

Wie konzipiere ich ein Seminar zur politischen Bildung?

Aufbau und Methoden



Landeszentrale für politische Bildung
Baden-Württemberg

Konzeption und Ausarbeitung

Anja Becky
Daniel Braner
Philipp Ehle
Katharina Gröne
Melanie Stolzenberg
Jessica Strobl
Christoph Wolf

An alle (zukünftigen) Referenten!

Ziel dieses Handbuchs ist es, Euch den Einstieg in die politische Bildungsarbeit zu erleichtern und Euch in kompakter Form mögliche Methoden und Hilfestellungen an die Hand zu geben, um selbstständig Seminare und Workshops zu konzipieren.

Die folgenden Seiten vermitteln einen Überblick über einen idealtypischen – aber zugleich im Einzelfall variablen - Aufbau eines Seminars. Außerdem stellen wir Euch einige Methoden zu Einstieg, Hauptteil und Ausklang eines Seminars vor und zeigen Anwendungsmöglichkeiten beispielhaft auf.

Bei jeder der unten vorgestellten Methoden geben wir einen Überblick zu Anforderungen und Anwendbarkeit der jeweiligen Methode, um eine erste Orientierung zu geben, welche Methoden wann in Frage kommen. Die hierbei genannten Daten stellen aber selbstverständlich nur Näherungswerte dar.

Inhalt

1. Grundlegendes im Voraus	S. 4
2. Wozu braucht ein Seminar einen Spannungsbogen und wie erzeuge ich ihn?	S. 5
3. Was sind geeignete Methoden für die drei Seminarphasen?	
3.1. Methoden für den Einstieg	S. 6
3.2. Methoden im Hauptteil	S. 9
3.3. Methoden zum Schluss	S. 11
3.4. Motivationsmethoden	S. 13
Anhang: Vorstellung Planspiel „Biosprit“.	

1. Grundlegendes im Voraus

Unabhängig von Inhalt und Methoden des Seminars solltet ihr folgende Punkte unbedingt im Voraus bedenken:

