

Rollenspieleinsatz im (Wirtschafts-)Unterricht

ein Studienprojekt im Fach Wirtschaft im Rahmen des Schulpraxissemesters 2021/22

Problemstellung

- Förderung von Handlungsorientierung und Lebenssituationsbewältigung im Wirtschaftsunterricht (vgl. Kaminski 2017, Kaiser/Kaminski 2012)
- Beitrag dazu durch handlungsorientierte Methoden wie das Rollenspiel möglich
- aber: Frontalunterricht noch immer dominierende Unterrichtsmethode (vgl. Götzl/Held/Jahn 2013)
- Welche Bedeutung messen Lehrkräfte in der Unterrichtspraxis Rollenspielen bei?

Forschungsstand

- systematische Literaturrecherche: *keine wirtschaftsdidaktische Empirie* in Bezug auf Rollenspiele
- ähnliche Studie zum Einsatz von Fallstudien von Arndt und Pilz (2020)

Theorie

Definition nach Kaminski (2017, S. 265):

„Das Rollenspiel ist geeignet, gesellschaftliche Konflikte oder Interessengegensätze zu verdeutlichen, soziale Verhaltensweisen einzuüben und Lösungsstrategien zu entwickeln und zu erproben. Rollenspiele konfrontieren uns mit einem vorgegebenen Konflikt oder einer Problemsituation, der/die durch spielerisches Handeln bewältigt werden soll.“

Akteur*innen beim Rollenspiel:

- Lehrkräfte
- Schüler*innen (durchführend und beobachtend)

Abgrenzung zu anderen Methoden (vgl. Keim 1992, S. 125):

Merkmal	Rollenspiele	Planspiele	Fallstudien
Konkrete Fallsituation	- argumentierend - kasuistisch (Einzelfallbetrachtung)		
Orientierung und Entscheidungsprozesssimulation	- Planungsorientierung - Entscheidungsorientierung - Handlungsorientierung		
Rollenanalyse und -anordnung/Agieren	- gleiche oder rivalisierende Rollen		
Aufgabenorientierung	- Lösung ist problemorientiert - Problem- oder Konfliktsituation		
Konzeption und Funktion	- zielgerechtes, planorientiertes Entscheiden im Mittelpunkt - rollendynamische Auseinandersetzung	- Planziel steht im Vordergrund - Zielorientierung	- selbständige, kognitive Auseinandersetzung mit der Problemsituation

Methode

Datenerhebung

- quantitatives Forschungsdesign; sequentieller Ablauf (keine Vergrößerung der Stichprobe während der Datenerhebung) (vgl. Döring und Bortz 2016, S. 23 ff.)

Erhebungsinstrument

- Onlinefragebogen (SoSci Survey)
- Items in Anlehnung an Arndt und Pilz (2020):

Begriffsklärung der Lehrkräfte, Methodenkenntnisse, Häufigkeit des Einsatzes, verfolgte Ziele der Verwendung, Hemmnisse, Abläufe, Zielgruppen, mögliche Einsatzgebiete von Rollenspielen im Unterricht

Stichprobe

- Umfang der Stichprobe N = 39
- Lehrkräfte (n = 34), Referendar*innen (n = 5)

- Zugang zum Lehrer*innenberuf: Lehramtsstudium (n = 30), Seiteneinstieg (n = 5), keine Angabe (n = 4)

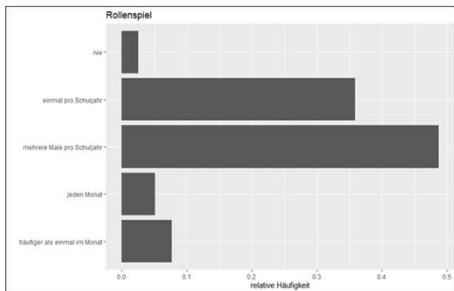
- durchschnittliche Berufserfahrung: 15,3 Jahre

Auswertung

- deskriptive Auswertung und Spearman-Korrelation mit Hilfe der Statistiksoftware „RStudio“

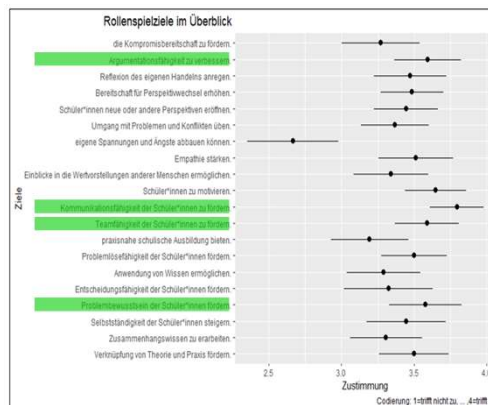
Ergebnisse und Diskussion

Wie häufig werden Rollenspiele im Unterricht eingesetzt?



