

Lorenza Wand & Jana Markert

Spielend lernen und chancengerecht bilden: Die Booster Game-Familie im Berufsfeld Ernährung und Hauswirtschaft

Der Beitrag stellt die „Booster Game-Familie“, eine Kombination aus analogen und digitalen Lernspielen, für das Berufsfeld Ernährung und Hauswirtschaft vor. Die Analyse der Implementierungshürden verweist auf strukturelle Rahmenbedingungen des Bildungssystems als zentrale Herausforderung.

Schlüsselwörter: Game-based Learning, analoges und digitales Lernen, Chancengerechtigkeit, Kompetenzentwicklung

Playful Learning and Equitable Education: The Booster Game Family in the Vocational Field of Nutrition and Home Economics

The article introduces the 'Booster Game family', a combination of analog and digital learning games for the vocational field of nutrition and home economics. The analysis of implementation hurdles points to the structural framework of the education system as a key challenge.

Keywords: game-based learning, physical and digital learning, equity, skill development

1 Einleitung

Die Anforderungen an berufliche Bildung sind im Zuge gesellschaftlich, ökologisch und technologisch notwendiger Transformationen deutlich gestiegen. Zentrale Leitbegriffe wie sozial-ökologische Nachhaltigkeit, Digitalisierung und Chancengerechtigkeit prägen dabei nicht nur bildungspolitische Debatten, sondern auch die konkrete Ausgestaltung von Bildungsangeboten (Sächsisches Staatsministerium für Kultus, 2022, S. 4–5). Wie auch die Allgemeinbildung zielen die duale Ausbildung und die begleitende berufsschulische Qualifizierung u. a. darauf ab, junge Menschen zur souveränen Nutzung digitaler Technologien zu befähigen (BIBB, 2021, S. 13–14).

Vor diesem Hintergrund gewinnen innovative berufsdidaktische Ansätze an Bedeutung, die den Anforderungen einer zunehmend komplexen Arbeitswelt gerecht werden (Schrader, 2023; Plass et al., 2015). Game-based learning, insbesondere in Form immersiver Lernumgebungen, hat sich als vielversprechender Weg erwiesen, um fachliche Inhalte praxisnah, motivierend und partizipativ zu vermitteln (Wand & Fischer, 2024, S. 150–151).

| Die Booster Game-Familie

Die sogenannte Booster Game-Familie – bestehend aus dem physischen Escape Room „Booster Game“, der digitalen 360°-Lernumgebung „Booster Game digital“ (aktuell in der dritten Phase als „ManaMysteryGame“ weiterentwickelt) sowie dem neuen Tabletop-Game „Taskforce Lebensmittelsicherheit“ – steht exemplarisch für diese innovative Verbindung von game based learning, Digitalisierung und Chancengerechtigkeit in der beruflichen Bildung im Berufsfeld Ernährung und Hauswirtschaft (EuH). Die Lernspiel-Serie fördert spielerisch Kompetenzen für berufsfachliches Handeln, bezieht digitale Medien ein und eröffnet somit unterschiedliche Lernzugänge für mehr bildungsbezogene Chancengerechtigkeit. Das Berufsfeld EuH ist durch eine außerordentliche Heterogenität der Lernenden geprägt (Kettschau, 2013), die von unterschiedlichen Schulabschlüssen bis hin zu einem hohen Anteil an Auszubildenden mit Förderbedarf reicht. Dies erfordert unterschiedliche Zugänge zu komplexen Inhalten in Bildungssettings zu gewährleisten und eine Binnendifferenzierung zu ermöglichen, die dieser Heterogenität gerecht wird.

Die Spiele dieser Themenfamilie adressieren aktuelle Herausforderungen im Berufsfeld EuH, wie die Vermittlung komplexer Hygienestandards und die Sensibilisierung für Lebensmittelsicherheit. Sie ermöglichen barrierearme Zugänge zu komplexen Fachinhalten, fördern kollaboratives Problemlösen und bieten vielfältige Anknüpfungspunkte für digital gestütztes und chancengerechtes Lernen (Wand & Fischer, 2024, S. 150–152). Insbesondere die Übertragung des Escape-Room-Konzepts in digitale und analoge Formate eröffnet neue Möglichkeiten, Lernende mit unterschiedlichen Voraussetzungen und Interessen zu erreichen und dabei sowohl technische als auch soziale Kompetenzen zu stärken (Wand & Fischer, 2024).

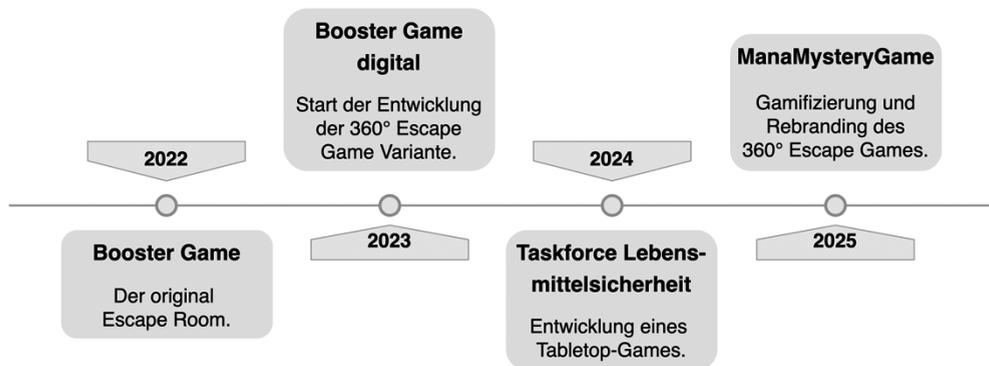


Abb. 1: Zeitlicher Ablauf der Entwicklung der Booster Game-Familie (Quelle: eigene Darstellung)

Ziel des Beitrags ist es, die Entwicklungslinie der Booster Game-Familie, wie in Abbildung 1 dargestellt, nachzuzeichnen und den neuen Tabletop-Ansatz „Taskforce Lebensmittelsicherheit“ im Kontext chancengerechter Berufsbildung zu verorten. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie unterschiedliche Spielformate als komplementäre