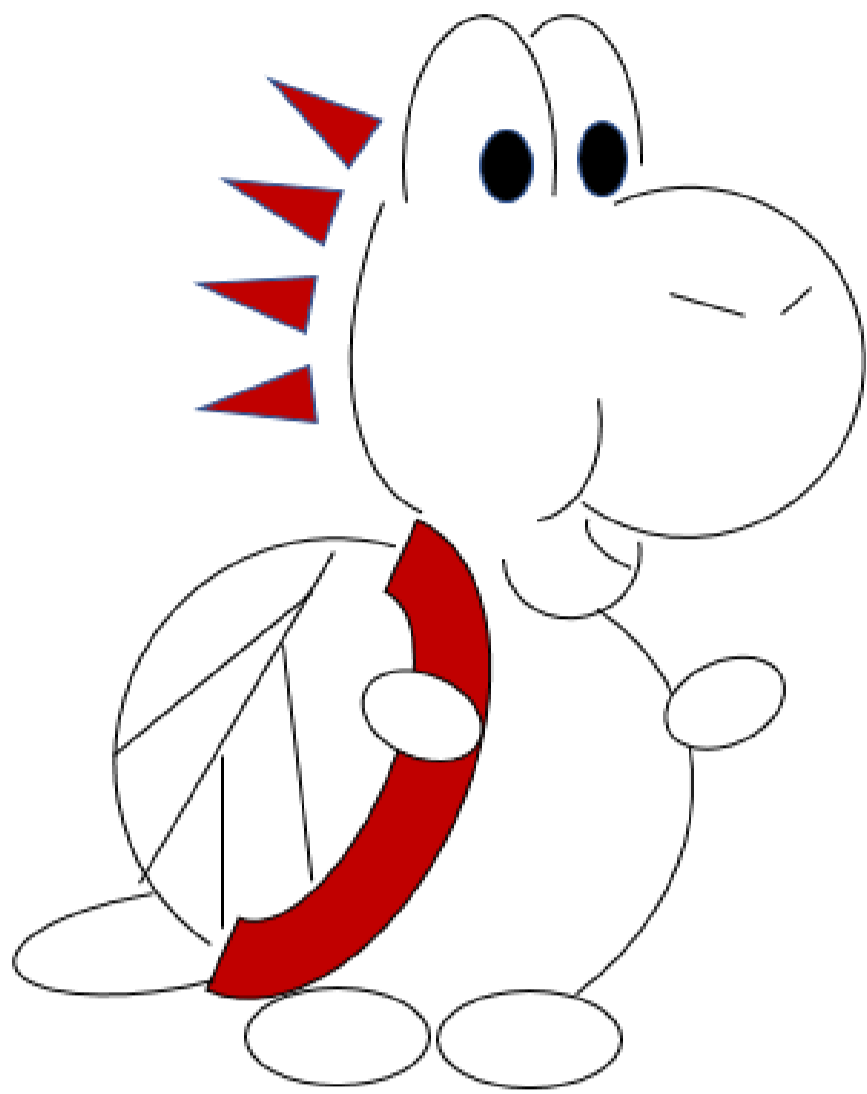


Das Wichtigste vorweg: Was ist game-based-learning? Eine Definition lautet:

„Konzepte, [...] bei denen konventionelle Unterhaltungsspiele zur Motivation, zur Belohnung oder zur Reflexion eingesetzt werden.“ (Ritterfeld & Weber, 2006; Klimmt, 2008)

Im Fokus unseres Erkenntnisgewinns steht die Bewertung dieses Konzepts durch Biologie- und Chemielehrer. Sind Lehrer wirklich offen für Veränderung bei Unterrichtskonzepten? Welche Kriterien bei der Bewertung neuer Konzepte sind für sie wichtig? Welche Auswirkungen schreiben Lehrkräfte game-basierten Unterrichtskonzepten zu?



LEVEL UP IM UNTERRICHT

Wie bewerten Lehrer das „game-based-learning“?

