

[Download pdf ebook] Kompetenzfouml;rdernde Potentiale unterhaltender Computerspiele am Beispiel der Wirtschaftssimulation quot;Fuszlig;ball Manager 07quot; von EA Sports (German Edition)

# Kompetenzfouml;rdernde Potentiale unterhaltender Computerspiele am Beispiel der Wirtschaftssimulation quot;Fuszlig;ball Manager 07quot; von EA Sports (German Edition)

*Timm Ahfeldt*

*ePub | \*DOC | audiobook | ebooks | Download PDF*

Timm Ahfeldt

**Kompetenzfouml;rdernde Potentiale unterhaltender  
Computerspiele am Beispiel der Wirtschaftssimulation  
"Fußball Manager 07" von EA Sports**

Studienarbeit



DOWNLOAD



READ ONLINE

#4401881 in eBooks 2008-02-18 2008-02-18 File Name: B007GY7COU | File size: 74.Mb

**Timm Ahfeldt : Kompetenzfouml;rdernde Potentiale unterhaltender Computerspiele am Beispiel der Wirtschaftssimulation quot;Fuszlig;ball Manager 07quot; von EA Sports (German Edition)** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Kompetenzfouml;rdernde Potentiale unterhaltender Computerspiele am Beispiel der Wirtschaftssimulation quot;Fuszlig;ball Manager 07quot; von EA

Studienarbeit aus dem Jahr 2007 im Fachbereich BWL - Didaktik, Wirtschaftspädagogik, Note: 1,3, Georg-August-Universität Göttingen, Veranstaltung: Lernen und Lehren mit Hypermedia, 5 Quellen im Literaturverzeichnis, Sprache: Deutsch, Abstract: Der Einsatz von Hypermedia in der Schule und dabei vor allem das Lernen und Lehren mit Computern, hat in den letzten Jahrzehnten stetig und vor allem in den letzten fünf bis zehn Jahren noch mal besonders stark zugenommen. In diesem Zusammenhang wurde unter Pädagogen auch immer wieder mal, recht kontrovers, über Computerspiele und deren Wirkungen, sowie möglicherweise sinnvollen Einsatz für das Lernen und Lehren in der Schule debattiert. In der Öffentlichkeit sind Computerspiele meist nur aufgrund problematischer Aspekte und möglicher Risiken in der Diskussion. Dabei bieten Computerspiele durch ihre Leistungsanforderungen quasi zwangsläufig Potentiale zur Förderung verschiedenster Kompetenzen, was aber vor allem vom Spielgenre abhängig ist (Vgl. Gebel 2006, S. 291). Strategie- und Simulationsspielen wird z.B. eine Förderung des Begreifens von komplexen Zusammenhängen nachgesagt, was im Zeitalter der Informationsgesellschaft, sowohl im Alltag als auch in der Berufswelt, immer wichtiger wird (Vgl. Kraam 2004, S. 17). Dies wirft die Frage auf, ob unterhaltende Computerspiele, und zwar rein informell, d.h. durch das bloße Spielen zu Hause am PC, einen positiven Beitrag zur beruflichen Bildung leisten können? Genau dieser Frage soll im Rahmen der folgenden Untersuchung am Beispiel der Wirtschaftssimulation "Football Manager" von EA Sports, kurz FM 07 genannt, etwas genauer nachgegangen werden. Ziel der Untersuchung ist zu zeigen, über welche kompetenzfördernden Potentiale der FM 07 verfügt. Hierzu wird er in einem ersten Schritt kurz vorgestellt und anschließend auf jene Potentiale hin untersucht. Identifizierte Potentiale werden zudem noch darauf überprüft, ob sie auch solche zur Förderung von Handlungskompetenz darstellen, so wie diese in den Handreichungen der Kultusministerkonferenz (KMK) beschrieben wird. Dadurch soll ein direkter Bezug zum offiziellen Berufsbildungsauftrag hergestellt werden. Abschließend werden die wichtigsten Erkenntnisse noch einmal kurz und kompakt zusammengefasst.