

Kottmann, Brigitte; Letmathe-Henkel, Birte; Wohnhas, Verena; Internationale Fachtagung der Hochschullernwerkstätten (15. : 2022 : Online)

"Lernen durch Spielen" in der Lernwerkstatt - In analogen und digitalen Lern- und Spielräumen

Weber, Nadine [Hrsg.]; Moos, Michelle [Hrsg.]; Kucharz, Diemut [Hrsg.]; Burgwald, Caroline [Mitarb.]; Fuchs, Constanze [Mitarb.]; Schomburg, Chiara [Mitarb.]; Stehle, Sebastian [Mitarb.]; Rotter, Silke [Mitarb.]: *Hochschullernwerkstätten im analogen und digitalen Raum. Perspektiven auf Didaktik und Forschung in innovativen Lernsettings*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2024, S. 142-149. - (Lernen und Studieren in Lernwerkstätten)



Quellenangabe/ Reference:

Kottmann, Brigitte; Letmathe-Henkel, Birte; Wohnhas, Verena; Internationale Fachtagung der Hochschullernwerkstätten (15. : 2022 : Online): "Lernen durch Spielen" in der Lernwerkstatt - In analogen und digitalen Lern- und Spielräumen - In: Weber, Nadine [Hrsg.]; Moos, Michelle [Hrsg.]; Kucharz, Diemut [Hrsg.]; Burgwald, Caroline [Mitarb.]; Fuchs, Constanze [Mitarb.]; Schomburg, Chiara [Mitarb.]; Stehle, Sebastian [Mitarb.]; Rotter, Silke [Mitarb.]: *Hochschullernwerkstätten im analogen und digitalen Raum. Perspektiven auf Didaktik und Forschung in innovativen Lernsettings*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2024, S. 142-149 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-307065 - DOI: 10.25656/01:30706; 10.35468/6106-10

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-307065>

<https://doi.org/10.25656/01:30706>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen und die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrags identisch, vergleichbar oder kompatibel sind. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work or its contents in public and alter, transform, or change this work as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. New resulting works or contents must be distributed pursuant to this license or an identical or comparable license.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der



Lernen und Studieren in Lernwerkstätten



Nadine Weber / Michelle Moos
Diemut Kucharz (Hrsg.)

Hochschullernwerkstätten im analogen und digitalen Raum

Perspektiven auf Didaktik und Forschung
in innovativen Lernsettings

Weber / Moos / Kucharz

**Hochschullernwerkstätten
im analogen und digitalen Raum**

Lernen und Studieren in Lernwerkstätten

Impulse für Theorie und Praxis

Herausgegeben von Hartmut Wedekind,
Markus Peschel, Eva-Kristina Franz,
Annika Gruhn und Lena S. Kaiser

Nadine Weber
Michelle Moos
Diemut Kucharz
(Hrsg.)

Hochschullernwerkstätten im analogen und digitalen Raum

Perspektiven auf Didaktik und Forschung
in innovativen Lernsettings

*unter Mitarbeit von
Caroline Burgwald, Constanze Fuchs,
Chiara Schomburg, Sebastian Stehle
und Silke Rotter*

Verlag Julius Klinkhardt
Bad Heilbrunn • 2024

k

*Die Open-Access-Publikation dieses Buches wurde durch den
Open-Access-Publikationsfonds der Goethe-Universität Frankfurt am Main unterstützt.*

*The open access publication of this book was funded by the
Open Access Publication Fund of Goethe University Frankfurt am Main.*

Dieser Titel wurde in das Programm des Verlages mittels eines Peer-Review-Verfahrens aufgenommen. Für weitere Informationen siehe www.klinkhardt.de.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet abrufbar über <http://dnb.d-nb.de>.

2024. Verlag Julius Klinkhardt.

Coverabbildung: © WavebreakMediaMicro, Adobe Stock.

Druck und Bindung: AZ Druck und Datentechnik, Kempten.

Printed in Germany 2024. Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem alterungsbeständigem Papier.



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.

