

Käthi Theiler-Scherrer

Potenzial von Simulationen – Situationen der alltäglichen Lebensführung aufgreifen und gesellschaftliche Mitverantwortung diskutieren

Rollenspiele ermöglichen Lernenden einen Perspektivenwechsel. Dieser kann genutzt werden für die Auseinandersetzung mit individuellen Bedürfnissen und Handlungen sowie deren Wechselwirkung mit gesellschaftlichen Anforderungen. So können beispielsweise Konsumsituationen aus verschiedenen Perspektiven diskutiert und Folgen für die verschiedenen Akteure beurteilt werden.

Schlüsselwörter: Rollenspiel, Rollenübernahme, Perspektivenwechsel, Anspruchsgruppen, Handlungsspielräume

1 Einführung

Zählen Sie auch zu den Flugreisenden? Es gibt gute Gründe für das Reisen mit dem Flugzeug, sei dies beruflich oder privat, beispielsweise für Besuche bei Verwandten. Vielleicht fahren Sie lieber mit dem Zug? Sie lassen sich bewusst Zeit für die Reise, nutzen die Reisezeit zum Arbeiten oder möchten die Umwelt weniger belasten. Tatsache ist, dass die Anzahl Flugpassagiere zum Beispiel am Flughafen Zürich¹ im Jahr 2017 um 6.3% im Vergleich zum Vorjahr zugenommen haben. Das Frachtvolumen hat im gleichen Zeitraum um 13.1% zugenommen. In unserem Alltag sind wir selber als Flugpassagiere unterwegs oder konsumieren Güter und Dienstleistungen die Flugbewegungen auslösen. Ist dies aus der individuellen Perspektive wie auch aus dem Blickwinkel der Gesellschaft vertretbar? Dürfen die Bedürfnisse Einzelner befriedigt werden ungeachtet der Konsequenzen? Welche Ansprüche der verschiedenen Akteure in Gesellschaft, Politik und Wirtschaft können geltend gemacht werden im Sinne einer gesellschaftlichen Mitverantwortung?

Solche und ähnliche Alltagssituationen und Fragestellungen können Ausgangspunkt für eine Lernarrangement sein, bei dem über gesellschaftliche Mitverantwortung nachgedacht und individuelle Handlungsspielräume diskutiert werden. Die Alltagssituation kann durch eine Simulation – beispielsweise mit einem Rollenspiel – für Studierende wie auch für Schülerinnen und Schüler, erschlossen werden. Im Rahmen eines Rollenspiels werden verschiedene Perspektiven eingenommen. Die Spielenden formulieren Argumente und nutzen Strategien, die den Akteuren entsprechen, die sie vertreten. Im Folgenden wird aufgezeigt, wie in einer

| Perspektivenwechsel im Rollenspiel

Simulation durch die Übernahme von Rollen das Zusammenspiel von Individuum und Gesellschaft thematisiert werden kann. Nebst theoretischen Überlegungen wird am Beispiel „Südanflug am Flughafen Zürich“ eine konkrete Unterrichtsumsetzung sowohl für Studierende, wie auch für Schülerinnen und Schüler skizziert.

2 Lernpotenzial von Rollenspielen

2.1 Perspektivenwechsel in Rollenspielen

Das Rollenspiel, als eine Form von Simulation, ermöglicht das Lernen am und im Modell. So beschreiben Capaul und Ulrich die Simulation als „eine (fiktive) Nachbildung realer Vorgänge.“ (2010, S.18). Damit kann also beispielsweise eine Situation aus der alltäglichen Lebensführung nachgebildet werden. Dieser Realitätsbezug bildet im Zusammenspiel mit Regeln und Rollen die Grundlage einer Simulation (Schwägele, 2012, S. 35). Der Realitätsbezug kann mehr oder weniger ausgeprägt sein. Werden im Rollenspiel nur ausgewählte Aspekte einer Alltagssituation berücksichtigt, wird einerseits die Komplexität reduziert und kann andererseits auf das, was für das Lernen bedeutsam ist, fokussiert werden. Die Spielregeln wiederum steuern erwünschte Aktivitäten und Abläufe (Capaul & Ulrich, 2010, S. 127). Im Rollenspiel nehmen Lernende eine vorgegebene Rolle ein und vertreten diese in einer festgelegten Situation (Wilbers, 2012, S. 498; Macke, Hanke & Viehmann, 2008, S. 221). Sie versuchen entsprechend mehr oder weniger genauen Vorgaben möglichst im Sinne der zu vertretenden Rolle zu agieren und reagieren. Die Spielenden sollen dabei ihre eigene Identität in den Hintergrund rücken und dafür gesellschaftlich erwartetes Verhalten einer sozialen Position nachahmen. (Capaul & Ulrich, 2010, S.19; Schwägele, 2012, S. 36). Dadurch verhilft das Rollenspiel den Lernenden „Erfahrungen aus einer bestimmten Perspektive zu machen und zu reflektieren“ (Schwägele, 2012, S. 36).

