



Doing Politics!

Ein Konzept für eine zeitgemäße und handlungsorientierte politische Bildung



Doing Politics!

Ein Konzept für eine zeitgemäße und handlungsorientierte politische Bildung

Diese Publikation wurde vom Europäischen Netzwerk der Politischen Stiftungen in Zusammenarbeit mit der Politischen Akademie der Volkspartei (PoIAk) veröffentlicht. Mitfinanziert von der Europäischen Union. Die Inhalte liegen in der alleinigen Verantwortung der Autorinnen und Autoren und geben nicht unbedingt die Meinung der Europäischen Union und des Europäischen Netzwerks der Politischen Stiftungen wieder.



Co-funded by
the European Union

Herausgeber:

Europäisches Netzwerk der Politischen Stiftungen - ENoP
Rue de l'Industrie 42
B-1040 Brüssel
www.enop.eu

Partner:

Politische Akademie der Volkspartei
Tivoligasse 73,
1120 Wien, Österreich
www.politische-akademie.at

Hauptautor:

Johannes Linder

Design:

Twofold:

Autoren:

Stefan Lamprechter
Alexander Preisinger

© 2023 European Network of Political Foundations. All rights reserved.

INHALTVERZEICHNIS

6 Summary

7 Einleitung

8 Subjekt-, handlungs- und produktionsorientiert Lernen

12 Politische Bildung neu denken – engagieren statt reproduzieren

Spielbasiertes Lernen	13
Medien kritisch ‚produzen‘	18
Kontroverse Themen lernen und lehren	19
Entrepreneurial Challenge based Learning	20

23

Best Practice Beispiele im Bereich der politischen Bildung

I digital simulieren und analog spielen – „Democracy 3“	23
II Digitale Diskursethik – Diskussionsmoderation mit „Moderate Cuddlefish“	24
III Politische Sachkompetenz erwerben – die Klimawandelsimulation „Fate of the World“	26
IV Alltagshandeln als politisches Handeln erkennen – „Jetzt mal ehrlich“	26
V Demokratisch entscheiden – Die Kunst, einen Kürbis zu teilen	27
VI Strukturwandel erleben – „Torfitz“ als Beispiel politischer Planspiele	27
VII Ideen zu Ökonomie entwickeln – Utopia	28
VIII Streitkultur stärken – der Debattierclub	30
IX Kialu Edu – der Versuch einer konstruktiven, schriftlichen Debatte	33
X Probleme mit neuen Ideen lösen - Youth Entrepreneurship Week	34

36

Ausblick und Handlungsempfehlungen

38

Literatur

43

Über die Autoren

44

Über die Organisationen

SUMMARY

Selbstständiges Denken und verantwortungsvolles Handeln sind die Basis für eine lebendige Gesellschaft. Die Teilhabe als aktiv engagierter Mensch – als Citoyen und Entrepreneur – hat Voraussetzungen. Die Art und Weise, wie Kompetenzen vermittelt und erlebt werden, wird mitbestimmen, wie die Bürger:innen an der Gesellschaft und der Wirtschaft teilhaben. Bildung für Demokratie und Erziehung zum gesellschaftlichen Mitgestalten benötigt moderne Methoden, die erfahrungsbasierte Lernmöglichkeiten bieten, wie etwa spielbasiertes Lernen, Entrepreneurial Lernen mit Herausforderungen und insbesondere den Debattierclub, zur Entwicklung einer demokratischen Streitkultur. Die Studie zeigt Gründe und Wege auf, wie moderne Methoden im Bereich der politischen (Erwachsenen-)Bildung sinnvoll eingesetzt werden können und stellt konkrete Praxisbeispiele vor.

EINLEITUNG

Multiple Krisen, die Digitalisierung vieler Lebensbereiche, komplexe Problemstellungen, eine sich rasch verändernde Arbeitswelt sind jene Herausforderungen, auf die eine zeitgemäße Bildung reagieren und vorbereiten muss. Unter dem Eindruck des sogenannten PISA-Schocks erfolgte seit 2000 eine Output-Orientierung des Bildungssystems. Lernen und Lehren wurde, ausgehend von der Weinertschen Definition (2001), kompetenzorientiert.

Vielen Expertinnen und Experten gehen die Änderungen nicht weit genug, da der Vertrauensverlust in die Demokratie und ihre Institutionen weiter steigt (Zandonella 2022): Gefordert wird eine inhaltlich-stoffliche und formal-organisatorische Neuausrichtung, dazu gehören etwa ein fächerübergreifendes Verständnis von politischer Bildung, ein Mehr an Digitalisierung, handlungs- und produktionsorientiertes Lernen bis zum projektbasierten Lernen. Die Studie bearbeitet die folgenden Fragen:

- Warum fordern didaktische Konzepte für den Kompetenzerwerb von Haltungen und Werten erfahrungsbasierte Ansätze?
- Welche didaktischen Ansätze denken politische Bildung konform dem Motto „engagieren statt reproduzieren“?
- Welche Praxisbeispiele, die den Lernenden im Zentrum sehen, bestehen im Kontext der politischen Bildung?

SUBJEKT-, HANDLUNGS- UND PRODUKTIONSORIENTIERT LERNEN

Unter den Stichworten der 4K-Kompetenzen (Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation, Kollaboration), der 21st Century Skills (Fadel et al. 2015) oder den acht Schlüsselkompetenzen, die jede:r EU-Bürger:in lernen soll (European Commission 2005 und 2018) oder durch Konzepte wie dem OECD-Lernkompass (OECD 2020) lässt sich eine Reihe von zukunftsfähigen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Werthaltungen bestimmen: Im Zentrum einer neuen Bildungskultur soll das kritische und kreative Denken, das selbstständige Problemlösen, das kooperative Arbeiten in kommunikativen Zusammenhängen stehen, das letztlich zu einem vernetzten und überfachlichen Denken führen soll. Des Weiteren sind eine digital literacy, Citizenship-Education und Entrepreneurship-Education (engagierte Citizen und Entrepreneure, aktives Gestalten, Empathie, Verantwortungsübernahme, Gemeinwohlorientierung) zentrale Kompetenzen der digitalen Wissensgesellschaft.

Mithilfe der 21st Century Skills wird traditionelles wie modernes Wissen in möglichst vielen unterschiedlichen Situationen angewendet und so nachhaltig im Gedächtnis verankert. Die Charakterbildung wird neben dem Wissens- und Kompetenzerwerb als gleichwertig betrachtet. Gefördert werden ethisches Verhalten und ein gelingendes Miteinander sowie die Übernahme von Verantwortung für sich selbst, andere und unsere Erde. Auf einer Meta-Ebene wird dadurch gelernt, auf die eigene Lernfähigkeit zu vertrauen – ein dynamisches Selbstbild, metakognitive Kompetenzen oder ein Growth Mindset (Dweck 2007) werden entwickelt.

Zukunftsfähiges Lernen und Lehren soll jene Faktoren stärken, die sich in der empirischen Unterrichtsforschung als wirkmächtige Faktoren zur Etablierung eines ‚guten‘ Unterrichts erwiesen haben (Becker 2012, 11-15; Helmke 2012, 168-271; v.a. Hattie 2020). Steffens &

Haenisch (2019, 279-311) fassen die aktuellen Ergebnisse für die unterrichtsbezogenen Anforderungen an das Lehrer:innenhandeln zusammen und stützen sich dabei auf nationale und internationale Forschungsbilanzen, wie etwa der Hattie-Studie. So lassen sich sieben Dimensionen mit 22 wirksamen Tätigkeitsfeldern bilden:

<u>Dimensionen</u>	<u>Tätigkeitsfelder</u>
1. Unterricht mit den Vorerfahrungen und der Lebenswelt der Lernenden verbinden	1. Auf den bestehenden Vorstellungs-, Wissens- und Interessenstrukturen der Lernenden aufbauen 2. Den Lernenden helfen, eine positive Einstellung zu Inhalten zu entwickeln 3. Gezieltes Nachfragen fördern
2. Unterricht inhaltlich strukturieren sowie für Transparenz und Erklärungen sorgen	1. Inhalte in geordneten Zusammenhängen anbieten 2. Klarheit und Transparenz für die Lernenden herstellen 3. Verständlich erklären, veranschaulichen und attraktiv darbieten
3. Gelerntes anwenden und für eine aktive Auseinandersetzung sorgen	1. Festigen des Gelernten durch variationsreiches Üben und Anwenden 2. Lernen in sinnstiftende und authentische Zusammenhänge einbetten 3. Eigenaktivität der Lernenden fördern
4. Lerndiagnosen durchführen, Feedback geben und Gelerntes regelmäßig bilanzieren	1. Die Lernfortschritte der Lernenden im Blick haben 2. Mit den Lernenden in einen ‚Lerndialog‘ treten und Unterstützung gewähren 3. Den Lernenden helfen, ihre Anstrengungen zu reflektieren 4. Gelerntes regelmäßig sichern und bilanzieren 5. Unterschiedliche Möglichkeiten der Leistungsbeurteilung nutzen

5. Differenzierte Zugänge zum Lernen ermöglichen	1. Unterricht abwechslungsreich gestalten, d.h. Lehr- und Lernformen kombinieren und ausbalancieren 2. Mehr kooperatives Lernen ermöglichen
6. Vertrauen in die Fähigkeiten der Lernenden haben und für ein positives Lernklima sorgen	1. Interesse zeigen an den persönlichen Zielen der Lernenden 2. An die Möglichkeiten der Lernenden glauben 3. Für einen lernförderlichen Unterrichtskontext sorgen 4. Den Emotionen der Lernenden im Unterricht Raum geben
7. Ordnungsstrukturen für den Unterricht aufbauen	1. Auf eine geordnete Klassenführung achten 2. Unterrichtsstörungen durch mehr Schülerorientierung reduzieren

Tab. 1: Faktoren ‚guten‘ Unterrichts (Steffens & Haenisch 2019)

Zusammengefasst lässt sich Folgendes formulieren:

- Die Lernenden (und nicht die Lehrkraft) stehen im Zentrum des Lernens und Lehrens; ein anregendes Lehren führt weg von einer passiv-rezeptiven Haltung hin zu einem aktiven Subjekt (Cohn & Terfurth 1997), dessen Lernpfad möglichst selbstgesteuert ist und das Lernen und Lehren inhaltlich und formal mitgestalten kann.
- Dazu gehört ein freundliches, weltoffenes und vertrauendes Menschenbild seitens der Lehrkraft, das seinen Ausdruck in einer positiven Fehlerkultur, metakommunikativer Reflexion, in interessanten Übungen und im intelligenten Üben durch Methodenvielfalt und wechselnde soziale Formen findet.
- Zeitgemäßes Lernen berücksichtigt die kognitive, affektiv-emotionale und handlungsbezogene Komponente und soll anschaulich sein und zum Ausprobieren und Entdecken einladen – auch wenn vielleicht ‚nur‘ im simulativen Rahmen.

- Die Lernkultur soll die Lernenden „in einem freiheitlichen und demokratischen Gesellschaftssystem zur Mündigkeit, Eigenständigkeit, Selbstverwirklichung und Eigenverantwortung [erziehen, A.P.], aber auch zur sozialen Verantwortung, zur Mitverantwortung, Weltverantwortung, zur Solidarität und Kritikfähigkeit.“ (Becker 2012, 12-13).