*Die Publikation (mit Ausnahme aller Fotos, Grafiken und Abbildungen) ist veröffentlicht unter der Creative Commons-Lizenz: CC BY-SA 4.0 International
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>*

ISBN 978-3-7815-6106-9 digital

doi.org/10.35468/6106

ISBN 978-3-7815-2651-8 print

Inhaltsverzeichnis

<i>Vorwort der Reihenherausgeber</i>	5
<i>NeHle-Vorstand</i>	
Hochschullernwerkstatt(t)räume, digital und/oder analog	11
<i>Michelle Moos und Nadine Weber</i>	
Rahmenbeitrag	13

Keynote

<i>Ulrike Stadler-Altmann</i>	
Lernen ermöglichen. Lernwerkstätten und Innovative Lernumgebungen im Vergleich	25

Auseinandersetzung mit dem Raum

<i>Robert Baar</i>	
Wenn der Raum abhandenkommt: Hochschullernwerkstätten im Zeichen pandemiebedingter Schließungen. Eine empirische Untersuchung	43
<i>Marie Fischer und Markus Peschel</i>	
Dichtephänomene in der Hochschullernwerkstatt	60
<i>Matthea Wagener, Franziska Herrmann und Katharina Hummel</i>	
Raum zum Lernen und Forschen – Überlegungen, Erfahrungen und Ausblicke zur Lern- und Forschungswerkstatt Grundschule der TU Dresden	75
<i>Clemens Griesel, Agnes Pfrang, Ralf Schneider, Hendrikje Schulze, Sandra Tänzer und Mark Weißhaupt</i>	
Didaktik und Hochschuldidaktik zwischen informellen und formalen Bildungsprozessen denken und gestalten – Potenziale aus der Perspektive von Hochschullernwerkstätten	85

Susanne Schumacher und Ulrike Stadler-Altmann

Transformer – diskursive Konfigurationen von Wissen in analogen und digitalen Lernräumen der EduSpace-Lernwerkstatt 95

Sebastian Rost, Julia Höke und Patrick Isele

Reflexion des Raumnutzungsverhaltens in der Lernwerkstatt³ mit Blick auf Adressierungen und Adressat*innen 103

Alina Schulte-Buskase und Annika Grubn

Raum und Digitalität – pädagogisch-programmatische und empirische Verhältnisbestimmungen 115

Digitale, hybride und analoge Lernkonzepte in Hochschullernwerkstätten

Marco Wedel, Marco Albrecht und Mareen Derda

Analoges Lernen digital aufbereiten – die Unterstützung der digitalen Lehre durch Elemente analogen Lernens 129

Brigitte Kottmann, Birte Letmathe-Henkel und Verena Wohnhas

„Lernen durch Spielen“ in der Lernwerkstatt – In analogen und digitalen Lern- und Spielräumen 142

Eva-Kristina Franz und Julia Kristin Langhof

Hochschullernwerkstatt² – digital, analog auf dem Campus und jetzt auch noch „to go“? 150

Claudia Albrecht, Anne Vogel und Julia Henschler

(Hochschul-)Lernwerkstätten vs. Digital Workspaces – Nachwirkungen eines Tagungsbeitrags 162

Caroline Burgwald, Michelle Moos, Hasan Özenc, Hannah Spubler und Juliane Engel

Lernräume erfahren – gemeinsam „praktisch“ erleben 170

Ulrike Stadler-Altmann, Jeanette Hoffmann und Eva-Elisabeth Moser

Digitale Bilder – Analoge Rezeption? Digitale Bilderbücher als Herausforderung für pädagogische Werkstattarbeit 178

Linda Balzer

Interreligiöse Lernerfahrungen digital 192

*Melanie Wohlfahrt, Aurica E. Borszik, Olga Bazileviča, Lisa Roch,
Anja Mede-Schelenz und Katharina Weinhold*
„Werkstatttage: Analoges digital denken“ – Überlegungen zur Gestaltung
digitaler Lernräume für Lehrkräfte im Seiteneinstieg 201

Katja D. Würfl und Julius Erdmann
Die Umsetzung praxisorientierter naturwissenschaftlich-technischer
Veranstaltungen im digitalen Raum. Ein Aufbruch zur Nutzung
hybrider Lehrkonzepte auch nach der Pandemie 210

Lernwerkstätten stellen sich vor

Jeanette Hoffmann
Die *KinderLiteraturWerkstatt* an der Freien Universität Bozen –
ein analoger Raum in digitalen Zeiten 227

Carolin Uhlmann und Michael Lenk
Wieviel Digitalisierung braucht eine Hochschullernwerkstatt? 242

Elisabeth Hofer und Simone Abels
Leuphana Lernwerkstatt Lüneburg – multifunktionelle Ausrichtung
eines inklusiven naturwissenschaftlichen Lehr-Lern-Raums 254

