

Kapitel 3 - Wie lernen die Spieler beim Spielen zu lernen?

Zusammenfassung

Das Hauptziel des Kapitels ist es, die Vor- und Nachteile von Videospiele für den Erwerb der Lernkompetenz "Lernen zu lernen" zu zeigen:

- Fähigkeiten wie Selbstreflexion und Selbstwahrnehmung sowie der mit dieser Kompetenz verbundenen Lernprozesse.
- Wissen über das Bekannte und Unbekannte, über die Relevanz der Inhalte oder über die Fähigkeit, selbstständig zu lernen.
- Einstellungen und Werte wie Motivation oder Selbstvertrauen, die für den Erwerb der Kompetenz "Lernen zu lernen" entscheidend sind, können bei richtig eingesetzten Videospiele eine wichtige Rolle als Spaßwerkzeuge spielen.

Dazu werden wir zunächst über die Definition von "Lernen zu lernen" und die Bibliographie zu Videospiele im Klassenzimmer nachdenken. Später werden die positiven und negativen Aspekte von Videospiele untersucht, insbesondere soweit sie von den SchülerInnen zum Erwerb der Fähigkeiten, Kenntnisse, Einstellungen und Werte genutzt werden, die mit der Kompetenz "Lernen zu lernen" einhergehen.

Schließlich werden einige methodische Tipps gegeben, die den Lehrkräften helfen sollen, Videospiele zum Erwerb dieser Kompetenz effektiv zu nutzen, insbesondere in Bezug auf die folgenden drei Aspekte:

- Für die Auswahl der am besten geeigneten Videospiele zum Erwerb der Kompetenz "Lernen zu lernen".
- In Bezug auf die effektivsten Bildungsstrategien zur Erreichung des Ziels, dass die SchülerInnen lernen zu lernen.
- Im Zusammenhang mit der Nutzung von Videospiele als effektive Instrumente für den Erwerb dieser Kompetenz.

Schlüsselwörter: Videospiele; Lernspiele; Lehrmaterialien; Kompetenzbasierter Unterricht; Lernmethoden

Einführung

Am 18. Dezember 2006 haben das Europäische Parlament und der Rat der Europäischen Union unter dem Titel "Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen" eine Reihe von Überlegungen und Empfehlungen vorgelegt: Ein europäischer Referenzrahmen", der die grundlegenden Qualitäten beschreibt, die bei der Planung, Organisation und Verwaltung des lebenslangen Lernens berücksichtigt werden sollten. Diese Publikation enthält die folgenden acht Grundkompetenzen, von denen die Kompetenz "Lernen zu lernen" als diejenige angesehen wird, die alle Lernaktivitäten unterstützt:

1. Kommunikation in der Muttersprache
2. Kommunikation in Fremdsprachen



3. Mathematische Kompetenz und Grundkompetenz in Naturwissenschaften und Technik
4. Digitale Kompetenz
5. Lernen zu lernen
6. Soziale und zivilgesellschaftliche Kompetenzen
7. Sinn für Initiative und Unternehmertum
8. Kulturelles Bewusstsein und Ausdruck

Die dritte und vierte Kompetenz bezieht sich auf den Einsatz technologischer Werkzeuge.

Die westliche Welt ist derzeit in das Phänomen des Internet der Dinge (IoT) vertieft, und der Einsatz von Technologie ist Teil des täglichen Lebens der BürgerInnen. Neue Generationen tauchen ein in eine technologische Welt, die sich mit hoher Geschwindigkeit entwickelt, in der die Anpassung an neue Zusammenhänge und die Toleranz gegenüber technologischen Veränderungen eine wesentliche Voraussetzung für eine angemessene Information und Vernetzung ist. Die Technologie überschwemmt praktisch alle Lebensbereiche, von den einfachsten und alltäglichen Aktivitäten wie der Routenplanung auf einem GPS bis hin zu den komplexesten und anspruchsvollsten wie der Verwendung digitaler Zertifikate zum digitalen Signieren von Dokumenten, an denen Führungskräfte eines multinationalen Konzerns beteiligt sind.

Der Kontext von Spielen und Unterhaltung liegt nicht außerhalb dieses Technologie-Dachs. Weit davon entfernt ist die Nutzung von Videospiele derzeit vor allem bei Jugendlichen weit verbreitet. Das große Potenzial dieser Ressourcen ist dem Blick der PädagogInnen nicht entgangen, die sie aufgrund ihres besonders motivierenden Charakters zunehmend als Lehrmittel nutzen.

