

# Dritte Orte als Chance für eine nachhaltige Bildungslandschaft

Potenziale in einer Kultur der Digitalität



inklusiv

nachhaltig



partizipativ

auffordernd  
zur kreativen Handlung

gerecht

Wie schaffen wir partizipative, nachhaltige, gerechte und inklusive Orte zum aktiv-kreativen Handeln?



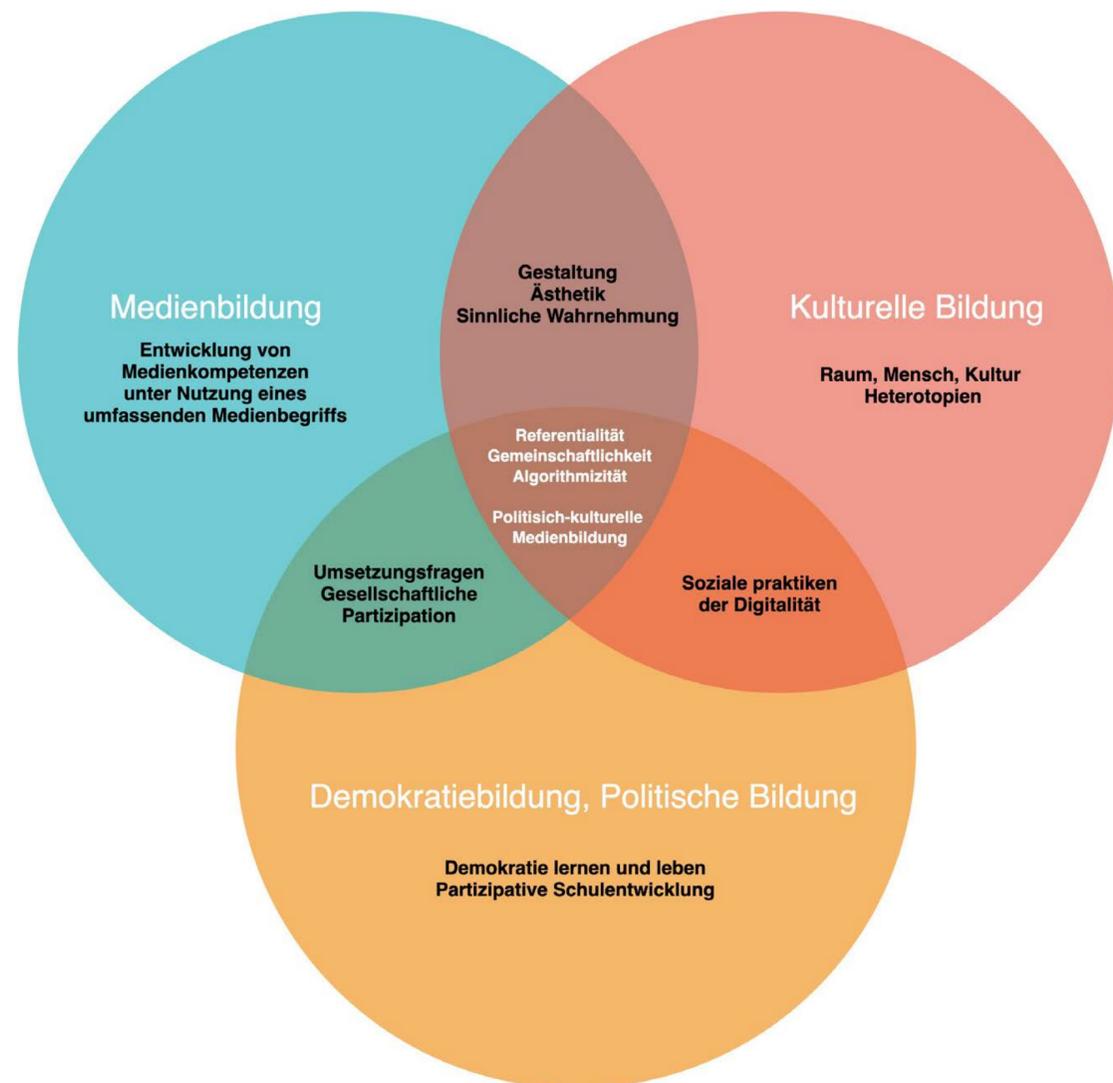
# Theoretisch-konzeptionelle Ausgangspunkte