Das Rollenspiel verläuft in drei wesentlichen Phasen: dem Briefing, der eigentlichen Spielphase (Gaming²) und dem Debriefing (Capaul & Ulrich, 2010, S. 18; Wilbers, 2012, S. 501). In der Phase des Briefings wird die Rolle erarbeitet, der Ablauf und die Regeln werden eingeführt. In der Spielphase agieren die Spielerinnen und Spieler mit ihren Rollen in der simulierten Realität. Sie bringen Argumente ein und setzen Strategien um. Während dem Spiel gehören kurze reflektierende Momente dazu. Indem beispielsweise bisher eingebrachte Argumente festgehalten und geordnet werden, wird reflektierend beobachtet im Sinne des erfahrungsbasierten Lernens nach Kolb (Capaul & Ulrich, 2010, S. 39). Die Beobachtungen können für den weiteren Spielverlauf oder später bei der Auswertung genutzt werden. Im Debriefing, also in der Auswertungs- und Reflexionsphase findet das eigentliche Lernen statt (Birgmayr, 2011, S. 44). Die individuellen und unmittelbaren Erfahrungen aus der Spielphase bilden dazu die Grundlage. Diese werden analysiert und dabei Bedeutungen und Strukturen herausgearbeitet (Capaul & Ulrich, 2010, S. 38). Daraus lässt

sich ein Bezug zu fachlichen Konzepten und Theorien herstellen und so über die Verallgemeinerungen die Ausgangslage für eine erneute Anwendung und Überprüfung in einem weiteren Durchgang in der Simulation oder im Alltag erarbeiten.

2.2 Übernahme von Rollen

Damit sich die Lernenden optimal auf ihre Rolle einlassen können und der Perspektivenwechsel den Lernprozess unterstützt, muss die Rollenübernahme bewusst gestaltet werden. Dazu lesen sich die Lernenden anhand einer Rollenkarte in ihre eigene Rolle ein. Sie machen sich ein möglichst genaues Bild des Akteurs, den sie vertreten. Damit die Lernenden im Spiel rollenadäquat agieren und reagieren können, lohnt es sich vor der Durchführung mögliche Argumente zu formulieren, zu antizipieren was andere Akteure einbringen werden und sich zu überlegen wie die Verhaltensweise der Rolle gestaltet werden kann (Wilbers, 2012, S. 501). Dies unterstützt den Perspektivenwechsel und hilft in der Spielphase in der Rolle des Akteurs zu verbleiben. Die Rollenübernahme kann dabei unterschiedlich ausgeprägt geschehen (Petrik, 2017, S. 48). Bleibt die Übernahme sehr nahe an der eigenen Identität, wird die Rolle auf der Basis von eigenen Werten und Normen umgesetzt. Für einen erfahrungs- und lernwirksamen Perspektivenwechsel ist es erstrebenswert, dass sich die Lernenden in der Spielphase von der eigenen sozialen Rolle distanzieren. Idealerweise gelingt es durch das eingangs erwähnte Vorgehen, die fremde soziale Rolle mit den entsprechenden Werten und Rollenerwartungen zu gestalten. Dadurch kann erreicht werden, dass die Spieler aus der entsprechenden Perspektive „[...] durch ihre Handlung aktiv auf ihre Spielumgebung einwirken und gleichzeitig Rückmeldung dieser Einwirkungen erfahren.“ (Schwägele, 2012, S. 33). Zur Unterstützung der Rollenübernahme dienen nebst den Rollenkarten und der sorgfältigen Einarbeitung in der Briefingphase auch beispielsweise Namensschilder, eine geeignete Sitzordnung oder die Übernahme von Regeln der simulierten Alltagssituation. So sprechen sich zum Beispiel Vertreterinnen und Vertreter verschiedener Interessensgruppen an einem runden Tisch per Sie an, und der Austausch wird von einer Gesprächsleitung moderiert. Zudem enthalten die Rollenkarten Hinweise zu taktischen, macht- und interessenorientierten Aspekten, die die Spielenden in ihrem Handeln und Kommunizieren (Petrik, 2017, S. 50) unterstützen.