Moderne didaktische Konzepte gehen davon aus, dass solche Kompetenzen, Fähigkeiten und Fertigkeiten nur **erfahrungsbasiert** gelernt werden können, wenn dieses Lernen nachhaltig und ganzheitlich erfolgen soll. Den Sinnhorizont sollen nicht mehr die Lehrkräfte vorgeben, sondern die Lernenden selbst erfahren und mitgestalten – dies kann realweltlich oder simuliert erfolgen: learning by doing! (Forschend-)entdeckende Lernkonzepte verbinden Subjekt und Objekt, sie räumen den Lernenden Agency ein und machen sie zu **Mitkonstrukteur:innen von Werten und Sinn**, wie Best Practice Beispiele belegen. Ausdruck dieses neuen Lernens ist etwa das „Deeper Learning“-Konzept, wie es Sliwka & Klopsch (2022) vertreten: Das dreiteilige projektorganisierte Modell basiert auf einer durch den:die Lehrende:n organisierten Instruktions- und Aneignungsphase auf Basis einer Problemstellung, gefolgt von einer ko-konstruktiven und ko-kreativen Phase, in der zentrale Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben, angewandt und getestet werden; beendet wird der Durchgang mit einer authentischen Leistungserbringung, die die bisherigen Arbeitsschritte zur Erstellung eines realen Produkts – von einer Theateraufführung, über die Organisation einer karitativen Aktion bis zur Erstellung digitaler Produkte – abrundet (Blog, YouTube-Video, Social Media-Beiträge).

POLITISCHE BILDUNG NEU DENKEN – ENGAGIEREN STATT REPRODUZIEREN

Die Diskussion darüber, was politische Bildung sein soll, wird innerhalb der Politikdidaktik selbst geführt. Die Positionen reichen von einem eher geschlossenen, politikwissenschaftlichen Politikbegriff bis hin zu einer breiten, sozialwissenschaftlichen Perspektive (Hedtke 2014). Die gleiche Opposition zieht sich auch durch die Diskussion über die Bildungsziele, ob nämlich politische Bildung auf (vor-)wissenschaftliche, kognitive Aspekte und auf akteur:innenbezogenes und institutionelles Wissen oder stärker persönlichkeitsbildend, auf die politische Kultur und auf Politik als Handlungstyp abzielen soll.

Mehrheitlich wird in der Didaktik, und so auch hier, ein weiter Politikbegriff vertreten (u.a. Sander et al. 2017, 126; Kühberger 2009, 116; Hellmuth/Klepp 2010): Politik geht hierbei nicht im Staatshandeln oder in der Erklärung staatlicher Institutionen auf. Politik wird als Handlungstyp verstanden, politische Bildung soll daher etwa kommunikative oder moralische Fähigkeiten vermitteln. Leitidee ist die politische Mündigkeit (Sander et al. 2017, 13–22), denn Demokratie ist mehr als ein institutioneller Rahmen, sondern eine spezifische Kultur politischer Partizipation und bürgerlichen Engagements. Aktuelle Konzepte rücken daher Citizenship Education ins Zentrum (Kenner/Lange 2018); Sybille Reinhardt (2004, 3–7) etwa konzipiert Demokratiekompetenzen mit entsprechenden fünf Teilkompetenzen: Perspektivenübernahme, Konfliktfähigkeit, politische Urteilsfähigkeit, Partizipation, Analyse gesellschaftlicher Teilsysteme und Wissenschaftspropädeutik.

Mit der Kompetenzorientierung wurde auch im Fach Geschichte und politische Bildung ein domänenspezifisches Kompetenzmodell verankert; ausgehend vom Konzept der deutschen „Gesellschaft für Politikdidaktik und politische Jugend- und Erwachsenenbildung“ (GPJE) (Detjen et al. 2012) wurden auch in Österreich die politische Urteils-, Handlungs-, Methoden- und Sachkompetenz festgelegt (Kühberger 2009).

Verbindet man die dargestellten Effizienzmerkmale guten Unterrichts (siehe Abbildung 1) einer Schule der Zukunft und der Handlungsorientierung mit der politischen Bildung, so wird deutlich, dass auch hier eine neue Lehr-Lernkultur erforderlich ist: Politische Bildung muss sich von der Orientierung an institutionskundlicher Staatsbürger:innenkunde in Richtung einer **politischen Handlungsorientierung** bewegen; **Demokratiekompetenz** in Form der Citizenship Education ist keine rein kognitive Angelegenheit, sondern verbindet Inhaltsaspekte mit Volition (Tun), Sozialem und Emotion. Alltägliche Zivilcourage (Meyer 2004) und die aktive Beteiligung an der Lebenswelt sind genauso Teil dieser Bildung wie das Wissen um das politische System in Österreich. Anstatt träges Wissen zu produzieren, soll die politische Bildung einen **subjektorientierten Erfahrungsraum** zur Verfügung stellen, in dem intelligentes Wissen in Form einer engagierten Demokratiekompetenz erworben wird, das über das Lernumfeld hinausreicht. Wie dies gelingen kann, wird im Folgenden zunächst an Konzepten dargestellt, die im weiteren Verlauf anhand von Best Practice Beispielen exemplifiziert werden.

Spielbasiertes Lernen

„Digitale Spiele haben einen festen Platz im Medienalltag der Zwölf- bis 19-Jährigen in Deutschland. Nur neun Prozent geben an, keine digitalen Spiele zu spielen“ (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2021, 57). 72% von ihnen spielen sogar mindestens einmal pro Woche. Für Österreich können ähnliche Zahlen angenommen werden. Es ist also an der Zeit, das Potenzial von digitalen Spielen auch im Unterricht zu nutzen.

Spiele bieten komplexitätsreduzierte Modelle der Realität und machen ein ‚als-ob-Handeln‘ bzw. ein simulatives Handeln möglich. Interaktivität kommt in Spielen dadurch zustande, dass die spieler:innenseitige Eingabe zu einem automatisierten Output führt. Der entstehende Kreislauf wird als Input-Output-Loop bezeichnet und führt zu einem **erfahrungsbasierten Lernen**, das in vielen Arbeiten mit dem Modell von Alice und David Kolb (Kolb & Kolb 2017) konzeptualisiert wird. Der erfahrungsbasierte Lernzirkel besteht aus vier aufeinander folgenden kognitiven und/oder performativen Tätigkeiten. Lernen bedeutet in diesem Konzept, Erfahrungen zu machen, darüber zu reflektieren und das eigene Verhalten anzupassen (siehe Abbildung 2).

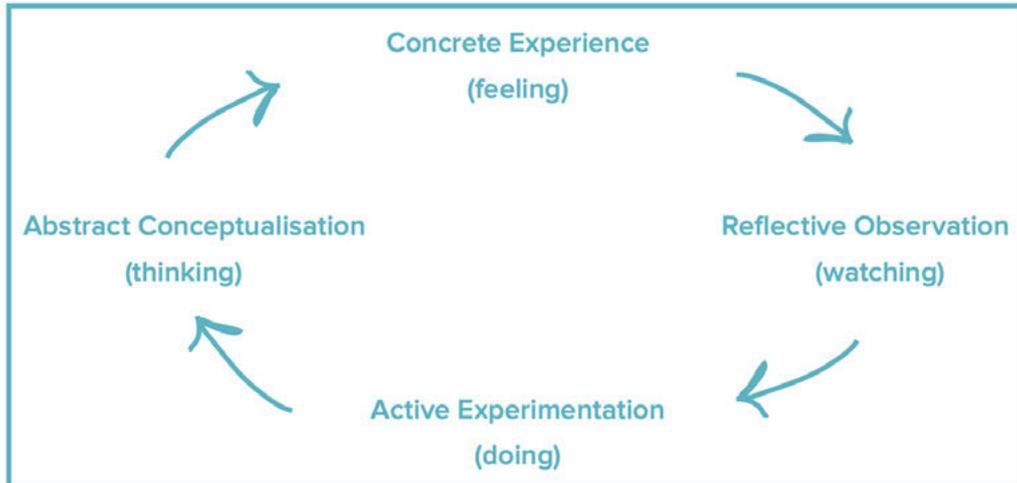


Abb. 1: Erfahrungsbasierte Lernzirkel (Kolb & Kolb 2017);

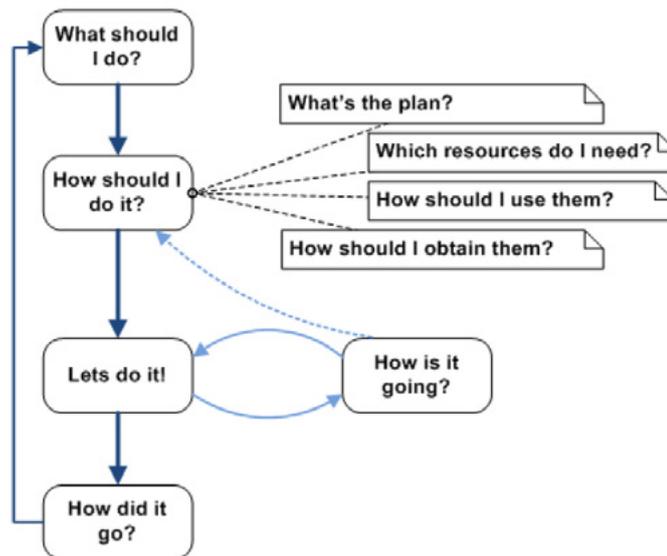


Abb. 2: Erfahrungsbasierte Lernzirkel (Fabricatore & López 2012, 212)

Spiele ermöglichen es Erfahrungen zu machen, die realweltlich nicht möglich sind. Vor allem aber geben sie den Spielenden eine Agency; Politik wird mit ihnen nicht rezipiert, sondern aktiv, wenngleich simuliert, ‚erlebt‘. Simulationsspiele in Form von Verhandlungs- und Planspielen kommen daher in der politischen Bildung seit Jahrzehnten zum Einsatz (Scholz 2022). Computerspiele ermöglichen es, aufbauend auf (wissenschaftlichen) Modellen, gesellschaftliche Teilbereiche zu simulieren (Preisinger 2022a, 53-56). Systematisiert man die Spielformen nach ihrem Handlungs- und Politikbezug, so lässt sich folgende Einteilung treffen (siehe Abbildung 3):

Politikbezug	polity (Form): politische Kultur	policy (Inhalte)	politics (Prozess): Politiksimulationen
Erfahrungs-bereich	Alltagshandlungen, individuelle Erfahrung, narrativ-rekonstruktiv	Mesoebene: individuell und systemisch; Handeln im Rahmen einer Institution	Stadt-, Landes- und Bundesregierung, Weltregierung, systemische Ebene, systemisch-konstruktiv
Beispiele	„Begrabe mich, mein Schatz“, „Orwell“, „Before I forget“	„Headliner“, „911 Operator“	„Urban Empire“, „Democracy 3“, „Fate of the World“

Tab. 2: Politische Simulationsstile (Preisinger 2022b, 165)

Computerspiele behandeln von subjektbezogenen und lebensweltlichen Thematiken bis hin zu globalstrategischen Handlungsmöglichkeiten eine Vielzahl an politischen Aspekten: In „Before I forget“ erlebt der:die Spielende die Welt aus den Augen einer:is Alzheimerpatientin:en; in „Headliner“ gilt es, eine Zeitung als Chefredakteur:in durch eine gesellschaftliche Phase des Umbruchs zu führen. In Spielen wie „Democracy 3“ reagiert der:die Spielende aus Sicht der Bundesregierung auf staatliche Herausforderungen.

