

Ulrike Johannsen & Birgit Peuker

Service Learning in der Lehramtsausbildung mittels partizipatorischer Konzeptentwicklung im Bereich von Consumer Literacy

Eine geringe Literalität erschwert die gesellschaftliche Teilhabe und Chancengleichheit. Ein erheblicher Anteil der deutschen erwerbstätigen Bevölkerung ist im Alltag mit Lese- und Schreibproblemen konfrontiert. Der vorliegende Beitrag gibt Anregungen zur Sensibilisierung von Studierenden für diese heterogene Zielgruppe und bietet Konzepte und Methoden für einen passgenauen Unterricht, der verbraucher*innenorientierte Themen und Grundbildung integriert.

Schlüsselwörter: Service Learning, Consumer Literacy, evaluatorische Konzeptentwicklung und Gamification

Service-learning in teacher education through participatory concept development in the field of consumer literacy

Low literacy levels make social participation and equal opportunities more difficult. A significant proportion of the German working population is confronted with reading and writing problems in everyday life. This article provides suggestions for sensitizing students to this heterogeneous target group and offers concepts and methods for tailored instruction that integrates consumer-oriented topics and basic literacy.

Keywords: service-learning, consumer literacy, evaluative concept development and gamification

1 Einführung

Nach der LEO-2018-Studie, die das Leben in Deutschland mit geringer Literalität beschreibt, haben 12,1% der Deutsch sprechenden Erwachsenen (18–64 Jahre) Schwierigkeiten im Lesen und Schreiben und eine daraus resultierende Benachteiligung im Kontext von Alltagspraktiken und gesellschaftlicher Teilhabe (Grotluschen & Buddeberg, 2020, S. 20). Das bedeutet, dass 6,2 Millionen Erwachsene unter dem Level liegen, zusammenhängende Sätze lesen und schreiben zu können (ebd., S. 12). Dies führt bei den Betroffenen mit großer Wahrscheinlichkeit dazu, dass sie auch als Verbraucherinnen und Verbraucher im Marktgeschehen besonders überfordert sind. Ferner birgt dieser Sachverhalt Herausforderungen und Risiken bei Konsumententscheidungen, denn schlechte Konsumententscheidungen aufgrund

geringer Lese- und Schreibfähigkeiten können zu finanziellen oder materiellen Verlusten für die Betroffenen führen. Schuldenfallen werden nicht erkannt, woraus eine Verschuldung bzw. Überschuldung resultieren kann. Des Weiteren ist es für diese Personengruppe schwierig, den Überblick über Themen wie Wohnen, Finanzen oder Versicherungen zu behalten. Beispielsweise können sie die in den Medien beworbenen Rabatte nicht miteinander vergleichen oder das Kündigen eines Versicherungsvertrags bereitet ihnen Schwierigkeiten (Peuker & Johannsen, 2021, S. 62). Verbraucher*innenorientierte Lehr- und Lernmaterialien unterstützen zukünftig noch stärker die Finanzkompetenz der Betroffenen. Gefragt sind beispielsweise Themen zum Onlinehandel und zu Online-Bankgeschäften. Diese stehen zukünftig im Fokus von Consumer Literacy, denn es hat sich gezeigt, dass gering literalisierte Erwachsene zunehmend vom Onlinebanking ausgeschlossen sind. Diese Themen können sehr gut im Rahmen von *Numeracy Literacy*- bzw. *Financial Literacy*-Ansätzen zusammengefasst werden. Eine grundlegende Rechenkompetenz ist auch notwendig, um eine Übersicht über die eigenen Verträge zu behalten, die Kosten von Versicherungen zu überschlagen oder gar Doppelversicherungen zu vermeiden. Damit würde eine zentrale Kompetenzentwicklung zur Alltagsbewältigung und Verbesserung der Teilhabe unterstützt (Grotlüschen et al., 2019, S. 330), denn die Numeralität korreliert in Deutschland sogar höher mit den Einkommen als die Literalität (ebd., S. 330). Außerdem geraten mündige Verbraucherinnen und Verbraucher durch die Erweiterung dieser Kompetenz nicht so leicht in eine Schuldenfalle und treten als selbstbewusste Konsumentinnen und Konsumenten auf. Eine soziale und verbraucher*innenorientierte Grundbildungsarbeit bietet zentrale Grundlagen für den Umgang mit Geld auf den heutigen Märkten. Dafür ist ein aktives und selbstbestimmtes Verbraucher*innenhandeln von entscheidender Bedeutung. Das bisherige Alphabetisierungs- und Grundbildungssystem hat für die Betroffenen nicht im erforderlichen Umfang funktioniert, was nicht zuletzt an der bisher praktizierten Verweisberatung in den Systemen der Erwachsenenbildung, der Sozialberatung und des allgemeinen Bildungssystems liegt. Es wird daher eine noch stärkere sektorübergreifende Zusammenarbeit als Strukturentwicklung benötigt, um Schnittmengen zu identifizieren und Konzepte und Angebote zu entwickeln, die nicht primär in ein Regelangebot zur Grundbildung innerhalb der Volkshochschulen übergehen. Weitere Innovationen sind gefordert.

Die Nationale Dekade für Alphabetisierung und Grundbildung (2016–2026) leistet einen wichtigen Beitrag dazu, sowohl die sozialpolitischen Lebensbedingungen der Betroffenen zu verbessern als auch die gesellschaftliche Teilhabe und Chancengleichheit zu fördern, indem sie neue Ansätze und Projekte unterstützt, die lebensweltlich ausgerichtet sind (Peuker & Johannsen, S. 51; BMBF, 2016). Innerhalb der lebensweltlichen Ausrichtung werden die Weiterbildungs- und Sozialsysteme zukünftig stärker miteinander kooperieren. Ziel ist dabei die Erhöhung der Weiterbildungsquote, da bislang nur knapp ein Prozent der Betroffenen die klassischen Weiterbildungsmaßnahmen zur Grundbildung innerhalb der Erwachsenenbildung

aufsucht. Ferner soll durch kooperative Maßnahmen und eine verständliche Ansprache der Betroffenen in den vielfältigen Lebenslagen und Lebenswelten ihre gesellschaftliche Teilhabe unterstützt werden. Damit werden neben den Betroffenen selbst neue Akteurinnen und Akteure ermittelt, sensibilisiert und in eine innovative Entwicklungsarbeit eingebunden (Grotluschen & Buddeberg, 2020, S. 19).

Dieser Artikel knüpft an den Beitrag im HiBiFo-Heft 3/2021 an und stellt ergänzend dazu insbesondere die methodischen und praxisrelevanten Ansätze zur Umsetzung innerhalb der universitären Lehrkräfteausbildung sowie die Entwicklung von begleitendem Lehr- und Lernmaterial in den Mittelpunkt.

