

**Fragebogen zum Training des Hörverstehens
zu Folge 10: Computerspielen mit Alexander**

erstellt von Eva Mühlbacher für den Podcast des Goethezentrums Verona „Mittwochs bei Goethe“

Frage 1: Woher kennt Eva Alexander?

- a. Alexander war ihr Lehrer in der Schule.
- b. Er ist ein Freund von ihr, mit dem sie in die Schule gegangen ist.
- c. Sie hat während ihres Studiums mehrere Kurse bei ihm belegt.

Frage 2: Wo hat Alexander unterrichtet?

- a. Nach seinem Doktoratsstudium hat er gleich diese Stelle an der Universität bekommen.
- b. Er hat das Institut für Geschichtsdidaktik an der Universität Wien mitbegründet.
- c. Er war vorher in einer Handelsakademie Lehrer und ist jetzt an der Universität Wien tätig.

Frage 3: Warum lernt man seiner Meinung nach noch Geschichte?

- a. Weil es in Österreich als das wichtigste Schulfach angesehen wird.
- b. Geschichte hilft uns bei der Suche nach unserer Identität und nach unserer Orientierung in der Gegenwart.
- c. In Geschichte ist es besonders wichtig, die Fachbegriffe zu kennen und diese richtig zuordnen zu können.

Frage 4: Warum hat die Mittelalterstadt von Playmobil keine Kirche?

- a. Weil die Menschen im Mittelalter keine Kirchen hatten.
- b. Weil Playmobil eine international operierende Firma ist und daher nicht exklusiv für den christlich geprägten Kulturraum produzieren kann.
- c. Die Mittelalterstadt hat eine Kirche, aber sie sieht gleich aus wie die Moschee und die Synagoge.

Frage 5: Welchen Lernzugang hat Alexander?

- a. Einen erfahrungsbasierten, konstruktivistischen
- b. Einen pragmatischen, relativistischen
- c. Einen produktionsästhetischen, konstruktivistischen

Frage 6: Was sollte Schule NICHT versuchen?

- a. Schule sollte nicht versuchen, Spiele so zu konstruieren wie jene, die man privat spielt.
- b. Schule sollte nicht versuchen, Spaß zu machen, weil das nie funktioniert.
- c. Schule sollte Spaß machen, weil man nur durch Spaß wirklich etwas lernt.

Frage 7: Was ist das Besondere am Spiel „Moderate Cuddlefish“?

- a. Man kann einen Kommentar nur entweder löschen oder stehen lassen.
- b. Man kann nur eine Taste bedienen.
- c. Man kann pro Kommentar nur ein Wort verändern.

Frage 8: Was ist das Besondere am zweiten Spiel, „World Farmer“, das Alexander als Beispiel nennt?

- a. Ich muss nichts im Spiel selbst einkaufen, sondern meine Figuren werden automatisch versorgt.
- b. Es ist das realistische Spiel über Hungersnöte, das es auf dem Markt gibt.
- c. Man scheitert immer.

Frage 9: Was „erspielen“ wir uns über die Spiele?

- a. Eine Realität, die wir so nicht haben.
- b. Die Möglichkeit, die Schule weniger langweilig zu gestalten.
- c. Alexander erforscht gerade: Wir können durch das Spielen tatsächlich die Vergangenheit verändern.

Frage 10: Was nennt Alexander als zentralen Lerneffekt der „Serious Games“?

- a. Fremdverstehen
- b. Fremdverschulden
- c. Fremdgehen

Lösungen:
1c/2c/3b/4b/5a/6a/7a/8c/9a/10a