

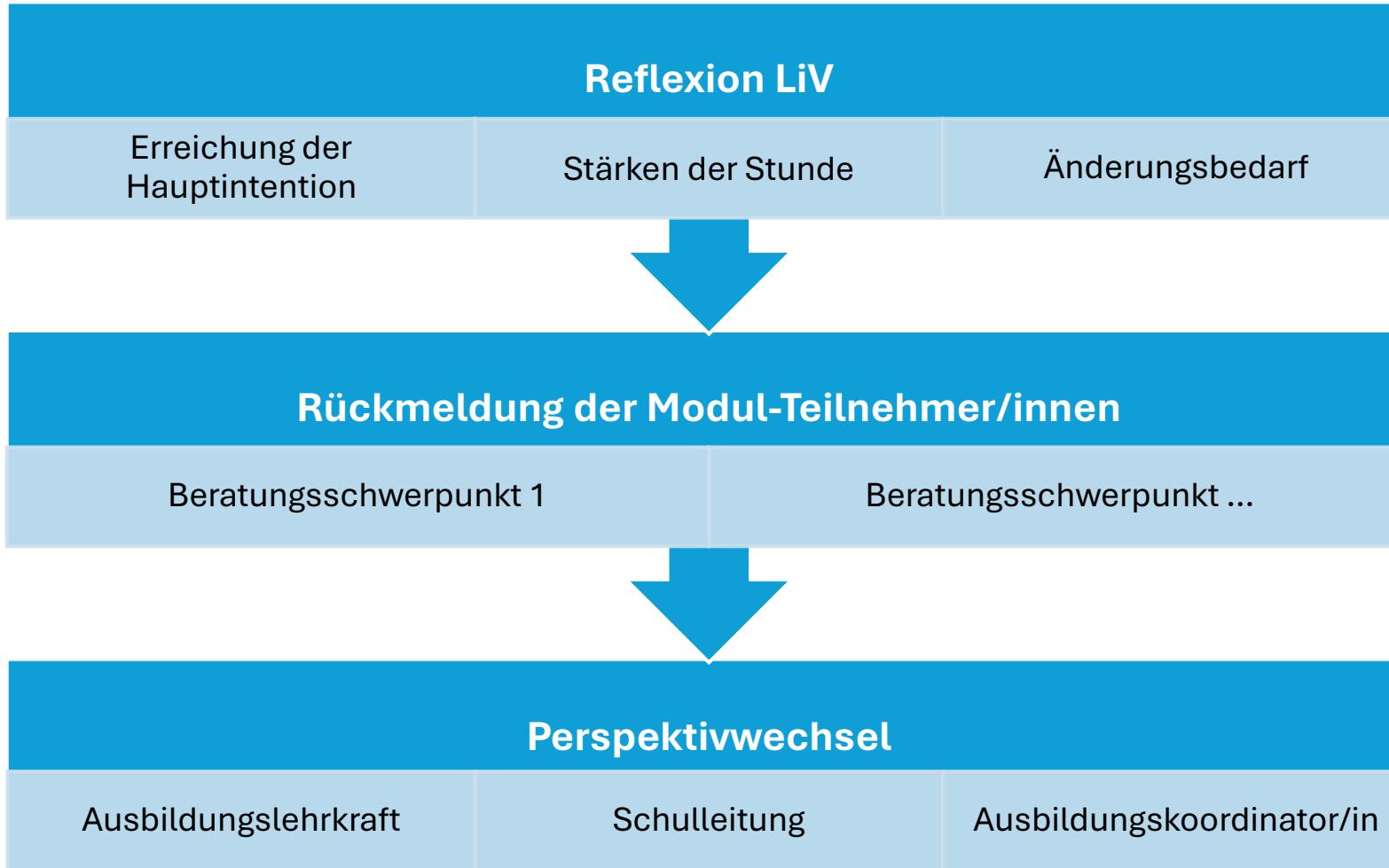
A5 Die Bedeutung von Makro- und Mikromethodik - Unterrichtsformen und Methoden im urteilsbildenden Unterricht variieren

Julian Wollmann

*Nebenamtlicher Studienleiter
Wirtschaft/Politik
Schulartteam Gymnasium*

1. Organisatorisches
2. Unterrichtsbesuch und Reflexion
3. Sozialformen & Methoden
4. Planspiele & Simulationen
5. Praktische Anwendung
6. Empirische Erkenntnisse
7. Außerschulisches Lernen

Ablauf der Hospitation und Rückmeldung



Hospitationsauftrag:

1. Analysiert die Stunde mit Fokus auf euren Beobachtungsschwerpunkt (Dokument: 5-24-Bewertungskriterien).
2. Nennt eine Stärke und einen Änderungsvorschlag für die Stunde.

**Der, die, das
Wer, wie, was
Wieso, weshalb, warum?
Wer nicht fragt, bleibt dumm**



Heiße Wahlkampfphase:

Diskussionsrunden sind plural zu besetzen: Im Parlament repräsentierte Parteien sowie Parteien, die sehr wahrscheinlich neu in das Parlament gewählt werden.

Eine schulische Veranstaltung unter Einbeziehung von politisch verantwortlichen Personen in der sog. „heißen Wahlkampfphase“ ist dem Bildungsministeriums vorher anzugeben.

Aufgabe 1:

a) Brainstorming → 2 Minuten

Notieren Sie Stichpunkte, welche Erfahrungen Sie bisher beim Einsatz von „Methoden“ im Unterricht gemacht haben.

b) Fragen formulieren → 3 Minuten

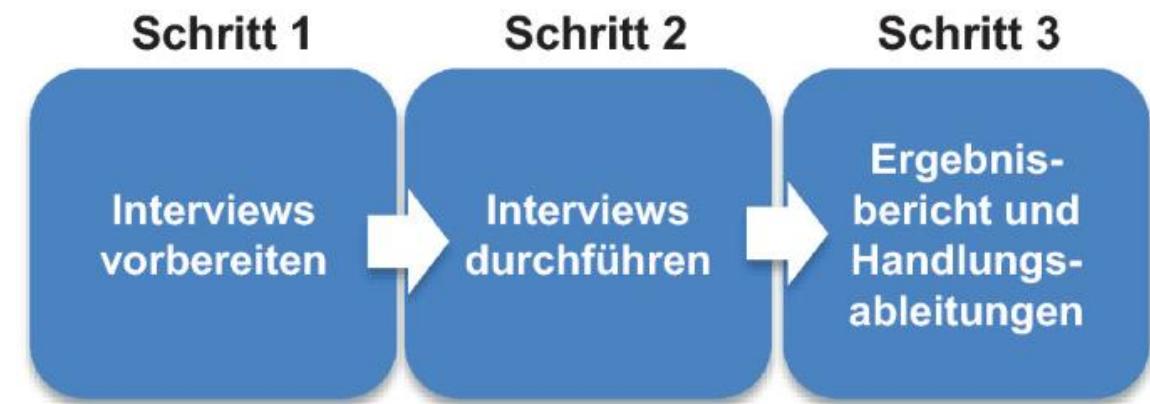
Formulieren Sie Fragen zum Thema „Methoden“, die Sie Ihrem Interviewpartner stellen wollen und notieren Sie diese.

c) Gegenseitiges Interview → 5 Minuten

Interviewen Sie sich nacheinander. Achten Sie dabei darauf, dass die Rollen klar bestimmt sind. Zunächst stellt der eine Partner nur Fragen und der andere beantwortet sie. Dann werden die Rollen gewechselt. Das jeweilige Interview endet mit der Zusammenfassung der Äußerungen des Partners durch den Interviewer.