2 Projekthintergrund

Eines der lebensweltlich orientierten Projekte, welche von der Nationalen Dekade gefördert werden, ist das Kooperationsprojekt *KonsumAlpha* (2018–2021). In Kooperation mit der Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein e.V. und dem Landesverband der Volkshochschulen Schleswig-Holsteins e.V. verbindet die Europa-Universität Flensburg Verbraucherbildung mit Grundbildung und entwickelt u. a. lebensweltlich ausgerichtete Lehr-Lernkonzepte für Grundbildungsformate. Die Erfahrung zeigt, dass Fragen der Verbraucherbildung für Menschen mit einer geringen Literalität ein Einstieg ins Lernen sein können. Mündigkeit und Teilhabechancen werden durch die Tatsache erschwert, dass nur ein Teil der Gesellschaft die anspruchsvolle Kompetenz mitbringt, Informationen zu lesen, zu verstehen und im Alltagshandeln anwenden zu können. Diese Kompetenz wird vom Ursprung her Literalität bzw. Literacy genannt (Grotluschen & Buddeberg, 2020, S. 7; Grotluschen, 2012; Johannsen et al., 2019, S. 27; Forschungsgruppe EVB, 2019). Die Förderung von Consumer Literacy bedeutet in diesem Zusammenhang neben der Förderung von Lese- und Schreibfähigkeiten auch die Stärkung der Fähigkeit, sich selbst als handlungsfähige Verbraucherin oder handlungsfähigen Verbraucher zu sehen, um an Marktinteraktionen teilzunehmen und diese sogar bestenfalls zu verändern bzw. mitzugestalten.

Prospekt- und Informationsmaterialien rund um das Marktgeschehen kommen allerdings nicht ohne Schriftsprache aus. Es besteht daher die Chance, durch neu zu entwickelnde zielgruppengerechte Materialien Menschen mit genau diesen Schwierigkeiten im Lesen und Schreiben anzusprechen und sie zum Lernen zu motivieren. Die Bildungsbeteiligten der Grundbildung benötigen entsprechende konsumorientierte Bildungskonzepte und -materialien für ihre Lerngruppen, doch auch sozialräumliche Organisationen, wie z. B. die Familienhilfe, nutzen die *KonsumAlpha*-Materialien im Rahmen ihres „Gelegenheitsmanagements“. Letzteres bedeutet das Aufspüren von Lerngelegenheiten innerhalb der Lebenssituationen der Zielgruppe (Früchtel et al., 2010, S. 22).

Entwicklung, Erprobung und Evaluation der Konzepte und Materialien erfolgen innerhalb des Projektes *KonsumAlpha* partizipativ mit den Grundbildungsakteurinnen und -akteuren – damit sind zum einen die Lehrenden selbst, zum anderen aber auch sozialräumlich agierende Partnerinnen und Partner sowie die Zielgruppe gemeint. Darüber hinaus entwickeln Studierende der lehramtsbezogenen Studiengänge der Abteilung Ernährung und Verbraucherbildung in Seminaren passgenaue Bildungsmaterialien nach den Bedarfen der Zielgruppen und verbessern somit auch persönlich ihre Ansprache und Sensibilität gegenüber den vulnerablen Bevölkerungsgruppen mit Defiziten im Grundbildungsbereich. Ihr Studium ist durch das Service Learning praxis- und gesellschaftsorientiert und das Projekt *KonsumAlpha* profitiert in vielfacher Weise von der Kreativität der Studierenden.

3 Service Learning

Gerade die lebensweltorientierten Ansätze konzentrieren sich darauf, neue Lehr- und Lernformate, Maßnahmen und Materialien zu entwickeln, zu testen und zu überarbeiten sowie dem breiten Lebensweltfeld passgenau zur Verfügung zu stellen. Innerhalb einer *Planungs- und Umsetzungsphase* an der Universität wird folgenden Fragestellungen nachgegangen (Seifert & Zentner, 2012, S. 10):

- Wie können gesellschaftliche Probleme bearbeitet,
- wie kann die Zusammenarbeit zwischen unterschiedlichen Partnern aufgebaut,
- wie können Betroffene und Schlüsselakteure beteiligt und
- wie können Wege der Anerkennung für die Beteiligten geschaffen werden?

Um all diesen Ebenen und Fragen gerecht zu werden, hat sich in den letzten Jahren ein besonderer Lehr- und Lernansatz herauskristallisiert: der Service-Learning-Ansatz.

Service Learning ist eine anspruchsvolle „international viel diskutierte Lehr- und Lernform“ (Backhaus-Maul & Roth, 2013, S. 15). Darunter wird ein Ansatz verstanden, der die hochschulbezogene Lehre mit dem gesellschaftlichen Engagement von Studierenden koppelt. Seit den 1990er-Jahren verbreitete sich der methodische Ansatz zunächst im schulischen Bildungssystem und seit knapp zwei Jahrzehnten weiter innerhalb des Hochschulsystems (Backhaus-Maul & Roth, 2013, S. 8). Im schulischen Kontext wird dieser Ansatz auch Lernen durch Engagement (LdE) genannt. Insgesamt bedeutet dies, dass Schülerinnen und Schüler oder Studierende in gemeinnützigen Projekten das Erlernte meist mit außerschulischen Partnern im Stadtteil oder in der Kommune umsetzen (Tabelle 1) (Sliwka, 2004, S. 10; Seifert & Zentner, 2012, S. 10). Die Projekt- und Ansatzmöglichkeiten sind vielseitig und können soziale, nachhaltige, politische oder kulturelle Aspekte beinhalten. Somit kann dieser methodische Ansatz in verschiedenen Fächern oder Se-

minaren Anwendung finden. Gerade die thematischen Schnittmengen zur ökonomischen oder gesundheitlichen Verbraucherbildung sind vielfältig. Bei diesem Ansatz ist es auch möglich, dass eine Institution einen Auftrag gibt, sei es direkt an die Lernenden oder sei es indirekt über die Lehrkräfte bzw. Dozierenden. Die Studierenden führen selbstständig und eigenverantwortlich in Begleitung von Dozierenden die Aufträge der Gesellschaft und des Gemeinwohls aus (Sliwka, 2004, S. 11).

Auf drei praxisorientierte Lernzugänge im Kontext von Service Learning wird im Folgenden näher eingegangen.