Anna Kölzer
Die Lernwerkstatt der Hochschule Düsseldorf – Weiterentwicklung
in Zeiten digitaler Lehre 263

Thomas Hoffmann und Miriam Sonntag
Inklusive Lernräume kooperativ erforschen und entwickeln:
Das Lehr-Lern-Labor für Inklusive Bildung an der Universität Innsbruck 271

Allgemeine Perspektiven und Diskurse

Franziska Herrmann und Pascal Kihm
Zur Begriffsbestimmung Hochschullernwerkstatt 285

Barbara Müller-Naendrup
Translate „Lernwerkstatt“? – Ein Essay über die „richtige“ Übersetzung
eines Fachbegriffs 297

Mareike Kelkel und Markus Peschel

„Was willst DU lernen?!“ – Teil III

Der Einfluss von (zu) früher Öffnung und einem Überangebot an
Transparenz auf den individuellen Lernprozess der Studierenden 304

Dietlinde Rumpf und Gina Mösken

Eigenaktivität und Selbstverantwortung herausfordern.

Potenziale von Design Thinking und Lernwerkstattarbeit 318

Prof. Dr. Sandra Mirbek

Einstellungen, Wissen und Selbstwirksamkeitserwartungen von

Fachkräften im Umgang mit Diversität und Inklusion: Wie können

Hochschullernwerkstätten zur Professionalisierung beitragen? –

Ergebnisse einer Evaluationsstudie 331

Autorinnen und Autoren 345

*Brigitte Kottmann, Birte Letmathe-Henkel
und Verena Wohnhas*

„Lernen durch Spielen“ in der Lernwerkstatt – In analogen und digitalen Lern- und Spielräumen

Zusammenfassung

Sowohl Spielen als auch Spielpädagogik gehören zur Arbeit von und in Hochschullernwerkstätten. Auch wenn Lernwerkstätten in der Regel analoge Lernräume darstellen, so haben sich nicht zuletzt durch die Auswirkungen der Pandemie die Forderungen nach digitalen Lerngelegenheiten und -räumen verstärkt. Der folgende Beitrag beschreibt ein Kooperationsprojekt der Lernwerkstatt an der Universität Bielefeld mit dem Verein „Lernen durch Spielen e.V.“. Die Idee, Konzeption und konkrete Umsetzung in analoger Form sowie die Verlagerung in digitale Lernräume werden erläutert, abschließend reflektiert und um verallgemeinerbare Fragen und Perspektiven ergänzt.

1 Digitale und analoge Lernräume – Welchen Raum brauchen Hochschullernwerkstätten?

Hochschullernwerkstätten (HSLW) stellen in der Regel räumlich, strukturell und personell in die Institution Hochschule eingebundene Orte dar, gleichwohl kann Lernwerkstattarbeit auch zeitlich und örtlich variabel angeboten werden. Unstrittig ist jedoch die Notwendigkeit, auch in analogen Räumen digitale Zugänge und Räume zu schaffen bzw. eine Verlagerung in digitale Lernräume zu ermöglichen. Die bestehenden Qualitätskriterien und Grundprinzipien von HSLW sollten dabei kontinuierlich berücksichtigt und die (sich stetig verändernden) Aufgabenfelder von HSLW immer wieder reflektiert werden. Welche Anforderungen ergeben sich beispielsweise an konkrete Orte und Aufgaben, an die Rollen der beteiligten Akteur*innen, d.h. sowohl der Lernenden als auch der Begleitenden, welche Zielstellungen werden wie verfolgt, was ist Inhalt und Gegenstand der Auseinandersetzung (vgl. NeHLe e.V., 2020)? Im Kontext von HSLW als Orte der Professionalisierung geht es somit auch (aber natürlich nicht nur) um eine

Förderung digitaler Kompetenzen von Studierenden (vgl. KMK 2016, 2021). Daraus ergibt sich ein konkreter Auftrag an HSLW, auch diese Aspekte konkret auszugestalten, dabei aber bestehende Grundprinzipien von HSLW nicht aus dem Blick zu verlieren.

