

Stefan Rappenglück

Bildung wirkt – aber wie?

Das Beispiel Simulation in der politischen Bildung

„Ich bewundere jetzt alle realen Ratspräsidenten.“
Eine Schülerin

Die bundesweiten Evaluationen der politischen Jugend- und Erwachsenenbildung haben eine intensive Debatte über Wirkung und Nutzen politischer Bildungsmaßnahmen hervorgerufen. Die Diskussion gewinnt angesichts der finanzpolitischen Entwicklungen auf Länder- und Bundesebene an Brisanz - unter dem Motto: Was ist der Politik politische Bildung wert?¹ Der Ruf nach 'Bildungsstandards', 'Qualitätsmerkmalen' und verbindlich definierten 'Evaluationskriterien' bestimmt daher die aktuelle Diskussion um die Zukunft der außerschulischen Bildung.² Die *Gesellschaft für Politikdidaktik und politische Jugend- und Erwachsenenbildung* hat sich auf ihrer Jahrestagung 2005 ausführlich mit Standards der Theoriebildung und empirischen Forschung in der politischen Bildung beschäftigt.³ So sehr auch um Einzelheiten gerungen wird, eins steht offenbar außer Frage: das Faktum, dass Bildungsangebote immer auch eine Wirkung auf die Teilnehmenden haben. Mit seiner richtungsweisenden Studie konnte *Alexander Thomas* erstmals belegen, dass Einzelmaßnahmen der politischen Bildung wie beispielsweise kurze Austauschprogramme die Teilnehmenden in ihrer Persönlichkeitsentwicklung hin zu offenen, differenziert denkenden und interkulturell sensiblen Mitgliedern der Gesellschaft deutlich unterstützen.⁴ *Klaus Alheim* und *Bardo Heger* haben erst kürzlich eine Studie über Wirklichkeit und Wirkung politischer Erwachsenenbildung in Nordrhein-Westfalen veröffentlicht.⁵

Die nachfolgend beschriebene Evaluation europabezogener Planspiele⁶ versteht sich mit ihrer Analyse als ein weiteres Beispiel für Nutzen und Wirkung politischer Bildung und will zugleich einen Beitrag zur wissenschaftlichen Fundierung der Bildungsarbeit leisten.

Evaluation von Simulationen

Für die Reflexion pädagogischer Lernprozesse bietet die Planspielmethode eine günstige Basis, denn „der Teilnehmende/Lernende wird in Fallstudien, Rollen- und Planspielen mit der Dynamik von Geschehensverläufen konfrontiert, in denen er Probleme erkennen und lösen, Informationen suchen und verarbeiten, Werturteile fällen und begründen sowie Entscheidungen treffen soll. Das Sammeln, Auswählen und Verarbeiten von Informationen sowie das Treffen von Entscheidungen wird von Prozessen des Denkens, Bewertens, Beurteilens und Handelns überwölbt, die teils spontan und intuitiv, teils unter Aufbietung aller Verstandeskräfte erfolgen“.⁷

Basis der Evaluierung bildete die Simulation: „Europa neu gestalten - Die Europäische Union zwischen Vertiefung und Erweiterung“. Die Teilnehmer simulieren auf der Grundlage einer

¹ Schröder, Achim/Baltzer, Nadine/Schroedter, Thomas: Politische Jugendbildung auf dem Prüfstand. Ergebnisse einer bundesweiten Evaluation. Weinheim und München 2004. Themenheft 1/04 und 1/05 von *PPB*.

² Vgl. exemplarisch Uhl/Ulrich/Wenzel (Hg.): Evaluation politischer Bildung. Ist Wirkung messbar, Gütersloh 2004; Bildungsstandards. Evaluation in der politischen Bildung. Schwalbach 2005.

³ Vgl. *GJPE* (Hg.): Standards der Theoriebildung und empirische Forschung in der politischen Bildung. Schwalbach 2006.

⁴ Vgl. Interview mit *Alexander Thomas* in: *IJAB*-Informationen 5-6/05, S. 16. ff.

⁵ Vgl. *Ahlheim, Klaus/Heger, Bardo*: Wirklichkeit und Wirkung politischer Erwachsenenbildung. Eine empirische Untersuchung in Nordrhein-Westfalen. Schwalbach 2006.

⁶ Vgl. *Rappenglück, Stefan*: Europäische Komplexität verstehen lernen. Schwalbach 2004.

