

Melanie S. Gecius

Game-based Learning in der Schule

Hamlet als Computerspiel –
Der Einsatz der computerbasierten
Spielform des Adventures im
literaturbezogenen Englischunterricht

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. S. Gecius: Game-based Learning in der Schule

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2014

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autorin möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: SOWA Sp. z o.o., Warszawa

Zugleich: Diss., Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd 2013

– Als Manuskript gedruckt –

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-066-7

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	13
0	Einleitung	17
I.	Die Theorie	27
1	Einflüsse der Bezugswissenschaften auf die Literaturdidaktik	27
1.1	Pragmalinguistische Wende zum Kontextbezug	28
1.1.1	Aufwertung des Sprachverwendungszusammenhangs	29
1.1.2	Didaktische Implikationen aus der pragmalinguistischen Wende zum Kontextbezug	31
1.2	Literaturwissenschaft	33
1.2.1	Ansätze unterschiedlicher Orientierung: Das literarische Dreieck	34
1.2.2	Die aktuelle Diskussion in der Literaturdidaktik	69
1.2.3	Didaktische Implikationen aus der Literaturwissenschaft	72
1.3	Kulturwissenschaftliche Wende (<i>cultural turn</i>)	78
1.3.1	Der erweiterte Literaturbegriff der Kulturwissenschaft	78
1.3.2	Didaktische Implikationen aus dem <i>cultural turn</i> auf die Literaturdidaktik	79
2	Didaktische Unterrichtsprinzipien und ihre konzeptionellen Auswirkungen	83
2.1	Didaktische Unterrichtsprinzipien	83
2.1.1	Kommunikationsorientierung	83
2.1.2	Lernerorientierung	92
2.1.3	Handlungsorientierung	103
2.2	Die Bedeutung der didaktischen Prinzipien für die Dramenbehandlung	121
2.3	Auswirkungen der didaktischen Prinzipien für das <i>Hamlet</i> -Adventure	126

3	Der Einsatz neuer Medien im fremdsprachlichen Literaturunterricht	131
3.1	Definition ‚neue Medien‘	132
3.2	Alltagsbedeutung neuer Medien	133
3.3	Zukunftsbedeutung neuer Medien	137
3.4	Der Mehrwert neuer Medien für das Lernen und Lehren	139
3.5	Bestandsaufnahme: Neue Medien im fremdsprachlichen Literaturunterricht	150
4	Lernpsychologischer Hintergrund von Lernsoftware	157
4.1	Behaviorismus	158
4.1.1	Lernen als beobachtbare Verhaltensänderung durch Assoziation und Verhaltenskonsequenz	158
4.1.2	Konsequenzen für die Didaktik aus dem Behaviorismus	162
4.1.3	Konsequenzen für die Lernsoftware: Drill & Practice-Programme	167
4.2	Kognitivismus	170
4.2.1	Lernen als Selektion und Verarbeitung von Informationen	170
4.2.2	Konsequenzen für die Didaktik aus dem Kognitivismus	173
4.2.3	Konsequenzen für die Lernsoftware: Tutorielle Systeme	176
4.3	Konstruktivismus	181
4.3.1	Lernen als Konstruktion von Wirklichkeit	181
4.3.2	Konsequenzen für die Didaktik aus dem Konstruktivismus	186
4.3.3	Konsequenzen für die Lernsoftware: authentische Lernumgebungen	193
4.4	Moderater Konstruktivismus: ein integrativer Ansatz	198
4.4.1	Eignung moderat konstruktivistischer Modelle für den fremdsprachlichen Literaturunterricht	211
4.4.2	Konsequenzen für die Lernsoftware: authentische, situierete Lernumgebungen mit Hilfestellungen	214
4.4.3	Gegenwärtige Materiallage	217
5	Das Computerspiel	223
5.1	Die Typologie des Computerspiels	223
5.1.1	Hardwarebasierte Definition	223
5.1.2	Klassifizierungen und Genreingrenzungen	224
5.1.3	Landkarte der Computerspiele / Genreüberschreitungen	228
5.2	Verbreitung und Nutzung	230
5.3	Vorbehalte gegenüber Computerspielen	232

