

(Un-)Gleichheit als Thema universitärer Lehrer:innenbildung

Perspektiven auf interdisziplinäre Aushandlungsprozesse
durch ein Serious Game in der Hochschullehre

Lena Tacke, Stephanie Spanu, Vanessa Henke

Zusammenfassung/Abstract Für die Hochschullehre gewinnen Perspektiven auf Diversität zunehmend an Relevanz. Für angehende Lehrkräfte stellt sich in diesem Kontext die Problemstellung, inwiefern Differenzen durch Handlungspraktiken in Schule (re-)produziert werden. Ein an der TU Dortmund entwickeltes Serious Game für Lehramtsstudierende, BNE^{Room}, sucht die Auseinandersetzung mit Differenzkategorien (u.a. Geschlecht, Religion und ökonomisches Kapital) in schulischen Kontexten. Das Lehr- und Forschungsprojekt erhebt die Aushandlungsprozesse der Studierenden zum Serious Game und wertet diese nach der dokumentarischen Methode aus. Der Beitrag legt die empirische Rekonstruktion eines Fallbeispiels zum Umgang mit Othering-Prozessen vor, um anhand dessen aufzuzeigen, wie etablierte Machtstrukturen bestätigt werden.

Perspectives on diversity are becoming increasingly relevant for university teaching. In this context, prospective teachers are faced with the problem of the extent to which differences are (re-)produced through practices in schools. A serious game developed at TU Dortmund University for teacher trainees, BNE^{Room}, seeks to examine categories of difference in school contexts, including gender, religion and economic capital. The teaching and research project collects the students' negotiation processes on serious game and evaluates them using the documentary method. The article presents the empirical reconstruction of a case study on dealing with othering processes in order to show how established power structures are confirmed.

Schlüsselwörter/Keywords Ungleichheit; Diversität; Lehrer:innenbildung; Differenzkategorien; Macht; Aushandlungsprozesse; Inequality; Diversity; Teacher Education; Categories of Difference; Power; Negotiation Processes

1. (Un-)Gleichheit als Thema der universitären Lehrer:innenbildung

Diversität anzuerkennen und zu fördern, markiert eine zentrale Querschnittsaufgabe für Hochschulen und gewinnt seit einigen Jahren auch in der Hochschullehre an Relevanz. Hier setzt das fachübergreifende Lehr- und Forschungsprojekt BNE^{Room1} – unter Beteiligung der Bildungswissenschaften, der beruflichen Fachrichtung Sozialpädagogik sowie der Religionspädagogik – an, um Ungleichheiten im Kontext einer Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) in der Lehrer:innenbildung interdisziplinär und digital zu verankern.

Für die universitäre Lehramtsausbildung stellt das Serious Game² BNE^{Room} das Fördern von Diversität als Aufgabe für alle Fächer und alle Schulformen in den Mittelpunkt. Diversität, Heterogenität und Ungleichheit sind in den letzten Jahren zu einem wichtigen Forschungsfeld geworden. Im Fokus der Untersuchungen steht, wie Differenz in Schule selbst hergestellt und wie mit dieser umgegangen wird (Stoltenhoff, 2022). Differenzen werden in der Schulpädagogik und Unterrichtsforschung insbesondere in Bezug auf biografische Erfahrungen und/oder Merkmale von Schüler:innen und damit verbundenen schulischen Benachteiligungsformen hinsichtlich der Bildungsprozesse in den Blick genommen (Sturm, 2018). Differenzkategorien, wie Geschlecht, Religion, Behinderung oder sozioökonomischer Hintergrund, spielen dabei eine Rolle, wobei jede dieser Kategorien für sich selbst und im Zusammenwirken mit anderen Kategorien gesellschaftliche Machtverhältnisse zum Ausdruck bringt (Grobbaauer & Langthaler, 2022). Schule wird in diesem Kontext als Organisation verstanden, »die einen Anteil an der (Re)Produktion sozialer Ungleichheit entlang von Differenzen hat« (Sturm, 2018, S. 251). Dabei weist die Erkenntnis, dass Lehrpersonen an Schulen aktiv an der Erzeugung von Unterschieden zwischen Schüler:innen beteiligt sind, auf die Bedeutung der Vermittlung einer notwendigen professionellen Reflexionskompetenz in der Lehrer:innenbildung hin (Emmerich & Moser, 2020). Für die universitäre Lehrer:innenbildung bedeutet dies, zukünftige Lehrkräfte mit dieser Erkenntnis zu konfrontieren und Möglichkeiten des konstruktiven und selbstreflektierten Umgangs mit unterschiedlichen Differenzkategorien zu erarbeiten.

