

Pädagogische Grundlagen: Methodenkoffer für gelebte Demokratie mit GBL

Mit Game-based Learning (GBL) werden demokratische Prinzipien spielerisch erfahrbar. In den virtuellen Welten von Luantu können Lernende Demokratie (er)leben. Lernbegleitende können die erprobten demokratiebildenden Methoden schnell und effektiv in ihren Lernabenteuern einsetzen.

Wie funktioniert Demokratiebildung mit BLOCKALOT und Luantu?

GBL mit BLOCKALOT und Luantu bietet ein großes Potenzial für die Demokratiebildung: Die Spielwelten ermöglichen sichere Räume für Entscheidungen, laden zum Ausprobieren und Perspektivwechsel ein, erlauben es, aus Fehlern zu lernen, und fördern die Selbstwirksamkeit der Lernenden sowie die Kontextualisierung durch Verknüpfung von Inhalten mit Erfahrungen. Besonders effektiv wird GBL, wenn Spielmechanik, pädagogisches Ziel und gesellschaftliche Relevanz – wie im Konzept [Spielend in die Zukunft](#) – sinnvoll zusammenwirken.

Um das volle Potenzial von GBL für die Demokratiebildung zu nutzen, sollten drei zentrale Voraussetzungen erfüllt sein:

- 1. Offene Räume und Partizipation:** Lernabenteuer müssen offen, explorativ und partizipativ sein. Lernende entscheiden und gestalten mit, wählen Themen und Rollen selbst bzw. gemeinsam als Gruppe und erleben so echte Teilhabe und Selbstwirksamkeit. Entscheidungen werden demokratisch abgestimmt.
- 2. Lernbegleitung statt führender Lehrkraft:** Lernbegleitende verlassen ihre tradierte Rolle, sie leiten nicht mehr an. Stattdessen eröffnen sie Räume für Dialoge, moderieren Reflexionen, regen zum Austausch an und sind Teil der Aushandlungsprozesse – nicht als Autorität, sondern auf Augenhöhe.
- 3. Virtuelle Kultur und digitale Verantwortung:** Demokratisches, konfliktfreies Verhalten entsteht in virtuellen Räumen durch klare Regeln, wertschätzende Kommunikation, gegenseitige Unterstützung und gemeinsame Verantwortung für die Gruppe und die eigenen Handlungen. Die Lernenden leben den Dialog und die Diversität.

Werden diese Bedingungen erfüllt, entstehen immersive Erfahrungsräume, in denen Perspektivwechsel, Empathie, das Verständnis für unterschiedliche Sichtweisen und Konfliktlösung erprobt werden. Eine narrative Einbettung (Storytelling) gibt den Lernenden ein klares Ziel, sich mit sozialen Fragen auseinanderzusetzen, und unterstützt dadurch die emotionale Beteiligung und den Zusammenhalt als Gruppe.

Respektvolle Kommunikation

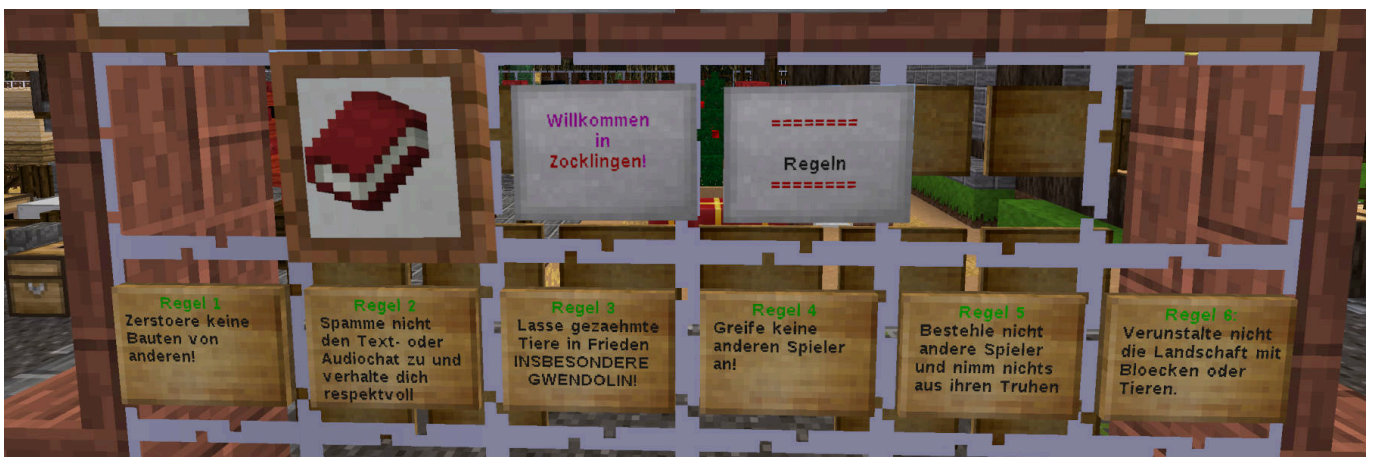
Demokratie lebt vom Dialog. Damit eine wertschätzende und respektvolle Kommunikation untereinander gelingen kann, planen und bauen die Lernenden einen [Willkommensort](#), an dem sie sich wohlfühlen. Dadurch übernehmen sie Verantwortung und entwickeln einen Gemeinschaftssinn.