**KuDiKuPa**  
Kultur der Digitalität –  
Kultur der Partizipation?!

Commons/  
Partizipation

Überwachung/  
Wissensmonopole

# Theoretisch-konzeptionelle Ausgangspunkte



Schnittmengen einer politisch-kulturellen Medienbildung  
(Autenrieth/Nickel 2020)

Digitalisierung als Metaprozess (Krotz, 2007)

Digitalisierung als Produkt menschlicher Kultur (Rat für kulturelle Bildung, 2019)

Grundformen der Digitalität (Stalder, 2019)

# Partizipationsbegriff I

«From Tokenism to  
Citizenship»

Anstieg des Partizipationsgrads	<b>Stufe 8</b> child-initiated, shared decisions with adults	Kinder/Schüler:innen können eigene Projekte vorschlagen und Erwachsene/Schule (Schulleitung/Lehrpersonen) helfen bei der Durchführung und Umsetzung.
	<b>Stufe 7</b> child initiated and directed	Kinder/Schüler:innen können eigene Projekte vorschlagen und selbstständig durchführen.
	<b>Stufe 6</b> adult-initiated, shared decisions with children	Entscheidungen und Projekte werden von Erwachsenen/der Schule initiiert, die Kinder/Schüler:innen werden informiert und in Abstimmungsprozesse mit einbezogen.
	<b>Stufe 5</b> consulted and informed	Entscheidungen werden von Erwachsenen/der Schule getroffen, Kinder/Schüler:innen werden informiert und haben beratende Funktion.
	<b>Stufe 4</b> assigned but informed	Kinder/Schüler:innen wird eine Rolle zugewiesen, sie werden aber ausreichend über Prozesse und Inhalte der getroffenen Entscheidungen informiert.
Scheinpartizipation	<b>Stufe 3</b> tokenism	Kinder/Schüler:innen werden bei wichtigen Entscheidungen gefragt, haben aber keine Möglichkeit eine eigene Meinung zu bilden bzw. eine Wahl zu treffen.
	<b>Stufe 2</b> decoration	Kinder/Schüler:innen werden über wichtige Entscheidungen und Projekte informiert, dürfen aber nicht mitbestimmen.
	<b>Stufe 1</b> manipulation	Wichtige Entscheidungen und Projekte werden ohne Mitwirkung der Kinder/Schüler:innen getroffen und durchgeführt.

Eigene Darstellung in Anlehnung an Hart 1992

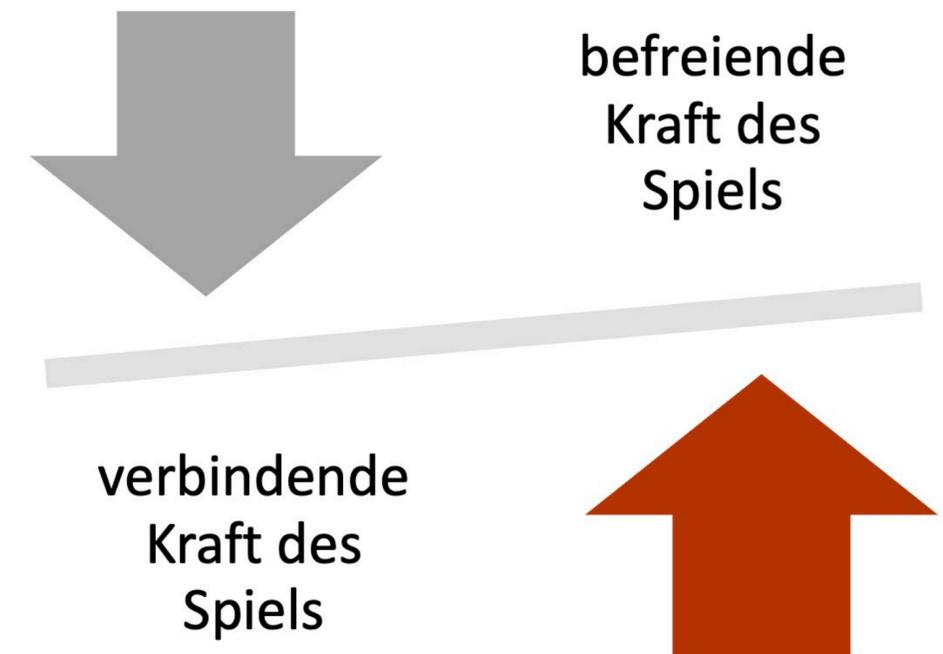
# Game-based Learning

## Annahme

Gaming und Game Design motivieren Menschen zu kreativem und kommunikativem Handeln