Mittlerweile gibt es eine Reihe von Wirtschaftsunternehmen und von NPO-Bildungsinstitutionen hergestellte Spiele. Insbesondere die deutsche Bundeszentrale und die Landeszentralen für politische Bildung sind zentrale Akteure, bei der zur Verfügungstellung von sogenannten Serious Games – Spiele, die gezielt für die edukative Anwendung entwickelt wurden und daher meist kostenlos sind. Abbildung 4 stellt exemplarisch einige analoge und digitale Spiele vor.

Politische Bildung findet im Rahmen der zuvor genannten Kompetenzen in mehrfacher Hinsicht statt: Digitale und analoge Spiele fordern dem:der Spieler:in ständig Sach- und Werturteile ab, teilweise im Rahmen von dilemmatischen Entscheidungsstrukturen (*politische Urteilskompetenz*). Digitale Spiele simulieren durch ihre Interaktivität ein

Repertoire an Handlungsmöglichkeiten im Rahmen der Spielmechanik. Während Games mit polity-Bezug aus einer Alltagsperspektive lebensweltliche Handlungsformen darstellen, sind es bei politics-Spielen institutionalisiert-systemische Aktionsmöglichkeiten. Der Feedback-Loop digitaler Spiele macht Politik im Modus des Ludischen simuliert erfahrbar (*politische Handlungskompetenz*). Je nach Spiel können Tabellen, Grafiken, Diagramme, Symbole, Kennzahlen, Texte und Bilder Teil der Spielwelt sein. Polity-Spiele verwenden eine lebensweltlich-nahe Semiotik, politics-Spiele, wie etwa „Fate of the World“, hingegen eine Vielzahl von Statistiken, die der:die Spieler:in interpretieren muss, will er:sie den Spielverlauf evaluieren und Maßnahmen begründet setzen. Spiele trainieren damit auch Methoden- und Sachkompetenz (*politikbezogene Methoden- und Sachkompetenz*).

<u>Spieltitle</u>	<u>Thema</u>	<u>Genre</u>
digitale Spiele		
Augen auf www.game-augen-auf.de	neue Rechte, Fake News	Deduktionsspiel
Bad News www.getbadnews.de/#next	Fake News	Smart- phone Adventure
Bury me, my Love	Flucht	Serious Game
Decount game.extremismus.info	Extremismus	Smart- phone Adventure
Democracy 3	Politische Systeme	Regierungssimulator
Democratic Socialism Simulator	Politische Systeme	Sozialismussimulator
Escape Fake News escapfake.org/en/home-4	Politische Bildung / Fake News	Rätselspiel
Fake it to make it www.fakeittomakeit.de	Fake News	Simulation
Fake News App www.politische-bildung.nrw.de	Fake News	Smart- phone Adventure
GO VIRAL! www.goviralgame.com	Fake News, Verschwörungstheorien	Serious Game

Headliner: NoviNews	Medien	Adventure
Hellapagos	Inselspiel	analoges Brettspiel
Hidden Codes www.hidden-codes.de	neue Rechte	Smart- phone Adventure
Leons Identität	neue Rechte	Point'n'Click
Majority www.majority-game.com	Stadtverwaltung	Strategiespiel
Moderate Cuddlefish www.moderate-cuddlefish.de	Fake News, Diskursethik	Simulation
The Climate Game www.ig.ft.com/climate-game	Klimawandel	Choose your own Adventure
The Westport Independent	Medien	Simulation
analoge Spiele		
Die Kunst einen Kürbis zu teilen www.wirtschafts- pielendlernen.org	demokratische Alltagsentscheidungen	Kooperationsspiel
Jetzt mal ehrlich	Alltagsentscheidungen	Kartenspiel
Changemaker	Einführung in die SDGs	Kartenspiel
Klima-AktionsSpiel	Klimapolitik	Rollenspiel
Next Generation of Changemaker	Mit eigenen Ideen Probleme lösen	Kooperationsspiel
Sozialstaat Planspiel	Sozialgesetzgebung	Simulation
Torfitz	Strukturwandel	Verhandlungsspiel
Utopia	Ideengeschichte der Volkswirtschaft	Memo
EcoMania Planspiel	Volkswirtschaftliche Zusammenhänge	Simulation mit Rollen

Tab. 3: Analoge und digitale Spiele (eigene Zusammenstellung)

Medien kritisch ‚produzen‘

Kritische Medienkompetenz ist von großer Bedeutung in der heutigen Gesellschaft, in der insbesondere die sozialen Medien eine wichtige Rolle bei der Verbreitung von (Fehl-) Informationen und bei der Meinungsbildung spielen. Bestand früher die Herausforderung darin, Informationen zu finden, so kann es heute schwierig sein, zuverlässige Quellen von weniger zuverlässigen zu unterscheiden (Herzig & Martin 2018). Eine Möglichkeit, um dies zu bewältigen, ist die Verwendung von Faktenprüfungsseiten und -tools, die helfen können, die Glaubwürdigkeit von Nachrichten und Informationen zu beurteilen. Insofern ist politische Bildung auch ein ganz zentrales Medienbildungsfach. Moderner, handlungsorientierter Unterricht sollte die digitale Medienrealität viel stärker berücksichtigen und Lernende mit Werkzeugen wie zum Beispiel Faktenprüfseiten (FactCheck.org, Snopes usw.) vertraut machen. Aber selbst bei diesen Seiten muss klar sein, dass sie nicht immer in der Lage sind, alle Aspekte einer Aussage zu überprüfen, und dass ihre Bewertungen möglicherweise subjektiv sein können. Es ist daher wichtig, Lernenden beizubringen mehrere Quellen einzubeziehen, bevor man eine Aussage als wahr oder falsch akzeptiert. Einen weiteren erfahrungsbasierter Zugang stellen hier ebenfalls digitale Spiele dar, die Lernenden eine „digitale Diskursethik“ erfahrbar machen. In einigen Spielen, etwa „Bad News“, sollen Schüler:innen gezielt die Position des:der Verbreiter:in von Falschnachrichten einnehmen, um Gegenstrategien entwickeln zu können (siehe 3.2).

Ein ‚Producer‘-Ansatz geht von bewahrpädagogischen Ansätzen weg und lässt, ähnlich wie bei den oben genannten digitalen Spielen, Schüler:innen in simulativen Räumen handlungs- und produktionsseitig experimentieren. Etwas lassen sich mit zeoob.com nachgemachte Social Media-Beiträge aller Plattformen, mit Google Sites im Handumdrehen Websites erstellen. Politikbezogene Videos auf YouTube, Reels auf Social Media oder Podcasts auf Spotify lassen sich analysieren und umgekehrt auch selbst erstellen. Die politische Bildung wird durch Anwendungen wie dieser zum Medienfach – nicht nur analytisch reflektierend, sondern auch kritisch produzierend.

Wie komplex die Wirklichkeit und die Verschränkung von Produktion und Rezeption, Analyse und Synthese werden, zeigt die aktuelle Diskussion um Künstliche Intelligenz (KI): KI wird es ermöglichen, individualisiert Lernangebote, konform der Lernfortschritte der Lernenden zu entwickeln. Die Anwendungspotenziale von KI in jeglicher Form von Kommunikation wird traditionelle Reflexionsfelder einer kritischen Medienkompetenz – wie Manipulationsverdacht – sehr herausfordern, da KI neue Möglichkeiten medialer Manipulationstiefen eröffnen (Moring 2021). So wird in Zukunft wohl die Frage der Urhebererschaft und nach dem Wahrheitsgehalt von Aufsätzen, Fachbereichsarbeiten

als auch ganze Diplomarbeiten zusehens schwieriger zu beantworten sein. Die Diskussion sollte jetzt nicht lauten, ob diese Entwicklung mit Verboten gestoppt werden kann, sondern wie Lernende diese neuen technischen Möglichkeiten aktiv und kritisch einsetzen können.

Kontroverse Themen lernen und lehren

“The inescapability and necessity of ‚teaching controversial issues‘ in any form of citizenship education which seeks to transcend the merely informative has long been recognized by those concerned with the field, including teachers.“ (McLaughlin 2016, 149) Ob dies nun den Umgang mit der Corona-Pandemie, die Frage nach Steuererleichterungen oder die Entwicklungen in der Flüchtlingsfrage betrifft, kontroverse und damit auch multiperspektivische Themen ziehen sich durch unsere Gesellschaft und unsere Medienlandschaft und stellen dadurch ideale Beispiele dar, anhand derer eine spezifische Kultur politischer Kommunikation und Partizipation erlernt werden kann.

Bei kontroversen Themen wird die Lehrperson vor Herausforderungen gestellt: komplexe und aktuelle Themen, emotionale Lernende, kritisches Umfeld (Eltern, Schulleitung, Schulbehörde, Medien u.a.) oder umstrittenes Material in unterschiedlichen Medien (Kerr et al. 2015) sind nur einige von ihnen. Eine methodische Unterstützung bietet hier das formal und methodisch zugespitzte **Streitgespräch**, dem bereits in der Antike eine zentrale Bedeutung in der Bildung beigemessen wurde (Bartsch et al. 2005, 25ff), das neben Zuhören und wertschätzendem Umgang miteinander auch eine Vielzahl an fachlichen, sprachlichen und sozialen Kompetenzen fördert. Eine Umsetzung könnte in Form einer offenen, parlamentarischen **Debatte** (siehe Kapitel 3.9) und spielbasierten Lernen mit einem Rollenspiel oder einem Planspiel erfolgen (siehe Kapitel 3.6 bzw. 3.7).

Zentral dabei ist, dass die Lehrperson nicht die alleinige, ‚richtige‘ Antwort vorgibt, sondern unterschiedliche Darstellungen ‚prallen‘ unter klaren Spielregeln aufeinander. Auf diese Weise können kontroverse Themen auch als solche dargestellt werden und als zentrale Möglichkeit dienen, um politische Kompetenzen zu erwerben und anzuwenden. Eine solche didaktische Herangehensweise fördert, dass Menschen fähig sind, das „Handeln über die eigenen Interessen und Ideen hinaus mit rechtfertigenden Gründe zu versehen, um Andere zu überzeugen und sein Handeln gegen Kritik und Einwände abzusichern, d.h. zu argumentieren.“ (Massing 2012, 261). Mit Diskussions- und Debattierformaten werden damit zentrale Kompetenzen einer Demokratieerziehung angesprochen.

Entrepreneurial Challenge based Learning

Bei Entrepreneurship Education geht es um die Entwicklung einer Handlungskompetenz durch das Entwerfen und Umsetzen eigener Ideen mit Wert und der Stärkung des Entrepreneurial Mindsets der Lernenden (Lindner 2020, 2022). Entrepreneurship Education (Aff & Lindner 2005) reicht von der Entwicklung und Umsetzung eigener Ideen (Ebene I: Core Entrepreneurship Education), über der Förderung einer Kultur der Selbstständigkeit und einer ermutigenden Beziehungskultur (Ebene II: Entrepreneurial Culture) bis zur Stärkung der Mündigkeit und Verantwortung für gesellschaftliche Herausforderungen (Ebene III: Entrepreneurial Civic Education). Diese Ebene der Entrepreneurship Education dockt an die Politische Bildung an, in der mündige teilnehmende Bürger:innen im Zentrum der **aktiven Gestaltung der Gesellschaft** stehen.