2 Spiel und Spielen in Hochschullernwerkstätten

HSLW können als „Orte der Anbahnung pädagogischer Handlungskompetenz“ (Schmude & Wedekind 2019, 41) gefasst werden, dabei sind Spiel und Spielen von Beginn an ein genuiner Bestandteil von Lernwerkstätten und Lernwerkstattarbeit (vgl. z. B. Stadler-Altman & Schumacher 2020). Neben einem Plädoyer für die „Wertschätzung und Wiederbelebung des Spiels“ (Weißhaupt & Campana 2014, 59) weisen beispielsweise Petillon (2015) und Baar (2020) auf den kulturellen Eigenwert von Spiel und Spielen hin, welches einen Erprobungsraum für verschiedenste, teils unbewusste Übungs- und Entwicklungsfunktionen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene bietet (vgl. auch Einsiedler 1994). Dabei ist auch das vorhandene Spannungsverhältnis von Spiel und Spielen zu schulischem und universitärem Lernen zu berücksichtigen. Zwischen Zweckfreiheit, offener Spielfreude und einem zeitvergessenen Spielen, bei dem es nur um „das Spiel an sich“ geht sowie einer pädagogischen Instrumentalisierung (Weißhaupt & Campana 2014, 43), einem Druck der Verschulung bzw. einem (reduzierten) Fokus auf Lernziele muss eine Balance gefunden werden (vgl. Baar 2020, Kammermeyer 2011, Weißhaupt & Hildebrandt 2020). Gleichwohl finden sich vermutlich in fast jeder HSLW unterschiedliche Materialien und Zugänge – beispielsweise über Rollen- oder Planspiele, Konstruktions- oder Experimentierspiele sowie Regelspiele – und unterschiedlich intensive Nutzungen.

3 Kooperation der Lernwerkstatt an der Universität Bielefeld mit dem Verein „Lernen durch Spielen e.V.“ – das Projekt und die Konzeption

Seit dem Jahr 2013 arbeitet die Lernwerkstatt mit dem Bielefelder Verein „Lernen durch Spielen e.V.“ zusammen. Das Kooperationsprojekt ist mit mehreren Schwerpunkten versehen, die immer das Ziel einer „Theorie-Praxis-Reflexion“ verfolgen: Im Rahmen von Seminarveranstaltungen setzen sich Studierende theoretisch mit Lern-, Spiel- und Entwicklungstheorien sowie einer Didaktik des Spielens auseinander. Sie spielen vor Ort, d.h. in der Lernwerkstatt, stellen sich gegenseitig Spiele vor, reflektieren diese, erstellen didaktische Analysen, ergänzen bekannte Spiele um didaktische Kommentare sowie weitere Spielideen für die pädagogische Arbeit und konkretisieren somit die Potentiale von Spiel und Spielen

für schulisches Lernen. Zudem lernen die Studierenden das Konzept des kooperativen und jahrgangübergreifenden Bielefelder Projekts „Lernen durch Spielen e.V.“ kennen (vgl. Letmathe-Henkel, Rathmer & Ruh 2019). In diesem Rahmen besuchen sie regelmäßig das „Spielezimmer“, den sogenannten „Felix-Raum“ der Rußheideschule in Bielefeld, ebenso kommen Kinder dieser Schule regelmäßig in die Lernwerkstatt der Universität und bringen das Projekt mit ihren Erfahrungen und ihrer Sichtweise näher. Dabei beobachten die Studierenden die Kinder, leiten diese an und orientieren sich an dem gemeinsam vereinbarten festgelegten Ablauf einer Spielstunde. Dies führt vielfach auch dazu, dass sich die Studierenden in Modulprüfungen oder Qualifikationsarbeiten mit konkreten Aspekten vertieft auseinandersetzen, wie z. B. Masterarbeiten zum Thema „Spielen im Übergang von der Grundschule in die weiterführende Schule“ oder „Basiskompetenzförderung im Kontext des Projekts Lernen durch Spielen“ (vgl. Letmathe-Henkel 2018).

4 Verlagerung in digitale Lernräume

Von den Einschränkungen der Pandemie waren sowohl die Schulen als auch die Universitäten massiv betroffen, auch das gemeinsame Projekt wurde vor neue Herausforderungen gestellt. Gleichwohl zeigte sich, dass von beiden Seiten eine Fortsetzung der Kooperation als wünschenswert angesehen wurde.

