

Simulation, Rollenspiel

a) Definition und Beispiel

1. Definition

Die Simulation ermöglicht es, eine Situation nachzustellen, die sich auf vereinfachte Art und Weise an der Wirklichkeit orientiert, wie sie von den Schüler/-innen erlebt werden könnte. Bei einer Simulation spielt der/die Schüler/-in oft die eigene Rolle. Er/sie kann aber auch, mit dem Ziel des Stellungswechsels (Dezentrieren), in die Rolle einer anderen Person schlüpfen. Es handelt sich dann um ein Rollenspiel. Die Situation kann auch hypothetisch sein und verfolgt in diesem Fall den Zweck, die Kreativität zu fördern. Wenn den Lernenden ein Rahmen vorgegeben wird, so muss dieser unvollständig sein, damit ihnen ermöglicht wird, ihre Kenntnisse anzuwenden und neue zu erwerben, um zu neuartigen Vorschlägen zu gelangen.

Die Simulation oder das Rollenspiel müssen bis ins Detail vorbereitet werden: Aufstellen von Regeln, Wahl der darzustellenden Personen und deren Beschreibung, Ziele, Dauer, Grad an Realismus usw.

Die Lehrperson behält ihre Rolle während der Dauer der Simulation oder des Rollenspiels, wenn eine solche vorgesehen ist. Wenn sie nicht als Akteur teilnimmt, beobachtet sie, interveniert aber nicht direkt bei den Diskussionen. Sie muss keine Antworten geben, sondern die Schüler/-innen ihre Rolle spielen lassen bis zum Ende.

2. Praxisbeispiel

Ein Skript vorbereiten, das den Rahmen der Situation definiert: Ausgangssituation, Kontext, worum es geht, involvierte Akteure usw. Festlegen der Kompetenzen und Kenntnisse, die vorhanden sein müssen, derjenigen, die erworben werden sollen, und des Mittels, um sie zu evaluieren.

Festlegen, ob ein Publikum vorhanden ist oder ob alle Schüler/-innen am Rollenspiel teilnehmen. Manche können eine Beobachterrolle einnehmen und gewisse Akteure oder im Voraus bestimmte Elemente im Besonderen beobachten (spezifische Frage, Art, wie mit einem Konflikt umgegangen wird, usw.).

Die Situation den Akteuren darlegen. Wenn die Rollen sehr differenziert sind, ein Skript vorbereiten (offen oder genau, in Funktion Ihrer Erwartungen als Lehrperson. Ein Absatz genügt in der Regel für jeden von ihnen. Unklare Punkte wenn nötig klären.

Den Schülerinnen und Schülern Zeit lassen, die notwendigen Kenntnisse zu erwerben, um in ihre Rolle zu schlüpfen oder die Simulation vorzubereiten.

Am Anfang der Simulation die Regeln festlegen.

Nach der Aktivität - ob sie nun einige Minuten oder einen ganzen Tag in Anspruch genommen hat - ist es sehr wichtig, darauf zurückzukommen. Die kritische Reflexion erlaubt den Schüler/-innen, ihre Emotionen auszudrücken und die erworbenen Kenntnisse und die ausgeübten Kompetenzen zu institutionalisieren. Die Rolle der Beobachter ist dann sehr wichtig.

3. Projektbeispiel

FAP 2013, Sion, Simulation einer UNO-Generalversammlung

In diesem Projekt kombiniert die Methode Simulation (Nachstellen einer Situation, die sich an der Wirklichkeit orientiert) und Rollenspiel (Schüler/-innen treten aus ihrem Alltag heraus).

Jedes Jahr haben manche Schüler/-innen der Oberstufe II (17 bis 19 Jahre) des Lycée-Collège de la Planta die Möglichkeit, an einer naturgetreuen Simulation teilzunehmen, dem Nachstellen einer UNO-Generalversammlung, bei der sie auch Rollen spielen können: Während eines Tages sind sie Mitglieder von



Delegationen der UNO-Länder: Sie repräsentieren in den Debatten ein Land, das nicht das ihre ist, vertreten dessen Interessen bei den diskutierten Themen unter Berücksichtigung dessen, was auf dem Spiel steht.