Für die Förderung des Entrepreneurial Mindsets zur Auslösung von Veränderungsprozessen bei Lernenden sollten diese zu „Herausforderungen aus der Lebenswirklichkeit“ Ideen mit Wert entwickeln und umsetzen. Dieser Lernprozess unterstützt eine Entwicklung der internen Strukturen bzw. Haltungen (Dubs 1995). Die „Wirklichkeit“ folgt eigenen Bewegungen, ihre Bewältigung erfordert oft einen Prozess **forschenden Lernens** in engem Theorie-Praxis-Zusammenhang. Die Stärkung von Haltungen hat viel mit der eigenen **Selbstwirksamkeit** zu tun. Unter Selbstwirksamkeit (Deci/Ryan 1993) wird die Überzeugung verstanden, dass wir das, was wir gerade tun oder planen zu tun, auch wirklich tun wollen und können. Selbstwirksamkeit entwickelt sich bereits in unserer Kindheit. Die gute Nachricht ist: Sie lässt sich lebenslang weiterentwickeln und vergrößern. Selbstwirksam lernen (Bandura 1997; Pervin 2000) findet dann statt:

- wenn ein Umfeld mit kompetenten Vorbildern vorhanden ist,
- wenn eine Person eine Situation als Herausforderung bewusst wahrnimmt,
- wenn sie die Herausforderung als denkende und aktiv handelnde Person annimmt und sie letztlich erfolgreich meistert und
- wenn jemand sich selbst gegenüber aufmerksam ist – hinsichtlich der Entwicklung seiner Vorstellungen und der eigenen Selbsteinschätzung – Metakognition (Kolb 1983).

Der Lernprozess sollte ein hohes Maß an Selbstständigkeit und Verantwortung fördern. Lernen erreicht erst dort seine „volle“ Form, wo es selbstgesteuertes Lernen ist. Dies hat weitreichende Implikationen für die inhaltliche und pädagogische Gestaltung der Lern-/Lehrrangements und ist mit einer Verknüpfung verschiedenen Lernansätze verbunden (vgl. Abbildung 5).

Der Ansatz **Entrepreneurial Challenge based Learning** (Entrepreneurship Lernen durch Herausforderungen) betont die Handlungskompetenzen, da kognitive, personale und soziale Kompetenzen mit inhaltlichen und situativen Komponenten von Entrepreneurship verknüpft werden. Im Zentrum der Entrepreneurship Education steht die Entwicklung von neuen Ideen und deren kreativ-konzeptive Umsetzung. Der Lernzugang kombiniert verschiedenen Lernansätze (siehe Abbildung 5):

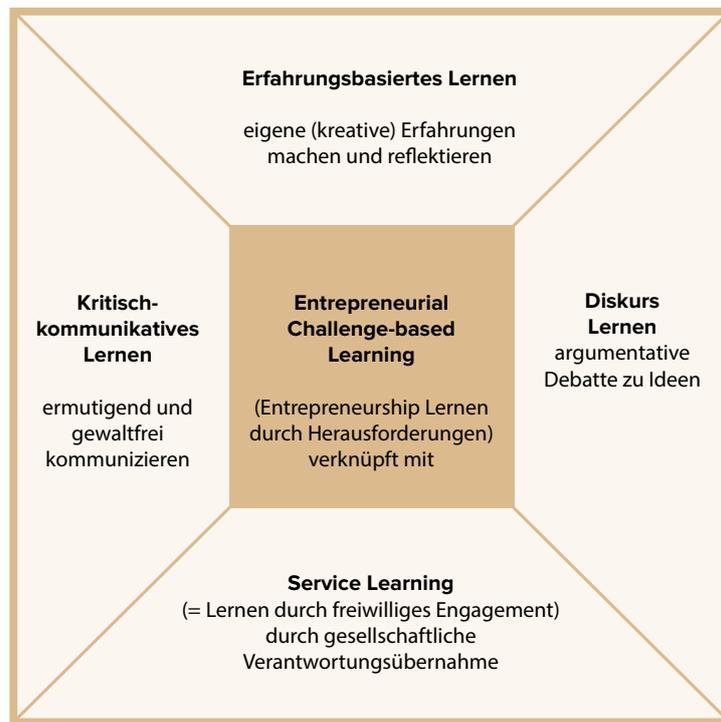


Abb. 3: Entrepreneurial Challenge based Learning verknüpft verschiedene Lern-Ansätze (Lindner 2018)

- Die Vertreter des **erfahrungsbasierten Lernens** (Kolb 1983) argumentieren, dass Kompetenzen am besten erworben werden, wenn sie in realen Situationen veranschaulicht erlebt werden. Diese Lernform spiegelt sich durch das Zusammenspiel zwischen einem handlungsorientierten (insbesondere projektorientierten) und einem reflexionsorientierten pädagogischen Zugang wieder. Es wird ein experimenteller Prozess forschenden Lernens gefördert.
- **Kritisch-kommunikatives Lernen** steht für eine dialogische Kommunikationsform zwischen Trainer:innen und Lernenden, die von Respekt, Empathie und Ermutigung geprägt ist. Im Vordergrund steht eine wertschätzende Beziehung mit anderen Menschen zu entwickeln, die mehr Kooperation und gemeinsame Kreativität ermöglicht.

- **Service Learning** bietet **Lernen durch Engagement** für eine bereits bestehende Idee. Der Zugang zeigt die Möglichkeit, einen sozialen Dienst (Service) in der Praxis zu leisten, der mit Lernen verzahnt wird (Calvert 2011, 118). Dadurch profitieren „Service“ und „Learning“ voneinander.
- Der Ansatz **Diskurslernen** bietet die Chance – durch die Beschäftigung mit Streitfragen – einen Einblick in die Interessensvielfalt gesellschaftlicher Fragen zu erhalten. Ziel ist es, die eigene Argumentationskompetenz orientiert an einer gemeinsamen Wertebasis zu stärken. In diesem Zusammenhang ist insbesondere der Debattierclub ein zentrales Lehr-Lern-Arrangement, da es wichtig ist, Ideen für die Gesellschaft zu argumentieren – denn demokratische Prozesse und Werte kann man nicht auswendig lernen. Ihre Entfaltung benötigt eine Mischung aus Zuhören, überzeugender Argumentation und der Bereitschaft, aufeinander einzugehen. Die Steigerung des Interesses für gesellschaftliche Themen bedingt die Auseinandersetzung und die Beteiligung daran (Lindner et al. 2012).

Entrepreneurship Kompetenzen, wie Ideen für Probleme entwickeln, Eigeninitiative, Innovationsfreude, kontrollierte Risikobereitschaft und Selbstvertrauen sind für eine lebendige Zivilgesellschaft, Wirtschaft und ebenso für Herausforderungen des eigenen privaten Lebens unverzichtbar.

BEST PRACTICE BEISPIELE IM BEREICH DER POLITISCHEN BILDUNG

I digital simulieren und analog spielen – „Democracy 3“

Das folgende Best Practice Beispiel wurde vielfach erprobt und dokumentiert (Preisinger 2022b, 2022c). „Democracy 3“ ist vermutlich der populärste Politsimulator auf der Spieleplattform „Steam“. Die:der Spielende übernimmt das Amt der Bundesregierung eines der zur Verfügung stehenden Länder und wird dementsprechend mit einer spezifischen Ausgangslage konfrontiert (etwa BIP, politische Stabilität, Demographie). Gespielt wird rundenweise; jede Runde steht für mehrere Monate.

In der Mitte des Bildschirms sind die Wähler:innen, geordnet nach bestimmten Kategorien, und ihre Zufriedenheit mit der politischen Situation abgebildet. Im Umkreis davon werden Kennziffern und Maßnahmen abgebildet; letztere beeinflussen erstere. Die Abhängigkeiten werden durch rote und grüne Pfeile (negative und positive Effekte) angezeigt. Einzelne Kennziffern, etwa die Arbeitslosigkeit oder das BIP, sind von einem ganzen Bündel an Faktoren abhängig, sodass komplexe Netzwerke aus sich beeinflussenden Faktoren entstehen. Politische Änderungen werden mit politischem Kapital, einem Punktwert, der pro Runde generiert wird, bezahlt. Neue Maßnahmen werden über das Optionsmenü „politische Ideen“ eingeführt, ergänzen die Hauptübersicht um neue Einflussfaktoren und erhöhen damit die systemische Komplexität. So bewirkt etwa die Einführung einer Kerosinsteuer eine Reduktion des Flugverkehrs, des produzierten CO₂, der Einnahmen aus Tourismus und damit letztlich des BIPs. Das Menü „politischen Ideen“ bietet neben konventionellen (etwa öffentliches oder privates Schulsystem) auch utopische und dystopische Maßnahmen an (etwa Drohnen zur Überwachung der Bürger:innen, Fusionsenergie). Das Spiel besitzt einen umfangreichen Statistikteil; nur mit seiner Hilfe lassen sich die Auswirkungen der getroffenen Maßnahmen evaluieren. Insgesamt lässt sich das Spiel für die Förderung der Urteils-, Sach- und Methodenkompetenzen einsetzen.

Mehrere didaktische Szenarien sind mit „Democracy 3“ denkbar, sie werden hier skizziert und können kombiniert werden:

- **Zielorientiertes Spiel:** Die Schüler:innen bekommen oder wählen politische Ziele, die sie im Spielverlauf umsetzen wollen. Diese Ziele können politisch (CO₂-Neutralität), ideologisch (Errichtung eines sozialistischen Staats) oder utopisch/dystopisch (Überwachungsstaat) sein. Anschließend versuchen die Schüler:innen, ihre Ziele mittels der politischen Maßnahmen umzusetzen. Die Zielerreichung kann im Plenum besprochen und verglichen werden.
- **Entdeckendes Spiel:** Die Spieler:innen stellen Hypothesen darüber auf, was etwa passiert, wenn eine bestimmte Abgabe erhöht oder gesenkt wird oder wenn eine bestimmte Maßnahme (nicht-)umgesetzt wird. Damit wird „Democracy 3“ zum politikwissenschaftlichen Labor. Zur Überprüfung ihrer Hypothesen müssen die Schüler:innen den Statistik-Teil des Spiels nutzen.
- **Planspiel:** Die komplexeste Art der Spielnutzung besteht aus einer Mischung aus analogem und digitalem Planspiel. Die Schüler:innen gründen Parteien, die sich idealerweise einer bestimmten politischen Ideologie zuordnen lassen, und stellen ihre Parteiprogramme vor. Nach einem Wahldurchgang bekommt die stimmenstärkste Partei eine Zeit- oder Rundendauer, um ihre Wahlversprechen mit dem digitalen Spiel umzusetzen. Am Ende der Legislaturperiode werden die Statistikteile ausgewertet und etwa durch eine Mediengruppe kommentiert. Wahl- und Spielphasen wiederholen sich.

II Digitale Diskursethik – Diskussionsmoderation mit „Moderate Cuddlefish“

Anhand eines weiteren digitalen Spielbeispiels soll der Innovationscharakter von spielbasiertem Lernen dargestellt werden. „Moderate Cuddlefish“ wurde 2017 von der Bundeszentrale für politische Bildung veröffentlicht und 2020 überarbeitet. Es ist im Browser kostenlos spielbar (www.moderate-cuddlefish.de). Ein Spieldurchgang braucht rund 10 Minuten. Der:die Spielende übernimmt die Rolle einer:s Forenadministrator:in. Die Postings erscheinen am unteren Bildschirmrand und verlassen die Ansicht am oberen. Je nachdem, was gelöscht und was durchgelassen wird, ändern sich die User-Zahlen. Sie sind der Erfolgsindikator und führen dazu, dass das Forum wächst oder an Beliebtheit verliert. Insgesamt gibt es fünf Levels; am Ende jedes Levels bekommt der:die Spielende eine kurze Bewertung, die automatisch generiert wird.