Auch auf administrativer Ebene rückt das Thema durch die Umsetzung der Agenda 2030 und dem darin formulierten 10. Nachhaltigkeitsziel (*less inequality/weniger Ungleichheiten*) in den Fokus, indem die Reduzierung von Ungleichheit als eigenständiges Ziel formuliert wird (UN, 2015). Gerade dieses Ziel bündelt die Herausforderungen im Bildungsbereich in spezifischer Weise. Zudem bestand nach der Verabschiedung der Agenda 2030 die Hoffnung, Bildungsungleichheiten im globalen Maßstab zu verringern. Dass

-
- 1 Das Lehr- und Forschungsprojekt, BNE^{Room}, eröffnet Studierenden in einem Serious Game die Auseinandersetzung mit verschiedenen Differenzkategorien in einem virtuellen Schulgebäude. Die Studierenden bearbeiten in verschiedenen schultypischen Räumen (u.a. Turnhalle, Mensa, Schulflur) Dilemmasituationen im Kontext von Ungleichheiten.
 - 2 Serious Games sind digitale Spiele, die ein oder mehrere Bildungsziele verfolgen und diese spielerisch umsetzen. Der Fokus liegt somit nicht auf der Unterhaltung, sondern es steht ein bestimmter Bildungszweck im Mittelpunkt, der durch eine digitale spielerische Umgebung fokussiert wird (Trooster et al., 2017; Wouters et al., 2013).

diese Hoffnungen jedoch nicht erfüllt wurden, zeigte sich spätestens beim Nachhaltigkeitsgipfel der UN im September 2023, acht Jahre nach Verabschiedung der Agenda 2030: Bei gleichbleibendem Tempo wird kein UN-Mitgliedsstaat die Umsetzung der Nachhaltigkeitsziele erreichen (UN, 2023). In Bezug auf das Ziel »Weniger Ungleichheiten« offenbart sich auch in Deutschland nach der Corona-Pandemie, dass Kinder aus sozio-ökonomisch benachteiligten Familien in der Tendenz höhere Lernverluste aufweisen als Kinder aus privilegierten Haushalten (OECD, 2023; Grobbauer & Langthaler, 2022).

Vor diesem Hintergrund liegt im Serious Game *BNE^{Room}* ein besonderer Fokus auf den Gestaltungs- und Handlungsmöglichkeiten zukünftiger Lehrkräfte im Umgang mit Ungleichheiten bzw. den damit (re)produzierten Differenzkonstruktionen. Zudem ist es für die Bearbeitung der Spielsituationen zentral, inwiefern Voraussetzungen für (echte) Partizipation durch Entscheidung und Mitsprache in der schulischen Praxis gewährleistet werden können. Die Auseinandersetzung mit dem 10. Nachhaltigkeitsziel integriert das Thema »Ungleichheiten« in die Lehrer:innenbildung, indem das Serious Game *BNE^{Room}* an das Programm »BNE 2030« der UNESCO anknüpft und insbesondere das prioritäre Handlungsfeld 3 (Kompetenzentwicklung bei Lehrenden) untersucht und evaluiert (Unesco, 2021).