3 Konkretes Beispiel – Südanflug am Flughafen Zürich

Das im Folgenden vorgestellte Rollenspiel stammt aus dem Lehrbuch „Betriebswirtschaft verstehen“ von Capaul und Steingruber (2016, S. 79). Inhaltlich geht es um den viel diskutierten Südanflug am Flughafen Zürich. In der Version von Capaul und Steingruber (2016) geht es um die Frage ob der Südanflug eingeführt werden soll oder nicht. In der Realität ist der Südanflug längst eine Tatsache. Aktuell stellt sich

Perspektivenwechsel im Rollenspiel

die Frage in welchem Umfang und wie der Flugbetrieb ausgebaut werden soll. Dabei treffen unterschiedlichste Interessen aufeinander. Aus der Perspektive der Flugreisenden ist der Ausbau erwünscht, damit das Angebot entsprechend ihren Bedürfnissen gestaltet werden kann. Anwohnerinnen und Anwohner hingegen wünschen sich eher eine Reduktion, als einen Ausbau. Sie leiden unter der zunehmenden Lärmbelastung oder dem immer grösseren Verkehrsaufkommen auf den Zufahrtsachsen zum Flughafen. Im Rollenspiel treffen vier Interessensvertreterinnen und -vertreter im Rahmen einer Podiumsdiskussion aufeinander.

Tab. 1: Aktualisierte Rollenbeschreibungen (nach Capaul & Steingruber, 2016, S. 79)

Perspektive	Rollenkarte
Anwohnerinnen und Anwohner Eltern	Sie sind Mutter von drei kleinen Kindern im Alter von 3 Monaten, 2 und 4 Jahren. Sie gehören keiner politischen Partei an, engagieren sich aber sehr stark für soziale Themen in ihrem Umfeld. Mit der Erweiterung des Südanfluges sind Sie und Ihre Gemeinde zusätzlichem Fluglärm ausgesetzt. Sie nutzen die Gelegenheit, dieser Plage gleich wieder ein Ende zu setzen und engagieren sich als Vertreterin des an den Flughafen grenzenden Gebietes an vorderster Front. Dazu haben Sie sich intensiv informiert und haben sich gute und treffende Argumente zurechtgelegt.
Wirtschaft Vorsitzender eines Wirtschaftsverbandes	Sie sind Vorsitzender des Vereins „Globally Connected Zürich“. Zweck dieses Vereins ist die Wahrnehmung der Interessen der global tätigen Wirtschaftsbetriebe im Grossraum Zürich. Als Vorsitzender dieses Vereins stehen die Anliegen des Vereins für Sie an erster Stelle und so setzen Sie sich auch dafür ein, dass die Südanflüge auf Zürich Kloten weitergeführt werden.
Unternehmen CEO des Flughafenbetreibers	Sie sind CEO der Air Zurigo. Ihre Gesellschaft hat sich für den Südanflug ausgesprochen. Ihrer Meinung nach wäre eine Einschränkung des Südanfluges für die gesamte Region fatal. Fracht- und Passagierströme würden sich von Zürich auf ausländische Drehkreuze verlagern. So wären Tausende von Arbeitsplätzen gefährdet. Aus diesem Grund plädieren Sie für eine „praktikable Südanflugregelung“.
Politik, Umwelt Mitglied einer Partei	Sie sind ein erfahrenes Mitglied der Grünen Partei und setzen sich vehement gegen die Erweiterung des Südanfluges auf Zürich Kloten ein. Sie sind der Ansicht, dass viele Flugreisen unnötig sind, da Alternativen dazu bestehen (z. B. Ferien in der Schweiz, Benutzung der Bahn, Informationstechnologien wie Skype, Videokonferenzen oder E-Mail).

Die Autoren Capaul und Steingruber (2016) schlagen vor, dass die Studierenden ihre Rollenbeschreibung genau lesen und sich anhand von weiteren Informationen vertieft mit ihrer Rolle auseinandersetzen. Zudem sollen sie je ein Kernargument der anderen Rollen antizipieren und stichhaltige Gegenargumente vorbereiten. Anschliessend wird eine Podiumsdiskussion durchgeführt und ausgewertet.