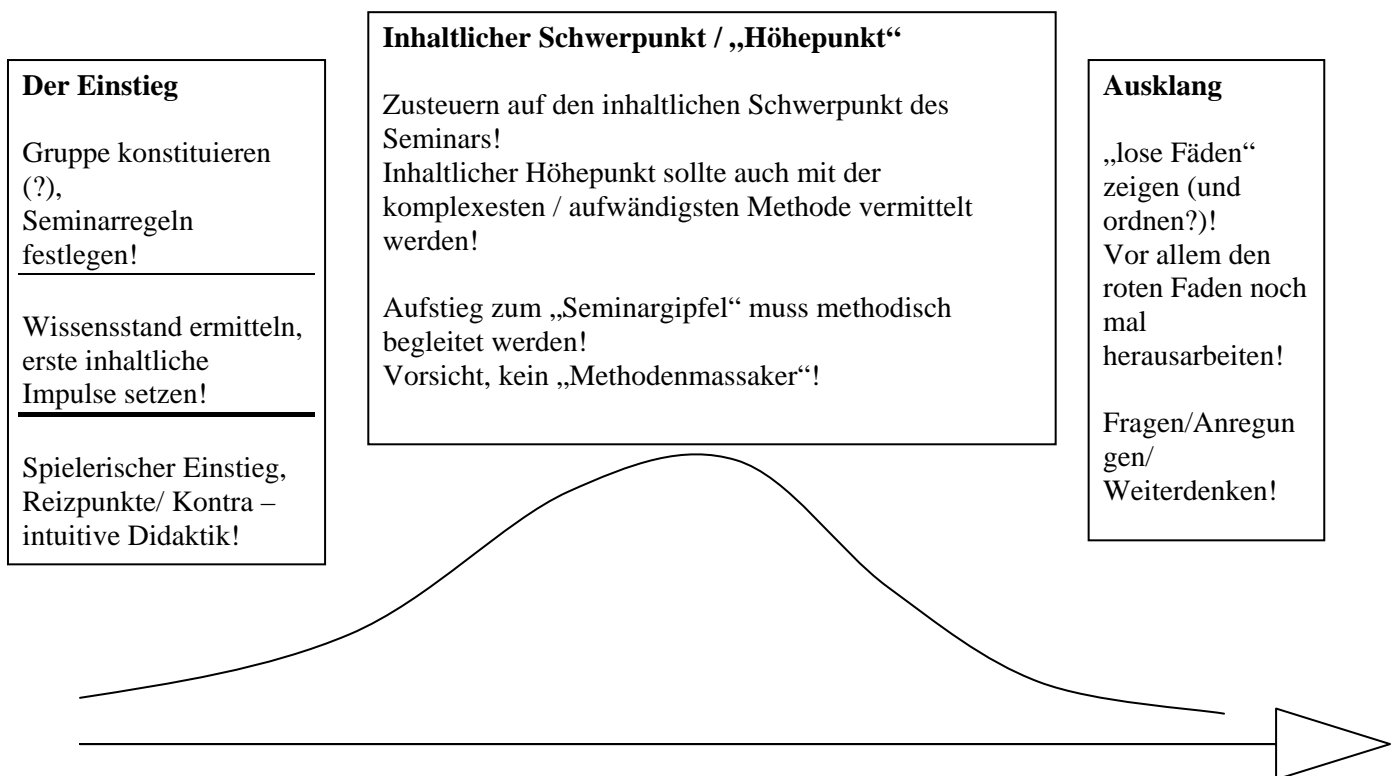
- Wer sind die Teilnehmer? Mit wem habe ich es zu tun? Versucht, den Wissensstand einzuschätzen; Schwierigkeitsgrad und Wortwahl anzupassen...
 - ⇒ 8. Klasse Realschule
 - ⇒ 12. Klasse Politik Leistungskurs
 - ⇒ Frauenverband Oberammergau
 - ⇒ Seniorengruppe
- Kennen sich die Teilnehmer untereinander? => Ist eine Vorstellungsrunde notwendig?
- Haben sich die Teilnehmer freiwillig zu dem Seminar gemeldet oder ist es eine Pflichtveranstaltung (Schulklassen)? Ist Motivationsarbeit nötig?
- Inwieweit sollte der Inhalt im Vorfeld mit dem Lehrer abgesprochen werden? Welches Seminarziel erhofft sich der Lehrer?
- Welche Schwerpunkte setze ich? Was muss ich weglassen (Begrenzte Dauer des Seminars vs. meist komplexe Themen)?
- Welche Seminarregeln stelle ich auf (Melden, Pausen)? Flexible Zeitgestaltung und Absprache mit den Teilnehmern ist von Vorteil.
- Wie sind die Räumlichkeiten (Größe und Ausstattung des Seminarraums, gibt es Räume für Arbeitsgruppen, technische Ausstattung, etc.)?

2. Wozu braucht das Seminar einen Spannungsbogen und wie erzeuge ich ihn?

Unabhängig von der Dauer braucht jedes Seminar einen Spannungsbogen, um die Teilnehmer zu motivieren und auf einen Höhepunkt hinzuleiten. Ihr solltet deshalb klar strukturieren und euch fragen: Was ist Einstieg, Hauptteil und Schluss?

Wichtig ist, sich klar zu machen, worauf der inhaltliche Schwerpunkt des Seminars liegen soll und die Methoden dementsprechend anzupassen. Das heißt, man verwendet eine aufwändige und zeitintensive Methode (wie ein Planspiel) für den Hauptteil eines Workshops oder Seminars. Hierbei solltet ihr darauf achten, dass ihr kein „Methodenmassaker“ veranstaltet, indem alle 10 Minuten eine neue Methode angewandt wird. Der Inhalt bestimmt die Methoden, nicht die Methoden den Inhalt.

Idealtypisch sieht ein Seminar mit **Spannungsbogen** folgendermaßen aus:



Sollte sich während des Seminars herausstellen, dass die Teilnehmer mehr Zeit für eine Themeneinheit brauchen oder einsetzen wollen als geplant, heißt es: Flexibel sein und nicht auf dem eigenen Plan beharren!

