

# Spielerisch beraten lernen

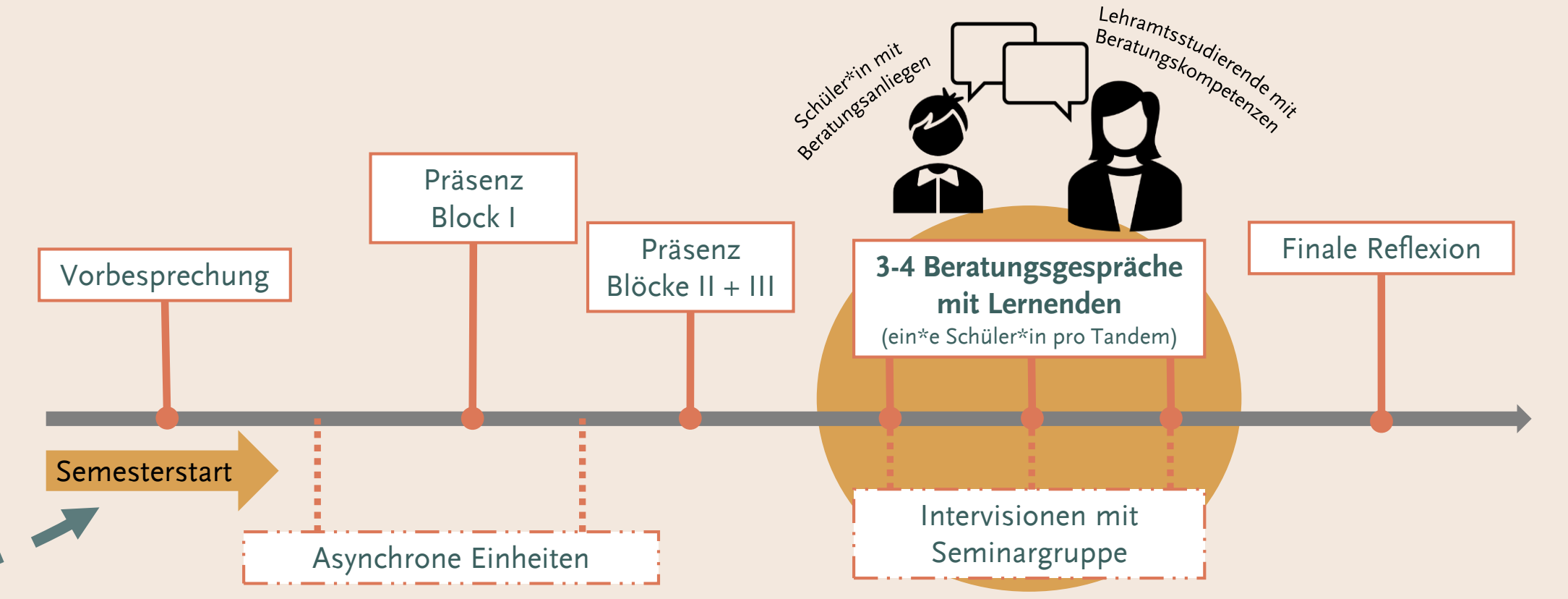
## Virtual Gaming Simulation (VGS) zur Schulung von Beratungskompetenzen in der Lehrkräftebildung

Carmen Herrmann, Christof Beer, Barbara Drechsel  
Kompetenzzentrum Beratung im schulischen Kontext, Zentrum für Lehrerinnen- und Lehrerbildung, Otto-Friedrich-Universität Bamberg



