

Editorial

Menschsein bedeutet Spielen – oder um es mit den Worten *Friedrich Schillers* zu sagen: Der Mensch ist nur dann vollständig Mensch, wenn er spielt. Egal ob Platon, Schiller, George Bernard Shaw, Jean Piaget oder John Dewey – alle diese Größen der Wissenschaft und Philosophie haben dem Spiel oder dem spielerischen Verhalten eine besondere Bedeutung zugeschrieben. *Johan Huizinga* skizzierte mit dem *Homo Ludens* ein wichtiges Erklärmodell, das den Mensch als „spielendes Wesen“ versteht. Er benennt das Spiel als grundlegend für die Entwicklung der menschlichen Kultur. Als Mittler zwischen Wissenschaft und Schulalltag soll diese Ausgabe von LEHREN & LERNEN den Blick auf die Potenziale des Spiels und des Spielens legen.

Einen grundlegenden Beitrag hierzu liefern [Daniel Autenrieth](#) und [Stefanie Nickel](#). Ausgehend von einer Unterscheidung der Konzepte Gamification und Game-based Learning zeigen die Autor/innen auf Basis einer anthropologischen Einordnung auf, warum wir spielen und welche Bedeutung das Spiel für die Entwicklung der Menschheit hat. Daraufhin wird ein Versuch unternommen, den Spielbegriff fassbar zu machen, um so die Potenziale des Spielens offenzulegen und anhand eines Modells darzustellen, wie Game-based Learning als Motor für Kreativprozesse dienen kann. Einblicke in ein Projekt sollen zum Abschluss eine Brücke zur Praxis schlagen.

[Martin Geisler](#) und [Dirk Poerschke](#) diskutieren in ihrem Beitrag die Chancen und Grenzen von Spielen in schulischen Bildungszusammenhängen aus Sicht der Ludologie. Sie bauen eine Brücke von dem scheinbaren Widerspruch zwischen formaler Bildung und Spiel zur Nutzung spielerischer Elemente im Schulalltag. Sie geben auch Hinweise zur Nutzung von Spielen für Lehrende.

[Stephanie Wössner](#) betont in ihrem ersten Beitrag, dass die Potenziale digitaler Spiele für die Bildung zwar mittlerweile zunehmend thematisiert werden, doch sind diese Betrachtungen häufig zu kurzfristig. Sie argumentiert, dass Game-based Learning die Möglichkeit bietet, zukunftsorientiertes Lernen zu ermöglichen, indem es die Lernenden in die Lage versetzt, aktiv zu lernen und Selbstwirksamkeit zu erfahren. Sie geht außerdem auf die Notwendigkeit ein, das pädagogische Handeln und das Rollenverständnis von Lernenden und Lehrpersonen an die Herausforderungen der digitalen Transformation anzupassen und die Lernziele zukunftsorientiert zu gestalten.

[Stefan Köhler](#) untersucht in seinem Beitrag, wie die Produktion von Spielen zur Aneignung von Wissen und Fähigkeiten führen kann. Er geht dabei auf das Konzept einer Spielbildung als Reflexion der Mechanismen des Mediums sowie auf ausgesuchte Beispiele aus der Praxis ein.

In ihrem die Thematik abschließenden Beitrag *BLOCKALOT – der kreative Minetestserver für zukunftsorientiertes Lernen* stellt [Stephanie Wössner](#) mehrere Beispiele für die Nutzung des vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg entwickelten Angebots BLOCKALOT im Schulalltag vor.

Insgesamt unterstreichen die Beiträge des Heftschwerpunkts das große Potenzial, welches Game-based Learning, Gaming und Gamedesign im Kontext von schulischen Bildungsprozessen innewohnt.

Im Anschluss diskutiert [Ulrich Herrmann](#) anknüpfend an die Phase der Schulschließungen und des Distanzlernens die Lehrerpersönlichkeit im Hinblick auf die Fähigkeit, in Beziehungs- und Resonanzprozessen die eigene Selbstentwicklung und Selbstwirksamkeit mit derjenigen der Schüler/innen zu koppeln. Die Vorstellung zweier im Jahr 2022 erschienener Bände vervollständigen die vorliegende Ausgabe: Makroorganisatorische Vorstrukturierungen der Schulgestaltung (Ulrich Steffens, Hartmut Ditton) und Architektur und Lernwelten (Marc Kirschbaum, Richard Stang).