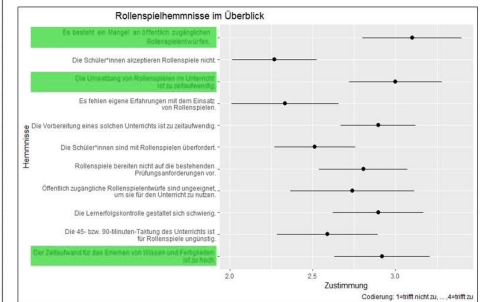
- kein regelmäßiger Einsatz; mögliche Gründe: zeitintensiv, unstimmliges Kosten-Nutzen-Verhältnis, keine Eignung für alle Themengebiete, keine Involvierung aller Schüler*innen, evtl. Unbehagen bei Schüler*innen
- weiterführende Forschungsarbeiten nötig → größere Stichproben zur Erhöhung der Aussagekraft der Ergebnisse (bisherige Stichprobe nicht repräsentativ)

Welche Ziele werden verfolgt?



- grds. verfolgen Lehrpersonen übereinstimmend vielfältige Intentionen mit Rollenspielen; allerdings fragwürdig, inwieweit die Kompetenzen tatsächlich in der Realität gefördert werden (ggf. Beobachtungsstudien mit Erhöhung der Stichprobe nötig)
- Übereinstimmung der Ergebnisse mit den Vorteilen von Rollenspielen aus der Fachliteratur

Welche Hemmnisse erschweren den Einsatz von Rollenspielen?



- größtes Hemmnis: insbesondere zeitlicher Aufwand für Vorbereitung und Durchführung; ebenfalls Übereinstimmung mit den Ergebnissen von Arndt und Pilz (2020) zum Fallstudieneinsatz
- vgl. Einsatzhäufigkeit

Wie beeinflusst die Methodenkompetenz der Lehrkraft die Einsatzhäufigkeit von Rollenspielen?

- signifikant positive Korrelation mittlerer Stärke ($r_s = .356$, $p = .026$, $n = 39$) zwischen den beiden Items Methodenkompetenz und Einsatzhäufigkeit nachgewiesen → Hinweis auf Zusammenhang zwischen Methodenkompetenz der Lehrkräfte und Einsatzhäufigkeit von Rollenspielen

Literatur

ARNDT, P. J.; PILZ, M. (2020): Die Bedeutung von Fallstudien im Unterricht aus Sicht von Lehrkräften. In: Kölner Zeitschrift für Wirtschaft und Pädagogik, 35 Jg., H. 68, S. 35–67.
 BORTZ, Jürgen/ DÖRING, Nicola (2006): Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. Heidelberg: Springer Medizin Verlag, 4., überarbeitete Auflage.
 GÖTZL, M.; HELD, G.; JAHN, R. W. (2013): Bleibt alles anders? Sozialformen, Unterrichtsphasen und echte Lernzeit im kaufmännischen Unterricht. In: Berufs- und Wirtschaftspädagogik – online, 24.

GÜMPEL, G. (1974): Zur Bedeutung von Rollenspielen für soziales und politisches Lernen in der Grundschule, H. 10.
 KAISER, F.-J.; KAMINSKI, H. (2012): Methodik des Ökonomieunterrichts. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
 KAMINSKI, H. (2017): Fachdidaktik der ökonomischen Bildung. Paderborn: Ferdinand Schöningh.
 KEIM, H. (1992): Strukturelemente lerneraktiver Methoden: Probleme der Konstruktion, Organisation und Evaluation. In: Keim, Helmut (1992): Planspiel Rollenspiel Fallstudie. Zur Praxis und Theorie lerneraktiver Methoden. Köln: Wirtschaftsverlag Bachem, S. 122–151.