



Juliette Wedl (2019): ILo-Anwendungen zur Einführung in Vielfaltsdimensionen

Die vorgestellten Konzepte eignen sich zur Sensibilisierung für Vielfaltsdimensionen ebenso wie für die Einführung in die Gender und Diversity Studies. Mein Schwerpunkt ist dabei Gender aus einer intersektionalen¹ Perspektive zu vermitteln, doch kann durchaus auch der Fokus auf rassifizierte Diskriminierungen und national-ethnische Dimensionen gelegt werden – mit der Einschränkung, dass hierfür eigens Hintergrundwissen eingebracht werden muss, während dieses für Geschlecht und sexuelle Orientierung vorliegt. Die folgenden Ausführungen erfolgen vor dem Hintergrund der Gender Studies, wobei ich zum Transfer in andere Themenfelder ermutigen möchte.

Das **Grundkonzept** zur Vermittlung von Vielfaltsdimensionen besteht aus einer Spielsitzung mit vorbereitender Aufgabe.

Varianten zum Grundkonzept finden Sie im Anschluss an das Grundkonzept. Sie beziehen sich auf die Umsetzung in einer Vorlesung (Variante 1) und die Anwendung im Schulkontext (Variante 2). Alle Spielsitzungen lassen sich mit weiteren Reflexionsinstrumenten verknüpfen, die wir gesondert darstellen, z.B. die ILo-Bread Person sowie den ILo-Schatten.² Die hier noch skizzierte Blended-Learning-Lehreinheit (Variante 3) baut auf dem Grundkonzept auf und integriert das Reflexionsinstrument des ILo-Schattens.³

Allgemeiner Hinweis: Bei den Erweiterungen und Varianten werden nur die Punkte aufgeführt, die sich im Vergleich zum Grundkonzept ändern. So sind z.B. die Zielgruppen nur im Grundkonzept aufgeführt. Dieses gilt als Basis für alle anderen Ausführungen.

Grundkonzept: Identitätenlotto mit Storyboard

Themenfokus & Ziele	Mit dem Perspektivwechsel, der dem Identitätenlotto zugrunde liegt, soll der Fokus auf zwei Aspekten liegen: Zum einen auf der Vermittlung von Geschlecht in seiner intersektionalen (s. Fußnote 1) Verschränkung mit anderen Differenzkategorien wie sexuelle Orientierung und ethnisch-nationale Herkunft. Zum anderen auf der Sensibilisierung für sexuelle und geschlechtliche Vielfalt. Damit verbunden ist eine Auseinandersetzung mit Normierungen und Diskriminierungen. Es soll ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, dass mit den Identitäten durchaus unterschiedliche individuell wie gesellschaftlich bedingte Realisierungs- und Gestaltungschancen verbunden sind. An diesen offenbaren sich auch Aus- und Einschlüsse, Benachteiligungen und Privilegierungen.
Gruppengröße	8–50 (oder auch mehr) Teilnehmende
Umfang & Struktur	Die Lehreinheit besteht aus einer Sitzung mit Vorbereitungen in folgen-

¹ Intersektionalität beschreibt die Überschneidung von verschiedenen Diskriminierungsformen in einer Person; bei den Spielidentitäten sind dieses Geschlecht und sexuelle Orientierung oder ethnisch-nationale Herkunft.

² Reflexionsinstrumente finden Sie unter dieser Überschrift unter www.identitaetenlotto.de in dem Menüpunkt „als Lehr-Lern-Spiel“.