Daniel Autenrieth

Daniel Autenrieth
Medienpädagoge und Informatiker
kontakt@daniel-autenrieth.de

Stefanie Nickel

Dr. Stefanie Nickel
Vertretungsprofessorin für Erziehungswissenschaft
an der PH Schwäbisch Gmünd
stefanie.nickel@ph-gmuend.de

Game-based Learning zwischen Potenzialen und Schulalltag

Daniel Autenrieth, Stefanie Nickel

Vom Spielen und Lernen Potenziale des Game-based Learning

Ausgehend von einer Unterscheidung der Konzepte Gamification und Game-based Learning möchten wir auf Basis einer anthropologischen Einordnung aufzeigen, warum wir spielen und welche Bedeutung das Spiel für die Entwicklung der Menschheit hat. Daraufhin soll der Spielbegriff fassbar gemacht werden, um Potenziale des Spielens offenzulegen und anhand eines Modells darzustellen, wie Game-based Learning als Motor für Kreativprozesse dienen kann. Einblicke in ein Projekt sollen zum Abschluss die bisherigen Ausführungen für die Praxis greifbar machen.

► Stichwörter: [Game-based Learning](#), [Partizipation](#), [Spielen](#), [Lernen](#)

Stephanie Wössner

Game-based Learning: Eine Chance für ein besseres Morgen

Die Potenziale digitaler Spiele für die Bildung werden zwar mittlerweile zunehmend thematisiert, doch sind diese Betrachtungen häufig zu kurzfristig. Um den Herausforderungen der digitalen Transformation gerecht zu werden, müssen sich das pädagogische Handeln und das Rollenverständnis von Lernenden und Lehrpersonen ändern und die Lernziele zukunftsorientiert gestaltet werden. Game-based Learning bietet die Möglichkeit, zukunftsorientiertes Lernen möglich zu machen, indem es die Lernenden in die Lage versetzt, aktiv zu lernen und Selbstwirksamkeit zu erfahren.

► Stichwörter: [Game-based Learning](#), [Games](#), [Zukunftsorientiertes Lernen](#), [Zukunft gestalten](#), [Selbstwirksamkeit](#)

Schulische Bildung aus ludologischer Sicht

Im vorliegenden Beitrag diskutieren die beiden Autoren die Chancen und Grenzen von Spielen in schulischen Bildungszusammenhängen aus Sicht der Ludologie, der Lehre vom Spielen. Durch Hinweise zur Nutzung von Spielen für Lehrende baut er eine Brücke von dem scheinbaren Widerspruch zwischen formaler Bildung und Spiel zur Nutzung spielerischer Elemente im Schulalltag.

► Stichwörter: [Spiel](#), [Schule](#), [formale Bildung](#), [Ludologie](#)

Game Design in Schule

Bedeutung, Bedingungen und Potenzial

Wenn von (digitalen) Spielen in Schule die Rede ist, wird meist nur deren Rezeption bedacht, in der Idealvorstellung von lernförderlichen Inhalten, die diese Programme vermitteln sollen. Der vorliegende Artikel untersucht dagegen anhand des Konzepts einer Spielbildung als Reflexion der Mechanismen des Mediums sowie anhand ausgesuchter Beispiele aus der Praxis, ob Schüler/innen nicht auch durch die Produktion (in Form von Modifikation bestehender Spiele, aber auch der Entwicklung eigener Spiel-Projekte) Wissen sowie Fähigkeiten erwerben könnten.

► Stichwörter: [Game Design](#), [Spielbildung](#), [Spielentwicklung](#), [Projekt](#), [Unterricht](#), [Schule](#)

BLOCKALOT – der kreative Minetestserver für zukunftsorientiertes Lernen

Der vorliegende Beitrag stellt mit dem vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg entwickelten Angebot BLOCKALOT eine Möglichkeit vor, Game-based Learning gleichermaßen lernerorientiert und mit überschaubarem Aufwand im Schulalltag einzusetzen. Dabei stellt die Autorin vielfältige Beispiele aus schulischen und außerschulischen Kontexten vor.

► Stichwörter: [Game-based Learning](#), [Minetest](#), [Lernen](#), [21st Century Skills](#)

„Lehrerpersönlichkeit“ – die Person als Medium der Wirksamkeit für Lernen und Entwicklung

In Zeiten der Schulschließungen und des Distanzlernens wurden vor allem zwei Sachverhalte deutlich: zum einen das Zusammenbrechen der Lernmotivation und zum anderen die Bedeutung der pädagogischen Beziehung zwischen Lehrperson und Schüler/innen. Dies lenkt die Aufmerksamkeit auf die Frage, was es mit der „Lehrerpersönlichkeit“ auf sich hat, die im täglichen schulischen Umgang vermisst wird. Als ihr wichtigstes Merkmal erscheint die Fähigkeit, in Beziehungs- und Resonanzprozessen die eigene Selbstentwicklung und Selbstwirksamkeit mit derjenigen der Schüler/innen zu koppeln.

► Stichwörter: [Lehrerpersönlichkeit](#), [pädagogische Beziehung](#), [Resonanz](#), [Selbstwirksamkeit](#), [Lernen](#), [Entwicklung](#)