ITEMS

Um quantitative Aussagen treffen zu können, haben wir uns für die Befragung von Lehrkräften einer Stadteilschule mittels Fragebögen entschieden. Den Fragebogen finden Sie unter folgendem Barcode:

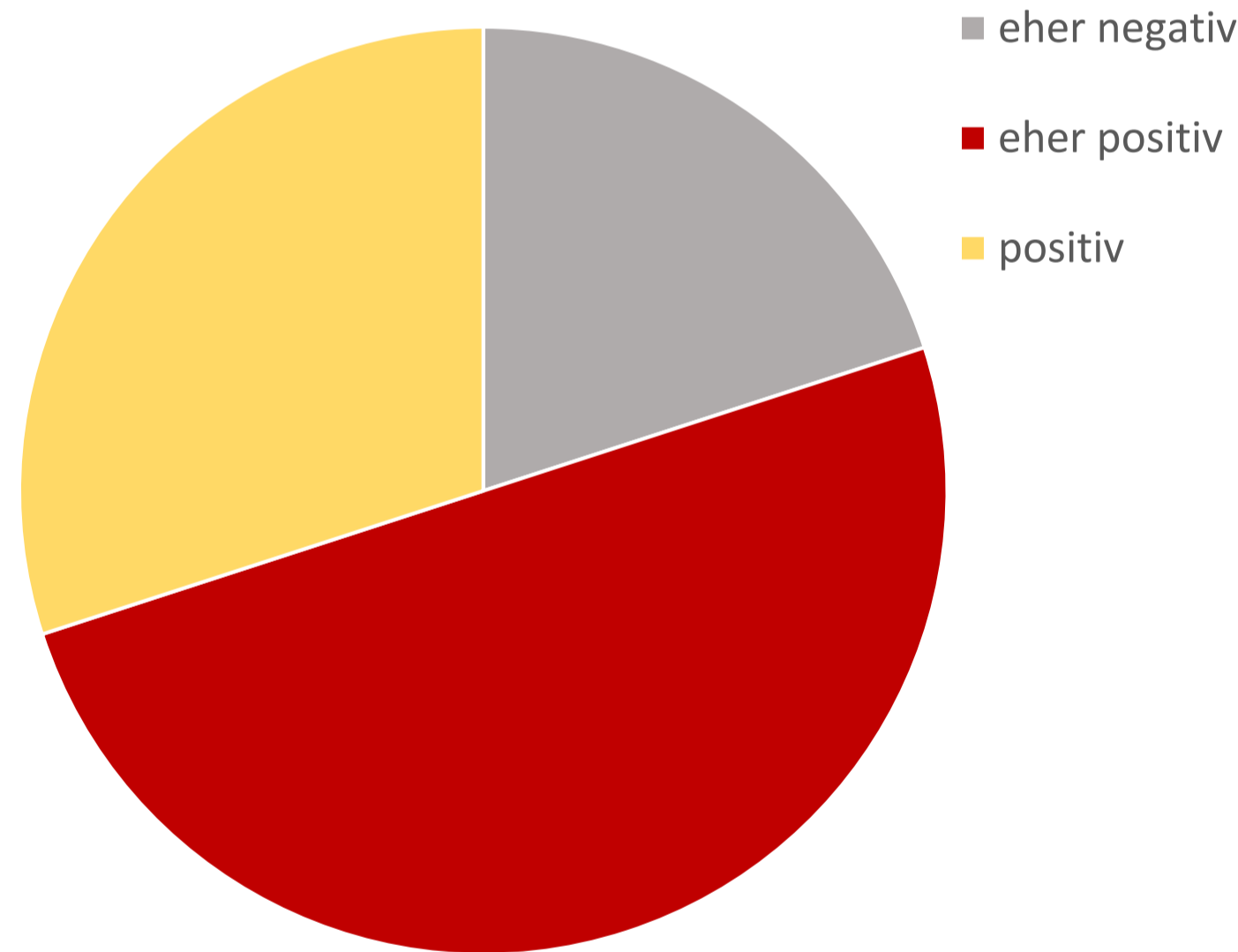


UNSER ABENTEUER

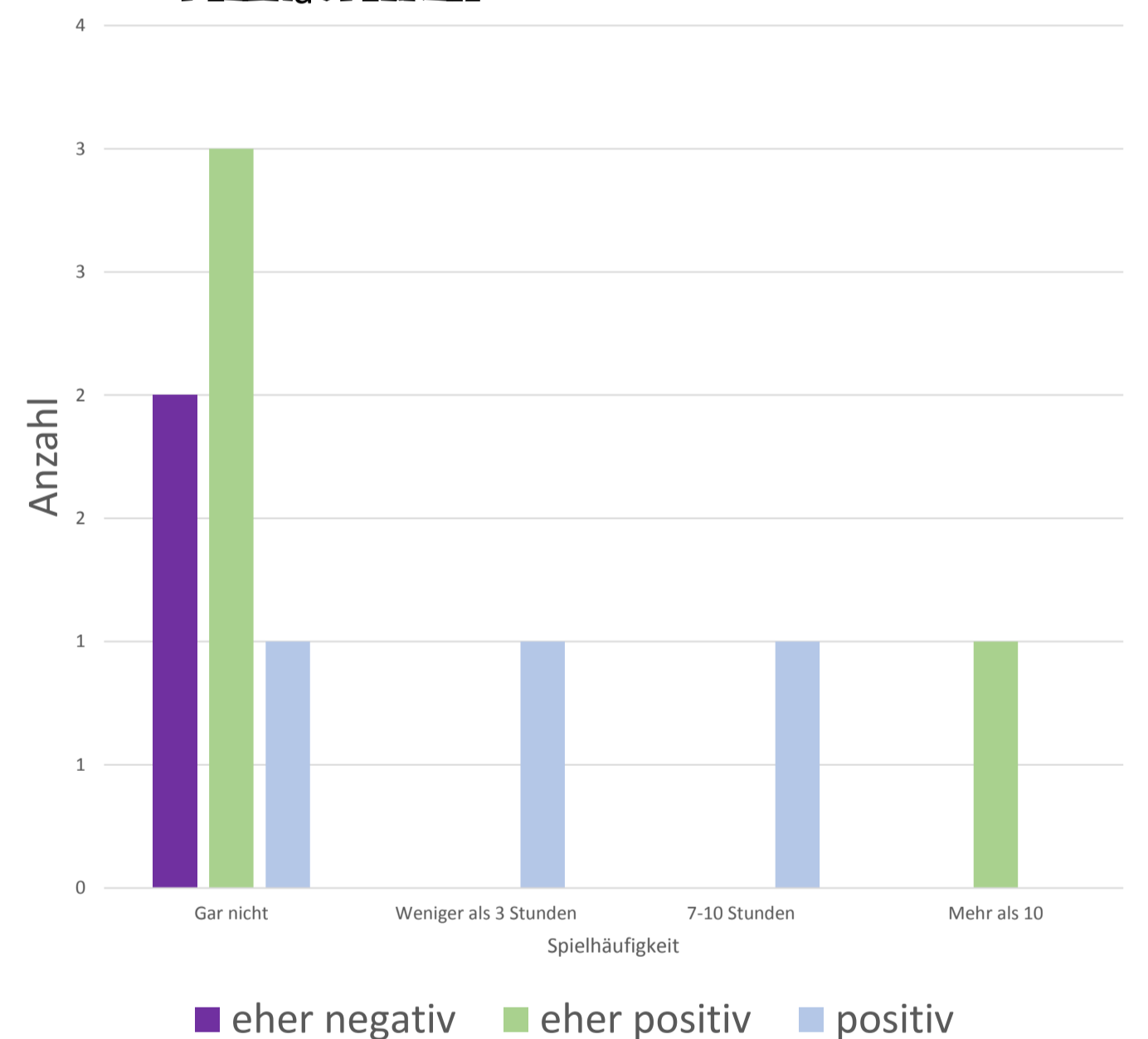
Aus unserer Befragung sind beispielsweise folgende Tendenzen erkennbar:

1. Lehrer stehen dem game-basierten Konzept positiv gegenüber (Kreisdiagramm).
2. Die Bewertung des Konzepts scheint mit dem eigenen Spielkonsum zu korrelieren (Balkendiagramm rechts).
3. Lehrer bewerten die ihnen präsentierten Kriterien zur Konzeptübernahme unterschiedlich (Balkendiagramm unten).