⁷ *Steffens, Heiko*: Ebenen der Evaluation bei lernaktiven Methoden, in: *Keim, Helmut* (Hg.): Planspiel – Rollenspiel – Fallstudie. Zur Praxis und Theorie lernaktiver Methoden. Köln 1992, S.178.

Ausgangslage, spezifischen Rollenprofilen und politische Funktionsrollen die Verhandlungen um den Beitritt von mittel- und südosteuropäischen Staaten in die Europäische Union. Die Kommunikation zwischen den Gruppen wird über die Spielleitung koordiniert. Mit dem Szenario sollen u.a. Kenntnis der bestehenden EU-Strukturen geschaffen, die Chancen und Risiken der Erweiterung sachlich analysiert und Verständnis für die Rolle der mittel- und südosteuropäischen Staaten erzeugt werden.⁸

Die Evaluierung basiert auf einer systematischen schriftlichen und mündlichen Befragung der Teilnehmenden am Ende der Simulation durch Planspielmoderatoren, schriftlichen Dokumentationen der Planspiele und Interviews mit Planspielausbildern. Der verwendete standardisierte Auswertungsbogen deckt drei Evaluierungsebenen ab:

- persönliche Ebene – Ebene der Teilnehmer;
- prozessorientierte inhaltliche Ebene – Ebene des Spielverlaufs;
- Realitätsebene – Vergleich des fiktiven Spielergebnisses mit der „europapolitischen Realität“.

Mit den Fragen werden die subjektiven Wahrnehmungen und Verhaltensweisen- bzw. -strategien der Teilnehmenden, die prozessorientierte inhaltliche Ebene des Spielverlaufs, die Effektivität der Methode in Hinblick auf Lernzielerreichung im Bereich des Verhaltens und Lernens und eine mögliche Verbesserung des Planspielkonzeptes untersucht.

Ausgewählte Ergebnisse der qualitativen und quantitativen Auswertung

Die Auswertung erhebt aufgrund der Zusammensetzung der Teilnehmenden in schulischen und außerschulischen Lernorten keinen Anspruch auf vollständige repräsentative Auswahl, gibt jedoch eine hohe Wahrscheinlichkeit der Einstellungsmuster Jugendlicher wider. An den Planspielen haben in 43 Einsätzen schulisch und außerschulisch insgesamt 1.297 junge Menschen von 15 bis 26 Jahren teilgenommen, davon mehrheitlich junge Frauen. Das Planspiel wurde hauptsächlich in Gymnasien mit der 10. bzw. 11. Klassenstufe durchgeführt; weitere Simulationen fanden in Zivildienstschulen, Realschulen, Berufsschulen und der Bundeswehr statt.

Die Evaluation zeigt eine positive Resonanz der Teilnehmenden beim erzielten Lerneffekt (Informations- und Erkenntnisgewinn), der Akzeptanz der Methode (1.026 von 1.297 Befragten) und der Frage nach einer weiteren Teilnahme an einem Planspiel (833 von 1.297 Befragten). In den Realschulen und den Berufsschulen hatten die Jugendlichen jedoch Schwierigkeiten beim Textverständnis und der Motivation. Jugendliche aus diesen Bildungsgruppen füllten teilweise den Evaluierungsbogen nicht vollständig und sehr verkürzt aus; die Anforderungen des Planspiels an die eigenen Fähigkeiten werden mehrheitlich als zu hoch eingestuft.

Die Rückmeldungen bestätigen den produktiven Zusammenhang zwischen dem Lernerfolg und der Vorbereitung in der Schule. Dieser ist zwar nicht unbedingt ausschlaggebend für den Lernerfolg, kann aber den Lernprozess nachhaltig produktiv befördern. Von der Bereitschaft der Lehrkräfte, aber auch den strukturellen Gegebenheiten der Lernsituation (Lernplan, Lernräume) hängt es ab, ob Planspiele erneut angeboten werden - eine Forderung, die von den Befragten mehrheitlich erhoben wurde. Die hohe Motivation ist auf den hohen Grad selbstständigen Lernens, der Teamarbeit sowie der Politikerfahrung zurückzuführen, die in dieser Intensität in konventionellen Unterricht bisher nur eingeschränkt realisiert werden.

Vermittlung der europäischen Dimension

⁸ Vgl. ausführlich: *Stefan Rappenglück/Bernd Stegmann: Europa neu gestalten – Die Europäische Union zwischen Erweiterung und Vertiefung*. Schwalbach, 5. Auflage 2003.