Das vordergründig simple Spiel zeigt erst beim näheren Hinsehen seine Komplexität: Zunächst stellt sich beim Löschen die Frage nach Zensur und Meinungsfreiheit. Die Postings wurden der Realität entnommen und verletzen vielfach diskursethische Maximen. Das Löschen von problematischen Inhalten führt nicht zwangsläufig zu mehr User-Zahlen, im Gegenteil: Je mehr Likes ein Posting hat, egal wie verstörend es auch ist, desto mehr User verliert das Forum mitunter beim Löschen der Nachricht. Das macht auf einen weiteren Zielkonflikt aufmerksam, nämlich zwischen User-Maximierung und einem angemessenen Kommunikationsverhalten. Es zeigt deutlich, dass der Erfolg der Plattform zwar vordergründig in der Höhe der User-Zahl gemessen werden kann, dies sagt aber nichts über die Qualität der stattfindenden Debatten aus.

Das Spiel lädt im Sinne des forschend-entdeckenden Lernens zum Ausprobieren ein: Da die Spieldauer kurz ist, können jeweils neue Strategien angewandt werden. Etwa gezielt möglichst viele/wenige User zu generieren, das Forum am linken/rechten Diskursspektrum zu platzieren, alles durchzulassen oder viel zu löschen. Des Weiteren lassen sich Begriffe wie Fake News, Clickbaiting, Hate Speech oder Zensur anhand der Spielerfahrungen diskutieren. Die Rolle von Social Media als Diskursplattformen für eine demokratische Gesellschaft kann ebenfalls reflektiert werden. Der schmale Grat zwischen Zensur und freier Meinungsäußerung wird im Spiel besonders anschaulich ‚erfahrbar‘ gemacht. Zudem wird die Spielmechanik raffiniert mit der Aussage des Spiels verknüpft: Je länger das Spiel dauert, desto schneller erscheinen die Postings und simulieren so die Flut an Beiträgen, die durch die Plattformen nicht mehr redaktionell betreut werden können. Daher kann der:die Spielende nur noch überblicksartig lesen und auf Schlüsselwörter achten – ähnlich wie automatische Suchprogramme. Ironie, Sarkasmus oder der metaphorische Gebrauch von Sprache können so nicht mehr wahrgenommen werden, wodurch die Durchsetzung qualitativer Standards beliebig wird.

Das Spiel eignet sich für viele aktuelle Themen an der Schnittstelle von Politik, Medien und Digitalisierung und berührt damit zentrale Punkte der digitalen Grundbildung oder des Digital Citizenship Education-Programms des Europarates (Richardson & Milovidov 2022).

III Politische Sachkompetenz erwerben – die Klimawandelsimulation „Fate of the World“

Der policy-Aspekt steht bei „Fate of the World“ im Zentrum. Das Spiel wurde 2011 von Red Redemption auf der Plattform Steam veröffentlicht und von der Oxford Climate Change Group wissenschaftlich begleitet. Das Spiel gibt dem:der Spieler:in als Weltregierung die Möglichkeit, verschiedene Strategien gegen den Klimawandel auszuprobieren. Je nach Szenario darf ein bestimmter Grad an Durchschnittserwärmung nicht überschritten werden. Außerdem müssen die Stabilität der Regierungen, die Lebensqualität und Versorgungslage der Bevölkerung beachtet werden. Je nach Strategie kann das Klimaregime zu autoritäreren oder demokratischeren Maßnahmen greifen. Über den Erfolg der Maßnahmen erfährt der:die Spielende nur mittelbar über Statistiken, deren Faktoren miteinander interdependent verknüpft sind. Zur Interpretation braucht es politische Sachkompetenz: Einflussfaktoren müssen bestimmt, in tabellarischen Übersichten gefunden und Beziehungen zwischen ihnen hergestellt werden. Graphen veranschaulichen die Veränderungsprozesse. „Fate of the World“ ist damit eine Art simuliertes globales Labor. Die Szenarien können auf unterschiedliche Art und Weise gewonnen werden; ein Scheitern bedeutet, es mit neuen Strategien noch einmal zu versuchen, ganz im Sinne des erfahrungsbasierten Lernens.

IV Alltagshandeln als politisches Handeln erkennen – „Jetzt mal ehrlich“

Das Kartenspiel „jetzt mal ehrlich“ existiert in zwei Teilen und erschien 2015 in der zweiten Auflage (Weber 2015). Die Bundeszentrale für politische Bildung stellt es kostenfrei zur Verfügung. Es besteht aus 120 Karten aus den Bereichen Zivilcourage, Straftat/Ordnungswidrigkeit, Sozialverhalten/Zwischenmenschliches und politische Einstellungen. Jede Karte konfrontiert die Spielenden mit einer Problemsituation und drei Reaktionsmöglichkeiten. Etwa, ob man den gefunden und gefälschten Zehn Euro-Schein der Polizei übergeben, einem Obdachlosen schenken oder selbst rasch ausgeben würde. Die Problemstellungen und Antwortmöglichkeiten sind bewusst kontrovers angelegt; oftmals sind die Spielenden mit keiner Antwort komplett zufrieden. Das von seiner Spielmechanik simple Spiel lässt sich in unterschiedlichen Modi spielen: Etwa können die Teilnehmenden über die Karten diskutieren, verschiedene Abstimmungsmodi testen, ihr eigenes Verhalten reflektieren, sich die Gesetzeslage zu einzelnen Karten ansehen oder versuchen einzuschätzen, was der:die andere, die Gruppe oder die Klasse mehrheitlich gewählt hätte.

„Jetzt mal ehrlich“ macht die politische Dimension von Alltagshandeln sichtbar. Demokratie besteht nicht nur aus dem politischen System, sondern ist auch Ausdruck

einer spezifischen demokratischen Kultur. Dazu gehören Multiperspektivität, Fremdverstehen, Empathie, Zivilcourage und Partizipation – auch im Alltag. Aufgrund seines Lebensweltbezugs ist das Spiel in der Sek. I und der Sek. II verwendbar und selbst Erwachsene diskutieren gern über die facettenreichen Karten. Es ist ein Beispiel dafür, wie niederschwellig spielbasierte Demokratieerziehung ansetzen kann.

V Demokratisch entscheiden – Die Kunst, einen Kürbis zu teilen

Drei Menschen, ein Kürbis – und alle wollen ihn haben. Nach welchen Kriterien soll entschieden werden? Müssen Kompromisse geschlossen werden? Oder kann es eine Lösung geben, mit der alle zufrieden sind? Dieses Experiment zeigt lösungsorientierte – anstatt bedürfnisorientierte – Vorgehensweisen auf und überträgt das Konzept der vier Schritte einer demokratischen Entscheidungsfindung auf konkrete Alltagsprobleme. Zentraler Aspekt ist Lernenden zu zeigen, wie man Konflikten konstruktiv lösen kann.

1. Kein Konflikt: Alle Beteiligten können jene Teile des Kürbisses erhalten, die sie wollen und es gibt keinen Konflikt.
2. Situation verändern und eine kreative Lösung des Problems finden: In nächster Zeit wird es weitere Kürbisse geben und die Beteiligten einigen sich, wer den Kürbis sofort und wer ihn später erhält.
3. Kompromiss: Die Beteiligten verhandeln eine Lösung.
4. Mehrheitsbeschluss

Die letzten beide Varianten sollten erst nach Abwägung der ersten beiden Schritte angestrebt werden. Das Experiment verursacht Nachdenklichkeit bei den Jugendlichen und bietet die Möglichkeit zur Reflexion, inwieweit die gewonnenen Erkenntnisse auf den Alltag – als Mitglied einer Familie, Klasse oder in einem Unternehmen – übertragbar sind. Wichtig hierbei ist die Entstehung des Kompromisses, der keine Vorgabe der Lehrperson ist, sondern eine Handlung, die die Lernenden selbst setzen.

VI Strukturwandel erleben – „Torfitz“ als Beispiel politischer Planspiele

„Torfitz – das Planspiel zum Strukturwandel“ ist ein Beispiel für ein klassisches analoges Planspiel. Das IASS Potsdam hat es mit dem Serious Game-Entwickler Playing History herausgebracht, vertrieben wird es von der Brandenburgischen Landeszentrale für politische Bildung (www.iass-potsdam.de/de/torfitz). Es orientiert sich an Lausitz und anderen ländlichen Regionen, in denen Gemeinden vor strukturellen Herausforderungen

stehen. Fünf Kommunen stehen zur Verfügung und jede von ihnen hat spezifische Chancen als auch Problemfelder – Arbeitslosigkeit, das Ende der Braunkohleförderung und Abwanderung auf der einen Seite, landschaftliche Schönheit, Start Ups und Fachhochschulen auf der anderen. Das Planspiel kann durch unterschiedliche Modi strukturiert werden: Kleingruppen können Reformkonzepte für einzelne Kommunen erarbeiten, die auf einem Regionalkongress dem:der Vertreter:in des Landes vorgestellt und ggf. prämiert werden. Kleinarbeitsphasen wechseln sich mit Verhandlungs- und Projektvorstellungsphasen ab.

Das Spiel steht prototypisch für ein Planspiel, wie sie im Klassiker von Klippert (2016) veröffentlicht sind und heute zum Standard der politischen Bildung gehören sollten (Petrik & Rappenglück 2017). Ausgehend von einem realweltlich und simplifizierten Problembestand werden Fraktionen gegründet. Der Spielablauf gliedert sich in gruppenförmige Arbeitsphasen, fraktionsübergreifende Diskussions- und Planungsphasen, ggf. Abstimmungs- und Präsentationsphasen. Zusätzlich Ereigniskarten oder eigene Regeln führen das Planspiel in die Nähe der Simulation. Im Rahmen eines solchen Spiels erwerben die Schüler:innen politische Sachkompetenz, Methodenkompetenz (Diskussion, die Arbeit mit Statistiken, Texte, Diagramme) und vor allem – simulativ – Handlungskompetenz in allen drei Politikdimensionen (politics, policy, polity).

VII Ideen zu Ökonomie entwickeln – Utopia

Überall und zu allen Zeiten haben Menschen gearbeitet, ihre Nahrung gesammelt oder produziert, miteinander gehandelt und kooperiert. In irgendeiner Form haben sie mit den vorhandenen Ressourcen so klug wie möglich auskommen müssen – d. h. „wirtschaften“. Die Art des Wirtschaftens hat sich über die Jahrhunderte hinweg sehr verändert. Menschen hatten immer wieder neue Ideen, wie die Wirtschaft organisiert werden soll. Im Laufe der Geschichte sind viele Ideen, Konzepte und ökonomische Theorien entstanden. Bis ins 19. Jahrhundert war die Bezeichnung politische Ökonomie für Nationalökonomie bzw. Volkswirtschaftslehre gebräuchlich (Rousseau 1615), damit wurden die politischen Gestaltungsmöglichkeiten der Ökonomie betont.

Einige der ökonomischen Theorien wurden umgesetzt, andere blieben Utopien. In der Ökonomie gibt es einen regen Diskurs über verschiedene mögliche Ausprägungen, stets im Kontext zu neuen Herausforderungen und gesellschaftlichen Entwicklungen. Die großen gegenwärtigen Herausforderungen wie der vom Menschen verursachte Klimakrise, die mancherorts zunehmende Kluft zwischen arm und reich, die politische Unsicherheit in vielen Regionen, die Begrenztheit der Ressourcen und der Umgang damit stellen gängige Ideen der Ökonomie in Frage.

