

Bildung für nachhaltige Entwicklung kooperativ gestalten

Planung, Durchführung und Reflexion von Unterricht

Dominique Holland
Universität Regensburg / Didaktik der Physik

© 2022 by Dominique Holland is licensed under [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Kurssitzung

Praktische Erprobung:
Perspektivenübernahme bei BNE - Das Planspiel

Input: Plan- & Rollenspiele

Bewertungskompetenz und Perspektivenwechsel fördern

Das Potential von Rollen- & Planspielen für BNE

- Komplexität wird in Form von Rollen sichtbar & erfahrbar
- Widersprüche können auf intra-, inter-personellen & gesellschaftlich-systemischen Ebene aufgedeckt werden
- Bewusstsein schaffen für ethische Fragen & Probleme bei ambivalent diskutierten gesellschaftlichen Konflikten (sog. kollektive Entscheidungsdilemmata)
- Unterschiedliche Interessen, Werte & Normen erkennen & bewerten

(Höttecke, 2013; Eilks (2011), S. 13)

Unterscheidung zwischen Rollen- und Planspiel

- **Rollenspiele** dienen dem Verständnis von individuellen Perspektiven in sozialen Interaktionen
- **Planspiele** machen Entscheidungsprozesse von Gruppen oder Interessenvertretern unter institutionellen Bedingungen sichtbar

→ In beiden wird vorgestellte Wirklichkeit simuliert

→ Wichtig: Es handelt sich nicht um Theater!

(Quelle: Eilks et al. (2011), S. 19)

Rolle, Rollenschutz und Ich-Perspektive

- Klare Trennung zwischen Rollen-Perspektive und Ich-Perspektive
 - Es muss klar sein: Wer spielt, ist nicht ich, sondern Rolle.
 - Einsatz von Requisiten, um Rollenschutz zu verstärken
- Klare Spielstruktur:
 - Spielregeln: Was ist erlaubt?
 - Signale: Wann beginnt/endet die Spielphase?



Quelle: CC0 pixabay.com

Phasen eines Rollenspiels

Spieleinführung	Dilemma/Konflikt erkennen
Informationsphase	Sach- und Fachinformationen, individuelle und rollenspezifische Hintergrundinformationen
Rollenaneignung und -einführung	Interessen, Haltungen, Einstellungen, Ziele, Wünsche aus der Rolle heraus klären; sich die Rolle emotional-affektiv über das Nachstellen von Haltungen aneignen
Rollenspiel	Improvisation aus den Rollen heraus; schon in dieser Phase Analyse durch Außenbeobachter mit beobachtungsaufträgen möglich
Ausführung	Ausfühlen durch Befragen der Rollen-Figuren durch Spielleiter oder Beobachter; anschließend berichten Spieler aus Rollenperspektive, dann folgt Bericht aus Außenperspektiven
Reflexion	Analyse der Spielsituation; Kritik des Spielverlaufs; Kritik des Urteils/der Entscheidung; Reflexion des Urteils- und Entscheidungsprozesses

(Quelle: Eilks et al. (2011), S. 21)

Phasen eines Planspiels

Spieleinführung	Dilemma/Konflikt erkennen
Meinungsbildung	Interessen, Einstellungen zum Konflikt aus der Rolle heraus klären; strategische Planung; Lösung aus der Rollenperspektive entwerfen
Interaktion (optional)	Vertreter der Rollengruppen können bilaterale Unterhandlungen führen, sich Briefe schreiben oder Meetings mit Rollenvertretern führen; es werden Koalitionspartner ausgemacht
Vorbereitung (falls Interaktionsphase stattfand)	Erste Lösungen kritisch überdenken; strategische Planung anpassen; Alternativen entwickeln
Konferenz/Sitzung	Quasi-öffentlicher Aushandlungsprozess unter Beachtung der Regeln des jeweiligen Formats; Kompromisse schließen, Lösungen finden
Spielauswertung	Kritik des Spielverlaufs, Kritik der Lösung, Reflexion des Urteils- und Entscheidungsprozesses

(Quelle: Eilks et al. (2011), S. 23)

Durchführung Planspiel

Rollen erarbeiten, Diskussion & Reflexion

Planspiel:
Online-Shopping, Energie & Klimawandel

Das Retourengeschäft unter der Lupe



Rollen erarbeiten

1. Rollenkarten lesen
2. Analyse der Sachinformationen, Werte & Int
3. Argumente aus der Perspektive der Rolle for
4. Vorstellungsvortrag zur Rolle vorbereiten



Quelle: CC0 pixabay.com

Ablauf des Planspiels zum Online-Shopping

1. Rollenerarbeitung (ca. 30min)
2. Spielregeln erklären bzw. gemeinsam festlegen (5min)
3. Abstimmungsrunde 1
4. Vorstellungsrunde (ca. 10min)
5. Spielphase (ca. 15min)
6. Abstimmungsrunde 2
7. Reflexion (ca. 15min)

Hinweis: Mit der Klasse ist mehr Zeit einzuplanen (min. 90min).
Die Rollenerarbeitung kann auch als vorbereitende Hausaufgabe ausgelagert werden.