3.1 Lernzugang I

Die Studierenden planen und führen im Rahmen eines Seminars (sechstes Fachsemester im Bachelor-Studiengang Bildungswissenschaften) einen digitalen Impulstag zur Gesundheitsförderung in der Schule für ein offenes und interessiertes Fachpublikum durch. Anknüpfungspunkte liefert der Ansatz des Forschenden Lernens. Im Rahmen dessen wird den Studierenden nach einem Überblick über die Theorie die Möglichkeit gegeben, an ihrer selbstentwickelten Forschungsfrage zu arbeiten. Somit nehmen die Studierenden selbst die Rolle von Unterrichts- und Schulforschenden ein (Huber et al., 2009).

Dieser Prozess wird in den folgenden exemplarischen Schritten des Forschenden Lernens im Rahmen von Kleingruppenarbeiten durchlaufen: (1.) Zielformulierung: Entwicklung eigener Fragestellungen; (2.) Literaturrecherche; (3.) ggf. Entwicklung von Hypothesen; (4.) Schulbesuch, Hospitation oder Expertinnen- und Experteninterview bezüglich eines Praxisbeispiels; (5.) Auswertung und Dokumentation; (6.) Kurzpräsentation inkl. Abstract auf einem digitalen Impulstag; (7.) Diskussion offener Fragen (Johannsen et al., 2019, S. 98). Dabei hat sich gezeigt, dass die Entwicklung der Fragestellung bzw. die Hypothesenbildung den schwierigsten Schritt darstellt und vielfache Begleitung benötigt. Beispielhafte und bearbeitete Fragestellungen sind in Tabelle 1 (Kap. 4 Qualitätsmodell und Umsetzung) aufgeführt.

3.2 Lernzugang II

Lehrkräfte und regionale (Bildungs-)Beteiligte durch Studierende zu sensibilisieren und fortzubilden, ist eine besondere Lehr-Lern-Form der beruflichen Lehramtsausbildung an der Europa-Universität Flensburg zu unterschiedlichen Themen, wie z. B. transformierende Arbeitswelten, (mentale) Gesundheit im Alltag durch Selbstwirksamkeit, Klimaanpassungskonzepte usw. Dabei wird das Konzept „StudExo (Studierende als Expert*innen für Lehrkräftefortbildungen)“ (Peuker 2020, S. 253 ff.) permanent weiterentwickelt.

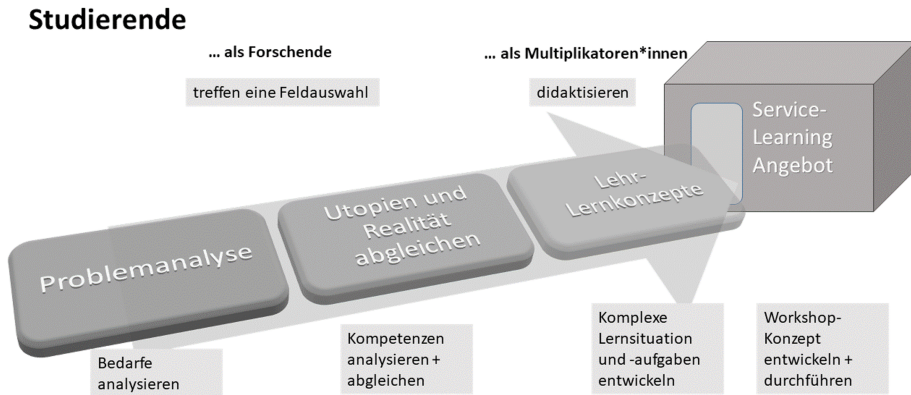


Abb. 1: Service-Learning durch Studierende als Expertinnen und Experten mit dem Prinzip Zukunftswerkstatt (Quelle: eigene Darstellung)

Der Schwerpunkt liegt in der Beachtung von Menschen mit besonderen Lernbedarfen. Die Formate sind je nach Einsatzfeld (Schule, Kommune, Betrieb) wandelbar. Allgemein führen die Studierenden im Rahmen des Forschenden Lernens angelehnt an das Prinzip der Zukunftswerkstatt zunächst für das ausgewählte Feld eine (a) Problemanalyse durch, (b) entwickeln visionäre Ideen zur Lösung, (c) erheben einen realen Ist-Stand der Bedingungen, vorhandenen Potenziale und bestehenden Hemmnisse, (d) ziehen Vergleiche zwischen dem Optimum und der Praxisanforderung und formulieren passgenaue Lernziele und Kompetenzanforderungen. Aus den gewonnenen Erkenntnissen (e) konzipieren sie komplexe Lehr-Lernaufgaben auf verschiedenen Lernniveaustufen, welche die Entwicklung der notwendigen Fähig- und Fertigkeiten sowie das Aneignen des Fachwissens ermöglichen. Das gebildete Lehr-Lern-Setting wird anschließend in einem wichtigen Folgeschritt zu einer (f) Fortbildung ausgearbeitet, welche für Lehrkräfte oder andere regionale (Bildungs-)Beteiligte angeboten und durchgeführt wird. Die (g) Teilnehmenden evaluieren direkt die Fortbildung und Bildungsmaterialien und geben so ein wirksames Feedback an die zukünftigen Lehrkräfte. Die Vorteile liegen auf der Hand:

- Studierende erfahren Relevanz ihrer hochschulischen Ausbildung, erhalten eine veränderte Stellung im System Schule und Bildung und somit einen erleichterten Einstieg in die weiteren Lehramtsphasen. Sie profitieren von Forschungserkenntnissen und setzen sie in ihrer Arbeit um.
- Lehrkräfte und andere Teilnehmende erfahren einen niedrighschwelligen Zugang zu hochschulischen Erkenntnissen aus Forschung und Lehre sowie Relevanz der Lehramtsausbildung und nehmen Lehramtsstudierende positiv wahr.

- Hochschullehre stellt sich dem Praxisbezug und vertieft Kontakte zu Schule, Betrieb und regionalen Akteur*innen.

3.3 Lernzugang III

Die angehenden Lehrkräfte entwickeln innovative Unterrichts- und Aktionsmodule, indem sie einen Auftrag vom Projekt *KonsumAlpha* bekommen, Lehr- und Lernspiele für gering Literalisierte zu entwickeln, die sich inhaltlich mit Herausforderungen und alltagsbezogenen Fragestellungen im Kontext von Gesundheit, Ernährung und Konsumthemen beschäftigen.

