

Education-Concept-Games!

Das Bildungs-Konzept-Spiel als Ansatz zur Sicherung der pädagogischen Qualität und zur optimalen Nutzung der zusätzlichen Möglichkeiten beim Onlineeinsatz.

Ausgangspunkt und Erfahrungen

Schon seit geraumer Zeit bringen wir in unserer Bildungsarbeit Simulationen und Spiele höchst erfolgreich zum Einsatz. Die diesen Medien innewohnenden spezifischen Stärken bringen – richtig eingesetzt – nach unserer Erfahrung enorme Vorteile für den Fortgang der Wissensvermittlung und das Erreichen von Bildungszielen.

Simulationen schaffen durch Rollenspielsituationen Motivation und Identifikation bei den Teilnehmern. Die daraus resultierende Interaktion in der Gruppe bringt zusätzliche Lernimpulse durch das Lernen voneinander.

Simulationen helfen darüber hinaus rasch Zusammenhänge zu erfassen, Abhängigkeiten zu erkennen und einen Gesamtüberblick zu erreichen.

Spiele mit pädagogischem Hintergrund und entsprechenden Bildungszielen wiederum bringen per se einen hohen Motivationsfaktor mit sich. Das Bildungsziel wird spielerisch und "nebenbei" erreicht.

Beiden Instrumenten ist gemeinsam, dass der Erfolg eines Einsatzes in hohem Maße von den richtigen Rahmenbedingungen und der Beachtung wichtiger Voraussetzungen beim Einsatz abhängt.

Spiele und Simulationen führen nur dann zu einem optimalen Bildungserfolg, wenn die folgende Rahmenbedingungen und Voraussetzungen erfüllt sind:

- ⇒ Die Teilnehmer werden auf die Inhalte und Ziele ausreichend vorbereitet.
- ⇒ Der Ablauf und die Teilnehmer/innen werden durch eine entsprechende Anzahl von Betreuer/innen ausreichend begleitet.
- ⇒ Je nach Verlauf bzw. Bedarf unterbrechen die Betreuer/innen für notwendige und zielführende Inputphasen.
- ⇒ Die Betreuer/innen brauchen ein entsprechend umfangreiches Wissen und die nötige pädagogische Kompetenz.
- ⇒ Die Spiel- bzw. Simulationsphase wird aufgearbeitet und das Erlernete durch geeignete pädagogische Maßnahmen gefestigt.

Sind diese Rahmenbedingungen und Voraussetzungen erfüllt bzw. gegeben haben wir bei den Einsätzen unserer Simulationen und Spiele bei allen Teilnehmergruppen (von Schüler/innen und Lehrlingen angefangen über Lehrer/innen bis hin zu Politiker/innen und Manager/Innen) positivste Erfolge und Rückmeldungen erzielen können.

Der Onlineeinsatz

Um nun alle Voraussetzungen für einen optimalen Bildungserfolg auch beim Einsatz von Simulationen und Spielen im Internet (Intra-, Extranet) gewährleisten zu können, sind einerseits entsprechende Rahmenbedingungen vorzusehen und zum anderen ist schon bei der Gestaltung der Simulationen und Spiele auf den Onlineeinsatz Bedacht zu nehmen.

Bei den Rahmenbedingungen für den Einsatz sind es einerseits die technischen Voraussetzungen, die zu schaffen sind. Hier sind es – je nach Zielsetzung und Möglichkeiten – alle aktuellen Formen der Kommunikation, die rund um die Simulation bzw. das Spiel zur Verfügung stehen sollten.

Vielfach stellen synchrone multimediale Kommunikationswege einen optimalen Rahmen für den Einsatz dar.

Doch nicht immer sind alle Teilnehmer/innen und/oder Betreuer/innen gleichzeitig online. Gerade hier bietet der Interneteinsatz viele weitere Optionen und Möglichkeiten, die durch entsprechende asynchrone Kommunikationsmedien unterstützt werden.

Für den schnellen und gesicherten Zugriff durch die Teilnehmer/innen ist ein geeigneter Wissens-Container herzustellen und zu befüllen.

Natürlich steht dem User zusätzlich das gesamte Internet als Informationsquelle für sein Tun zur Verfügung, dennoch ist eine eigens für den Einsatz zusammengestellte Sammlung dringend anzuempfehlen.

Aus technischer Sicht wird wahrscheinlich eine Datenbank mit entsprechenden multimedialen Fähigkeiten gekoppelt mit einer qualitativ hochwertigen Suchmaschine die optimale Lösung darstellen.

Die Verlinkung der jeweiligen Spielsituation mit den entsprechenden Inhalten des Wissenscontainers ist schon bei der Erstellung der Simulation bzw. des Spieles vorzusehen.

Für die Vorbereitung und die Nachbereitung sind für die Teilnehmer/innen entsprechende Einheiten anzubieten.

Zu Berücksichtigen sind Lernsituationen, wo die Betreuung durch Personen vor Ort übernommen werden muss. Typischerweise Lehrer/innen, die mit ihren Schüler/innen ein Education-Concept-Game einsetzen wollen.

Hier sind optimalerweise sowohl unterschiedliche Zugänge zur Simulation bzw. zum Spiel als auch zum Wissenscontainer zu programmieren und anzubieten.

Eingebettet in eine moderne elektronische Lernumgebung mit allen nötigen Kommunikations- und Informationsinstrumenten können nun im Einsatz von Simulationen und Spielen die traditionellen Stärken durch die zusätzlichen Möglichkeiten einer weltweiten Vernetzung ergänzt und unterstützt werden.

Schon bisher war der Einsatz von Simulationen und Spielen immer nur als Teilaspekt einer Bildungsmaßnahme zu begreifen. Mit einem Education-Concept-Game ist ein Einsatz nun jederzeit und an jedem Ort möglich und machbar.

Die Lösung

Education-Concept-Games!



Die Simulation bzw. das Spiel wird als Gesamtkonzept erstellt und bezieht aktuelle Kommunikationstools, Elearning-Instrumente, Datenbankkomponenten und Möglichkeiten des Netzwerkes ein.

Die Kommunikationstools sorgen für den Kontakt aller Beteiligten untereinander und mit etwaigen zentralen Advisern.

Hier wird vorbereitet, erklärt, sich ausgetauscht, Aufgaben vergeben, nachgefragt usw. usw.

Zusätzliche Elearninginstrumente erlauben Abstimmungen, Tests zur Selbstbestimmung, Leistungsbestimmungen usw. bis hin zu einem virtuellen Klassenzimmer oder Seminarraum.

Aus der Simulation bzw. dem Spiel heraus werden Teilnehmer/innen und Betreuer/innen immer wieder mit dem Wissenscontainer verlinkt. Passend zur jeweiligen Situation werden Text- aber auch Audio- und Videoinformationen, Bilder, Grafiken usw. zur Wissensvermittlung angeboten.

Natürlich steht die Datenbank allen Beteiligten jederzeit zur Verfügung und kann auch z.B. über Suchmaschinen als Informationsquelle genutzt werden.

Das Zusammenspiel aller Komponenten mit den Möglichkeiten des Netzwerkes bringt die Stärken und die Mächtigkeit der Education-Concept-Games!

Ing. Franz-Werner KARNER

Graz, 10. November 2006

Informatik-Service der
Steirische Volkswirtschaftliche Gesellschaft