3. Was sind geeignete Methoden für die drei Seminarphasen?

3.1. Methoden für den Einstieg:

Generell dienen die im Folgenden aufgeführten Methoden dazu, den Wissensstand der Teilnehmer ermitteln zu können und ggf. einige Nuancen des vorbereiteten Seminarkonzepts relativ spontan hieran anzugleichen. Gleichzeitig sollen die Einstiegsmethoden Impulse zur weiteren Bearbeitung des Themas geben. Eine nicht zu unterschätzende Wirkung aller Einstiegsmethoden ist die Tatsache, dass die Teilnehmer sich sofort an der Arbeit beteiligen und alle direkt zu Beginn des Seminars schon die Möglichkeit hatten sich zu äußern. „Das Eis ist gebrochen!“

a) ABC-Methode

Hier stellt man den Teilnehmern einfach eine allgemeine Frage; z. B. „Was wisst ihr über Europa?“ Der Reihe nach antworten die Teilnehmer dann passend zu dem jeweiligen Anfangsbuchstaben ihres Vornamens

b) Karikaturen

Verstehen:

Ziel ist es, zunächst das Thema der Karikatur festzustellen (Anlass, Politikfelder und/oder Problemstellung). Dabei sollte die Karikatur möglichst genau beschrieben werden! Auch wenn die genaue Beschreibung des Bildes als Unterforderung erscheint, hilft sie spätere Missverständnisse und Fehler zu vermeiden.

Auslegen/Interpretieren:

Erst hier sollte die Karikatur interpretiert werden. Folgende Aspekte können besprochen werden: „Was hat sich der Zeichner wohl gedacht?“, „Was sind die Motive des Zeichners?“, „Was sagen Körpersprache, Haltung, Kontext und Handlungen aus?“, „Welche widersprüchliche Einheit bilden sie?“ (siehe auch:...)

Anwenden/ Überleiten:

Im letzten Schritt werden die gesammelten Ergebnisse in die nächste Seminarphase übergeleitet. Die Ergebnisse können mit Zusatzmaterialien überprüft werden und die Fragestellung der kommenden Seminareinheit herausgearbeitet werden (z. B. indem mit einer Statistik das genaue Gegenteil behauptet wird oder indem die Ergebnisse mit der Meinung der SchülerInnen konfrontiert werden).

c) Quiz: Ländernamen, Lückentext, Memory

- Aufgaben sind meist in Kleingruppen auf Arbeitsblättern o.ä. zu lösen.
- Ergebnisse im Plenum abfragen; auf Overhead, Tafel etc. Gesamtergebnis/richtige Lösung präsentieren.

d) Gegenstände als Einstieg

Den Einstieg in ein Seminar oder eine Themenarbeit kann man auch mit alltäglichen Gegenständen finden. Der Teamer bringt verschiedene Gegenstände aus dem Alltag mit, die einen Bezug zum Thema haben. Diese Gegenstände werden anschließend an Kleingruppen oder Einzelne vergeben, beziehungsweise von diesen ausgewählt. Nun sollen die Teilnehmer Assoziationen zum Gegenstand entwickeln (Was fällt mir zu diesem Gegenstand ein? Hat er Eigenschaften, die mit dem Seminarthema in Zusammenhang stehen?). Der Moderator schreibt Stichworte mit und ordnet die Assoziationen, aus denen sich dann weitere Arbeitsschritte und/oder thematische Aspekte ergeben. Zum Thema Globalisierung ließen sich z.B. folgende Gegenstände einsetzen: Handy (Kommunikation, Nokia: Arbeitsplatzverlagerungen), Mercedes-Matchboxauto (Daimler-Chrysler, wirtschaftliche Verflechtung), Speisekarte eines Thai-Imbisses (Migration), McDonalds-Fähnchen, Kartoffeln, etc.

Ein Vorteil dieser Methode ist, dass man sich auf diese Weise leicht ein Bild des Kenntnisstandes der Teilnehmer machen kann. So werden Problematiken des Themas bereits angeschnitten, eine Überleitung zum Hauptteil wird vereinfacht.

e) Zitate

Für Zitate gilt ein ähnliches Vorgehen wie für Karikaturen.

Verstehen:

Wer sagte wann was zu wem etc.? Anlass, Probleme, Politikfelder?

Auslegen:

Intention des Sprechers. Was will er erreichen? Handelt es sich um eine Bitte, Feststellung, Frage?

Anwenden/Überleiten:

Hier muss man etwas auf das Thema des Seminars achten. Ist das Thema biographisch, z.B. „Leben und Werk von Theodor Heuss“, so ist ein Zitat von ihm auf seine Person, sein Leben, seine Ziele etc. zu beziehen.

Ist das Thema weiter gefasst (z.B. „Globalisierung“) und behandelt man das Zitat eines Wissenschaftlers o.ä., kann der Autor in den Hintergrund treten und das Zitat ist dann eher auf größere Zusammenhänge, eigene Erfahrungen etc. zu beziehen.

