Der Religionsunterricht und das Spiel

Fachdidaktische Entwicklungsforschung am Beispiel der Breakout Education



Eva-Maria Leven

Lehrstuhl für Religionspädagogik und Didaktik des Religionsunterrichts, Katholisch-Theologische Fakultät, Universität Würzburg

1 Projektidee

Der schulische Religionsunterricht (RU) steht immer wieder vor der Herausforderung, die Lernenden zur Auseinandersetzung mit Fachinhalten zu motivieren. Abhängig sind diese Bemühungen von den sich stets verändernden Lerngewohnheiten. Aktuell werden daher in vielen Fächern Ansätze des Game-based Learning ausprobiert, weil Gaming zu einer der wichtigsten Freizeitbeschäftigung von Kindern und Jugendlichen geworden ist. Doch wie lässt sich Lernen und Spielen sinnvoll kombinieren? **Educational Escape Games (EEGs)** oder Rooms[1] werden in diesem Kontext als vielversprechendes Format diskutiert.

> *"Escape rooms are live-action team-based games where players discover clues, solve puzzles, and accomplish tasks [...] in order to accomplish a specific goal."*[2]

Ihr Einsatz fügt sich grundsätzlich in die etablierte Praxis spielerischer Zugänge im RU ein[3], erweitert diese jedoch um eine storybasierte Problemstellung, auf die die Lernenden in allen Teilen selbstständig reagieren müssen, um das Ziel zu erreichen.

Inwiefern der RU diese **Breakout Education** gewinnbringend nutzen kann, ist bislang kaum erforscht. Eine systematische Analyse ihrer Chancen und Grenzen aus religionsdid. Perspektive steht aus.

2 Projektziele

- **Theorie- & Praxisertrag:** Analyse des religionsdid. Potenzials von EEGs; Entwicklung einer lokalen Theorie zum Einsatz von EEGs im RU sowie Ableitung konkreter Design-Kriterien für die Unterrichtspraxis
- **Produkt**: Entwicklung eines wissenschaftlich fundierten EEG-Unterrichtskonzepts im Rahmen von Design-Experimenten im Unterrichtsalltag (keine Laborsituation)

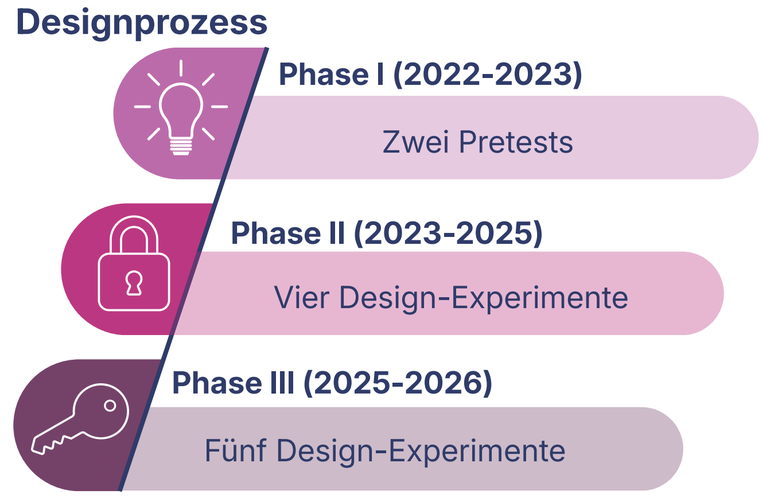
Das Spiel "Jesus Exhibition" auf der Medienzentrale (RPZ Heilsbronn)

3 Forschungsfragen

- **FF1 (theoretisch-didaktisch):** Auf welchen lerntheoretischen Prinzipien basieren EEGs? (FF1.1) In welchem Verhältnis steht dies zu den Prinzipien religiösen Lernens? (FF1.2)
- **FF2 (empirisch):** Wie erleben und bewerten Bildungsbeteiligte den Einsatz von EEGs im Kontext religiösen Lernens?
- **FF3 (gestaltungsbezogen)**: Welche Konsequenzen ergeben sich aus FF1 & FF2 für die Konstruktion von EEGs für den RU?

4 Forschungsdesign

- **Forschungsformat**
  - Fachdid. Entwicklungsforschung[4]
  - Iterativer Prozess aus Konstruktion, Erprobung, Evaluation und Re-Design
- **Empirie (Mixed Methods)**
  - Qualitativ: Teilnehmende Beobachtung durch Forschende & Studierende, offene Antwortformate im FB
  - Quantitativ: Teilstandardisierte Fragebögen in allen Phasen, von SuS & Lehrkräften (Fortbildungen)
- **Designprozess**



Phase I
- Inhalt & Rätsel: Erarbeitung erster Ideen für ein hybrides, d.h. in Teilen analoges & digitales, EEG (Zeit/Umwelt Jesu, Klasse 5/6)
- Prozess: Erweiterung von 4 auf 5 Rätselstränge im Kontext von zwei Pretests