³ Ausführlicher dargestellt in Wedl, Juliette/Barrenscheen, Katja (2019): Lehreinheit: „‘Identitätenlotto‘ mit Semesterschatten“. In: Winheller, Sandra/Wedl, Juliette (Hg.): E-Learning-Lehreinheiten aus den Gender Studies. Bd. 2. [<https://doi.org/10.24355/dbbs.084-201808311532-0>]

	<p>den Schritten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Vorbereitend</i>, 1-2 Wochen vor der Spielsitzung, ca. 10 Minuten vor Ende einer Sitzung (oder in einem anderen Kontext vorab) werden die Spielidentitäten gezogen. 2) Als <i>Hausaufgabe</i> steht für die Zeit bis zur Spielsitzung eine individuell gestaltbare Identitätsfindung an (Storyboard). 3) In der <i>Hauptsitzung</i> wird das Spiel in einer mind. 90-Minuten-Sitzung eingesetzt – sie kann auch ausgeweitet werden.
Kurzbeschreibung	<p>Der Zeitpunkt der Spielsitzung ist vom Gesamtkonzept der Veranstaltung abhängig und flexibel.</p> <p>Die Teilnehmenden ziehen <i>am Ende einer vorangehenden Präsenzsitzung</i> oder in einem anderen Rahmen 1-2 Wochen vor der Spielsitzung eine Spielidentität. Sie haben dann bis zur Spielsitzung Zeit, sich in ihre Spielidentität „einzuleben“, indem sie hierzu recherchieren und auf dieser Grundlage eine Lebensgeschichte (Storyboard) zu ihrer Spielidentität entwickeln.⁴ Diese bringen sie zur Spielsitzung mit.</p> <p>In der folgenden <i>Spielsitzung</i> stellen sich nach einer Einführung in die Spielregeln die Spielidentitäten an jedem Spieltisch untereinander kurz vor und durchlaufen verschiedene Lebensthemen. Im Laufe dessen entwickelt sich die Spielidentität aller weiter. Eine Spielauswertung ist Teil des Spiels, wobei ein gemeinsamer Austausch darüber die Spielsitzung abschließen kann oder Thema einer weiteren Sitzung ist. Einen exemplarischen Zeitablauf finden Sie unter www.identitaetenlotto.de in dem Menüpunkt „Lehr-Lern-Spiel“ unter der Überschrift „Zeitfaktor“. Die Auswertung kann auch auf die folgende Sitzung verlegt werden.</p>
Voraussetzungen	<p>Material und Raum</p> <p>Es müssen ausreichend Spiele vorhanden sein (möglichst ein Spiel für 4, max. 6 Personen). Der Raum zur ersten Präsenzsitzung muss eine der Spielgruppengröße angepasste Größe haben, sodass entsprechend viele Spieltische mit ausreichend Abstand (ca. 3 Meter) Platz finden. Als Tischfläche reichen ca. 70x70 cm – zu große Tischflächen sind eher hinderlich, sodass in der Regel ein einzelner Tisch mit entsprechender Anzahl Stühle pro Spieltisch ausreichend ist.</p> <p>Technik</p> <p>ggf. Beamer für Spielregelpräsentation⁵</p> <p>Vorwissen Spieler*innen</p> <p>Es wird kein Vorwissen der Spieler*innen benötigt. Es bietet sich jedoch an, im Vorfeld bereits in das Themenfeld sexuelle und geschlechtliche Vielfalt eingeführt zu haben und somit eine vorbereitende Sitzung zum</p>

⁴ Für die Recherche finden Sie unter www.identitaetenlotto.de in dem Menüpunkt „Mehr Wissen“ unter der Überschrift „Material zum Download“ eine Liste mit Kurztexen und digitale Formate, die Menschen zu Wort kommen lassen, die über eigene Erfahrungen zu den verschiedenen Themen sexueller und geschlechtlicher Vielfalt berichten. Dieses gibt einen Einblick in die Selbsterzählungen und erweitert somit den Einblick in die verschiedenen Lebensrealitäten. Für das Storyboard können Leitfragen zur Orientierung dienen (siehe Wedl/Barrenscheen 2019).

⁵ Eine Vorlage findet sich unter www.identitaetenlotto.de in dem Menüpunkt „als Lehr-Lern-Spiel“ unter der Überschrift „Spielanleitung“.

