

Umsetzungsbeispiel Online-Rollenspiel mit TaskCards

Beschreibung des Artefakts

TaskCards ist ein digitales Lern- und Organisationswerkzeug, das im Fach Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung/Wirtschaft vielseitig anwendung findet. Es ermöglicht Lehrkräften und Schüler:innen, Inhalte strukturiert und anschaulich auf digitalen Pinnwänden aufzubereiten. Dabei können die Inhalte in verschiedenen Gruppen sortiert und farblich voneinander abgehoben oder aufeinander aufbauend dargestellt werden. Es ist möglich als moderierende Person, falsche oder deplazierte Inhalte zu bearbeiten, bzw. auch anderen die Bearbeitungsrechte zuzuteilen. TaskCards unterstützt kollaboratives Lernen, fördert die Medienkompetenz und schafft Raum für kreative Auseinandersetzung mit Unterrichtsinhalten. Im GRW-Unterricht bereichert es den Lernprozess dahingehend, dass es Austausch und Selbstorganisation stärkt und damit einen interaktiven Zugang zu politischen und gesellschaftlichen Inhalten eröffnet.

Beschreibung des Szenarios

Die Lernenden übernehmen die Rollen verschiedener Akteure: Bürger:innen mit unterschiedlichen Interessen, Vertreter:innen von Initiativen/Organisationen, Politiker:innen, Wirtschaftsvertreter:innen und Medien. Jede Rolle bekommt vorab eine Akteursbeschreibung mit Standpunkten und Zielen.

Anschließend kommen die Schüler:innen in ihren Kleingruppen zusammen und verwenden Laptops/Tablets zur Informationsbeschaffung und später auch Aufbereitung. Jede Gruppe ist dazu angehalten ihre Quellen ordentlich im Programm TaskCards aufzubereiten. Dazu gehören die korrekte Benennung der Quelle und die Darstellung des relevanten Inhalts der Quelle (d.h. bei einer 80-seitigen Broschüre nur die Seiten, die auch verwendet wurden).

Ziel ist in der TaskCards eine Sammlung von Informationen für alle zugänglich zu machen und damit die Analyse von Quellen, das übersichtliche Darstellen dieser und das Abspeichern von Informationen außerhalb des PC-Internen zu lernen und zu üben.

Die Bürgerversammlung findet in einer Videokonferenzplattform statt (z.B. Zoom, Teams), die die Interaktion und Abstimmung ermöglicht. Eine Moderator:in strukturiert den diskursiven Verlauf und achtet auf die faire Redezeit.

In einer Diskussionsrunde werden die Positionen vorgestellt, Fragen beantwortet und Änderungsanträge debattiert. Die Gruppen können über Features wie Umfragetools oder Chat Funktionen Abstimmungen durchführen.

Basisangaben

Fach	GRW	Klassenstufe	11		
Schulform	Gymnasium	Lernbereich	LB 2 o. WB 2		
Zeitbedarf	180 Minuten	Kompetenzrahmen	1.2.1 2.4.1 5.1.1	6.1.1 6.1.2 6.2.3	6.2.6 6.3

Artefaktsteckbrief XYZ

Wofür wird es genutzt?

TaskCards wird im Unterricht vor allem als digitale Pinnwand genutzt, auf der Lehrkraft und Schüler:innen gemeinsam Inhalte sammeln, strukturieren und präsentieren. Lehrkräfte erstellen hierfür eine Pinnwand, wählen ein passendes Layout (z.B. Spalten, Tafel, Zeitstrahl) und fügen Materialien wie Texte, Bilder, Links oder Dateien hinzu. Anschließend geben sie die Pinnwand über einen Link oder QR-Code für die Lerngruppe frei und vergeben passende Rechte, etwa nur lesen, kommentieren oder mitschreiben. Die Schüler:innen können dann eigene Karten anlegen, Ergebnisse hochladen, Fragen notieren oder auf Beiträge anderer reagieren, sodass kollaborative Arbeitsphasen, Brainstormings oder Projektdokumentationen entstehen.

Wie funktioniert es?

