

# UNIVERSITY OF TWENTE.

## **Die Wahrnehmung der Lehrerinnen über den Einsatz von Serious Games in der formalen Bildung: Möglichkeiten und Grenzen**

Sehr geehrter Lehrer,

ich bin Mohammad Assaf und ich bin Doktorand an der Universität Twente. Der allgemeine Fokus meiner Forschung liegt auf **Serious Games**. Das sind Spiele, deren primäres Ziel nicht nur Spaß oder Unterhaltung sind, sondern auch vielmehr das Erlernen oder Üben einer Fertigkeit. Als Teil meiner Studie über die Verwendung von Serious Games in der formalen Bildung lade ich Sie ein, an einer Forschungsstudie über Ihre Meinung und Gedanken als Lehrer über die Verwendung von Serious Games und Game-based Learning in Klassenzimmern teilzunehmen und darüber, wie sich diese auf Ihre Rolle als Lehrer auswirken können. Die folgende Befragung soll die Schlüsselfaktoren herausfiltern, die sich auf Ihre Einstellung zum Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht auswirken.

Das Ausfüllen des Fragebogens dauert nur einige Minuten. Ihre Teilnahme an dieser Studie ist vollkommen freiwillig. Sie können ganz ablehnen oder die Fragen auslassen, die Sie nicht beantworten möchten. Ihre Antworten bleiben vertraulich und anonym. Die Daten aus dieser Untersuchung werden unter Verschluss gehalten und nur zusammengefasst veröffentlicht. Niemand außer den Forschern wird Ihre individuellen Antworten auf diese Fragen kennen.

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit nehmen, mich bei meinen pädagogischen Bemühungen zu unterstützen. Ohne die Hilfe von Menschen wie Ihnen könnte diese Studie über Lehrer nicht durchgeführt werden. Wenn Sie Fragen oder Bedenken bezüglich des Ausfüllens des Fragebogens, oder der Teilnahme an dieser Studie haben, können Sie mich gerne kontaktieren: **+49 (0)17678969369** oder **moh.assaf@gmail.com**. Bitte senden Sie die ausgefüllte Umfrage zurück per E-Mail an mich.

Mit freundlichen Grüßen,

Mohammad Assaf

*PhD Student*

*Fakultät für Verhaltens-, Management- und Sozialwissenschaften (BMS)*

*Universität Twente*

# Hintergrundinformationen

Diese Fragen beziehen sich auf Sie, Ihre Ausbildung und die Zeit, die Sie im Unterricht verbracht haben. Bei der Beantwortung der Fragen markieren Sie bitte das entsprechende Kästchen.

## Was ist Ihr Geschlecht?

Frau                  Mann

## 1. Wie alt sind Sie?

Unter 25      25-29                  30-39                  40-49                  50-59                  60+

## 2. Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihren höchsten Bildungsabschluss am besten?

- a) Berufsausbildung
- b) Bachelor-Abschluss
- c) Master-Abschluss und höher

## 3. Schätzen Sie in einer typischen Schulwoche die Anzahl der (60-minütigen) Stunden, die Sie für die folgenden Aktivitäten aufwenden.

*Bitte schreiben Sie in jeder Zeile eine Zahl und runden Sie die Antworten auf die nächste Stunde ab. Schreiben Sie 0 (Null), wenn unzutreffend.*

- a) Unterricht von Schülern in der Schule (entweder in der ganzen Klasse, in Gruppen oder einzeln)
- b) Planung oder Vorbereitung des Unterrichts in der Schule oder außerhalb der Schule (inkl. Benotung der Schülerarbeiten)
- c) Verwaltungsaufgaben in der Schule oder außerhalb der Schule (einschließlich Schulverwaltungsaufgaben, Formalitäten und andere Bürotätigkeiten, die Sie in Ihrem Beruf als Lehrer wahrnehmen)
- d) Sonstige:

## 4. Wie lange arbeiten Sie schon als Lehrer?

Schon seit einem Jahr      1-2 Jahren      3-5 Jahren      6-10 Jahren      11-15 Jahren      16-20 Jahren      über 20 Jahren

**5. Welche Fächer unterrichten Sie derzeit?**

*Bitte alle zutreffenden auswählen.*

- a) Lesen, Schreiben und Literatur
- b) Mathematik
- c) Wissenschaft
- d) Gesellschaftslehre
- e) Moderne Fremdsprachen
- f) Technologie
- g) Kunst
- h) Praktische und berufliche Fähigkeiten
- i) Sonstige:

**6. Wie schätzen Sie die durchschnittliche Anzahl der Schüler in Ihren Klassen ein?**

- a) weniger als 10
- b) 10-15
- c) 16-20
- d) 21-25
- e) Mehr als 25

**7. Welche der folgenden IKT steht Ihren Schülern in der Schule zur Verfügung?**

*Bitte alle zutreffenden auswählen.*

- a) Desktop-Computer ohne Internetzugang
- b) Desktop-Computer mit Internetzugang
- c) Nicht mit dem Internet verbundener Laptop, Tablet oder Notebook
- d) Internet-verbundener Laptop, Tablet oder Notebook
- e) Digitales Lesegerät (tragbares Gerät zum Lesen von Büchern, Zeitungen usw. auf dem Bildschirm)
- f) Von der Schule zur Verfügung gestelltes Mobiltelefon
- g) Interaktives Whiteboard
- h) keine