4.1 Idee & Umsetzung

Das bestehende Kooperationsprojekt war für analoge Räume konzipiert, eine 1:1 Übertragung in digitale Lernräume ohne Anpassungen jedoch nicht möglich. Die Grundidee des beidseitigen Profitierens von Schüler*innen und Studierenden sollte beibehalten werden, sodass ein adaptiertes Kooperationskonzept entwickelt wurde. Relevant war, dass die Lernprozesse von allen Beteiligten auch im Digitalen möglichst intrinsisch motiviert und dass das soziale Miteinander sowohl der Schüler*innen als auch der Studierenden im Fokus der Kooperation bleiben sollten. Zudem strebten die Studierenden weiterhin den Erwerb von Studienleistungen in den entsprechenden Lehrveranstaltungen an. Das gemeinsame Spielen und Lernen der Schüler*innen konnte durch die Lockdowns und Schulschließungen nicht (mehr) im Mittelpunkt stehen, umso mehr dafür das soziale Miteinander in den jeweiligen Familien. Es wurde also versucht, ein Angebot für die Kinder und Familien zu erstellen, welches das gemeinsame Spielen als eine Möglichkeit der sozialen Interaktion und der gemeinsamen Freude adressiert. Die schulischen Akteur*innen berichteten, dass das Lesen und Erfassen der schriftlichen Spielanleitungen viele Familien vor (sprachliche) Herausforderungen stellt, sodass die Idee von Erklärvideos entstand. Dabei wurden vor allem Spiele aus dem Paket „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule“ ausgewählt. Dieses

wurde vom Verein entwickelt und vielen Bielefelder Kitas und Schulen bereits zur Verfügung gestellt. Es zielt u. a. auf eine Unterstützung der Kinder bei der Bewältigung des Übergangs von der Kita in die Grundschule.

Die Studierenden wählten in Gruppen jeweils ein Spiel aus, arbeiteten sich ein und entwickelten eine Konzeption eines Erklärvideos. So mussten der genaue Text formuliert, die Sequenzen überlegt, die Kameraposition geklärt sowie die einzelnen Rollen abgesprochen werden. Für die Studierenden bedeutete die Erstellung der Videos somit, dass sie selbst im analogen oder digitalen Lernraum in Kleingruppen spielen und kooperieren konnten, dabei erweiterten sie auch ihre digitalen Kompetenzen: sie lernten, sich über die Adressat*innen ihrer Videos klar zu werden, um eine adressatengerechte Sprache einerseits sowie andererseits eine angemessene Darstellungsform zu wählen. Die Erklärvideos mussten digital bearbeitet und finalisiert werden. So konnte das entstandene Produkt den Familien über die Website der Lernwerkstatt und über den Verein „Lernen durch Spielen e.V.“ digital zur Verfügung gestellt werden. Für die Schüler*innen wurde seitens der Schule die Möglichkeit geschaffen, die einzelnen Spiele analog vor Ort auszuleihen.

4.2 Rückmeldungen, Reflexionen, Perspektiven

Durch das gemeinsame Spielen erfuhren die Studierenden einen konkreten Anlass zu einer gemeinsamen Tätigkeit, der ihnen in hohem Maße die Erfahrung von Motivation und Selbstwirksamkeit ermöglichte. Für die meisten Studierenden beinhaltete der Videodreh ein analoges Treffen, was als „Rauskommen“ aus den rein digitalen Semestern sehr positiv bewertet wurde.

- *„Die Erklär-Videos haben einen intensiven und kreativen Austausch mit anderen Studierenden ermöglicht.“*
- *„Die Erstellung der Videos hat viel Spaß gemacht und war eine gute Abwechslung zum reinen Online-Semester.“* (Studierende im Rahmen der Lehrevaluation)

Einzelne Videos wurden von Studierenden in andere Sprachen übersetzt, worin ein hohes Potenzial im Sinne von mehrsprachigen Angeboten für Kinder und Familien gesehen wird. Wünschenswert ist es, diesen Aspekt zu intensivieren, um ein möglichst breites Spektrum an Erklärvideos bezogen auf möglichst viele verschiedene Spiele sowie unterschiedliche Sprachen zu erhalten.

Auch im aktuell wieder in Präsenz stattfindenden Semester erstellen Studierende digitale Erklärvideos. Dabei zeigen sie eine hohe Motivation und nutzen die analoge Lernwerkstatt, um sich mit den verschiedenen Spielen auseinanderzusetzen. Zur Weiterentwicklung sollen gemeinsam mit Studierenden Kriterien entwickelt werden, anhand derer die Qualität der Erklärvideos unter verschiedenen Gesichtspunkten analysiert werden kann, zudem können auch die Kinder nach der „Verständlichkeit“ und dem Nutzen befragt werden. Weitere Perspektiven der Evaluation und Entwicklung werden derzeit entwickelt.