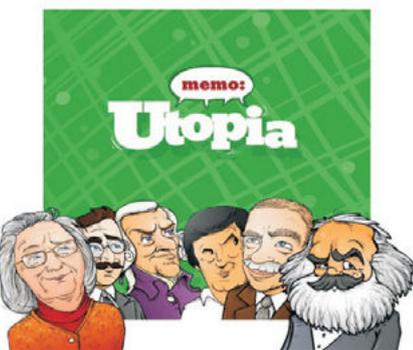


Abb. 5: Memo: Utopia. (Lindner & Holzheu 2015)



Abb. 4: Memo-Karten für Joan Robinson (Lindner & Holzheu 2015)

Das analoge Spiel bietet eine niedrighschwellige Herangehensweise für die Auseinandersetzung mit ökonomischen Ideen. Die Auswahl der zentralen ökonomischen Ideen erfolgte unter Einbindung renommierter Vertreter:innen verschiedener Universitäten und der Gesellschaft für Plurale Ökonomie als Sounding Board. „Utopia“ ist ein Memospiel, das 36 bedeutende Ökonom:innen portraitiert. Sie und ihre Theorien bzw. ihre Einordnung in die unterschiedlichen ökonomischen Schulen sind im Begleitheft übersichtlich in deutscher und englischer Sprache dargestellt. Utopia soll Lernenden die großen Ökonom:innen und ihre Ideen – von der Antike über Smith, Marx, Hayek oder Keynes bis zur Gegenwart mit Stiglitz oder Piketty – auf spielerische Art näherbringen, und Anlass für eine Diskussion über neue Ideen zu gegenwärtigen oder zukünftigen Herausforderungen bieten.

Mehrere didaktische Szenarien sind mit dem „Memo: Utopia“ denkbar, sie werden hier skizziert und können aufeinander aufbauend kombiniert werden:

- **Einfaches Zwillingsspiel:** Die Kärtchen werden gut gemischt und einzeln mit der Bildseite nach unten auf einen Tisch gelegt. Ziel ist es, Paare zu finden, ganz konform den bekannten Spielregeln für Memo. Ziel ist ein erstes Kennenlernen der Personen und ein kurzes Nachlesen im Begleitheft.
- **Kontext Spiel:** 36 Kärtchen (jeweils ein:e Ökonom:in) werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt und nach der Hintergrundfarbe sortiert. Bei einzelnen Hintergrundfarben gibt es nur ein Kärtchen, bei anderen sind es mehrere. Die Hintergrundfarben stehen für Ökonomische Schulen der Ideengeschichte. Die Lernenden recherchieren im Begleitheft und erstellen eine Übersichtsgrafik mit dem Namen der ökonomischen Schule, den Hauptvertreter:innen und deren zwei bis drei wichtigsten Ideen. Ziel ist es, dass die Lernenden Überlegungen anstellen, was der historische Anlass für das Entstehen dieser Schule gewesen

sein könnte und in einem weiteren Schritt sollen sie Ideen für Herausforderungen des 21. Jahrhunderts entwickeln.

- **Expertenvariante des Zwillingsspiels:** Jede:r Spieler:in darf nur ein zweites Kärtchen aufdecken, wenn er:sie in Bezug auf den jeweiligen Ökonomen des ersten Kärtchens das Symbol interpretiert. Ziel ist es, wichtige Ideen der Ökonomie zu kennen und sie einordnen zu können.

VIII Streitkultur stärken – der Debattierclub

Demokratische Prozesse und Werte kann man nicht auswendig lernen. Ihre Entfaltung benötigt eine Mischung aus Zuhören, überzeugender Argumentation und der Bereitschaft, aufeinander einzugehen. Die Steigerung des Interesses für gesellschaftliche Themen bedingt die Beteiligung daran. Politische Bildung darf sich daher nicht auf den Konsum von Wissen reduzieren, sondern muss Möglichkeiten des Dialogs und der Partizipation eröffnen. Es muss die Möglichkeit geben, alles in Frage stellen zu dürfen und darüber zu debattieren. Sonst ist die Gefahr viel zu groß, dass Schüler:innen sich einer komplexen ‚unverständlichen‘ Welt ausgeliefert fühlen (Lindner et al. 2012).

Was also muss an allgemeinem Wirtschafts- und Gesellschaftsverständnis vermittelt werden, damit Bürger:innen Zusammenhänge verstehen, sich für die Weiterentwicklung der Gesellschaft engagieren und Entscheidungen verantwortungsbewusst treffen können? Viele – wenn nicht die meisten – unserer Entscheidungen haben eine ökonomische und gesellschaftspolitische Dimension. Wer handelt, entscheidet! Und wer entscheidet, sollte in der Lage sein, seine Entscheidung auch zu begründen. Bildung benötigt daher neben der Vermittlung von Grundlagenwissen auch eine argumentative Auseinandersetzung durch das Abwägen des Für und Wider von Positionen – insbesondere bei gesellschaftlich strittigen Themen –, um eine Entscheidung begründet treffen zu können. Erst durch das selbstreflektierte Handeln werden Bürger:innen zu mündigen Bürger:innen! Der **Debattierclub** (siehe Abbildung 8) scheint in diesem Zusammenhang der „Missing Link“ zu sein (zum Überblick über die Geschichte der Debatte – Bartsch 2005):

- **Neue Ideen zu entwickeln.** Regelmäßige Debatten bieten einen Freiraum des offenen Austausches zu Themen, die uns alle angehen und die Möglichkeit, neue Ideen für die Zivilgesellschaft zu entwickeln. Ein Debattierclub ermutigt mitzudenken, mitzureden und schlussendlich auch mitzutun.
- **Argumentieren zu lernen.** Von neuen Ideen kann man am besten mit Argumenten überzeugen. Beim Debattieren werden wichtige Themen von zumindest zwei

Seiten beleuchtet. Das Hineindenken in andere Positionen und das Argumentieren anderer Meinungen hilft nicht nur dabei, die andere Seite zu verstehen, sondern auch besser zu verstehen, warum man selbst eben nicht diese Position teilt. Debattieren stärkt daher den:die Einzelne:n in der Entwicklung der eigenen fundierten Meinung.

- **Strukturiert reden lernt man nur durch reden.** Die besten Argumente reichen nicht aus, wenn ihnen nicht gefolgt werden kann. Daher ist es wichtig, sie klar und einfach nachvollziehbar zu formulieren.
- **Respekt.** Die ständige Auseinandersetzung mit Meinungen, Argumenten und Positionen, die teils stark von der eigenen abweichen, lehrt, diese zu verstehen und nachvollziehen zu können. Im Diskurs zeigt sich schon früh die Gefahr, in einigen wenigen Weltbildern zu verhaften und andere Meinungen vorschnell abzulehnen. Dies schadet nicht nur dem demokratischen Austausch, sondern auch dem eigenen Geist.
- **Mündigkeit.** Die eigenen Werte zu kennen, bedeutet auch, sie hinterfragen zu können. Das beinhaltet auch moralische Vorstellungen und das Rechtfertigen von Worten und Taten. Um Mündigkeit zu erreichen, muss man in der Lage sein, das moralisch Richtige zu tun, ohne dazu von außen gezwungen zu werden.

Ein Debattierclub ist ein pädagogisch wertvolles Format, um den bedachten Umgang mit Problemanalyse, Lösungsvorschlägen und kontroversen Argumenten zu entwickeln. Es verlangt den Lernenden ab, innerhalb kurzer Zeit sowohl aus ihrer eigenen Kreativität als auch aus ihrem Wissensschatz zu schöpfen. Ebenso wichtig sind allerdings der sportliche und der spielerische Aspekt des Debattierens, der durch die Auslosung der Standpunkte, die Rollenverteilung innerhalb der Seiten und der Teams sowie durch die Beachtung der Regeln gefördert wird. Spielerisch wird beim Debattieren innerhalb der Gruppe passives Wissen in eigene Argumente verwandelt.

Das Debattieren kultiviert die demokratische Kultur. In einem Debattierclub werden Lernende dafür sensibilisiert, Themen und Argumente in der gesellschaftlichen, politischen, wirtschaftlichen und philosophischen Auseinandersetzung kritisch zu betrachten. Dabei lernen sie auch, ihre eigenen Argumente im friedlichen und höflichen Umgang miteinander zu entwickeln (siehe auch bei Abb. 9 den Link zu Erklärfilmen zum Debattieren).

Der Debattierclub ist eine gute Verknüpfung von Zielen der politischen Bildung und der Entrepreneurship Education. Die wichtigste Forderung lautet daher: Schaffen wir einen Freiraum zur Debatte, einen Freiraum für offenen Austausch zu Problemen, die

uns alle angehen, und einen Freiraum, der die Möglichkeit bietet, neue Ideen für die Zivilgesellschaft zu entwickeln und zu reflektieren. Das Potential des Debattierclubs im deutschsprachigen Raum als „Denk-, Sprach- und Sozialform“ ist noch lange nicht ausgeschöpft (Kemmann 2022, 664). Der Debattierclub sollte nicht bloß einmal stattfinden, sondern regulärer Bestandteil des Schullebens (des Lehrplans), von Jugendorganisationen und in der Erwachsenenbildung sein.

MISCH DICH EIN
der Debattierclub

Wie funktioniert Debattieren?

Eine Anleitung in 3 Schritten für gelingendes Diskutieren. Mach mit und stärke deine kommunikativen Fähigkeiten!

Die »Offene Parlamentarische Debatte« (OPD) ist eines der bedeutendsten Debattierformate.

1. Debattieren ≠ wildes, ungeordnetes Streiten

Regeln helfen dabei, einander zuzuhören und auf einander einzugehen.

2. Findet gemeinsam ein Thema

und **schreibt es nieder**, damit für jeden klar ist, worüber debattiert wird.

3. Verteilt die Rollen und legt los!

Sucht euch eure Aufgabe aus. Das Los entscheidet immer, welche Diskussionsseite (pro/contra) ein Haus einnimmt.

In der **Vorbereitungsphase** überdenken die Redner der beiden Häuser:

- Was ist das Problem/Was ist die Ausgangssituation?
- Wer ist vom Vorschlag betroffen?
- Brainstorming von Argumenten
- Auswahl/Reihung und Ausformulierungen der Argumente

Jury
Übernimmt Ablauf, Zeitnehmung und Beurteilung.

5 Minuten Redezeit pro Sprecher

Redner des Hauses
» REGIERUNG «
15 Minuten Vorbereitungszeit ohne technische Hilfsmittel.

Redner des Hauses
» OPPOSITION «
15 Minuten Vorbereitungszeit ohne technische Hilfsmittel.

Freie Redner
Erfahren das Thema erst zu Beginn und entscheiden sich im Laufe der Debatte für ein Haus. Ihre Gesamt-Redezeit ist nur halb so lang.

Die Regeln

§1: Jeder Sprecher hat 5 Minuten Redezeit. Während der ersten und der letzten Minute sind keine Fragen erlaubt.

§2: Während einer Rede darf gefragt, aber nicht dagegen argumentiert werden.

§3: Die beiden Häuser kommen abwechselnd zu Wort. Vor ihren Schlussreden kommen die freien Redner zur Sprache.

§4: Am Ende bewertet die Jury das Streitgespräch und wiegt Inhalt und Rhetorik beider Seiten ab. Beleidigende oder untergriffige Wortmeldungen werden negativ gewertet. Verbesserungsvorschläge ergänzen das Feedback.

