuratert innhold

**Spørsmål**

Hva er effekter av **spillbasert læring** (gamification) på motivasjon hos **universitetsstudenter**?

**Søkeelement / PICO**

**Populasjon (P):**  
universitetsstudenter

**Tiltak (I):**  
spillbasert læring

**Studiedesign (S):**  
systematisk oversikt

**Søk**

- Klikk på de tre strekene øverst i venstre hjørne og velg **Advanced search**.
- Kombiner synonymer innen samme søkeelement med OR, og lag en parantes rundt.
- Ulike søkeelementer kombineres automatisk med AND ved mellomrom.
- Sett fraser i anførselstegn ("university students").
- Søkord treffer hvor som helst i teksten. Skriv allintitle: foran søkeordene for treff kun i tittel (husk liten a).
- Du kan også utelate søkeelementet for studiedesign (S), og avgrense søkeresultatet til Review articles på venstre side.
- Vurder en avgrensing til relevante utgivelsesår

**Søkelinje (P) AND (I) AND (S):** ("higher education" OR "university student" OR "university students") (game OR games OR gamification) ("systematic review")

**Et mulig svar**

Khaldi, A., Bouzidi, R. & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10(1), 10. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>