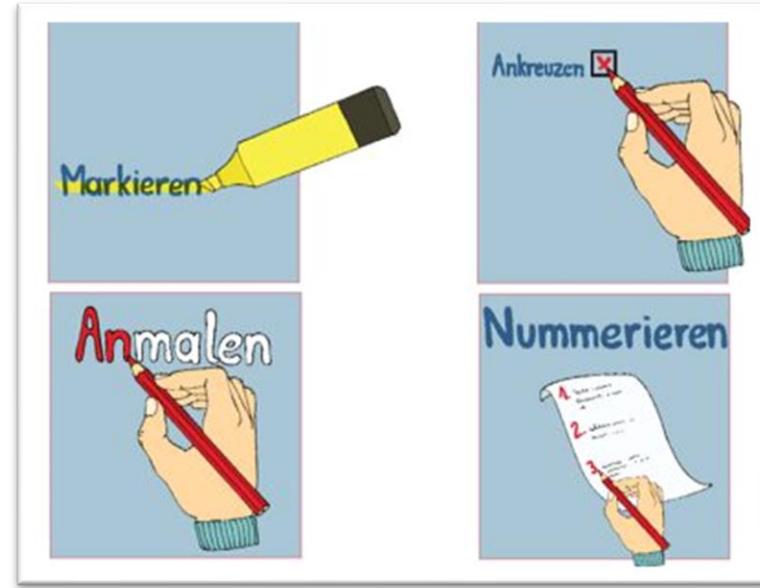
d) Zusammenfassung in der Gruppe → 3 Minuten

Tauschen Sie nun die Ergebnisse mit einem weiteren Interviewpaar aus und fassen Sie die Ergebnisse zum Thema „Methoden“ in vier Punkten zusammen.

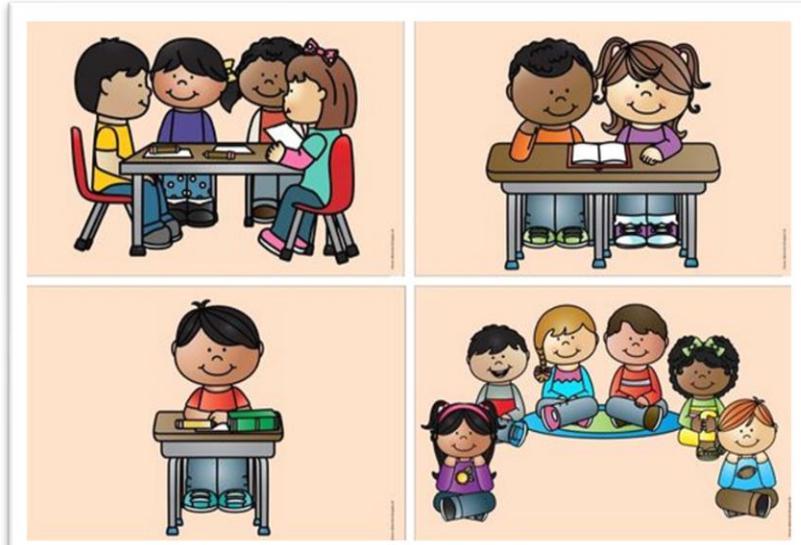


Aufgabe 2:

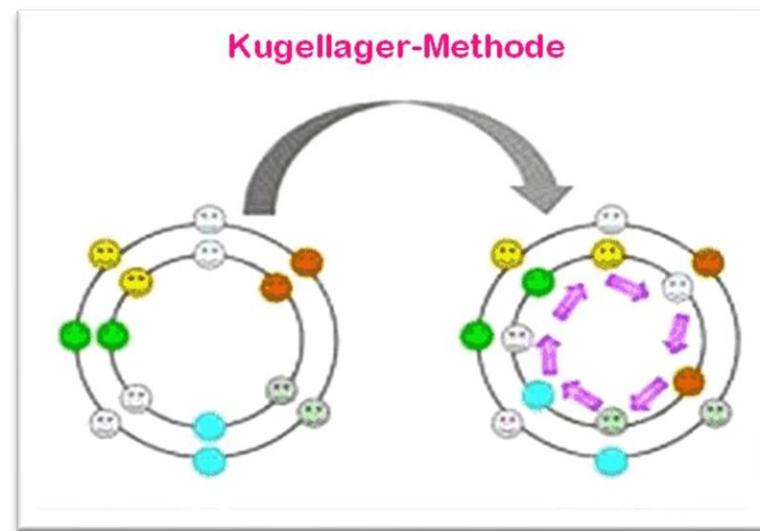
- Treffen Sie sich an einem Plakat über Sozialform (Einzel-, Partner-, oder Gruppenarbeit) und diskutieren Sie die unterrichtlichen **Vor-** und **Nachteile** der Sozialform. Notieren Sie die Ergebnisse auf dem Plakat.
- Bewegen Sie sich zum nächsten Plakat und ergänzen Sie die Ergebnisse.



Arbeitstechniken



Sozialformen



Methoden

Think – Pair – Share als Grundprinzip des Unterrichtens



(vgl. Mattes 2011, S. 46)



Sinn und Zweck von Methoden

Eine Methode dient dazu, ein vorgegebenes **Ziel** zu erreichen. Sie muss dem angestrebten Ziel angemessen und so beschaffen sein, dass jene, die den Weg gehen sollen, ihn auch gehen können.

Die Methode muss sowohl an allgemeinen und politikdidaktischen Kriterien bemessen als auch der Zielgruppe angemessen sein.

Methoden haben in dieser Hinsicht einen funktional-instrumentellen Charakter:

Sie stehen Im Dienste der Vermittlung von Inhalten, Einstellungen und Kompetenzen.