Ansonsten gilt das gleiche Vorgehen zur Interpretation wie bei Karikaturen.

f) Zurufabfrage

Wenn zwei Teamer im Einsatz sind, kann einer moderieren, der andere schreibt die Assoziationen mit und heftet sie an eine Metaplanwand. Im Anschluss daran werden die gesammelten Antworten strukturiert/geclustert und die verschiedenen Themenaspekte bzw. das weitere Seminarvorgehen aufgezeigt. Fragt man z. B. „Was fällt euch zu Rechtsextremismus ein?“ werden u.a. folgende Antworten fallen: NPD, Neonazis, Skinheads, Springerstiefel, Böhmische Onkelz, etc. Diese Antworten ließen sich dann in folgende Bereiche gliedern: Parteien/Organisationen, Lifestyle, Ideologie...Dies wären dann Themen, die im weiteren Seminarverlauf aufgegriffen werden sollten – wenn dies möglich ist und nicht zu stark mit dem „vorgesehenen“ Seminarplan kollidiert. Wird ein Themenbereich ausgelassen, so sollte dies begründet werden.

g) Kartenabfrage

Dies ist eine Variante der Zurufabfrage, bei der die Teilnehmer ihre Assoziationen nicht mündlich, sondern schriftlich auf Metakarten mitteilen. Die Seminarleitung sammelt die Karten ein und präsentiert diese vor der Klasse.

Achtung: Die Methode ist zeitaufwändiger und ggf. ermüdend für die Teilnehmer, da oft gleiche oder ähnliche Sachen auf den Karten stehen. Die Kartenabfrage bietet sich auch als eine Feedback-Methode an („Was habe ich gelernt? Seminarkritik? etc.)

3.2. Methoden im Hauptteil

a) Szenariotechnik

- ⇒ zu veranschlagender Zeitrahmen im Seminar: mind. 2-3 Stunden
- ⇒ Zielgruppe: beinahe alle Altersklassen
- ⇒ Komplexität: mittel
- ⇒ Vorbereitungszeit des Referenten: gering

Kurz gefasst beschäftigt sich diese Methode damit, „alternative Zukünfte zu denken“.

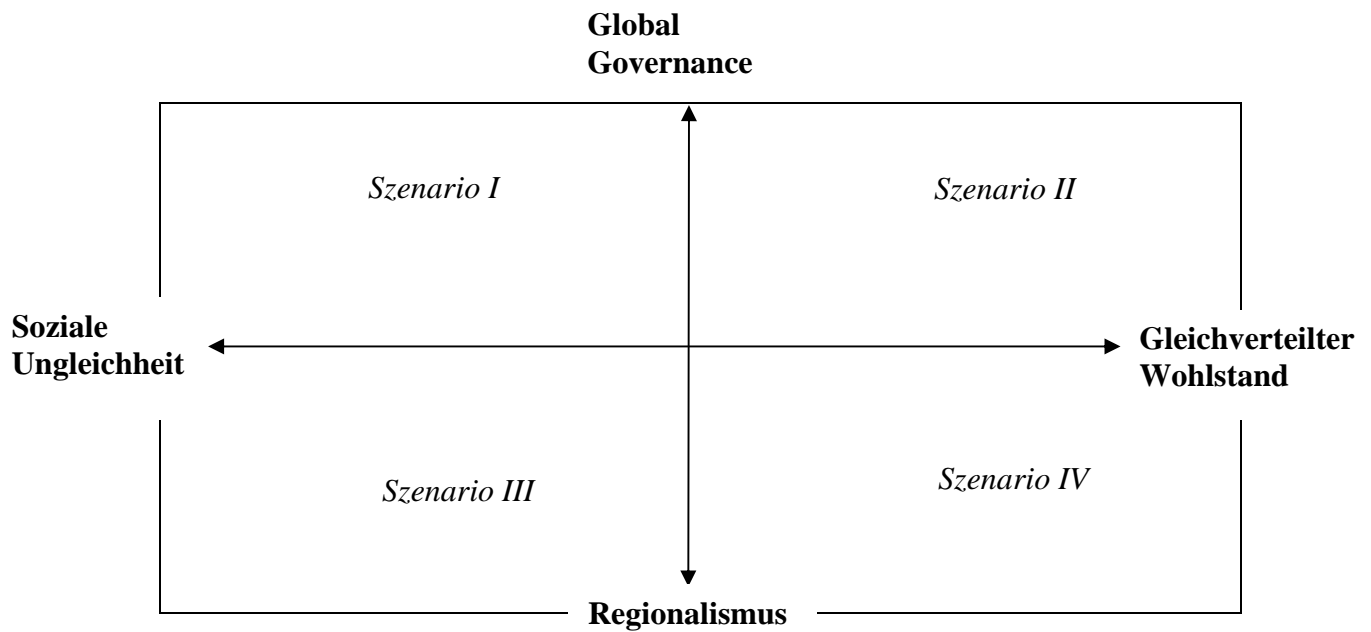
Ursprünglich im militärischen Bereich entwickelt, wurde sie später jedoch bald auf ökonomische und gesellschaftliche Fragestellungen angewandt. In der politischen Bildung erfreut sich diese Methode großer Beliebtheit, da komplexe Zusammenhänge von den Seminarteilnehmern kreativ durch- und weitergedacht werden können. Die Szenario-Technik verfolgt häufig die Analyse von Extremszenarien (positives Extrem-Szenario/"Best Case Szenario", negatives Extrem-Szenario/"Worst Case Szenario") Des Weiteren unterscheidet man einerseits zwischen der induktiven und der deduktiven Szenarioentwicklung, andererseits zwischen deskriptiver und normativer Form. Während deskriptive Szenarien sich lediglich mit der Darstellung möglicher Zukunftsvisionen befassen, zielen Normative darauf ab, die Zukunft so zu konstruieren, wie sie sein *sollte*.

