

Meine Stimme zählt!

Demokratieverständnis und Mitbestimmungsrecht schulen durch den Einsatz von Audience Response Systemen

STEFAN MELLER Was heißt es, in einer Gemeinschaft eine Stimme zu haben? Im Unterrichtsszenario „Meine Stimme zählt!“ erfahren Kinder im Rahmen einer Klassensprecher/innen-Wahl, was es heißt zu wählen und welche Grundsätze dabei zentral sind. Die Abstimmung erfolgt über Audience Response Systeme, mit deren Hilfe sehr einfach Abstimmungen in der Klasse durchgeführt und Kindern damit Möglichkeiten zur Mitbestimmung im Schulalltag eröffnet werden können.

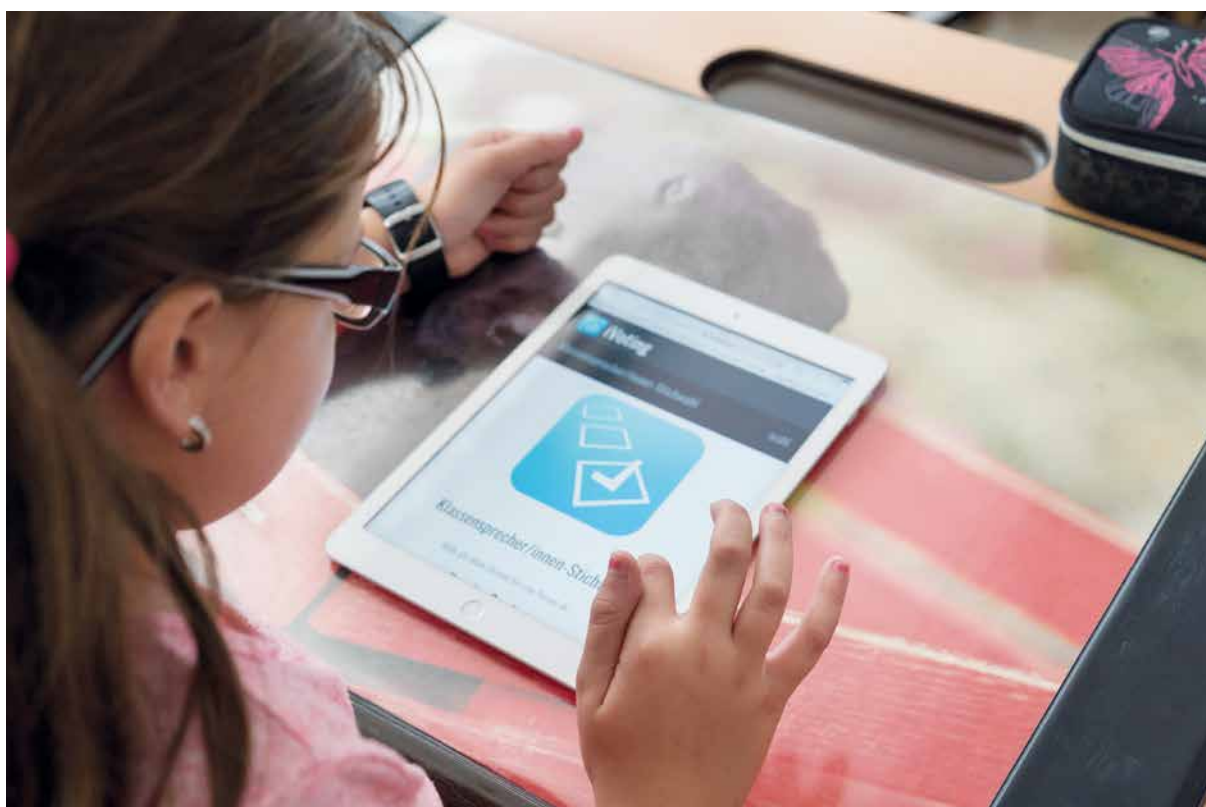
Demokratieverständnis braucht Schulung

Demokratieverständnis muss gelernt und geübt werden, daher kommt diesem Thema im Sachunterricht der Grundschule eine zentrale Bedeutung zu. In Deutschland ist das im sozialwissenschaftlichen Bereich des Perspektivrahmens Sachunterricht (GDSU 2013) verankert, in Österreich wird es durch das Unterrichtsprinzip Politische Bildung (BMBWF 2015) abgedeckt. Kinder sollen dabei unter anderem die Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln, die sie für eine aktive

Teilhabe am demokratischen Leben benötigen. Gerade das Thema Wählen ist in diesem Zusammenhang aufgrund der wiederkehrenden Präsenz in den Medien vielen Kindern ein Begriff.