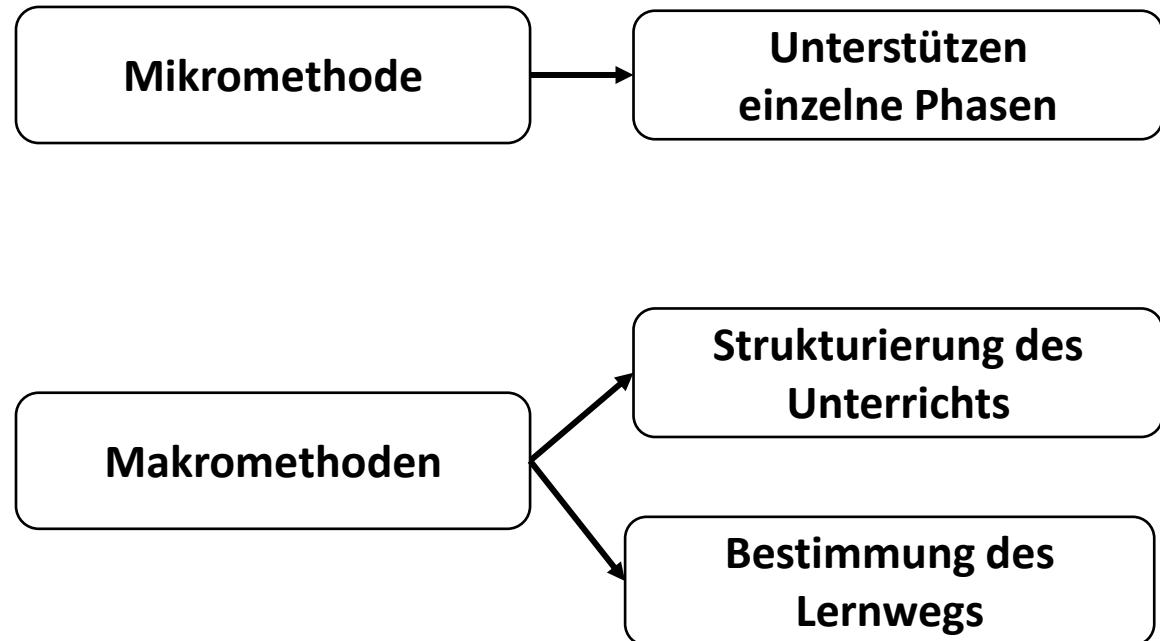
(Straßner 2013, S. 87)

Kriterien für Methodenwahl

Auswahl und Anwendung werden bestimmt durch die Lerngruppe (Zusammensetzung, Vorerfahrungen, Rahmenbedingungen) sowie die Inhalte & Ziele des Unterrichts.

Methoden spiegeln **grundlegende politikdidaktische Prinzipien** wider, indem ihre Auswahl sich an den Lernenden (Interesse, Eigenaktivität, Offenheit), Kontroversität, Problem- sowie Kompetenzorientierung.

Methoden sind **KEIN** Selbstzweck, **KEIN** Ersatz für Unterrichtsinhalte und **KEIN** Allheilmittel gegen langweiligen Unterricht.





Aufgaben 3:

- Erstellen Sie ein Grafiz zu einer Methode des Fachunterrichts Wirtschaft/Politik. Berücksichtigen Sie dabei **Lernchancen**, potenziell auftretende **Probleme** und beurteilen Sie, für welches **Unterrichtsthema** die Methode geeignet ist.
- Bereiten Sie sich vor, Ihre Methode vorzustellen.

Das Fischereispiel



© Joachim Herz Stiftung

Kontext des Planspiels:

In dem Spiel stehen sich vier verfeindete Fischer gegenüber. Der Lebensunterhalt der Familien hängt unmittelbar vom Fischfang ab.

Jede Runde können die Fischer aufs Wasser gehen, um Fische zu fangen. Der Fischbestand regeneriert sich langsam.

Reflexionsaufgaben:

Was ist passiert?

Warum ist das Ergebnis zustande gekommen?

Welche Erkenntnisse über Politik und Wirtschaft ermöglicht das Planspiel?

Merkmale von Planspielen

Planspiele sind fiktive Situation, die ein vereinfachtes Abbild der Realität darstellen (**Simulation**).

Teilnehmer/innen analysieren die Situation und treffen reale Entscheidungen (**Handlungsorientierung**).

Spielerische Erfahrungen werden durch analytische Arbeit und Abstraktion anschließend in handfestes Handlungswissen erweitert (**Reflexion**).

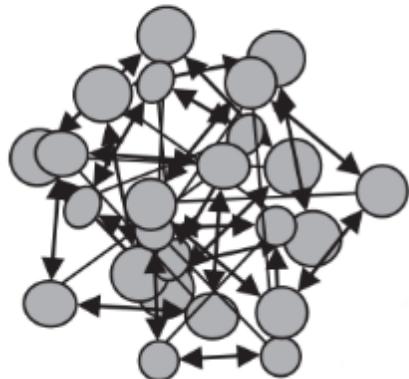
(Capaul & Ulrich 2010)



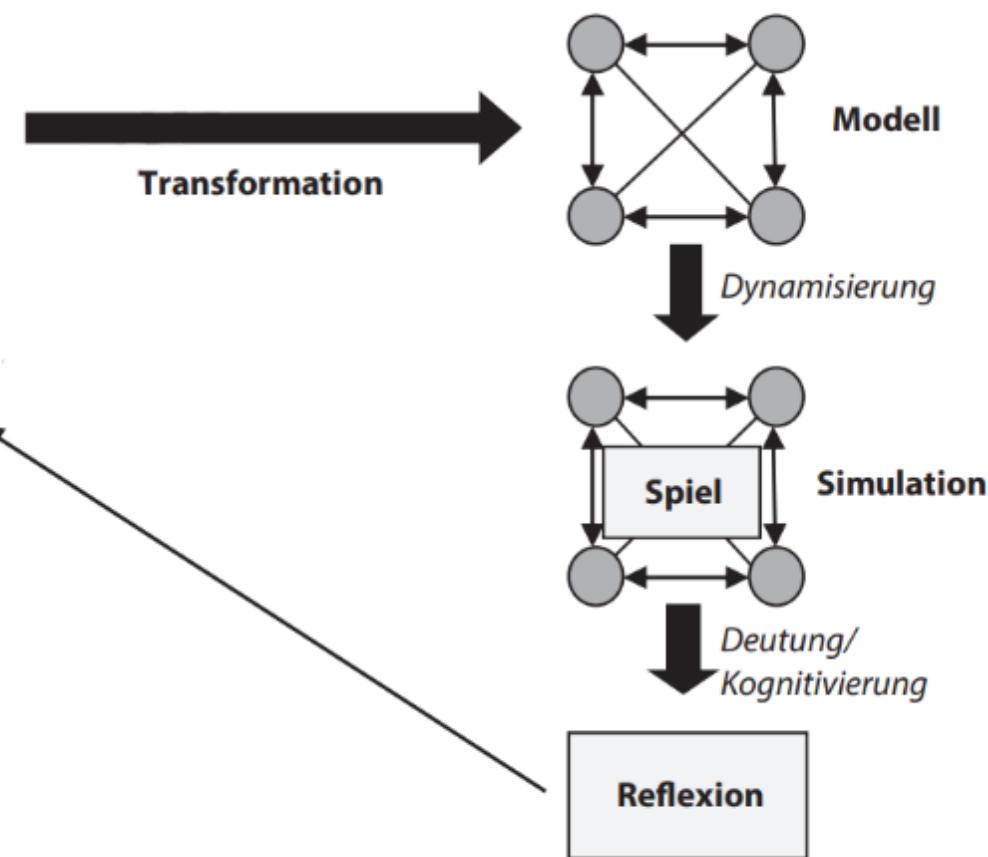
Planspiel Politik

Wahlen

Lerngegenstand



Planspielmethode



komplexe Funktionsgefüge
aus Politik, Gesellschaft,
Wirtschaft

(Fischer & Reinhardt 2018)

