

Didacta 2022 – Dippoldiswalde auf Europas größter Bildungsfachmesse

Am 08.06.2022 startete eine spannende Reise. An diesem Tag fuhr unser Kollege Weiß nach Köln mit dem Ziel: Didacta 2022. Wie kam es dazu und warum ist das fürs Gymnasium so interessant? Dieser kurze Einblick soll zeigen, was unsere Lehrer:innen auch außerhalb des Unterrichtstags leisten.

Nach dem Schauen eines Videos zum Thema Brettspiele und Außenpolitik kontaktierte unser Kollege im letzten Jahr die Entwickler. Dabei handelt es sich um die Universität Wuppertal, die in Zusammenarbeit mit dem Auswärtigem Amt die Initiative „Perspectives in Play“ (<https://www.perspectives-in-play.com/de>) entwickelt hat. Student:innen erstellten im Rahmen dieser Spiele, um politische Themen für Schüler:innen zugänglicher zu machen. Nach einigen Monaten meldete sich Herr Hemmert mit der Idee, das Projekt auf der Didacta vorzustellen. Ihm fehlte dafür noch die schulische Perspektive, für die er den Kollegen Weiß prädestiniert hielt. Nach kurzem Austausch sagte dieser zu und der gemeinsame Vortrag wurde vorbereitet.

Der eigentliche Auftritt stand am 09.06.2022 an. So konnte am Tag zuvor noch einmal an dem Vortrag gearbeitet und die letzten Absprachen getroffen werden. Donnerstagmorgen war der Kollege Weiß ab 10 Uhr auf der Messe anzutreffen. Dort tätigte er zahlreiche Gespräche mit verschiedenen Unternehmen. Dabei ging es beispielsweise um die neuen Smartboards und deren Implementation in der Schule oder um neue Möglichkeiten, den Sportunterricht digitaler zu gestalten. Auch wurden alternative Nachrichtendienste zur datenschutzkonformen Kommunikation zwischen Lehrer:innen und Schüler:innen sowie digitale Verwaltungssoftwares erörtert. Da es schwierig ist, an der Stelle alle Unternehmen und Gespräche aufzuzählen, dienen die Genannten als exemplarischer Einblick. Der Kollege Weiß war bis ca. 16 Uhr auf der Messe und stellte im Nachgang den Kolleg:innen verschiedene Materialien zur Verfügung.

Der Vortrag „Perspectives in Play: Mit Brettspielen Außenpolitik erleben“ war das eigentliche Anliegen des Messebesuchs. Gegen 12 Uhr trafen sich die Beteiligten Herr Florian Hemmert (Professor an der Bergischen Universität Wuppertal), Frau Rebecca Kašëns (Diplomatin vom Auswärtigen Amt) und Frau Jana Horst (Studentin und Spieleentwicklerin) am „Forum Schulpraxis“, um letzte Absprachen zu treffen und die Mikrofone anzulegen. Als in der Pause zwischen den Vorträgen bzw. Panels das Thema und die Namen angezeigt wurden, war allen klar, dass es jetzt ernst wird. Zunächst stellten sich alle Teilnehmer:innen vor. Im Anschluss erklärte Frau Kašëns, warum das Auswärtige Amt solch eine Initiative fördert. Dabei ging sie auf die Notwendigkeit ein, wie wichtig es ist, die politischen Zusammenhänge besser zu verstehen. Anschließend stellte Frau Horst den Entwicklungsprozess dar und einige ausgewählte Spiele vor. Eine besondere Herausforderung während der Erarbeitung war die Coronazeit und der meist digitale Austausch. Sie ging besonders auf ihr eigens entworfenes Spiel „Contact“ ein, das demnächst über die Bundeszentrale für politische Bildung bestellt werden kann.

Zunächst stellten sich alle Teilnehmer:innen vor. Im Anschluss erklärte Frau Kašëns, warum das Auswärtige Amt solch eine Initiative fördert. Dabei ging sie auf die Notwendigkeit ein, wie wichtig es ist, die politischen Zusammenhänge besser zu verstehen. Anschließend stellte Frau Horst den Entwicklungsprozess dar und einige ausgewählte Spiele vor. Eine besondere Herausforderung während der Erarbeitung war die Coronazeit und der meist digitale Austausch. Sie ging besonders auf ihr eigens entworfenes Spiel „Contact“ ein, das demnächst über die Bundeszentrale für politische Bildung bestellt werden kann.

