



Foto: Kullmann

Ein Spielchen in Ehren: Prof. Dr. Harry Kullmann, Helena Fabian, Tessa Erdmann und Juliane Weyergraf (v. l.).

Spielerisch zur Geschichte von Schule, Unterricht und Lehrerbildung

Wann entstand mit der „Didacta Magna“ die Idee, das Bildungsrecht aller Menschen zu verwirklichen? In welchem Jahr begann die gemeinsame Lehrerbildung von Frauen und Männern? Wann wurde „Inklusion“ als Konzept einer „Schule für alle“ in die deutschsprachige pädagogische Debatte eingeführt?

Mit solchen Fragen aus der Geschichte von Schule, Unterricht und Lehrerbildung haben sich Tessa Erdmann, Helena Fabian und Juliane Weyergraf intensiv befasst. Im Masterseminar „Inklusion und Schulentwicklung“ des Lehramtsstudiengangs Sonderpädagogische Förderung erstellten sie als Semesterprodukt 80 Spielkarten in Anlehnung an das unterhaltsame Gesellschaftsspiel „Anno Domini“. Hierbei gilt es anhand der Kenntnis historischer Daten oder – bei eigenem Nichtwissen – dem „Blenden“ der Mitspielerinnen und Mitspieler, alle Karten als Erste oder Erster abzulegen.

„Das Spiel soll den Studierenden auf anregende Weise ausgewählte Fakten vermitteln und durch diese einen Zugang zur historischen Dimension der Entwicklung von Schule, Unterricht und Lehrerbildung eröffnen“, erklärt Prof. Dr. Harry Kullmann, Leiter der AG für inklusionsorientierte Schulentwicklungs- und Unterrichtsforschung und Initiator des Projekts. „Zu hoffen ist“, so Prof. Kullmann weiter, „dass sie außerdem die schulbezogenen Ereignisse zu anderen Kerndaten aus Geschichte und Gesellschaft ins Verhältnis setzen können.“

Die bisherigen Karten umfassen Ereignisse zwischen dem 14. Jahrhundert A. D. und dem Covid-19-Semester 2020. Selbst lokale Aspekte wie die Gründung der Pädagogischen Akademie für Lehrerbildung 1946 – einer wichtigen Vorläuferinstitution der Universität Paderborn – wurden berücksichtigt.

„Aufgefallen ist uns die große Dynamik der Regelungen im 19. Jahrhundert, parallel zur Industrialisierung“, so Tessa Erdmann. Ihre Kommilitonin Helena Fabian ergänzt: „Frühere

Fachbegriffe wie Idiotie und Schwachsinnigkeit haben uns etwas geschockt und auch, was ab 1933 alles geändert wurde.“ Dass wegen des Distance Learnings das Kartenspiel erst einmal nicht recht zum Einsatz kommt, ist bedauerlich. „Als Frage-Antwort-Spiel genutzt, taugt es wegen der interessanten Ereignisse auch für sich allein“, meint Juliane Weyergraf, „historisches Wissen kommt im Studium leider viel zu kurz und mit diesem Spiel erlebt man so manche Aha-Momente.“ Prof. Kullmann überlegt nun, im Corona-Semester mit Studierenden eine Online-Version zu entwickeln. PS: Die Jahresdaten zu den drei Eingangsfragen lauten 1657, 1920, 1994.

Prof. Dr. Harry Kullmann