

Planspiel Inklusion 2.0

Roswitha Lebzelter & Thomas Lebzelter

Zusammenfassung

Das hier vorgestellte Planspiel Inklusion 2.0 wurde zum Einsatz in der Lehrer*innenausbildung an Hochschulen und Universitäten erstellt, um für die Studierenden ein praxisbezogenes und gleichzeitig spielerisches Lernformat für eine Annäherung an schulische Inklusion, zu der vielfach eine eigene Erfahrung fehlt, zu schaffen. Studierendengruppen entwickeln und diskutieren im Rahmen dieser Simulation anhand von Leitfragen aus dem Index für Inklusion von Booth und Ainscow (2002) inklusive Schulkonzepte, wobei das Einnehmen unterschiedlicher Rollen und damit Perspektiven ein wesentliches Element darstellt. Ziel des Planspiels Inklusion 2.0 ist der Kompetenzaufbau hinsichtlich inklusiver Kultur, Struktur und Unterrichtsplanung in einem kooperativen Lernformat. Das Planspiel wurde im Rahmen der Lehrer*innenbildung an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich mehrfach in Seminaren getestet und liegt hier in einer überarbeiteten Version vor. Gemeinsam mit den Evaluierungsergebnissen stellen wir mit dieser Publikation alle erforderlichen Unterlagen online frei zugänglich und geben Hinweise zu Adaptationen, die aufgrund landestypischer Unterschiede in Begrifflichkeiten und der Strukturierung des Schulwesens erforderlich sein können.

Schlagworte

Inklusion, Kooperatives Lernen, Lehramtsstudium, Lehrer*innenbildung, Planspiel, Schulentwicklung

Title

Simulation Game Inclusion 2.0

Abstract

The simulation game Inclusion 2.0 presented here was created for use in teacher training at colleges and universities to provide students with a practical and playful learning format for approaching inclusion at school, for which they often lack first-hand experience. As part of this simulation, groups of students develop and discuss inclusive school concepts based on questions on inclusive matters from Booth & Ainscow's Index for Inclusion (2002). Taking on different roles and thus perspectives is an essential element of the game. The aim of the simulation is to develop skills in inclusive culture, structure and lesson planning in a cooperative learning environment. The simulation game has been tested several times in seminars as part of the teacher training at the University College of Teacher Education Lower Austria and is available here in a revised version. Together with the evaluation results, this publication makes all the necessary documents freely available online and provides information on adaptations that may be necessary due to national differences in terminology and structuring of the education system.

Keywords

Cooperative learning, inclusion, school development, simulation game, teacher training

Inhaltsverzeichnis

1. Inklusion in der Lehrer*innenbildung
2. Motivation und Intention
3. Explorative Analyse von Teilnehmendenrückmeldungen
4. Ablauf des Planspiels Inklusion 2.0
 - 4.1. Die Rolle der Spielleitung
 - 4.2. Vorbereitung des Planspiels Inklusion 2.0
 - 4.3. Spielphase
 - 4.4. Inhaltliche und methodische Auswertungsphase
5. Bereitstellung des Planspiels Inklusion 2.0

Literatur

Kontakt

Zitation

1. Inklusion in der Lehrer*innenbildung

Die Festschreibung der Menschenrechte und ihre Übernahme in zahlreiche Verfassungen weltweit können als eine zentrale Errungenschaft des 20. Jahrhunderts angesehen werden. Ein fundamentaler Aspekt ist dabei, die gleichwertige Partizipation aller Menschen an der Gesellschaft in allen Bereichen sicherzustellen. Eine Bilanz an der Wende zum 21. Jahrhundert führte zum Beschluss von 17 Sustainable Development Goals (SDGs) im Rahmen der Vereinten Nationen, um auf eine nachhaltige und alle inkludierende Gesellschaftsentwicklung zu achten (United Nations [UN], 2015). Während deren Notwendigkeit weitgehend nicht mehr in Frage gestellt wird, zeigt konkret die Situation im Bildungsbereich Unklarheiten und Unsicherheiten, wie die Entwicklung hin zu einem inklusiven Schulkonzept aussehen und beschränkt werden kann. [1]

