

Entscheidungsorientierter Wirtschaftsunterricht (Methodische Großformen)

Speth, Herrmann, Theorie und Praxis des Wirtschaftslehre-Unterrichts, 1. Auflage, Rinteln 1994, S. 387 ff.

Kaiser, Franz-Josef, Entscheidungsorientierte Unterrichtsmethoden im Wirtschaftsunterricht, in: Neugebauer, Wilfried, Wirtschaft - 2. Curriculaentwicklung für Wirtschafts- und Arbeitslehre, München, 1977, S. 298 ff.

Will man im Wirtschaftsunterricht nicht nur Fachwissen vermitteln sondern die Schüler zu Wirtschaftsbürgern mit Entscheidungskompetenz erziehen, dann stellt das an die Unterrichtsgestaltung, vor allem an die Methoden mehr Anforderungen, als z. B. ein fragend-entwickelnder Unterricht oder gar ein Lehrervortrag bieten kann.

Eine besondere Rolle spielen hierbei:

- Fallstudie
- Rollenspiel
- Planspiel
- Projekt

Diese Unterrichtsmethoden sind nicht nur ein Instrumentarium zur Wissensvermittlung, vielmehr bieten sie selbst das Lernen zum Handeln, das Erlernen der Entscheidungsfähigkeit, das Lernen für das Leben, auf das der Wirtschaftsunterricht vorbereiten soll.

Zusammenfassung

| Aspekt | Rollenspiel | Fallstudie | Planspiel |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ursprung | Spieltrieb als Grundfunktion menschlichen Tuns - Soziodrama - Psychodrama (Moreno) | (case method) Harvard Business School in USA (Studenten unmittelbar auf berufliche Praxis vorbereiten) | militärischer Bereich (Kriegsspiele) |
| Beispiel | eine als ungerecht empfunden Kündigung | Gründung eines Lebensmittelgeschäfts (Filialgründung) | Planung eines Werbefeldzugs - Bekanntmachung und Einführung eines neuen Produkts |
| Themen im Mittelpunkt | hypothetische Situationen aus zwischenmenschlichem Bereich (besondere Konfliktsituation) | Entscheidungsfälle aus Unternehmenspraxis | Erarbeitung von Planungs- und Entscheidungsstrategien |
| Dauer | kurzzeitig | mittelzeitig | langzeitig |
| Zeit | zeitlos, zeitindifferent | auf Zeitpunkt bezogen | sich über Zeitraum erstreckend |
| Verlauf | keine formale Beschränkung, Verlauf völlig offen | Spielregeln, Weg offen, Ziel bekannt, mehrere Lösungen möglich | Spielregeln, Ziel steht fest, Strategien sind zu entwickeln |
| Objekt/Subjekt | personaler Bezug vordergründig | Sachproblematik | Tatsachen und Daten |
| Ausgangslage | grundlegende Informationen | Fall: strukturiert | Modell: alles vorgegeben, komplex abstrakte Nachbildung, reduzierte Realität |
| Dynamik/Motivation | Dynamik der Akteure, Spontaneität | Engagiertheit intermittierend, fallbezogen | Dynamik modellimmanent |
| Spielerverhalten | gelöst, da keine Sanktionen bei Fehlverhalten | beurteilungsbezogen | entscheidungsbezogen |
| Stoffvermittlung | gering, Grundwissen sollte als Basis vorhanden sein | exemplifiziert Beispiel: der Fall konkret überschaubar, analysierbar | aktuell, sachlich, spontan, komplex, undogmatisch |
| pädagogische Zielsetzung | - Verhaltenstraining, - Förderung von Kreativität, Konfliktbewältigung, Toleranz, u. Ä. - Schulung der Kommunikationsfähigkeit, - Stärkung der Entscheidungs- und Problemlösungsfähigkeit (Open-End-Situation). | - Förderung des eigenständigen und konstruktiven Denkens, - Schulung im Problemlösen, Entscheiden und Entwickeln eigener Lösungsstrategien, - Erwerb von Transferkompetenz, - Stärkung der Fähigkeit der Interpretation, der Diskussion und des Konfliktlösens. | - Förderung des analytische, kreativen und hypothesenbildenden Denkens, - Schulung ganzheitlicher Betrachtungsweisen, - Stärkung der Entscheidungs- und Gestaltungsfähigkeit, - Erwerb von Transferkompetenz. |

1. Fallstudie

Die Fallstudie wurde zuerst an der Harvard Universität 1908 entwickelt.