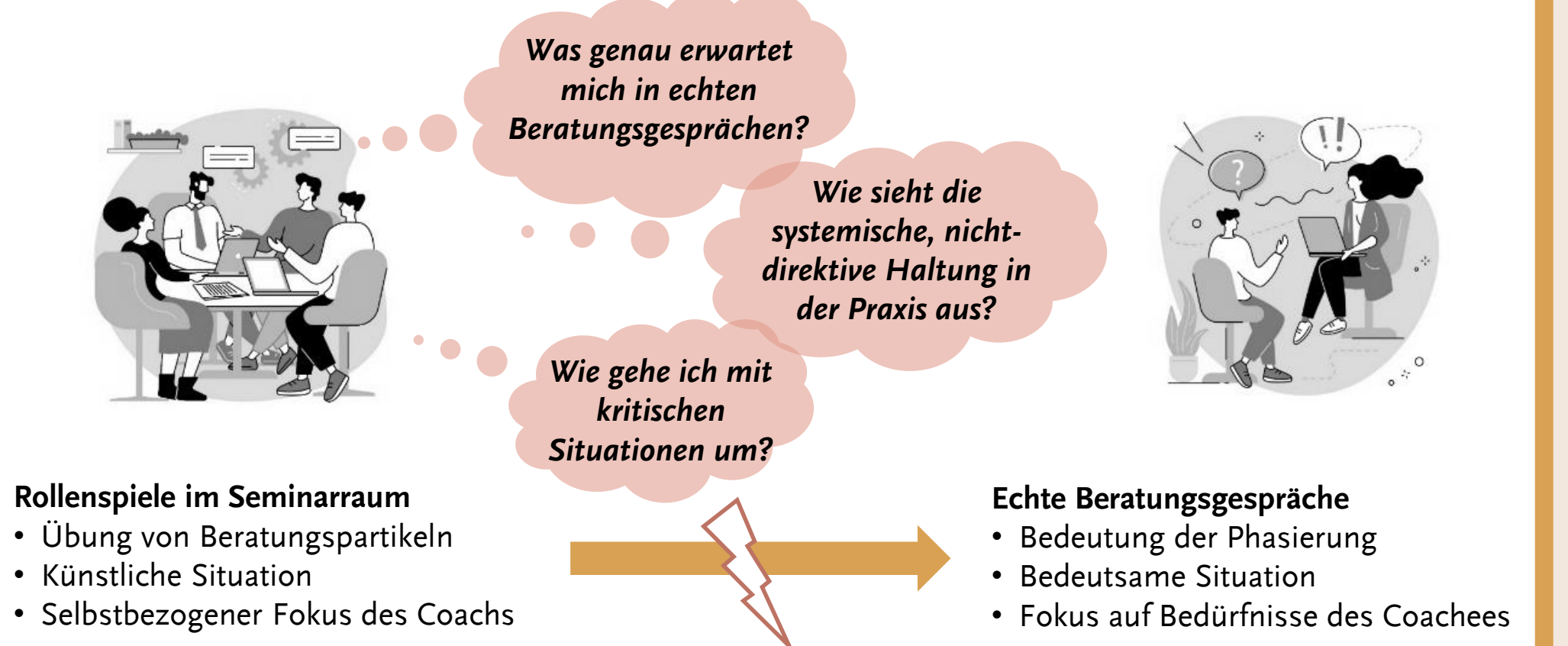
### Lehrkräfte, lasst uns Schüler\*innen beraten!

- Ausgangslage:** Beratung von Lernenden als maßgeschneiderter Ansatz (O'Reilly, 2012) für Strategievermittlung im (Fremdsprachen-)Unterricht.
- Ziel der Lehrkräftebildung:** Ausbildung von Beratungskompetenzen bei Lehramtsstudierenden zur Förderung von Lernautonomie bei Schüler\*innen (KMK, 2004).
- Implikation:** Konzeption eines Theorie-Praxis-Seminars, in dem angehende Lehrkräfte in systemisch-konstruktivistischer (Sprachlern-)Beratung geschult werden, bevor sie Online-Coachings zum selbstregulierten Lernen mit Schüler\*innen durchführen.
- Seminarstruktur:** Blended Learning
  - Asynchrone Einheiten (Lerntheorien und -strategien, Lernvariablen, Motivationstheorien und der systemische Ansatz)
  - Praxisorientierter Präsenzunterricht mit Schwerpunkt auf Selbstreflexion und Übungen, in denen die Teilnehmenden die Wirkung systemischer Gesprächstechniken kennenlernen und Sequenzen aus dem Beratungsprozess einüben.

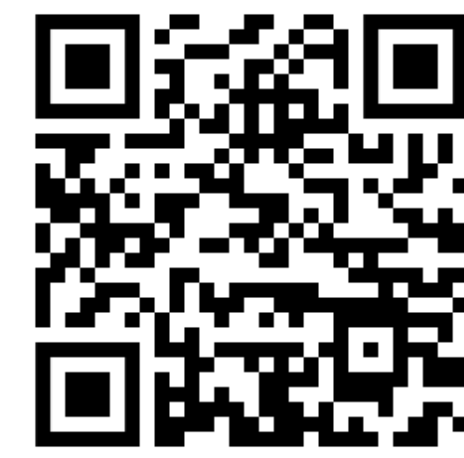


### Uff, gar nicht so einfach.

- Diskrepanz** zwischen inszenierten Rollenspielen in Seminarsitzungen und tatsächlichen, bedeutsamen Beratungsgesprächen mit Kindern und Jugendlichen.
- Herausforderung**, eine umfassende Reflexion der Gesprächstechniken in Präsenzphasen zu fördern.



