

Umweltkompetenzen spielend erlernen

In unserer modernen Welt zeigt sich in Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und im Alltagsleben eine zunehmende Vernetzung und Komplexität. Gleichzeitig wird sichtbar, dass die Menschen dadurch immer öfter an die Grenzen ihrer physischen und psychischen Belastbarkeit stoßen. Um nachhaltiges und zukunftsorientiertes Handeln gezielt zu fördern, muss in der Jugend- und Erwachsenenbildung die „Systemkompetenz“ – das heißt der Umgang mit komplexen, dynamischen Systemen geschult werden. Umweltkompetenzen stellen neben sozialen, technischen und personalen Kompetenzen einen zentralen Bestandteil von Systemkompetenz dar.

Mit Fischfang Nachhaltigkeit verstehen

Eine sinnvolle Lernmethode zur Förderung von Systemkompetenz stellt die Vorgabe komplexer Probleme dar, die in



Mit Planspielen Systemkompetenz trainieren

einer Gruppe von Personen gemeinsam gelöst werden sollen. In dieser Weise können die Teilnehmer an Planspielen in der Praxis erfahren, welche Faktoren und Dynamiken in verschiedenen Lebenswelten – z.B. bei der nachhaltigen Nutzung einer natürlichen Ressource in einem Ökologie-Ökonomie-Dilemma – wirksam werden. Ein Beispiel ist das von Meadows, Fiddaman & Shannon 1993 entworfene computerunterstützte Planspiel „Fish Banks Ltd.“. Hier bewirtschaften mehrere Gruppen, die jeweils ein Fischfangunternehmen repräsentieren, eine gemeinsame Ressource, nämlich Fische. Dieses Spiel eignet sich hervorragend, um den Teil-

nehmern Themen wie nachhaltige Entwicklung, systemisches Denken, Kooperation und Teamwork zu vermitteln. Dieses Spiel wurde für breite Zielgruppen konzipiert und wird weltweit in der Umweltbildung erfolgreich eingesetzt. Insbesondere Planspiele zu Umweltthemen vermitteln in der Regel auch eine Vielzahl von sozialen Kompetenzen, wie M. Ulrich 1998 in einer Metaanalyse von 31 bekannten Umweltplanspielen nachweisen konnte.

Planspiel bedeutet „learning by doing“

Die Planspielmethode stellt eine „Sprache“ zum besseren Verständnis komplexer Dynamiken dar. Zu dieser Methode zählen u.a. Simulationen, Planspiele, Rollenspiele und Lernspiele. Mit Plan- und Rollenspielen sollen die wesentlichen Prozesse bestimmter realer Dynamiken simuliert und damit besser verstanden werden. Planspiele bieten den Vorteil, dass eine Reihe verschiedener Szenarien durchgespielt werden können. Die Teilnehmer an Planspielen können sich selbst in verschiedenen Rollen einbringen und mit verschiedenen Problemlösealternativen experimentieren. Dadurch wird Perspektivenvielfalt ermöglicht. In der Reflexionsphase werden die Kommunikationsmuster, die mentalen Modelle, Werte und Ziele, Verhaltensregeln usw. der Beteiligten analysiert und verstehbar. Diese Erkenntnisse können für die Festlegung gemeinsamer neuer Handlungsmuster dienen. Planspiele unterstützen eine selbstorganisierte und praxisorientierte Lernkultur. Kernidee dieser Lernkultur ist eine Form des Erfahrungslernens, d.h. dass in und an authentischen und kom-

plexen Problemstellungen gelernt werden soll. Das Planspiel als Lernumgebung ermöglicht den Umgang mit realen Problemen und authentischen realitätsnahen Situationen. Zugleich stellen Planspiele auch eine Form kooperativen Lernens dar, weil sie Problemlösungen im Team herausfordern. Dieses „learning by doing“ fördert zusätzlich die Lernmotivation.

Wesentliche soziale Kompetenzen, (z.B. in Führungs-, Team-, und Problemlösungsprozessen) die als „Schlüsselqualifikationen“ heute und in Zukunft verstärkt in Organisationen und am Arbeitsmarkt gefordert werden und Kompetenzen für einen verantwortungsvollen Umgang des Menschen mit den natürlichen Systemen und Ressourcen unserer Erde, können mit der Planspielmethode im bewusst doppeldeutigen Sinne des Wortes „spielend erlernt“ werden. ☺

Mag. Dr. Willy Christian Kriz
Ludwig Maximilians Universität München

Literatur:

- Geilhardt, Th. & Mühlbradt, Th. (1995) (Hrsg.). Planspiele im Personal- und Organisationsmanagement. Göttingen: Verlag für Angewandte Psychologie.
Greif, S. & Kurtz, H.-J. (1996). Handbuch Selbstorganisiertes Lernen. Göttingen: Verlag für Angewandte Psychologie.
Kriz, W.C. & Rizzi, P. (1997). Planspiele für die Umwelterziehung. Psychologie in Österreich, 1997, 2, 86-89.
Kriz, W.C. (2000). Lernziel Systemkompetenz. Planspiele als Trainingsmethode. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Workshop

Training von Umwelt- und Sozialkompetenz durch Planspiele
5. April 2001, 09:00 – 16:00
4864 Attersee,
Hotel-Seegasthof Oberndorfer

Zielgruppe: Pädagogen an AHS, BS und BMHS (ab 9. Schulstufe)

INFO's: 0 732 / 77 20-44 32