Als induktiv bezeichnet man eine Szenariotechnik, wenn sie auf die Fortschreibung und Verbindung aktuell nachweisbarer Entwicklungstendenzen eingeht (Weiterentwicklung des „Ist – Zustands“). Im Mittelpunkt steht dann die Suche nach möglichen „Verstärkern“, „Bremsern“ und „Leitbildern“ einer Entwicklung. Damit ist sie essentiell mit Fragen nach Modi, Trägern und Richtung institutionellen Wandels verbunden. (Vereinfacht: **Wer** stößt Wandel **wie**, **wann** und vor allem **warum** an?)

Deduktiv werden Szenariotechniken hingegen genannt, wenn die Ausarbeitung der Zukunftsalternativen durch einen vorgegebenen theoretischen Rahmen geleitet ist. Ausgangspunkt des deduktiven Ansatzes sind immer Überlegungen zu dominanten Triebkräften zukünftiger Entwicklung, die als äußerer Rahmen die Entwicklungsrichtung im Szenarioprozess steuern. Diese „Driver“ lassen sich als Koordinatensystem denken, in welchen sie die x- und y Achse darstellen und mittels der Unterscheidung zwischen schwacher und starker Ausprägung vier Rahmungen für mögliche Zukünfte konstituieren.

Beispiele

⇒ deduktive Szenariotechnik zum Thema Globalisierung:



⇒ Szenariotechnik aus der Wochenzeitung ‚DIE ZEIT‘:
Wie entwickelt sich die Wirtschaft in Musterland im Verlaufe der Finanzkrise?

<http://pdf.zeit.de/2009/11/Pleitestaat.pdf>

b) Planspiel

- ⇒ zu veranschlagender Zeitrahmen im Seminar: ca. 6 Std.
- ⇒ Zielgruppe: in erster Linie ältere Schüler
- ⇒ Komplexität: relativ hoch
- ⇒ Vorbereitungszeit des Referenten: ebenfalls hoch, da Rollenprofile oftmals konzipiert oder neu angepasst werden müssen.

Im Planspiel werden verschiedene Rollenprofile an die Teilnehmer des Seminars verteilt, die diese dann in einer Entscheidungs- oder Verhandlungssituation simulieren sollen (Im Idealfall haben sich die Teilnehmenden schon vor dem Planspieltag in ihre Rollen eingelese).

Planspiele gehören zu den komplexeren Methoden, sie erfordern eine intensive Einarbeitungsphase der Teilnehmer und haben zudem einen insgesamt hohen zeitlichen Bedarf.

