

ExpeditionN Stadt Digitale Stadtrallyes zur nachhaltigen Stadtentwicklung

Vignette: Rollenspiel

Aufgabe/Standort in Actionbound

Kurzbeschreibung

Die Aufgabe «Rollenspiel» entstammt dem Bound «Nachhaltige Mobilität» (Heilbronn und Ludwigsburg). Im Abschnitt «Bahnhof» setzen sich die Boundspieler*innen mit verschiedenen Mobilitätsfragen auseinander (u.a. Pendlerströme, Bahnhof als Mobilitätsdrehscheibe, Autoverkehr in der Stadt, nachhaltige Mobilität).

Um ein Gefühl für das Umsteigeverhalten verschiedener Personengruppen (z.B. im Hinblick auf Themen wie zurückzulegende Wegstrecken, Barrierefreiheit, Blindenleitsysteme) zu bekommen, werden die Spieler*innen aufgefordert den Umstieg von einem Nahverkehrszug auf ein Taxi (hier: Bahngleis Nr. 2 zum Taxisstand) nachzuspielen. Dazu schlüpfen die Spieler*innen der Kleingruppe in verschiedene Rollen (s. Screenshot Nr. 2). Anschließend geben die Spieler*innen die für den fiktiven Umstieg benötigte Zeit in Actionbound ein.

Auf Grundlage des Rollenspiels führt die Kleingruppe dann eine Diskussion durch (Audioaufnahme): Es sollen Herausforderungen für Menschen mit Einschränkungen herausgearbeitet, die Umbaumaßnahmen der jüngeren Vergangenheit bewertet und weitere Verbesserungsvorschläge entwickelt werden.

Screenshots aus Actionbound



... dort testen wir gleich, wie gut die "Mobilitäts-Drehscheibe Bahnhof" funktioniert.



Jedes Gruppenmitglied sucht sich eine der vorgeschlagenen Rollen aus und merkt sie sich:

- Oma/Opa mit Rollator
- Mutter/Vater mit Kinderwagen
- Mädchen/Junge mit Krücken
- Blinde Person, die geführt wird



Wie lange brauchst du in deiner Rolle vom Gleis 2 zum Taxisstand?

Starte am Gleis 2 am Treppenabgang oder Aufzug. Stoppe deine Zeit mit der Stoppuhr auf deinem Handy. Beachte: In deiner Rolle kannst/darfst du nicht überall entlanglaufen! Wenn du am Taxisstand angekommen bist, **schreibe deine Zeit in das Feld.**

Hinweis: Wenn man das Bahnhofsgebäude am Haupteingang verlässt, so befindet sich der Taxisstand auf der rechten Seite.



Diskutiert folgende drei Fragen in eurer Gruppe und haltet die Ergebnisse in einer Audio-Aufnahme fest:

1. Vor welchen Herausforderungen stehen Menschen mit Einschränkungen am Bahnhof in Heilbronn?
2. In der Vergangenheit sind Umbaumaßnahmen erfolgt, damit sich alle Menschen am Bahnhof frei fortbewegen können. Was ist euch hierzu aufgefallen?
3. Was könnte weiterhin verbessert werden.

Exemplarische Schülerlösungen

Dauer des Rollenspiels:

- Umstieg als Oma mit Rollator: 4 Minuten 30 Sekunden
- Umstieg als Papa mit Kinderwagen: 2 Minuten 50 Sekunden

Gruppendiskussion nach dem Rollenspiel:

Frage 1: Herausforderungen für Menschen mit Einschränkungen beim Umsteigen

«Menschen mit Einschränkungen können z.B. beim Aufzug Probleme haben. Der Aufzug ist ziemlich klein, es gibt auch insgesamt wenige davon. Aber es gibt auf jeden Fall welche, das ist schonmal gut.»

«Mit Kinderwagen ist der Aufzug ganz schön eng. Außerdem kostet es ganz schön viel Zeit beim Warten.»

Frage 2: Modernisierungs- und Umbaumaßnahmen, auch im Hinblick auf Barrierefreiheit

«Man sieht, dass sich in letzter Zeit am Bahnhof was getan hat!»

«Außerhalb des Bahnhofes hat man gesehen, dass neue Wege geschaffen wurden.»

«Eigentlich ist jetzt die Anbindung gar nicht so schlecht.»

Frage 3: Verbesserungsvorschläge

«Wir würden uns für eine Verkehrsberuhigung entscheiden. Vielleicht könnte man zu manchen Zeiten den Autoverkehr komplett sperren.»

«Vor dem Taxisstand sind immer noch ein paar Stufen. Die könnte man durch eine Rampe ersetzen.»

Ausgewählte empirische Daten

Ergebnisse der schulischen Evaluation¹

Bewertung des Standortes mit Schulnoten:

- Bereich Lernen/Wissen: 2,32
- Bereich Spaß/Motivation: 2,18 (=der beliebteste Standort im Bound „nachhaltige Mobilität“)

Interviewausschnitte (Kleingruppeninterviews nach dem Spiel der Bounds):

- „Bei dem Rollenspiel konnte man sich gut in die Rollen hineinversetzen, das hat man dann auch gelernt.“
- „Ich fand das Rollenspiel echt witzig. Es hat auch Spaß gemacht.“

Auszüge der teilnehmenden Beobachtung:

- Die organisatorischen Hinweise in der App vor dem Start des Rollenspiels bereiten das Spiel gut vor (u.a. Zuteilung der Rollen, notwendige Hinweise).
- Den Schüler*innen fällt es leicht, sich in die Rollen hineinzuversetzen. Sie spielen ohne zu zögern los.
- Die Schüler*innen spielen das Rollenspiel realitätsnah durch (z.B. Rollstuhlfahrer*in).

