LE11: Game-Based Learning zur Partizipation an räumlichen Planungsprozessen

In dieser Lerneinheit setzen Sie sich mit dem Ansatz des Game-Based Learning auseinander. Hintergrund dazu ist, dass in der Digitalität eine Vielzahl an Computer- und Videospielen existiert, denen über das Erreichen des Spielziels hinaus ein Lernpotenzial innewohnt, das in formalen Bildungskontexten gewinnbringend eingesetzt werden kann. Im Sinne des Game-Based-Learning Ansatzes sind Computer- und Videospiele für die Lehr-/Lernkontexte fruchtbar, weil sie im Lehr-/Lernprozess einen Bezug zur Alltags- und Lebenswelt der Schüler*innen herstellen. Der spielerische Charakter, den das Lernen dabei erhält, wirkt sich motivierend aus und sorgt für Spaß beim Lernen. Dies wirkt sich wiederum positiv auf die Fähigkeitsentwicklung der Lernenden aus. Am Beispiel räumlicher Planungsprozesse setzen Sie sich im Anschluss an eine theoretische Einführung in das Game-Based Learning im Hinblick auf den Geographieunterricht praktisch mit dem Tool “Minetest” auseinander.

Lerneinheit, Materialien und Aufgabenstellungen wurden im Rahmen des vom BMBF geförderten Verbundprojektes DiGeo- Generalisierbarkeit und Transferierbarkeit digitaler Fachkonzepte am Beispiel mündiger digitaler Geomediennutzung in der Lehrkräftebildung im März 2021 von Melanie Lauffenburger und Magdalena Liebe entwickelt.

Bei Fragen und/oder Anmerkungen kontaktieren Sie uns bitte per Mail unter: lauffenburger@geo.uni-frankfurt.de.

Bearbeitungszeit

- ca. 90 min

Inhalte der Lerneinheit

- Konzept des Game-Based Learnings
- Räumliche Planungsprozesse

Materialien

- AB11-1: Game-Based Learning zur Partizipation an räumlichen Planungsprozessen
- M11-1: Minetest

digitale Geomedien

- Minetest

Lernergebnisse

Nach Abschluss der Lerneinheit können Sie…

- Die Grundidee des Game-Based Learnings erklären.
- Das Lernpotenzial und die Herausforderungen des Game-Based Learnings in Bezug auf den Bildungskontext diskutieren.
- Mithilfe der Grundidee des Game-Based Learning die Partizipationschancen in räumlichen Planungsprozessen analysieren.
- Im Bildungskontext mögliche Lerneinheiten anhand von digitalen Spielen entwickeln.

Game-Based Learning, Partizipation und Minecraft

Wie lassen Sich Coputer- und Videospiele im Geographieunterricht gewinnbringend einsetzen? Bereits in den 1990er Jahren wurden in der Wissensvermittlung digitale Spiele eigesetzt. Warum? Weil der Einsatz von digitalen Spielen zahlreiche Möglichkeiten bietet, Themen zu vertiefen oder theoretische Ansätze praktisch anzuwenden. Angetrieben davon, dass Spielende bei unterhaltsamen und spannenden Spielen “ihr reales Umfeld regelrecht vergessen” (Le et. al., 2013, o.S.) wünschen sich Lehrende von Lernenden diese intensive und zugleich motivierte Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand bzw. den Lerngegegen-ständen. Naheliegend also, das Positive mit dem Nützlichen zu verbinden: Spiel + Lernen = spielerisches und spielbasiertes Lernen.

Das Ziel des Game-Based Learning, die spielerische und spielbasierte Aneignung von Wissen und Fähigkeiten, lässt sich auch auf den Kontext von Partizipation und räumliche Planungsprozesse übertragen. So kann z.B. der spielerische Charakter von Minecraft dafür genutzt werden, das Interesse von Kindern und Jugendlichen für die (Neu-/Um-)Gestaltung des Raumes zu gewinnen und sie an der Planung zu beteiligen. Anhand konkreter Aufgaben-stellungen zur Gestaltung des Raumes wird den Lernenden gezeigt, dass und zugleich wie sie an räumlichen Planungsprozessen mitwirken können. Und das auch noch spielerisch. So eingesetzt, kann das spielerische und spielbasierte Lernen das partizipative Interesse der Lernenden wecken. Zugleich wirkt sich der Einsatz digitaler Spiele positiv auf das aktive und selbstgesteuerte Lernen aus. Selbst-steuerung und Entscheidungsfähigkeit bilden ihrerseits wiederum wesentliche Grundlagen für Partizipation.