Tipp! Gut zuhören und mitschreiben sind hilfreich, um auf die Argumente der Gegenseite eingehen zu können.

✓ Das bringt es dir

Beim Debattieren lernst du, dich mit einem Thema inhaltlich auseinanderzusetzen und es von unterschiedlichen Blickwinkeln zu beleuchten. Du stärkst auch deine Kommunikationsfähigkeit: Zuhören, Durchdenken und geschärft Formulieren

Abb. 6: Wie funktioniert Debattieren? (www.ife.at/debattierclub)

ENoP | Doing Politics!



Abb. 7: Erklärfilme zum Debattieren in deutscher und englischer Sprache (www.ife.at/debattierclub)

IX Kialu Edu – der Versuch einer konstruktiven, schriftlichen Debatte

Schriftlichkeit hat große Stärken beim Austausch von Meinungen. Lernende müssen sich überlegen, wie Argumente sinnvoll formuliert werden, da ein zeitnahes Nachfragen oft nicht möglich ist. Sie sind daher gezwungen, sich möglichst klar auszudrücken, um ihre Meinung überzeugend darzustellen.

Dieser Art von Meinungs austausch findet sich täglich millionenfach im Netz als Kommentar, Meinung und jeglicher anderen Art von Rückmeldung zu unterschiedlichsten Themen. Die Flut an Kommentaren und Meinungen ist jedoch meist unstrukturiert, schlecht argumentiert, kaum begründet und oft noch beleidigend und destruktiv.

Das Tool „Kialu Edu“ versucht als weltgrößte Seite zur Visualisierung von Argumenten und Diskussionen mit einer übersichtlichen Darstellung die Struktur und Logik von Diskussionen zu erschließen. Ziel der Seite ist es, konstruktive Diskussionen zu ermöglichen, in deren Rahmen Lernende ihr Wissen zum Ausdruck bringen, ihr Verständnis unter Beweis stellen, Kritisches Denken trainieren und konstruktiv miteinander diskutieren können.

Kialu Edu erlaubt eine Diskussion als Lehrperson zu initialisieren und als ‚Arbeitsauftrag‘ an Lernende weiterzugeben. Auf der Seite selbst findet sich als Beispiel die Diskussion über die Vor- und Nachteile des Löschns von Falschnachrichten in Sozialen Medien. Es werden zu Beginn zentrale Argumente für beide Seiten gesammelt (grün = pro und rot = contra). Zu jedem Argument können wiederum Gegenargumente erstellt werden. So ergibt sich im Laufe der Debatte eine übersichtliche grafische Darstellung in Form von. Im Anschluss können Lernende diese grafische Darstellung, samt der Argumente, als Ausgangspunkt nehmen, um sich für eine Seite zu entscheiden und ein längeres „Essay“ zu schreiben.

X Probleme mit neuen Ideen lösen - Youth Entrepreneurship Week

Ideen von Jugendlichen sind gefragt! Das ist die Devise der Youth Entrepreneurship Week, bei der Jugendliche lernen, wie sie mit ihren eigenen Ideen an der Gesellschaft teilhaben können. Während dreieinhalb Tagen arbeiten sie gemeinsam mit Vertreter:innen des Entrepreneurial Ecosystems Ökosystem an innovativen Lösungsideen für gesellschaftliche Probleme. Dass in ihnen großes Potenzial schlummert, konnten Jugendliche aus Schulen und Lehrbetrieben bereits beweisen: Sie entwickelten Ideen wie einen smarten Mistkübel, der die Müllentsorgung effizienter macht, ein Konzept für nachhaltige Mode, den ersten kompostierbaren Einweg-Getränkbecher oder eine Website, die Schüler:innen bei der Schulwahl unterstützt.

Die Youth Entrepreneurship Week bietet Raum für (soziale) Innovationen in relevanten Bereichen der Zukunft, wie z. B. den Sustainable Development Goals (SDGs) oder der Digitalisierung. Jugendliche lernen Projekte zu entwickeln, die von ihnen selbst umgesetzt werden können, mit Methoden der Entrepreneurship Education (z. B. kreative und systematische Ideenentwicklung, nachhaltiges Geschäftsmodell, Empathie-Karte) und indem sie erste Prototypen herstellen. Erfolgreiche Entrepreneur:innen unterstützten die Jugendlichen als Trainer:innen und Sparringpartner:innen. Die Youth Entrepreneurship Week bietet dadurch auch eine Vernetzung mit dem Entrepreneurship-Ecosystem. Das Projekt bleibt auch nicht auf eine Woche beschränkt: Über die jeweilige Entrepreneurship Woche hinaus wird eine Verzahnungsplattform bereitgestellt, die Projektteams bei der Umsetzung ihrer Ideen unterstützt z. B. mit der Crowdfunding-Plattform „Starte Dein Projekt“, dem Ideen-Wettbewerb NEXT GENERATION oder der European Youth Citizen Competition (siehe www.entrepreneurshipwoche.at).



Abb. 8: Youth Entrepreneurship Woche Logo (www.entrepreneurshipwoche.at)

Insgesamt 90 Youth Entrepreneurship Weeks, zwei Summer Weeks und drei Lehrer:innenfortbildungsseminare fanden im Schuljahr 2022/23 in ganz Österreich statt. Initiiert wurde das Programm von „IFTE – Entrepreneurship4Youth“ und AustrianStartups, gemeinsam mit Partnern aus dem Entrepreneurship-Ecosystem (120 Trainer:innen, 600

Sparringspartner: innen und 60 inspirierende Hosts). Die Initiative wird vom Bundesministerium für Arbeit und Wirtschaft, dem Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung und der Wirtschaftskammer Österreich gefördert (BMDW & BMBWF 2020). Die Youth Entrepreneurship Week schafft als Ideenwerkstatt einen Raum für die Entwicklung und Umsetzung eigener Ideen. Es ist ein methodischer Ansatz, der jeden Jugendlichen erreichen sollte und gut in der Erwachsenenbildung einsetzbar ist.

AUSBLICK UND HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Unsere Welt verändert sich schneller als je zuvor. Durch die Anhäufung von Krisen – von der Finanz- und Wirtschaftskrise, über die Klimakrise, der nach wie vor andauernden Corona-Pandemie, die Rückkehr des Krieges nach Europa mit der verknüpften Energiekrise und der höchsten Inflation seit den 1950er Jahren und den nicht enden wollenden Korruptionsvorwürfen politischer Repräsentat:innen – ist die Fragilität unseres politischen Systems zu spüren. Ambivalent erscheint der Vertrauensverlust in die politischen Institutionen und Repräsentant:innen und dennoch eine hohe Zustimmung zu Demokratie als die beste Staatsform. Das Systemvertrauen variiert je nach subjektiven Erleben der Bürger:innen und reicht von dem Gefühl, nicht vertreten zu werden, über den Eindruck das privilegierte Gruppen das politische System für ihre Eigeninteressen nutzen bis hin zum Eindruck, vom Staat bevormundet zu werden (Zandonella 2022). Angesichts dieser Stimmungslage ist eine politische Bildung wichtiger denn je. Wir möchten fünf konkrete Handlungsempfehlungen zur Stärkung einer zeitgemäßen politischen Bildung vorschlagen:

1. **Demokratische Teilhabe muss erlernt werden** und zwar von jeder Generation aufs Neue. Es ist ein Fehler zu glauben, dass Demokratie und eine soziale Marktwirtschaft vererbt werden. Jede Generation ist herausgefordert, ihre Ideen und Werte zu finden, die sie für ihr Leben und ihre Gesellschaft als wichtig erachtet. Bürger:innen zur selbstbestimmten, aktiven und verantwortungsvollen Mitgestaltung unserer Demokratie und sozialen Marktwirtschaft zu befähigen – das ist ein wesentliches Ziel politischer Bildung.

2. Politische Bildung durch Demokratie sollte bei der gesellschaftlichen Realität und der Lebenswirklichkeit ansetzen und erfahrungsbasierte Lernmöglichkeiten bieten. Moderne didaktische Konzepte gehen davon aus, dass zukunftsfähige Kompetenzen, Fähigkeiten und Fertigkeiten nur erfahrungsbasiert gelernt werden können. Erfolgsversprechende Ansätze sind generationsgerechtes spielbasiertes Lernen und die Umsetzung eigener Projekte, mit denen selbstbestimmte Teilhabe und Mitsprache an unserer Gesellschaft – als Citizen und Entrepreneur – direkt erlebt werden.

3. Stärkung einer demokratischen Streitkultur. Derzeit läuft die politische Auseinandersetzung über Streitthemen häufig über Polarisierung und Spaltung. Politische Bildung muss Möglichkeiten des Dialogs eröffnen. Demokratische Prozesse und Werte kann man nicht auswendig lernen. Ihre Entfaltung benötigt eine Mischung aus Zuhören, überzeugender Argumentation und der Bereitschaft aufeinander einzugehen. Der Debattierclub bietet dafür eine gute Lernumgebung und sollte ein eigenständiger Bestandteil der politischen Bildung in der Schule und der Erwachsenenbildung sein.

4. Kompromisse verhandeln. Politische Bildung soll Menschen darin stärken, mit demokratischen Methoden eigene Rechte einzufordern und sich für die Rechte anderer einzusetzen, Konflikte friedlich auszutragen, Kompromisse zu finden und demokratische Entscheidungen mitzutragen.

5. Formal-organisatorische Neuausrichtung. Damit politische Bildung all dies leisten kann, muss sie ausreichend Raum im Schulalltag und in der Erwachsenenbildung erhalten. Politische Bildung muss Fächergrenzen aufbrechen und ein grundlegender Bestandteil jeder Bildungsstufe sein.

LITERATUR

- Aff, J. & Lindner, J. (2005). Entrepreneurship Education zwischen „small und big ideas“ – Markierungen einer Entrepreneurship Education an wirtschaftsberuflichen Vollzeitschulen. In Aff, J. & Hahn, J. (Hrsg.), Entrepreneurship Education und Begabungsförderung an wirtschaftsberuflichen Vollzeitschulen, Innsbruck: StudienVerlag, 83–138.
- Bandura, A. (1997). Self-Efficacy. The Exercise of Control. New York: Worth Publishers.
- Becker, G. E. (2012). Unterricht planen. Handlungsorientierte Didaktik, Teil 1., 10. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz.
- Bartsch, T.-C., Hoppmann, M. & Rex, B. (2005). Was ist Debatte? Ein internationaler Überblick. Göttingen: Cuvillier Verlag.
- BMDW (Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort) & BMBWF (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung) (2020). Entrepreneurship Education Landkarte der Aktionen für Kinder und junge Erwachsene. Nationaler Aktionsplan für Entrepreneurship Education. Wien: BMDW & BMBWF.
- BMBF (Bundesministerium für Bildung und Frauen) (2015). Grundsatz erlass Politische Bildung. BMB-RS 12/2015. Wien.
- Calvert, V. (2011). Service Learning to Social Entrepreneurship: A Continuum of Action Learning. Journal of Higher Education Theory and Practice, Vol.11/2, 118–129.
- Cohn, R. & Terfurth, C. (1997). Lebendiges Lehren und Lernen. TZI macht Schule. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Deci, L. E. & Ryan, M. R. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. In: Zeitschrift für Pädagogik 39, 22 –238.