	<p>Thema des Spiels einzuplanen. Aber auch in Kontexten mit fundierten Kenntnissen in den Gender und Queer Studies ist die Lehreinheit sinnvoll.</p> <p>Kenntnisse Lehrende</p> <p>Das Spiel „Identitätenlotto“ muss angeleitet werden können, Spielerfahrungen sind von Vorteil. Wissen über queere Lebensrealitäten sowie sexuelle und geschlechtliche Vielfalt sind ebenfalls hilfreich, aber nicht unabdingbar. Dann sollte das eigene Nicht-Wissen offengemacht und das Spiel als eine gemeinsame Lernchance vermittelt werden. Die offenen Fragen oder ungeklärten Punkte sollten dann für eine folgende Sitzung recherchiert und dort besprochen werden.</p>
Mein Anwendungskontext	Hochschulseminar „Geschlechterwissen aus interdisziplinärer Sicht“ des Braunschweiger Zentrum für Gender Studies – ein Einführungsseminar in die Gender Studies primär im Rahmen der überfachlichen Professionalisierung
Zielgruppe	Alle; in besagtem Hochschulseminar Studierende aller Fächer, insbesondere Studierenden des Lehramtes, der Medienwissenschaften und der Integrierten Sozialwissenschaften, mitunter der Ingenieurwissenschaften
Arbeitsform(en)	Einzelarbeit, Recherche, Spielgruppe, Reflexion in Spielgruppe und Gesamtgruppe
Methoden/ Instrumente	Perspektivwechsel durch Spielidentität, spielendes Lernen inkl. Gruppendiskussion
Anmerkungen	<p>Thematische Einbettung</p> <p>Das Spiel bietet diverse Anknüpfungspunkte. Es ist sinnvoll, das Spiel mit Ausführungen zur Bedeutung von Differenzierungskategorien (v.a. Geschlecht, ethnisch-nationale Herkunft, Klasse, Körper/Psyche) und den damit einhergehenden sozialen Ungleichheiten und Diskriminierungen zu verbinden. Weitere mögliche Themen sind Ethik, Menschenrechte und Identität(en), um nur drei zu nennen.</p> <p>Um das Spielgeschehen nicht im Vorfeld zu „verkopfen“ kann es sich auch anbieten, diese theoriebasierten Inhalte nach der Spielsitzung aufzugreifen.</p> <p>Auswertung</p> <p>Ich habe die Erfahrung gemacht, dass die Auswertung in manchen Gruppen eher kurz ausfällt und der Bedarf der Diskussion nicht direkt im Anschluss an das Spiel gegeben ist. Dieses sollte berücksichtigt werden – und nicht aus Angst, dass das Spiel nicht ausreichend reflektiert wird, eine Auswertung „erzwingen“ werden. So war z.B. bei einer Schüler*innengruppe der Gesprächsbedarf kaum gegeben – dennoch hatten sie durchaus Gedanken und Erkenntnisse aus dem Spiel mitgenommen. Eine Diskussion kann dann durchaus an anderer Stelle, zu einem späteren Zeitpunkt oder gar nicht in der Gruppe stattfinden. Hierbei sollten Sie jedoch vermitteln, dass Sie angesprochen werden können, wenn Gesprächsbedarf besteht.</p> <p>Zielgruppen</p> <p>Das Grundkonzept eignet sich sehr gut für alle Gruppen – es muss nicht</p>