In dieser Arbeit wird das von uns entwickelte Planspiel Inklusion 2.0 präsentiert und in seiner aktualisierten Version publiziert. Das Planspiel wurde zur Verwendung in der Aus- und Weiterbildung von Pädagog*innen für Primar- und Sekundarstufe zum Kompetenzaufbau im Bereich schulischer Inklusion entwickelt. Die Planspielmethode hat sich bereits in verschiedenen Bereichen zum Kompetenzerwerb bewährt (Kriz, 2009). Einen theoretischen Hintergrund zum Einsatz der Methode Planspiel im Kontext Inklusion haben wir bereits in einer vorangegangenen Publikation (Lebzelter & Lebzelter, 2023) dargestellt, wovon wir zwei zentrale Aspekte an dieser Stelle wiederholen: Zum einen besteht eine methodische Überlappung zwischen Planspielen in Gruppen und kooperativen Lernformen, die mit den beiden Komponenten der positiven Interdependenz und der individuellen Übernahme von Verantwortung eine gute Eignung für inklusive Settings und Thematiken zeigen. Zum anderen enthalten Planspiele einen hohen dialogischen Faktor, welcher ebenfalls als zentraler Aspekt zur Überwindung von Exklusion gilt. [2]

In Kapitel 2 dieser Arbeit wird näher auf die Intentionen, die mit dem Planspiel Inklusion 2.0 verfolgt werden, eingegangen. Kapitel 3 berichtet über Evaluierungsergebnisse zu diesem Planspiel, die in den vergangenen Studienjahren gesammelt wurden. Ziel der vorliegenden Publikation ist es, das Planspiel allen Interessierten uneingeschränkt für die Verwendung in der Aus- und Weiterbildung bereitzustellen. Der Ablauf des Planspiels wird dazu in Kapitel 4 erläutert. Kapitel 5 beschreibt den Zugang zu dem für das Planspiel erforderlichen Arbeitsmaterial, das frei zum Download zur Verfügung steht, und gibt ergänzende Informationen zu landesspezifischen Aspekten. Über Rückmeldungen zum Einsatz des Planspiels freuen wir uns. [3]

2. Motivation und Intention

Die Entwicklung des Planspiels Inklusion 2.0 erfolgte im Rahmen der Pädagog*innenausbildung, konkret dem Lehramtsstudium für die Primarstufe an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich. Im Sinne der von Österreich ratifizierten UN-Behindertenrechtskonvention (UN, 2007) orientiert sich diese Ausbildung an einem inklusiven Bild von Schule (Bundesrahmengesetz zur Einführung einer neuen Ausbildung für Pädagoginnen und Pädagogen, 2013, §38 3(a); Biewer, 2016), wodurch sich die Frage nach einer geeigneten Kompetenzbildung im Bereich schulischer Inklusion ergab (Holzinger, Feyerer, Grabner, Hecht & Peterlini, 2019). Neben fachdidaktischen Fragen zur Differenzierung besteht dabei ein hoher Bedarf für Ausbildungsangebote, die die konkrete Umsetzung von Inklusion zum Thema haben. [4]