3.1 Einsatz von Simulationen in der Ausbildung von Lehrpersonen

In einer kompetenzorientierten Hochschullehre (Bachmann, 2013) sollen Studierende Fachwissen nicht nur aufbauen, sondern dieses auch anwenden können. Lehr-/Lernarrangements mit aktivierenden Unterrichtsmethoden wie beispielsweise Simulationen, sind geeignet, nicht nur den Wissensaufbau zu fördern, sondern auch Gelegenheit dessen Anwendung zu ermöglichen. In der fachwissenschaftlichen Ausbildung von angehenden Lehrpersonen der Sekundarstufe I im Fach Wirtschaft – Arbeit – Haushalt an der Pädagogischen Hochschule FHNW wird das vorgestellte Rollenspiel im Modul „Haushalte in der Marktwirtschaft“ eingesetzt. Dieses verfolgt das Ziel Beziehungen und Wechselwirkungen der Haushalte mit anderen Akteuren zu analysieren und Handlungsmöglichkeiten der Haushalte zu diskutieren. In dieser Auseinandersetzung werden unter anderem Spannungsfelder, die sich aus den verschiedenen Ansprüchen der Akteure ergeben, thematisiert. So wie aus Sicht der Betriebswirtschaft Unternehmen mit verschiedenen Stakeholdern (Capaul & Steingruber, 2016, S. 70) in einer Wechselbeziehung stehen, so stehen auch Haushalte in wechselseitigen Beziehungen mit verschiedenen Anspruchsgruppen aus Wirtschaft und Gesellschaft. Ein Unternehmen steht beispielweise in Beziehung mit Kunden, Mitarbeitenden und Kapitalgebern. Der Haushalt muss sich mit Beziehungen und Erwartungen von Arbeitgebern, dem Staat oder Produzenten auseinandersetzen. Dabei können nebst der ökonomischen Dimension auch die soziale und ökologische Dimension im Sinne einer Nachhaltigen Entwicklung von Bedeutung sein. Die Haushalte sind zudem mit ihren verschiedenen Rollen (Weber, 2014, S. 145) zum Teil direkt in möglichen Anspruchsgruppen involviert. So müssen sie abwägen zwischen ihren Interessen und Werten als Konsumierende und Arbeitnehmende wie auch als Wirtschafts- oder Weltbürgerin oder -bürger. Die verschiedenen Perspektiven, die im Spiel berücksichtigt werden und durch die Spielanlage mittels der Akteure in einen Austausch kommen, ermöglichen Erkenntnisse zum Zusammenspiel von Individuum und Gesellschaft.

3.2 Konkrete Umsetzung im Modul mit Studierenden

Studierende spielen das Rollenspiel in Gruppen jeweils zu viert. Die Rollen werden per Los zugeteilt. Die Gruppen organisieren sich selbstständig unter Berücksichtigung der Spielregeln. Dazu werden sie in der Einstiegsphase – dem Briefing – über die angestrebte Podiumsdiskussion und über aktuelle, ausgewählte Fakten zum Flug-

| Perspektivenwechsel im Rollenspiel

hafen und Flugbetrieb in Zürich Kloten informiert. Auf diese Weise können sie sich beispielsweise eine Vorstellung über An- und Abflugrouten, die Anzahl Flugbewegungen und über Rahmenbedingungen des Südanfluges im Raum Zürich machen und kennen damit die simulierte Realität als Rahmen des Rollenspiels. Zur Vorbereitung der Rollen formulieren die Studierenden, wie von den Autoren Capaul und Steingruber (2016) vorgeschlagen, Argumente und Gegenargumente für oder gegen den Ausbau des Südanfluges. Damit die Übernahme der Rolle möglichst gut gelingt, lohnt es sich, die Argumente nach einer Einzelarbeitsphase in Gruppen (entsprechend der Rollen) vorzubereiten. Bei dieser Gelegenheit können sich die Studierenden auch über Strategien für die Spielphase austauschen und auf aufgebautes Fachwissen zurückgreifen. So könnten sie beispielsweise die Produktionsfaktoren und den Umgang mit Umweltgütern thematisieren. Externe Effekte und Internalisierung im Zusammenhang mit Preisbildung können ebenfalls ein Thema sein, wie auch das Einbringen von Zusammenhängen aus dem Wirtschaftskreislauf und den Fragen von Wohlstand und Wachstum in einer Wirtschaft. Bevor die Spielenden mit der Spielphase, dem Gaming starten, werden der Ablauf und die Regeln des Podiumsgesprächs mitgeteilt. Als erstes stellen sich die Akteure vor und positionieren sich mit einem ersten Argument. Gleichzeitig werden auch die Namensschilder mit der Funktion aufgestellt. Anschliessend wird während einer festgelegten Zeitdauer diskutiert. Idealerweise findet die Diskussion an einem Tisch in einem kommunikationsfördernden Rahmen statt. Zum Abschluss der Spielphase geben die Akteure ein kurzes und prägnantes Fazit zu ihrer Position in Bezug auf die Frage ob der Südanflug ausgebaut werden soll oder nicht. Nach der Verabschiedung von den Diskussionsteilnehmern und damit von den Rollen, findet die Phase des Debriefings mit folgenden Fragenstellungen statt:

1. Was ist abgelaufen?
2. Wie ist es mir in meiner Rolle ergangen?
3. Welche Argumente und Gegenargumente kamen zum Zug?
4. Welche fachlichen Konzepte wurden im Spielverlauf einbezogen? Welcher Bezug zu fachlichen Konzepten kann im Rückblick hergestellt werden?
5. Inwiefern entsprechen die Podiumsdiskussion bzw. die Simulation der Realität?