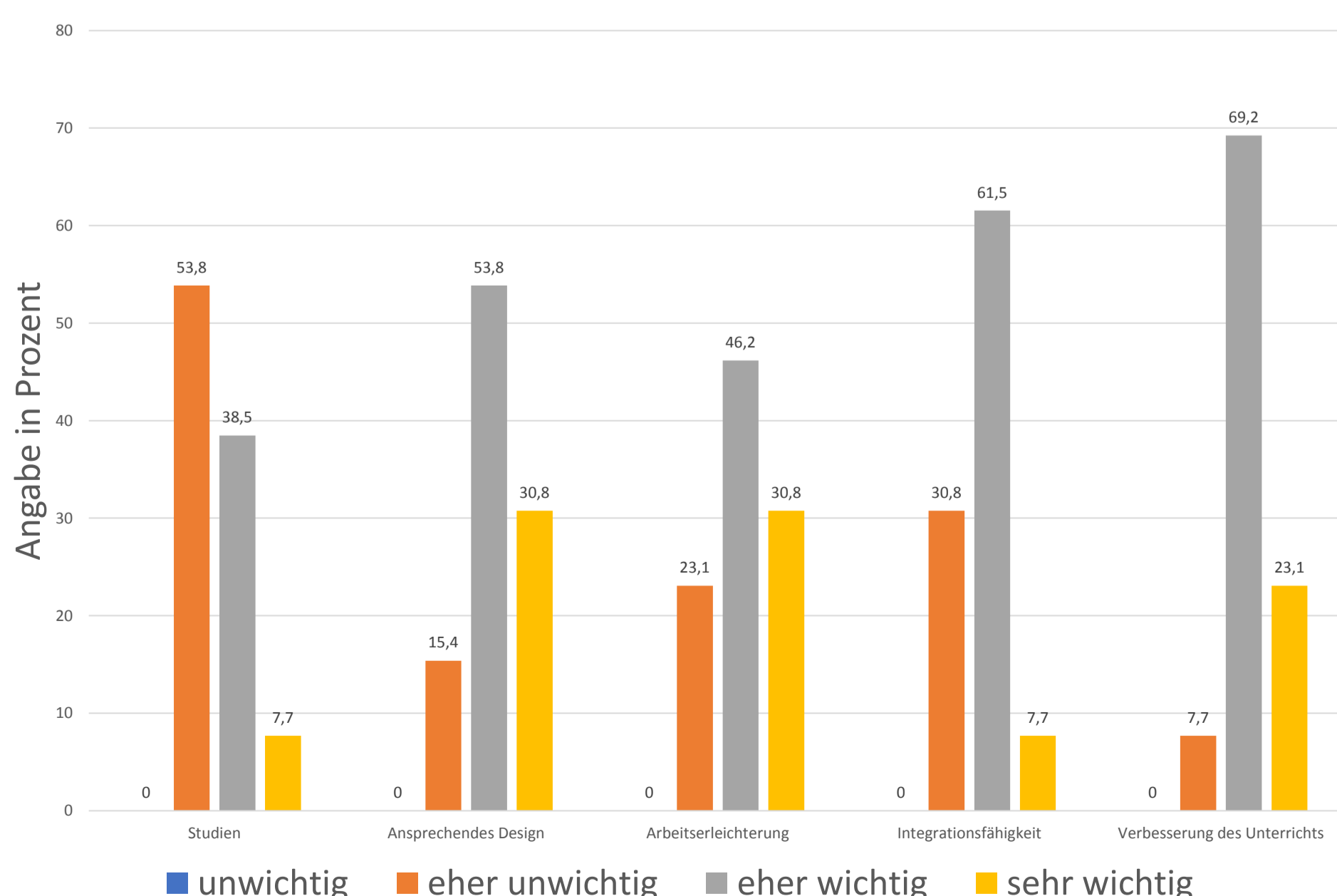
BEWERTUNG GAME BASED LEARNING ALLGEMEIN



BEWERTUNG DES GAME BASED LEARNING IN VERBINDUNG MIT DER SPIELHÄUFIGKEIT



BEWERTUNG DER KRITERIEN ZUR ÜBERNAHME EINES NEUEN KONZEPTS



DIE WEITERE REISE

Um valide Ergebnisse erzielen zu können, braucht es eine große Gruppe an Lehrkräften, die an der Studie teilnehmen. Um die Erhebungsfehler möglichst gering zu halten, empfehlen wir ein anschauliches und erklärendes Informationsblatt zum game-basierten Unterricht, da dieses recht komplex ist und sich einige Befragten nichts darunter vorstellen können.

Weitere Informationen und Ergebnisse entnehmen Sie bitte unserem Forschungsbericht.