Ein inklusives, schulisches Setting ist durch die gleichberechtigte Lernerfahrung aller Schüler*innen unabhängig von deren Ausgangslagen in Bezug auf Lernfähigkeit, Bedürfnisse und Wahrnehmung gekennzeichnet (Prenzel, 2019). Da diese Situation aufgrund der bislang in Österreich bestehenden Praxis von leistungsbezogener Segregation (Biedermann, Weber, Herzog-Punzenberger & Nagel, 2016) bzw. begrenzt umgesetzter Integration (Feyerer, 2019) den Studierenden aus ihrer eigenen Schulzeit oder Unterrichtspraxis nicht vertraut ist, sind Ausbildungselemente angezeigt, die ein Verständnis einerseits für spezifische Bedarfe und andererseits für strukturelle Anforderungen an die Schulentwicklung erfassen. Mehrere Zugänge zu diesen Fragen liegen in der Literatur vor (Hurth & Jennessen, 2018; Jaschke-Hoffmann, 2019; Neumann, Hopmann, Wohnhas & Lütje-Klose, 2022; Rutter, Niemann & Racherbäumer, 2019). Aus dem Autorenteam liegt zum ersten Aspekt eine Arbeit zum Einsatz von Biographien im Unterricht vor (Lebzelter, 2021). Dem zweiten Aspekt soll mit dem hier vorgestellten Planspiel Inklusion 2.0 begegnet werden. Das Inklusionsverständnis, das beiden Arbeiten zugrunde liegt, sieht Inklusion als ein von seiner Idee her weites Konzept, das alle vulnerablen und marginalisierten Menschen einbezieht und jede Form von Etikettierung vermeidet (Werning, 2014). [5]

Um mit den in der Ausbildung typischen didaktischen Formaten kompatibel zu sein, wurde mit dem Planspiel Inklusion 2.0 ein Lernbaustein entwickelt, der in Seminaren oder Übungen mit Gruppengrößen von maximal 30 Studierenden und einem Zeitbudget von sechs bis sieben Stunden umgesetzt werden kann. Hinsichtlich der Kompetenzentwicklung der Studierenden setzt das Planspiel in folgenden Bereichen an: [6]

- Eine Sensibilisierung im Kontext Inklusion soll durch die Thematisierung von Diversität und den daraus resultierenden Bedürfnissen der Schüler*innen erreicht werden. Die Teilnehmenden erkennen durch Diskussionen mit ihren Kolleg*innen und in den Reflexionsphasen, Barrieren zu vermeiden, um die Partizipation aller an sozialen und unterrichtlichen Aktivitäten in der Schule zu ermöglichen. Im bisherigen Einsatz des Planspiels in fortgeschrittenen Semestern des Studiums kam hinzu, dass die Teilnehmenden Wissen zum Thema Inklusion aus vorangegangenen Semestern anwenden, erweitern und vertiefen konnten. [7]
- Die Übernahme einer Rolle, zu der die Teilnehmenden selbst keinen unmittelbaren Bezug aus der eigenen Lebens- oder Berufserfahrung haben, sensibilisiert im Sinne eines Perspektivwechsels für die unterschiedlichen professionellen Rollen im schulischen Kontext, um eine offene und kooperative Haltung zu fördern. [8]
- Der Schulentwicklungsprozess, der mit der Schulkonzept-Entwicklung im Rahmen des Planspiels simuliert wird, soll selbst als ein inklusiver Prozess wahrgenommen werden. Dies wird angestrebt, indem in der ersten Spielrunde Zeit der Entwicklung einer gemeinsamen Diskussionsbasis gewidmet wird. [9]
- Ein wesentlicher Aspekt des Planspiels Inklusion 2.0 ist seine Verknüpfung mit dem von Booth und Ainscow (2019) entwickelten Index für Inklusion. Der Index umfasst eine Sammlung von Leitfragen, die die drei Dimensionen *Inklusive Kultur*, *Inklusive Strukturen* und *Inklusive Praktiken* abdecken (Boban & Hinz, 2003). Diese Dreiteilung, die in den Spielrunden des Planspiels abgebildet wird, ermöglicht es den Studierenden, ein strukturiertes Bild einer

inklusive Schule von den Grundkonzepten hin zur täglichen Unterrichtsgestaltung zu gewinnen. [10]