Mit der ersten Frage soll die Podiumsdiskussion so festgehalten werden, dass der Spielverlauf für die weitere Auswertung zur Verfügung steht (Wilbers, 2012, S. 502). Mit der zweiten Frage werden die Emotionen angesprochen. Damit können die Spielenden wieder auf Distanz zum Spielverlauf gehen und erkennen, dass möglicherweise Situationen unterschiedlich wahrgenommen und beurteilt wurden (Kriz, 2013, S. 129). Die weiteren Fragen führen von der Analyse der konkreten Diskussion zum Südanflug über die Verbindung zu fachlichen Theorien und Konzepten zu einer

Verallgemeinerung, die über die individuelle Erfahrung und das Fallbeispiel hinausgehen. So könnte beispielsweise, im Sinne eines Transfers, der Ausbau eines Einkaufszentrums diskutiert werden. Auch hier stellt sich die Frage wer die Kosten der Lärmbelastung trägt oder wie mit dem Wertverlust von Wohnhäusern umgegangen werden soll oder wer von neuen Arbeitsplätzen profitiert.

3.3 Spielvarianten im Modul mit Studierenden

Je nach Anzahl der Studierenden kann pro Spielgruppe zusätzlich eine Person die Rolle der Gesprächsleitung oder der Medien einnehmen.

- Eine Gesprächsleitung kann den Auftrag übernehmen, nach einer gewissen Zeit den bisherigen Verlauf der Podiumsdiskussion zusammenzufassen. Dies gibt den Spielenden die Gelegenheit für eine kurze reflektierende Beobachtung. Erkenntnisse daraus können im weiteren Spielverlauf berücksichtigt werden.
- Die Medienvertreterin protokolliert im Spielverlauf die Argumente auf einem Flipchart und erstattet vor dem Debriefing für das Plenum Bericht über den Verlauf und die Argumentation der Akteure der beobachteten Spielgruppe. Dies gibt den Lernenden die Gelegenheit vor der Reflexion sich die Wechselwirkungen und die Argumentationslinien der Anspruchsgruppen noch einmal zu vergegenwärtigen und allenfalls mit dem Ergebnis aus anderen Gruppen anzureichern.

Weiter könnte nur eine Gruppe die Podiumsdiskussion simulieren, und die übrigen Studierenden übernehmen die Rolle des Publikums. Damit bei diesen aber die eigene Identität in den Hintergrund rückt und die Perspektivenübernahme unterstützt wird, müssen auch sie eine Rolle übernehmen. So könnten sie beispielsweise die Position der Anwohner und Anwohnerinnen in der Anflugschneise oder der Gemeindevertreter übernehmen und sich mit dem entsprechenden Rollenverhalten in die Diskussion einbringen. Für diese Variante empfiehlt es sich die Rolle der Moderation oder des Moderators einzubeziehen und festzulegen, in welchem Moment das Publikum zu Wort kommen soll.

3.4 Konkrete Umsetzung in der Schule mit Schülerinnen und Schüler

In einem kompetenzorientierten Unterricht, wie er in der Schweiz im Rahmen des Lehrplans 21 (D-EDK, 2014a) gefordert wird, sollen auch Schülerinnen und Schüler Wissen nicht nur aufbauen, sondern auch anwenden können. Im Fach Wirtschaft – Arbeit – Haushalt (7.-9. Schuljahr) sollen Lernende im Kompetenzbereich ‚Konsum gestalten‘ unter anderem folgende Kompetenz entwickeln:

Perspektivenwechsel im Rollenspiel

WAH.3.2b Schülerinnen und Schüler können ökonomische, ökologische und soziale Folgen aus verschiedenen Perspektiven betrachten (z. B. Konsument, Produzent, Arbeitnehmer, Gesellschaft). (D-EDK, 2014b, S. 6)

In dieser Kompetenz geht es um die Auseinandersetzung mit Anliegen von unterschiedlichen Anspruchsgruppen, möglichen Spannungsfeldern und letztendlich um das Zusammenspiel von Individuum und Gesellschaft. Explizit sollen dabei die Dimensionen einer Nachhaltigen Entwicklung einbezogen werden. Für den Einsatz des Rollenspiels auf der Sekundarstufe I könnten die Rollenkarten (Tab. 2) wie folgt angepasst werden, so dass diese für die Schülerinnen und Schüler zugänglich sind und auf die angestrebte Kompetenz zielen.