Auf TaskCards erstellen Lehrkräfte oder andere Nutzende Pinnwände, auf denen einzelne Karten (Posts) angelegt werden. Jede Karte kann verschiedene Inhalte enthalten, etwa Texte, Bilder, Dateien, Links, Audio- oder Videoelemente. Pinnwände lassen sich wahlweise privat nutzen, per Link bzw. QR-Code freigeben oder öffentlich teilen.

Für unterschiedliche Einsatzszenarien bietet TaskCards mehrere Layouts, etwa eine klassische Spaltenansicht („Pinnwand“), eine freie Tafel, eine Weltkarte, einen Zeitstrahl oder eine Blog-Ansicht. So können Inhalte z.B. chronologisch, räumlich oder thematisch angeordnet werden.

Neue Karten werden direkt auf der Pinnwand erstellt und können betitelt, mit Text gefüllt und durch Dateien und/oder Links ergänzt werden. Karten lassen sich per Drag & Drop verschieben, duplizieren, farblich gestalten und bei Bedarf kommentieren oder mit „Likes“ versehen.

TaskCards unterstützt individuelles wie kollaboratives Arbeiten in Echtzeit, denn mehrere Personen können gleichzeitig Karten erstellen und bearbeiten oder kommentieren. Zugriffs- und Bearbeitungsrechte werden gesteuert, etwa nur



lesen, kommentieren oder mitschreiben. Dafür werden spezifische Links für einzelne Personen oder Gruppen generiert.

Umsetzung im Unterricht

Technisch-/ infrastrukturelle Voraussetzungen

Wesentlich ist zunächst ein stabiler Internetzugang, der im Unterricht tatsächlich nutzbar ist, also ausreichend Bandbreite, ein funktionierendes schulisches WLAN und klar geregelte Zugriffsrechte. In vielen Gruppenarbeiten in GRW können aktuelle Informationen und digitale Materialien recherchiert oder Online Werkzeuge genutzt, sodass Ausfälle oder starke Verzögerungen den Fluss empfindlich stören würden. Damit diese Infrastruktur nicht nur punktuell, sondern dauerhaft nutzbar bleibt, braucht die Schule ein abgestimmtes Konzept.

Dazu kommt noch die Verfügbarkeit geeigneter Endgeräte für die Lernenden. Je nach Szenario reicht eine kleine Anzahl von Tablets oder Laptops, häufig ist es aber hilfreich, wenn Arbeitsgruppen jeweils über ein eigenes Gerät verfügen. Die Schülerinnen und Schüler können darüber Rolleninformationen lesen, Protokolle führen, Chat und Kollaborationstools nutzen oder digitale Abstimmungen durchführen. Für die Lehrkraft erleichtert ein Lernmanagementsystem die Organisation aller möglichen Gruppenarbeiten.

Im Klassenraum selbst ist eine funktionale Präsentationstechnik wichtig. Ein Beamer oder ein interaktives Display mit Lautsprechern ermöglicht es zu visualisieren und die Gruppenarbeit im Plenum zu reflektieren. Wenn z.B. Rollenspiele als digitale Bürgerversammlung oder als Online Planspiel angelegt sind, kommen zusätzlich Konferenzsysteme und eventuell Kameras und Mikrofone zum Einsatz. Diese Technik braucht klare, eingeübte Abläufe, damit die Lehrkraft ihre Aufmerksamkeit auf die Moderation des politischen Lernprozesses richten kann.

Schließlich gehören zu den infrastrukturellen Voraussetzungen immer auch organisatorische und kulturbezogene Faktoren. Dazu zählen abgestimmte Datenschutzregelungen, aber auch ein verlässlicher technischer Support und eine Schulkultur, in der der methodisch aufwendige Einsatz von elektronischen Endgeräten ausdrücklich erwünscht ist.

Curriculare Analyse

Fachlehrplan

Am besten passt es meiner Meinung in den zweiten Lernbereich des Grundkurses 11. Klasse.