Die hochschulische Vorgehensweise, um diese Fortbildungsmodule zu entwickeln, ist folgendermaßen charakterisiert: (a) In einer *studierendenzentrierten Planungsphase* bilden sich arbeitsteilige Kleingruppen, die sich auf die Entwicklung von Spielmodulen – eine Kombination von Mikro- und Makrospielen – zu einem selbstgewählten Thema konzentrieren. Die erprobte Vorgehensweise durchläuft einen zyklischen Prozess, der aus sechs Schritten besteht und als evaluatorische Konzeptentwicklung bezeichnet wird (Abbildung 2):

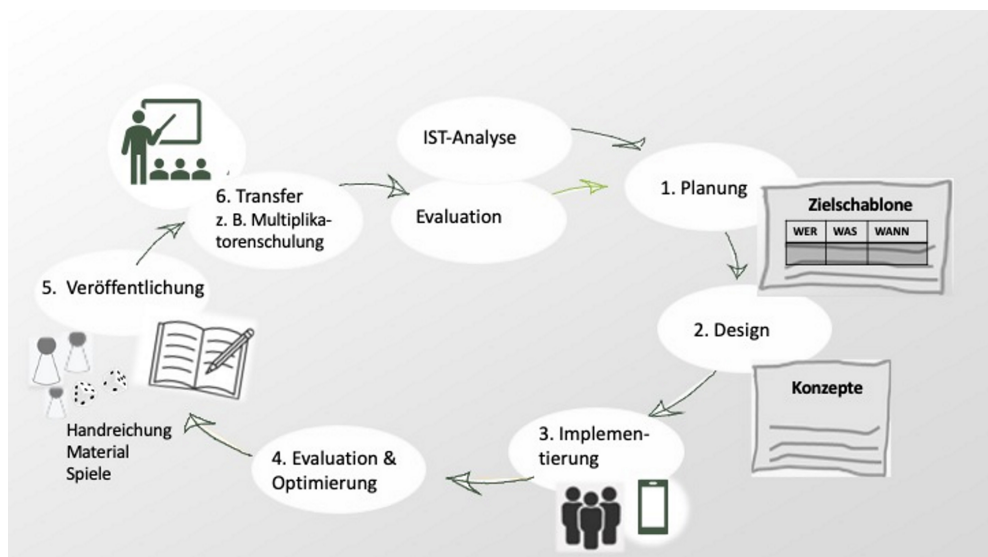


Abb. 2: Evaluatorische Konzeptentwicklung im Rahmen des Forschungsprojektes KonsumAlpha am Beispiel von spielorientierten Lernmaterialien (Quelle: eigene Darstellung)

1. **Planung:** Klärung der Vorgehensweise, Recherche und Analyse der Bedarfe sowie der Themenwünsche der Beteiligten.
2. **Design:** Spielidee und Material als Prototypen anfertigen, Spielregeln ausformulieren und ggf. abwandeln. Domino- und Memo-Spiele-Entwicklung für unterschiedlichste Konsumthemen.

Des Weiteren schließt sich eine (b) *Austausch- und Coachingphase* zwischen den Dozierenden und den Studierenden an, um Ziele, Material, Zeitplan und Machbarkeit zu fokussieren.

3. **Implementierung:** Die entwickelten Elemente werden mit der Zielgruppe bzw. den Beteiligten getestet. Protokoll-, Feedback- sowie Beobachtungsbögen werden eingesetzt.

Während einer (c) *besucherorientierten Präsentations- und Spielphase* können lebensweltliche Akteurinnen und Akteure, z. B. aus der Schuldnerberatung, der Migrationsberatung und einem Sprachcafé, alle Spiele ausprobieren, ein Feedback geben und mit den Entwicklerinnen und Entwicklern in einen Austausch treten. Die Chancen, die in einem spielorientierten Ansatz im Kontext der Entwicklung von Lehrmaterialien liegen, werden im Anschluss diskutiert.

4. **Evaluation und Optimierung:** In diesem Schritt gilt es, die Materialien zu revidieren, zu überarbeiten und zu finalisieren. Finale Produkte können Handreichungen sowie Download- und Spielmateriale sein.
5. **Veröffentlichung:** als Onlinespiel oder Brettspiel, aber auch als Download-Material fertigstellen. Wichtig ist, dass die Spielidee sowie die verwendeten zentralen Begriffe in ihren Schwierigkeits- und Niveaustufen (z. B. Alpha-Levels) adaptierbar sind.
6. **Transfer:** Multiplikator*innenschulungen für den weiteren Transfer konzipieren, Schulungen durchführen, ggf. Ideen der Teilnehmenden protokollieren und in das Gesamtkonzept einbinden. Die Schulungen werden abschließend evaluiert und ggf. revidiert.

Durch diesen Entwicklungsprozess eröffnet sich die Möglichkeit, dass außerschulische Partner im Sozialraum die Inhalte oder Spielideen nach eigenen Bedarfen und Gelegenheiten abwandeln. Die anzusprechende Zielgruppe wird vor Ort mit eingebunden. Resultate sind, dass zum einen neue Themen und Inhalte erschlossen werden, zum anderen durch diesen abgewandelten Einsatz Partizipation und Gelegenheitsmanagement innerhalb der Lebenswelten ermöglicht werden. So kann beispielsweise in Wohngruppen für Kinder und Jugendliche das Thema Handyverschuldung buchstäblich spielerisch „auf den Tisch“ gebracht werden, wenn die Gelegenheit eintritt, dass (neue) Handyverträge abgeschlossen werden. Digitale Formate helfen dabei, die Auseinandersetzung weiter zu fördern und unterstützen die Erreichbarkeit von Zielgruppen. Gerade im Bereich des informellen und nonformalen Ler-

nens besteht durch die Integration und Flexibilität von analogen und digitalen spielbezogenen Inhalten ein hohes Potenzial für unterschiedliche Lebenswelten.

4 Qualitätsmodell und Umsetzung

Die Vorteile dieses Service-Learning-Ansatzes werden schon beim Durchlaufen, spätestens aber nach der Implementation, deutlich: Die Studierenden setzen sich für die Gesellschaft ein und werden in ihrer Rolle als Vermittelnde bzw. Bildende gestärkt. Sie erweitern durch diesen Aneignungs- und Weitergabeprozess ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten. Ferner erfahren sie Selbstwirksamkeit in ihrer Professionsentwicklung. Dies ist Teil des fachlichen Lernens innerhalb von Seminaren. Die einzelnen Schritte werden begleitet und reflektiert sowie mit dem Curriculum und den einzelnen Lernzielen verknüpft. Auf Studierendenebene erfolgt implizit eine professionsbezogene Identitätsbildung für die zukünftige berufliche Tätigkeit, dies führt fast nebenbei zur Kompetenzerweiterung. Durch Reflexion und Feedback der Studierenden wird deutlich, dass der Erwerb von Selbstwirksamkeit und Selbstwertstärkung bei diesem Ansatz bedeutsam ist (Johannsen, 2019, S. 99).