- Ein Planspiel ist eine kooperative Lernform, in der Kommunikation und Diskussion zentrale Rollen spielen (Chernikova et al., 2020; Duke, 2014). Damit trägt das Planspiel Inklusion 2.0 zum Kompetenzaufbau hinsichtlich der Argumentation zu schul- und inklusionsrelevanten Themen bei (Meßner, Adl-Amini, Hardy & Engartner, 2021), was eine wesentliche Qualifikation für innerschulische Kommunikationsprozesse und für Kommunikation mit Erziehungspartner*innen darstellt. [11]
- Die kooperative Entwicklung von Lösungskonzepten ist ein zentrales Merkmal von Planspielen in Gruppen. Die hier erprobten und geübten Fertigkeiten sind gerade im Bereich der Teamarbeit in der Schule von großer Relevanz (Urban & Lütje-Klose, 2014). Hinzu kommt, dass die Teilnehmenden ein Verständnis für die Individualität und die Vielfalt von Lösungen für inklusive Schulen gewinnen und die Abhängigkeit der Lösung von den lokalen Gegebenheiten und allen teilhabenden Personen erfahren. [12]
- Auch wenn das Planspiel grundsätzlich darauf abzielt, Inklusion positiv zu belegen, ist es ergebnisoffen konzipiert. Mit der Auseinandersetzung mit dem Thema wird ein wesentlicher Teilschritt gesetzt. Die Spielleitung unterstützt in der Reflexionsphase die Teilnehmenden, ihre Erkenntnisse zu Möglichkeiten und Problemlagen in weiteren Schritten umzusetzen. [13]

In welchem Umfang diese Ziele erreicht werden konnten, wurde mithilfe von begleitendem Feedback zu den bisherigen Einsätzen des Planspiels in der Ausbildung für Lehrer*innen der Primarstufe untersucht. Das folgende Kapitel gibt einen Überblick über die Ergebnisse. [14]

3. Explorative Analyse von Teilnehmendenrückmeldungen

Das Planspiel Inklusion wurde in den Studienjahren 2022 und 2024 in einer Vorversion mit insgesamt vier Studierendengruppen erprobt. Das von 28 Teilnehmenden des ersten Erprobungszeitraums gegebene Feedback wurde vom Autorenteam anderorts dokumentiert und für eine Überarbeitung des Planspiels genutzt. Im Studienjahr 2024 basierte die Evaluierung auf insgesamt 32 Feedbackbögen, die von den Teilnehmenden ausgefüllt wurden, Notizen der Teilnehmenden während des Spiels und Beobachtungen des Autorenteam. Die Feedbackerhebung zum Planspiel design erfolgte, wie in Kapitel 4.4 erläutert, separiert von der Analyse des Planspielresultates. [15]

Die Feedbackbögen enthielten drei offene Satzergänzungen: [16]

- Ich nehme vom Planspiel Inklusion mit ...
- Interessant fand ich an meiner Rolle ...
- Verbessern könnte man ...

Bei der ersten Satzergänzung ging es um eine persönliche Einschätzung des Lerngewinns durch das Planspiel Inklusion. Aus den Antworten lassen sich sechs häufig auftretende Rückmeldungen identifizieren: [17]

- Alle Meinungen zu berücksichtigen und alle zu Wort kommen zu lassen, wurde als eine Herausforderung wahrgenommen. Diese Rückmeldung zeigt die erfolgte Sensibilisierung für Fragen der gleichberechtigten Partizipation und für die Berücksichtigung unterschiedlicher Positionen am Beispiel der Diskussionen im Rahmen des Planspiels Inklusion. [18]
- Gesprächsregeln, gegenseitige Wertschätzung und genaues Zuhören wurden als sehr wichtig erkannt. [19]