## Ziel

Schöpfen von Autonomie, Motivation und Kreativität aus Spielwelten (digital oder analog) zur Gestaltung von Welt



# Rettet das Spiel

Gerald Hüther & Christoph Quarch, 2016

« Im Spiel werden die bekannten Strukturen und Ordnungen des Lebens porös. Im Spiel tauchen wir ein in jene Potenziale, die zu entfalten uns lebendig macht. Im Spiel eröffnen sich uns neue Perspektiven. »



# Partizipationsbegriff II

## Stufen der Beteiligung in digitalen Spielwelten

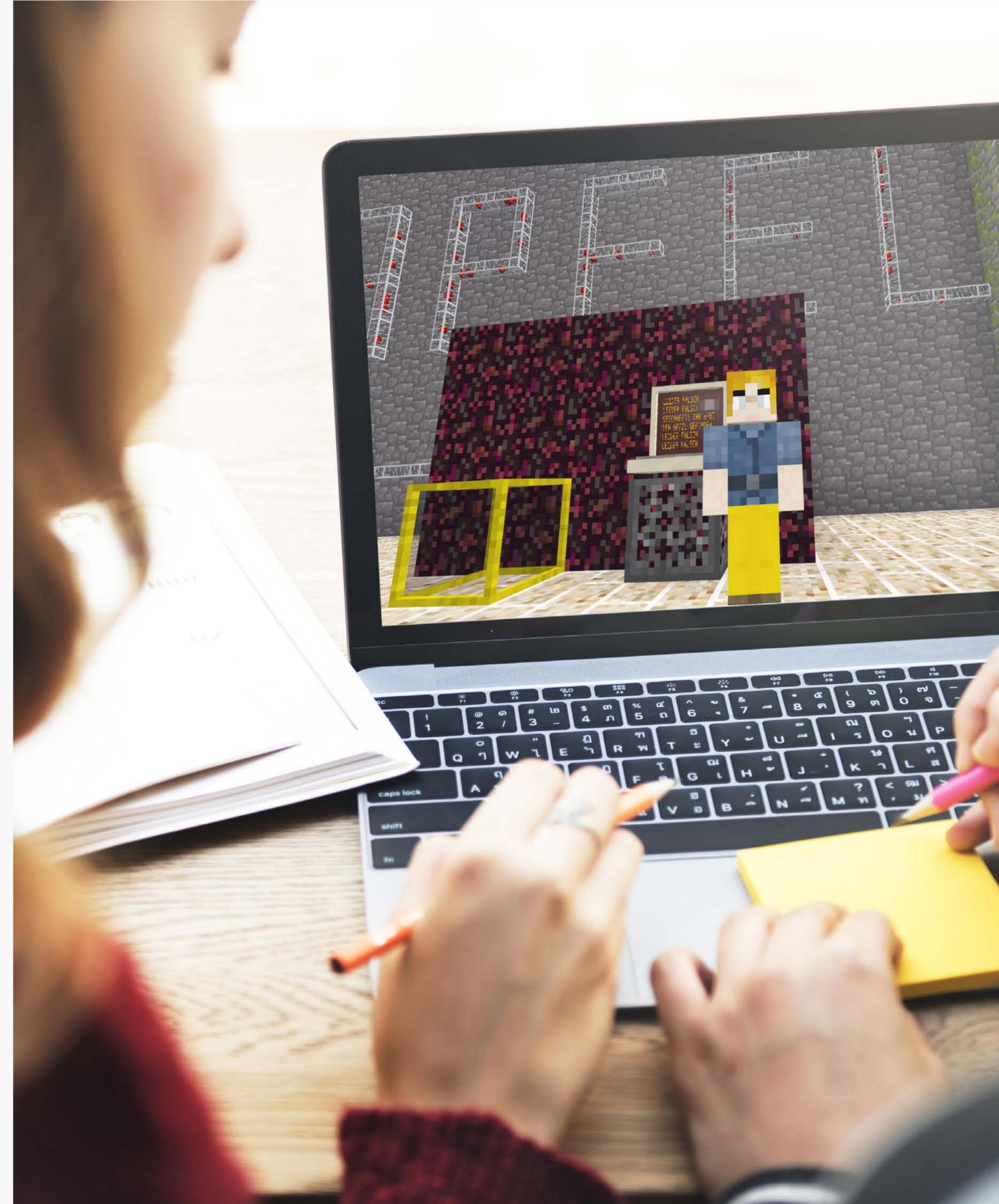
	Stufen	Aktivitäten der Spielenden
Informierend/ konsumierend	<b>Stufe 1</b> Information/ Konsum	z.B. sich über Spiel informieren, Spiel kaufen, Spiel spielen
	<b>Stufe 2</b> Positionierung/ Zuordnung	Sich auf ein Spiel einlassen, <i>Involvement</i> sich als Gamer:in «outen», Werbematerial kaufen
teilnehmend/ interagierend	<b>Stufe 3</b> Teilnahme	Soziale Beziehungen eingehen (z.B. Freundschaften eingehen, Beteiligung z.B. durch Beteiligung auf YouTube: liken, Kommentar, Diskussion)
	<b>Stufe 4</b> Sich einbringen	In der Gemeinschaft aktiv werden (in einem Clan aktiv werden; Herstellersupport kontaktieren; Ideen einbringen)
initiiierend/ produzierend	<b>Stufe 5</b> Aktion	Eigene Videos z.B. Let's Play veröffentlichen oder auch Aktionen außerhalb des Spiels starten
	<b>Stufe 6</b> Modifikation/ Produktion	Hacking, Modding Eigene Spiele designen Gameserver aufbauen

