

Böttcher, Daniel
Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben
Matr.-Nr.: 260381



Exposé für eine Bachelorarbeit zum Thema:

Videospiele in der Pädagogik:

**Welche Möglichkeiten bietet die Einbindung von Videospielen in den
Unterrichtsalltag?**

Vorgelegt von:

Daniel Böttcher
Unterallmendstr. 3
78120 Furtwangen im Schwarzwald

Matrikelnummer: 260381

Fachsemester: 4

Datum: 02.08.2020

Inhaltsverzeichnis

1. Problemstellung
2. Zielsetzung und Erkenntnisinteresse
3. Forschungsstand und Theoretische Grundlage
4. Zielsetzung & Methodik
5. Zeitplan
6. Literatur
7. Eidesstattliche Erklärung

„Viele Eltern kennen sich mit dem Spielen nicht aus und haben Angst vor dem Unbekannten. Doch Spiele besitzen einen enormen positiven Effekt, wenn man ihnen angemessene Grenzen setzt. Vor dem Fernseher verliert mein Dreijähriger aus Passivität einfach den Bezug nach außen. Aber wenn er Videospiele spielt, dann ist er aktiv beschäftigt, denkt über die Geschehnisse nach, spricht mit mir über das auf dem Bildschirm und nimmt eine Menge mehr davon mit.“ (vgl. Lorber, Martin, 2010).

Videospiele sind längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen und hinter den Spielen steckt – wie auch bei Filmen, Fernsehen und Musik – eine milliardenschwere Industrie und Abertausende von Arbeitsplätzen. Immer mehr Menschen spielen aktiv Videospiele und kommen mit dem einzigen, wirklich interaktiven, Unterhaltungsmedium in Berührung. Seien es nun Candy Crush auf dem Handy, oder der neueste Blockbuster aus dem Hause Rockstar.

Daher soll erforscht werden, inwiefern Videospiele auch im Bildungssektor eingesetzt werden können und auch, welche Möglichkeiten damit einhergehen. Können Videospiele einen festen Teil im Unterrichtsalldag einnehmen – vielleicht so wie die Musik? Und welche neuen Möglichkeiten bieten sie für die Pädagogik und die Vermittlung von Inhalten? In einigen Ländern sind Videospiele längst in der Schule zu finden – so in Norwegen, wo es in einigen Schulen E-Sports als Fach gibt (vgl. Grüling, Birk, o.D. S.6) - und sind fester Bestandteil des Unterrichts. So wird Kindern beispielsweise das Arbeiten in Teams beigebracht oder auch Geschichte nahegelegt.

Es soll aufgezeigt werden, welche Möglichkeiten der Sektor bietet und eine Handlungsempfehlung gegeben werden, wie Videospiele ihren Weg in den Schulalltag finden und effektiv im Unterricht eingesetzt werden können. Dafür wird aktuelle Fachliteratur und Studien aus anderen Ländern zu Rate gezogen, an welchen eben angesprochene Punkte aufgezeigt, erklärt und verdeutlicht werden können.

Problemstellung

Videospiele sind mittlerweile für 34 Mio. Deutsche ein fester Bestandteil ihres Alltags (vgl. Grüling, Birk, o.D., S.1). Und auch als Kulturgut wird das Medium mittlerweile weitestgehend akzeptiert – jedoch wird diesem im Bereich der Bildung wenig Beachtung geschenkt.

Und das, trotz der vielen Möglichkeiten, die das Medium in der Verwendung bietet. In vielen

Ländern sind Videospiele ein fester Bestandteil des Lehrplans, und das mit großem Erfolg. In Norwegen bspw. haben sich die Bewerbungen für eben jene Schulen mit E-Sports als Fach verdoppelt (vgl. Grüling, Birk, o.D., S.6).

Zielsetzung und Erkenntnisinteresse

Das Ziel dieser Bachelorarbeit ist es, die Verwendung von Videospielen im Unterricht in anderen Ländern zu erforschen und zu verstehen. Basierend auf diesen Erkenntnissen soll dann herausgearbeitet werden, welche Effekte diese Art des Unterrichtens auf die Lehrkräfte und die Schüler hat.