Drei Realitätsebenen in Simulationen

Basis ist die komplexe Realität, wie sie sich vor unseren Augen unmittelbar zeigt. Diese wird als Lerngegenstand eingegrenzt (**Ebene: Realer Gegenstand**).

Die komplexe Realität wird in ein vereinfachtes Modell der Wirklichkeit didaktisch transformiert. Es wird eine inszenierte Spielsituation geplant, die einem Lernfortschritt dient. (**Ebene: Planspielmodell**)

Die Durchführung ist das aktive Handeln der Beteiligten innerhalb des vorgegebenen Rahmens. (**Ebene: Simulation**)

(Fischer & Reinhardt 2018)

Funktion: Erfahrungsbasiertes Lernen

Subjektivität – Kontinuität – Wechselwirkung

Schüler/innen treffen eigene Entscheidungen (Subjektivität), greifen auf vorhandene Erfahrungen zurück und entwickeln diese weiter (Kontinuität).

Dabei erfahren sie die Auswirkungen ihres Handelns (Wechselwirkung).

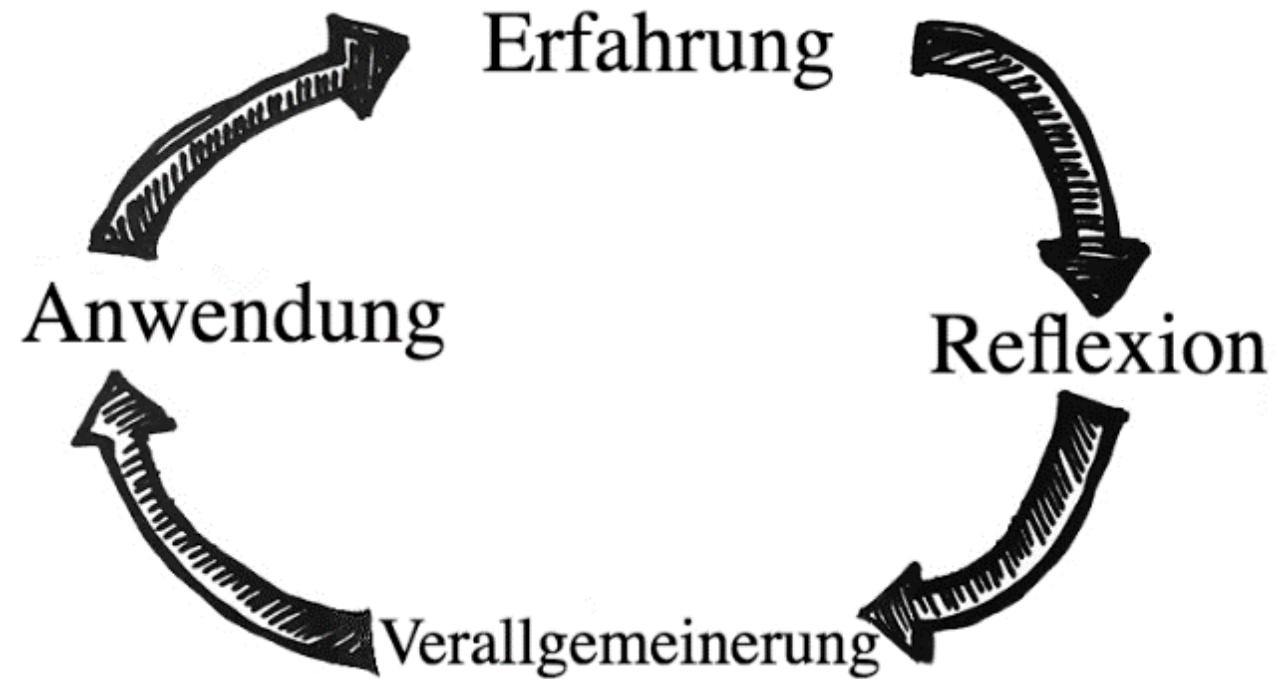
Reflexives Handeln – Verantwortung

Die Handlungsprozesse werden reflektiert, d. h. vor allem analytisch, zielgerichtet, evaluativ sowie antizipierend, also mit Blick auf zu erwartende Handlungsfolgen auf einen selbst (Verantwortung).

Problembezug – Authentizität

Schüler/innenhandeln dient der Lösung persönlich bedeutsamer Probleme. Diese sollen einen möglichst hohen Grad an Authentizität beinhalten.

(Koopmann 2017)



Ziele von Planspielen

Planspiele ermöglichen einen Lernzuwachs hinsichtlich deklarativen und prozeduralen Wissens (**Abstraktion von Kenntnissen**).

Vorkenntnisse werden durch eigenaktive Analyse verändert. Die gemachten Erfahrungen werden länger im Gedächtnis gespeichert.

Die differenzierte Urteilskompetenz wird durch die Anbahnung eines Perspektivenwechsels geschult (**Multiperspektivität**).

Schüler/innen müssen auf Basis neuen Wissens, Analysen und Perspektivierung zu eigenen Entscheidungen kommen.

Entwicklungslogische Niveaus (Behrmann/Grammes/Reinhart 2004; Petrik 2007; n. Kohlberg u.a.)	Privat: Abgrenzung Personen- und Bedürfnisorientierung, unbegründetes Alltagsverständnis (Mikroebene)	Öffentlich: Austausch Akzeptanz öffentlicher Probleme & fremder Interessen, Argumentation (Mesoebene)	Institutionell: Koordination Verfahrensorientierte & konzeptionelle Betrachtung politischer Konflikte (Makroebene)	Systemisch: Meta-Analyse Theorie- & methodengeleitete Reflexion mikro- und makropolitischer Konflikte (Metaebene)
--	---	---	--	---

(Petrik 2018)

Kriterien zur Umsetzung von Planspielen

1. Einführung (Briefing)
2. Spieldurchführung (Simulationsphase)
3. Auswertung (Debriefing)

The four E's of Debriefing

Die Schüler/innen distanzieren sich von ihren Emotionen (*Emotions*).