Im Sinne einer elementaren sozialwissenschaftlichen Bildung sollen Schülerinnen und Schüler, „ausgehend von eigenen Erfahrungen und von exemplarischen und für sie bedeutsamen Beispielen, zur Begegnung, Erschließung und Auseinandersetzung“ (GDSU 2013, 28) mit Aspekten ihrer Lebenswelt geführt werden. In Hinblick auf die gesellschaftliche Relevanz von

Wahlen und die regelmäßig aufkommenden Diskussionen, das aktive Wahlalter zu senken, sollten Kinder bereits früh grundlegende Handlungskompetenzen in Bezug auf die Wahrnehmung ihres Mitbestimmungsrechts aufbauen. Um den Prozess des Wählens im Klassenkontext exemplarisch bearbeiten zu können, bietet sich die Klassensprecher/innen-Wahl an. Anhand dieses – für die Kinder bedeutsamen – Ereignisses können Mitbestimmungsrecht und Demokratieverständnis bereits früh thematisiert und geschult werden.



Als Grundlage für die Entwicklung der in diesem Beitrag beschriebenen Unterrichtssequenz „Meine Stimme zählt!“ dienten die beispielhafte Lernsituation „Brauchen wir einen Klassensprecher?“ für die Jahrgangsstufe 3/4 aus dem Perspektivrahmen Sachunterricht (GDSU 2013, 93 ff.) sowie das von Sabine Hofmann (2010, 205 ff.) beschriebene Simulationsspiel „Wir wählen“.

Für die Umsetzung des Themas Wählen eignen sich aus mediendidaktischer Perspektive hervorragend die sogenannten „Audience Response Systeme“. Diese Programme ermöglichen es – die entsprechende technische Infrastruktur (Endgeräte, WLAN) vorausgesetzt –, (anonyme) Abstimmungen im Klassenzimmer ohne größeren zeitlichen und administrativen Aufwand durchzuführen und auszuwerten. Bevor die Unterrichtssequenz beschrieben wird, folgt zuerst ein kurzer Blick auf Audience Response Systeme.

Audience Response Systeme

Audience Response Systeme sind Programme, die im Unterrichtskontext eingesetzt werden können, um unmittelbar Rückmeldung von Schülerinnen und Schülern zu erhalten. Die Rückmeldungen der Kinder werden bei den meisten Audience Response Systemen über Tablets oder Smartphones abgegeben (Brandhofer 2015). Die gesamten Antworten werden vom

System ausgewertet und der Lehrperson – meist bereits grafisch aufbereitet – zur Verfügung gestellt. Viele Audience Response Systeme stellen ihre wesentlichen Funktionen kostenlos zur Verfügung, so auch die in diesem Artikel beschriebenen Systeme Kahoot und iVoting. Lehrerinnen und Lehrer können die Systeme in unterschiedlichen Kontexten einsetzen, etwa für klassische Abstimmungen, um Feedback einzuholen oder auch für das Überprüfen von Lerninhalten im Rahmen eines Quiz. Die Rückmeldungen der Kinder können je nach gewünschtem Einsatzzweck anonym oder mit Namensangabe erfolgen.

Der Mehrwert von Audience Response Systemen für den Unterricht besteht vor allem im schnellen und übersichtlichen Darstellen der Rückmeldungen. Das Auszählen, Auswerten und Aufbereiten der Antworten muss nicht erst von der Lehrperson vorgenommen werden, das Audience Response System stellt die Ergebnisse automatisch übersichtlich dar. Damit wird der Lehrkraft mehr Zeit verschafft, sich auf das tatsächliche Unterrichtsgeschehen bzw. das Vermitteln von Lerninhalten zu konzentrieren.

Unterrichtssequenz „Meine Stimme zählt!“

Die Unterrichtssequenz „Meine Stimme zählt!“ ist als Beispiel dafür zu sehen, wie die Wahl der Klassensprecherin bzw. des Klassensprechers als Ausgangspunkt für die Thematisierung demokratischer Prozesse bzw. des eigenen Mitbestimmungsrechts herangezogen werden kann. Die beschriebene Unterrichtsstunde wurde im September 2018 in der Volksschule Steinbrunn (Österreich) vom Autor selbst durchgeführt. Zum Einsatz kamen zwei Audience Response Systeme:

- iVoting für den Abstimmungsprozess
- Kahoot für das Überprüfen der Lernfortschritte