	<p>mit den Gender Studies verknüpft sein. Identitätenlotto ist eine Methode, die in vielen Bereichen zum Einsatz kommen kann: Überall dort, wo die Auseinandersetzung mit Vielfalt u.a. der Mitschüler*innen, der Kolleg*innen, der Kund*innen und Klient*innen von Bedeutung ist. So kann es z.B. Anwendung finden</p> <ul style="list-style-type: none"> - in der Schule in Fächern, in denen Geschlecht, sexuelle Orientierung, Identität, Herkunft, menschliche Vielfalt, Ethik und Menschenrechte Thema sind. - in allen Berufen, die mit Menschen zu tun haben oder Produkte herstellen, die Menschen anwenden.
Literatur	<p>Wedl, Juliette (2018): Identitätenlotto – Ein Spiel quer durchs Leben. Ein Lehr- Lernspiel zu Gender, Vielfalt und Diskriminierung. In: Freie Universität Berlin (Hg.): Toolbox Gender und Diversity in der Lehre. URL: http://www.genderdiversitylehre.fu-berlin.de/toolbox/_content/pdf/Wedl-2018.pdf [11.10.2019].</p>

Variante 1: ILo in der Vorlesung

Kurzbeschreibung	<p>Das Grundkonzept ist auch mit größeren Gruppen und in Vorlesungen durchführbar. Die Spielanleitung erfolgt in einem gemeinsamen Raum, der durchaus der Vorlesungssaal sein kann.</p> <p>Die gemeinsame Auswertungsphase, die hier in einer gemeinsamen Diskussion konzipiert ist, sollte dann je nach Gruppe ggf. ausschließlich in den Spielgruppen erfolgen und nicht mehr in einer gemeinsamen Diskussion münden. Aber, je nach Gruppe, können in der Gesamtgruppe auch noch Fragen geklärt und Punkte diskutiert werden.</p>
Gruppengröße	50–100 Teilnehmende
Voraussetzungen	<p>Material und Raum</p> <p>Es kann nicht in klassischen Vortragsräumen gespielt werden. Es braucht insofern einen oder mehrere Räume, die ausreichend Platz für die Anzahl an Spielgruppen geben. Bei 100 Spieler*innen benötigt es 20-25 Spiele.</p> <p>Zeitfaktor</p> <p>Berücksichtigen Sie, dass ein Raumwechsel mehr Zeit erfordert.</p>
Mein Anwendungskontext	<p>Ringvorlesung „We move Democracy! Grenzenlos studieren. Europa wählen!“ an der Technischen Universität Braunschweig (https://magazin.tu-braunschweig.de/pi-post/ringvorlesung-we-move-democracy/)</p>

Variante 2: ILo im Schulunterricht

Kurzbeschreibung	Das Grundkonzept wie auch der ILo-Schatten lässt sich auch in der
-------------------------	---



	<p>Schule anwenden. So kann die Ziehung der Spielidentität, das Storyboard als Hausaufgabe und die Spielsitzung im gleichen Umfang erfolgen. Die Reflexionsaufgabe kann entsprechend des Anwendungskontextes angepasst werden. Möglich Aufgaben wären z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - aus der Perspektive der Spielidentität eine Zeit lang den (Schul-) Alltag zu reflektieren und zu überlegen, wie es ihr in verschiedenen Situationen gehen könnte. - das Schulbuch kritische zu analysieren mit der Frage, welche Themen sich die Spielidentität wünschen würde. - einen spezifischen Gegenstand z.B. die Lektüreliste im Deutschunterricht zu analysieren mit der Frage, inwiefern die Spielidentität dort repräsentiert ist.
Zielgruppe	Schüler*innen ab 15 Jahre