An diesem Ort wird Demokratie gelebt. Es finden Rituale zur Begrüßung, Diskussion, Reflexion und für Feedback statt. Die Lernenden können hier ankommen, mit anderen in den Austausch treten, Ideen schmieden oder ihre Sorgen und Wünsche äußern. Wesentliche Elemente sind Sitzkissen, eine Tribüne, ein Redepodest, eine Wand für Regeln oder Absprachen und Farbfelder zur demokratischen Entscheidungsfindung. Die Sprechanteile sollten gleichberechtigt gestaltet sein.



Klare Regeln

Für den konfliktfreien Umgang miteinander erarbeiten die Lernenden gemeinsam eine [Virtuelle Verfassung](#) und halten sie in der Spielwelt fest. Zur Dokumentation der Regeln können sie beispielsweise eine Wand mit Schildern am Startpunkt oder an einem anderen gut erreichbaren Ort aufbauen. Es ist sinnvoll, über die Vor- und Nachteile bestimmter Regeln und Entscheidungsprozesse zu diskutieren. Auch kann das Regelwerk in regelmäßigen Abständen überarbeitet werden. Die Methode eignet sich ebenso dazu, verschiedene politische Prozesse miteinander zu vergleichen und deren Konsequenzen auszutesten.



Demokratische Entscheidungsfindungen

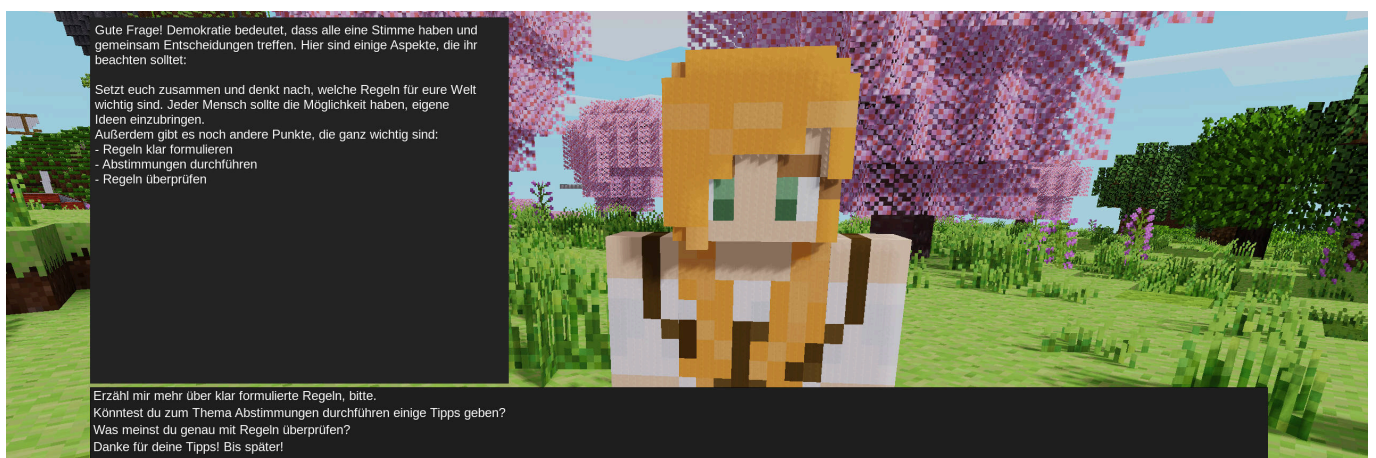
Farbfelder auf dem Boden eignen sich nicht nur für die Gruppeneinteilung, sondern auch für die [Entscheidungsfindung durch demokratische Abstimmungen](#). Für offene Abstimmungen werden mindestens zwei verschiedenen Farbfelder (Ja-Nein-Abstimmung) benötigt. Es eignen sich besonders Farblöcke, die eine Meinung symbolisieren: Rot für Nein, Grün für Ja. Dies kann auf eine Farbskala

erweitert werden, damit Lernende ihre Zustimmung oder Ablehnung differenzierter ausdrücken können. Auch geheime Wahlen für sensible Abstimmungen sind mit einer automatisierten Wahlkabine möglich. Antidemokratische Entscheidungen sollten niemals toleriert werden.



