

Abschlussbericht Wir mischen mit!

mit der Klasse 8a der Erich-Kästner-Schule Baunatal
vom 07.02.2011 bis zum 09.02.2011
zur Kommunalwahl in Baunatal 2011

Die Klasse

Zum Projekt eingeladen wurde eine 8. Realschulklasse mit 24 Schüler/-innen im Alter zwischen 14 und 15 Jahren. Die Klassenlehrerin plus 5 Medienpädagogen/-innen betreuten das Mitmischerprojekt zum Thema „Demokratie im Alltag“.

Projektformat Planspiel

Mit diesem Projektformat haben wir zum Thema „Demokratielernen“ ähnliche und gleiche Inhalte anders vermitteln können. Die Verbindung mit der praktischen Medienarbeit und der Produktion von Videoclips zum Planspiel passte hervorragend und forderte die SchülerInnen auf eine andere Art zum Mitmischen auf. Die Art des Projektes wurde nun bereits zum zweiten Mal erfolgreich durchgeführt.

Warum ein Planspiel?

In Planspielen sollen Teilnehmende durch Simulation einer Praxissituation einen möglichst realistischen und praxisbezogenen Einblick in gezielte Probleme und Zusammenhänge gewinnen, eigene Entscheidungen treffen und Konsequenzen ihres Handelns erfahren.

Eine gemeinsame Reflexion soll helfen, verschiedene Beobachterpositionen einzunehmen und Vor- und Nachteile inhaltlicher als auch verhaltensbezogener Handlungen zu diskutieren.

Planspiele sollen möglichst realistisch mit einer Praxissituation konfrontieren. Dabei sollen Möglichkeiten kreativen, weitgehend autonomen und selbst organisierten Handelns in Bezug auf konkrete Probleme und deren Lösung gegeben sein. In unserem Planspiel ging es darum, einen gemeinsamen Fokus auf eine lösungsorientierte Vorgehensweise, in der die Jugendlichen auch in kritischen Situationen ihre "besten Lösungen" finden können und nicht dabei verharren sollen, bloß kritische Beschreibungen von Situationen und Erfahrungen zu geben. Zum einen ist das Planspiel inhaltlich so angelegt, dass auch und gerade Jugendliche mit geringen sprachlichen wie inhaltlichen Vorkenntnissen daran teilnehmen können; zum anderen sollte das Planspiel organisatorisch so aufgebaut sein, dass es auch unter den restriktiven Bedingungen enger Lehrpläne durchführbar bleibt bzw. in der außerschulischen politischen Bildung eingesetzt werden kann.

Planspiel in Anlehnung an die Konzeption „Lebenswelt“
(siehe auch www.beste-aller-welten.de)

Das Planspiel „Lebenswelt“ knüpft in Form von kommunaler Demokratie an Alltagserfahrungen der Jugendlichen an. Es findet in der Kleinstadt „Rüsselsdorf“ statt, in der verschiedene Interessengruppen darum ringen, ob ein Jugendzentrum gebaut werden soll. Gelingt es, den Bau des Jugendzentrums auch gegen Widerstände durchzusetzen? Welche Spielregeln gelten in der Demokratie auf lokaler Ebene? Wer kann sich am besten durchsetzen? Partizipation in demokratischen Verfahren wird lebensnah erprobt, umgesetzt und anschließend reflektiert.

Ablauf der Projektstage

Am ersten Tag

... ging es um ein „Warmwerden“ mit dem Thema Demokratie. Nach einer Positionierung zu Fragen wie „Nenne drei Erwachsene, die sich für deine Meinung interessieren!“, „Hast du in der Schule das Gefühl, dass sich jemand für das interessiert, was dich interessiert/was du willst? (Wer, Wann)“, „Wo und wann kommst du mit Entscheidungen der Politik in Berührung?“ konnten die Schüler/-innen zunächst Stellung beziehen und sehen, wie die anderen zu dieser Frage stehen.

Es folgte ein Theoretischer Input zur Demokratie als Staatsform, wo die einzelnen Charakteristika herausgearbeitet wurden. Das zentrale Thema „Grundrechte“ wurde dahingehend vertiefend bearbeitet, dass hier zu einzelnen Rechten kleine Videoclips produziert wurden.

In gespielten Szenen ging es um „das Recht auf Meinungsäußerung“, „Versammlungsfreiheit“, „Briefgeheimnis“ und andere.

Die SchülerInnen gingen sehr aufgeschlossen und ohne Ängste an die Technik heran. Nachdem die Einstellungsgrößen vorgestellt, die Bildgestaltung und die Wirkungsweise von Aufnahmetechniken besprochen worden war, wurde das Drehbuch erstellt. Aufgabe war es, mit ca. 5 Einstellungen das Briefgeheimnis, als einen Artikel aus dem Grundgesetz, darzustellen.