Das Potenzial digitaler Spielewelten für die Gestaltung von Raum hat auch das in Frankfurt beheimatete Architekturmuseum erkannt. Corona-bedingt musste die Legobaustelle, die den Besucher*innen im Museumsfoyer die Möglichkeit bietet mit Legosteinen „ihren Baufantasien freien Lauf zu lassen“ (DAM, 2019), geschlossen werden. Da man auf das kreative Bauen jedoch nicht verzichten wollte, wurde das Lego-Bauen kurzerhand in die digitale Welt von Minecraft verfrachtet, denn: „Minecraft ist im Grunde genommen Lego im Digitalen“ (Kremershof, 2021). Im Rahmen des Wettbewerbs Frankfurt 2099, für den das Museum den in der Minecraft-Community bekannten Youtuber „TheJoCraft“ ins Boot geholt hat, können die digitalen Museumsbesucher*innen gemeinsam „Heute die Stadt von Morgen bauen“ (DAM, 2021). Der Fokus liegt dabei auf dem Bau innovativer Hochhäuser unter Berücksichtigung der drei Kriterien:

- Mobilität (Stichwort: Verkehrsinfrastruktur)
- Digitalität (Stichwort: smart home) und
- Grünflächen.

Von schwebenden Hochhäusern bis hin zu Erholungsoasen übern den Dächern der Stadt, ist alles möglich. Der Wettbewerb richtet sich an „Interessierte aller Altersgruppen“ (Lüft, 2021) sowie Schulen und Lehrkräfte. Die Teilnahme ist kostenfrei. Für Kinder und Jugendliche werden Ferienspiele, für Lehrkräfte Forbildungen zu Anwendungsmäglichkeiten von Minecraft im Schulunterricht angeboten. Von Mai bis Oktober 2021 können innovative Hochhäuser für die Stadt Frankfurt von Morgen gebaut und für den Wettbewerb eingereicht werden. Die 100 spannendsten Gebäude erhalten

Einzug in die offizielle Frankfurt_2099-Map und werden von einer Jury bewertet.

Basislektüre

- Le, S., Weber, P. & Ebner, M. (2013). Game-Based Learning. Spielend Lernen? In M. Ebner & S. Schön (Hrsg.), L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. https://www.pedocs.de/volltexte/2013/8352/pdf/L3T_2013_Le_We-ber_Ebner_Game_Based_Learning.pdf [29.11.2020].

Hungry Minds

- Czauderna, A. & Budke, A. (2020). Game Designer als Akteure der politischen Bildung. Medien Pädagogigk. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. 38, 94-116. https://doi.org/10.21240/mpaed/38/2021.01.25.X.
- Edulabs (o. D.). Freies Minecraft – MINETEST – in der Schule einsetzen. https://edulabs.de/oer/zjk98/index.html# [29.11.2020].
- Julius Raab Stiftung (2018). Game-based Learning im Unterricht. https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Va-demecum_Game_Based_Learning_fuer_den_Unterricht.pdf [29.11.2020].
- Deutsches Architektur Museum (2021). Frankfurt_2099. Heute die Stadt von morgen bauen. https://mk0togehinuyf5qp00vl.kinstacdn.com/wp-content/uploads/2021/03/DAM_Programmfolder_Minecraft_Digitalversion_final.pdf [31.03.2021]

From:
https://www.foc.geomedienlabor.de/ - **Frankfurt Open Courseware**

Permanent link:
https://www.foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:studierende:l:s-fachdidaktik-parti-digi:lerneinheit:le11&rev=1617886316

Last update: **2025/09/29 14:07**