Der Unterschied zum traditionellen Rollenspiel liegt in der Tatsache begründet, dass die Teilnehmer nicht spezielle *Charaktere* spielen sollen (wie z.B. ‚die Hausfrau‘ oder ‚den Polizeibeamten‘), sondern vielmehr versuchen, die in ihrem jeweiligen Profil angelegten *Interessengegensätze in einem Aushandlungsprozess* zu überwinden oder zumindest einen Kompromiss zu erzielen. Somit ist das Rollenverhalten stark formalisiert und dem Rollenträger weitgehend vorgegeben. Im Mittelpunkt des Planspiels steht weniger die *Wissensvermittlung* über die einzelnen simulierten Akteure. Vielmehr sollen Entscheidungsprozesse in Verhandlungssituationen und die Organisationsstrukturen und Verwaltungsapparate in Behörden, Parteien, Interessengruppen und Institutionen vermittelt werden. Die Einsicht in die Komplexität von Politik sowie die Tatsache, dass sich politische Akteure oftmals in Dilemmasituationen befinden, soll ebenfalls gefördert werden.

Wichtig bei der Durchführung eines Planspiels ist eine anschließende Reflexionsphase, in der die in der Anwendungsphase des Spiels erzielten Ergebnisse auf ihre Realitätsnähe hin überprüft werden. Probleme können hier auftauchen, falls einzelne Rollenprofile nur unzureichend ausgefüllt, Schwerpunkte falsch gesetzt oder aber wesentliche Gesichtspunkte im Spiel vernachlässigt wurden. Im Idealfall können solche „Fehlentwicklungen“ bereits während der Simulation berichtigt werden; da dies allerdings nicht immer möglich ist (um z. B. den Spielfluss nicht zu stören; häufiges Eingreifen verunsichert die Teilnehmer und nimmt viel von der suggerierten Realitätsnähe), ist eine kritische Nachbereitung des Planspiels oft umso wichtiger.

- ⇒ Beispiel: Planspiel „Biosprit“ (siehe Anhang).

3.3. Methoden zum Schluss

Die Schlussphase soll dazu dienen, die wichtigsten Ergebnisse und Erkenntnisse des Seminars auf den Punkt zu bringen und gleichzeitig das Seminar organisatorisch wie thematisch abzurunden. Wichtig ist, auch auf eventuell nicht eingeplante, aber von den Teilnehmern eingebrachte und erarbeitete Aspekte einzugehen. Aufgrund der begrenzten Zeit kann ein Thema nie vollständig und nie in all seinen Facetten durchleuchtet werden. Deshalb sollte man auch Aspekte, die *nicht* behandelt werden konnten, kurz ansprechen. Dadurch bietet man gleichzeitig den (interessierten) Teilnehmern, die sich weiter mit dem Thema beschäftigen wollen, einen Anknüpfungspunkt.

Einleiten kann man die Schlussphase mit einem kurzen **Resumée**:

- ⇒ „Wir haben das Seminar begonnen mit....dann haben wir folgende Begriffe in Gruppenarbeit näher definiert....am Nachmittag haben wir unsere Erkenntnisse in einem Planspiel praktisch ausprobiert...“

Dann sollten die **Erkenntnisse** zusammengefasst und bewertet werden:

- ⇒ Wurde anfangs eine Liste mit Seminarzielen, Erwartungen, Fragen etc. erstellt wird diese nun „abgearbeitet“. Wurde das Seminar auf Metatafeln thematisch geordnet, können diese nun Block für Block kurz zusammengefasst werden.
Für den „Roten Faden“ ist es oft sinnvoll, die Karikatur (das Zitat, die Landkarte...) mit der man eingestiegen ist nochmals zu zeigen und dann, mit den neuen Erkenntnissen im Hinterkopf, kurz zu diskutieren.
- ⇒ Gab es eine Leitfrage, so ist zu klären ob sie durch das Seminar beantwortet wurde. Wenn nicht oder nur zum Teil, warum?

Am Ende steht das **Feedback** der Teilnehmer, das in erster Linie thematische Aspekte betreffen sollte, aber durchaus auch auf Organisation und Präsentation des Seminars eingehen kann:

- ⇒ Jeder Teilnehmer benennt in wenigen Sätzen, was er an Erkenntnissen mit nach Hause nimmt, aber auch welche Fragen er noch hat.
- ⇒ Wie kamen die Teilnehmer mit den angewendeten Methoden zurecht? Gibt es Vorschläge zur Verbesserung?