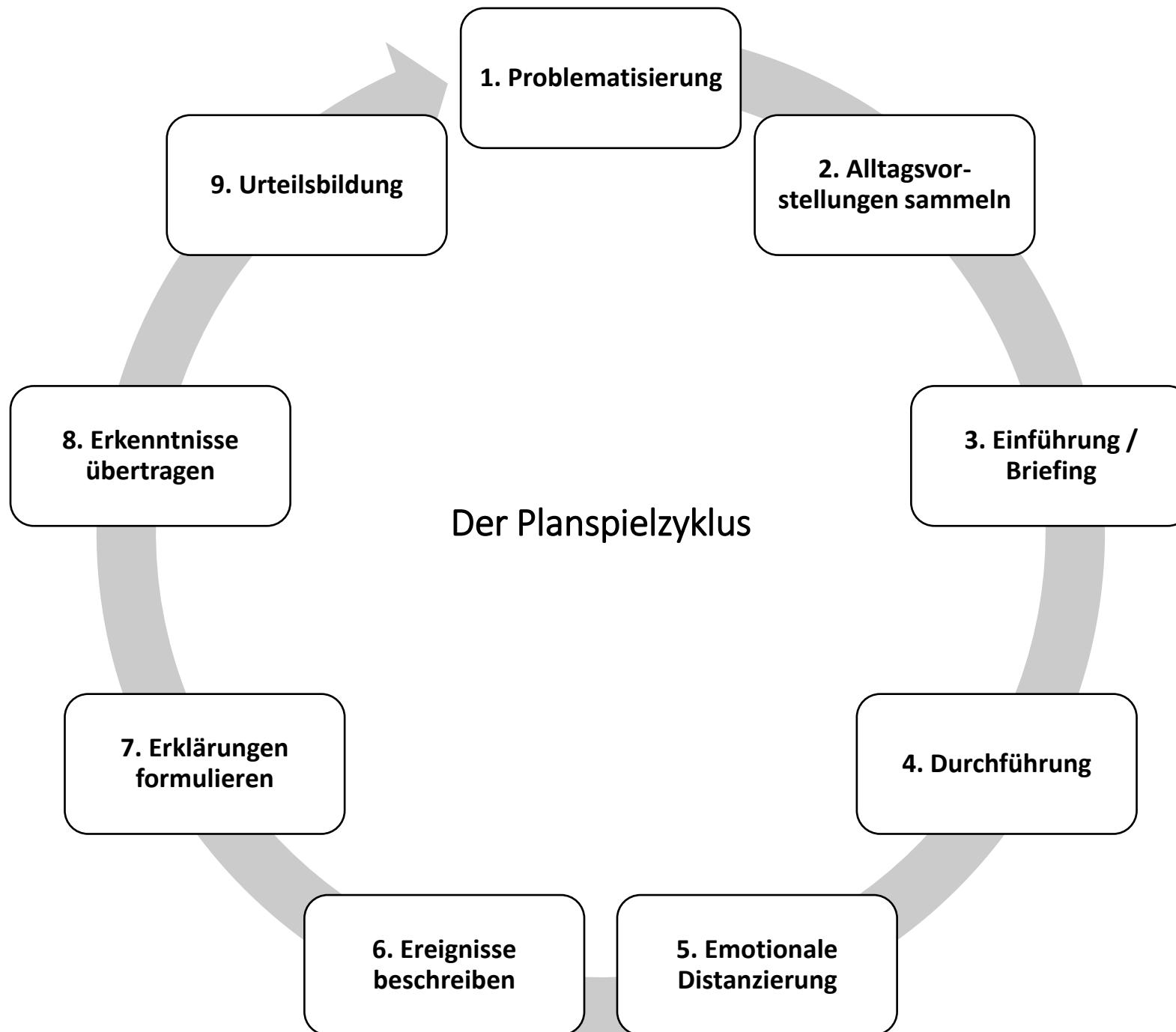
Die Schüler/innen rekonstruieren die Ereignisse (*Events*).

Die Schüler/innen suchen Erklärungen und Begründungen für die abgelaufenen Ereignisse (*Explications*).

Erkenntnisse werden für die eigene Realität nutzbar gemacht (*Every day life*).

(Petronek 1992)





Billig-Ketten und Edel-Bäcker: Der harte Kampf um unsere Brötchen

Der Markt für Backwaren ist heiß umkämpft: Wegen zu wenig Umsatz meldete die Stadtbäckerei Drave aus Schenefeld im Mai 2020 Insolvenz an – 97 Mitarbeitern drohte die Arbeitslosigkeit.



Beispiel Sek I: Wettbewerb – vorteilhaft für alle Beteiligten?

0. Vorstunde:

Einführung des Preis-Mengen Diagramms & Vor- bzw. Nachteile von Marktpreisbildung.

1. Problematisierung:

Wettbewerb – vorteilhaft für alle Beteiligten?

2. Alltagsvorstellungen:

Lernende beurteilen Wettbewerb vorläufig („Wettbewerb gut für Konsumenten“)

Beispiel Sek I: Wettbewerb – vorteilhaft für alle Beteiligten?

3. Einführung:

Erläuterung der Simulation
„Sahnetortenspiel“

4. Durchführung:

Lernende simulieren den Wettbewerb

5. Emotionale Distanzierung:

Lernende beschreiben Gefühle und bewerten die Simulation.

Spielblatt

Mithilfe dieses Blattes werden die Entscheidungen in jeder Spielperiode getroffen und der Gewinn bzw. Verlust ermittelt.