Diskussionsthema

Sollten kostenlose Retouren gesetzlich verboten werden?



Quelle: CC0 pixabay.com

Abstimmung I (**vor** der Diskussion): Meinungslinie

Frage: Sollten kostenlose Retouren gesetzlich verboten werden?



Aufgabe: Setze für deine Rolle einen Punkt auf die Linie und für dich persönlich ein Kreuzchen.

Beispiel: Ergebnis der 1. Abstimmung

Abstimmung 1 (vor der Diskussion)

Setze für deine
Rolle einen Punkt
auf der Linie

Setze für dich
persönlich ein
Kreuzchen auf der
Linie

Sollten kostenlose Retouren gesetzlich verboten werden?



Vorstellungsrunde der Rollen

Konsumentin Selma: Die Online-Shopperin



Paketzusteller Manuel: Der Paketspezialist



Online-Kleinhändler Christian: Der Spezialanbieter



Umweltaktivistin Vera: Die Aufklärerin über den Warenvernichtungsskandal



Online-Großhändler Stefan: Der Kundenzufriedensteller



Reporter- und Beobachterteam



Expertenteam David und Elena: Die Verkehrsanalytiker



Expertenteam Susanne und Peter: Die Klimaforscher



Expertenteam Leo und Maria: Die Logistikoptimierer



Vorstellungsrunde der Rollen

Reporter- und Beobacherteam



Reporter: Dokumentiert die Diskussion und stellt kritische Fragen.

Konsumentin Selma: Die Online-Shopperin



Selma ist 14 Jahre alt, geht noch zur Schule und kauft gerne ein - vor allem online, weil es so praktisch ist. Die Sachen kommen einfach nach Hause und somit hat sie viel mehr Zeit für andere Dinge. Nicht die kostenlosen Retouren abschaffen, sonst kann sie nicht zurückschicken, wenn es nicht passt und muss weniger bestellen.

Paketzusteller Manuel: Der Paketspezialist



Vera ist 38 Jahre alt und engagiert sich bei Umweltorganisation. Beschäftigt sich mit Ware die zum Händler zurückkommt und recherchiert, wie diese behandelt werden. Kostenlose Retouren sollten verboten werden. Nicht nur CO2 Emission müssen eingespart, sondern auch Ressourcen geschützt werden.

Umweltaktivistin Vera: Die Aufklärerin über den Warenvernichtungsskandal



Manuel ist 51 Jahre alt und ist seit 16 Jahren Paketzusteller. Kostenlose Retouren verbieten. Er hat auch so genug zu tun und so wären weniger Pakete im Umlauf.

Online-Großhändler Stefan: Der Kundenzufriedensteller



Elena ist Logistikexpertin. Hat zu dem Thema selber keine eigene Meinung, aber Informationen zu Verpackung & Transport von Waren.

Expertenteam Leo und Maria: Die Logistikoptimierer



Stefan ist Online-Großhändler und Teil einer Unternehmensgruppe. Er ist im Kundendienst. Möchte kostenlose Retouren beibehalten. Vertrauen zur Firma beim Kunden wächst und mehr Einkäufe.

Expertenteam David und Elena: Die Verkehrsanalytiker



Christian ist 28 Jahre alt. Hat vor einigen Jahren mit Kumpel Kai eine Online-Firma gegründet. Stellt selbst designte Sportmützen her. Verkaufen online, da keine Geld für eigenen Laden. Retoure Service ist angeboten, weil das die Kunden erwarten, aber sie müssen selber den Versand für Retouren zahlen. Aus wirtschaftlichen und umweltbedingten Gründen. Andere sollten es auch so machen.

Leo & Maria sind Verkehrsanalytiker und wurden beauftragt Zahlen zu Energiekosten und CO2 Emission von Warentransporten zu analysieren.

Abstimmung II (**nach** der Diskussion): Meinungslinie

Frage: Sollten kostenlose Retouren gesetzlich verboten werden?



Aufgabe: Setze für deine Rolle einen Punkt auf die Linie und für dich persönlich ein Kreuzchen.

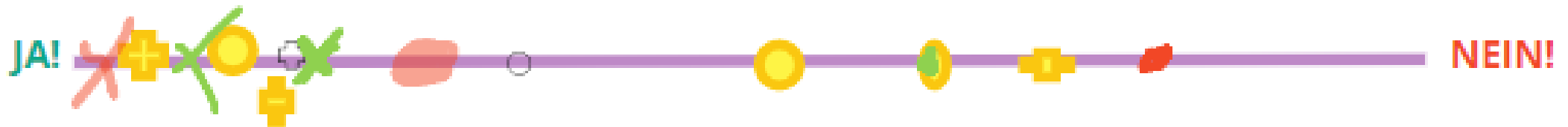
Beispiel: Ergebnis der 2. Abstimmung

Abstimmung 2 (nach der Diskussion)

Setze für deine
Rolle einen Punkt
auf der Linie

Setze für dich
persönlich ein
Kreuzchen auf der
Linie

Sollten kostenlose Retouren gesetzlich verboten werden?