Tab. 2: Überarbeitete Rollenbeschreibungen für Schüler (nach Capaul & Steingruber, 2016)

Perspektive	Rollenkarte
Anwohnerinnen und Anwohner (Haushalte) Junger Erwachsener	Du wohnst in einem Quartier, das vom Fluglärm durch den Südanflug zum Flughafen Kloten betroffen ist. Deine Familie und du seid bei einem Ausbau zusätzlichem Lärm ausgesetzt. Deshalb setzt du dich als Vertreter/Vertreterin einer Interessengruppe von jungen Erwachsenen gegen den Ausbau ein. Ihr habt euch intensiv informiert und gute Argumente vorbereitete, die du einbringen willst.
Wirtschaft Vorsitzender eines Wirtschaftsverbandes	Du bist Vorsitzende/r des Vereins „Globally Connected Zürich“. Dieser Verein vertritt die Interessen der global (weltweit) tätigen Wirtschaftsbetriebe im Grossraum Zürich. Als Vorsitzende/r dieses Vereins stehen die Anliegen des Vereins für dich an erster Stelle. Du setzt dich dafür ein, dass der Südanflug auf Zürich Kloten ausgebaut werden kann, damit die Unternehmen weiter Güter per Flugfracht transportieren und Fachleute aus dem Aus- und Inland sich treffen können.
Unternehmen CEO der Fluggesellschaft	Du bist CEO der Air Zurigo. Eure Fluggesellschaft hat sich für den Südanflug ausgesprochen. Eurer Meinung nach wäre eine Einschränkung des Südanfluges für die gesamte Region schlecht. Fracht- und Passagierströme würden sich auf ausländische Flughäfen verlagern. So wären Tausende von Arbeitsplätzen gefährdet. Aus diesem Grund setzt ihr euch für eine „ausgebaute Südanflugregelung“ ein.
Politik Mitglied einer Partei	Du bist ein erfahrenes Mitglied der Grünen Partei und setzt dich klar gegen eine Erweiterung des Südanfluges auf Zürich Kloten ein. Du bist der Ansicht, dass viele Flugreisen unnötig sind, weil es gute andere Möglichkeiten gibt (z. B. Ferien in der Schweiz, Benutzung der Bahn, Informationstechnologien wie Skype, Videokonferenzen oder E-Mail).

Bei der Durchführung des Rollenspiels in der Schule gelten die gleichen Grundsätze wie beim Einsatz mit Studierenden. Damit die Rollenübernahme und damit der Perspektivenwechsel bei Schülerinnen und Schülern gut gelingt, lohnt es sich unter Umständen die Rollen bewusst durch die Lehrperson zu verteilen. Zusätzlich könnten genauere Spielregeln zum Ablauf der Podiumsdiskussion und die Rolle der Moderatorin eingesetzt werden. Beides mit dem Ziel, dass die Rollenübernahme gestützt wird. Falls die Rolle der Moderation von der Lehrperson übernommen wird, hat sie damit eine Möglichkeit in den Spielverlauf konstruktiv einzugreifen, die Spielenden bezüglich Rollenübernahme zu unterstützen, ohne die Simulation zu stören (Petrik, 2017, S. 50). Damit das Rollenspiel der angestrebten Kompetenzentwicklung im Sinne der oben erwähnten Kompetenz noch mehr gerecht wird, könnte das Spiel mit der Rolle eines Konsumenten ergänzt werden, der regelmässig mit dem Flugzeug in die Ferien oder zu Verwandten reist. Im Debriefing mit den Schülerinnen und Schülern kann es sinnvoll sein für die Bearbeitung der Auswertungsfragen unterstützende Methoden anzubieten. So können beispielsweise Bilder oder Satzanfänge die Kommunikation erleichtern. Zudem könnten bei der Auswertung die im Rollenspiel verwendeten Argumente den Dimensionen einer Nachhaltigen Entwicklung zugeordnet und diskutiert werden.

4 Funktion des Rollenspiels im Lernprozess

Im Folgenden wird die Einbindung des Rollenspiels in einen Lernprozess auf der Basis eines kompetenzfördernden Aufgabensets nach Luthiger, Wilhelm, Wespi und Wildhirt (2018) skizziert. Mit deren Modell LUKAS schlagen die Autoren und Autorinnen für die Phasen eines Lernprozesses verschiedene Lernaufgabentypen vor. Konfrontationsaufgaben zu Beginn einer Lernauseinandersetzung haben die Funktion durch eine geeignete Problemstellung, mit Bezug zur Lebenswelt der Lernenden, den Lernprozess zu initiieren. Dazu beinhalten Konfrontationsaufgaben möglichst viele Aspekte der angestrebten Kompetenz. Erarbeitungsaufgaben unterstützen Lernende anschliessend neues Wissen und Können aufzubauen. Mit variantenreichen Vertiefungs- und Übungsaufgaben werden erarbeitete Kompetenzaspekte nachhaltig gestärkt und in Synthesaufgaben zur angestrebten Kompetenz zusammengefügt. Durch eine Gegenüberstellung der Auseinandersetzung in der Konfrontations- und der Synthesaufgabe erkennen Lernende was sie dazugelernt haben. In Transferaufgaben übertragen die Lernenden die erarbeitete Kompetenz mit möglichst allen Teilkompetenzaspekten in eine neue Problemstellung, idealerweise wieder mit Lebensweltbezug (Luthiger & Wildhirt, 2018, S. 19-76).