- Teamwork und Zusammenarbeit aller sind ausschlaggebend für den Erfolg als Gruppe. In diesem Zusammenhang wurde auch die Berücksichtigung der unterschiedlichen Erfahrungen und Expertisen der Teilnehmenden betont. [20]
- Die Möglichkeit des Perspektivwechsels wurde ebenfalls sehr positiv bewertet. [21]
- Das Planspiel Inklusion wurde als inspirierend für die eigene Unterrichtstätigkeit angesehen. [22]
- Die Studierenden waren von der Vielfalt der Aspekte, die beim Erstellen eines inklusiven Schulkonzepts zur berücksichtigen sind, überrascht. Hierin zeigt sich ein gewachsenes Verständnis für die Komplexität des Themas und die daraus folgende Individualität der Lösungswege. [23]

Bei der zweiten Satzergänzung stand die im Spiel eingenommene Rolle im Mittelpunkt (zur Rollenverteilung siehe 4.2). Damit wollten wir vor allem eine Reflexion der rollenbezogenen eigenen Handlungen innerhalb des Planspiels Inklusion erreichen. Das Einnehmen ungewohnter Standpunkte und Interessen (z. B. Schulfachlehrer*in, Elternvertretung) wurde als eine interessante Herausforderung angesehen, obwohl angemerkt wurde, dass das Einleben in diese fremden Rollen teils als sehr schwierig empfunden wurde. Generell wurde der ermöglichte Perspektivenwechsel positiv bewertet. Teilnehmende, die die Rollen von Lehrer*innen für die Primarstufe bzw. für die Sekundarstufe übernommen hatten, berichteten über neue Erkenntnisse hinsichtlich der Unterschiede in der Inklusion zwischen den beiden Stufen. Positiv vermerkt wurde die Möglichkeit, die Rolle in einer gewissen Freiheit und basierend auf eigenen Erfahrungen zu gestalten. Auch angemerkt wurde, dass das Einfinden in die Rolle einige Zeit benötigt, teils bis zur dritten Spielrunde, wobei auch eine Veränderung der eigenen Rolle im Lauf des Planspiels Inklusion gesehen wurde. Für die Version 2.0 wurden die Rollenkarten (Abb. 2) mit konkreten Vorschlägen zur leichteren Rollenfindung versehen. [24]

Der dritte Punkt des Feedbackbogens bot Platz für Verbesserungsvorschläge basierend auf der eigenen Spielerfahrung. Mit Abstand am häufigsten wurde rückgemeldet, dass die vorgesehene Zeitspanne (ca. 50 Minuten in diesen Einsätzen des Planspiels) zu kurz angesetzt war. Weitere Wünsche betrafen genauere Informationen zu den Szenariodetails und zu den Rollen. Die Ereigniskarten – gespielt wurde z. B. die in Abb. 4 dargestellte – wurden von einigen Teilnehmenden eher als störend empfunden. Tatsächlich gelangten alle untersuchten Gruppen nach kurzer Einarbeitungszeit zu intensiven Diskussionen und zeigten einen zielgerichteten Arbeitsprozess. [25]

Zusätzlich wurden von der Spielleitung Beobachtungen während des Planspiels im Sinne einer Aktionsforschung durchgeführt. So zeigten sich im Rollenverständnis der Studierenden typische Schlüsselbegriffe aus einführenden Lehrveranstaltungen des Studiums wie Achtsamkeit, offenes und erforschendes Lernen, Barrierefreiheit oder Mehrsprachigkeit. [26]

Die meisten untersuchten Gruppen hatten kein Problem, eine Vielzahl von Ideen zu entwickeln. Vieles davon war im strukturellen und unterrichtspraktischen Bereich angesiedelt. Die Erkenntnis, auf welche grundlegenden Leitlinien (Kultur) sich diese zurückführen ließen, wurde vielfach erst in den Konferenzphasen mit der Spielleitung bzw. in der Auswertungsphase erreicht. [27]

