

PLANSPIEL GUTE SCHULE



Planspielentwicklung

Entstanden aus dem studentischen Engagement von Alexandra Bär und Thomas Ahnfeld, hat das Planspiel ursprünglich den Lehramtsstudierenden der Universität Leipzig den Deutschen Schulpreis und „gute Schulen“ in Deutschland näher gebracht. Mittlerweile hat sich ihr Seminarkonzept zu einer professionellen Lehrerfortbildung weiterentwickelt, welche in ganz unterschiedlichen Seminarstrukturen zielorientiert gespielt werden kann.

Inhalt und Thema

Der Grundgedanke besteht in der Neugründung einer fiktiven - oder der Ausgestaltung einer bereits existierenden Schule. In jedem Fall sollen sich die an Bildungsprozessen beteiligten Akteurinnen und Akteure gemeinsam mit ihren subjektiven Theorien, Erfahrungen, Wünschen und Vorhaben auseinander setzen. Zahlreiche Aspekte von „Guter Schule“ bilden eine hervorragende Gelegenheit sich innerhalb von Kleingruppen auszutauschen und zu diskutieren.

Seminarablauf

Mit Hilfe der Anweisungen einer Spielleitung durchlaufen die Seminarteilnehmer und -teilnehmerinnen einige methodische Schritte, mehrere Runden des Planspiels sowie Reflexions- und Transferphasen. Der umfangreiche Materialpool des Spiels bestimmt hierbei je nach Einsatz den Charakter und die Zielstellung des Seminars. In einem kompetitiven Spielmodus kann sogar eine Preisverleihung mit Siegerehrung für die „beste Schulentwicklergruppe“ inszeniert werden.

Elemente des Planspiels:

- 18 Leitmotive, welche das Schulprofil der spielenden Kleingruppen definieren
- 72 Entwicklungskarten, die den konkreten Charakter dieser Schulen scharfzeichnen
- Zeit & Geld als Ressourcen, um die Offenheit & Komplexität zu limitieren
- 12 Ereignisse, welche die Diskursfähigkeit der Kleingruppe auf die Probe stellen
- 8 Rollenkarten, die einen intensiven Perspektivwechsel ermöglichen

Mögliche Zielstellungen des Planspiels:

- Vertrautmachung mit den sechs Qualitätsbereiche des Deutschen Schulpreises
- Kennenlernen zahlreicher praktischer Elemente von Schulentwicklung
- Kooperativer Meta-Diskurs über Kommunikation in einer Kleingruppe
- Hineindenken in mehrere an Bildungsprozessen beteiligte Akteurinnen & Akteure
- Findung von konkreten Entwicklungsmaßnahmen für die eigene Schule
- Spielerisches Erleben einer spannenden Unterrichtsmethode

Da ein (Plan)Spiel erst richtig verstanden werden kann, wenn es gespielt wurde, lohnt sich ein interaktives Kennenlernen und Erleben der Spieldynamik mit ihren vielen verschiedenen Aspekten!