Gerade weil Service Learning auf die ideale Ermöglichung von Eigenverantwortlichkeit und Selbststeuerung im Lernprozess der Studierenden abzielt und damit ein klassisches Selbstverständnis von Lehren als standardisierte Vermittlung von (Fach-)Wissen immer auf die Probe stellt, ist die systematische und praxisorientierte Heranführung an die fachgerechte und zielführende Umsetzung des Konzepts für das Verständnis und die praktische Gestaltung und zielführende Umsetzung von Service-Learning-Veranstaltungen überaus hilfreich. (Altenschmidt & Miller, 2010, S. 77)

Das Qualitätsmodell (Abbildung 3) fasst die Elemente des Service-Learning-Ansatzes zusammen: Die Ausgangssituation ist meist ein realer Bedarf und häufig sind es die außeruniversitären Institutionen, die den Anstoß geben. Integriert werden die geplanten Maßnahmen als Teil der Lehre, darin wird auch ein Begleit- und Reflexionsprozess verortet. Ferner sollten Elemente der Evaluation mitgeplant und noch weiter ausgebaut werden, um den Ansatz auf eine eingehendere empirische Grundlage zu stellen (Seifert & Zentner, 2012, S. 17–19). Durch die Möglichkeit qualitativ und quantitativ im Forschungsfeld Daten zu gewinnen, zu analysieren und interpretieren, können die Studierenden das vermittelte methodische Wissen in der Realität vertiefen. Somit besteht eine sinnvolle Kopplung der forschungsbasierten Lehre mit dem Service Learning.

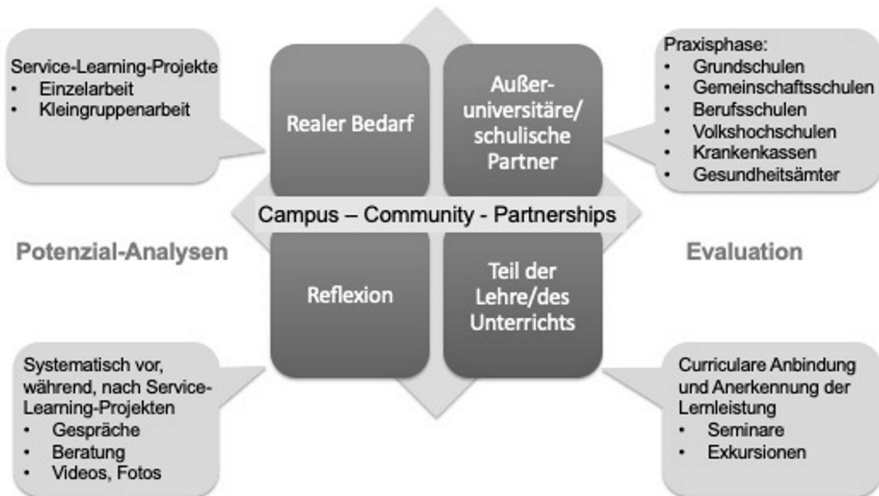


Abb. 3: Qualitätsmodell Service Learning (Quelle: eigene Darstellung)

Ein zentrales Ziel der Lehrkräftebildung ist die Entwicklung einer professionellen Handlungskompetenz. Durch den Ansatz wird es möglich, fachdidaktisches Wissen mit einer entsprechenden Anwendungssituation zu verknüpfen. Service Learning als Lernzugang zu verstehen hilft, die Lücken zwischen den eher theoretisch ausgerichteten Veranstaltungen im Bereich der universitären Ausbildung und den verschiedenen Handlungssituationen von Lehrkräften situations- und gesellschaftsorientiert zu schließen.

Tab.1: Durchgeführte Themenbeispiele kombiniert mit (teilweise digitalen) Vor-Ort-Maßnahmen im Rahmen von Service-Learning-Ansätzen innerhalb der universitären Lehre (Quelle: eigene Darstellung)

Lernort	Thema	beteiligte Partner
Hochschule In Bezug zur allgemein- bildenden Lehrkräfte- ausbildung	Bessere Leistungen im Unterricht bei Grundschulkindern durch ein gesundes Pausenfrühstück	Landesvereinigung für Gesundheitsförderung, Praxisbeispielschule
	Mehr Akzeptanz innerhalb der Schulverpflegung durch den Ansatz „Schülerinnen und Schüler (SuS) kochen für SuS“	Schulsozialarbeiterin und Schulgesundheitsfachkraft
	Durch Bewegung im Schulalltag die allgemeine Gesundheit und die Lernleistung der SuS verbessern	Klassenlehrkraft und Schulleitung

| Service Learning und Konzeptentwicklung

	SuS gestalten ihren Naschgarten auf der eigenen Fensterbank – ein Beitrag zur Adipositasprävention	
	Ansatz einer „Powerkiste“ als Möglichkeit der Umsetzung im Rahmen des Schulfrühstücks	
Hochschule In Bezug zum Projekt <i>KonsumAlpha</i>	„Was ziehe ich an?“ – Spiel- und Experimentierentwicklung für Menschen mit Förderbedarf rund um das Thema Kleidung und Mode	Mitarbeitende des <i>KonsumAlpha</i> -Teams, Institutionen des Sozialraums Gemeinschaftsschule 9. Klasse im Rahmen des Faches Verbraucherbildung, DaZ-Bereich
	„Besser Wohnen ist die halbe Miete“ – Experimente und Spiele in Leichter Sprache rund um das Thema Wohnen und Wohnräume	
	#Medienbox – Kommunikation mit und über Medien durch Experimente & Mikrospiele im Bereich Deutsch als Zweitsprache (DaZ)	
	„Herr Doktor – Herr Doktor“ – eine Lernspielentwicklung zur Gesundheitskommunikation	
	„Lebensmittellabyrinth“ – Förderung des bewussten Einkaufens bei Jugendlichen	
Hochschule In Bezug zur berufsbildenden Lehrkräfteausbildung	Klimaanpassungsprojekt: 365 Tage Außengastronomie unter Pandemiebedingungen	Stadt Flensburg Betriebe und Unternehmen Schleswig-Holsteins Lehrkräfte Schleswig-Holsteins
	Klimaanpassung ohne Plastikgeschirr: Faircup in Flensburg	
	Klimaanpassung: Fleischer 4.0. Ausbildung zum Fleischersatzproduzierenden	
	Backwaren mit klimaangepasstem Getreide	
	Arbeitsprozessanalysen und komplexe Lehr-Lern-Aufgaben im Bereich Bäckerei, Hauswirtschaft, Gastronomie – eine Lehrkräftefortbildung	

Um konsumorientierte Lerninhalte noch stärker zielgruppenorientiert zu entwickeln, hat es sich bewährt, spielorientierte Elemente aufzugreifen und in die Entwicklung von Lernmaterialien von Beginn an direkt mit einzubeziehen. Am Beispiel des Projektes *KonsumAlpha* soll im Folgenden die Vorgehensweise an der Europa-Universität Flensburg näher erläutert und begründet werden.