Zusammenfassend leiten wir aus den Beobachtungen während des Planspiels und aus den Rückmeldungen der Teilnehmenden zum Planspiel design ab, dass die angestrebten Ziele erreicht werden. Die Ergebnisse der aktuellen Untersuchung sind in sehr guter Übereinstimmung mit den Rückmeldungen, die 28 Studierende im Jahr 2022 gaben (Lebzelter & Lebzelter, 2023). In dieser ersten Untersuchung wurde zusätzlich betont, dass die Fragen aus dem Index für Inklusion sehr hilfreich bei der Entwicklung des Schulkonzepts waren. In der aktuellen Untersuchung gab es im Feedback weniger Bezugnahme auf den Index für Inklusion, vermutlich aufgrund einer besseren Kenntnis des Index aus anderen Lehrveranstaltungen. [28]

Aufgrund der Ergebnisse in der Auswertungsphase, der Beobachtungen während des Planspiels und der Teilnehmendentrückmeldungen wurde die hier veröffentlichte Version 2.0 erstellt, in der die Rollenkarten komplett überarbeitet wurden und nun eine Auswahl an Charakteristika, die angekreuzt werden können, enthalten. Damit sollen die Teilnehmenden dabei unterstützt werden, schneller in ihre je individuelle Rolle hineinzufinden. Die vorgesehene Spieldauer wurde erweitert und die Ereigniskarten wurden optional. Letzteres gibt nun der Spielleitung die Möglichkeit, ihre Rolle als Akteur*in dem gewünschten Lernziel und der Zielgruppe anzupassen und somit z. B. zwischen einem ersten Herantasten an eine inklusive Schule mit Studierenden und einer Verwendung in der Schulentwicklung mit einem bestehenden Lehrerkollegium differenzieren zu können. [29]

4. Ablauf des Planspiels Inklusion 2.0

Das Planspiel Inklusion 2.0 besteht aus einer Vorbereitungsphase, einer Spielphase mit drei Spielrunden und einer Auswertungsphase (Abb. 1). Jede Spielrunde wird durch eine Analyse (Konferenzphase) mit der Spielleitung abgeschlossen. Nach Auswertung mehrerer Einsätze des Planspiels in der Aus- und Weiterbildung empfehlen wir, etwa sechs Stunden für das gesamte Planspiel vorzusehen. Eine Aufteilung dieser sechs Stunden über mehrere Tage ist möglich, wobei Spielrunde und Analyse der Spielrunde nicht getrennt werden sollten. Um den aufbauenden Charakter des Planspiels nicht zu gefährden, sollte aber zwischen den einzelnen Teilen nicht mehr als eine Woche liegen. [30]

