

18.5.2024

Verfasser/in

SCHMOCKER, David (GÖTZ, Alexander)

Titel

Entwicklung von Serious Games als Lernmethode im Hochschulunterricht : ein Praxisbericht / David Schmocker ; Alexander Götz

Erscheinungsjahr

2019

Quelle/Fußnote

In: Neues Handbuch Hochschullehre / Hrsg.: Brigitte Behrendt ... - Berlin : Raabe, 2019. - C 2.40. - S. 1 - 30

Inventarnummer

48333

Schlagwörter

Studentenschaft ; Studienverhalten ; Didaktik ; Hochschuldidaktik

Abstract

Dieser Beitrag demonstriert anhand eines Fallbeispiels die Möglichkeiten der konstruktivistischen Nutzung von Serious Games (Entwicklung neuer Lernspiele im Unterricht) im Hochschulkontext. Während die instruktivistische Nutzung von Serious Games (Einbettung von vorhandenen Spielen in den Unterricht) bereits relativ weit etabliert ist, wird die Entwicklung von neuen Serious Games als Unterrichtsmethode nur zögerlich als hochschuldidaktisches Mittel eingesetzt. Doch diese interaktive Nutzungsform kann die aktive Auseinandersetzung mit unterschiedlichsten Inhalten fördern. Auch in Bezug auf die Vermittlung verschiedener überfachlicher Kompetenzen beinhaltet sie beachtenswertes Potenzial. Im Anschluss an eine kurze theoretische Einrahmung wird in diesem Beitrag die praktische Durchführung eines konstruktivistischen Serious-Games-Seminars für Masterstudierende der Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der Universität Zürich aufgezeigt und kritisch diskutiert.

(HRK / Abstract übernommen)