Durch die Simulation werden umfangreiche Kenntnisse der Union und der Politikfelder vermittelt. Das Planspiel trägt dazu bei, dass Jugendliche und junge Erwachsene im Sinne der europäischen Dimension Orientierungswissen erwerben und die Bedeutung der Europäischen Union in den eigenen Fragehorizont gebracht werden kann. Jugendliche werden so auf die Bedeutung des europäischen Bildungsraumes aufmerksam. Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit als überwiegend positiv erlebt, Interessenlagen und Folgefragen der EU-Osterweiterung kennen und verstehen zu lernen. Als Resultat der Simulation zeigte sich bei den Teilnehmenden ein differenzierteres Bild der im Zuge der EU-Osterweiterung zu bewältigender Probleme. Bestehende (Vor-) Urteile und Stereotypen der Erweiterungsdebatte wurden hinterfragt. Den Teilnehmenden kann die europäische Dimension nicht direkt, aber indirekt – vor allem in der Reflektionsphase – vermittelt werden.

Vermittlung des „Politischen“

Planspiele können die drei Dimensionen des Politischen *polity*, *policy* und *politics* wirklichkeitstreu abdecken und vermitteln. Sie spiegeln den politischen Handlungsrahmen, inhaltliche Fragestellungen und den politischen Entscheidungsprozess wieder. Diese allgemeine Einschätzung wird u.a. durch qualitative Einzelaussagen von Teilnehmern untermauert: „Es vermittelt einen guten lebendigen Eindruck von dem Kräftespiel innerhalb der Institutionen und wie Demokratie und Kompromissuche eng verknüpft sind. Die Willensbildung für einen Abgeordneten alleine, innerhalb seiner Gruppierung, des Parlaments, der verschiedenen Interessensgruppen und schließlich zwischen den Staaten und Kommission zum Parlament. Erschreckend deutlich, wie ich meine.“

Durch die Planspielmethode kann trotz didaktischer Reduktion sehr gut die Komplexität der EU und der komplizierte Ablauf europäischer Entscheidungsprozesse vermittelt und nachvollzogen werden. Die Teilnehmenden haben ein Gefühl für die innerhalb der EU ablaufenden schwierigen Entscheidungsprozesse und die damit verbundenen Faktoren (wie Kompromisse, Irritationen, Emotionen) entwickeln können - sie haben gelernt, „wie ein Politiker handeln und bestimmen zu können“ (O-Ton einer Schülerin). Damit wird für die Teilnehmenden die Chance eröffnet, sich zumindest ansatzweise in das Politikfeld „Europäischer Integrationsprozess“ hineinzusetzen. Durch die Simulation wird ein zum Verständnis politischer Handlungen notwendiges Institutionenverständnis geweckt, weil der Ablauf des Planspieles den realen Entscheidungsabläufen in der EU „nachgebildet“ wird.

Eine nicht unproblematische Verzerrung der Realität besteht in den aus spielpädagogischen Gründen fiktiv parallel stattfindenden Gremiensitzungen, um alle Teilnehmenden gleichzeitig in den Spielprozess integrieren zu können. Auch müssen lang andauernde Politikprozesse unweigerlich zeitlich komprimiert werden. Diese didaktische Verzerrung wirft jedoch kein grundsätzliches Problem auf, das bei Jugendlichen das Verständnis des realen europäischen Entscheidungsgefüges beeinträchtigen könnte.

Die Bedeutung einer notwendigen Konsensbildung und die Formulierung einer einheitlichen Position wird in den Interviews immer wieder als eine wichtige Lernerfahrung betont: „Die Herausforderung der Konsensfindung führte bei einigen (=Teilnehmern) zu (durchaus realitätsnahen) Ermüdungserscheinungen. Hiervon profitierte beispielsweise das Bewerberland Polen, dem es durch hartnäckiges Verhandeln doch noch gelang, die drohende Ablehnung zu verhindern.“ Noch drastischer beschreibt eine Schülerin die subjektiv empfundene schwierige Verhandlungsführung und den Realitätstransfer: „Welche Rolle hattest Du? Die Rolle der Ratspräsidentin. Eine sehr anstrengende und stellenweise auch nervige Rolle, weil es fast unmöglich war im Rat Kompromisse zu finden. Ich bewundere jetzt alle realen Ratspräsidenten.“