Angelehnt an Beranek und Ring 2016

# Partizipation und Ermöglichungsdidaktik

*"Wir erhielten wenig Informationen am Anfang, aber genau das was man brauchte. Was wir auch besonders gelernt haben ist das mit der Partizipation. Dass die Schülerinnen und Schüler nicht nur teilhaben am Unterricht, sondern ihn mitgestalten. Wir waren hier jetzt selbst die Schüler und haben das wirklich so gestaltet nach unseren Vorstellungen und haben dann eigentlich durch die Handlungserfahrung selbst am besten gelernt.*

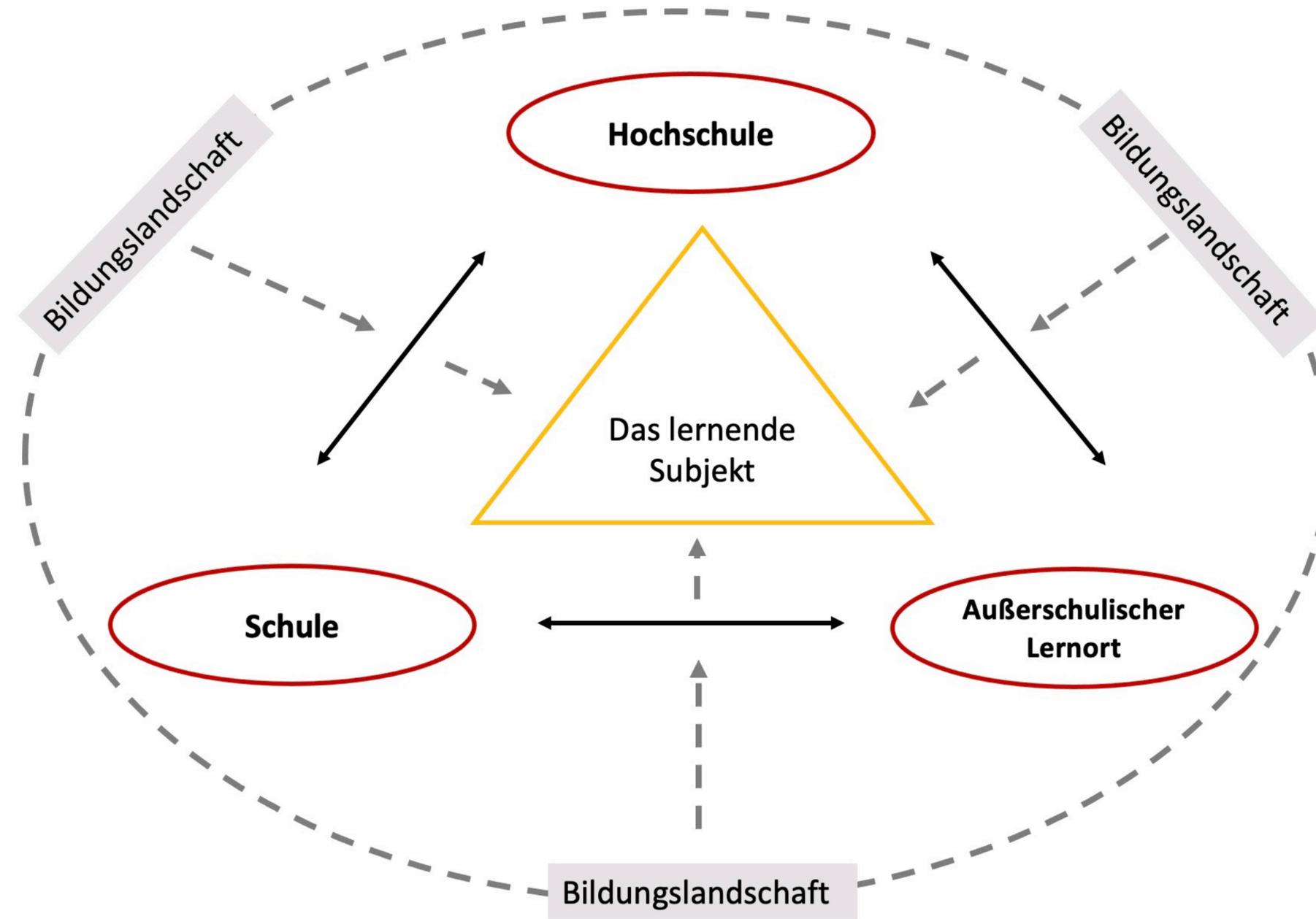
*Und ich glaube das können wir alle mitnehmen für unsere berufliche Zukunft, dass wir quasi den Unterricht übergeben an die Schüler und schauen, was da sich so entwickelt durch die wenige Anleitung."*



