

(Edu)Break-ins

Was ist ein EduBreakout?

Der Begriff EduBreakout bedeutet „Educational Breakout“, eine Art pädagogisches Spiel, das auf dem Konzept von Breakout-Spielen basiert. Breakout-Spiele sind eine Spielgattung, bei der es üblicherweise darum geht, aus einem Raum oder einer Situation auszubrechen, indem man Rätsel löst. Diese Form des Lernspiels hat sich in den letzten Jahren in der Bildungslandschaft etabliert. Bei einem EduBreakout wird dieses Spielprinzip mit Bildungselementen kombiniert, um den Lernenden dabei zu helfen, Wissen oder Fähigkeiten auf spielerische Weise zu erlernen oder zu üben. Diese Spiele können in verschiedenen Fachbereichen eingesetzt werden, wie z.B. Mathematik, Sprachen, Geschichte oder Naturwissenschaften. Dabei werden Fragen oder Aufgaben in das Spiel integriert, die gelöst werden müssen, um im Spiel voranzukommen oder zusätzliche Punkte und Belohnungen zu erhalten. Dies fördert die Motivation und das Engagement der Lernenden, indem es Lernen und Spielen verbindet.

Wieso Break-ins und nicht Breakouts?

EduBreakouts werden in der Regel von Erwachsenen für Lernende konzipiert und sind häufig wissensbezogen, teilweise, weil wir in einer Prüfungskultur leben, teilweise, weil sie innerhalb eines recht engen zeitlichen Rahmens lösbar sein sollen. Allein die Tatsache, dass Erwachsene sie gestalten, schränkt sie auf den Horizont und die Erwartungen der erwachsenen Person ein und begrenzt die kreative Problemlösung. Zudem assoziiert man psychologisch gesehen das Entfliehen aus einer negativ konnotierten Situation mit einem Ausbruch. Auch EduBreakouts, die von Jugendlichen für Jugendliche erstellt werden können sich nicht von dieser Einschränkung lösen, auch wenn sie den bereits genannten Mangel beheben, dass eine erwachsene Person vieles vorbestimmt. Der Ausbruch aus einer Situation ist im Falle des Lernens suboptimal, da Lernen eigentlich von Neugier getrieben und positiv konnotiert sein sollte. Wir möchten zwar aus dem traditionellen Korsett des Unterrichts ausbrechen, möchten aber zugleich verhindern, dass die Lernenden einer Situation entfliehen wollen. Vielmehr möchten wir die Neugier in ihnen wecken und ihnen ermöglichen, auf dem Weg zum Ziel möglichst viele Kompetenzen zu erwerben. Im Idealfall möchten sie danach gar nicht aufhören zu lernen und erwerben so weitere wertvolle Zukunftskompetenzen. Aus der physischen Realität kennen wir das Erkunden neuer Bereiche und Regionen ebenfalls. Diese Vorgänge sind dann mit einem Wissensdurst verbunden, der dazu führt, einen „Einbruch“ und damit ein Wagnis überhaupt erst einzugehen. So fanden zu wirtschaftlichen, politischen und wissenschaftlichen Zwecken Erkundungen extremer Erdregionen wie dem Nordpol oder der Gipfel des K2 oder des Mount Everest statt. Während Breakouts also eine Situation simulieren, die nicht wünschenswert ist und aus der entflohen werden muss, stellen Break-ins ein Angebot dar, das mit Neuem, Unbekanntem und gegebenenfalls mit einer Belohnung assoziiert wird. In Break-in-Szenarien kann die grundlegende Neugier von Kindern und Jugendlichen genutzt werden, um das Lernen zu unterstützen. Dabei können die Lernenden verschiedene Hypothesen testen, um einen gewünschten Raum oder Zustand zu erreichen. Anders als bei einem Ausbruch kann es mehrere (auch den Erbauenden völlig unbekannte) Wege geben, dieses Ziel zu erreichen, da die Einbruchsstellen vielfältiger sind als die Ausbruchsstellen im begrenzten Raum etwa eines Escape-Games. Break-ins passen also insgesamt besser zu den Zielen des zukunftsorientierten Lernens, dem sich BLOCKALOT verschrieben hat. Und auch sie können von Kindern und Jugendlichen selbst gestaltet werden.

From:

<https://wiki.blockalot.de/> - **BLOCKALOT Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.blockalot.de/paedagogik:break-ins?rev=1707520422>

Last update: **2024/02/10 00:13**