Tab. 1: Das Spieleprojekt in analogen und digitalen Lernräumen von HSLW

Grundprinzipien von HSLW-Arbeit und konkrete Ausgestaltung im Spieleprojekt	Übertragung in digitale Lernräume
Selbstverantwortliche Arbeit der Studierenden, in kritischer Auseinandersetzung, kooperativ und in gegenseitiger Verantwortlichkeit: Sie spielen, probieren aus, überlegen Kriterien, konzipieren Produkte, gestalten und reflektieren gemeinsam in einer vorbereiteten Umgebung	Erweiterung der Möglichkeit des ganzheitlichen, handlungsorientierten Lernens um digitale Medien: Studierende nutzen Lernecken mit Tablets (z. B. Möglichkeit von Film- und Tonaufnahmen, Nutzen von digitalen Werkzeugen wie „Book Creator“, „I-Author“ zum Erstellen von Erklärvideos und Broschüren zur Anleitung und Reflexion von Spielen) (vgl. Burow 2019, 18)
Nutzen der Potentiale des Raums: Das Vorhandensein von Materialien (Papier, Schneidemaschine, Laminator etc.) ermöglicht kreatives Arbeiten, regt an; Gruppentische und Lernecken lassen kooperatives Arbeiten zu	Nutzung der HSLW als Lernraum mit eigenen oder bereitgestellten digitalen Medien (Laptops, Tablets) für kollaboratives Arbeiten (z. B. Zugriff auf Webseiten, „Shared documents“)
Rollenspiele / didaktische Spiele als methodische Instrumente / Angebote von Lernwerkstätten und Lernwerkstattarbeit (auch) zur Erweiterung des methodischen „Repertoires“ der Studierenden	Aufgreifen des Themas „Gamebasiertes und gamifiziertes Lernen“ um didaktische Aspekte (vgl. Heusinger 2020, 108; Bundeszentrale für politische Bildung 2016)

Die Tabelle 1 verdeutlicht, dass eine Vielzahl der Grundprinzipien von HSLW und auch des Spieleprojekts in digitale Lernräume übertragen werden können. Mit Bezug auf die KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) zeigt sich konkret, dass Studierende im Kompetenzbereich „Produzieren und Präsentieren“ technisch versierter werden können, indem sie Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden sowie Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen und präsentieren (vgl. ebd., 17). Im Kompetenzbereich „Kommunizieren und Kooperieren“ interagieren sie, wählen digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet aus und teilen Informationen und Links (vgl. ebd., 16). Der Bereich „Analysieren und Reflektieren“ (ebd., 18) spielt dabei eine wichtige Rolle, indem digitale Medienangebote beispielsweise kritisch analysiert und bewertet und Chancen und Risiken abgewogen werden. Die Konkretisierung erfordert jedoch grundsätzlich eine Adaptivität an die jeweiligen Ziele, Gegebenheiten und Akteur*innen, beispielsweise hinsichtlich der Ausstattung, der Zielgruppe, der Intensität der Lernbegleitung in der HSLW.

5 Fazit: (Spiel- und Lern-)Räume von HSLW – zwischen pädagogischen und inhaltlichen Ansprüchen und pandemischen Rahmenbedingungen

Schmude und Wedekind (2019, 40) weisen darauf hin, dass „Lernwerkstatt(arbeit) zwischen pädagogischem Anspruch und strukturellen Rahmenbedingungen“ stattfindet, insofern sollten für jede Form von Lernwerkstattarbeit die jeweiligen Ansprüche und konkreten Rahmenbedingungen reflektiert, ggfs. modifiziert, aber nicht aus den Augen verloren werden. So kann einerseits eine Unverzichtbarkeit analoger Räume und Spiele gefordert werden, andererseits müssen aber auch die Chancen digitaler Lernräume wahrgenommen und ermöglicht werden. Bei den Anforderungen an das hier beschriebene finale Produkt gilt es ebenso, Kriterien aufzustellen, beispielsweise bezogen auf die Sprache, das notwendige Vorwissen, individuelle Vorerfahrungen sowie weitere Kompetenzen. Die Erklärvideos und deren Erstellung weisen einen komplexen und vielschichtigen Anforderungsgrad auf, sie bieten eine Vielzahl von Lernchancen für die Studierenden, stellen aber kein Garant dar, dass diese auch – im Sinne der Prinzipien von Lernwerkstattarbeit – wahrgenommen werden. Auch die individuellen Perspektiven der Akteur*innen, ihre Kooperation und Kommunikation sowie die Möglichkeiten von Partizipation müssen in die Reflexion einbezogen werden. Der konkrete Einsatz von Technik in der HSLW kann als Lerngelegenheit für die Kompetenzen „Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken und Kommunikation“ (Fadel, Bialik & Trilling 2017) sowie im Rahmen der bereits erwähnten KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK 2016, 2021) dienen.