5 Chancen innerhalb der Lehr- und Lernmaterialentwicklung durch Gamification

Bei der Entwicklung von verbraucher*innenorientierten Lernmaterialien fokussiert man sich u. a. auf solche Materialien, die einen spielbezogenen Schwerpunkt haben. Dieser sogenannte Game-based-Learning-Ansatz wird auch kurz *Gamification* genannt (Jacob & Teuteberg, 2017). Neue Gamification-Materialien haben das Ziel, einfache und variable Spielideen zu nutzen, da diese von den Lernenden gut akzeptiert und auf bestehende Bedarfe und Gegebenheiten abgewandelt werden können (Johannsen & Lütjen, 2019). Dieser Ansatz wurde u.a. im Rahmen des Projektes *KonsumAlpha* innerhalb der Themen Versicherungen und Verträge umgesetzt, mit Teilnehmenden erprobt und weiterentwickelt sowie bereits teilweise in Grundbildungskursen und sozialraumorientierten Lebenswelten, wie bei der Familienbildungsstätte *Schutzengel GmbH, Flensburg*, integriert und ausgewertet. Im Folgenden werden die Vorteile dieses Ansatzes erläutert und es wird die Vorgehensweise im Rahmen der didaktischen Materialentwicklung an der Europa-Universität Flensburg näher skizziert.

Die Hirnforschung belegt, dass spielende Menschen während der Tätigkeit des Spielens keine Angst aufbauen bzw. vorhandene Ängste abbauen. Dies zeigt sich darin, dass die Aktivität der Nervenzellenverbände der Amygdala (die Hirnregion, die besonders aktiv wird, wenn der Mensch Angst hat) abnimmt (Hüther & Quarch, 2016, S. 19). Gleichzeitig werden die neuronalen Netzwerke stärker aktiviert, die i.d.R. bedeutsam sind, um komplexe Herausforderungen zu meistern (ebd., S. 20). Die Entwicklung und der Einsatz didaktischer Spielmaterialien, welche zum Erlernen und Üben von (Alltags-)Handlungen eingesetzt werden, macht sich dies zunutze. Die Vorteile des Einsatzes didaktischer Spiel- und Lernmaterialien innerhalb des formellen Bildungskontextes sowie innerhalb des informellen Bereichs können zusammenfassend folgendermaßen skizziert werden (Baer et al., 2017, S. 9-10; Johannsen & Lütjen, 2019):

- Spielen führt zur Gemeinschaft, zum gegenseitigen Kontakt
- Schnelligkeit schafft Impulse und Kreativität
- Aufbau eines Spannungsfelds zwischen Kooperation und Wettbewerb
- Ermöglichung von Zugängen zu vermeintlich schwierigen Themen
- Steigerung von Motivation und Zugehörigkeit

| Service Learning und Konzeptentwicklung

- Methodische Vielfalt in Einsatz, Nutzen und didaktischer Reserve
- Beanspruchung kognitiver, psychischer und motorischer Ressourcen des Menschen
- Förderung von Lese- und Schreibenanlässen im Grundbildungsbereich

Im Rahmen von Gamificationsprozessen können spieldidaktische Kriterien näher charakterisiert werden, die das Lernen fördern. Sie bilden für die Entwicklung neuer spielpädagogischer Lehr- und Lernmaterialien einen wichtigen Rahmen und werden im Rahmen von Gamificationsansätzen mit berücksichtigt und können in einem „nachhaltigen Lernmodell C.A.G.E.S.“ zusammengefasst werden (Huber & Krause, 2018; Davachi et al., 2010):

- **Competency – Kompetenz entwickeln:** Vom strategischen und logischen Denken über die Kommunikations- und Teamfähigkeit bis hin zur Selbstwahrnehmung trainieren die Spielenden unterschiedlichste Kompetenzaspekte. Wird nicht nur analog gespielt, werden auch digitale und mediale Kompetenzen gefördert.
- **Attention – Aufmerksamkeit herstellen:** Durch den Spannungsaufbau, die Kurzweiligkeit und die spielerische Herausforderung sind die Spielenden hochmotiviert mit dem Lerngegenstand beschäftigt. Beteiligungen und Schnelligkeit steigen deutlich an und auch die gegenseitige Wahrnehmung verbessert sich. Ferner wird unmittelbar der konkrete Nutzen gesehen, sich anzustrengen.
- **Generation – Anknüpfung ermöglichen:** Der Lerngegenstand soll den Lernenden dazu veranlassen, seine eigenen kognitiven Verbindungen zu den Informationen herzustellen. Dies geschieht durch Ausprobieren und Verknüpfen. Das Wissen sollte in einen Kontext eingebettet werden, um vom Kurzzeit- zum Langzeitgedächtnis zu gelangen.
- **Emotions – Emotionen wecken:** Das Anregen von Emotionen während des Lernens verbessert auch die Speicherung des Gelernten. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, dies zu tun, einschließlich der Gamification. Die Schaffung einer emotionalen Reaktion ist entscheidend, um die Lernergebnisse zu verbessern.
- **Spacing – Verteilung des Gelernten im Gehirn fördern:** Gerade das Mikrolernen ist effektiv. Das bedeutet, dass die Aufteilung von Informationen wichtig ist. Es ist besser, in kleineren „Portionen“ zu lernen als in großen Einheiten. Insbesondere Mikrogames können diesem Anspruch gerecht werden, damit sich zahlreiche neue synaptische Bahnen bilden.

Neu zu entwickelnde Lernspiele berücksichtigen bestenfalls die folgenden vier *Spieltypen nach Bartle* mit den jeweiligen Ausprägungen, die wertneutral gemeint sind und für einen Spannungsbogen sorgen (Fischer & Heinz, 2018, S. 2):

1. Der sogenannte *Killer* ist ausgerichtet auf Wettbewerb und Kampf, dazu gehören auch Elemente der Zerstörung; von Bedeutung sind Überlegenheit und die eigene Platzierung innerhalb von Ranglisten.
2. Der Durchführende und Macher bzw. *Achiever* möchte eine schnelle Zielerreichung sowie Anerkennung durch die Mitspielenden bewirken. Dieser Spielertyp orientiert sich am Status und stellt einen Meister des Spiels dar.
3. Der sogenannte *Socialiser* fördert Netzwerke und den Austausch untereinander, Freundschaften und sozialer Einfluss motivieren diesen. Ferner möchte dieser Spielertyp gerne Neues schaffen.
4. Der Spielertyp *Explorer* geht experimentell vor, das Hinterfragen und Erkunden treibt diese Personen an. Des Weiteren wollen Zusammenhänge verstanden und hergestellt werden.