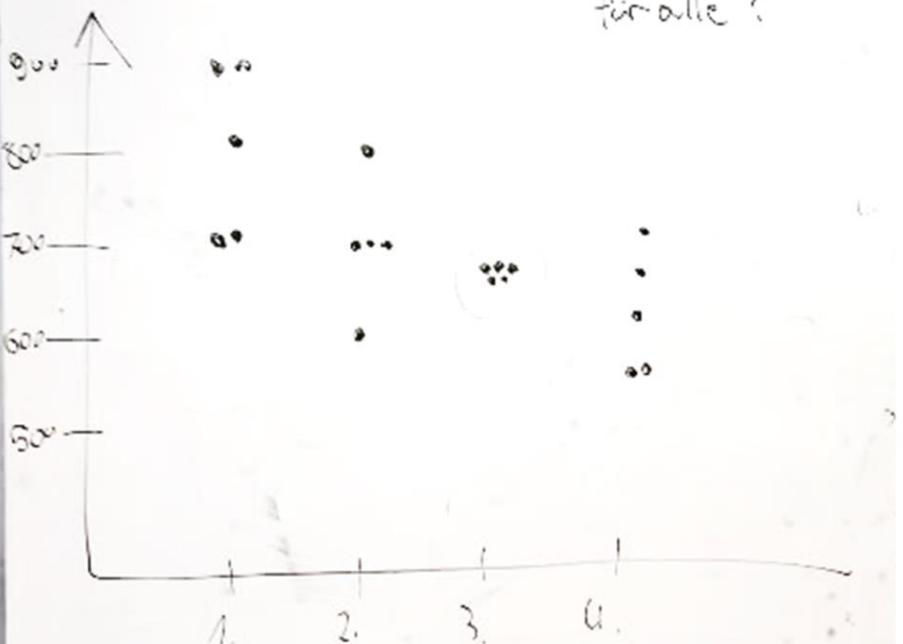
Unternehmen: _____

Absatzmarkt	1. Spielperiode	2. Spielperiode	3. Spielperiode	4. Spielperiode
Maximale Absatzmenge in Kisten:	40	60	60	30
Mengentscheidung (Anzahl der produzierten Kisten)				
Preisentscheidung (Verkaufspreis in hunderter Schritten)				
Kosten				
⇒ Fixe Kosten	2000 €	2000 €	2000 €	2000 €
⇒ Variable Kosten (Anzahl der produzierten Kisten x 500€)				
Gesamtkosten				
Anzahl der nachgefragten Kisten (durch die Spielleitung zugeteilt)				
Umsatz Anzahl der zugeteilten Aufträge (multipliziert mit Verkaufspreis)				
Gewinn oder Verlust (Umsatz minus Gesamtkosten)				

Spielblatt des Wettbewerbsspiels „Piece of Cake“

- Fortschrittsfunktion \rightarrow Produktivität
- Kostenkontrollfunktion \rightarrow Preis minderg.
- Entwicklungsfunktion \rightarrow Klein Unternehmen kontrolliert den Markt.

Wettbewerb - vorteilhaft für alle?



Preisdiagramm für das Spiel „Piece of Cake“

Beispiel Sek I: Wettbewerb – vorteilhaft für alle Beteiligten?

7. Erklärungen formulieren:

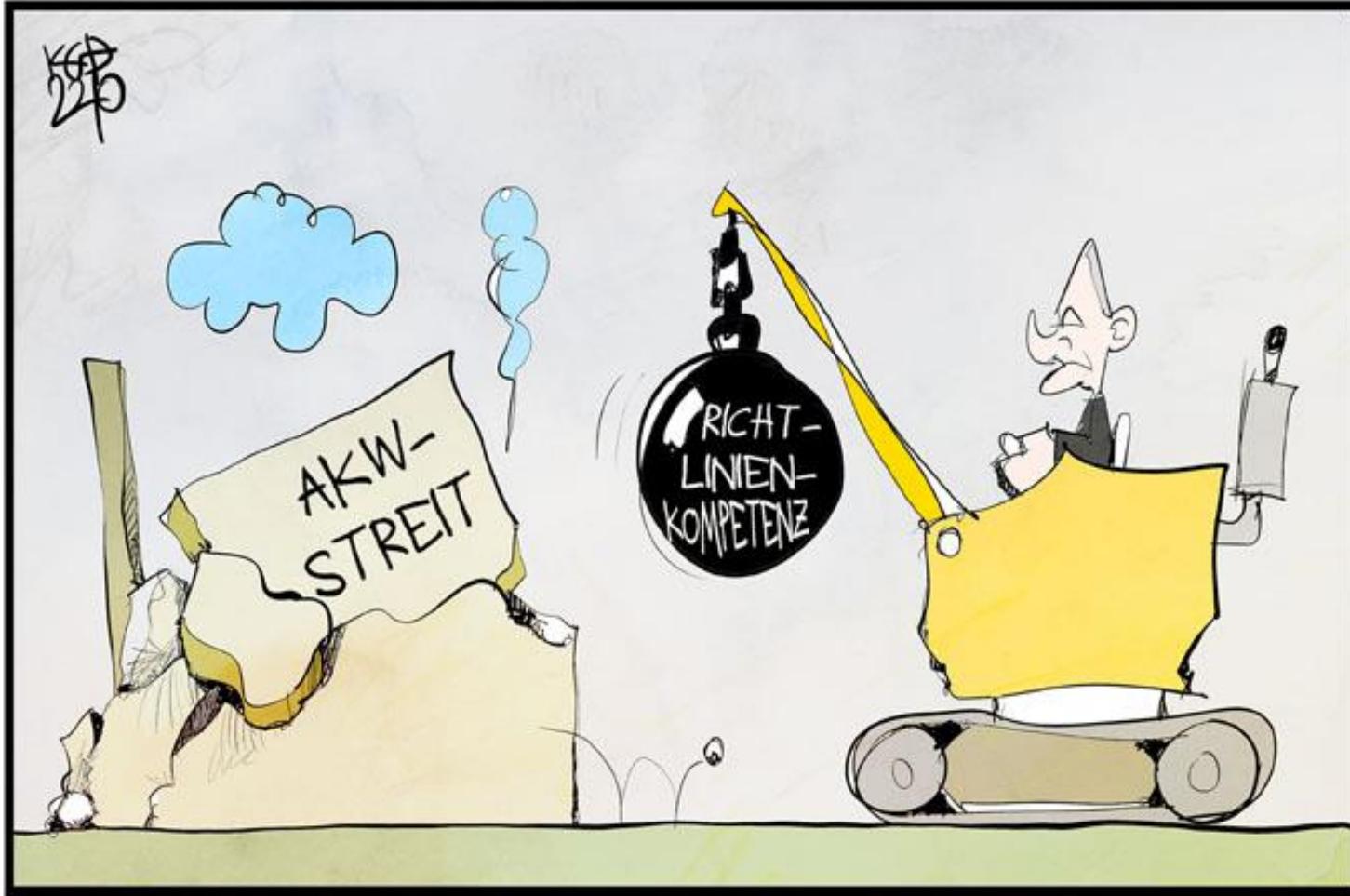
Lernende erläutern Strategien und Handlungsmuster im Preiswettbewerb

8. Erkenntnisse übertragen:

Funktionen von Wettbewerb werden abgeleitet. Vergleich mit Alltagsvorstellungen. Abstrahierung von Perspektiven (z.B. Konsumenten / Produzenten)

9. Urteilsbildung:

Die Erkenntnisse werden angewandt, um die Problemfrage zu beurteilen.



Aufgabe 4:

- Entwickeln Sie anhand der Karikatur ein Stundenthema.
- Erläutern Sie, wie die Simulation „Der Kanzlersimulator“ auf Grundlage des Planspielzyklus zweckdienlich eingesetzt werden kann.



