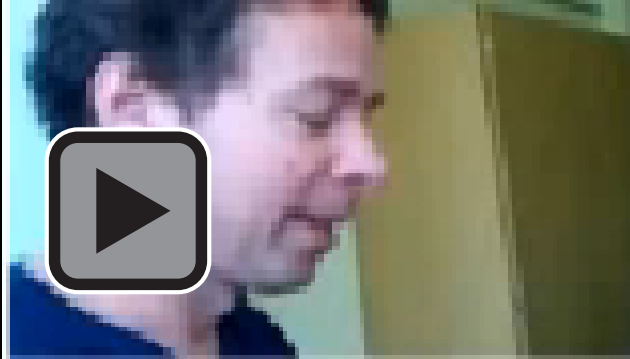
Veröffentlicht auf: mieriesuperklasse.de

Fachseminar Gesellschaftswissenschaften (GeWi/SU)
FSL Matthias Lenz und Peter Torzewski-Harbort
Thema: Planspiel – Wo soll der Flughafen Berlin Brandenburg (BER) gebaut werden?

Der Sitzungsverlauf:

Es war schon eine besondere Sitzung, die hier ausschnittsweise veröffentlicht wird! Fand sie doch fachübergreifend statt und lag weitgehend in den Händen eines angehenden Lehrers. Herr Röper-Kühnemann fesselte uns mit der Idee, Planspiele im Unterricht durchzuführen, indem er Informationen bereitstellte und die KollegInnen dazu inspirierte, sich selbst in Rollen darzustellen, die wesentliche Positionen innerhalb der immer noch aktuellen Diskussion um den BER widerspiegelten. Die Bedeutung des handlungsorientierten Unterrichts, in seiner Aktualität, den damit verbundene Emotionen und Nähe zur Lebenswirklichkeit, wurde den TeilnehmerInnen so eindrucksvoll deutlich.



Plan- und Rollenspiele im Unterricht

1) Grundlagen:

Lerntätigkeiten und Bildungsstandards:
Laut KMK sollen die Schülerinnen und Schüler zu den fachspezifischen Kernthemen/ Leitideen möglichst oft...

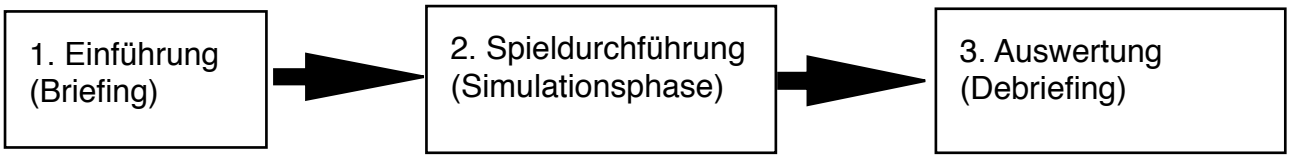
- **Recherchieren** (lesen, nachschlagen, exzerpieren...)
- **Konstruieren** (schreiben, strukturieren, modellieren...)
- **Kommunizieren** (sprechen, zuhören, fragen, diskutieren...)
- **Präsentieren** (visualisieren, vortragen, inszenieren...)
- **Kooperieren** (unterstützen, mitarbeiten, regeln...)
- **Problemlösen** (brainstormen, planen, entscheiden...)
- **Reflektieren** (bilanzieren, beurteilen, kritisieren...)

2) Was ist ein Planspiel?

Die Schülerinnen und Schüler erfahren im Planspiel einen ausgewählten Teil der Wirklichkeit sehr direkt, indem sie sich aktiv an einer Simulation dieser Wirklichkeit beteiligen.

Schematische Darstellung eines Planspiels für eigenverantwortliches Lernen und Arbeiten:

3) Ablauf eines Planspiels:



1. Einführung (Briefing)
Während des Briefings werden die Teilnehmenden in das Planspiel eingeführt. Die Spielregeln, das Ziel und der organisatorische Rahmen sollten dabei klar ersichtlich werden. Dabei sollte auch geklärt werden, welche Verhaltensweisen während dem Planspiel gelten. Primär sollte dabei ausgehandelt werden, ob die Teilnehmenden verantwortlich handeln, wie sie es im richtigen Leben täten oder ob sie um jeden Preis gewinnen wollen.