- Wahlkampfkommunikation, politischer Dialog

Anwenden von Kenntnissen über das institutionelle Zusammenwirken von Parteien und Verfassungsorganen auf ein aktuelles Beispiel der Gesetzgebung

Inhalt und Strategie von Wahlkämpfen, Demoskopie

Rolle von Parlamentsmehrheit und Opposition

vergleichende Betrachtung verschiedener medialer Quellen

→ Kl. 9, LB 1

In diesem Abschnitt werden mehrere wichtige Aspekte deutlich. Die Lernenden sollen in ihren zugewiesenen Rollen Argumente für ihre jeweiligen Standpunkte erarbeiten, weshalb sie eine vergleichende Betrachtung verschiedener medialer Quellen anstellen.

In der späteren Diskussion, bzw. Präsentation wird der politische Dialog zum Thema. Die Diskutierenden, ebenso wie die Bürger:innen benötigen ihre Kenntnisse über das institutionelle Zusammenwirken von Parteien (d.h. wann ist Oppositionsarbeit nötig, wie viele Stimmen nötig für eine Mehrheit, usw.). Sie benötigen diese Kenntnisse letztendlich für eine Entscheidungsfindung oder, falls nötig, für die Bildung eines Konsens.

Um für dieses kurz umrissene Szenario eine möglichst leicht zugängliche und übersichtlich Oberfläche zu haben, soll TaskCards verwendet werden. Auf diese Weise müssen nicht alle Schüler:innen zu jeder Position recherchieren, sondern setzen sich analytisch und reflektiert mit ihren eigenen oder „gegnerischen“ Position auseinander.

digitalisierungsbezogene Lernziele

#	MIA	K#	Qualifikationsebene Kompetenzrahmen	Handlungsebene
D1	M	1.2.1	Die Schüler:innen analysieren und bewerten Informationsquellen kritisch	Indem sie Für ein Rollenspiel Quellen zur Argumentationsgrundlage verwenden und entscheiden welche geeignet sind.
D2	M	2.4.1	Die Schüler:innen wenden Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation an	Indem sie In ihren Debatten Moderation zulassen und Abstimmtools zur Entscheidungsfindung verwenden.
D3	I/A	5.1.1	Die Schüler:innen formulieren Anforderungen an digitale Umgebungen	Indem sie Beschreiben, welche technischen Voraussetzungen für die Umsetzung digitaler Wahlen von zuhause nötig sind.
D4	M	6.1.1	Die Schüler:innen bewerten Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten	indem sie Überschriften und Textformulierungen auf ihre Seriosität anhand der Autor:innen, der Wortwahl und der Quellenverweise prüfen.
D5	M	6.1.2	Die Schüler:innen beurteilen die interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen	Indem sie Benennen ob und welche Informationen von anderen falsch/unvollständig im TaskCard dargestellt werden.
D6	M/A	6.2.3	Die Schüler:innen analysieren und beurteilen Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet	Indem sie Argumente für, bzw. gegen digitales Wählen sammeln.
D7	M/I	6.2.6	Die Schüler:innen analysieren und reflektieren Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe	Indem sie Themen wie digitalisierte, dezentrale Wahlen aus verschiedenen Standpunkten gegeneinander erörtern.

#	MIA	K#	Qualifikationsebene Kompetenzrahmen	Handlungsebene
D8	M	6.3	Die Schüler:innen entwickeln, reflektieren und nutzen eigene Wertevorstellungen als Orientierungs- und Handlungsgrundlagen in der digitalen Welt	Indem sie meinungsbildenden Quellen auseinandersetzen und diese nach Nutzen und Glaubwürdigkeit einschätzen.