- Detjen, J., Massing, P., Richter, D. & Weißeno, G. (2012). Politikkompetenz – ein Modell. Wiesbaden: Springer VS.
- Dubs, R. (1995). Konstruktivismus: Einige Überlegungen aus der Sicht der Unterrichtsgestaltung. Zeitschrift für Pädagogik 6, 889–903.
- Dweck, C. S. (2007). Mindset: The New Psychology of Success. New York: Ballantine Books.
- European Commission. (2005). Recommendations of the European Parliament and the Council on key competences for life-long learning. Brussels: KOM 548.
- European Commission. (2018). Council Recommendation on Key Competences for lifelong Learning. C 189/01.
- Fabricatore, C. & López, X. (2012). Sustainability Learning through Gaming: An Exploratory Study. Electronic Journal of E-Learning 10/2, S. 209–222.
- Fadel, C., Trilling, B. & Bialik, M. (2015). Four-Dimensional Education: The Competencies Learners Need to Succeed. Boston: Center for Curriculum Redesign.
- Hattie, J. (2020). Lernen sichtbar machen. Mit Index und Glossar. 5. Aufl., Beywl, W. & Zierer, K. (Hrsg.), Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Hedtke, R. (2014). Fachwissenschaftliche Grundlagen politischer Bildung – Positionen und Kontroversen. In Sander, W. (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. 4., völlig überarb. Aufl. Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verl. (Reihe Politik und Bildung, 69), 42–52.
- Hellmuth, T. & Klepp, C. (2010). Politische Bildung. Ziele, Inhalte und Perspektiven. Stuttgart: UTB.
- Helmke, A. (2012). Unterrichtsqualität und Lehrerprofessionalität. Diagnose, Evaluation und Verbesserung des Unterrichts. 4. Aufl. Seelze-Velber: Klett Kallmeyer (Unterricht verbessern – Schule entwickeln).
- Herzig, B. & Martin, A. (2018). Lehrerbildung in der digitalen Welt. Konzeptionelle und empirische Aspekte. In Ladel, S., Knopf, J. & Weinberger, A. (Hrsg.). Saarbrücken: Digitalisierung und Bildung.
- Kenner, S. & Lange, D. (Hrsg) (2018). Citizenship Education. Konzepte, Anregungen und Ideen zur Demokratiebildung. Frankfurt/M.: Wochenschau (Reihe Politik und Bildung, Band 84).

Kerr, D. et al. (2015). Living with Controversy. Teaching Controversial Issues Through Education for Democratic Citizenship and Human Rights. Training Pack for Teachers. Strasbourg: Council of Europe.

Klippert, H. (2016) Planspiele. 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. 6., unveränd. Auflage. Weinheim: Beltz (Pädagogik Praxis).

Kolb, A. Y. & Kolb, D. A. (2017). Experiential Learning Theory as a Guide for Experiential Educators in Higher Education. A Journal for Engaged Educators 1/1, 7–44.

Kolb, D. A. (1983). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall, New Jersey.

Kühberger, C. (2009). Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen. Methodische und didaktische Annäherungen für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung. 2. Aufl. Innsbruck: StudienVerlag. (Österreichische Beiträge zur Geschichtsdidaktik, 2).

Lindner, J. (2018). Entrepreneurship Education for a Sustainable Future. Discourse and Communication for Sustainable Education, 9/1, 115–127. Online unter <https://sciendo.com/article/10.2478/dcse-2018-0009> (Abfrage 06.01.2023).

Lindner, J. (2020). Entrepreneurial Learning in TVET Institutions. Paris: UNESCO-UNEVOC. Online unter <https://unevoc.unesco.org/home/UNEVOC+Publications/lang=en/akt=detail/qs=6437> (Abfrage 06.01.2023).

Lindner, J. (2022). Entrepreneurship Education für Kinder und junge Erwachsene in Österreich. In: Erziehung und Unterricht, 5–6, 328-337.

Lindner, J. & Holzheu, W. (2015). Memo: Utopia. Wien: IFTE & KPH Wien/Krems.

Lindner, J. & Huber, H. (Hrsg.) (2022). Wirtschaft spielend lernen. Wien: AK & IFTE, siehe dazu auch die Spieledatenbank www.wirtschaftspielendlernen.org für Entrepreneurship-Education und wirtschaftliche Bildung (Abfrage 06.01.2023).

Lindner, J. et al. (2012). Misch dich ein – der Debattierclub. Wien: IFTE & KPH Wien/Krems.

Massing, P. (2012). Politisches Handeln – Versuch einer Begriffsklärung, In Weißeno, G. et al. (Hrsg.). Politisch Handeln. Modelle, Möglichkeiten, Kompetenzen. Bonn.

McLaughlin, T. (2016). Teaching Controversial Issues in Citizenship Education. In: Crick, B., Lockyer A. (Hrsg.) Education for Democratic Citizenship: Issues of Theory and Practice, New York.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021). JIM 2021 Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Meyer, G. (2004). Lebendige Demokratie: Zivilcourage und Mut im Alltag. Baden-Baden.

Moring, A. (2021). Die Krawall Initiatoren. Wie KI-Systeme die Polarisierung in Gesellschaft, Wirtschaft und Politik befeuern. Hamburg.

OECD (2020). OECD Lernkompass 2030. OECD-Projekt Future of Education and Skills 2030. Online unter www.oecd.org/education/2030-project/contact/OECD_Lernkompass_2030.pdf (Abfrage 01.01.2023).

Pervin, L.A. (2000). Persönlichkeitstheorien. Munich: Ernst Reinhardt.

Petrik, A. & Rappenglück, S (Hrsg.) (2017). Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag (Politik und Bildung, Band 81).

Preisinger, A. (2022a). Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Frankfurt/M.: Wochenschau.

Preisinger, A. (2022b). Politische Bildung und digitales Spiel. In Arndt, H. (Hrsg.): Digitale Spiele und fachliches Lernen. Erlangen: FAU, 161–192.

Preisinger, A. (2022c). „Democracy 3“ – ein digitaler Politiksimulator. In: Hummer, R, Mattle, E. & Mörwald, S. (Hrsg.), Politisches Lernen mit digitalen und analogen Bildmedien. Praxisvorschläge für einen zeitgemäßen Politikunterricht. Salzburg: Edition Tandem, 69–78.

Reinhardt, S. (2004). Demokratie-Kompetenzen. Berlin: Beiträge zur Demokratiepädagogik.

Richardson, J. & Milovidov, E. (2022). Digital Citizenship Education Handbook. Strasbourg: Council of Europe. Online unter rm.coe.int/prems-003222-gbr-2511-handbook-for-schools-16x24-2022-web-bat-1-/1680a67cab (Abfrage 06.01.2023)

Rousseau, J.-J. (Original 1615/Veröffentlichung 1977). Discours sur l’Economie politique – Politische Ökonomie. Text: französisch – deutsch. Schneider, H.-P. & Schneider-Pachaly, B. (Hrsg.). Frankfurt am Main: Klostermann.

Sander, W., Reinhardt, S., Petrik, A., Lange, D., Henkenborg, P. & Hedtke, R. et al. (2017). Was ist gute politische Bildung? Leitfaden für den sozialwissenschaftlichen Unterricht. 2. Aufl. Schwalbach/Ts.: Wochenschau.

Scholz, L. (2022). Spiele im Politikunterricht. Frankfurt: Wochenschau Verlag (Politik unterrichten).

Sliwka, A. & Klopsch, B. (2022). Deeper Learning in der Schule. Pädagogik des digitalen Zeitalters. Weinheim, Basel: Beltz.

Spöri, T., Wienkoop, N.-K., Hübner, Ch. & Eichhorn, J. (2022). Jung. Digital. Engagiert? Eine Studie zum politischen Informationsverhalten und Engagement junger Menschen in Deutschland. Hamburg: Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung.

Steffens, U. & Haenisch, H. (2019). Gut unterrichten – erfolgreich lernen. Versuch einer Forschungsbilanz unter unterrichtspraktischer Perspektive. In: Steffens, U. & Messner, R. (Hrsg.), Unterrichtsqualität. Konzepte und Bilanzen gelingenden Lehrens und Lernens. Grundlagen der Qualität von Schule 3. Frankfurt/M.: Waxmann Verlag, 279–311.

Stradling, R., Noctor, M. & Baines, B. (1984). Teaching Controversial Issues. London: Edward Arnold.

UNESCO-UNEVOC (Hrsg.) (2020). Entrepreneurial Learning in TVET Institutions. Paris: UNESCO-UNEVOC. Online unter <https://unevoc.unesco.org/home/UNEVOC+Publications/lang=en/akt=detail/qs=6437> (Abfrage 06.01.2023).

Weber, B. (2015). jetzt mal ehrlich 1 + 2. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. Online unter www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Kartenspiel%20farbig.pdf (Abfrage 08.01.2023).

Weinert, F. E. (2001). Concept of Competence: A conceptual Clarification. In Rychen, D. S. & Salganik, L. H. (Hrsg.). Defining and Selecting Key Competencies. Seattle: Hogrefe and Huber Publishers, 45–65.

Zandonella, M. (2022). Demokratie Monitor. Online www.demokratiemonitor.at (Abfrage 10.01.2023). Wien: SORA.

ÜBER DIE AUTOREN

Prof. Stefan Lamprechter, Department für Entrepreneurship Education und wertebasierte Wirtschaftsdidaktik an der KPH Wien/Krems, Geograf an der VBS Floridsdorf und Lehrbeauftragter der Universität Wien.

Prof. Johannes Lindner, Koordinator des Departments für Entrepreneurship Education und wertebasierte Wirtschaftsdidaktik an der KPH Wien/Krems, Gründer und Vorsitzender des Vorstands “IFTE - Initiative Entrepreneurship4Youth” und des e.e.si-Netzwerks des BMBWF, Wirtschaftspädagoge an der Maygasse Business Academy, Lehrbeauftragter der Universität Wien und Ashoka Fellow.

Dr. Alexander Preisinger, Senior Lecturer der Fachdidaktik Geschichte der Universität Wien und Koordinator des GameLab (gamelab.univie.ac.at), einer Kooperation mit Nintendo zum spielbasiertes Lernen.

ÜBER DIE ORGANISATIONEN

ENoP

Das Europäische Netzwerk der Politischen Stiftungen - ENoP dient als Dachverband und Informationsplattform für politische Stiftungen zu Themen rund um Demokratie und Entwicklungszusammenarbeit. ENoP bringt 45 politische Stiftungen aus 19 europäischen Ländern zusammen, die in Europa aktiv sind und über 130 lokale Büros in Partnerländern unterhalten. Obwohl unabhängig in ihrer Natur, ENoP ist ein parteiübergreifendes Netzwerk, dessen breites Spektrum an Zugehörigkeiten der politischen Vertretung im Europäischen Parlament entspricht. Als solches spiegelt das Netzwerk die politische Vielfalt der europäischen demokratischen Landschaft wider und verleiht ENoP einen einzigartigen Ansatz.

POLITISCHE AKADEMIE DER VOLKSPARTEI - PoIAk

Staatsbürgerliche politische Bildung ist unser gesetzlicher Auftrag. Und auch unser Selbstverständnis. Als **Politische Akademie der Volkspartei** tun wir das innerhalb der großen Familie der Volkspartei und auf der Basis deren Wurzeln und Werte. Wir verstehen uns als Raum für Entwicklung. Für die Entwicklung von Demokratie und Politik in Österreich, für die Entwicklung der Volkspartei in thematischer und organisatorischer Hinsicht und für die persönliche Entwicklung aller, die sich für Politik interessieren und engagieren