Petrik (2017, S. 50) empfiehlt die Rollenkarten bereits frühzeitig im Lernprozess einzusetzen, so dass die „intrinsic Sogwirkung von Simulationen nicht verschenkt wird“ und die Erarbeitungsphase bereits mit Blick auf die Perspektivenübernahmen gestaltet werden. So könnten die Rollen bereits für eine Konfrontationsaufgabe ein-

| Perspektivenwechsel im Rollenspiel

gesetzt werden und den Lernprozess initiieren. Die Lernenden halten spontan fest, mit welchen Argumenten die Vertreter der Anspruchsgruppen für oder gegen den Ausbau des Südanfluges Stellung beziehen. Vermutlich werden sie nicht für alle Akteure gleichermaßen Argumente formulieren können und sind noch stark beeinflusst von den eigenen Sichtweisen (Petrik, 2017, S. 46). Dies ist durchaus im Sinne einer Konfrontationsaufgabe, die zum Austausch anregen soll und das Bedürfnis wecken soll etwas Neues zu können (Luthiger & Wildhirt, 2018, S. 44). In den anschließenden Erarbeitungsaufgaben werden fachliche Konzepte wie beispielsweise die Externen Effekte und deren Internalisierung in der Preisbildung oder das Drei-Dimensionen-Modell einer Nachhaltigen Entwicklung erarbeitet oder die verschiedenen Anspruchsgruppen beleuchtet. Das Rollenspiel kann in der Folge als Synthesaufgabe gespielt werden. Dabei fügen sich die erarbeiteten Teilkompetenzen, die verschiedenen Perspektiven zusammen und werden angewendet. Nach dem Debriefing bietet es sich an, auf die Argumentationen in der Konfrontationsaufgabe zurückzublicken. Dabei können die Studierenden wie auch die Schülerinnen und Schüler ihren Lernprozess nachvollziehen und konkret erkennen, welche Argumente und insbesondere fachlichen Begründungen durch die Auseinandersetzung mit den Erarbeitungsaufgaben ergänzt wurden. Sie haben sich im Idealfall ein erweitertes Verständnis für die verschiedenen Anspruchsgruppen erarbeitet und können damit ihre individuellen Handlungsspielräume ausloten. Zudem bietet sich jetzt die Gelegenheit den eigenen Standpunkt im Zusammenspiel von Individuum und Gesellschaft zu diskutieren. Das Debriefing könnte in diesem Sinne mit folgender Fragestellung ergänzt werden:

Warum war ich vor der Simulation für oder gegen den Ausbau des Südanfluges? Inwiefern hat sich meine Entscheidung verstärkt oder verändert? Wie stehe ich zum Südanflug mit meinen verschiedenen Rollen als Konsument, als Staatsbürgerin oder als Arbeitnehmer?

5 Fazit

Sinnvoll eingebettet in ein Lehr-Lern-Arrangement, das einen vollständigen Lernprozess anstrebt, kann eine Simulation durchaus einen Beitrag zur Auseinandersetzung mit dem Zusammenspiel von Individuum und Gesellschaft leisten. Durch einen sorgfältig unterstützten Perspektivenwechsel kann mit dem vorgeschlagenen Rollenspiel rund um den Südanflug deutlich werden, dass die verschiedenen Anspruchsgruppen unterschiedliche Bedürfnisse und Interessen haben. In einem sorgfältig durchgeführten Debriefing können Studierende wie auch Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Haushalte bzw. deren Individuen gleichzeitig in ihren verschiedenen Rollen beispielsweise als Konsumierende oder Arbeitnehmende, unterschiedliche Interessen und Ansprüche in ein und derselben Alltagssituation haben können (Weber, 2014). Mit der Analyse der Spannungsfelder zwischen Anspruchsgruppen im

Rollenspiel und insbesondere in der Auseinandersetzung mit den gleichzeitigen Rollen eines Individuums wird der Konsum von Flugreisen oder -transporten als eine Situation der alltäglichen Lebensführung aufgegriffen und die gesellschaftliche Mitverantwortung diskutiert. Zusätzlich zu den angestrebten fachlichen Kompetenzen werden mit dem Rollenspiel auch überfachliche Kompetenzen gefördert, wie beispielsweise Argumentieren oder Vernetztes Denken. Gerade im Umgang mit Alltagssituationen, die von Wechselwirkungen und Spannungsfelder geprägt sind, sind diese Kompetenzen ebenfalls bedeutsam.