Während des ganzen Schuljahres bereiten sich die Schüler/-innen vor, indem sie Vorträge zu den Diskussionsthemen und den UNO-Abläufen besuchen, an einem Kurs zur Wortergreifung vor Publikum teilnehmen und Recherchen über die Länder anstellen, die sie repräsentieren.

Am Tag der Simulation im April wird ein Thema am Vormittag, ein anderes am Nachmittag behandelt. Eine der Schülerdelegationen stellt eine Resolution vor. Die anderen können sich an der Debatte beteiligen, unter Beachtung der vorgängig festgelegten Regeln. Auf diese Weise ermöglicht es die Simulation, mit Beschlussfassungen auf internationaler Ebene zu experimentieren.

Lehrpersonen und eine Jury, bestehend aus verschiedenen Persönlichkeiten (einschliesslich solchen aus der Diplomatie), geben anschliessend ein Feedback, das das Wissen evaluiert und die Qualität der Präsentation und die Reaktionsfähigkeit bewertet.

b) Verbindungen

4. Verbindungen zur MRB

Das Rollenspiel wie auch die Simulation ermöglichen es, ein Thema zu behandeln und dessen Herausforderungen zu erfassen, indem das erworbene Wissen (zum Beispiel zu den Menschenrechten) eingebracht wird und Kompetenzen, Verhalten und Geschick (insbesondere Respekt, Toleranz und Empathie) geübt werden.

Indem die Schüler/-innen sich der in anderen Kontexten gelebten Situationen in Bezug auf die Menschenrechte bewusst werden, werden sie mit ihren Werten und auch mit den Grundlagen dieser Rechte konfrontiert, insbesondere wenn sie selber Entscheidungen treffen müssen.

Sie werden auch dazu angehalten, sich Fragen zur Universalität der Menschenrechte zu stellen, insbesondere was ihre Anwendung betrifft.

Schliesslich entwickeln sie ein besseres Verständnis für die globalen Herausforderungen im Zusammenhang mit dem Treffen von Entscheiden und deren globalen Auswirkungen.

5. Damit verbundene BNE-Kompetenzen

- Perspektivenwechsel, kritisch-konstruktives Denken
Indem Schüler/-innen die Rolle einer Delegation einnehmen und deren politische Sichtweise vertreten, die nicht unbedingt ihrer eigenen entspricht, nehmen sie eine andere Einstellung ein und wechseln die Perspektive; in der Konfrontation der verschiedenen Sichtweisen müssen sie vollständig ihre Sichtweise vertreten und eine kritische Haltung gegenüber den verschiedenen vorhandenen Argumentationen entwickeln.
- Kooperation, gesellschaftliche Prozesse mitgestalten und Verantwortung übernehmen
Die Schüler/-innen bilden Delegationen, bestehend aus drei Personen, die mit einer Stimme sprechen und sich einig sein müssen, um das Wort zu ergreifen, um abzustimmen und ihre Sichtweise zu vertreten.
- Interdisziplinäres und mehrperspektivisches Wissen aufbauen
Die Schüler/-innen müssen über die Problematik des Wassers weltweit Bescheid wissen, aber auch deren Umstände im Zusammenhang mit ihrer Nation, um die Interessen des Landes zu vertreten, das sie repräsentieren; sie vertiefen ihre Kenntnisse zu verschiedenen politischen Systemen.

c) Weiterführendes

Auf Organisationen zurückgreifen:

- Von (SFH) angebotene Rollenspiele (Asyl, Migration, Zyklus 3, postobligatorisch)
- Diskussionstag Jugend debattiert, (Zyklus 3, postobligatorisch)

Methoden

Klassenräte

Weiterbildungen von [éducation21](#) nutzen, insbesondere über Kooperations-Spiele Menschenrechte