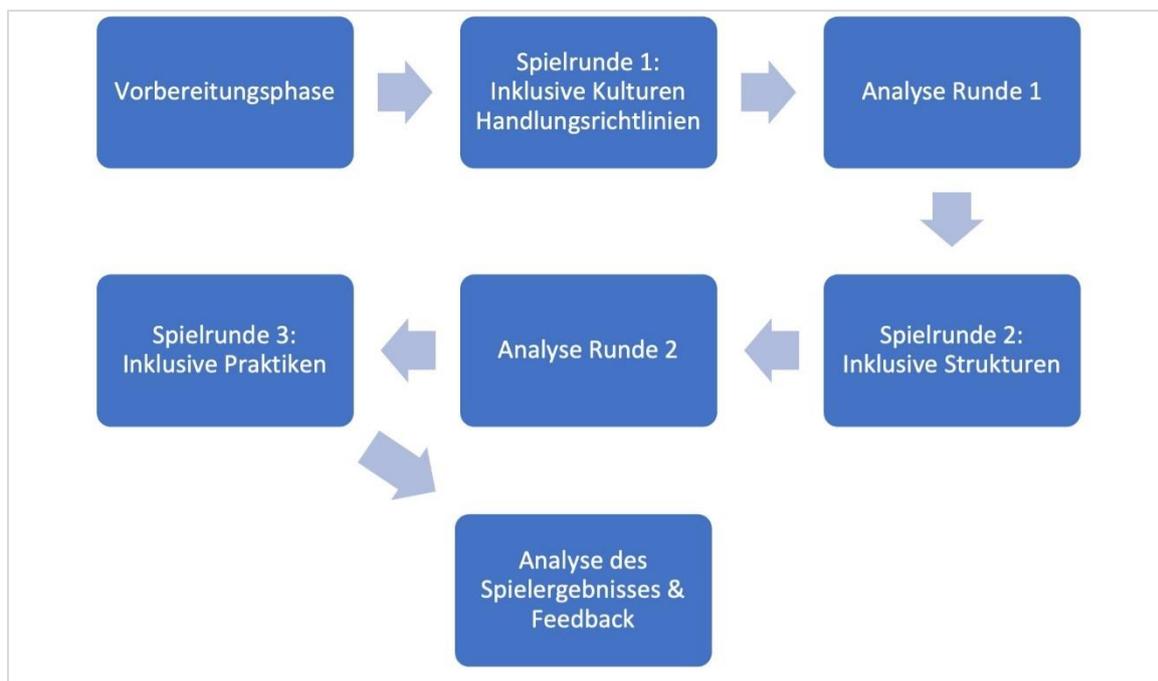


Abbildung 1: Überblick über den Ablauf des Planspiels Inklusion 2.0

4.1. Die Rolle der Spielleitung

Das Planspiel Inklusion 2.0 benötigt eine Spielleitung, die mit Grundfragen zur Schulentwicklung und zum Themenfeld Inklusion im schulischen Bereich vertraut ist. Da der Index für Inklusion (Booth & Ainscow, 2019) eine zentrale Rolle im Planspiel einnimmt, sollte sich die Spielleitung vorab mit dessen Aufbau, insbesondere mit den drei Dimensionen des Index, auseinandergesetzt haben. Die Spielleitung hat dabei zwei wesentliche Funktionen: Erstens fungiert sie als Begleiter*in der Spielgruppen, unterstützt diese bei Unklarheiten und dokumentiert den Ablauf für die abschließende Auswertungsphase. Zweitens greift sie steuernd in das Spiel ein, da sie die Rolle der politischen Verwaltung einnimmt (Akteur*in) und durch Ereigniskarten den Spielablauf beeinflusst. Diese Steuermaßnahmen sollen jedoch nur in kleinem Umfang gesetzt werden, zentral ist der Dialog- und Entwicklungsprozess innerhalb der Gruppen. Erfahrungen mit der Leitung von Planspielen oder der Begleitung von Lerngruppen sind für die Aufgaben der

Spielleitung von Vorteil. Aus den genannten Kriterien erscheinen Hochschullehrende oder Schulleiter*innen mit Praxiserfahrung im Bereich Inklusion sehr gut für die Spielleitung qualifiziert. Hierzu erhofft sich das Autorenteam Rückmeldungen aus der Verwendung des Planspiels Inklusion 2.0. [31]

4.2. Vorbereitung des Planspiels Inklusion 2.0

Je nach Anzahl der Teilnehmenden werden zunächst Spielgruppen gebildet. Gruppengrößen von acht bis zwölf Personen haben sich in der Praxis bewährt. In der Vorbereitungsphase (Spieleinführung) sind alle Gruppen beisammen, für die Spielphase empfiehlt es sich, darauf zu achten, dass jede Gruppe einen eigenen Raum zur Verfügung hat. Die Spielleitung erklärt den Teilnehmenden, dass sie das Team einer Schule bilden, das den Auftrag für eine inklusive Neuausrichtung dieser Schule mit organisatorischen und pädagogischen Entwicklungslinien erhält. Dafür bekommen die Teilnehmenden zunächst einen als Fortbildung titulierten Impuls in Form mehrerer Videos über Schulprojekte, die Inklusion auf verschiedenen Wegen bereits realisieren konnten. Ein Beispiel für einen Einleitungstext sowie Links zu geeigneten Videos sind als Teil des Online-Materials bereitgestellt. Die Spielgruppen erhalten demografische Daten der fiktiven Schüler*innen und Angaben zu personellen, finanziellen und räumlichen Ressourcen. [32]

Planspiel Inklusion
Rollenkarte

Vor- und Nachname: _____

Schulleitung

Besondere Aufgaben im Spiel
Sie wurden zur Leitung der Schule bestellt. In dieser Rolle sind Sie vorrangige*r Repräsentant*in der Schule nach außen, somit auch gegenüber der Gemeinde (Spielleitung). Intern sorgen Sie für die Einhaltung der gesetzlichen und organisatorischen Regeln.