Die Schauspieler und Kameraleute waren in den Kleingruppen schnell gefunden und es konnte gedreht werden.

Die praktische Übung machte allen viel Spaß. Die Kleingruppen arbeiteten sehr konzentriert und motiviert. Beim Schnitt gab es viel Gelächter aber auch Aha-Erlebnisse. Insbesondere wurde die Wirkungsweise von verschiedenen Kameraperspektiven deutlich.

Die Präsentation war für alle sehr spannend, weil sie sich auf der großen Leinwand sahen.

Die Schüler/-innen waren sehr stolz auf ihre Werke und das theoretische Thema Demokratie wurde für sie zum praktischen Erlebnis.

Die Reflexion der Clips rundete den Auftakttag ab.

Am zweiten Tag

... stand das Planspiel an. Die gesamte Schulklasse machte eine „Reise“ in ein anderes Dorf und vor allem in eine andere Identität. Rollen wie Bürgermeister, Presse, Nachbarn, Jugendliche, Politiker, Stadtverordneter etc. wurden besetzt und direkt danach tauchte auch schon das erste Problem auf: Eine alte Dame vererbt der Stadt ihre Villa, stellt aber die Bedingung, dass dort ein Jugendzentrum

eingerrichtet werden soll. Sofort reagieren die Bürger und Bürgerinnen von Rüsselsdorf: die Nachbarn mit Sorge um Ruhestörung, die Jugendlichen mit Freude, die Politiker mit ihrem Parteianliegen, der Bürgermeister versucht eine Lösung zu finden, die Presse deckt Skandale auf...

Bei dem Spiel haben alle begeistert mitgemacht und sich gut in ihre Rollen eingefunden. Den Schüler/-innen wurde schnell klar, dass alle ein eigenes Interesse haben, dass die Perspektiven unterschiedlich sind und dass gemeinsam eine Lösung gesucht werden muss. Vor allem wird deutlich: Jeder hat Recht!

Am dritten Tag

... ging es dann darum, die einzelnen Schlüsselszenen des Spiels nachzustellen und auf Video aufzunehmen. So wurden die einzelnen Möglichkeiten der Mitbestimmung im Dorf-Alltag noch einmal ganz deutlich, nachvollziehbar und transparent gemacht.

Das Projektergebnis

... ist nach dem Schnitt und der Zusammenstellung der einzelnen Spielszenen ein gutes und lustiges Ergebnis. Die Schüler/-innen haben tolle Detailideen umgesetzt und sich mit ihrem Spiel und teilweise auch mit den Verkleidungen Mühe gegeben. Das Projektergebnis ist nun eine Show nach dem „Hallo-Spencer-Prinzip“: Es gibt eine zentrale Stelle (die Rüsselsdorfer Presse), die durch die Tage führt und zwischen den einzelnen Interessensgruppen hin- und herschaltet.

Während des Spiels waren alle so sehr in ihrer Rolle drin, dass verschiedene Aktionen, die parallel gelaufen sind nur am Rande wahrgenommen worden sind.

Der Film stellt die wesentlichen Situationen des Planspiels verkürzt dar und zeigt eine exemplarische Situation, die direkt aus der Lebenswelt der Jugendlichen gegriffen ist. Die Idee der Alltagsdemokratie und wie es uns als „einfache Bürger“ betreffen kann ist gut verständlich rüber gekommen.

Zusammenfassend war dies ein Projekt, das allen teilnehmenden Personen Spaß bereitet hat. Aber nicht nur der Spaß stand bei der Umsetzung und Verwirklichung im Vordergrund. Vielmehr mussten sich die teilnehmenden Schüler/-innen mit politischen Geschehnissen und Hintergründen auseinandersetzen. So ist das Planspiel, in Kombination mit der audiovisuellen Umsetzung, ist eine attraktive Möglichkeit den Begriff der Demokratie Schülern zu vermitteln.

Wünschenswert wäre ein etwas größerer Zeitrahmen bei der Umsetzung des Planspiels, so musste zum Beispiel die letzte Ratssitzung verkürzt werden und einem Schüler der Redeanteil gestrichen werden. Das ist natürlich für den Schüler sehr ärgerlich und demotivierend, wenn das Gelernte nicht vorgetragen werden kann.

Schlussendlich waren es aber auch nach Aussage der Lehrerin und der Schüler/-innen drei wirklich erfolgreiche Tage, in denen das Thema Demokratie mit Unterstützung von Medien eindrucksvoll vertieft wurde.

