

SOZIALKUNDE-TAG 2022

Politische Institutionen als Unterrichts- gegenstand

Vorträge aus politikwissenschaftlicher und fachdidaktischer Sicht sowie Workshops zum gemeinsamen Erarbeiten unterrichtspraktischer Tools und Anregungen

Die Beschäftigung mit den Institutionen der Demokratie als „langweilig“ oder „altbacken“ abzutun, missachtet deren entscheidende Rolle für die Stabilität und Innovation demokratischer Prozesse. Nicht selten erschöpft sich der Unterricht aber in einer Auflistung von Institutionen und ihren Funktionen, losgelöst von der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und ist damit weit entfernt von einem problem- oder handlungsorientierten Ansatz. Hinzu kommt, dass die Distanz von Jugendlichen zu den etablierten politischen Institutionen in den letzten Jahren gestiegen ist.

Umso wichtiger ist es, auf dem Sozialkunde-Tag den Fragen nachzugehen, welche Rolle die politischen Institutionen für eine demokratische Konfliktlösung spielen und wie wir dieser Bedeutung durch schülerorientierte, aktivierende und moderne Lernarrangements gerechtwerden können.

Angeichts des Online- Formates haben wir uns für die Aufteilung des Sozialkunde-Tages auf zwei Termine entschieden.

ANMELDUNG

ANMELDUNGEN
BIS ZUM 28. MÄRZ 2022

[https://t1p.de/
Sozialkunde-Tag](https://t1p.de/Sozialkunde-Tag)



Für die Workshops erhalten Sie kurz vor der Veranstaltung eine E-Mail mit den entsprechenden Links für die ZOOM-Räume der Veranstaltung.

FÜR RÜCKFRAGEN:

Kerstin Fiedler-Wilhelm (IQ-MV)
Telefon: 0395 380 78395
k.fiedler-wilhelm@iq.bm.mv-regierung.de

VERANSTALTER

Arbeitsstelle politische Bildung
Institut für Politik- und Verwaltungswissenschaften
Universität Rostock

Stabsstelle Politische Bildung
Institut für Qualitätsentwicklung (IQ-MV)
Ministerium für Bildung und Kindertagesförderung

Deutsche Vereinigung für Politische Bildung (DVPB)

Landeszentrale für politische Bildung MV (LpB)

ONLINE
31. März 2022
06. April 2022
jeweils 14.00 Uhr

Donnerstag | 31. März 2022

Vorträge über das Thema aus politikwissenschaftlicher und fachdidaktischer Sicht

14:00 Uhr | Begrüßung

Dr. Gudrun Heinrich (Arbeitsstelle politische Bildung, Universität Rostock), *Friederike Hauffe* (Vorstandsmitglied Landesverband DVPB),

Dr. Steffen Schoon (Leiter Stabsstelle Politische Bildung, IQ-MV), *Jochen Schmidt* (Direktor der Landeszentrale für politische Bildung)

14:10 Uhr | Grußwort

Simone Oldenburg, Ministerin für Bildung und Kindertagesförderung MV

14:20 Uhr | “Demokratische Konflikte und ihre Institutionen”: ein Blick aus politikwissenschaftlicher Sicht

Prof. Dr. Alexander Weiß (Universität Rostock)

15:20 Uhr | „Alter, das ist alles so langweilig!“ Institutionenkundliches Lernen statt Institutionenkunde: ein Blick aus der Fachdidaktik “

Prof. Dr. Marc Partetzke (Universität Hildesheim)

16:15 Uhr | Vorstellung der Workshops und Abschluss

PROGRAMM

Mittwoch | 06. April 2022

Workshops zum gemeinsamen Erarbeiten unterrichtspraktischer Tools und Anregungen

Workshop 1: Politische Institutionen schüler- und kompetenzorientiert vermitteln

Politische Institutionen sind wichtige Gegenstände für den Sozialkunde-Unterricht, gelten auf Grund ihrer Ferne zur Alltagswelt aber als schwer zugänglich für SchülerInnen. Auch die neueren institutionenkundlichen Ansätze aus der Politikdidaktik bieten für dieses Problem nur bedingt Antworten auf der Ebene des konkreten Unterrichts. Folglich soll der Workshop dazu dienen, konkrete Beispiele einer schüler- und kompetenzorientierten Auseinandersetzung mit politischen Institutionen im Unterricht zu diskutieren und eigene Ideen zu entwickeln.