[www.planet-schule.de/
demokratie/kanzlersimula
tor/](http://www.planet-schule.de/demokratie/kanzlersimulator/)



Das Planspiel POL & IS von der Bundeswehr

Simulationen (Politik)

Im Themenbereich „Politik betrifft uns“ (Sek I) sind **Simulationen von Institutionen** zum Zwecke des Perspektivwechsels sinnvoll („Planspiel Kommunalpolitik“, „Simulation der Schulkonferenz“)

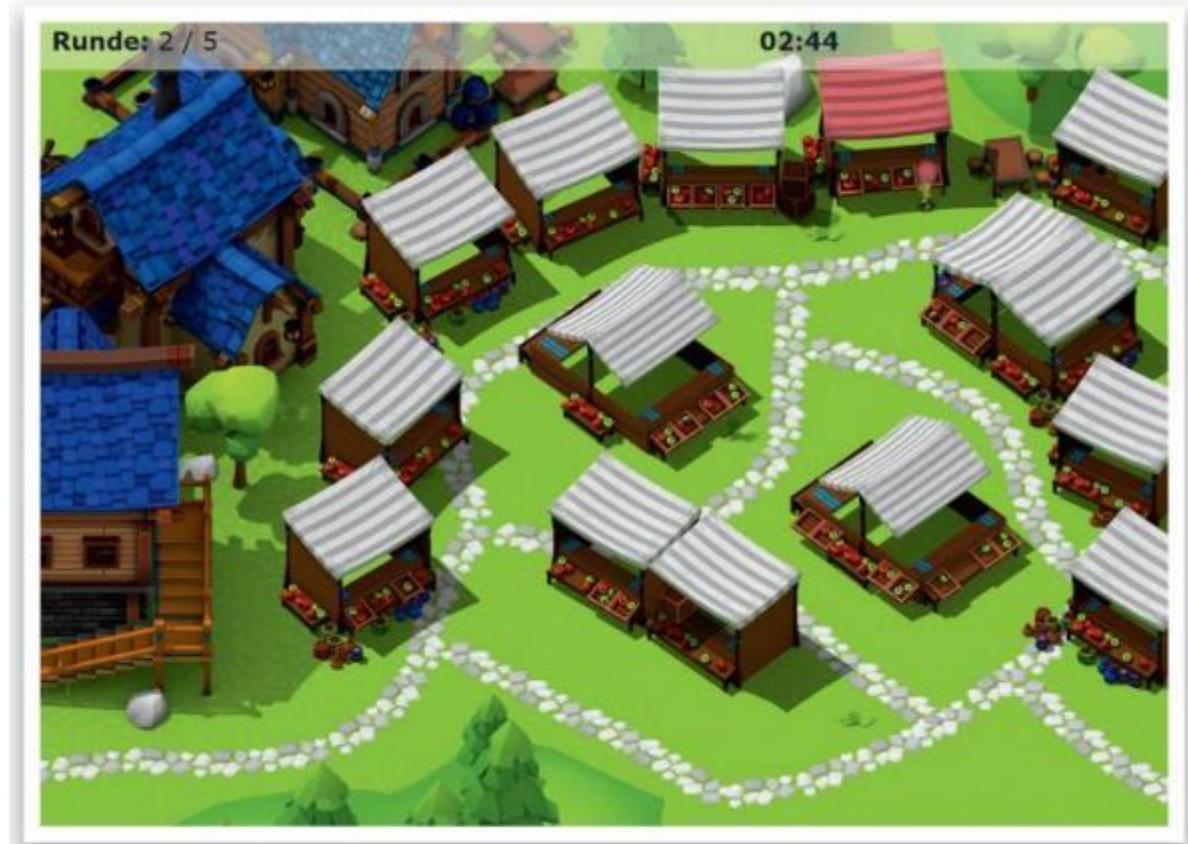
Für die Oberstufe „Politik in Deutschland“, „EU“ und „Internationale Politik“ sind **größere Planspiele** (mehrere Institutionen bzw. Verhandlungsrunden) zur systemischen Analyse geeignet („POL & IS“, „Diplomacy“, „Autokratiespiel“, „Inselspiel“)

Simulationen (Wirtschaft)

Das Thema „Wirtschaft betrifft uns“ (Sek I) nimmt mikroökonomische Entscheidungen in den Blick. Hierfür eignen sich vor allem **Entscheidungsspiele** („Diktatorspiel“, „Versteigerung“, „Marktspiel“, „Unternehmensgründung“)

In Anbahnung der Sek II („Soziale Marktwirtschaft“, „Angebots- und Nachfrageorientierung“) sind auch **makroökonomische Simulationen** möglich („Fischereispiel“, „Inselspiel“, „WIWAG“, „Wirtschaftsordnung“)

Im Themenbereich „Europäische Union“ und „Globale Wirtschaftsordnung“ sind **Verhandlungsspiele** passend („EZB-Rat“, „WTO“)



© Joachim Herz Stiftung



Im „Pizzaspield“ geht es um die gerechte Verteilung von Ressourcen.

Simulationen (Gesellschaft)

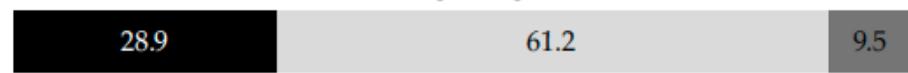
Für den Themenbereich „Jugendliche in einer sich wandelnden Gesellschaft“ (Sek I) und „Soziale Ungleichheit“ (Sek II) eignen sich Rollenspiele zur Perspektivübernahme („Pizzaspield“, „Gerichtsverhandlung“).

Durch das Planspiel ...

wurde deutlich wie schwierig es ist, eine gemeinsame Lösung zu finden.



verstehe ich besser, wie die Gesetzgebung in der EU funktioniert.



kann ich besser nachvollziehen, wie politische Entscheidungen getroffen werden.



verstehe ich insgesamt besser, wie die EU funktioniert.



ist mir klarer geworden, was die EU mit meinem Alltag zu tun hat.



trifft voll und ganz zu trifft eher zu trifft eher nicht zu trifft überhaupt nicht zu

Abb. 2: Planspieleffekte aus Schülersicht (in Prozent)

(Oberle et al. 2018, S. 225)

Empirische Erkenntnisse

Annahme: Lernende, die an Politiksimulationen teilnehmen und diese anschließend reflektieren, steigern ihr politisches Wissen, ihre Einstellung und Handlungsbereitschaft.

Umsetzung: Standardisierte EU-Planspiele samt Reflexionsphase zu exemplarischen Themen (Asylpolitik, CO2) mit n = 300 SuS.

Ergebnis: Wissen nimmt zu, Einstellung zum System wird positiver, Handlungsbereitschaft steigt.

Interpretation: Wissen und Verständnis über politische Prozesse wird verbessert und dadurch skeptische Einstellungen abgebaut. Erfahrung fördert „realistische“ Handlungsbereitschaft.

