

W2

Termin: Mittwoch 04.09.2024 · 10:30-12:00 Uhr

Raum: 401/402

Format: Workshop

Was macht ein Computerspiel zum Bildungsmedium?

Digitale Bildungsmedien sind Alltag. Zahlreiche Verlage, Bildungsinitiativen und kommerzielle Entwicklerstudios stellen zudem Computerspiele zur Verfügung, die die Unterrichtssituation medial bereichern sollen: Serious Games sind Computerspiele, denen neben einer Unterhaltungsfunktion auch Aspekte von Bildung, Erfahrung und Sozialisation zugesprochen werden. Gemein ist Serious Games die Zuschreibung einer pädagogischen „Ernsthaftigkeit“ und eines Lerneffektes, der – zumindest implizit – dem rein lustgesteuerten „Zocken“ abgesprochen wird. Dabei stellen „normale“ Spiele und Serious Games gerade in Design-, Mechanik- und Haptik recht ähnliche Anforderungen. Durch diese Nutzung eines vertrauten digitalen Settings können Serious Games eine hohe Akzeptanz und Lernfreude vermitteln.

An dem Entwicklungsprozess von Serious Games ist mit unterschiedlicher Intensität ein breites Spektrum von so unterschiedlichen Disziplinen, wie z.B. Spieleentwicklung, Pädagogik, Informatik, User Experience, Sozialwissenschaften, aber auch Kunst- und Design sowie Ethik und Recht, beteiligt.

Unsere Annahme ist hierbei, dass bislang zu sehr isoliert in den genannten Disziplinen auf die Frage geblickt wurde, welche Bedingungen ein Computerspiel erfüllen muss, um die eingangs beschriebenen Mehrwerte und den Status eines Bildungsmediums zu erfüllen. Wir erachten eine kombinierte und holistische Antwort als wichtig und für den reflektierten Einsatz von Computerspielen in Schule sowie Aus- und Weiterbildung als zentral.

In dem Beitrag gehen wir der folgenden Forschungsfrage nach: Welche Merkmale machen ein Computerspiel zu dem Bildungsmedium „Serious Game“?

Das methodische Vorgehen zur Beantwortung dieser Frage ist die Auswertung von empirischen und analytischen Studien zur Qualität und Wirksamkeit von Serious Games. Die Studien stammen aus den oben genannten Disziplinen. Das Ergebnis der Arbeit ist ein transdisziplinärer Kriterienkatalog für die Evaluation von Serious Games. Die Anwendung dieses Kriterienkatalogs wird anhand einer Fallstudie illustriert.

Somit soll ein Beitrag geleistet werden, Serious Games als valide und reguläre Bildungsmedien in Schule und Aus- und Weiterbildung zu etablieren.

Literatur (Auswahl):

- Nagalingam, Vanisri, Ibrahim Roslina, Che Mohd Yusoff, Rasimah. 2020. „EDUGXQ: User Experience Instrument for Educational Games’ Evaluation“. In International Journal of Advanced Computer Science and Applications(IJACSA), Vol. 11, No. 1, 2020. Page 562-569.

Referierende:

- Prof. Dr. Henning Hues,
Europäische Fernhochschule Hamburg
- Prof.‘in Dr. Heidi Krömker,
Technische Universität Ilmenau