Vorbereitungen

Einige Tage vor der tatsächlichen Wahl kündigte die Lehrperson die Wahl zum Klassensprecher oder zur Klassensprecherin an. Je nach Vorwissen der Kinder sollte hier auch bereits darauf eingegangen werden, welche Aufgaben mit diesem Amt verbunden sind. Diese Aufgaben können je nach Klasse und Altersstufe variieren, in jedem Fall gehören das Vertreten der Interessen der Schülerinnen und Schüler einer Klasse dazu sowie die Weitergabe von Anregungen oder Beschwerden der Kinder an die Lehrperson. Nachdem die Aufgabenbereiche geklärt waren, forderte die Lehrperson all jene Kinder auf, sich zu melden, die für die Klassensprecher/innen-Wahl kandidieren wollten. Die Namen der Kandidatinnen und Kandidaten wurden auf einem vorbereiteten Informationsplakat notiert und gut sichtbar in der Klasse aufgehängt (Abb. 1). Eine solche Wahlinformation kann folgende Fragen abdecken (Hofmann 2010, 207):

- Wer oder was wird gewählt?
- Wann findet die Wahl statt?
- Wo findet die Wahl statt?
- Wer ist wahlberechtigt?

Optional könnten jene Kinder, die sich zur Wahl stellen, auch selbst ein Wahlplakat gestalten, um die Mitschüler von sich zu überzeugen, oder eine kurze Rede vorbereiten, warum gerade sie als Klassensprecherin oder Klassensprecher geeignet wären.

Für die Lehrperson gehörte zur Vorbereitung auf die Wahl überdies die Auseinandersetzung mit den technischen Möglichkeiten der genutzten Audience Response Systeme. Im konkreten Unterrichtsbeispiel wurde dazu auf der Website www.ivoting.co ein kostenloser Account erstellt und die Abstimmung für die Klassensprecher/innen-Wahl mit den Namen der Kandidatinnen und Kandidaten angelegt. Außerdem bereitete die Lehrperson eine Abstimmung für die Stichwahl vor, falls im ersten

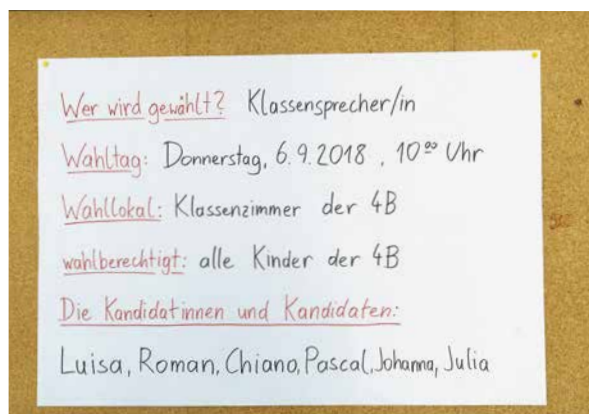


Abb. 1 Informationsplakat zur Klassensprecher/innen-Wahl

Foto: © Hannah Lunzer



Abb. 2 Ein Schüler wartet auf das Freischalten der Wahl.

Foto: © Hannah Lunzer



Abb. 3 Eine Schülerin überlegt, für wen sie stimmen möchte.

Foto: © Hannah Lunzer



Abb. 4 Die Lehrperson präsentiert das Ergebnis des 1. Wahldurchgangs.

Foto: © Hannah Lunzer

Wahldurchgang kein Kind über 50 % der Stimmen bekommen sollte. Die Ergebnisfelder für die Namen wurden hier noch frei gelassen, um sie später im Unterricht je nach Wahlergebnis schnell ergänzen zu können. In Kahoot (<http://create.kahoot.it>) wurde ein Quiz zu den Lerninhalten der Unterrichtsstunde erstellt, um am Ende der Einheit überprüfen zu können, was sich die Kinder zum Thema tatsächlich gemerkt hatten.

Am Wahltag

Zu Beginn der Unterrichtssequenz zur Klassensprecher/innen-Wahl wurde die Frage diskutiert, ob und warum überhaupt eine Klassensprecherin oder ein

Klassensprecher nötig und wichtig sei. Die Kinder diskutierten und sammelten Argumente für bzw. gegen dieses Amt. Außerdem wurde überlegt, wessen Interessen ein Klassensprecher zu vertreten hätte und welche Fähigkeiten eine gute Klassensprecherin oder ein guter Klassensprecher mitbringen müsste. Anschließend bekamen die Kandidatinnen und Kandidaten noch einmal die Gelegenheit, sich der Klasse vorzustellen und die Wählerinnen und Wähler von sich zu überzeugen.