3.4. Motivationsmethoden

Motivationsmethoden sind kleine, spielerische Elemente, die sich fast immer kurzfristig einbauen lassen. Wichtig ist, dass die Gruppe in Bewegung kommt, da man vor allem bei Seminaren, die sich über mehrere Tage erstrecken, nicht ohne etwas Auflockerung zwischendurch auskommt. Beliebt sind diese Methoden vor allem zu folgenden Zeitpunkten:

- ⇒ Nach dem Mittagessen und nach dem Abendessen (falls es noch eine „Abendveranstaltung“ gibt).
- ⇒ Am Morgen des zweiten Tages. Vor allem bei Schulklassen kommt es oft vor, dass in der Nacht gefeiert wird - entsprechend ist die Aufmerksamkeit am Morgen danach

Die folgenden Beispiele sollen hauptsächlich als Anregung dienen. Die Spiele können beliebig verändert und an die Gruppe und Situation angepasst werden:

a) Spaziergang

Hört sich etwas altbacken an - manchmal geht aber nichts über den guten alten Spaziergang an der frischen Luft. Wenn man meint, dass die Auflockerung etwas länger braucht, kann man auch auf Spiele der Tagungsstätte zurückgreifen (z.B. in Rastatt: Minigolf, Tischtennis o.ä.).

b) Händedrücken

Man bildet zwei Teams. Diese setzen oder stellen sich jeweils in einer Reihe hintereinander. Nun fasst man jeweils eine Hand des Vordermanns und eine des Hintermanns. Der Spielleiter (z.B. ihr) gibt den jeweils hintersten in der Reihe nun ein Kommando, das vorher vereinbart wurde und das nur diese sehen dürfen (z.B. eine Hand mit Münze oder eben eine ohne). Je nach dem welches Kommando erscheint, drücken nun die Letzten in der Reihe die Hand des Nächsten entweder 1 mal oder 2 mal.

Dieses Kommando muss nun durch die ganze Reihe „weitergedrückt“ werden. Das Team des vordersten Spielers, der zuerst die richtige Reaktion zeigt (1 mal

drücken kommt an → er bleibt still; 2mal drücken kommt an → er hebt die Hand) hat gewonnen. Zeigt einer der Vordersten die falsche Reaktion, so wurde das Kommando falsch weiter gegeben und das Team hat verloren.
Nach jeder Runde wird durchgewechselt, der vorderste Spieler geht nach ganz hinten usw.

c) Luftballon- Staffel

Man bildet zwei Teams. Diese setzen sich jeweils auf eine Stuhlreihe, jeder bekommt einen nicht aufgeblasenen Luftballon. Der Spielleiter gibt das Startkommando. Nun versuchen die jeweils Ersten in jeder Stuhlreihe, ihren Ballon so schnell wie möglich aufzublasen und zum Platzen zu bringen. Ist dies geschafft, so müssen sie einmal um die gesamte Stuhlreihe ihres Teams laufen und sich wieder auf ihren Platz setzen. Erst dann darf der Nächste damit beginnen, seinen Luftballon aufzublasen usw. Das Team, dessen letzter Spieler als erstes wieder auf seinem Platz sitzt, hat gewonnen.

d) Luftballon- Rennen

Man bildet zwei Teams. Dann stellen sich *alle in einem großen Kreis* hin, und zwar so, dass sich Mitglieder verschiedener Teams abwechseln (A-B-A-B usw.). Nun kommen *zwei* Luftballons ins Spiel. Einen bekommt ein Spieler von Team A, den anderen ein Spieler von Team B. nach dem Startkommando gilt es nun, den jeweiligen Luftballon so schnell wie möglich immer an ein Teammitglied, also den jeweils *übernächsten* Spieler, weiterzugeben. Ziel ist, dass der eigene Luftballon so schnell weitergegeben wird, dass er den gegnerischen Luftballon einholt/überehrt.
Noch rasanter wird das Spiel durch beliebige Kommandos der Spielleitung, z.B. Richtungswechsel usw..

e) Ganzkörper-Schere/Stein/Papier

Hier wird ganz klassisch Schere- Stein- Papier gespielt, nur dass die Begriffe nicht mit den Fingern, sondern mit dem ganzen Körper dargestellt werden müssen.

Hoffentlich konnten wir mit diesem Handbuch den Einstieg in die politische Bildungsarbeit etwas erleichtern und Euch einen ersten Eindruck von Aufbau und Methoden eines Seminars bieten. Für Verbesserungsvorschläge sind wir natürlich immer offen.

Viel Spaß beim Ausprobieren!