In den begleitenden Lehrveranstaltungen an der TU Dortmund sowie im Serious Game selbst ist Diversität in verschiedenen Dimensionen Gegenstand des Lernsettings: Geschlecht, ökonomisches Kapital, kulturelle und soziale Herkunft, Religion und Weltanschauung. Diese werden als Differenzkategorien thematisiert und dahingehend problematisiert, dass sie sich durch Handlungspraktiken in der schulischen Praxis festigen können. Angestrebt wird, dass Lehramtsstudierende selbstständig Probleme identifizieren und in Handlungsoptionen transformieren können. Zielperspektive ist ein Umgang mit Differenz, der Diversität gewährleistet, sodass die Lernorte Schule und Universität von ihr profitieren können. Diversität wird dabei grundsätzlich, in Anlehnung an Schulz & Rončević (2022), als Prinzip von Inklusion und inklusivem Lernen verstanden. Nach Grosche (2015, S. 26) zielt Inklusion zum einen auf »die effektive, passgenaue und individuelle Förderung jedes einzelnen Kindes, besonders in den akademischen Basisqualifikationen und Kulturtechniken«. Zum anderen konstatiert Prengel (2006), dass Inklusion soziale Teilhabe, Freiheit, Würde und Anerkennung ermögliche (ebd.). Demnach versteht sich Inklusion als »die gleichrangige gesellschaftliche Partizipation aller Menschen einschließlich derjenigen mit Behinderungen unter Gewährung notwendiger Hilfen« (Kullmann et al., 2014, S. 90) und nicht nur als Teilhabe an Schule an sich (Katter-Wettstädt, Bürgener & Sellin, 2022, S. 162). Das dahinterliegende Verständnis hat zur Folge, dass bereits zukünftige Lehrkräfte befähigt werden, Lernende bestmöglich in dem Bestreben zu unterstützen, nach individuellen Möglichkeiten an der Gestaltung einer zukunftsfähigen Gesellschaft mitzuwirken. Dabei sollen (zukünftige) Lehrkräfte das Zusammenspiel von BNE und Inklusion nicht als additive Aufgabe verstehen, sondern sich bereits im Studium als Gestaltungsakteur:in wahrnehmen. Dies minimiert im Schuldienst Überforderung und Ablehnung (Reich, 2020). Diversität flankiert damit, en passant, das SDG 4 (Hochwertige Bildung). Somit begründet sich auch ein weiterer Pfeiler des Forschungsprojektes.

Das konzipierte Serious Game basiert auf einem sozial-konstruktivistischen Ansatz, da die Lernenden in Konfrontation mit den Herausforderungen des Spiels eigenes Wis-

sen konstruieren und komplexe Probleme in der Interaktion mit anderen aushandeln (Fotaris & Mastoras, 2019). Die Szenerie ist ein virtuelles Schulgebäude, in dem sich Lehramtsstudierende mithilfe eines Avatars bewegen, der die Rolle einer Lehrkraft innehat. In interdisziplinären Kleingruppen aller Lehramtstypen werden die Studierenden mit herausforderungsvollen Aufgaben aus der schulischen Praxis konfrontiert, die im Zusammenhang mit dem Nachhaltigkeitsziel ›Weniger Ungleichheiten‹ stehen. Mit diesen setzen sie sich eigenständig und kollaborativ auseinander. Fokussiert werden Dilemmata, um im Kontext von BNE die Studierenden insbesondere für den Umgang mit herausfordernden Situationen im Kontext von Ungleichheiten zu sensibilisieren (Hess, 2022; Riegel, 2018). Bei der Konzeption des Serious Games war es von Bedeutung, dass die Situationen in Schule nicht mit ›einfachen Lösungen‹ geklärt werden können, sondern einer kollaborativen Auseinandersetzung der Studierenden untereinander bedürfen. Die Konzeption des Spiels erfolgte in einem interdisziplinären Team, bestehend aus den Autor:innen mit den Bezugsdisziplinen der Schulpädagogik, Sozialpädagogik und Religionspädagogik. Zudem wurden Lehramtsstudierende in einem partizipativen Prozess in die Konzeption einbezogen.