Ergebnisse der studentischen Evaluation²

Einschätzung der didaktischen Aufgabenqualität (drei geschlossene Items, vierstufige Likert-Skala von 1 bis 4):

- Die Aufgabengestaltung wird als motivierend eingeschätzt (LB: MW=3,21, HN: MW=3,07).
- Die Interessanztheit der Inhalte wird als hoch eingestuft (LB: MW=3,28, HN: MW=3,16).

Auszüge der qualitativen Daten (offenes Antwortformat):

- „Der Aufgabentyp Rollenspiel ermöglicht einen Perspektivenwechsel.“
- „Die Umsetzung dieses Aufgabentyps ist alltagsnah, Schüler*innen werden zum Handeln angeregt.“

¹ Erhebung mit mehreren Lerngruppen (Klassenstufen 6 bis 9), umfangreicher Datenkorpus (Pre-Post-Befragung, teilnehmende Beobachtung, Kleingruppeninterviews), Erhebungszeitraum März 2020, n=63

² Erhebung mit Lehramtsstudierenden («In-Bound-Items»), Tagesexkursionen im Sommersemester 2020, n=104 (HN=55, LB=49)

Didaktischer Kommentar

Die Aufgabe «Rollenspiel» ist nicht nur bei den Spieler*innen beliebt («Es hat Spaß gemacht.»), sondern auch die didaktische Gestaltung wird als qualitativ hochwertig eingestuft. Die motivierende Aufgabengestaltung löst einerseits Interesse an den Fachinhalten aus und führt andererseits zur Erkenntnis, dass dieser Aufgabentyp einen nicht unerheblichen Wissenszuwachs ermöglicht.

Der Aufgabentyp ist dem BNE-Kompetenzbereich «Bewerten» zuzuordnen (Hiller et al. 2019, S. 40). Neben dem eigentlichen Rollenspiel ist dafür auch die nachgelagerte Diskussion verantwortlich (Reflexion des Spiels, Bewertung des Ist-Zustandes, Entwicklung von Verbesserungsvorschlägen). Wichtig ist, dass die Bewertung der Reflexionsfragen festgehalten werden sollte, z.B. über eine Audio-Aufnahme in Actionbound. Diese steht dann in der Boundverwaltung für die weitere Verwendung bereit, z.B. für eine unterrichtliche Nachbetrachtung.

Innerhalb einer moderat-konstruktivistischen Exkursionsdidaktik, sind Bezüge zum Prinzip der Vielperspektivität herstellbar. Durch den vollzogenen empathischen Perspektivenwechsel lernen die Schüler*innen die Situation, Sichtweisen, Interessen und Bedürfnisse unterschiedlicher Akteursgruppen kennen (Ohl/Neeb 2012).

Weiterhin sind Bezüge zu den vier geographischen Raumkonzepten herstellbar, insbesondere ermöglicht es das Rollenspiel, den «Raum als Kategorie der Sinneswahrnehmung» zu erleben.

Das Rollenspiel ist als Vorstufe der sog. Rollenexkursion zu sehen. Auf Rollenexkursionen handeln die Teilnehmer*innen während der Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung aus einer bestimmten Rolle heraus (Böing/Sachs 2009). Ein Beispiel hierfür wären die unterschiedlichen Sichtweisen verschiedener Akteure auf ein umstrittenes städtebauliches Projekt (z.B. Neubau eines Bahnhofs).

Zum Weiterlesen

Böing, M. u. Sachs, U. (2009): Rollenexkursionen als geographische Bühne für mehrperspektivisches Handeln im Raum. In: Dickel, M. & Glasze, G. (Hrsg.): Vielperspektivität und Teilnehmerzentrierung – Richtungsweiser Exkursionsdidaktik. Praxis Neue Kulturgeographie, Bd. 6, Wien: LIT, S. 15-38.

DGfG (2002, Hrsg.): Grundsätze und Empfehlungen für die Lehrplanarbeit im Schulfach Geographie - Arbeitsgruppe Curriculum 2000+. Bonn: GEO-Büro. <http://geographiedidaktik.org/wp-content/uploads/2014/05/curriculum2000.pdf>.

Hiller, J., Lude, A. & Schuler, S. (2019): ExpeditionN Stadt. Didaktisches Handbuch zur Gestaltung von digitalen Rallyes und Lehrpfaden zur nachhaltigen Stadtentwicklung mit Umsetzungsbeispielen aus Ludwigsburg. <http://www.expedition-stadt.de>.

Ohl, U. & Neeb, K. (2012): Exkursionsdidaktik: Methodenvielfalt im Spektrum von Kognitivismus und Konstruktivismus. In: J.-B. Haversath (Mod.), Geographiedidaktik. Theorie – Themen – Forschung (S. 259-288). Braunschweig: Westermann.