Im Folgenden wird analysiert, wie Videospiele, verstanden als Lernwerkzeuge, helfen können, die Kompetenz "Lernen zu lernen" zu erwerben. Dazu werden wir zunächst die Definition und die Hauptmerkmale dieser Kompetenz sowie die damit verbundenen Fähigkeiten, Einstellungen und Werte untersuchen. Zweitens, wird durch die wichtigsten Forschungsarbeiten über Videospiele als Lehrmittel gehen. Der nächste Abschnitt behandelt, wie Videospiele als Ressourcen genutzt werden können, um den Erwerb von Fähigkeiten, Einstellungen und Werten im Zusammenhang mit der Kompetenz "Lernen zu lernen" zu erleichtern. Schließlich schließt das Kapitel mit einer Beschreibung der wichtigsten Strategien für PädagogInnen, die Videospiele als didaktische Hilfsmittel einsetzen wollen, sowie der Anforderungen an die Wirksamkeit. Eine Reihe von Schlussfolgerungen und Referenzen werden den theoretischen Teil dieses Kapitels vervollständigen.

Schlussfolgerung

Wir beginnen damit, "Lernen zu lernen" als Kompetenz zu definieren, die Dichotomie zwischen LehrerInnen und SchülerInnen zu dissoziieren, damit die SchülerInnen autonom und selbstbewusst lernen können. Wir haben auch die mit dieser Kompetenz verbundenen Fähigkeiten, Einstellungen und Werte festgelegt. Nach der Analyse der akademischen Hauptstudien über die Anwendung von Videospiele im Unterricht wurden eine Reihe von Richtlinien erstellt, um das Potenzial von Videospiele für den Erwerb von "learning to learn" zu realisieren.

Videospiele haben sich als nützliche Werkzeuge für den Erwerb bestimmter Grundfertigkeiten erwiesen, wie z.B. Selbstdisziplin, bewusste Suche nach Lernmöglichkeiten, Fähigkeit zur Selbstevaluation, autonome Informationssuche, Fähigkeit zur Problemlösung und Überwindung von Hindernissen, richtiges Veränderungsmanagement und die Fähigkeit, das vorherige Lernen auf neue Szenarien anzuwenden. Im Gegensatz dazu sollten Videospiele nicht als die am besten geeigneten Instrumente für den Erwerb von Fähigkeiten bei der Suche nach Hilfe wie Beratung, Orientierung, Beratung oder Unterstützung angesehen werden.

In Bezug auf die Einstellungen und Werte, die mit dem "Lernen zu lernen" verbunden sind, ist Motivation ein Merkmal, das oft mit dem Einsatz von Videospielen im Klassenzimmer in Verbindung gebracht wird. Tatsächlich ist die Motivation der SchülerInnen oft der Hauptgrund, warum LehrerInnen diese Ressourcen nutzen.

Der Einsatz von Videospielen als Lehrmittel muss jedoch vorher geplant und im Rahmen einer Bildungsstrategie platziert werden. Damit die Strategie wirksam ist, müssen außerdem die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Es muss das richtige Videospiel ausgewählt werden.
- Der/die Lehrende muss das Spiel kennen, indem er es vorher gespielt hat.
- Das Videospiel muss analysiert werden, um seinen Inhalt und sein Bildungspotenzial zu identifizieren.
- Eine vorherige Klassifizierung von Videospielen muss entsprechend ihrem Bildungspotenzial erfolgen.
- Das ausgewählte Videospiel sollte sich an die Ziele und Inhalte der Anleitung anpassen.
- Das Videospiel muss auf die Art der SchülerInnen und ihre sozialen Bedingungen abgestimmt werden.
- Die Figur der Lehrperson ist notwendig, um die SchülerInnen zu führen, um über die Bildungserfahrung nachzudenken.
- Die Lehrperson muss sicherstellen, dass sich die SchülerInnen über den Zusammenhang zwischen dem Videospiel und dem Lernen im Klaren sind.
- Lehrende müssen sich während des didaktischen Prozesses mit Videospielen orientieren und Entscheidungen treffen.
- Die LehrerInnen müssen in Bezug auf digitale Kompetenz, Design von Überwachungsinstrumenten, Bewertung, Teamfähigkeit, positive Einstellung usw. qualifiziert sein....
- Bedingungen wie Räume, Infrastruktur, Ausrüstung, Zugang zu Online-Spiele-Repositorien und Internetverbindung müssen angemessen sein.
- Methodische Überlegungen sollten berücksichtigt werden.

Kurz gesagt, die Nutzung von Videospielen muss von den Lehrenden so konfiguriert, geplant und durchgeführt werden, dass ein echtes Bildungserlebnis erreicht wird, ohne dass das Klassenzimmer die Dynamik eines Spielzimmers erhält.