

Eure Ansichten bezüglich digitaler Spiele im Schulunterricht - Studie an Lehramtsstudierenden

Beitrag von „AdrianEl“ vom 24. November 2020 17:03

Erstmal danke an alle die bereits an der Umfrage teilgenommen haben.

Ich kann die Verwirrung durchaus nachvollziehen, auch ich hatte zuerst eine andere Stichprobe für sinnvoller gehalten. Es wird aber bewusst der Fokus auf die Ausbildung gelegt und somit auf die "Lehrer von morgen". Daher wird auch nicht die tatsächliche Nutzung abgefragt, sondern die Intention, Games später als Lehrkraft zu nutzen. Zum Verständnis: Ich rechne später eine Multiple Regressionsanalyse mit der Intention als Kriterium und 21 Prädiktoren (Grundlage ist das Technologieakzeptanz Modell 3 (Venkatesh & Bala, 2008)).

Zu dem Punkt der Stichprobenakquise: Primär verteile ich die Umfrage auf anderen Plattformen, aber vielleicht haben sich hier im Unterforum ja auch ein paar Interessierte gefunden.

Zitat von BlackandGold

Ich bin leider nicht in der Zielgruppe, aber ich finde das unglaublich spannend. Ich habe das Thema sowohl in meiner Examensarbeit als auch Doktorarbeit (da aber nur als kleinen Teil) behandelt. Ich würde mich freuen, wenn die fertige Masterarbeit den Weg zu mir finden könnte, da ich meine persönliche Literaturliste schon seit ein paar Jahren nicht mehr aktualisiert habe.

Das freut mich, gerne sage ich Bescheid.