# 4P: Project, Passion, Peers, Play

*“Ich wollte dann einen Berg bauen. Da ging das bei mir los. Ich hab gemerkt, ich krieg das einigermaßen hin, das hat mir dann auch echt Spaß gemacht und dann saß man halt echt bis nachts am Laptop und hat das gemacht. Mein Freund wollte dann ins Bett aber ich so nee, ich musste weiter machen, ich konnte nicht aufhören.”*

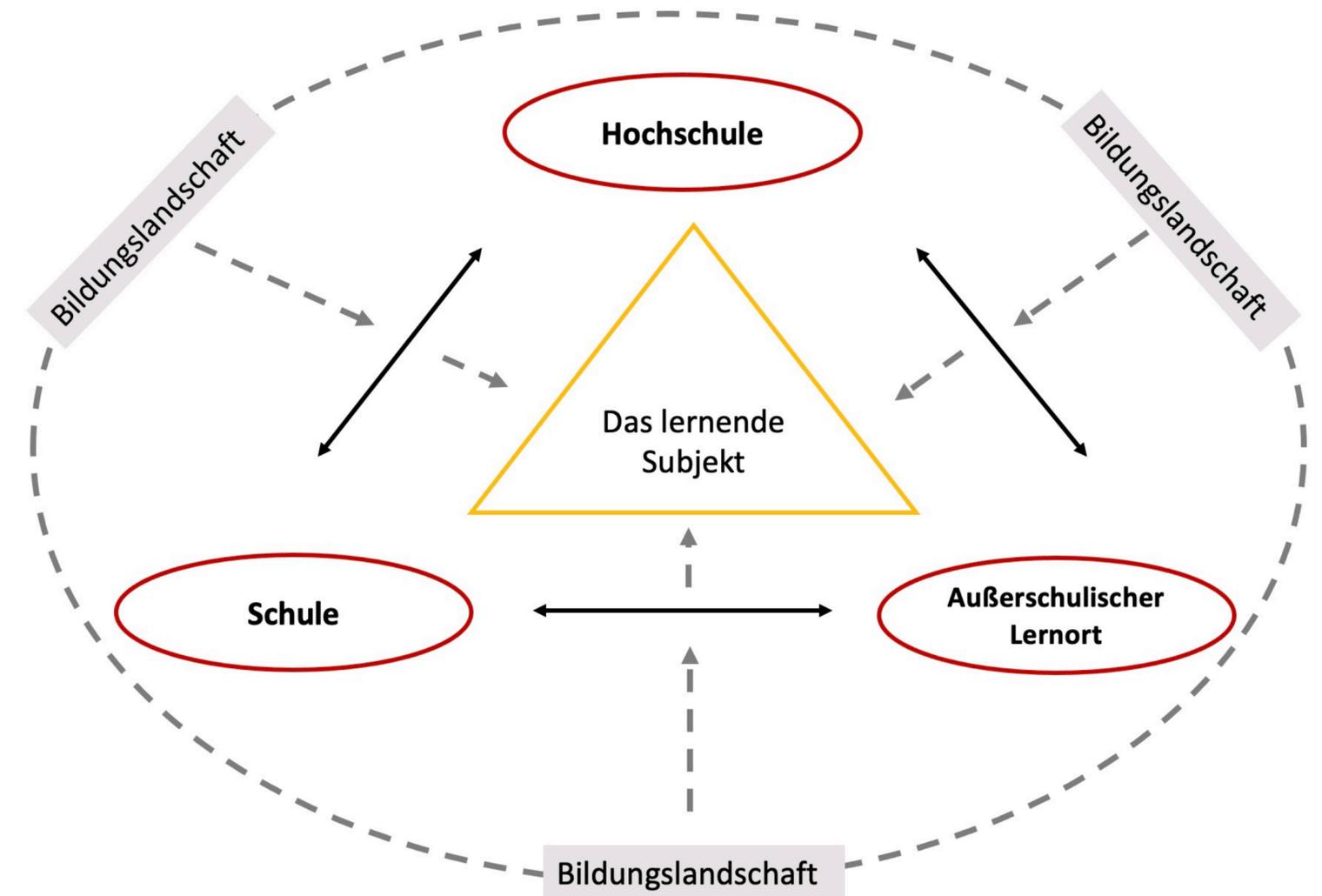




# Subjekt und Struktur nach A. Giddens

# Bildungslandschaft

- Vernetztes Lernen ermöglichen
- Außerschulisches Lernorte stärken
- Zusammenarbeit fördern



Wie schaffen wir partizipative, nachhaltige, gerechte und inklusive Orte zum aktiv-kreativen Handeln?





eswäg

ESCAPE SCHWÄBISCH GMÜND

[www.eswaeg.de](http://www.eswaeg.de)



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien



## Unsere virtuellen Escape Rooms



### Der verlorene Apfel – Altes Spital und Felsenkapelle

Der Escape Room im alten Spital birgt spannende Rätsel für euch – taucht ein in die virtuelle Welt Schwäbisch Gmünds! Das Spiel eignet sich für jung und alt, es ist jedoch Teamwork gefragt.