2. Das Lehr- und Forschungsprojekt *BNE^{Room}*

Dem Projekt *BNE^{Room}* liegt die These zugrunde, dass die Konfrontation der Studierenden mit Erfahrungen verschiedener Dimensionen von Diversität im digitalen Raum Prozesse des Identitätslernens auf unterschiedlichen Ebenen unterstützen kann (Feuser et al., 2019). Daher initiiert das Projekt den interdisziplinären Austausch sowohl der Studierenden als auch der Dozierenden und begleitet ihre Aushandlungsprozesse.

In Aushandlungsprozessen und sozialen Interaktionen kommen Werte und Haltungen zum Ausdruck (Doris, 2015). Deshalb soll die Erhebung und Auswertung der Aushandlungsprozesse (1) Hinweise darauf geben, wie zielführend die entworfenen Dilemmasituationen für eine perspektivische Handlungsbefähigung sind, (2) Einblicke in die innere Struktur der Aushandlungsfähigkeit der Studierenden geben und (3) darlegen, auf welche (interdisziplinären) Wissensbestände Studierende rekurrieren.

Im Rahmen der Begleitforschung wird der Design-Based-Research-Ansatz (DBR) gewählt, um das Ziel einer Weiterentwicklung von Lehr-Lern-Arrangements zu verfolgen (Reinmann, 2022; Gärtner, 2018). Zur Evaluation des Serious Games werden die Studierenden im Seminar, während sie miteinander in Kleingruppen spielen und diskutieren, videografiert. Der Datenkorpus umfasst elf Videos, die das Spielen der Studierenden in Kleingruppen und ihre Aushandlungsprozesse während des Spielens zeigen. Die videografischen Aufnahmen werden nach der dokumentarischen Methode ausgewertet (Asbrand & Martens, 2018).

Das begleitende Forschungsvorhaben nimmt dabei folgende Fragestellung in den Blick: *Welche Aushandlungsprozesse zu Ungleichheiten in schulischen Kontexten können durch die Nutzung des Serious Games *BNE^{Room}* bei den Lehramtsstudierenden hervorgebracht werden?* Für die Analyse der Aushandlungsprozesse liegt damit die übergreifende Frage zugrunde, inwiefern die Kollaboration zwischen der fachdidaktischen Disziplin der Religionspädagogik und den erziehungswissenschaftlichen Bereichsdisziplinen der Schul- und Sozi-

alpädagogik die Möglichkeit einer interdisziplinär ausgerichteten Lehrer:innenbildung bietet, die zukünftige Lehrer:innen auf die Komplexität von Schule, insbesondere mit Blick auf Ungleichheiten, vorbereitet.

2.1 Lehrkonzept

Das Serious Game war im Sommersemester 2023 in drei Seminare für Lehramtsstudierende an der TU Dortmund eingebunden (Katholische Theologie, Bildungswissenschaft, berufliche Fachrichtung Sozialpädagogik). Die jeweilige Seminarstruktur wurde aufeinander abgestimmt: Der erste Teil des Seminars legte fach- bzw. bildungswissenschaftliche Grundlagen und bereitete auf die interdisziplinäre Zusammenarbeit in den Peergroups vor. Der darauffolgende Teil führte die Studierenden in Kleingruppen seminarübergreifend zusammen, um kollaborativ das Serious Game zu bearbeiten. Den Abschluss des Seminars bildeten fach- und bildungswissenschaftliche Sitzungen, die insbesondere auf die Reflexion und Diskussion des interdisziplinären Austausches angelegt waren.

2.2 Datenerhebung und -auswertung

Die videografischen Aufnahmen werden in einem interdisziplinären Team aus Forschenden und Lehrenden nach der dokumentarischen Methode ausgewertet. Nach der Auswahl der zu interpretierenden Sequenzen – hier wurden zunächst möglichst lautgetreue Transkriptionen der videografischen Aufnahmen vorgenommen und die nonverbalen Kommunikationsformen detailliert beschrieben – konnten die Interaktionen der Studierenden umfangreich erfasst werden. Darauf folgen zwei Interpretationsschritte: die formulierende und die reflektierende Interpretation. Die formulierende Interpretation erschließt den intendierten Ausdruckssinn, während sich die reflektierende Interpretation auf den Objektsinn und damit auf die Art und Weise, wie etwas gesagt wird, sowie die (kollektive) Handlungspraxis bezieht (Asbrand & Martens, 2018).