Nach der Vorstellungsrunde wurden die zentralen Grundsätze einer Wahl erläutert (Hofmann 2010, 207 f. bzw. Artikel 38 des Grundgesetzes für die Bundesrepublik Deutschland):

- Allgemein – Jedes Kind, das wahlberechtigt ist, darf seine Stimme unabhängig von Geschlecht, Herkunft etc. abgeben.
- Unmittelbar – Jedes Kind wählt seine Vertretung direkt.
- Frei – Jedes Kind darf frei und ohne Druck von außen entscheiden, wen es wählen will.
- Gleich – Jede Stimme ist so viel wert wie die von anderen Kindern.
- Geheim – Niemand soll sehen, wem ein Kind seine Stimme gibt.

Warum ist das Einhalten der Wahlgrundsätze von zentraler Bedeutung? Einige Kinder vertraten zunächst die Ansicht, die Kandidatinnen und Kandidaten, die zur Wahl antreten, dürften selbst nicht mitwählen bzw. – falls sie doch wählen sollten – dürften sie sich nicht selbst wählen. Durch das Klären der Begriffe konnte dieses Missverständnis schnell ausgeräumt werden.

Der nächste wichtige Punkt war das genaue Erklären des Wahlvorgangs und in diesem Zusammenhang auch das Vertrautmachen der Kinder mit der eingesetzten Technik. Nachdem jedes Kind ein iPad bekommen hatte, wurde der Wahlprozess mittels iVoting schrittweise erklärt. Als alle Fragen geklärt waren (Abb. 2), schaltete die Lehrperson die Abstimmung frei, sodass alle die Frage „Wer soll der/die neue Klassensprecher/in werden?“ und die dazugehörigen

Antwortmöglichkeiten sahen (Abb. 3). Die Schülerinnen und Schüler konnten nun ihre Wahl treffen. Sobald alle Stimmen abgegeben waren und die Lehrperson etwas Spannung aufgebaut hatte (Stichwort „Stimmenausählung“), wurde das Ergebnis präsentiert (Abb. 4). Da im konkreten Fall beim ersten Wahlgang kein Kind die absolute Mehrheit erhalten hatte, kam es zu einer Stichwahl zwischen den zwei Kandidaten mit den meisten Stimmen. Auch hier hatten die Kinder Zeit, ihre Wahl zu treffen und über iVoting anonym abzustimmen. Nach einem sehr knappen Ergebnis bei der Stichwahl stand der Sieger schließlich fest (Abb. 5).

Beim Nachbesprechen des Wahlprozesses wurde noch einmal konkret auf die fünf Wahlgrundsätze eingegangen und etwaige Fragen der Kinder wurden geklärt. Zum Abschluss der Stunde forderte die Lehrperson die Kinder auf, in ihrem iPad auf <http://kahoot.it> die Game-PIN einzugeben, die von Kahoot für das Quiz generiert und an der Tafel angezeigt wurde (Abb. 6). Nachdem alle Kinder die Game-PIN und ihren Namen eingegeben hatten, startete die Lehrperson das Wahlquiz. Die Fragen erschienen der Reihe nach an der Tafel (Abb. 7), die Kinder mussten auf dem iPad die zur richtigen Antwort passende Farbe auswählen (Abb. 8).

Für jede Frage stand den Kindern eine von der Lehrperson festgelegte Zeitspanne zur Verfügung. Nach jeder Frage bekamen die Kinder unmittelbar Rückmeldung, ob ihre Antworten richtig waren (Abb. 9) und welche Platzierung sie im Vergleich zu den anderen Kindern hatten. Dies sorgte für zusätzliche Motivation. Nach dem Quiz bekamen die Kinder auch die Möglichkeit, ihre Rückmeldung zur Unterrichtssequenz zu geben (Wie viele Sterne [1–5] würdest du der Unterrichtsstunde geben? Hast du heute etwas Neues gelernt? Wie fühlst du dich jetzt? Hättest du gerne nochmal eine Unterrichtsstunde mit dieser Technik?).

Die Auswertung wurde – laufend aktualisiert – an die Tafel projiziert

(Abb. 10) und zeigte, dass die Unterrichtssequenz für viele Kinder inhaltlich Neues zu bieten hatte und sie sich den weiteren Einsatz von Audience Response Systemen wünschten.