Welche Lernschritte dabei beobachtet oder wahrgenommen werden, spielt sich jedoch individuell ab. Sowohl Spielen und Spielpädagogik als auch Lernwerkstattarbeit findet sich somit zwischen Kontinuität und Wandel und zwischen Aktualisierungs- und Handlungsdruck. Die Potentiale und Risiken von Digitalisierung werden im Rahmen der vielfach bewährten Prinzipien von Lernwerkstattarbeit verortet, d.h. HSLW müssen sich zwischen ihren pädagogisch-inhaltlichen Ansprüchen und den pandemischen Rahmenbedingungen mit ihren eigenen Erfordernissen verorten, sollten diese Lernchancen jedoch auch zukunftsorientiert wahrnehmen. Abschließend bleibt auf der Ebene des hier beschriebenen Spielprojekts offen und fortwährend zu prüfen, wie das bisher vorrangig analog umgesetzte Projekt noch weiter ausbaufähig im Hinblick auf digitale Settings ist (vgl. Tabelle 1). Ebenso muss die Frage bearbeitet werden, *welche* konkreten Kompetenzen Studierende erwerben (sollen), wenn sie digitale universitäre Lerngelegenheiten von und in HSLW wahrnehmen. Dieser Aspekt stellt Lernwerkstätten vor große und z. T. neue Herausforderungen, da sich die Rollen und Aufgaben- bzw. Anforderungsprofile an Lernbegleitung bei digitalen Settings massiv verändern. „Alles bleibt anders“ stellt somit ein mögliches Fazit dar, das gerade für HSLW

gilt, die im Kontext der Professionalisierung von Lehrer*innen und pädagogischen Fachkräften beständig im Spannungsfeld von bewährten Traditionen und zukunftsorientierten Aufgaben sowohl in analogen als auch digitalen Räumen stehen.