Machen Sie sich selbst ein Bild von der VGS!  
(Untertitel: Englisch)  
Passwort: VGS



### Start:



Neugier geweckt? Worüber möchten Sie mehr erfahren?

- Beratung im schulischen Kontext →
- Konzeptualisierung einer VGS für Beratungsseminare →
- Evaluation des VGS Prototypen und Implikationen →

### Schafft eine VGS Abhilfe?

- Idee:** Erstellung einer *virtual gaming simulation* (VGS) eines Beratungsgesprächs via H5P Branching Scenario, in dem Lehramtsstudierende durch verschiedene Gesprächsphasen im Sinne der *approximation of practice* (Grossman et al., 2009) geführt werden.
- Funktionsweise der VGS:** An kritischen Stellen während der Simulation stoppt das Video, und der\*die Betrachter\*in wird aufgefordert, aus einer Reihe möglicher Reaktionen das am besten geeignete Verhalten gegenüber dem Coachee zu wählen, wobei er\*sie die Perspektive des\*der Berater\*in einnimmt. Der daraus resultierende Gesprächsverlauf hilft anschließend, die Angemessenheit der Reaktion zu bewerten.
- Vorteile:** Induktives und autonomes Lernen über die Funktionalität von Gesprächstechniken; Erweiterung des Handlungsspielraums von Berater\*innen, da sie lernen, die Konsequenzen ihrer Handlungen zu antizipieren (Brookfield, 2017).
- Realisierung:** Entwicklung eines VGS-Prototyps eines Beratungsgesprächs, der 18 einzelne Videoclips und insgesamt 4 Verzweigungen umfasst.
- Implementierung seit Nov 2022:** VGS in bisher 6 Beratungskursen an der Universität Bamberg: Als Hausaufgabe sollen die Studierenden den VGS durcharbeiten und dabei ihre Beobachtungen und Reflexionen auf einem Arbeitsblatt eintragen.

### Workflow

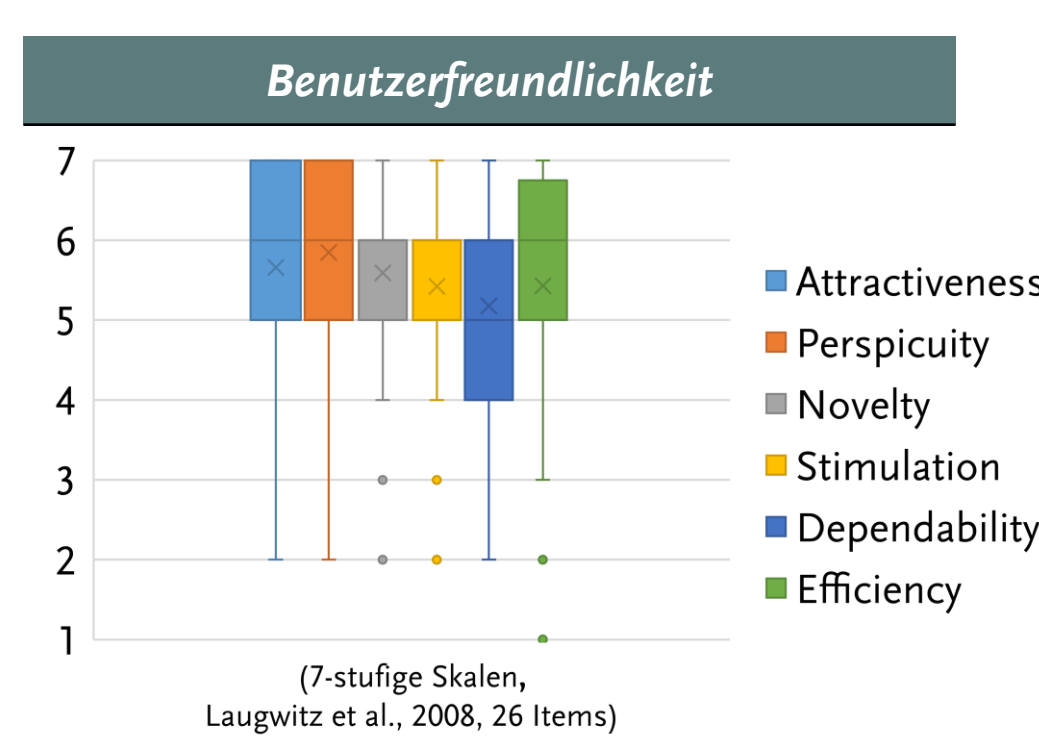


### Top oder Flop?

#### Quantitative Evaluation der Anwendung:

- N = 28 Lehramtsstudierende (Ø 6. Semester) spielten die Simulation und nahmen an der Online-Umfrage teil.