Reflexion zu unserem Planspiel

- Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt?
 - Hat dich etwas überrascht?
 - Welche Zielkonflikte wurden deutlich?
-
- Chancen und Risiken eines Rollen-zw. Planspiels im Unterricht?
 - Wie kann am Ende des Spiels im Unterricht weitergearbeitet werden?

Auswertung von Plan- & Rollenspielen

Reflexion und Analyse

Allgemeine Hinweise zur Reflexion von Rollen- und Planspielen

Möglichkeiten zur Reflexion der Spielphase:

- Reflexionsfragen im Anschluss
- Analyse der Argumente der Urteilsfindung
- Analyse der Bewertungsstrukturen
- Meinungslinie bilden
- Abstimmung vor und nach der Spielphase



Reflexionsfragen



Quelle: CC0 pixabay.com

- Wie habe ich selber die Diskussion erlebt?
- Was ist mir besonders aufgefallen?
- Welche Schlüsse ziehe ich daraus?
- Weshalb unterscheidet sich die Lösung der Klasse von derjenigen im Alltag?
- Was braucht es, damit sich „bessere Lösungen“ durchsetzen?
- Welche Rolle kommt dem Einzelnen zu, welche der Gesellschaft? Welche der Politik?
- Wenn ich selber in einer ähnlichen Situation wäre: Gibt es etwas, das ich mir heute schon vornehmen kann?

Analyse der Argumente der Urteilsfindung

- Welche Argumente waren am stärksten? Warum?
- Welche Argumente konnten sich nicht durchsetzen? Warum?
- Welche Normen und Werte stehen hinter den Argumenten?
- Wie waren die Argumente mit Sachinformationen verknüpft?
- Welche Interessen standen hinter den Argumenten?



Quelle: CC0 pixabay.com

(Quelle: Eilks (2011) S. 235)

Analyse der Bewertungsstrukturen

- Rolle von Einigkeit & Uneinigkeit
- Rolle von Interessen & Macht
- Handlungsoptionen erkennen und erweitern
- Fähigkeit und Bereitschaft zur Perspektivenübernahme
- Rolle von hinter Argumenten wirkendem Sachwissen, Normen & Werten, Interessen
- Bewertungsstrategie: intuitiv oder reflektiert



Quelle: CC0 pixabay.com

(Quelle: Eilks (2011) S. 235)

Meinungslinie und Abstimmung



Quelle: CC0 pixabay.com

- Meinungs-/Abstimmungslinie im Raum bilden:
- Wie zufrieden bist du mit dem Ergebnis der Diskussion? / Stimmst du der Frage zu oder nicht?
 - Positioniere dich aus der Perspektive deiner Rolle heraus entlang der Linie mit den zwei Polen „sehr zufrieden/stimme zu“ und „überhaupt nicht zufrieden/stimme nicht zu“.
 - Einzelnen Standpunkte (insbesondere Extrempositionen) begründen lassen.
 - Dann eine zweite Linie zur gleichen Frage: Diesmal aus persönlicher Perspektive eines jeden einzelnen.

Lesekompetenzförderung bei der Rollenerarbeitung



Quelle: CC0 pixabay.com

- **Ziel:** Erkennen von Werten, Normen, Interessen und Sachinformationen im Rollentext
- **Lesestrategien:**
 - *Markierungen:* Meinungen, Behauptungen, Begründungen, Sachinformationen, Wertvorstellungen, Beispiele etc. mit je anderen Farben unterstreichen
 - *Unterscheiden von Beschreibung und Bewertung:* Anfertigen einer Tabelle
 - *Wertvorstellungen* zu Aussagen der Rolle zuordnen
 - Gefundene Argumente/Meinungen *in eigenen Worten* formulieren.

Quelle: www.lesen.bayern.de (zuletzt konsultiert am 12.02.19)

Literatur

- Eilks, Ingo (Hr.): Der Klimawandel vor Gericht. Materialien für den Fach- und Projektunterricht. Hallbergmoos 2011.
- Gebhard, Ulrich; Höttecke, Dietmar; Rehm, Markus (2017): Pädagogik der Naturwissenschaften. Ein Studienbuch. Wiesbaden: Springer VS (Lehrbuch). Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-19546-9>.
- Kreis, Annelies; Staub, Fritz: Kollegiales Unterrichtscoaching. Das Instrument zur praxissituierten Unterrichtsentwicklung. Köln 2017.
- Lauströer, Andrea; Rost, Jürgen (2008): Operationalisierung und Messung von Bewertungskompetenz. In: Inka Bormann und Gerhard de Haan (Hr.): Kompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung. Operationalisierung, Messung, Rahmenbedingungen, Befunde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden, S. 89–102.

Bildquellen

- Alle Grafiken und Bilder sind von www.pixabay.com (zuletzt konsultiert am 21.02.19) entnommen und verfügen über eine CC0-Lizenz.