Phase II
- Inhalt & Rätsel: Systematische Aufarbeitung (Lerngegenstand & SuS-Voraussetzungen) und Durchführung von 4 Experimenten im Rahmen der Lehre (WS 23/24 & SoSe 24)
- Prozess: Erweiterung auf 7 Rätselstränge, Story- und Software-Wechsel

Phase III
- Inhalt & Rätsel: Inhaltliche Überarbeitung der 7 Stränge nach kollegialer Fachberatung
- Prozess: Finale Testung mit 5 Klassen

5 Ergebnisse

- **FF1:** Theoret. Bezüge sind da und doch zu unterscheiden (s. Tabelle); insbesondere die Subjektorientierung kann erst nach dem Spiel zum Tragen kommen (Debriefing-Phase); weitere Bezugstheorien: Flow- & Selbstbestimmungstheorie, Sozialkonstruktivismus.[5]

EEG	Allg. Prinzipien	Reldid. Prinzipien
Mission	Storytelling, Theater, problembasiertes, situiertes Lernen	Erzählen, Anforderungssituation, Lebensweltorientierung
Rätsel	Kompetenzen (kog., meth., Medien)	Grundwissens-, Gegenstandsorientierung
Raum	Entdeckendes, selbstgesteuertes Lernen, Stationenarbeit	Performatives Lernen, ganzheitliches Lernen
Kooperation	Kompetenzen (soz., komm.)	Dialogisches, diskursives Lernen

- **FF2** (ein Beispiel) *„Inwiefern verändert sich die von der Zielgruppe (10–13 Jahre) wahrgenommene Spielschwierigkeit des EEGs durch die iterativen Überarbeitungen über die drei Testphasen hinweg?"*

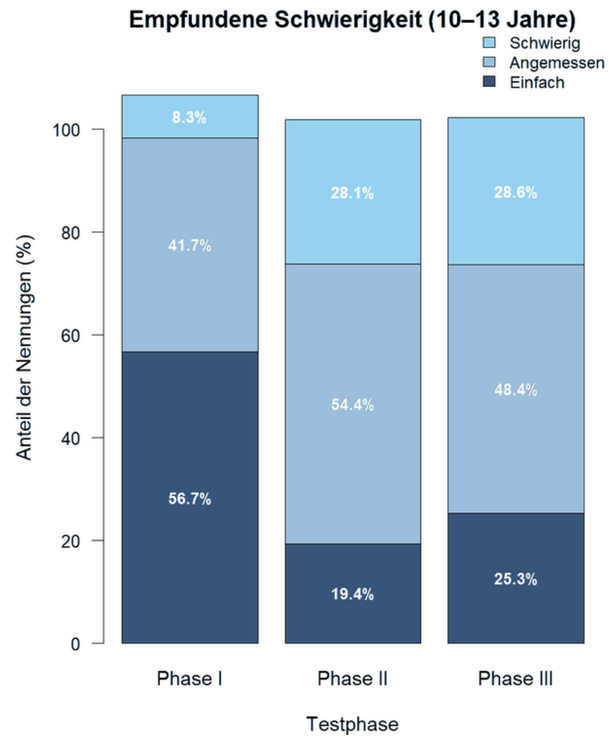


Abb. 1: Wahrgenommene Spielschwierigkeit über drei Testphasen (Zielgruppe 10–13 Jahre, N = 241. $x^2(4) = 36{,}95$; $p < 0{,}001$.

- **FF3** (einige erste Schlussfolgerungen)
  - Rätsel aus den Lerngegenständen heraus entwickeln, auf Passung zu Spielmechanik achten (v.a. faktenbasiertes GW, ethische Themen)
  - In der Rätselgestaltung Möglichkeiten zur Kooperation schaffen; digitale Aspekte werden geschätzt, sind aber nicht der Hauptfokus; eine starke Story stützt die Immersion, kann aber auch ablenken (Stichwort: Emotionen)
  - Weiterarbeit/Debriefing ist notwendig

Literatur

1. Leven, Eva-Maria (2026): Escape Games. In: WiReLex. & Dies. (2025): #Reli.Breakout - Escape Games im RU. In: KatBl 150 (1), S. 70-74.
2. Nicholson, Scott (2015): Peeking Behind the Lockes Door. A Survey of Escape Room Facilities. White Paper.
3. Kliss, Oliver (2009): Das Spiel als bildungstheoretische Dimension der Religionspädagogik. 2007. Göttingen.
4. Gärtner, Claudia (Hg.) (2018): Religionsdidaktische Entwicklungsforschung. Lehr-Lernprozesse im Religionsunterricht initiieren und erforschen. Stuttgart: Kohlhammer.
5. López-Pernas, Sonsoles (2024): Educational Escape Rooms Are Effective Learning Activities Across Educational Levels and Contexts: A Meta-Analysis. In: IEEE Transactions on Learning Technologies 17, S. 711-724.

Julius-Maximilians-UNIVERSITÄT WÜRZBURG

Projekt gefördert von WEDIVE

In Zusammenarbeit mit

Ev. Schulstiftung, Mission EineWelt, RPZ Heilsbronn