Interesse	M	SD	Nützlichkeit	M	SD
<b>Auslösen situatives Interesse</b> , 4-stufige Skala (Seidel et al., 2022, 6 Items)	3,3	0,7	<b>Studiengang &amp; Lernen</b> , 6-stufige Skala (U Bamberg Eval Team, 4 Items)	4,7	1,1
<b>Aufrechterhaltung situatives Interesse</b> , 4-stufige Skala (Seidel et al., 2022, 6 Items)	3,1	0,9	<b>Berufstransfer</b> , 4-stufige Skala (Seidel et al., 2022, 6 Items)	3,3	0,7
<b>Förderung Interesse am Thema</b> , 6-stufige Skala (Staufenbiel, 2000, 6 Items)	4,8	1,2	<b>Globalbeurteilung</b> , 5-stufige Skala (U Bamberg Eval Team, 1 Item)	3,7	0,8



#### Qualitatives Feedback im Seminar:

- ☺: "motivierend", "aktivierend", Freude am autonomen Lernprozess und an Auswahl möglicher Reaktionen
- Wünsche: Noch mehr Interaktivität, längere Videosequenzen zu Beobachtungszwecken und einige Änderungen an den Anwendungseinstellungen.

#### Referenzen

Akahori, K. (2005). The Features and Roles of Simulation Software in the Classroom. In R. Shiratori, K. Arai & F. Kato (Hrsg.), *SpringerLink Bücher, Gaming, Simulations, and Society: Research Scope and Perspective* (pp. 81–90). Springer Tokyo.

Bradley, E. (2020). Introduction. In E. Bradley (Ed.), *Springer eBook Collection. Games and Simulations in Teacher Education* (pp. 1–5). Springer International Publishing: Imprint Springer.

Brookfield, S. D. (2017). *Becoming a Critically Reflective Teacher* (2nd ed.). John Wiley & Sons Incorporated.

Grossman, P., Compton, C., Igra, D., Ronfeldt, M., Shahan, E. & Williamson, P. W. (2009). Teaching practice: A cross-professional perspective. *Teachers College Record*, 111(9), 2055–2100.

Kultusministerkonferenz. (2004). Standards Lehrerbildung KMK-Arbeitsgruppe: Bildungswissenschaften. [https://www.kmk.org/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2004/2004\\_12\\_16-Standards-Lehrerbildung-Bildungswissenschaften.pdf](https://www.kmk.org/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2004/2004_12_16-Standards-Lehrerbildung-Bildungswissenschaften.pdf)

Laugwitz, B., Schrepp, M. & Held, T. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. In: Holzinger, A. (Hrsg.), *USAB 2008, LNCS 5298*, pp. 63–76.

O'Reilly, E. (2012). Language Counseling Trends: Implications for Beginning Language Learner Strategy Instruction. *Studies in Self-Access Learning Journal*, 438–451.

Seidel, T., Farrell, M., Martin, M., Rief, W. & Renkl, A. (2022). Developing scripted video cases for teacher education: Creating evidence-based practice representations using mock ups. *Frontiers in Education*, 7, Artikel 965498.

Staufenbiel, T. (2000). Fragebogen zur Evaluation von universitären Lehrveranstaltungen durch Studierende und Lehrende. *Diagnostica*, 46(4), 169–181.

### Tbd: Die Zukunft von VGS

- Conclusio:** VGS in Beratungsseminaren sind eine vielversprechende Möglichkeit für angehende Lehrkräfte, um in einem geschützten Rahmen praxisnahe Erfahrungen zu sammeln und sich auf Beratungsgespräche vorzubereiten ohne Schüler\*innen zu schaden.
- Weiterentwicklung** der Anwendung nötig
- Evaluationsstudien** im Experimental-Kontrollgruppen-Design ausstehend
- Zeitintensives** Drehen der Videoclips
- Nachhaltigkeit der Anwendung:** einfache Implementierung der Anwendung in andere Kurse
- Attraktive Lehrmethode** für psychologische Beratungskompetenzen in allen Phasen der Lehrkräftebildung