Fazit

- Audience Response Systeme, die derzeit vielfach vorrangig in der Hochschullehre Einsatz finden (Brandhofer 2015), eröffnen auch in

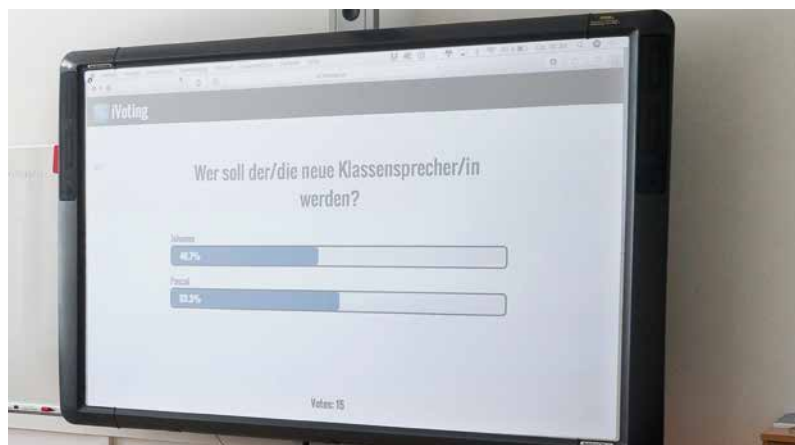


Abb. 5 Das Ergebnis der Stichwahl bringt den Gewinner.

Foto: © Hannah Lunzer



Abb. 6 Die Kinder loggen sich mit dem Game-PIN in das Kahoot-Quiz ein.

Foto: © Hannah Lunzer



Abb. 7 Frage und dazugehörige Antwortmöglichkeiten erscheinen an der Tafel.

Foto: © Hannah Lunzer

der Grundschule unterschiedliche Möglichkeiten. Ein Problem könnte hier zwar die fehlende technische Ausstattung (z. B. Tablets in Klassenstärke, WLAN in der Schule) sein, allerdings

verfügen viele Kinder bereits im Grundschulalter über Smartphones, die sich auch für den Einsatz von Audience Response Systemen eignen. Bei manchen Audience Response Systemen, z. B. Plickers,

benötigen die Kinder noch nicht einmal ein Smartphone für die Abstimmung. Sie erhalten Kärtchen, die sie entsprechend der vermuteten Antwort nach vorne drehen und hochhalten. Die Lehrperson kann die Antwortkarten dann via Handy einscannen und erhält sofort die Auswertung.

■ Für das Durchführen einer Klassensprecher/innen-Wahl bieten Audience Response Systeme eine große Unterstützung im Abstimmungs- und Auswertungsprozess. Auch die grafische Aufbereitung der Ergebnisse erinnert an „echte“ Wahlen im Fernsehen. Durch das Auslagern des Wahlauswertungsprozesses an den Computer kann sich die Lehrperson vorrangig auf inhaltliche Aspekte der Unterrichtsstunde bzw. auf Fragen und Diskussionsansätze der Kinder konzentrieren, sie damit schrittweise an deren Möglichkeiten zur Mitbestimmung heranführen und sie darin unterstützen, „demokratische Mittel zur Durchsetzung ihrer Interessen anzuwenden“ (Hofmann 2010, 201).



Abb. 8 Eine Schülerin wählt die Antwort auf dem iPad aus.

Foto: © Hannah Lunzer



Abb. 9 Nach jeder Frage sehen die Kinder, ob ihre Antworten richtig waren.

Foto: © Hannah Lunzer



Abb. 10 Die Rückmeldung zur Unterrichtssequenz wird besprochen.

Foto: © Hannah Lunzer

Literatur

BMBWF: Unterrichtsprinzip Politische Bildung. Grundsatzlerlass 2015 https://bildung.bmbwf.gv.at/ministerium/rs/2015_12.html

Brandhofer, G.: Audience Response Systeme. Graz 2015 <http://www.brandhofer.cc/audience-response-systeme/>

Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts (GDSU) (Hrsg.): Perspektivrahmen Sachunterricht. Bad Heilbrunn 2013

Hofmann, S.: Schuldemokratie in der Volksschule. In: Kühberger, C.; Windischbauer, E. (Hrsg.): Politische Bildung in der Volksschule. Annäherungen aus Theorie und Praxis. Innsbruck 2010, 200–210

Anmerkung

Audience Response Systeme, die sich für den Grundschulunterricht eignen:

- Kahoot (www.getkahoot.com)
- iVoting (www.ivoting.co)
- Plickers (www.plickers.com)
- Quizizz (www.quizizz.com)
- StrawPoll (www.strawpoll.de)
- Feedbackr (www.feedbackr.io)
- Socrative (www.socrative.com)

Autor

Stefan Meller, MA BEd, Institut für Ausbildung und schulpraktische Studien, Pädagogische Hochschule Burgenland, stefan.meller@ph-burgenland.de