

Kapitel 5 - Die Rolle von Videospiele in der Bildung

Zusammenfassung

Die aktuellen Informationstechnologien, ihre Transzendenz und Anwendbarkeit in vielen Bereichen des täglichen Lebens in der Gesellschaft, haben alle sozialen Aspekte durchdrungen. Der technologische Fortschritt im Bereich der Videospiele hat sich zu einer virtuellen Realität entwickelt, und es war nur eine Frage der Zeit, bis sie im Rahmen des Lernprozesses in den Schulen ankamen. Tatsächlich steht dies im Gegensatz zur Verwendung von Computern und Tablets, die Bildungseinrichtungen als Schlüsselkomponente im Lernprozess der Schüler bereitstellen.

Zu Hause jedoch verfügen Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Allgemeinen über Videokonsolen und technologische Geräte für die Freizeit, die von Eltern und Lehrern nicht mehr verpönt werden, denn jedes Spiel beinhaltet einen spielerischen Unterricht, der kognitive Wege erzeugt, die neue Wissenswege aktivieren, motivieren und entdecken. Das Ziel dieses Dokuments ist es, die Nutzung von Videospiele zu entmystifizieren und bestimmte Schlüsselemente vorzuschlagen, die die Bildungsentwicklung der SchülerInnen fördern, um das Wachstum und die Anwendbarkeit auf alle Bereiche des SchülerInnenwachstums zu unterstützen.

Schlüsselwörter: Videospiele, computerunterstützter Unterricht, Lernsoftware, Lernmethoden, Informationstechnologie

Einführung

In den letzten zwei Jahrzehnten haben sich Konsum- und Freizeitverhalten radikal verändert. Spiele, im Wesentlichen solche, die computerbasiert sind, sind zu einem der bevorzugten Unterhaltungsaktivitäten geworden, was sich deutlich in den wirtschaftlichen Auswirkungen der Videospieleindustrie widerspiegelt, die mit einem Weltmarktanteil von 70% gegenüber 17% in anderen Unterhaltungs- und Freizeitbranchen (De Prato, Feijoo und Simon, 2014). Tatsächlich ist die Gaming-Branche zusammen mit der Entwicklung neuer Technologien in den letzten Jahren zu einem Mittel des Massenkonsums par excellence geworden. China, das in diesem Markt an erster Stelle steht, stieg von Investitionen in Höhe von 27,15 Mrd. USD im Jahr 2011 auf 368,10 Mrd. USD im Jahr später (Ström und Ernkvist, 2014), gefolgt von den Vereinigten Staaten, Japan, Südkorea und Deutschland, die sich innerhalb der Branche weiterhin auf dem Weg nach oben befinden.

Vor diesem Hintergrund ist die Verbindung zwischen Videospiele und Bildung in der technologischen Entwicklung gleichermaßen präsent geblieben und versucht, sich neben den Anforderungen des Arbeitsmarktes auch an neue Anforderungen und Kompetenzen der SchülerInnen anzupassen. Daher hat die Umsetzung in der Unterrichtspraxis sowohl außerhalb als auch innerhalb des Klassenzimmers eine Neubewertung der Lehrinhalte und eine Bewertung mit sich gebracht, die nach und nach offener für den Einsatz alternativer Techniken wie Blended Learning, massive Online-Kurse und natürlich die schrittweise Einbeziehung von Serious Games, Game Based Learning und Gamification ist.



In diesem Kapitel beginnt der theoretische Rahmen mit einer Reise durch die gemeinsamen Merkmale von Videospiele, gefolgt von dem Übergang von Videospiele von der Freizeit zur Bildung, gefolgt von einer theoretischen Überprüfung von Bildungsvideospiele, einschließlich des Begriffs der Lernspiele. Im praktischen Teil wird die Konfiguration einiger pädagogischer Videospiele wie Minecraft Education, Fingu, Kokori, Dragon Box und GeoGuessr analysiert, die mit 2 realen Fallstudien endet, wobei die erste auf den Einsatz von 16 pädagogischen Videospiele in Privatschulen in der Stadt Cuenca, Ecuador, und die zweite auf dem Gebiet der Hochschulbildung ausgerichtet ist, insbesondere den Master in Informations- und Kommunikationstechnologien für Bildung und digitales Lernen an der Universität Nebrija in Spanien unter Bezugnahme auf das pädagogische Videospiele "We become what we behold" von Nutcase Nightmare, in dem die SchülerInnen anhand von Blackboard, einer virtuellen Campus-Plattform, bewertet werden, in der die pädagogische Wirkung demonstriert wird.

Schlussfolgerung

Das Kapitel wirft einen umfassenden Blick auf die Rolle von Videospiele in der Bildung, spezifiziert die gemeinsamen Merkmale von Videospiele, erforscht Interaktion, Erzählung, Spielbarkeit, Gefühl des Eintauchens, Ästhetik und ihre Allgegenwart und bezeichnet sie als wesentlich für die Gestaltung und Konfiguration der Freizeiterfahrung. Als nächstes wird im theoretischen Rahmen gezeigt, dass trotz des Rufs von Videospiele, die aus der Perspektive der Unterhaltung und Freizeit etabliert wurden, sie auch als Bildungswerkzeuge angesehen werden, die Vorteile bei kognitiven und psychomotorischen Fähigkeiten generieren. Im Anschluss an den theoretischen Rahmen werden der pädagogische Wert von Videospiele, ihre pädagogischen Eigenschaften und relevante Meilensteine untersucht.

Im nächsten Abschnitt werden einige der wichtigsten Fälle im Zusammenhang mit Bildungsvideospiele analysiert. Minecraft Education, Fingu, Kokori, Dragon Box und GeoGuessr. Diese Studie zeigt, dass die meisten Videospiele versuchen, sich in der Nische der mobilen Plattformen, einschließlich Smartphones und Tablets, zu positionieren, ähnlich wie bei Minecraft Education. Einige kommerzielle Spiele haben versucht, den Sprung in den Bildungsraum zu schaffen, wo es eine Nachfrage von Institutionen gibt, die den Einsatz von Videospiele im Klassenzimmer fördern und wo die Ziele und ihre Korrelation mit den akademischen Inhalten deutlicher erkennbar sind. Ebenso sind neben namhaften Entwicklungsunternehmen wie Mojang AB, Electronic Arts auch die Universitäten selbst an der Gestaltung und Programmierung von Bildungsvideospiele beteiligt, weshalb die Bedürfnisse von Schülern und Lehrern genauer bekannt sind und somit deren Einsatz im Bildungsraum gefördert wird.

Was die realen Fälle betrifft, so zielte der erste auf die persönliche Grund- und Sekundarschulbildung ab, wobei die Akzeptanz von Spielen in Schulen durch Interviews mit LehrerInnen hervorgehoben wurde, die mit ihrer allmählichen Aufnahme in die Klassenzimmer enden. Während der zweite reale Fall auf Online-Hochschulkurse ausgerichtet ist, in denen eine Aktivität auf der Grundlage des Videospiele "we become what we behold" durchgeführt wird, führt dies zu einer Kritik an der gesellschaftlichen Strukturierung und der Verarmung viraler Inhalte in den Massenkommunikationsmedien.

Kurz gesagt, die Rolle der Videospiele in der heutigen Gesellschaft ist eine Kohäsion zwischen den gelehrten Inhalten und den neuen Generationen. Daher sollte den kurz- und langfristigen Auswirkungen besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden.

