

Eure Ansichten bezüglich digitaler Spiele im Schulunterricht - Studie an Lehramtsstudierenden

Beitrag von „CDL“ vom 12. November 2020 07:47

Mir erscheint es auch zweifelhaft bei einer Umfrage, die die Nutzung digitaler Spiele **im Unterricht** erheben möchte (was nach konkreter Umsetzung in echtem Unterricht klingt) ausgerechnet Lehramtsstudierende zur primären Zielgruppe zu erheben, die noch dazu ausgerechnet in diesem Semester und dem letzten vermutlich besonders wenig Praktika absolvieren konnten, wenig eigene Unterrichtserfahrung haben, selten eigenen Unterricht planen und durchführen, andererseits aber umgekehrt noch Vorstellungen von realem Unterricht und echten Unterrichtsplanungen haben, die sich später (sprich ab dem Ref) meist nur bruchstückhaft realisieren lassen, weil die von Dozenten vermittelten Studienideale nur teilweise mit realen Klassen realisieren lassen.

Ebenso eigentlich finde ich es, Lehramtsstudierende ausgerechnet über ein Lehrerforum ansprechen zu wollen. Lehramtsstudierende sind hier in der Minderheit, die Mehrheit sind aktuell im Beruf stehende Lehrkräfte. Wenn tatsächlich Studierende deine Hauptzielgruppe sind, dann solltest du den Link in deinem Studiengang und an deiner Hochschule mithilfe deiner Dozenten in Umlauf bringen. Hier ist deine Hauptzielgruppe zumindest unter den aktiven Usern in der absoluten Minderheit, was deine Chancen erheblich senkt ausreichend Antwortende zu rekrutieren.