6	Das Potenzial des Computerspiels nutzen	239
6.1	Das Faszinationspotenzial von Computerspielen	239
6.1.1	Interaktivität	239
6.1.2	Flow-Erleben	240
6.1.3	Macht, Kontrolle und Herrschaft	243
6.1.4	Kausalfaktoren der Unterhaltsamkeit von Computerspielen	246
6.1.5	Intrinsische Motivation durch Computerspiele	253
6.2	Kompetenz und Lernen durch Computerspiele	256
6.2.1	Kompetenzfördernde Potenziale von Computerspielen	256
6.2.2	Lernpotenziale von Computerspielen	262
6.3	Konsequenzen für den Einsatz im Unterricht	284
II.	Desideratum	287
III.	Die Unterrichtsmethode	295
7	Die computerbasierte Spielform des Adventures	295
7.1	Geschichte des Adventures	296
7.2	Definitionen und Grundstrukturen des Adventures	299
7.3	Das Adventure im Spannungsfeld Spiel versus Geschichte	302
7.4	Kommunikation im Adventure	310
7.5	Das Adventure als gemäßigt konstruktivistische Lernumgebung	322
7.6	Eignung des Adventures für den fremdsprachlichen Literaturunterricht	327
8	Die Literaturvorlage: <i>Hamlet</i>	331
8.1	Kanondiskussion	332
8.2	Relevanz von Shakespeare?	339
8.3	Relevanz des <i>Hamlet</i> ?	348
8.3.1	Sonderstatus des <i>Hamlet</i>	349
8.3.2	Historische Distanz	350
8.3.3	Länge	351
8.3.4	Themen des <i>Hamlet</i>	352
8.3.5	Handlung, Setting und Figuren: Komplexitätsreduktion und Transparenz	357
8.3.6	Mediale Umsetzungen	360

9	Die Umsetzung: Das <i>Hamlet</i>-Adventure	363
9.1	Konzeptionelle Überlegungen zum <i>Hamlet</i> -Adventure	363
9.1.1	Eine klassische Tragödie als Computerspiel?	363
9.1.2	Die Umsetzung als Detektivgeschichte	366
9.1.3	Das Verhältnis zum Originalstück	366
9.1.4	Die Sprachverwendung	369
9.1.5	Verortung und Ziel des Einsatzes im Unterricht	371
9.2	Spielbeschreibung	371
IV.	Die Evaluation	383
10	Untersuchungsdesign	383
10.1	Methodenwahl	387
10.2	Stichprobe	389
10.3	Untersuchungsaufbau	390
10.4	Das Treatment der Kontrollgruppe	392
11	Übersicht der Erhebungsinstrumente	397
11.1	Schriftliche Befragungen	397
11.1.1	Fragebogen davor (F1)	399
11.1.2	Fragebogen danach Untersuchungsgruppe (F2)	401
11.1.3	Fragebogen danach Kontrollgruppe (F3)	403
11.2	Wissenstest (F4)	404
11.3	Mündliche Befragung	406
V.	Die Auswertung	409
12	Statistische Auswertung	409
12.1	Beschreibung der Ausgangslage der Stichprobe	410
12.1.1	Demografische Angaben	410
12.1.2	Computernutzung	412
12.1.3	Computerspielnutzung	417
12.1.4	Medieneinsatz im Unterricht	424
12.1.5	Einstellungen und Vorwissen über Shakespeare und <i>Hamlet</i>	427
12.2	Interferenzstatistik zur Hypothesenüberprüfung	433
12.2.1	Unterrichtserleben	435
12.2.2	Motivation	463

12.2.3	Lernen	479
12.3	Überprüfung zusätzlicher Fragestellungen	494
12.3.1	Zusammenhänge zwischen den Skalen	495
12.3.2	Auswirkungen der Computerspielerfahrung auf Motivation und Lernen	502
13	Qualitatives Gruppeninterview	509
VI.	Zusammenfassung	517
14	Ergebnisse	519
14.1	Motivation	519
14.3	Individualisierung	524
14.4	Selbstwirksamkeit	525
14.5	Neugierde und Kreativität	527
14.6	Flow-Erleben	530
14.7	Spaß und Zufriedenheit	531
14.8	Selbsteinschätzung Lernen	532
14.9	Zusammenhänge zwischen den Skalen in Bezug auf Lernen und Motivation	533
14.9.1	Zusammenhang der Skalen mit Lernen	533
14.9.2	Zusammenhang der Skalen mit Motivation	534
14.10	Auswirkungen der Computerspielerfahrung auf Motivation und Lernen	535
15	Forschungsausblick	537
	Literaturverzeichnis	541
	Abbildungsverzeichnis	569
	Anhang *)	WWW

*) Der Anhang ist online abrufbar unter <http://www.vwh-verlag.de/vwh/?p=925>.