

Workshopnummer, Workshoptitel, Name Referent*innen:

Workshopnummer 3, Simulationen und Serious-Games als Werkzeug zur Demokratiebildung, Prof. Dr. Stefan Rappenglück

Kurze Beschreibung des Formats: Vortrag mit anschließender Fragerunde

Benennung der inhaltlichen Schwerpunkte bzw. Hauptthesen:

Zu Beginn wies der Referent kurz auf den Landesverband Bayern der Deutschen Vereinigung für Politische Bildung (DVPB) hin- insbesondere auf den Abiturpreis unter Schirmherrschaft von Landtagspräsidentin Ilse Aigner. Für den Abiturpreis der DVPB können sich auch Münchner Schulen bewerben.

Schwerpunkt war die Vorstellung von Planspielen/ Simulationen und Serious Games in der politischen Bildung und ihr Potential für die Demokratiebildung. Der Referent betonte vorab, dass Menschen in der Bundesrepublik Deutschland Demokratie nicht mehr als Selbstverständlichkeit anerkennen und viele die Bedeutung der Menschenrechte nicht mehr kennen- dies gilt auch für junge Menschen. Anschließend wurde der dreidimensionale Ansatz zur Demokratie vorgestellt, der Demokratie als Lebensform, Gesellschaftsform und Herrschafts- oder Regierungsform umfasst. Forschung und umfangreiche Praxiserfahrungen zeigen: Planspiele sind eine gut geeignete Methode, um Lernenden Demokratie erleb- und spürbar werden zu lassen.

Es wurde darauf hingewiesen, dass in der Schweiz und den Niederlanden mehr mit Simulationen gearbeitet wird als in Deutschland. Bayern hat dabei insofern einen "Vorteil", als Planspiele im Lehrplan verankert sind.

Die Grundlagen des Spiels und der Simulation wurden erläutert, wobei das spielerische Lernen („Homo Ludens“), die Spieltheorie und die Spieldidaktik in der politischen Bildung betont wurden. Simulationen wurden als erfahrungsorientierte Lehr- und Lernform beschrieben, die zur Entwicklung von Systemkompetenz beitragen. Politiksimulationen umfassen verschiedene thematische Arten wie Demokratievermittlung, Europabildung, Sicherheitspolitik und Nachhaltigkeit. Politiksimulationen können als Brettspiele, haptische Spiele und Rollen-Planspiele stattfinden, wobei digitale Simulationen zunehmend an Bedeutung gewinnen.

Die Vorteile von Politiksimulationen wurden hervorgehoben, darunter der ganzheitliche Kompetenzerwerb und der Spaßfaktor, während auch die Nachteile wie die Verwechslung von Scheinwelt und Realität und der hohe Zeit- und Ressourcenaufwand angesprochen wurden.

Beispiele für Politiksimulationen und Serious Games wurden vorgestellt, darunter „Soundcheck“ zur Auseinandersetzung mit rechtsextremer Musik und „Wir sind München – Kommunalpolitik erspielen“, das ein Verständnis für kommunalpolitische Entscheidungen vermittelt und sich explizit an Münchner Schulen richtet.

Abschließend wurden bayern- und bundesweite Institutionen genannt, die Planspiele anbieten und die Planspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung präsentiert.

Fazit des Workshops:

Der Workshop zeigte, dass Simulationen ein hervorragendes Mittel zur Stärkung der Demokratie sein können. Sie sind sehr ressourcenintensiv, das Gelernte verankert sich aber wesentlich besser bei den Teilnehmenden und sie können sich selbst als Akteur*innen begreifen. Es gibt bereits sehr viel Material dazu, welches jedoch besser vermittelt werden muss. Insbesondere das Planspiel „München sind wir“ sollte angesichts der bevorstehenden Kommunalwahl Regelangebot der Münchner Schulen werden. Dieses sollte durch den Stadtrat finanztechnisch ermöglicht werden.