Die Schüler werden mit konkreten Fällen aus dem wirtschaftlichen Leben konfrontiert, sie lernen selbständig Probleme zu lösen und begründete und sachgerechte Entscheidungen zu treffen. Gleichzeitig erwerben sie weitere Kenntnisse über die Arbeits- und Wirtschaftswelt.

In Arbeitsgruppen von 4 bis 6 Personen werten die Schüler das Fallmaterial aus, sammeln Informationen, analysieren Fakten, entwickeln alternative Lösungsmöglichkeiten und treffen Entscheidungen. Im Anschluss werden die Lösungsvorschläge der Klasse zur Diskussion gestellt.

Die Varianten der Fallstudie:

| | Information | Problemfindung | Problemlösung |
|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Entscheidungsfall Case-Problem-Method | alle Informationen werden gegeben | das Problem wird aufgezeigt und genannt | Aufgabe ist die Lösung des Problems |
| Problemfindungsfall Case-Study-Method | alle Informationen werden gegeben | das Problem muss gefunden werden | Aufgabe ist die Lösung des Problems |
| Beurteilungsfall Staded-Problem-Method | alle Informationen werden gegeben | das Problem wird aufgezeigt und genannt | die Lösung des Problems wird zur Beurteilung mit den übrigen Daten oder nach der Selbstlösung zum kritischen Vergleich gegeben |
| Informationsfall Case-Incident-Method | Es werden keine oder nur unzureichende Informationen gegeben. Der Diskussions- oder Gruppenleiter erfragt diese. | das Problem wird aufgezeigt und genannt | Aufgabe ist die Lösung des Problems |
| Untersuchungsfall | Es werden keine Informationen gegeben - Daten sind durch entsprechende Untersuchungen zu finden | das Problem wird aufgezeigt und genannt | Aufgabe ist die Lösung des Problems |

| Die Phasen der Fallstudie | Aufgaben der Schüler | Aufgaben des Lehrers |
|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Konfrontation = Erfassen der Probleme | sorgfältige Analyse der Fallsituation | darauf achten, dass die Schüler keine voreiligen Entscheidungen treffen |
| Information = Analyse der Informationsmaterials | Informationsmaterial auswerten und weitere Informationen sammeln, aus der Fülle das Wesentliche herausfinden | dem Schüler geeignete Auswahl- und Verarbeitungskriterien vermitteln |
| Exploration = Entwicklung von Alternativen | Die Suche nach Alternativen und deren Konsequenzen erweitert den Handlungsspielraum des Einzelnen, neue Wege werden eröffnet an Stelle von fest gefügten Bahnen. | |
| Resolution = Treffen der Entscheidung | Eine Rangordnung der verschiedenen Alternativen wird festgestellt und eine Entscheidung getroffen. Dies wird schriftlich fixiert, belegt und begründet. | |
| Disputation = Verteidigung der Entscheidung | Die Gruppen tragen ihre Entscheidung vor und müssen sie verteidigen. Es zeigt sich ob sie schlüssig sind oder ob sie revidiert werden müssen. | Gesprächsleiter |
| Kollation = Vergleich | Vergleich der Entscheidung mit der Wirklichkeit | Verdeutlichung, wie in der Wirklichkeit Entscheidungen zustande kommen und dass nicht immer rationalen Kriterien zugrunde liegen müssen |

2. Rollenspiel

Spielen ist eine Grundfunktion menschlichen Tuns. Es versetzt den Menschen in eine hypothetische Situation, eine Scheinwelt.

Für den Ablauf ist es entscheidend - grundlegende Informationen vorausgesetzt -, dass die Spieler klar erkennen, wodurch die Situation gekennzeichnet ist. Sie müssen spüren, „was auf dem Spiel steht“. Die Schüler sollen ein tieferes Verständnis für andere Rollen und Verhältnisse gewinnen, ihr eigenes Tun soll ihnen in höherem Maße bewusst werden. Es steht der personale Bezug im Vordergrund und nicht die Sachproblematik. Das Rollenspiel eignet sich deshalb vornehmlich dazu, dem Spieler und den Zuschauern zu verdeutlichen, wie sich bestimmte Personen in bestimmten Situationen verhalten können.