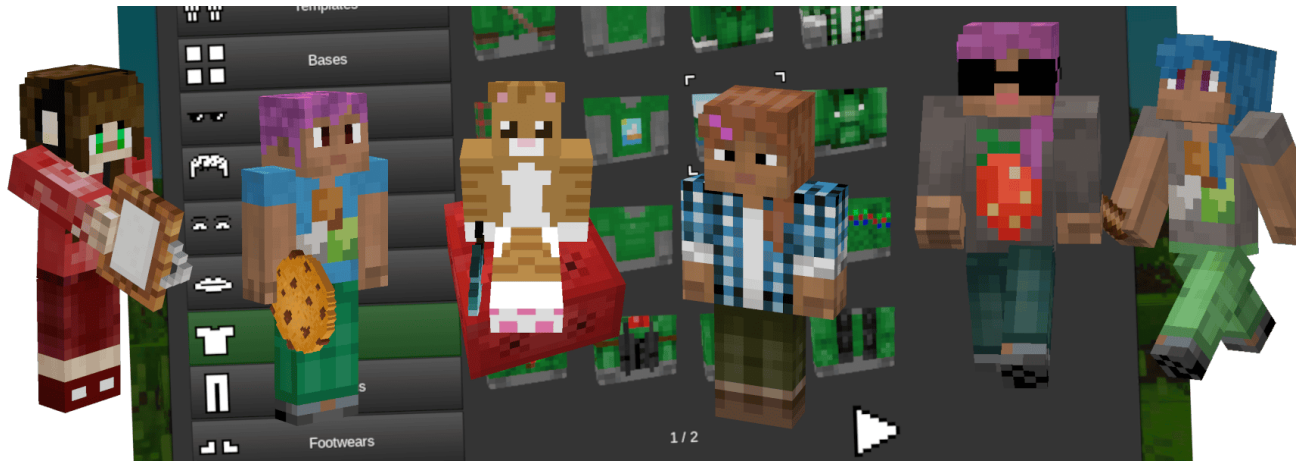
Interaktive Dialoge

In Dialogschleifen zu Themen der Demokratiebildung wie beispielsweise Fake News können Lernende **mit nichtmenschlichen Spielfiguren (NPCs) interagieren**. Die NPCs werden in der Spielwelt von Lernbegleitenden oder Lernenden platziert und beliebig programmiert. Dadurch werden das Storytelling und die Immersion vertieft, wodurch die Lernenden ein intensiveres Erlebnis erfahren.



Vielfalt und Identität

Die Diversität der Lerngruppe spiegelt sich im Erscheinungsbild der gewählten Spielfiguren (Avatar) wider, wodurch Vielfalt sichtbar wird. Zu Beginn des Lernabenteuers **gestalten die Lernenden mit dem Skin-Editor ihre Avatare nach dem Baukastenprinzip** entsprechend ihren eigenen Vorstellungen. Die unzähligen Möglichkeiten der Gestaltung des eigenen Erscheinungsbildes in der virtuellen Welt gibt den Lernenden Spielraum, sich in ihrer Identität auszuprobieren oder in neue Rollen zu schlüpfen. Ein personalisierter Avatar erhöht zudem das Verantwortungsgefühl der spielenden Person.



Referenzen

- Gee, James Paul (2005). „Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines“. In: E-Learning 2, Nr. 1, S. 5–16. DOI: <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>.
- King, Alison (1993). „From Sage on the Stage to Guide on the Side“. In: College Teaching 41, Nr. 1, S. 30–35. Online unter <https://faculty.washington.edu/kate1/ewExternalFiles/SageOnTheStage.pdf> [zuletzt ein-gesehen am 7.5.2025].
- Wössner, Stephanie (2023). „Demokratiebildung & Entwicklung von Zukunftskompetenzen mit This War of Mine“. Petiteprof79. Online unter <https://www.petiteprof79.eu/demokratiebildung-mit-this-war-of-mine/> [zuletzt einge-sehen am 7.5.2025].
- Wössner, Stephanie (2025). Future:Guide Bildung. Zukunft gestalten lernen. Frankfurt: The Future:Project.

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

Permanent link:
<https://wiki.blockalot.de/paedagogik:demokratiebildung>

Last update: **2025/07/29 13:39**