Partizipationsförderung

Die Erfahrung des politischen Prozesses und der Verhandlungen ist sehr eindringlich: „Eine tolle Methode, einen Aspekt der Politik, in den man normalerweise keinen Einblick bekommt, nachzuempfinden.“ Explizit wird von Schülerinnen und Schülern das Prozedere der Abstimmungen, die Bereitschaft zu Verhandlungen, Kompromissen und Konfliktbewältigung genannt. Das europabezogene Planspiel ist ein Ort politischen Handelns und fördert die Einübung partizipatorischen Handelns. Um jedoch von der abstrakten EU-Politik die Brücke zur Alltagswelt zu schlagen, bedarf es einer entsprechenden Transferleistung der Moderation in der Reflektionsphase. So sollte die am „eigenen Leib“ erfahrene Wirkung mit Machtmitteln im politischen Prozess auf die Lebenslage junger Erwachsener gespiegelt werden. Auch wenn es sich nur um eine vereinfachte Simulation des Erweiterungs- und Entscheidungsprozesses auf europäischer Ebene handelt, wurde von vielen Teilnehmenden die Möglichkeit hervorgehoben, sich selbst aktiv an der Diskussion beteiligen zu können, wie es plastisch im nachfolgenden Originalton zum Ausdruck kommt: „Das wir mal selbst in der Politik mitmischen dürfen“.

Werden politische Themen von den Jugendlichen meist als theoretisch, uninteressant, langweilig und nicht alltagsrelevant empfunden, betonte die große Mehrheit der Teilnehmenden, dass das europabezogene Planspiel Spaß gemacht und einen lebendigen Eindruck politischer Entscheidungsprozesse vermittelt habe. Aber die Planspielmethode führt nicht nur zu Einsichten in den politischen Entscheidungsprozess. Durch eine bewusste Auseinandersetzung mit politischen Funktionsrollen und der Möglichkeit, politisch-strategisches Denken anzuwenden, wird die Partizipationseinsicht und -fähigkeit gestärkt.

Förderung kognitiver und prozeduraler Kompetenzen

Die Fallbeispiele ergeben ein klares Bild: Jugendliche übernehmen spontan Rollen; sie lernen in kürzester Zeit, kognitiv mit einer Vielzahl von europäischen Themen und Politikfeldern umzugehen und sich mit politischen Prozessen zu beschäftigen. Mit der Rollenübernahme bzw. Rollendistanz werden soziale Lernziele wie die Bereitschaft zum Perspektivenwechsel, die Bewahrung vor zu schneller Parteinahme und die Fähigkeit zu rationalem Urteil und Handeln in einem hohen Maße erreicht. Durch die Vermittlung von Kenntnissen über die tatsächlich vorhandenen Einflusschancen und Beteiligungsmöglichkeiten am politischen Willenbildungs- und Entscheidungsprozess werden kognitive und prozedurale Kompetenzen geschult. Die prinzipielle Handlungsbereitschaft auf Grund von kommunikativen, aber auch strategischen und taktischen Fertigkeiten wird erlernt und damit die Rolle als Interventionsbürger vorbereitet.

Fazit

Simulationen werden den besonderen Anforderungen der Erwachsenenpädagogik gerecht: Sie fördern partizipatives und kooperatives Lernen, fungieren als Vermittler für Lernen, fördern selbstorganisiertes Lernen und entsprechen vorrangigen didaktischen Prinzipien (u.a. Handlungs- und Teilnehmerorientierung). Sie bieten die Möglichkeit, die beteiligten Akteure, ihre Interessen und Strategien sowie übergeordnete politische und rechtliche Rahmenbedingungen für Jugendliche transparenter zu machen. Zugleich kann bei Jugendlichen politisches Interesse geweckt bzw. erweitert werden.

Simulationen sollten aufgrund ihrer komplexen Lernziele und Lerneffekte früh in schulischen und außerschulischen Lernorten eingesetzt werden. Zu einer breiter gewünschten Implementierung müssen speziell in Schulen mehr Fortbildungen für Lehrkräfte angeboten und die schulischen Bedingungen (Zeitkontingent und raumdidaktische Erwägungen) verbessert werden. Die Evaluation ergab eine hohe Dankbarkeit der Multiplikatoren für den Planspieleinsatz. Sie schätzen die Methode als sehr produktiv ein und wollen diese erneut einsetzen. Diese positive Aussage wird noch durch

die Rückmeldung, dass die Methode besser als normale Unterrichtssequenzen war, verstärkt. Zugleich zeigen sich Lehrerinnen und Lehrer über das Engagement von Schülerinnen und Schülern erstaunt, die im normalen Unterricht eher zurückhaltend seien.