Das Rollenspiel gibt Schülern die Möglichkeit, soziale Verhaltensweisen in „realitätsnahen Spielsituationen“ zu erproben, ohne bei entsprechendem Fehlverhalten ernsthafte Sanktionen befürchten zu müssen.

Pädagogische Bedeutung:

- Dem Schüler wird sein eigenes Tun in höherem Maße bewusst, da er ein vertieftes Verständnis für andere Rollen gewinnt.
- Er kann seine Verhaltensweise in einer Spielsituation und dennoch realitätsnah üben und erweitern.
- Er lernt sich in andere Rollen hineinzuversetzen, Konfliktsituationen zu erkennen, zu durchschauen und durchzustehen.
- Förderung des Sprachverhaltens (in ganzen Sätzen sprechen).
- Förderung der Erkenntnis, dass es in der Regel keine eindeutigen Lösungen gibt.
- Es gibt verschiedene Verhaltensweisen mit unterschiedlichen Konsequenzen für alle beteiligten Personen.

Mit Hilfe des Rollenspiels wird im Unterricht angestrebt,

- den Schüler in Konfliktsituationen im Arbeits-, Berufs- und Wirtschaftsleben einzuführen,
- ihn zu befähigen, Konflikte zu meistern,
- ihn zu befähigen, auf Konfliktsituationen angemessen zu reagieren.

Insgesamt soll der Jugendliche befähigt werden:

- Konfliktsituationen zu durchschauen und durchzustehen,
- den eigenen Handlungsspielraum und die eigene Handlungskompetenz zu erweitern,
- die Folgen sozialen Handelns zu erkennen und zu deuten,
- Einsichten über eigene und fremde Wertungsmaßstäbe kritisch zu überprüfen und zu korrigieren.

3 Phasen des Rollenspiels

| | |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Motivationsphase | Spielsituation und Spielanlass, Rollenübertragung an die einzelnen Spielteilnehmer und (evtl. unterschiedliche) Beobachtungsaufträge an die Zuschauer Spielimpulse können sein: Lehrerzählung, Bilder, Kurzfilm, Fernsehsendung |
| 2. Aktionsphase | - offenes Rollenspiel: Der Lehrer schildert eine mögliche Situation, bei der sich der Konflikt mehr und mehr zuspitzt. Er bricht seine Darstellung ab, wenn sich mehrere Lösungsmöglichkeiten entwickeln lassen. - geschlossenes Rollenspiel: Es wird auf ein vorher festgelegtes Ende hin gespielt. - spontanes Rollenspiel: Vorgegeben ist nur das Rahmenthema. |
| 3. Reflexionsphase | Befragung und Diskussion - Generalisation Beobachtungen, Fragen und Anmerkungen der Zuschauer werden ausgewertet. |

Diese Spielphasen können mehrfach wiederholt werden, wobei aus der Reflexionsphase evtl. die Motivationsphase für das nächste Spiel entstehen kann.

Daneben gibt es Gefahren, die zu berücksichtigen sind: So sollte kein Schüler zu einer Rolle gezwungen werden, vielleicht verbindet er mit ihr eine unangenehme Erfahrung. Bei zu wenig Vorbereitung oder Wissen wird das Ziel in der Regel nicht erreicht. Zu viele Vorgaben überfordern die Schüler oder führen dazu, dass keiner eine Rolle übernehmen will.

3. Planspiel

Grundlage eines Planspiels ist die Simulation begrenzter Aktionen. Es dient dem Entscheidungsstraining und entstand aus den Sandkastenspielen der Militärs.

Den Schülern muss der Modellcharakter des Planspiels voll bewusst sein. Das heißt, die Schüler müssen lernen, mit Modellen umzugehen und in Modellen zu denken, damit sie erkennen, dass Modelle nicht einfache Nachbildungen der Wirklichkeit sind, sondern immer auf einen Ausschnitt der Wirklichkeit bezogen sind und in einem dynamischen Verhältnis zur Wirklichkeit stehen.