2. Spieldurchführung (Simulationsphase)
Während der Simulationsphase befinden sich die Teilnehmenden in einer simulierten Realität. Die Planspielmethodik vertraut auf die direkte Erfahrung der Lernenden, wobei in diesem Fall die Erfahrung in der konstruierten Wirklichkeit während der Simulationsphase gewonnen wird. Erfahrungsbasiertes Lernen wird begünstigt, wenn es in einem Zyklus von vier Schritten abläuft:

Konkret erfahren → Reflektierend beobachten → Verallgemeinern → Anwenden und Prüfen

3. Auswertung (Debriefing)
Das Debriefing ist ein unabdingbarer Baustein für erfolgreiches Lernen mit Planspielen. Die Auswertung sollte ohne Unterbrechung an die Spielphase anschliessen, weil die unmittelbaren Eindrücke der Teilnehmenden ein wichtiger Baustein für die Lernprozesse sind. Auch bei grosser Zeitknappheit sollten die Teilnehmenden im Minimum die wichtigsten Gedanken zur Simulationsphase spontan festhalten.

4) Fazit

Wer gelernt hat, selbständig zu planen
und seine Arbeit zu organisieren,
Informationen zu beschaffen
und gekonnt zu exzerpieren.

Wer gelernt hat, in der Gruppe zu arbeiten
und sensibel zu kooperieren,
Kritik zu üben und andere zu integrieren.

Wer gelernt hat, Diskussionen zu führen
und offen seine Meinung zu sagen,
geschickt zu verhandeln und
Verantwortung zu tragen.

Wer gelernt hat, konstruktiv zu denken
und Probleme zu beheben,
Fantasie zu entwickeln
und nach Neuem zu streben.

Wer all dies gelernt hat,
der hat was erworben,
was im Leben gebraucht wird,
nicht nur heute - auch morgen!

Heinz Klippert für seine Töchter

Literatur:

CAPAUL, Roman; ULRICH, Markus (2010): Planspiele. Simulationsspiele für Unterricht und Training. 2. Auflage. Tobler Verlag. Altstätten.

KLIPPERT, Heinz (2008): Planspiele. 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. 5. Auflage. Beltz Verlag. Weinheim und Basel.

MASSING, Peter (2004): Planspiele und Entscheidungsspiele. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Methodentraining für den Politikunterricht. Themen und Materialien. Bonn.

Plan- und Rollenspiele im Erdkundeunterricht der Klassen 5 und 6

1. Wie sind Plan- oder Rollenspiele im EKU gestaltet?

Planspiele stellen im EKU realistische Planungssituationen dar, die eine Entscheidung verlangen. Dabei übernehmen i. Allg. Schülergruppen, nachdem sie sich informiert und Argumentationsstrategien erarbeitet haben, unterschiedliche Standpunkte in der Diskussion.[1] Es wird also eine Situation simuliert, die im Sinne der geographischen Wissenschaft raumrelevante Entwicklungsfaktoren untersucht.
Die spielerischen Elemente ergeben sich aus der Rollenübernahme, die keineswegs der persönlichen Einstellung entsprechen muss und den überraschenden, mitunter emotionsgeladenen, Momenten, die sich daraus ergeben, dass die ansonsten eher einschätzbaren Teilnehmer unerwartet reagieren.
Planspiele i. e. S. dienen oft der Auseinandersetzung mit sehr komplexen realen Verhältnissen. Insofern wäre es angebracht, bei der Durchführung in den Klassen 5/6 von (reglementierten) Rollenspielen zu sprechen.

2. Didaktische Funktion des Plan- oder Rollenspiels im EKU

Raumwirksame Entscheidungen erfolgen in demokratischen Staaten gemeinhin erst nach ausführlicher Abwägung der Interessen Beteiligter. Indem SuS wirklichkeitsnahe Planungssituationen spielen, erleben sie diesen demokratischen Prozess nach und üben sich im Zuge der Simulation darin, eigene Positionen mit Argumenten zu vertreten aber auch die Einstellungen anderer anzuerkennen und somit insbesondere die personale und soziale Kompetenz zu erweitern.
Darüber hinaus bietet die Vorbereitungsphase – die erfahrungsgemäß durch besonderen Lernwillen, ausgelöst durch die Vorfreude auf die Spielsituation, gezeichnet ist – zahlreiche Möglichkeiten durch den Umgang mit geographischem Arbeitsmaterial Fach- und Methodenkompetenzen anzuwenden und zu fördern.