Es soll untersucht werden, weshalb das Medium bisher noch keinen Weg in die deutschen Schulen gefunden hat.

Außerdem sollen Möglichkeiten herausgearbeitet werden, wie das Medium der Videospiele effektiv in den deutschen Unterrichtsalltag integriert werden kann und welche Fachbereiche davon profitieren könnten.

Ziel der Arbeit:

- Die Erforschung und Präsentation des Nutzens von Videospielen im Unterricht, anhand von bestehender Fachliteratur
- Die Herausarbeitung der Effekte auf Lehrkräfte und Schüler
- Das Festhalten von Gründen, weshalb Videospiele nicht im Curriculum beachtet werden
- Mit den gewonnenen Erkenntnissen die Forschungsfrage beantworten:
Welche Möglichkeiten bietet die Einbindung von Videospielen in den Unterrichtsalltag?

Es wird erwartet, dass die Ergebnisse der Forschung zeigen, dass Videospiele zwar durchaus positive Effekte auf das Lernverhalten und Verstehen von Zusammenhängen haben, sich die Implementierung in den allgemeinen Unterrichtsalltag aber als schwierig erweist.

Forschungsstand und theoretische Grundlage

Generell ist man sich in der Forschung einig über die Vorteile, die Videospiele im Unterricht bieten – vor allem in naturwissenschaftlichen Fächern wie Mathematik, Chemie oder auch im Geschichtsunterricht. Auch bei den bleibenden Effekten in der Medienkompetenz und allgemein sozialen Aspekten wie der Teamfähigkeit sind sich die Forscher und Experten einig – u.a. nachlesbar in diverser Fachliteratur, wie „Spielend lernen!“ (Zielinski / Aßmann / Kaspar / Moormann, 2017) oder „Spielend lernen im Flow“ (Hoblitz, 2014).

Ebenfalls herrscht Einigkeit über die Vorteile der Vielseitigkeit von Games und den damit einhergehenden Möglichkeiten für die Anwendung im Bildungsbereich – herausgearbeitet u.a. in „Wer will ich sein?“ (Leisten, 2020) oder in „Computerspiele im Unterricht: Warum Games in die Schule gehören“ (Grüling, 2020).

Noch nicht ausreichend sind die Datensätze, aus Deutschland, die eine relevante Einschätzung erlauben. Es sind zwar Einzelfälle (in der Verwendung von Computerspielen im Unterricht) vorhanden, noch lassen diese aber keine gute Bearbeitung zu. Aus anderen Ländern sind allerdings mehr Datensätze vorhanden – diese lassen sich jedoch nur schwer auf die deutsche Bildungslandschaft übertragen.

Widersprüchliche Aussagen bestehen – während es viele Experten gibt, die sich für eine Implementierung von Games im Unterricht aussprechen, gibt es auch Experten, die sich dagegen aussprechen (vgl. Felten, 2017).

An bisher bestehenden Daten und Erkenntnissen aus Deutschland soll in vorliegender Arbeit angeknüpft werden und neue Datensätze produziert werden.

Zielsetzung & Methodik

Es soll der aktuelle Wissensstand im Bereich der Entwicklung und Implementierung von Videospielen im Unterrichtsplan zusammengefasst und gebündelt werden.

Zudem sollen einige konkrete Anwendungsmöglichkeiten für in unterschiedlichen Fächern und Fachgebieten im Curriculum entwickelt werden. Unter anderem sind hier konkrete Fallbeispiele für die naturwissenschaftlichen Fächer, Sprachen und Geschichte geplant. Des

Weiteren sollen Negativbeispiele – in welchen Fächern Videospiele kontraproduktiv sind - formuliert und konkretisiert werden.

Ziel der Arbeit ist die Bereitstellung einer Grundlage zur Bearbeitung des Curriculums durch die Einordnung und Zusammenfassung des aktuellen Forschungsstands – als Bestätigung und Ausblick für Anwendungsbeispiele für Videospiele in deutschen Schulen.

Hierfür sollen Interviews mit Lehrkräften und Schülern geführt werden. In erster Linie mit Lehrkörpern, die bereits Videospiele in ihrer Lehrtätigkeit verwenden, aber auch mit solchen die es nicht tun, um so beide Seiten des Spektrums zu abdecken. Außerdem soll hier auch ein „international versus national“-Vergleich entstehen, durch Interviews mit Lehrern und Schülern aus Norwegen – einem Land, welches in vielen Schulen bereits aktiv mit Videospielen im Lehrplan arbeitet (vgl. Grüling, 2020, S.6).