**8. Welche Art von Smartphone(s)/Tablet(s) haben Sie persönlich, wenn zutreffend?**

*Bitte alle zutreffenden auswählen.*

- a) Android
- b) Apple iOS
- c) Windows Phone
- d) Sonstige:

**9. Wie schätzen Sie die Nutzung Ihres Smartphones/Tablets in Stunden pro Tag ein?**

0-2 Stunden   2-4 Stunden   4-6 Stunden   Mehr als 6 Stunden

**10. Schätzen Sie bitte den prozentualen Anteil der Zeit für die Nutzung von Smartphones/Tablets, die Sie für die folgenden Aktivitäten aufwenden?**

*Schreiben Sie einen Prozentsatz für jede Aktivität. Schreiben Sie 0 (Null), wenn unzutreffend. Bitte stellen Sie sicher, dass die Antworten gesamt 100% betragen.*

- a) E-Mail
- b) Soziale Medien
- c) Im Internet surfen
- d) Musik/Video
- e) Spielen
- f) Arbeitsbezogene Aufgaben
- g) Anrufen/Instant Messaging
- h) Sonstige:

# Spielerlebnis als Spieler

*Diese Fragen beziehen sich auf Ihre Erfahrungen mit Spielen als Spieler.*

**11. Wie viel Zeit verbringen Sie pro Woche mit Spielen?**

- a) Weniger als eine halbe Stunde
- b) 1-5 Stunden
- c) 6-20 Stunden
- d) Mehr als 20 Stunden

**12. Welche Art von Spielen spielen Sie, falls zutreffend?**

*Bitte alle zutreffenden auswählen.*

- a) Shooter-Spiele (z.B. Counter-Strike, Battlefield, Call of Duty...)
- b) Strategiespiele (z.B. Age of Empires, Civilization...)
- c) Plattformspele (z.B. Super Mario, Sonic...)
- d) Action/Abenteuerspiele (z.B. Assassin's Creed, Minecraft...)
- e) Sportspiele (z.B. FIFA, Pro Evolution Soccer...)
- f) Kampfspiele (z.B. Street Fighter, Mortal Kombat...)
- g) Sonstige:

**13. Spielen Sie jemals Spiele zu Hause, oder anderswo auf eine dieser Arten?**

*Bitte alle zutreffenden auswählen.*

- a) Spielkonsole und TV
- b) Smartphone/Tablet
- c) PC/Laptop
- d) Sonstige:

**14. Bitte denken Sie an das/die Spiel(e), das/die Sie spielen/kennen, und schreiben Sie diese auf**

# Spielbasiertes Lernen

Diese Fragen beziehen sich auf Ihre Erfahrungen und Gedanken über die Verwendung von Lern-Videospielen (Serious Games).

**15. Glauben Sie, dass Serious Games genutzt werden können, um sich Wissen anzueignen?**

Ja      Nein

**16. Sind Sie bereit, Serious Games für Ihr Fach zu verwenden?**

Ja      Nein      Vielleicht

**17. Was sind die Vorteile des Unterrichts mit Serious Games, wenn überhaupt?**

*Bitte alle zutreffenden auswählen.*

- a) Entwicklung technologischer Fähigkeiten
- b) Problemlösung entwickeln
- c) Kreativität fördern
- d) Das Lernen verbessern
- e) Erhöhung des Engagements der Studierenden im Fachbereich
- f) verbessern der Studienleistungen
- g) Sonstige:

**18. Was sind die Hindernisse für die Nutzung von Serious Games in Ihrer Schule, falls zutreffend?**

*Bitte wählen Sie alle zutreffenden aus und ordnen Sie diese nach Wichtigkeit mit der Nummer 1 als wichtigstes Hindernis an.*

- a) Mangelnde Informations- und Kommunikationstechnologie in der Schule
- b) Verwaltung der Klassenzimmer
- c) Relevanz der Spiele zum Curriculum
- d) Bewertung der Schüler im Spiel
- e) Vorbereitungszeit
- f) Einstellung der Lehrer
- g) Sonstige:

**19. Glauben Sie, dass der Unterricht mit Spielen die Rolle der Lehrer im Klassenzimmer beeinflussen kann? Wie?**

**20. Welche Funktionen sollte ein Spiel Ihrer Meinung nach haben, um in der Bildung eingesetzt werden zu können?**

*Bitte wählen Sie alle zutreffenden aus und ordnen Sie diese nach Wichtigkeit mit der Nummer 1 als wichtigste Funktion an.*

- a) Vergnügen und Spaß (Faszination inklusive Gameplay, Grafiken, Sounds...etc.)
- b) Verfügbarkeit für verschiedene Plattformen (PCs, Web, Smartphones)
- c) Bewertungs- und Beurteilungssystem
- d) Von Lehrern kontrolliert (Lerninhalte, Schwierigkeitsgrad, Bewertung)
- e) Multiplayer-Modus
- f) Kann über E-Learning-Plattformen (Moodle, Sakai... etc.) bereitgestellt werden.
- g) Sonstige:

**21. Möchten Sie über die Ergebnisse der Studie informiert werden, oder an zukünftigen Spieltests teilnehmen?**

- a) Ja, hier ist meine E-Mail:
- b) Nein

**Dies ist das Ende dieser Umfrage.**

**Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!**