LEITUNG: Benjamin Moritz, wissenschaftlicher Mitarbeiter, Arbeitsstelle Politische Bildung der Universität Rostock

WORKSHOP 2: GG20 – Gamebasiertes Lernen zu den Grundrechten unserer Demokratie

Was ist das „Petitionsrecht“, was meint eigentlich „Vergesellschaftung“ und warum ist das „Briefgeheimnis“ immer noch wichtig, selbst wenn man keine Briefe schreibt? Wie bedeutsam die Grundrechte für das eigene Leben und unser Miteinander sind, möchten wir mit Ihnen digital spielerisch erkunden. Im Workshop stellen wir vor, wie das Spiel GG20 digital, in der Schule nutzbar gemacht werden kann, um über Demokratiewissen und -verständnis miteinander ins Gespräch zu kommen.

LEITUNG: Claudia Carla, Leiterin des Büros der Ev. Akademie der Nordkirche, Rostock und Claudia Kühhirt, Studienleiterin, Regionalzentrum für demokratische Kultur Landkreis und Hansestadt Rostock.

WORKSHOP 3: Institutionen spielerisch erkunden. Digitale Spiele als Mittel der Politischen Bildung

Digitale Spiele gehören mittlerweile zum fixen Bestandteil der Jugendkultur - umso wichtiger ist es, ihr Potenzial für den Unterricht zu nutzen! Gerade für die politische Bildung ergeben sich neue didaktische Möglichkeiten:

Oftmals als sperrig empfundene politische Prozesse und Institutionen lassen sich simuliert ‚erleben‘. Im Workshop werden digitale Spiele angespielt und ihre Einbindung im Unterricht vorgestellt.

LEITUNG: Dr. Alexander Preisinger, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Didaktik der Geschichte, Universität Wien

WORKSHOP 4: Erfahrungsbasierte Vermittlung der Arbeitsweise des Deutschen Bundestages

Seit 2003 nutzt der Besucherdienst des Bundestages Planspiele in seiner Arbeit. Stark frequentiert wird „Parlamentarische Demokratie spielerisch erfahren“, in dessen Rahmen der parlamentarische Gesetzgebungsprozess in etwa 3,5 Stunden praktisch erlebt werden kann. Daneben gibt es mit „Jugend und Parlament“ ein viertägiges Großplanspiel für 350 Teilnehmende und mittlerweile auch digitale Formate unterschiedlichen Zuschnitts. Thematisch wird das Angebot fortwährend weiterentwickelt und methodisch und strukturell angepasst. Im Workshop diskutieren wir die Möglichkeiten und Grenzen des Planspieleinsatzes zur Institutionenvermittlung auf Basis von Erfahrungen aus der Arbeit des Bundestages.

LEITUNG: Frank Burgdörfer, Inhaber und Geschäftsführer der Agentur polyspektiv, die das Planspielangebot des Bundestages konzipiert hat und in dessen Auftrag fortwährend optimiert.

Workshop 5: Planspiel “Europa Kontrovers“

Das Planspiel „Europa kontrovers“ thematisiert die Asyl- und Migrationspolitik in der EU. Es eignet sich dazu, die SchülerInnen mit den Institutionen und Entscheidungsprozessen der EU auf spielerische Art zu konfrontieren. Im Rahmen des Workshops wird das Spiel vorgestellt und in Teilen erprobt. Es wurde von der Landeszentrale für politische Bildung (LpB) in Kooperation mit dem Regionalzentrum für demokratische Kultur Mecklenburgische Seenplatte entwickelt und kann über die LpB als Spielbox oder digitale Broschüre bezogen werden.

LEITUNG: Dr. Lisa Klingsporn und Carsten Socke, LpB („Demokratie auf Achse“) Link zum Planspiel: <https://t1p.de/b3l3>