Nun war unser Kollege Weiß an der Reihe. Zunächst stellte er mit der Frage, warum die Brettspiele einen guten Zugang zu Themen in der Schule darstellen, den allgemeinen Zusammenhang her. Sie sind einfach zu handhaben und schaffen ein niedrigschwelliges Kommunikationsangebot. Anschließend führte er aus, weshalb Klassiker wie Tabu, Jeopardy oder Activity nicht mehr zeitgemäß sind. Daher entwickelt der Kollege Weiß gern eigene Spiele für den Unterricht. Jedoch ist dies mühsam und erfordert viel Zeit. Die Lösung sind fertige und gut durchdachte Spiele, die an Unterrichtsinhalte anknüpfen und somit viele Vorteile für die

Schüler:innen, aber auch die Lehrer:innen bieten. Zum einen können sich die Kinder selbständig darauf vorbereiten, indem sie die Regeln im Vorfeld lesen, damit im Unterricht direkt losgelegt werden kann. Für sie ist es motivierend, wenn sie sich die Themen spielerisch erarbeiten. Zudem sind Brettspiele vielseitig einsetzbar. Sie dienen beispielsweise als Türöffner für verschiedene Themen, können aber auch bei der Erarbeitung helfen. Damit wird gerade internationale Politik viel erfahrbarer. Bei der Sicherung und Anwendung sind Spiele ebenfalls nützlich. Mit „Facts“ kann man sein Wissen über die Länder der EU überprüfen und „NEWS“ ist eine hervorragende Grundlage für weitere Diskussionen. Dabei entwickeln Schüler:innen eigene Fake News zu diversen Bildern. Die Jugendlichen der 11. Jahrgangsstufe wurden



v. l.: F. Hemmert, J. Horst, P. Weiß & R. Kašëns

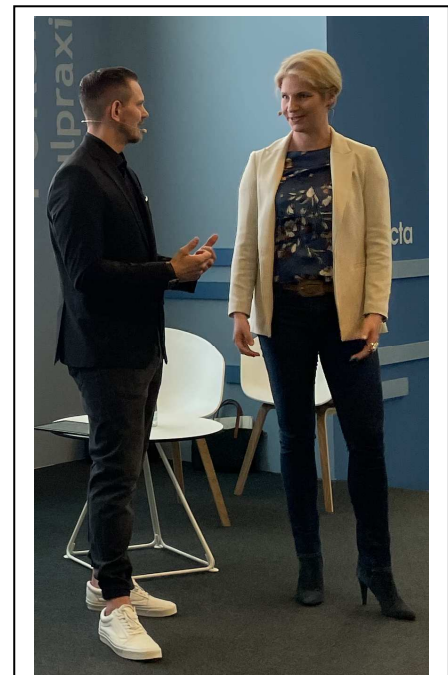
im Schuljahr 2021/22 so selbst zu Produzenten von Nachrichten. Natürlich muss der Einsatz im Anschluss immer reflektiert werden. Dabei ergeben sich teilweise noch inhaltliche Fragen oder Möglichkeiten zur Verbesserung der Spiele auf Grundlage der Wahrnehmung der Schüler:innen. Zum Schluss zeigte Kollege Weiß auf, wie Brettspiele speziell am „Glückauf“-Gymnasium eingesetzt werden. Neben eigenen Unterrichtsbeispielen aus dem Fach G/R/W ist in dem Zusammenhang die AG „Bunte Gesellschaft“ zu nennen. Diese trifft sich alle zwei Wochen, um über Politik zu sprechen und anschließend gemeinsam Brettspiele zu spielen. Außerdem können Spiele in andere Unterrichtsfächer integriert werden. Zum Beispiel eignen sie sich in Deutsch oder den Fremdsprachen beim gestalterischen Schreiben. Auf Klassenfahrten werden seit Jahren Werwölfe gejagt. Somit fungieren sie auch als Eisbrecher und Konnektor für soziale Beziehungen.

Das Feedback zum Panel war sehr positiv. Die Komplimente reichten von „Ich hätte gar nicht gedacht, dass man Spiele so einsetzen kann“ bis hin zu „Ich hätte Ihnen gern noch länger zugehört, um mehr zu erfahren“. Außerdem wurde die Idee geäußert, einen Stand auf der „SPIEL“ zu organisieren. Das ist eine internationale und die wohl größte Messe zum Thema Brettspiele in Deutschland. Die Planungen dahingehend sind im Gange.

An dieser Stelle soll einigen Personen besonderer Dank ausgesprochen werden. Herr Hegewald unterstützte das Projekt von Anfang an. Mit der ersten Anfrage signalisierte er seine Zustimmung. Herr Klausnitzer übernahm die Planung für den ausgefallenen Unterricht und Kolleg:innen des „Glückauf“-Gymnasiums hielten Vertretungsstunden. Zusammenfassend war es ein aufregendes Erlebnis. Die Kommunikation und das Verbinden mit anderen Unternehmen oder Organisationen auf der Messe sollten in Zukunft auch ein Gewinn für das Gymnasium sein. Es sind Kontakte entstanden, die vor allem für die digitale Lehrerfortbildung hilfreich sein könnten. Von dem erweiterten Blickwinkel des Kollegen Weiß können in Zukunft die anderen Lehrer:innen profitieren. Geplant ist beispielsweise eine schulinterne Fortbildung, um den Pool unserer Brettspiele kennenzulernen und gemeinsam Einsatzmöglichkeiten zu erörtern.

Es bleibt spannend, was die Zukunft bringt.

Patrick Weiß



Kollege Weiß im Fachgespräch mit Fr. Kašēns