### Hexenjagd in Schwäbisch Gmünd

Kommt mit auf eine spannende Reise auf den Spuren der Hexenverfolgung und im Kampf gegen Vorurteile.



### Jugendhaus Esperanza

Der Escape Room Esperanza ist für Jugendliche ab 12 Jahren gestaltet. Durch seine vielfältigen Rätsel kommt jeder Spieler auf seine Kosten, wodurch Durchhaltevermögen als auch Teamwork herausgefordert wird. Schafft ihr es, dem Escape-Room zu entkommen?



### Schatzsuche in der Innenstadt

Tauche in eine Piratengeschichte ein und versuche den versteckten Schatz in Schwäbisch Gmünd zu finden.



### Königsturm

👑 Hast du schon einmal etwas von der Gmünder Ring-Sage gehört? 💎 Dieser Escape Room lässt dich in diese Sage eintauchen. Dich erwarten zahlreiche Rätsel und viele verschiedene Themenräume! Viel Spaß auf der Suche nach dem Diamanten! 💎



### Märchenwald in Schwäbisch Gmünd

Ein ganzer Märchenwald als Escape Room. Das gibt es nur im virtuellen Schwäbisch Gmünd.



### Der Dieb im Museum im Prediger

Im diesem Escape Room geht es auf die Suche nach einem verlorenen Schatz, den ein Dieb gestohlen hat. Ihr seid nun gefragt, die Rätsel zu lösen und Schwäbisch Gmünd vor dem Fluch zu bewahren!