5 Merkmale des Modells:

| | |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Reduktion | Das Modell reduziert ein kompliziertes Gefüge auf einige bedeutsame Merkmale und Grundstrukturen. Die übrigen Faktoren werden zwar gesehen, aber zunächst oder auch grundsätzlich aus methodischen Gründen nicht berücksichtigt. |
| 2. Akzentuierung | Das Modell hebt bestimmte Bezüge, Faktoren, Gesetzmäßigkeiten besonders hervor. |
| 3. Transparenz | Durch Reduktion und Akzentuierung (s. 1. und 2.) entsteht eine hohe Transparenz des komplexen und dadurch weitgehend undurchsichtigen Sachverhalts oder Phänomens. |
| 4. Perspektivität | Durch einseitiges Hervorheben bestimmter Merkmale wird eine spezifische Sichtweise geschaffen. Jedes Modell betont je weils einen anderen Aspekt des Gesamten, der durch die Isolation methodisch fassbar wird. |
| 5. Produktivität | Das Modell ist wegen seiner Einfachheit und Überschaubarkeit für den Schüler besser zum Lernen geeignet als die komplexe und mehrdeutige Wirklichkeit. Das ist aber auch die Gefahr des Modells, dass es als Realität verstanden wird. Jedes Modell muss auch ständig auf seine Anwendbarkeit in der Praxis überprüft werden. |

Wie in der Wirklichkeit schreitet auch im Planspiel die Zeit unaufhaltsam voran, nur läuft sie im Spiel erheblich schneller. Der Spieler kann ihr nicht ausweichen, wodurch das Spiel an Ernsthaftigkeit und Härte gewinnt. Es müssen fortwährend Entscheidungen getroffen werden.

Auf die Aktion der Spieler erfolgt die Reaktion des Spiels (Modells) durch

- die vorgegebenen Spielregeln,
- das Eingreifen des Spielleiters,
- den Computer,
- durch Kombinationen der ersten drei.

Damit die Spieler die Auswirkungen ihrer Handlungen überblicken können wird im Spiel der Zeitablauf in regelmäßigen Zeitabständen für eine Reflexionsphase unterbrochen.

Auf der Basis der ermittelten Daten werden die im Spiel getroffenen Entscheidungen und angewandten Strategien analysiert. Es eröffnen sich vielleicht neue Perspektiven und Handlungsalternativen, die in der nächsten Spielphase erprobt werden können.

4. Projekt

Das Projekt ist eine praktische Tätigkeit, mit einer konkreten Aufgabenstellung, von den Schülern selbständig geplant und ausgeführt wird und ihm eine Bereicherung seiner Erfahrung bringt.

Die 4 Kriterien eines Projektes:

1. Der Aufgabencharakter der praktischen Tätigkeit.
2. Die Planung und Ausführung durch die Schüler.
3. Die Verwendung physischer Mittel.
4. Die Bereicherung der Erfahrung.

Dem entsprechen 4 Stufen im Verfahren der Projektmethode:

1. Zielsetzung
2. Planung
3. Ausführung
4. Beurteilung

Früher waren Projekte immer mit einer praktischen Tätigkeit verbunden. Heute gibt es auch Problemlösungsprojekte, Gestaltungsprojekte, Lernprojekte usw.

Merkmale sind:

- Aufgabenstellungen von Projekten sind so komplex, dass sie im Rahmen des normalen Unterrichts nur teilweise lösbar sind. Durch die Stellung von realen Problemen wird der Abstand zwischen Theorie und Praxis verringert.
- Die Schüler übernehmen die Planung und entscheiden über das Vorgehen. So werden Selbständigkeit, Selbstverantwortung, Kommunikationstechniken und Analysetechniken gefördert.
- Projektarbeit kann die Zusammenarbeit in der Gruppe stärken.
- Um komplexe Probleme zu lösen muss ganzheitlich, mit allen Sinnen, gearbeitet werden. Geistige und körperliche Arbeit wird vereint.
- Das Ergebnis wird öffentlich und damit der Beurteilung durch andere zugänglich gemacht.

Pädagogische Vorteile:

- führt zu mehr Selbständigkeit und Eigeninitiative,
- fördert Schülerneigungen und -interessen,
- spricht kognitive, motorische und affektive Bereiche an,
- fördert kooperatives Verhalten und Rücksichtnahme,
- kann die Zusammenhänge zwischen Lernbereichen aufdecken,
- erhöht die Bindung zwischen schulischen und außerschulischen Lernbereichen,
- fördert die persönlichen Kompetenzen zur Bewältigung komplexer Praxisprobleme.