In dichten Interaktionsbeschreibungen werden die wesentlichen Ergebnisse der Interpretationsschritte zusammengefasst und mithilfe ausgewählter Sequenzen aus dem Datenkorpus sowie Fotogrammen illustriert. Vergleichende Perspektiven waren während jeder Phase durch eine Intercoderreliabilität gewährleistet. Der prüfende Austausch strebt zudem an, die Interpretationstexte auf implizite oder explizite Bewertungen der Lehramtsstudierenden zu durchleuchten (Bohnsack, 2021; Asbrand & Martens, 2018).

3. Empirische Rekonstruktion eines Fallbeispiels zum Umgang mit Othering-Prozessen

Zur Präsentation ausgewählter Ergebnisse wird ein Fallbeispiel empirisch rekonstruiert. Das Fallbeispiel liegt als Transkription zur videografierten Spielsituation innerhalb des Seminarkontexts vor. Bei der Auswertung nach der dokumentarischen Methode wird eine Rekonstruktion der formulierenden Interpretation fokussiert, um den intendier-

ten Ausdruckssinn in dieser Sequenz herauszuarbeiten. In der exemplarischen Videosequenz tauscht sich eine Kleingruppe aus vier Studierenden zur Dilemmasituation im Schulflur aus.

Abbildung 1: Screenshot aus dem Serious Game BNE^{Room}: Schulflur



Im Schulflur trifft der Avatar auf drei Schüler:innen, die sich über das vergangene Wochenende unterhalten. Im Gespräch der Schüler:innen sind Othering-Prozesse, Diskriminierungen und Abwertungen einzelner Personengruppen zu hören (u. a. Antisemitismus, Ableismus). Die dazugehörige Aufgabe an die Studierenden lautet, sich zu positionieren, ob und wie sie sich in ihrer Rolle als neue Lehrkraft an der Schule in dieser Szene verhalten.

Die verbalen Aussagen zweier Studierender zur Bearbeitung der Aufgabe, innerhalb der Kleingruppe, sind in folgendem Transkript dokumentiert:³

- B: Da fallen ja schon extreme Begriffe. (lacht) #00:48:27-0#
- B: Einfach alles. #00:48:28-3#
- [...]
- C: War grade die (.) Schüler:innendiskussion? #00:52:49-0#
- B: Mmh. #00:52:49-2#
- C: Schätzt du so ein wie ich, ne? #00:52:49-4#
- B: Ja. #00:52:51-4#
- C: Ja (.) das war jetzt nicht aggressiv geladen (.) #
- B: # Nee (.) die machen das nicht (.) aus böser Absicht (.) also die machen das ja nicht, weil die wirklich diese Personengruppen irgendwie diskriminieren wollen. #00:53:01-3#
- C: Aber man sollte es trotzdem einfach mal richtigstellen. #00:53:03-3#
- B: Genau (.) Das ist bei denen im Sprachgebrauch drin, die haben das irgendwo aufgeschnappt und haben überhaupt nicht reflektiert (.) was das eigentlich bedeuten könnte für andere. #00:53:10-7#

3 Das Transkript wurde durch relevante Gesten und Handlungen schriftlich ergänzt.

In der ausgewählten Situation bewerten die Studierenden (Sprecher:in B und Sprecher:in C) die dargestellte Szene im Serious Game, ohne vorher über die Situation an sich gesprochen oder diskutiert zu haben. Zu Beginn der Sequenz beschreiben sie den Dialog im Schulfeld als »extrem« (Minute 48), schwächen diese Bewertung im Laufe ihres Gespräches allerdings zunehmend ab. Dies gipfelt – zum Ende der Sequenz – in ihrer Empfehlung, dass »man« dies »richtigstellen sollte« (Minute 53). Diese Verallgemeinerung kann als mögliche Distanzierung zu den diskriminierenden Aussagen der Schüler:innen in der Szene verstanden werden, da von Seiten der Studierenden hier keine Zuschreibung der Verantwortlichkeiten erfolgt.