Des Weiteren soll ein Experiment in Partnerschaft mit einem Lehrer ausgeführt werden um neue Datensätze zu generieren.

Darüber hinaus soll eine tiefgreifende Analyse von bisherigen Erkenntnissen für einen konkreten Überblick erstellt werden.

Zeitplan

Literaturrecherche	September 2020
Gliederung erstellen	September 2020
Interviews mit Lehrkräften/Schülern	September & Oktober 2020
Auswertung Interviews	Oktober 2020
Durchführung Experiment	Oktober 2020
Analyse und Auswertung bisheriger bestehender Daten/Erkenntnisse + Zusammentragen	November 2020
Entwicklung von mehreren konkreten Anwendungsbeispielen	November 2020
Schreibphase	November & Dezember 2020
Korrektur lesen / Drucken & Binden	Dezember 2020 (im Notfall: Januar 2021)

Zeitplan im Detail

September 2020

- Literaturrecherche (KW 36, 37, 38)
- Gliederung (KW 39)
- Planung der Interviews (KW 39, 40)

Oktober 2020

- Interviews mit Lehrkräften (KW 40, 41)
- Auswertung der Interviews (KW 42)
- Durchführung Experiment (KW 42, 43)
- Zusammentragen und Zusammenstellung von bisherigen Forschungsdaten (KW 43)
- Analyse und Auswertung bisheriger bestehender Daten/Erkenntnisse (KW 44)

November 2020

- Entwicklung konkreter Anwendungsbeispiele (KW 45, 46)
- Evaluation mit Experten/Lehrkräften (KW 46)
- Schreibphase (KW 47, 48, 49)

Dezember 2020

- Schreibphase (KW 50, 51)
- Korrekturlesen/Prüfen (KW 52)
- Drucken/Binden (KW 53, 1)

Literaturverzeichnis

- Brauer, Johannes: Grenzen des Lernens mit Computerspielen. In: Zielinski, Wolfgang / Aßmann, Sandra / Kaspar, Kai / Moormann, Peter: Spielend lernen!. Computerspiel(n) in Schule und Unterricht. Düsseldorf – München: kopaed verlagsgmbh, Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW Band 5 2017.

- Fechten, Michael: Werden Kinder bald in der Schule Killerspiele spielen?. 2017,
<https://www.zeit.de/gesellschaft/schule/2017-06/computerspiele-gewalt-unterricht-bdp>.
- Grüling, Birk: Computerspiele im Unterricht. Warum Games in die Schule gehören.
<https://www.game.de/publikationen/computerspiele-im-unterricht-warum-games-in-die-schule-gehoeren/>.
- Herndon, Neil: Video Games Should Be Taught In School, 2016.
<https://www.forbes.com/sites/archenemy/2016/01/31/video-games-should-be-taught-in-school/#3b8ad21d40e4>.
- Hoblitz, Anna: Spielend Lernen im Flow, Wiesbaden: Springer Fachmedien VS 2015, verfügbar über: SpringerLink, <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-11376-6>.
- Leisten, Stefan: Wer will ich sein?: ethisches Lernen an TV- und Videospielserien sowie Let's Plays, Marburg: Schüren Verlag 2020, verfügbar über: Nomos eLibrary, <https://www.nomos-elibrary.de/10.5771/9783741001079/wer-will-ich-sein>.
- Lorber, Martin: Videospiele: Erziehung oder Verziehung, 2010,
<https://spielkultur.ea.de/themen/gesellschaft-und-kultur/videospiele-erziehung-oder-verziehung/>.
- Squire, Kurt: Videogames in education. o.D.
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.543.5729&rep=rep1&type=pdf>.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die Hausarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, alle Ausführungen, die anderen Schriften wörtlich oder sinngemäß entnommen wurden, kenntlich gemacht sind und die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Fassung noch nicht Bestandteil einer Studien- oder Prüfungsleistung war.



Unterschrift der Verfasserin / des Verfassers