Variante 3: ILo als Blended-Learning-Lehreinheit

Themenfokus & Ziele	Das Grundkonzept kombiniert mit dem „ILO-Schatten“ als Reflexionsinstrument eignet sich als seminarbegleitende Blended-Learning-Lehreinheit mit dem Ziel, die Einzelreflexionen als Erkenntnisgewinn für die Gruppe z.B. durch Kommentierungsphasen zu nutzen sowie weitere Auseinandersetzungsschritte mit dem Gegenstand einzubauen. E-Learning ist zudem ein abwechslungsreicher Lernansatz.
Umfang & Struktur	<p>Die Blended-Learning-Lehreinheit besteht aus mehreren Online-Bausteine und 1-2 Präsenzsitzungen (+10 Minuten am Ende einer Präsenzsitzung), die sich auf 2 Blöcke aufteilen.</p> <p>Block 1: Spielanwendung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Vorbereitende Sitzung</i> mit Ziehung der Spielidentitäten (10 Min. einer Präsenzsitzung, siehe Grundkonzept) 2) <i>Storyboard</i> als Hausaufgabe zur Vorbereitung sowie die Weiterentwicklung als Nachbereitung der Spielsitzung (Online-Baustein) 3) <i>Ggf. Auseinandersetzungsphase</i> als vertiefende Ergänzung (Online-Baustein) <p>Block 2: ILo-Schatten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) <i>Reflexionsaufgaben</i>, die zeitlich variabel gestaltbar sind (Online-Baustein) 5) <i>Ggf. Kommentierung</i> (Online-Baustein) 6) <i>Auswertung</i> (Präsenzsitzung s. Grundkonzept oder Online-Baustein)
Kurzbeschreibung	In der Kombination des Grundkonzeptes und des ILo-Schattens können verschiedene Schritte als E-Learning erfolgen, z.B. über die Online-Plattformen Stud.IP oder Moodle. Dieses betrifft vor allem die Identitätsfindung mittels Storyboard (s. Grundkonzept) als auch die Reflexionen mittels des ILo-Schattens (s. Erweiterung 2). Eine intensivere Auseinandersetzung kann zudem durch Instrumente wie ein Begriffs-Wiki erfol-

	<p>gen.</p> <p>Identitätsfindung mittels Storyboard Das Storyboard kann z.B. im Forum oder im Wiki erstellt werden. Durch eine beschreibende Kurzformel (z.B. weiße heterosexuelle Frau mit traditionellen Geschlechtervorstellungen oder trans* Mann bi-curious) werden die Spielidentitäten – auch in den folgenden Reflexionsaufgaben – erkenntlich. Hinweise und Materialien zur Recherche können ebenfalls über die Lernplattform zur Verfügung gestellt werden.</p> <p>Ergänzende Auseinandersetzungsphase rund um Begriffe und Lebensweisen Für ein vertiefendes Verständnis queerer Lebenswelten kann das Spiel in dieser noch vorbereitenden Phase fakultativ mit einer ausführlicheren Auseinandersetzungsphase verbunden werden, z.B. in Form eines Begriffs-Wiki oder eines Frage-Antwort-Forums. Hier können u.a. Spieler*innen mit Spielidentitäten, die eine ähnliche Identifizierung haben, gemeinsam ihr Verständnis diskutieren und unterstützende Hinweise geben. Wird diese Phase eingebaut, sollten mindestens 2 Wochen zwischen Ziehung der Spielidentität und Spielsitzung eingeplant werden. Das Instrument des Wikis oder Frage-Antwort-Forums kann auch für eine Vertiefung der ethnisch-nationalen Herkunft genutzt werden, wodurch gemeinsam ein das Spielmaterial ergänzendes Hintergrundwissen erarbeitet wird.</p> <p>Ilo-Schatten Im Anschluss an die Spielsitzung sollte in der Blended-Learning-Variante das Storyboard an die im Spielverlauf weiterentwickelte Spielidentität angepasst werden. Mit dem gewählten Kürzel jeder Spielidentität können die Reflexionsaufgaben auf der Lernplattform gepostet werden: Die Gedanken, Fragen oder Kommentare können, z.B. in einem sitzungsspezifischen Forum erfolgen. Hierdurch sind alle Reflexionen aus den verschiedenen Spielidentitäten heraus zu einer Sitzung bzw. Text an einem Ort ersichtlich und ein inhaltliches Bezugnahme aufeinander möglich. Fokussiert auf die Perspektive der Spielidentitäten kann auch jede Spieler*in ein eigenes, aufeinander aufbauendes Format bekommen, sodass alle Reflexionen einer Spielidentität eine Seite haben (z.B. als Wiki oder Portfolio).</p> <p>Persönlicher Lerndialog (PerLe) Instrumente, die einen persönlichen Lerndialog ermöglichen, können zudem eingebunden werden, um in einem geschützten Rahmen eine Kommunikation zwischen Lehrperson und Teilnehmer*in zu ermöglichen.</p> <p>Kommentierung & Auswertung In beiden Varianten des ILo-Schattens kann eine Kommentierungsphase eingebaut werden, die die Diskussion zwischen den Spielenden intensiviert. Die Auswertung kann – statt in einer Präsenzsitzung – ebenfalls online erfolgen.</p>
Voraussetzungen	Technik



