

Anna Hoblitz: Educational Games an der Schnittstelle zwischen informellem und formellem Lernen

Beitrag aus Heft »2014/06: Bildung mit und über Medien«

Wie wird Lernen mit digitalen Spielen in formalen Lernkontexten durch Spielerfahrungen und Einstellungen gegenüber dem Medium beeinflusst? Anhand der subjektwissenschaftlichen Lerntheorie wird beschrieben, wie expansives Lernen mit digitalen Spielen angeregt werden kann bei gleichzeitiger Berücksichtigung der Erfahrung mit und Haltung zu Spielen. Dazu werden Ergebnisse einer empirischen Untersuchung zum Einsatz eines Educational Games im Physikunterricht präsentiert.

How is Game-based Learning in formal contexts influenced by gaming experiences of students and their attitude towards gaming? Based on the subject-scientific learning theory it will be described how digital games can further expansive learning. The aim is to combine these issues to explain learning outcomes with digital games. Therefore an empirical study Educational Game in science course was conducted.

Literatur:

Caillois, Roger (1960). Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. München: Langen-Müller.

Egenfeldt-Nielsen, Simon (2006). Overview of research on the educational use of video games. In: Digital Kompetenz, 1 (3), S. 184-213.

Gebel, Christa (2009). Lernen und Kompetenzerwerb mit Computerspielen. In: Bevc, Tobias/Zapf, Holger (Hrsg.), Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK., S. 77-94.

Grove, Frederik de/van Looy, Jan/Neys, Joyce/Jansz, Jeroen (2012). Playing in School or at Home? An Exploration of the Effects of Context on Educational Game Experience. In: Electronic Journal of e-Learning 10(1), S. 199-208.

Hochholdinger, Sabine/Meister, Dorothee M./Schaper, Niclas (2008). Die Bedeutung der Lernmotivation für den Lern- und Transfererfolg betrieblichen E-Learnings. In: Zeitschrift für E-Learning Lernkultur und Bildungstechnologie, 3(1). Holzcamp, Klaus (1993). Lernen. Subjektwissenschaftliche Grundlegung. Frankfurt am Main, New York: Campus.

Holzcamp, Klaus (2004). Wider den Lehr-Lern-Kurzschluss. Interview zum Thema >LernenLernen<. In: Faulstich, Peter/Ludwig, Joachim (Hrsg.), Expansives Lernen. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren, S. 29-38.

Huizinga, Johan (1997). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek: Rowohlt.

Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane/Tolks, Daniel (2009). Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health). Themenheft Nr. 15/16: Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten. In: MedienPädagogik, 15/16.

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Lieberman, Debra A. (2006). What Can We Learn From Playing Interactive Games. In: Vorderer, Peter/Bryant, Jennings (Hrsg.), Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, S. 379-397.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2012). KIM-Studie 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2013). JIM-Studie 2013. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger. Stuttgart.

Oerter, Rolf (1993). Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. München: Quintessenz.

Paechter, Manuela (2007). Wissensvermittlung, Lernen und Bildung mit Medien. In: Six, Ulrike/Gleich, Uli/Gimmler, Roland (Hrsg.), Kommunikationspsychologie – Medienpsychologie. Lehrbuch. 1. Aufl. Weinheim: Beltz, S. 372-387.

Quandt, Thorsten/Breuer, Johannes/Festl, Ruth/Scharkow, Michael (2013). Digitale Spiele: Stabile Nutzung in einem dynamischen Markt. In: Media Perspektiven, 10, S. 483-492.

Rice, John W. (2007). New Media Resistance: Barriers to Implementation of Computer Video Games in the Classroom. In: Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 16(3), S. 249-261.

Ritterfeld, Ute/Weber, René (2006). Video Games for Entertainment and Education. In: Vorderer, Peter/Bryant, Jennings (Hrsg.), Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah: Lawrence Erlbaum. S. 399-413.

Schrader, Claudia (2010). Computerbasierte Lernspiele – Stand der Forschung. In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hrsg.), Digitale Spielkultur. München: kopaed. S. 179-190.

Ulicsak, Mary (2010). Games in Education: Serious Games. Unter Mitarbeit von Martha Wright. Herausgegeben von Futurelab. www2.futurelab.org.uk/resources/publications-reports-articles/literature-reviews/Literature-Review1788 [Zugriff: 13.11.2014].

Wagner, Michael/Mitgutsch, Konstantin (2008). Didaktische Szenarien des Digital Game Based Learning. Endbericht des Projekts. Donau-Universität Krems. www.issuu.com/michaelgwagner/docs/2008_wagner_mitgutsch_endbericht_dsdgbl [Zugriff:13.11.2014].

Wastiau, Patricia/Kearney, Caroline/van den Berghe, Wouter (2009). How are digital games used in schools. Complete results of the study. Herausgegeben von European Schoolnet. ISFE. www.games.eun.org/upload/gis-synthesis_report_en.pdf [Zugriff: 13.11.2014].

Wechselberger, Ulrich (2012). Game-based-learning zwischen Spiel und Ernst. Das Informations- und Motivationspotenzial von Lernspielen aus handlungstheoretischer Perspektive. München: kopaed.

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Wilson, Katherine A./Bedwell, Wendy L./Lazzara, Elizabeth H./Salas, Eduardo/Burke, Shawn C./Estock, Jamie L. et al. (2009). Relationships Between Game Attributes and Learning Outcomes: Review and Research Proposals. In: Simulation & Gaming, 40(2), S. 217-266.

Wouters, Pieter/van der Spek, Erik D./van Oostendorp, Herre (2009). Current Practices in Serious Games Research: A Review from a Learning Outcomes Perspective. In: Connolly, Thomas/Stansfield, Mark/Boyle, Liz (Hrsg.), Games-based learning advancements for multi-sensory human computer interfaces. Techniques and effective practices. Hershey: Information Science Reference. S. 232-250.

Young, Michael F./Slota, Stephen/Cutter, Andrew B./Jalette, Gerard/Mullin, Greg/Lai, Benedict et al. (2012). Our Princess Is in Another Castle: A Review of Trends in Serious Gaming for Education. In: Review of Educational Research, 82(1), S. 61-89.