Anmerkungen

- 1) Flughafen Zürich (2018): Zahlen und Fakten. <https://www.flughafen-zuerich.ch/unternehmen/flughafen-zuerich-ag/zahlen-und-fakten/>
- 2) Der Begriff *Gaming* wird einerseits für die Bezeichnung der Spielphase verwendet, andererseits werden auch Planspiele und computerbasierte Simulationen darunter verstanden.

Literatur

- Bachmann, H. (2013). Aktivierende Hochschullehre – kompetenzorientierte Hochschullehre variantenreich gestalten. In H. Bachmann (Hrsg.), *Hochschullehre variantenreich gestalten. Kompetenzorientierte Hochschullehre – Ansätze, Methoden und Beispiele* (S. 11-18). Bern: hep-verlag ag.
- Birgmayr, R. (2011). Planspielleistungen beurteilen – ein Widerspruch? In S. Hitzler, B. Zürn & F. Trautwein (Hrsg.), *Planspiel – Qualität und Innovation, Neue Ansätze aus Theorie und Praxis* (S. 39-56). Norderstedt: Books on Demand GmbH (ZMS Schriftenreihe, 2).
- Capaul, R. & Ulrich, M. (2010). *Planspiele. Simulationsspiele für Unterricht und Training*. Altstätten: Tobler Verlag.
- Capaul, R. & Steingruber, D. (2016). *Betriebswirtschaft verstehen. Das St. Galler Management Modell* (Schweizer Ausgabe). Berlin: Cornelsen.
- D-EDK, Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (Hrsg.). (2014a). *Lehrplan 21 – Grundlagen*. (Bereinigte Fassung vom 29.02.2016). https://v-fe.lehrplan.ch/container/V_FE_Grundlagen.pdf
- D-EDK, Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (Hrsg.). (2014b). *Lehrplan 21 – Wirtschaft, Arbeit, Haushalt. Kompetenzaufbau 3. Zyklus*. (Bereinigte Fassung vom 29.02.2016).
- Kriz, W. (2013). Erwerb von Systemkompetenz mit Planspielmethoden. In H. Bachmann (Hrsg.), *Hochschullehre variantenreich gestalten. Kompetenzorien-*

| Perspektivenwechsel im Rollenspiel

- tierte Hochschullehre – Ansätze, Methoden und Beispiele* (S. 108-138). Bern: hep.
- Luthiger, H., Wilhelm, M., Wespi, C. & Wildhirt, S. (2018). *Kompetenzförderung durch Aufgabensets*. Bern: hep.
- Luthiger, H. & Wildhirt, S. (2018). Aufgaben als Schlüssel zu einer kompetenzfördernden Lehr-Lern-Kultur. In H. Luthiger, M. Wilhelm, C. Wespi & S. Wildhirt (Hrsg.), *Kompetenzförderung mit Aufgabensets. Theorie – Konzept – Praxis* (S. 19-76) Bern: hep.
- Macke, G., Hanke, U. & Viehmann, P. (2008). *Hochschuldidaktik. Lehren, vortragen, prüfen*. Weinheim: Beltz.
- Petrik, A. (2017). Raus aus der Alltagswelt! Zur unterschätzen Anforderung der transpersonalen Perspektivenübernahme in Planspielen. In A. Petrik & S. Rappenglück (Hrsg.), *Planspiele in der politischen Bildung* (S. 35-57) Schwalbach: Wochenschau Verlag.
- Schwägele, S. (2012). Integriertes Lernen mit Planspielen. Eine Analyse auf drei Ebenen. In S. Schwägele, B. Zürn & F. Trautwein (Hrsg.), *Planspiele – Lernen im Methoden-Mix Integrative Lernkonzepte in der Diskussion* (S. 27-47). Nordstedt: Books on Demand.
- Weber, B. (2014). Grundzüge einer Didaktik sozioökonomischer Allgemeinbildung. In A. Fischer & B. Zurstrassen (Hrsg.), *Sozioökonomische Bildung* (S. 128-154). Bonn: Bundeszentrale für politischen Bildung.
- Wilbers, K. (2012). *Wirtschaftsunterricht gestalten. Lehrbuch*. Berlin: epubli.

Verfasserin

Käthi Theiler-Scherrer

Pädagogische Hochschule FHNW
Professur für Gesundheit, Haushalt, Wirtschaft

Bahnhofstrasse 6
CH-5210 Windisch-Brugg

E-Mail: kaethi.theiler@fhnw.ch
Internet: www.fhnw.ch/ph