Diese vier identifizierten Spielertypen orientieren sich an „grundlegenden Spieleinteressen der Nutzenden“ (ebd., S. 2). Einzelne Spielkomponenten für jeden Spielertypen haben den Vorteil, dass sie individuell den Spielenden abholen bzw. erreichen können. Es gilt zu berücksichtigen, dass einzelne Gruppen miteinander im spielerischen Wettbewerb stehen. Dies hat auch Vorteile, denn vielfach wird der persönliche Ehrgeiz geweckt, was zusätzlich anspornt und den Lernzuwachs fördert.

6 Fazit und Ausblick

Da ein erheblicher Anteil der deutschen erwerbstätigen Bevölkerung im Alltag mit Lese- und Schreibproblemen konfrontiert ist, haben es die Betroffenen besonders in ihrem Alltag als Verbraucherinnen und Verbraucher schwer, als mündige Konsumentinnen und Konsumenten aufzutreten und sich nicht allzu leicht täuschen zu lassen. Die Dekade zur Alphabetisierung und Grundbildung greift diesen Sachverhalt auf, sensibilisiert mit ihren lebensweltlich ausgerichteten Projekten schrittweise notwendige Schlüsselpersonen und Agierende und unterstützt neue Maßnahmen zur Alphabetisierung und Grundbildung. Eines der geförderten lebensweltlich orientierten Projekte ‚KonsumAlpha‘ hat u.a. das Ziel, neue lebensweltliche Konzepte und Maßnahmen sowie passgenaue verbraucher*innenorientierte Lehr- und Lernmaterialien zu entwickeln. Ferner sollen mit den Teilnehmenden sowie Akteurinnen und Akteuren die Bedarfe ausgelotet werden, um neue Themenwünsche und Inhalte in verschiedene Settings und Lebenswelten zu integrieren.

Eine konkrete und praxisrelevante Umsetzungsmöglichkeit ist die Entwicklung einsatzfähiger neuer Lehr- und Lernmaterialien, die den unterschiedlichen Systemen und Sektoren zur Verfügung gestellt werden. Diese müssen niedrigschwellig und alltagsnah sein, um eine breite Verwendung zu finden. Gamification ergänzt den Ansatz sinnvoll, nicht zuletzt dadurch werden Akzeptanz und Synergien bei den Beteiligten ermöglicht. Zentral geht es aber gleichermaßen um das Mitgestalten

durch die Betroffenen und Beteiligten. Dieser Empowerment-Prozess soll den Menschen Raum und Mut geben, ihre eigenen Angelegenheiten selbst in die Hand zu nehmen (Früchtel et al., 2010, S. 23). Um dies zu unterstützen, wird durch den Kreislauf einer evaluatorischen Konzeptentwicklung die Orientierung direkt an den Bedarfen der Beteiligten ausgerichtet und umgesetzt. Bei diesem Schritt ist anzumerken, dass die gemeinsame Arbeit auf Vertrauen basiert. Empathie und ernsthaftes Einlassen auf die Lernenden sind Schlüsselaufgaben, damit dieser Schritt gelingt. Wenn die Betroffenen im Rahmen der Umsetzung kommentieren, sie empfinden, „dass das Projekt und ihre Partnerinnen und Partner verstehen, was sie für Probleme haben“, dann ist die Sensibilisierung gelungen. Um die Passung der von den Studierenden entwickelten Konzepte zu evaluieren und so zum Beispiel im Rahmen des Projektes *KonsumAlpha* zielgerichtet und an den Bedarfen der Beteiligten vorzugehen, hat sich auch in diesem Kontext der Ansatz der evaluatorischen Konzeptentwicklung bewährt. So kann ein besonderer Bedarf darin liegen, dass das „eigene“ Spiel bzw. die Auseinandersetzung mit einer konsumorientierten Thematik sehr schnell und partizipativ von den Akteurinnen und Akteuren selbst entwickelt und adaptiert wird. Ferner kann einer Gruppe von Teilnehmenden ermöglicht werden, ihr persönliches Spiel zu kreieren bzw. für andere Teilnehmende ein Spiel zu einer bestimmten Thematik vorzubereiten. Dies ist insbesondere für sozialräumliche Institutionen von Bedeutung, um zielgruppenorientierte und passgenaue Materialien mit wenig Aufwand selbst zu entwickeln.

Um dies zu ermöglichen, sind Service-Learning-Ansätze mit ihren gesellschaftsrelevanten Fragestellungen bedeutsam. Dieser praxisorientierte Ansatz, der sehr gut mit dem Ansatz des Forschenden Lernens verknüpft werden kann, ist eine Chance für die Lehrkräfteausbildung. Angehende Lehrkräfte nehmen verschiedene Rollen ein: Sie sind Entwickelnde, Forschende, Dienstleistende und teilweise Lehrende, aber in jedem Fall Lernende. Diese heterogenen Rollen miteinander zu vereinbaren, ist eine Herausforderung sowohl für die Studierenden als auch für die Dozierenden in Planung und Umsetzung. Das Format bietet bei erfolgreicher Umsetzung allerdings zahlreiche Vorteile:

Sozialraumakteure erhalten...

- ein niedrigschwelliges wissenschafts- und forschungsbasiertes Fortbildungsangebot.
- innovative unterrichtsbasierte Lehr-Lern-Settings und Materialien.
- positive Einblicke in Inhalte und Studienziele in lehramtsbezogene Studiengänge.
- Wertschätzung in der Rolle der erfahrenen Praxisexperten*innen im Setting des Lehramtsstudiums.

Studierende erfahren...

- eine Relevanz des hochschulischen Studienangebotes.
- das eigene Können in der didaktischen Aufbereitung komplexer wissenschaftsbasierter Forschungsergebnisse.
- Austausch mit und Platzierung in ihrem zukünftigen Lehrer*innenkollegium.
- Wertschätzung in einer Lehrenden-Rolle durch erfahrene Lehrkräfte.

Universität gewinnt durch

- Akzeptanzverbesserung der wissenschaftsorientierten Leistungen bei Studierenden und Sozialraumakteur*innen.
- Relevanzprüfung des Lehr-Lern-Angebotes im Lehramtsstudium.
- Wissenschaftstransfer in die Lernumgebung Schule und Sozialraum.
- Lehr-Lern-Konzept-Planung mit „Ernst-Charakter“ in der realen Praxis.