	<p>Lernplattform wie Stud.IP oder Moodle</p> <p>Voraussetzung Spieler*innen Zugang zur Lernplattform und Affinität zum Medium</p> <p>Anforderung an Lehrende Aktive Begleitung der Online-Phasen. E-Learning bedarf einer Betreuung und Begleitung seitens der Lehrenden die durchaus zeitintensiv sein kann. Diese sollten sich in E-Learning auskennen oder doch zumindest Lust auf diese Methode haben.</p>
Methoden/ Instrumente	Wiki, Forum, ggf. PerLe (Persönlicher Lerndialog)
Anmerkungen	<p>Das digitale Format ermöglicht es, das Storyboard in weiteren Schritten didaktisch zu nutzen – hier sind der eigenen Lehrkreativität keine Grenzen gesetzt. Auch können die Reflexionen stärker als interaktiver Prozess zwischen den Teilnehmenden aber auch mit der Dozent*in gestaltet werden.</p> <p>Schnittstelle zur Präsenzlehre Online- und Präsenzsitzungen sind – je nach Gestaltung – eng verzahnt, wobei das Verhältnis zueinander flexibel gestaltet werden kann. Die erste Online-Phase (Identitätsfindung) führt häufig durch die Sichtbarkeit der Ausführungen für alle zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit der Spielidentität. Die gleichzeitige Eingebundenheit der Medien in die Lernplattform verleitet zudem leichter dazu, weiter zu stöbern und sich so stärker mit dem Themenfeld auseinanderzusetzen. Die zweite Online-Phase gestaltet sich erfahrungsgemäß intensiver, wenn ein interaktiver Prozess unter den Teilnehmenden eingebaut wird z.B. durch eine Kommentierungsphase.</p>
Literatur	<p>Wedl, Juliette/Barrenscheen, Katja (2019): Lehreinheit: „‘Identitätenlotto‘ mit Semesterschatten“. In: Winheller, Sandra/Wedl, Juliette (Hg.): E-Learning-Lehreinheiten aus den Gender Studies. Bd. 2. [https://doi.org/10.24355/dbbs.084-201808311532-0]</p> <p>Hinweise zum E-Learning, seine Chancen und Herausforderungen siehe: Mayer, Veronika/Winheller, Sandra/Wedl, Juliette/Hofmeister, Arnd (2015): Handreichung zur Nutzung von E-Learning-Lehreinheiten in den Gender Studies. Hrsg. vom Braunschweiger Zentrum für Gender Studies. Braunschweig: Universitätsbibliothek der Technischen Universität Braunschweig. [https://publikationsserver.tu-braunschweig.de/servlets/MCRFileNodeServlet/dbbs_derivate_00043945/E-Learning%20Handreichung_Auflage2_BZG_Oktober2016.pdf]</p>

Zitiervorschlag: Wedl, Juliette (2019): ILo-Anwendungsbeispiele zur Einführung in Vielfaltsdimensionen. Identitätenlotto Website, Menüpunkt Lehr-Lern-Spiel. URL: <https://identitaetenlotto.de/lehr-lern-spiel/> [Datum Zugriff].

