

1. Record Nr.	UNINA9910160701403321
Titolo	Demokratie-Bausteine : Das Planspiel in Praxis und Theorie / Daniela Kock, Georg Tafner
Pubbl/distr/stampa	Frankfurt am Main, : Wochenschau Verlag, 2017
ISBN	3-7344-0409-6
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (225 pages) : illustrations
Collana	Wochenschau Wissenschaft
Disciplina	379
Soggetti	Demokratie Didaktik Gesellschaft schulische Bildungsarbeit Partizipation außerschulische Bildungsarbeit Unterricht Okonomieunterricht Unterrichtsmethoden Planspiel politische Bildung
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.
Nota di contenuto	Daniela Kock, Georg Tafner Einleitung der Herausgeberin und des Herausgebers Teil 1: Praxis Daniela Kock, Birgit Lacheiner 1. Politik und Lernen 1.1 Praxis politischer Bildung: Der Verein beteiligung. st. 1.2 Politische Bildung und Partizipation 1.2.1 Lernen, handeln und partizipieren 1.2.2 Partizipation als Ziel politischer Bildung 1.2.3 Schulische und außerschulische Bildungsarbeit 1.2.4 Der Einsatz von Planspielen 1.2.5 Fazit 1.3 Literatur Laura Horn 2. Das Planspiel als Methode 2.1 Begriffserklärung und Charakterisierung5 2.2 Ziele von Planspielen 2.3 Aufbau und Ablauf von Planspielen 2.4 Probleme und Grenzen der Planspielmethode 2.5 Literatur Daniela Kock, Birgit Lacheiner, Georg Tafner, Katrin Uray-Preininger 3. Das Planspiel Demokratie-

Bausteine. Mein Land. Dein Land. Unsere Union. 3.1 Idee und Entwicklung 3.2 Das Spiel 3.2.1 Einführungsphase 3.2.2 Identifikationsphase 3.2.3 Spielphase 3.2.4 Reflexionsphase 3.3 Weiterentwicklungen des Spiels 3.4 Literatur Teil 2: Theorie Thomas Tripold 1. Soziologische Perspektiven auf erfahrungsorientiertes Lernen in postmodernen Gesellschaften - Die Planspielmethode als Instrument des Einübens demokratischer Kompetenzen 1.1 Einleitung 1.2 Von der "organisierten Moderne" zur "Postmoderne" - Veränderte Anforderungen an die Padagogik 1.3 Erziehung als Praxis der Veränderung der Erfahrung 1.4 Das Planspiel als Methode lernender Erfahrung 1.5 Demokratie spielend erleben und verstehen 1.5.1 Identifikationsphase 1.5.2 Spielphase 1.5.3 Reflexions- bzw. Debriefing-Phase 1.6 Schluss 1.7 Literatur Georg Tafner 2. Modellierung sozioökonomischer Planspiele 2.1 Wie wird unsere Welt modelliert? 2.2 Wie werden sozioökonomische Prozesse modelliert? 2.3 Wie wird multi-level-governance modelliert? 2.4 Literatur Georg Tafner 3. Didaktik des Planspiels 3.1 Bildung als Ausgangspunkt didaktischer Überlegungen 3.2 Performative Padagogik 3.3 Das Erfahren von Rollen und die Selbstinszenierung 3.4 Das Erfahren von Interessenskonflikten 3.5 Knappheit und ökonomische Restriktionen erfahren 3.6 Forderung von Wissen und Kompetenz zur Lösung von Interessenskonflikten 3.6.1 Urteils-, Kritik- und Kommunikationskompetenz 3.6.2 Wissen um und Verstehen von Kultur, Nationalstaat und Supranationalität 3.7 Literatur Teil 3: Empirie: Evaluierung des Planspiels Demokratiebausteine auf der Basis des Design-Based-Research Georg Tafner, Laura Horn, Monika Karner, Christine Leber, Alexandra Peterlin 1. Forschungsdesign auf Basis des Design-Based Research 2. Quantitative Ergebnisse 2.1 Lehrpersonen und das Planspiel 2.2 Das Planspiel aus Sicht der Jugendlichen 2.2.1 Reflexion des Planspiels 2.2.2 Fragebogen zum Planspiel 2.3 Haltungen und Einstellungen vor und nach dem Spiel 2.3.1 Kategorien zur Messung von Haltungen und Einstellungen 2.3.2 Ergebnisse. 2.4 Mögliche Zusammenhänge von Einstellungen im Kontext des Planspiels 3. Qualitative Evaluierung 3.1 Beobachtung 3.1.1 Umsetzung der Beobachtung in der Evaluierung 3.1.2 Auswertung und Ergebnisse der Beobachtungen 3.2 Interview 3.2.1 Umsetzung der Interviews in der Evaluierung 3.2.2 Auswertung und Ergebnisse der Interviews 3.3 Zusammenfassung der Ergebnisse aus Beobachtungen und Interviews 3.3.1 Typen der Kategorien Führungsstil und Aktivität. 3.3.2 Typen der Kategorie Wir-Gefühl 3.4 Erweiterte Auswertung und Ergebnisse der Interviews 3.4.1 Kategorien horizontal über die Sequenzen 3.4.2 Allgemeine Erkenntnisse aus der Interviewauswertung 3.5 Die Beobachtung durch die Spielleitung 3.6 Die Fokusgruppe mit den beteiligten Lehrpersonen 4. Fazit 5. Literatur Autorinnen und Autoren

Sommario/riassunto

Das Planspiel Demokratie-Bausteine - Mein Land. Dein Land. Unsere Union. kann ein Eckstein in der politischen Bildung sein. Dazu muss es professionell unter Berücksichtigung entsprechender Sicht- und Tiefenstrukturen als Methode der performativen Padagogik eingesetzt werden. Ist das der Fall, dann erleben sich die Spielerinnen und Spieler als Bürgerinnen und Bürger sowie als Politikerinnen und Politiker. Sie tauchen dabei in die Welt der demokratischen Mehr-Ebenen-Entscheidungen und Handlungen ein. Sie nehmen sich selbst als Partizipierende wahr und können ihr Erlebtes reflektieren. Padagogisches Ziel ist - ganz im Sinne Klafkis - die Mündigkeit der

Lernenden, indem ihre Urteils-, Kritik- und Kommunikationsfähigkeit auf unterschiedlichen Ebenen gefordert und gefordert wird. Die Potentiale, die die Methode Planspiel birgt, werden interdisziplinär behandelt und es regt dazu an, diese in der politischen Bildung einzusetzen. Mit dem Planspiel Demokratie-Bausteine - Mein Land. Dein Land. Unsere Union. haben sich die Herausgeberin und der Herausgeber nunmehr fast ein Jahrzehnt in Praxis, Theorie und Empirie auseinandergesetzt.