Mögliche Umgangsweisen bzw. Konsequenzen in dieser herausfordernden Situation werden von den Lehramtsstudierenden eher durch eine Verantwortungsdiffusion und der Entziehung von gewissen Aushandlungsprozessen umgangen. Eine mögliche aufgabeninhärente Erklärung für den fehlenden Aushandlungsprozess könnte in Zusammenhang mit der Konzeption der Aufgabenstellung stehen, die möglicherweise nicht explizit zu Aushandlungsprozessen bzw. Kollaboration auffordert. Darüber hinaus ließen sich als mögliche Gründe die Unbestimmtheit des Avatars, der möglicherweise eine Identifikation erschwerte, sowie fehlende Handlungsmuster der Lehramtsstudierenden identifizieren, die sich überwiegend im ersten Mastersemester und in der Vorbereitung auf das Praxissemester befinden.

In der ausgewählten Sequenz wird zwar im Ansatz erkennbar, dass diskursive Auseinandersetzungen mit anderen Studierenden neue Perspektiven auf die Dilemmasituation eröffnen können. Gleichzeitig ist die Tendenz allerdings sichtbar, interdisziplinäre Aushandlungsprozesse in den Kleingruppen zu vermeiden, zu umgehen oder unspezifisch zu adressieren (»man müsste«).

Da auch in weiteren Gesprächssituationen ähnliche Diskursmuster sichtbar werden, lässt sich als Hypothese konstatieren, dass in den untersuchten Aushandlungsprozessen weniger eine diskursive Auseinandersetzung mit struktureller Ungleichheit in der Schule zu erkennen ist. Im Gegenteil: Erste Ergebnisse der Auswertung zeigen, dass etablierte Macht- und Hierarchiestrukturen des Schulsystems in den Aushandlungsprozessen von Studierenden teilweise reproduziert werden und damit zum Erhalt von Machtstrukturen beitragen. Auch zeigen sich in unterschiedlichen Analysen des Datenmaterials, dass Top-Down-Strategien eher bevorzugt werden, als sich kreativer Handlungsstrategien zu bedienen. Dies ist besonders erstaunlich, da sowohl in den disziplinären Seminaren als auch in den interdisziplinären Gruppen der Hinweis erfolgte, dass es keine »einfachen« Lösungen gebe und das Serious Game als solches bewertungsfrei gespielt werden könne. Gleiches gilt für die Studierenden in den Vorbereitungsseminaren, die eine unbenotete Studienleistung zu erbringen hatten. Es kann also nicht davon ausgegangen werden, dass die Leistungs- bzw. Bewertungssituation bei den Lehramtsstudierenden eine zentrale Rolle gespielt hat.

Daher bleibt anzufragen, inwiefern unter diesen Voraussetzungen die Studierenden Möglichkeiten der Partizipation in Schule und damit verbundene Transformationsprozesse sehen. Mit Blick auf die Lehrer:innenbildung stellt sich die Frage, wie der Umgang mit Dilemmasituationen in schulischer Praxis bereits in der universitären Lehrer:innenbildung angebahnt werden kann bzw. Möglichkeiten des Umgangs aufgezeigt werden können. Insbesondere die Frage von Studierenden, was in den einzelnen Situationen

denn als Lehrkraft nun getan werden sollte, wurde auch von anderen Studierenden in der anschließenden mündlichen Reflexion im Seminar betont. Es wird daher deutlich, dass es mehr referentielle Erfahrungsräume für Studierende im Lehramt geben sollte, damit erste Anbahnungen von Handlungsoptionen generiert werden können.