Literatur

- Baar, R. (2020). Spielend zur Professionalität? Der Einsatz von Spielen in der Lehrkräftebildung unter professionstheoretischer Perspektive. In: U. Stadler-Altmann, S. Schumacher, E.A. Emili & E. Dalla Torre (Hrsg.) (2020). *Spielen, Lernen, Arbeiten in Lernwerkstätten*. Facetten der Kooperation und Kollaboration (S. 17-28), Klinkhardt, Bad Heilbrunn.
- Bundeszentrale für politische Bildung (2016). Spielend lernen. Kleines 3x3 zu digitalen Spielen in der Bildung. <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/230245/spielend-lernen/> (zuletzt geprüft: 22.08.2022).
- Burow, O.-A. (2019). Wie die digitale Revolution uns und die Schule verändert. In: O.A. Burow (Hrsg.). *Schule digital – wie geht das?* (S. 12-60), Beltz, Weinheim Basel.
- Einsiedler, W. (1994). *Das Spiel der Kinder*. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels. Klinkhardt, Bad Heilbrunn.
- Fadel, Ch., Bialik, M. & Trilling, B. (2017). Die vier Dimensionen der Bildung. Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen. ZLL21, Hamburg.
- Heusinger, M. (2020). Lernprozesse digital unterstützen. Beltz, Weinheim & Basel.
- Kammermeyer, G. (2011). Lernen im Spiel. In: W. Einsiedler, M. Götz, A. Hartinger, F. Heinzel, J. Kahler & U. Sandfuchs (Hrsg.): *Handbuch Grundschulpädagogik und Grundschuldidaktik*. (S. 387-391), Klinkhardt, Bad Heilbrunn.
- Kultusministerkonferenz (2016). Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz. Berlin. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf (zuletzt geprüft: 20.08.2022).
- Kultusministerkonferenz (2021). Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Berlin. https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf (zuletzt geprüft: 20.08.2022).
- „Lernen durch Spielen e.V.“: https://russheideschule.de/134-Lernen_durch_Spielen, www.uni-bielefeld.de/lernwerkstatt_<https://lernendurchspielen.eu/> (zuletzt geprüft: 20.08.2022); ; Kurzfilm: <https://www.dropbox.com/s/wsl3n59vjevt55h/Felixraum.mp4?oref=e> (zuletzt geprüft: 20.08.2022).
- Letmathe-Henkel, B. (2018). EinFach Spielen: Ein kooperatives Projekt zum Übergang in die weiterführende Schule. Ein Konzept der Kuhlo-Realschule in Bielefeld. *ids*, Sonderpädagogische Förderung in NRW, 4, 26-29.
- Letmathe-Henkel, B., Rathmer, B.A. & Ruh, D. (2019). Spielexperten in der Schule. Von- und miteinander Lernen – jahrgangübergreifend und kooperativ. *gruppe & spiel*, 4, 12-14.
- NeHLe e.V. (Internationales Netzwerk der Hochschullernwerkstätten): Arbeitsdefinition zum Begriff „Hochschullernwerkstatt“ – Fassung vom 08.03.2022. Online unter: <https://www.lernwerkstatt.info/hochschullernwerkstätten> (zuletzt geprüft: 20.08.2022).
- Petillon, H. (2015). *1000 Spiele für die Grundschule: Von Adlerauge bis Zauberbaum*. Beltz, Weinheim & Basel.
- Schmude, C. & Wedekind, H. (2019). Lernwerkstatt(arbeit) zwischen pädagogischem Anspruch und strukturellen Rahmenbedingungen. In: R. Baar, A. Feindt & S. Trostmann (Hrsg.): *Struktur und Handlung in Lernwerkstätten*. Hochschuldidaktische Räume zwischen Einschränkung und Ermöglichung. (S. 40-50), Klinkhardt, Bad Heilbrunn.

- Stadler-Altman, U. & Schumacher, S. (2020). Spielen, Lernen, Arbeiten in Lernwerkstätten. Formen der Kooperation und Kollaboration. In: U. Stadler-Altman, S. Schumacher, E.A. Emili & E. Dalla Torre (Hrsg.) (2020). *Spielen, Lernen, Arbeiten in Lernwerkstätten*. Facetten der Kooperation und Kollaboration. (S. 11-16), Klinkhardt, Bad Heilbrunn.
- Weißhaupt, M. & Campana, S. (2014). Spielbewusstsein und Bildung beim sozialen Spiel. In: E. Hildebrandt, M. Peschel & M. Weißhaupt (Hrsg.). *Lernen zwischen freiem und instruiertem Tätigsein*. (S. 43-63), Klinkhardt, Bad Heilbrunn
- Weißhaupt, M. & Hildebrandt, E. (2020). Delegiertes Spielen – aufgeführtes Lernen. In: U. Stadler-Altman, S. Schumacher, E.A. Emili & E. Dalla Torre (Hrsg.) (2020). *Spielen, Lernen, Arbeiten in Lernwerkstätten*. Facetten der Kooperation und Kollaboration. (S. 29-39), Klinkhardt, Bad Heilbrunn.

Autorinnen

Kottmann, Brigitte, Prof.in Dr.in

Universität Paderborn, Institut für Erziehungswissenschaft

Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Lernwerkstatt „Inklusion und individuelle Förderung, Technologiepark UPB“ (LIFT).

Professorin für „Sonderpädagogische Förderung und Inklusion in der Schule, Förderschwerpunkt Lernen“

brigitte.kottmann@uni-paderborn.de

Letmathe-Henkel, Birte

ZfSL Bielefeld

Fachleiterin für sonderpädagogische Förderung am Zentrum für schulpraktische Lehrerausbildung in Bielefeld, Lehrerin an der Sekundarschule Königsbrügge in Bielefeld.

Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Lehrkraft für Grund- und Förderschulen
birte.letmathe-henkel@zfsl-bielefeld.nrw.schule

Wohnhas, Verena

Universität Bielefeld

Fakultät für Erziehungswissenschaft

Lehrerin im Hochschuldienst

Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Lehrkraft für Grund- und Förderschulen
verena.wohnhas@uni-bielefeld.de