1. Tag: Montag

Aufbau im Saal: Stuhlkreis für 32 Personen, Beamer, JuB-Laptop, Pinnwand, Flipchart, Moderationskiste, TN-Liste

Kleingruppenräume (KG): 2 Tische aneinander mit sieben Stühlen

Zeit	Was passiert
07:50	Die ersten Schüler/-innen kommen
08:10	Begrüßung, Vorstellung, Tesa-Kreppschilder JuB -> was ist das, LPR Hessen/Offener Kanal -> was ist das TN-Liste Projektvorhaben, Team
08:20	Einstiegsspiel „Bingo“
08:30	Vorstellung des Ablaufplanes des Projektes
08:40	Positionierung: Eure Demokratieerfahrungen
08:55	Demokratie, was ist das eigentlich? Tolle Idee, aber wie sicher man es? Damit das alles eingehalten wird, gibt es drei Gewalten. Die vierte sind die Medien als Sprachrohr des Volkes. Kurzinput zum Thema Demokratie (10 Min.)
09:15	PAUSE
09:30	<ul style="list-style-type: none"> • Grundrechte/Menschenrechte • Wahl • Beteiligung • Gewaltenteilung / Entscheidungsfindung • Alltagsdemokratie (Familie/Schule) Vorstellung der Grundrechte Sammlung am Flipchart: Welche Möglichkeiten habt ihr, eure Interessen zu äußern? (Bürgersprechstunde, Leserbrief, SV-Arbeit, Kinder- und Jugendbeauftragte, Vertrauenslehrer/-in, Erwachsenen, Demonstration, Medienproduktion)
09:40	Kleingruppenbildung zu einem Grundrecht und erste Ideen sammeln Was haben die Rechte mit unserem Alltag zu tun? -> wie kann hieraus ein Drehbuch entstehen?
10:00	PAUSE – 15 Min.
10:15	Technikeinführung in KG <ul style="list-style-type: none"> - Kameraaufbau - Einstellungsgrößen (kurz) - Ab 10:15 Übungssequenz planen (mit Hilfe der Teamer/-innen) - Ab 10:35 Übungssequenz drehen (Thema Grundrecht) <ul style="list-style-type: none"> o Je 5 Einstellungen unterschiedliche Größe o 11:30 Eindigitalisieren o 11:45 Uhr schneiden
12:15	Präsentation im Saal
12:45	Planspiel vorstellen: Zuteilung der KGs in die jeweiligen Interessengruppen Hausaufgabe: Überlegt euch Argumente für euer Anliegen und überlegt auch, was die anderen für Anliegen haben könnten (Zettel austeilen)
13:00	Schluss mit den Schülern –Nachbesprechung Team

2. Tag: Dienstag

Für Kinderbereich: Tee, Becher, Äpfel/Mandarinen, Pinnwand, Wandplakate aus dem Saal
 KG-Räume: PC-Raum (Presse), Offener Bereich (Ratssitzung), Gruppenraum 1 (Mehrheitspartei),
 Gruppenraum 2 (Opposition), Büro Heide (Bürgermeister/Verwaltung), Bistro (Anwohner), Küche
 Keller (Jugendliche)

Zeit	Was passiert	
07:50	Die ersten Schüler/-innen kommen	
08:10	Begrüßung Wie war`s gestern?	
08:20	Spielregeln, Spielstart Begrüßung in Rüsselsdorf	
08:40	Erste Ratssitzung - Begrüßung und Ist-Stand - Vereidigung des/r Bürgermeisters/-in	
09:00	Kleingruppen - Anliegen formulieren - arbeiten Strategie aus	Presse schreibt Artikel über Villa überlegt Fragen für Ratssitzung
09:20	Bürgerversammlung - Anliegen werden (von Sprechern) vorgetragen - Presseleute stellen Fragen	
09:40	Kleingruppen - überlegen sich, wie sie die Argumente entkräften können, und erhalten Infos - planen Demos, machen Wahlplakate	Presse - stellt Politikermeinungen gegenüber - Interviewen den Bürgermeister zu Familienfreundlichkeit in Rüsselsdorf
09:50	Zweite Ratssitzung - Begrüßung und Ist-Stand	
10:10	Kleingruppen	Presse
10:30	Dritte & letzte Ratssitzung Begrüßung und Ist-Stand	
10:50	PAUSE	
11:00	Auswertung	
11:20	Kleingruppen planen authentische Szenen Drehplan anhand der schriftlichen Dokumentation erstellen Drehplanung (was für Requisiten, wo wird gedreht)	
12:45	Abschlussrunde im Offenen Bereich	
13:00	Schluss mit den Schülern –Nachbesprechung Team	

3. Tag: Mittwoch

Vor dem Saal: Tee, Becher, Obst

Im Saal: Pinnwand, Wand-Plakate

KG-Räume: siehe Dienstag

Zeit	Was passiert
07:50	Die ersten Schüler/-innen kommen
08:10	Begrüßung Wie war`s gestern, Ergebnisse zusammen fassen, Dreh Orga
08:30	Kleingruppen Szenen visuell ausarbeiten
10:00	PAUSE
10:15	Kleingruppen Szenen visuell ausarbeiten
12:15	PAUSE
12:25	Auswertung und Abschlussrunde im Saal
13:00	Schluss mit den Schülern –Nachbesprechung Team