3. Die Rolle des Spielleiters

[1] Vgl. Hoffman in Haubrich, H.: Geographie unterrichten lernen. Die neue Didaktik der Geographie konkret; 206, S. 140

Der Spielleiter muss in erster Linie für die Einhaltung der Spielregeln sorgen. Da die Planspiel-Auseinandersetzungen auch zu erheblicher Erhitzung der Gemüter führen kann, ist die Übernahme dieser Rolle durch die Lehrkraft in manchen Lerngruppen sinnvoll, um ggf. das Spiel zu unterbrechen, die Regeleinhaltung anzumahnen oder an den Rand gedrängte SuS einzubeziehen.

4. Mögliche Themen für Plan- oder Rollenspiele im EKU Klasse 5/6

- Die Einrichtung eines landwirtschaftlichen Betriebes mit Massentierhaltung in einer ländlichen Region (→ Nawi)
- Die Installation des Windparks „Adlergrund“ vor Rügen (→ Nawi)
- Umgestaltung eines landwirtschaftlich geprägten Alpendorfes in ein Tourismuszentrum
- Rekultivierung eines Braunkohle-Tagebaus in der Lausitz

Rollenkarte: Landwirtschaftsexpertin/-experte

Sie sind Expertin oder Experte im Ministerium für Infrastruktur und Landwirtschaft des Landes Brandenburg (MIL) und haben den Auftrag, dafür zu sorgen, dass die Landwirtschaft durch den neuen Flughafen Berlin-Brandenburg International nicht zu sehr geschädigt wird. Aufgrund der Tatsache das Berlin ein urbaner, dicht besiedelter Raum mit hoher Flächenversiegelung ist, kann diese Rolle in Bezug auf Berlin vernachlässigt werden. Der Flughafen BBI benötigt eine Fläche von ca. 1470 ha Grund. Das entspricht einer Grundfläche von ca. 2000 Fußballfeldern und könnte ca. 60 Landwirtschaftsbetriebe von mittlerer Größe aufnehmen. Eventuell benötigen Sie alternative Flächen um die vorhandenen Agrarbetriebe umzusiedeln. Sollte der Flughafen Schöneberg ausgebaut werden, erweitert BBI dessen Fläche um 970 ha.
Sie versuchen die Flughafenplaner zu beeinflussen:

- Gebiete, in denen Landwirtschaft sehr gut möglich ist, sollen erhalten bleiben.

- Sonderkulturen (Spargel, Gemüse) sollen geschont werden, da sie nur sehr schwer an anderer Stelle anzulegen sind.

- Schützenswerte Grundwasservorkommen sind zu schonen! Auslaufendes Kerosin, zum Beispiel nach einer Flugzeugkatastrophe, kann das Grundwasser verseuchen.

- Es soll garantiert sein, dass die Betriebe geeignetes Ersatzgelände zur Umsiedelung erhalten. Dabei sind insbesondere die ausgedehnten Spargelfelder im Süden und Südwesten Berlins, die Biosphärenreservate im Nordosten Berlins und das einzigartige Landwirtschaftsgebiet Spreewald im Südosten Berlins zu beachten.

Solange die Landwirte im Besitz der Grundstücke sind, die BBI für den Bau benötigt, ist ihre Position gefestigt. Allerdings dürfen Grundstücke nach §28 Luftverkehrsgesetz (LuftVG) enteignet werden, was ihre Position nachhaltig schwächt.

© by CRK-Inspirations 2011.

Inhalt Materialbox

Flughafen und Lärmzonen-Schablone

Rollenkarte: Eigenheimbesitzerin/-besitzer (rot)

Rollenkarte: Grundbesitzerin/-besitzer (rot)

Rollenkarte: Lärmfachfrau/-mann(rot)

Rollenkarte: Landwirtschaftsexpertin/-experte (rot)

Rollenkarte: Flughafenplanerin/-planer (grün)

Rollenkarte: Verkehrsplanerin/-planer (grün)

Rollenkarte: Finanzplanerin/-planer (grün)

Rollenkarte: Bürgermeisterin/-meister (blau)

Rollenkarte: Bürgerversammlung (blau)

Rollenkarte: Landesplanerin/-planer (blau)

Rollenkarte: Hintergrundinformationen über die betroffene Gemeinde (blau)

Rollenkarte: Gegengutachterin/-gutachter (gelb)

Rollenkarte: Lokalreporterin/-reporter (gelb)

Karten zur Standortbestimmung: Luftstraßen

Karten zur Standortbestimmung: ÖPNV-Infrastrukturnetz, Autobahnnetz und Entwicklungsachsen

Hintergrundinformationen und Historie zu BBI

Planspiel-Karte

© by CRK-Inspirations 2011.