# Arbeit für eine verspielte Zukunft

Category: Blog
geschrieben von Gastautor | 17. Juni 2020

***BILDUNG SCHWEIZ:***

*Wie würden Sie die wichtigsten Erkenntnisse Ihrer Forschung zu Spiel und digitaler Transformation für Schule und Gesellschaft zusammenfassen?*

Nando Stöcklin, PH Bern:
Wir leisten Pionierarbeit

**NANDO STÖCKLIN:**

Spielen wurde im industrialisierten 20. Jahrhundert oftmals als unwichtig abgetan. Sätze wie «Erledige zuerst deine Hausaufgaben, bevor du spielen gehst» zeigen klar die Priorisierung. In erster Linie ging es darum, Leistungsanforderungen von Erwachsenen zu genügen, erst dann durften Kinder sich dem widmen, was ihrem Innersten entsprang. Diese Leistungsorientierung dürfte mit der digitalen Transformation durch eine Orientierung am Spiel ersetzt werden. Algorithmen übernehmen immer mehr Routinetätigkeiten, also Tätigkeiten, die stark repetitiv sind. Werte wie Zuverlässigkeit, Disziplin, Fleiss und Ordnung verlieren an Bedeutung. Neu entstehende Jobs haben meistens hohe Anforderungen an Kreativität, Problemlösefähigkeiten und Sozialkompetenzen. Das sind jene Nischen, in denen die Menschen den Computern noch überlegen sind. Diese Fähigkeiten werden beim Spielen perfekt gebildet. Dies ist einer von mehreren Gründen, weshalb Spielen zentral werden dürfte im 21. Jahrhundert.

> *Werte wie Zuverklässigkeit, Disziplin, Fleiss und Ordnung verlieren an Bedeutung.*

*Sie sagen jedoch nicht nur, dass spielerische Fähigkeiten wichtig sind, Sie gehen noch weiter und sagen «Spielen ist das Lernen und Arbeiten des 21. Jahrhunderts». Wie ist das zu verstehen?*

Unter Spielen verstehe ich, selbstbestimmt Herausforderungen anzupacken, deren Ziel in der Herausforderung selbst liegt. Solche Tätigkeiten passen exakt zu den jeweiligen Fähigkeiten der Kinder und der Erwachsenen. Kinder spielen mit grossem Eifer. Tätigkeiten, die auf Vorwissen und -können zugeschnitten und mit intensiven Emotionen ausgeübt werden, sind der beste Nährboden für das Lernen. Spielen ist nichts anderes als Lernen. Im 21. Jahrhundert kann dieses Prinzip auch auf das Erwerbsleben ausgedehnt werden: Wir können unsere Leidenschaft zum Beruf machen, unseren eigenen Job gestalten. Dank dem Internet finden wir auch in Kleinstnischen Menschen, deren Probleme wir dank unserer Leidenschaft lösen können. Arbeiten fühlt sich so wie spielen an.

> *Lernen bewegt sich erfreulich in Richtung Spielen.*

*Ist die Schweizer Bildungslandschaft diesbezüglich Ihrer Einschätzung nach gut*

*unterwegs?*

Mit der Kompetenzorientierung des Lehrplans 21 haben Schülerinnen und Schüler mehr Gelegenheit, ihre Einzigartigkeit einzubringen.

Mit der Kompetenzorientierung des Lehrplans 21 haben Schülerinnen und Schüler mehr Gelegenheit, ihre Einzigartigkeit einzubringen. Lernen bewegt sich so erfreulich weiter in Richtung Spielen. Insgesamt ist der Leistungsdruck auf Kinder aber nach wie vor recht hoch. Hier könnte sich die Schweiz stärker an Ländern wie Finnland mit weniger Unterrichtsstunden oder Neuseeland mit seinem schlanken Lehrplan orientieren. Mehr Zeit für freies, erwartungsloses Spielen würde die Kinder und Jugendlichen besser auf ihre Zukunft vorbereiten. Ausserdem hätte es positive Auswirkungen auf ihr psychisches Wohlbefinden. An der PH Bern leistet der Fachbereich “Digital Learning Base” hierzu Pionierarbeit. Er begleitet Dozierende auf ihrem Weg in die Digitalität. Dabei setzt der Fachbereich auf Ansätze, die auf Eigenmotivation basieren und es ermöglichen, auf Augenhöhe voneinander zu lernen.■