(Oberle et al. 2018)

Weitere Befunde zu Simulationen

Simulationen von Gesetzgebungsprozessen im politischen System der USA steigerten langfristig das Wissen über und das Vertrauen in die ablaufenden Prozesse (*Bernstein & Meizlish 2003; Lay & Smarick 2006*).

Simulationen von multilateralen Umweltabkommen fördern ein Verständnis für die Komplexität von Verhandlungen und die Grenzen der Lösungsfindung (*Schnurr et al. 2014*).

Allerdings werden idealistische Erwartungen zum Großteil gedämpft, weshalb z.T. auch das Interesse an der weiteren Bearbeitung der Themen sinkt (*Youde 2008*).

Annäherung zwischen Vorstellung und Wirklichkeit:

One student explained that it “gave us the opportunity to see what a real negotiation was like and gain an appreciation for their complexity. It is easy enough for us to criticize the proceedings from a classroom setting, but the negotiation gave insight into why things take the time they do”.

(*Schnurr et al. 2014, S. 405f.*)

In Dorfgründungen [...] wächst gemeinhin auch das Verständnis für die Arbeitsleistung von Abgeordneten, wie Abschlussreflexionen aus anderen Klassen – hier eine 13. Hamburger Gymnasialklasse – exemplarisch zeigen:

Petra: Viele Menschen beschweren sich über die ewigen Tagungen der Politiker, doch wir sind mit 22 Leuten kaum zu Ergebnissen gekommen.

Lisa: Sehr wichtig war auch, dass einem bewusst wurde, wie schwierig der politische Entscheidungsprozess ist. (...) Obwohl ich noch davor zurückschrecke mich einer Partei zu „verpflichten“, muss ich sagen, dass mich der Gedanke jetzt mehr reizt und beschäftigt als vor diesem Projekt und ich denke, dass genau dieser Anstoß, selbst zu handeln und zu denken, Sinn und Zweck dieser Einheit war.

(Petrik 2018, S. 960)

Genese von Transferwissen

Simuliertes Handeln ermöglicht entpersonalisierte Erfahrungen.

Eigene Erlebnisse können aus der Distanz und unter Bezugnahme auf fachliche Kenntnisse reflektiert werden.

Generiertes Erfahrungswissen lässt sich auf reale politische Phänomene transferieren.

Außerschulische Angebote (I)



WIWAG – Spielerisch Unternehmen lenken

Was bedeutet es, ein mittelständisches Unternehmen zu leiten? Strategie, Stakeholder, Selbstkosten – welche inneren und äußereren Einflussfaktoren bestimmen über nachhaltigen Erfolg?

Was ist WIWAG?

Mit dem Planspiel WIWAG erlangen Schülerinnen und Schüler betriebswirtschaftliche Grundlagenkenntnisse. Sie treffen Entscheidungen in ihrer Rolle als Vorstand und analysieren deren Auswirkungen auf ihr Unternehmen.

So kommt iDEEE.schule zu Dir!

Schritt 1:



Termin vereinbaren | Themen und Umfang abstimmen

Schritt 2



Durchführung vor Ort

Schritt 3:



iDEEE eigenständig umsetzen und von regionalen Kooperationen und Netzwerken profitieren

Außerschulische Angebote (II)



demokratie:werk
Was ist Demokratie?



Im demokratie:werk lernen Schülerinnen und Schüler auf experimentelle Weise verschiedene Aspekte von Demokratie und demokratischem Handeln kennen. Sie entwickeln Visionen und Lösungsoptionen für die großen Fragen unserer Zeit. Zudem lernen sie Politik als lebendigen und gestaltbaren Teil ihrer Umgebung kennen.

Fazit: Abwechslungsreich Lernen

Die Auswahl von Methoden und Sozialformen müssen fachdidaktischen und unterrichtlichen Kriterien folgen.

Verschiedene Methoden eignen sich für unterschiedliche Themenbereiche.

Planspiele bieten die Möglichkeit erfahrungsbasierten Lernens, welche nicht nur kognitive sondern auch affektive und soziale Aspekte ansprechen.

Außerschulische Lernangebote ergänzen den schulischen Unterricht und können vielfältige Einblicke ermöglichen.

Zu beachten: Lernen am anderen Ort & Erlass zur politischen Bildung.



Feedback Hand

Mittelfinger
Das hat mir nicht gefallen

Ringfinger
Das nehme ich mit!

Kleiner Finger
Das kam zu kurz!

Zeigefinger
Darauf will ich hinweisen!

Daumen
Das war super!



- Achour, S., Frech, S., Massing, P., Straßner, V. (2020). Methodentraining für den Politikunterricht. Wochenschau-Verlag.
- Bernstein, J. L., & Meizlish, D. S. (2003). Becoming Congress: A longitudinal study of the civic engagement implications of a classroom simulation. *Simulation & Gaming*, 34(2), 198-219.
- Capaul, R., & Ulrich, M. (2010). *Planspiele: Simulationsspiele für Unterricht und Training*. Tobler Verlag.
- Gronostay, D. et al. (2024). Professionelle Unterrichtswahrnehmung im sozialwissenschaftlichen Fachunterricht: Das Potential von Animationsfilmen realer Unterrichtsszenen für die Lehrer*innenbildung. Springer VS.
- Koopmann, K. (2017). Erfahrungsbezogenes Lernen. In: Lange, D.: *Basiswissen Politische Bildung: Handbuch für den sozialwissenschaftlichen Unterricht*, Schneider Verlag Hohengehren GmbH, 310-327.
- Oberle M., Leunig J. (2018). Wirkungen politischer Planspiele auf Einstellungen, Motivationen und Kenntnisse von Schülerinnen und Schülern zur Europäischen Union. In: Ziegler B., Waldis M. (Hg.) Politische Bildung in der Demokratie. Springer VS: Wiesbaden, S. 213–237.
- Petrik, A. (2018). „Also da ist im Bundestag vielleicht ein bisschen weniger Demokratie als bei uns in der Klasse.“ Reflexionen einer 9. Gymnasialklasse über ihre Bundestagssimulation im Rahmen einer fiktiven Dorfgründung. In: ZParl Zeitschrift für Parlamentsfragen, 49 (4), S. 951–961.
- Schnurr, M. A., De Santo, E. M., & Green, A. D. (2014). What do students learn from a role-play simulation of an international negotiation? *Journal of Geography in Higher Education*, 38(3), 401-414.
- Strelow, H (2021). Methoden des Beginnens: Unterrichtseinstiege und Anfangssituationen. In: Sander, W. & Pohl, K. (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. 5. Auflage. Wochenschau.
- Youde, J. (2008). Crushing their dreams? Simulations and student idealism. *International Studies Perspectives*, 9, S. 348–356.