Zur optimalen Erreichung der Lernziele und der Spieldynamik ist genügend Zeit unerlässlich, erst recht beim Einsatz der Planspieltechnik im interkulturellen Bereich, damit kulturelle Unterschiede anschließend bewusst auf der Meta-Ebene thematisiert werden können. Der im Planspiel enthaltene Anspruch der Realitätsvermittlung beinhaltet eine didaktische Unschärfe, denn in der Praxis von Simulationen erfolgen oft eine Verzerrung der Realität infolge der Scheinrealität des Modells sowie ein wirklichkeitsfremdes Scheinhandeln. Bei schlechter Moderation und mangelhafter Reflexion kann so eine Zielsetzung - Interesse an Europa zu wecken - konterkariert werden. Denn der Frust über Europa kann groß werden, wenn die Teilnehmenden das Gefühl erhalten, keinerlei Einwirkungsmöglichkeiten zu besitzen.

Die Fallbeispiele haben erstmalig die Basis für eine Analyse europabezogener Planspiele geschaffen. Aus der Evaluierung lassen sich abschließend einige Forderungen für eine Wirkungsforschung und weiterer Forschungsaufgaben aufstellen. Evaluationen werden vor allem dadurch erschwert, dass es kaum möglich ist, Zielvorstellungen, wie beispielsweise kommunikative Prozesse in Gruppen oder Rollenempathie, zu messen.⁹ Auch wurde die affektive Dimension im Lernprozess bisher in der Evaluierung zu wenig berücksichtigt. Ferner ist es problematisch, dass Wirkungen - gerade im Blick auf die strategischen Qualifikationen - äußerst schwer zu erfassen sind.¹⁰ Zu einer systematischen Evaluierung pädagogischer Lernmethoden und der damit verbundenen möglichen Verhaltensänderung bedarf es einer Wirkungsanalyse, die sich in der Regel über mehrere Jahre bzw. Evaluierungsrunden erstrecken müsste.

Notwendig wäre die Entwicklung eines Forschungsdesigns, das es erlauben würde, die Wirkungen von Planspielen auf die politische Sozialisation in einer breiten Feldstudie zu identifizieren. Hierzu wären intensive Vorher- und Nachher-Erhebungen notwendig. Weiterhin wäre ein systematischer Vergleich mit anderen Formen der Partizipationsförderung in der politischen Bildung angebracht, um den immer wieder angeführten Einwand, die Planspielmethode könne nur wenig zu einer aktiven Partizipation beitragen, empirisch breiter überprüfen zu können. Auch sollten verstärkt wissenschaftlich die Wirkung von Computersimulationen untersucht werden.

Ausgehend vom aktuellen Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung und dem Bericht der Bundesregierung an die Europäische Kommission zur Partizipation Jugendlicher sollte insgesamt die Wirkung politischer Bildung und des pädagogischen Angebots von Partizipationsstrukturen breiter angegangen werden. Hierzu wäre auch eine Intensivierung des interdisziplinären Austausches zwischen Pädagogik, Psychologie und Politikwissenschaft wünschenswert.

Dr. Stefan Rappenglück ist Leiter der Forschungsgruppe Jugend und Europa am Centrum für angewandte Politikforschung der Ludwig Maximilians Universität in München und hat selbst eine Vielzahl von Simulationen entwickelt und publiziert. Kontakt: Rappenglueck@fgje.de.

⁹ Vgl. Steffens, Heiko: Ebenen der Evaluation bei lernaktiven Methoden, in: Keim (Anm. 7); Kaiser, Franz-Josef: Der Beitrag aktiver partizipatorischer Methoden - Fallstudie, Rollenspiel und Planspiel zur Vermittlung von Schlüsselqualifikationen, in: Keim (Anm.7).

¹⁰ Vgl. Wesseler, Matthias: Evaluation und Evaluationsforschung, in: Tippelt, Rudolf (Hg.): Handbuch Erwachsenenbildung/Weiterbildung. Opladen, 2. überarbeitete und aktualisierte Auflage 1999, S.745-746.