Unterrichtsverlaufsplanung

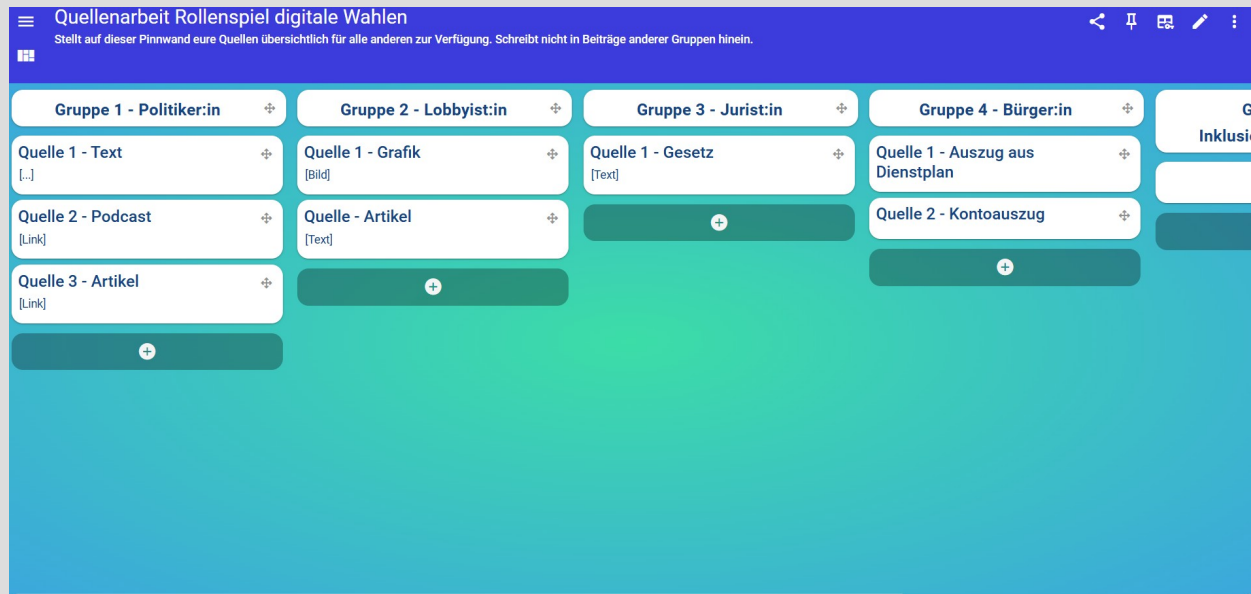
Legende	Unterrichtsmedium	Unterrichtswerkzeug	Unterrichtsgegenstand		
Zeit in min	Phase	Inhalt	SF/M ¹	Medien/Material	LZ Nr.
20'	Begrüßung und Einführung	Lehrkraft begrüßt Klasse Präsentation des Ablaufs der nächsten 2 Blöcke Zuteilung der Gruppen (8 Gruppen bei 24 Schüler:innen)	LV	Powerpoint-Präsentation	
40'	Erarbeitung 1	Gruppen sammeln Argumente für ihre jeweiligen Standpunkte Gruppen bereiten Argumente für Debatte auf	GA	Laptop Taskcards verschiedenste online-Quellen handschriftliche Notizen <i>oder</i> Notizen in Schreibprogramm	
20'	Erarbeitung 2	Gruppen setzen sich mit Quellen anderer Gruppen auseinander	GA	Laptop TaskCards online-Quellen handschriftliche Notizen <i>oder</i> Notizen in Schreibprogramm	
10'	Vorbereitung der nächsten Stunde	Gemeinschaftliches Testen technischer Voraussetzungen	Plenum	Laptop BBB	

¹ SF – Sozialform (EA: Einzelarbeit, PA: Partnerarbeit, GA: Gruppenarbeit; FU: Frontalunterricht); M - Methode

Zeit in min	Phase	Inhalt	SF/M	Medien/Material	LZ Nr.
15'	Wiederholung	Lehrkraft begrüßt Klasse und kurze Wiederholung des Ablaufs Gruppen teilen sich räumlich auf technische Vorbereitung → Einloggen in BBB	LV GA	Powerpoint-Präsentation	
60'	Präsentation	Anmoderation; Gruppen präsentieren ihre Standpunkte, dann Debatte Lehrkraft moderiert Sprech- und Präsentationszeiten	Plenum-Diskussion	Laptop BBB Notizen	
10'	Ergebnissicherung	Abstimmung über Debattenfragen	LV Plenum	Laptop BBB Abstimmungstool	
5'	Reflexion	Feedback der Klasse einholen „Hat euch diese Methode des Lernens gefallen?“	L-S-Gespräch	Powerpoint-Präsentation	

Arbeitsmaterialien

1 Erwartungsbild



2