4. Diskussion & Reflexion der Ergebnisse

In der Bewertung der Ergebnisse müssen drei forschungsmethodische Einschränkungen berücksichtigt werden: Erstens sind Videografien die Grundlage der Datenauswertung, die im Rahmen einer Seminarsituation entstanden sind. Das Bearbeiten des Serious Games ist damit in formale Lern- und Bildungsprozesse eingebunden. Die Aufnahmen für die Videografien fanden nicht in den Seminarräumen, sondern im Labprofil⁴ der TU Dortmund statt. Dort waren die Kleingruppen mit Trennwänden voneinander abgegrenzt, sodass jede Gruppe separat arbeiten konnte. Für die konkreten Lern- und Bildungsprozesse ist darüber hinaus zu berücksichtigen, dass die Studierenden noch nicht miteinander bekannt waren, sondern das Spielen des Serious Games der Auftakt der interdisziplinären Durchmischung der drei Seminare war. Eine vorherige Begegnung der Studierenden im Seminarkontext hätte die Fremdheitserfahrung während des Spiels verhindern und dadurch mehr Aushandlungsprozesse und Gesprächsanlässe über die Dilemmasituationen hinaus ermöglichen können. Denn es wäre möglich, dass die Studierenden die Lernsituation durch das Spiel selbst, das Labprofil und die neue Zusammensetzung der Seminargruppe als eher inszeniert wahrgenommen haben. Zweitens wurden lediglich Aushandlungen zum Thema ›Ungleichheiten in schulischen Kontexten‹ analysiert. Hier könnte noch untersucht werden, ob u.a. themenspezifische Barrieren oder themenübergreifende Schwierigkeiten den Aushandlungsprozessen zugrunde liegen. Drittens sind die Ergebnisse auch durch die Spielsituation limitiert, weil die Studierenden auf die dargelegten Dilemmasituationen in der virtuellen Schule reagieren. Eine schultypenspezifische Darstellung war demzufolge nicht möglich und erforderte von den Lehramtsstudierenden auch Aushandlungen von Fachwissen oder schultypischen Situationen, die außerhalb ihres Studiums liegen. Insofern sind die Aushandlungsprozesse auch als Interpretation der dargebotenen Situation zu verstehen und zu bewerten.

Bei diesen aufgezeigten Einschränkungen und Schwierigkeiten gilt es anzusetzen und das Serious Game im Sinne des Design-Based-Research (DBR) weiterzuentwickeln, um die Kollaboration der Studierenden in den Aushandlungsprozessen stärker zu fokussieren und den Schwerpunkt auf Prozesse des Identitätslernens angehender Lehrkräften zu legen. Dadurch könnten – im Sinne des transformativen Lernens – Selbst- und Weltverhältnisse der Lehramtsstudierenden weiterentwickelt werden. Theoretisch

4 Das Labprofil ist ein »Labor für forschungsbasierte und inklusionsorientierte Lehrer/innenbildung« an der TU Dortmund. Es ermöglicht eine flexible und möglichst barrierefreie Raumnutzung mit entsprechender technischer Ausstattung. Die Durchführung, Beobachtung und Dokumentation von Seminarsettings ist durch unterschiedliche Medien möglich (<https://do.profil.tu-dortmund.de/labprofil>).

könnte BNE^{Room} durch einen Perspektivenwechsel zum kritischen Denken beitragen und einen Rahmen schaffen, um eigene normative Setzungen zu reflektieren (Tacke, et al., 2023); die Forschungsergebnisse zeigen jedoch auch, dass dieser Perspektivenwechsel Kompetenzen der Lehramtsstudierenden verlangt, die in der universitären Lehrer:innenbildung (noch) nicht anvisiert werden.