Service Learning ist ein lebendiges Lernformat für Hochschulen und verlässt die Komfortzone des im Vorfeld planbaren Lehrangebotes, schafft aber, nicht zuletzt durch die Interaktion der Beteiligten, eine Bereicherung für die Wechselwirkung von Forschung und Lehre.

Literatur

- Altenschmidt, K. & Miller, J. (2010). Service Learning in der Hochschuldidaktik. In N. Auferkorte-Michaelis, A. Ladwig & I. Stahr (Hrsg.), *Hochschuldidaktik für die Lehrpraxis. Interaktion und Innovation für Studium und Lehre an der Hochschule* (S. 68–79). Budrich.
- Backhaus-Maul, H. & Roth, C. (Hrsg.). (2013). *Service Learning an Hochschulen in Deutschland. Ein erster empirischer Beitrag zur Vermessung eines jungen Phänomens*. Springer Fachmedien.
- Baer, U., Schorn, B. & Wasch, M. (Hrsg.). (2017). *Spiele und Aktionen im Ganztag. Grundlagen – Erfahrungen – Spielvorschläge*. Klett Kallmeyer.
- Bundesministerium für Bildung und Forschung (2016). *Grundsatzpapier zur Nationalen Dekade zur Alphabetisierung und Grundbildung 2016-2026*. Den funktionalen Analphabetismus in Deutschland verringern und das Grundbildungsniveau erhöhen.
https://www.bibb.de/dokumente/pdf/a33_grundsatzpapier_nationale_dekade.pdf.
- Davachi, L., Kiefer, T., Rock, D. & Rock, L. (2010). Learning that lasts through AGES. *NeuroLeadershipjournal, Issue Three*, 1–11.
- Forschungsgruppe Ernährung und Verbraucherbildung (EVB) an der EUF (2020). *Forschungsprojekt KonsumAlpha 2019–2021*.
<https://www.uni-flensburg.de/evb/forschung/konsumalpha/>.

- Früchtel, F., Cyprian, G. & Budde, W. (2010). Sozialraumorientierung. In F. Früchtel, G. Cyprian & W. Budde (Hrsg.), *Sozialer Raum und Soziale Arbeit* (S. 22–43). Springer Fachmedien.
- Grotluschen, A. & Riekmann, W. (Hrsg.). (2012). *Alphabetisierung und Grundbildung. Funktionaler Analphabetismus in Deutschland. Ergebnisse der ersten leo. Level-One Studie*. Waxmann.
- Grotluschen, A. & Buddeberg, K. (Hrsg.). (2020). *LEO 2018. Leben mit geringer Literalität*. Wbv.
- Grotluschen, A., Buddeberg, K. & Kaiser, G. (2019). Numeralität – eine unterschätzte Domäne der Grundbildung? Ausgewählte Forschungsbefunde. *Zeitschrift für Weiterbildungsforschung*, 42, 319–342, DIE.
- Huber, M. & Krause, S. (Hrsg.). (2018). *Bildung und Emotion*. Springer.
- Huber, L., Hellmer, J. & Schneider, F. (Hrsg.). (2009). *Forschendes Lernen im Studium. Aktuelle Konzepte und Erfahrungen*. UniversitätsVerlagWebler (UVW).
- Hüther, G. & Quarch, C. (2016). *Rettet das Spiel. Weil Leben mehr als Funktionieren ist*. Carl Hanser.
- Jacob, A. & Teuteberg, F. (2017). Game-Based Learning, Serious Games, Business Games und Gamification – Lernförderliche Anwendungsszenarien, gewonnene Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen. In S. Strahringer & C. Leyh (Hrsg.), *Gamification und Serious Games* (S. 97–112), Springer Fachmedien.
- Johannsen, U. (2019). Nahrung, Kultur, Konsum – ein didaktisch-integratives Modell der Lehrerbildung. In C. Rademacher & I. Heindl (Hrsg.), *Ernährungsbildung der Zukunft. Maßnahmen und Wirksamkeit der Professionalisierung* (S. 84–101). Umschau Zeitschriftenverlag.
- Johannsen, U. & Lütjen, K. (2019). *Abschlussbericht Evaluation im Rahmen des Kooperationsprojektes „Spielbox Aufgetischt!“*. Europa-Universität Flensburg. <https://www.uni-flensburg.de/evb/forschung/evaluation-spielbox-aufgetischt>
- Johannsen, U., Schlapkohl, N. & Kaiser, B. (2019). Food & Move Literacy in der Erwachsenenbildung. Kompetenzanforderungen im Bereich der Alphabetisierung und Grundbildung. *Zeitschrift für Weiterbildungsforschung*, 42, 265–287, DIE.
- Nagy, F. (2012). *Praxisbuch Service-Learning. Lernen durch Engagement an Schulen*. Beltz.
- Peuker, B. (2020). Forschendes Lernen und Erkenntnistransfer – ein Mehrwert: Wenn Lehramtsstudierende nach dem Forschen andere fortbilden. In C. Oberhauser, G. Örely & I. Plattner (Hrsg.), *Forschendes Lernen. transfer Forschung ↔ Schule*, Heft 6, 6. Jhg. (S. 253–260). Klinkhardt.
- Peuker, B. & Johannsen, U. (2021). Alphabetisierungs- und Grundbildungsbedarf bei Auszubildenden – Konsequenzen für die Lehramtsausbildung. Literalität in der beruflichen Praxis. *HIBIFO – Haushalt in Bildung & Forschung*, 10(3), 49–64.

- Seifert, A. & Zentner, S. (2012). Service-Learning – Lernen durch Engagement. In U. Sandfuchs, W. Melzer, B. Dühlmeier & A. Rausch (Hrsg.), *Handbuch Erziehung* (S. 283–288). Klinkhardt.
- Sliwka, A. (Hrsg.). (2004). *Service Learning: Verantwortung lernen in Schule und Gemeinde*. BLK.

Verfasserinnen

Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Ulrike Johannsen

Europa-Universität Flensburg
Institut für Gesundheits-, Ernährungs- und Sportwissenschaften
Abteilung Ernährung und Verbraucherbildung
Professur für Ernährung, Gesundheit und Konsum

Auf dem Campus 1
D-24943 Flensburg

E-Mail: ujohannsen@uni-flensburg.de

Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Birgit Peuker

Europa-Universität Flensburg
Institut für Gesundheits-, Ernährungs- und Sportwissenschaften
Abteilung Ernährung und Verbraucherbildung
Professur für Ernährung und Hauswirtschaft und ihre berufliche Didaktik

Auf dem Campus 1
D-24943 Flensburg

E-Mail: birgit.peuker@uni-flensburg.de