Für die konzeptionelle Weiterentwicklung ist zudem zu untersuchen, ob sich Unterschiede in den jeweiligen Lehramtsstudiengängen finden lassen. Erste Analysen deuten daraufhin, dass es nur marginale Unterschiede in den Aushandlungsprozessen zwischen den jeweiligen Lehramtstypen (Grundschule, Haupt-, Real- und Sekundarschule, Gymnasium/Gesamtschule sowie Berufskolleg) gibt. Die Unterschiede zeigen sich biografisch, indem Studierende beispielsweise auf vorherige Praktika und ihre Erfahrungen am Lernort Schule rekurren oder Bezug zu anderen/eigenen Ausbildungskontexten nehmen. So sind Suchbewegungen zur eigenen Schulerfahrung zu erkennen, die als Referenz für mögliches Handeln hinzugezogen werden. Die Anlehnung an die eigene Biografizität der Studierenden eröffnet auch eine neue Sichtweise auf das Einbinden von Elementen der Persönlichkeitsbildung und Parametern ›des Gewordenseins und Werdenwollens‹ im Seminarkontext. Hier eine stärkere Verschränkung von Fachinhalt und Reflexionselementen vorzunehmen, könnte Studierende befähigen, kreativer und flexibler mit Dilemmasituationen und damit verbundenen Unsicherheiten und Unwägbarkeiten, wie am Beispiel des Serious Games, umzugehen.

Literatur

- Asbrand, B., & Martens, M. (2018). *Dokumentarische Unterrichtsforschung*. Springer.
- Bohnsack, R. (2021). *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in qualitative Methoden* (10. Auflage). UTB/Barbara Budrich.
- Doris, J.M. (2015). *Talking to ourselves. Reflection, ignorance, and agency*. Oxford University Press.
- Emmerich, M., & Moser, V. (2020). Inklusion, Diversität und Heterogenität in der Lehrerinnen- und Lehrerbildung. In C. Cramer, J. König, M. Rothland & S. Blömeke (Hg.), *Handbuch Lehrerinnen- und Lehrerbildung* (S. 76–84). Klinkhardt.
- Feuser, F., Méndez-Sahlender, C., & Stroh, C. (2019). *Diversität an Hochschulen. Unterschiedlichkeit als Herausforderung und Chance*. transcript.
- Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). Escape Rooms for Learning. A Systematic Review. In L. Elbæk, G. Majgaard, A. Valente & S. Kahlid (Hg.), *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning 2019*, 235–243.
- Gärtner, C. (2018). *Religionsdidaktische Entwicklungsforschung. Lehr-Lernprozesse im Religionsunterricht initiieren und erforschen*. Kohlhammer.
- Grobbaauer, H., & Langthaler, M. (2022). Soziale Ungleichheit: global, beständig, herausfordernd. *Zeitschrift für internationale Bildungsforschung und Entwicklungspädagogik*, (45)4, 4–9.
- Grosche, M. (2015). Was ist Inklusion? In P. Poldi Kuhl, P. Stanat, B. Lütje-Klose, C. Gresch, H.A. Pant & M. Prenzel (Hg.), *Inklusion von Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf in Schulleistungserhebungen* (S. 17–39). Springer.

- Trooster, W., Lin Goei, S., Ticheloven, A., Oprins, E., van de Boer-Visschedijk, G., Corbalan, G., & Van Schaik, M. (2017). The Effectiveness of the Game LINGO Online: A Serious Game for English Pronunciation. In Y. Cai, S. L. Goei & W. Trooster (Eds.), *Simulation and Serious Games for Education* (S. 125–136). Springer.
- Unesco (2021). *Bildung für nachhaltige Entwicklung*. https://www.unesco.de/sites/default/files/2022-02/DUK_BNE_ESD_Roadmap_DE_barrierefrei_web-final-barrierefrei.pdf
- United Nations (2015). *Transforming our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. <https://sdgs.un.org/sites/default/files/publications/21252030%20Agenda%20of%20Sustainable%20Development%20web.pdf>
- United Nations (2023). *Political Declaration to be adopted at the High-level Political Forum on Sustainable Development (HLPF)*, under the auspices of the General Assembly in September 2023. <https://www.un.org/pga/77/wp-content/uploads/sites/105/2023/07/SDG-PD-Final-19-July-2023.pdf>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal Educational Psychology*, 105(2), 249–265.