Sie haben die Aufgabe, die Entwicklungs- und Entscheidungsprozesse während des Planspiels zu dokumentieren und für die Gruppe bei Bedarf zusammenzufassen.

Zu Beginn des Planspiels definieren Sie mit Ihrem Team, wie Entscheidungen getroffen werden.
Für den Diskussionsprozess können Sie eine Moderatorin oder einen Moderator innerhalb des Schulteams zur Unterstützung bestellen.

Charakterisierung der eigenen Rolle
Gestalten Sie anhand der untenstehenden Kriterien Ihre Rolle und agieren Sie im Spiel entsprechend.

Welcher Typ von Führungsperson wollen Sie sein?

Theoretiker*in Harmoniesüchtige*r Gärtner*in
 Fädenzieher*in Standardisierer*in Asphaltierer*in
 DIY-(wo)man Beobachter*in _____

Mit welchen Begriffen würden Sie gerne beschrieben werden? Entscheiden Sie sich für maximal drei Begriffe!

wertschätzend kooperativ kompetent innovativ
 unterhaltsam aufgeschlossen entscheidungsstark empathisch
 kritisch _____

Welchem Satz zum Thema Inklusion stimmen Sie am ehesten zu?

Inklusion ist eine Haltung im Sinne der Wertschätzung aller Menschen, unabhängig von deren jeweiligen Ressourcen (C. Dannenbeck).
 Inklusion bedeutet, dass nicht der Einzelne in bestehende Strukturen integriert wird, sondern Strukturen von Anfang an so geschaffen werden, dass jede*r von Anfang an als zugehörig betrachtet wird (T. Alicko).
 Inklusion ist machbar. Wir können hier und jetzt etwas verändern (K.-H. Imhäuser).

Persönliche Ergänzungen:

Abbildung 2: Beispiel für eine Rollenkarte. Die hier verwendeten Begriffe für die Charakterisierung des Führungsstils wurden aus Höfler, Bodingbauer, Dolleschall und Schwarenthorer (2014, S. 6f.) entnommen. Die Angabe des Namens hat organisatorische Gründe, da das Spiel über mehrere Tage verteilt stattfinden kann; die Vergabe eines neuen Namens ist hier nicht gedacht.

Danach beginnt die Vorbereitungsphase innerhalb der Spielgruppen, in der die Rollen innerhalb des Schulteams verteilt werden: Schulleitung, pädagogisches Personal, allgemeines Personal, Elternvertretung etc. Zu jeder Rolle gibt es eine Rollenkarte (Abb. 2) mit Informationen sowie einem Abschnitt, in dem jede*r Spieler*in die eigene Rolle anhand einiger Fragen und Kriterien

nach eigener Wahl genauer spezifiziert. Die Übernahme einer Rolle erfolgt über einen Aushandlungsprozess innerhalb der Spielgruppe, wobei sowohl Notwendigkeiten (eine Schulleitung) als auch persönliche Interessen Platz haben sollen. Den Teilnehmenden wird von der Spielleitung empfohlen, Rollen zu wählen, die sie im wirklichen Leben nicht innehaben. Die Befassung mit diesen Rollenkarten stellt eine erste persönliche Auseinandersetzung mit Inklusion dar, sowohl in Form der Begegnung mit einer bislang wenig vertrauten Rolle als auch in Form der vorzunehmenden Spezifizierungen. [33]

Nach der Übernahme der Rollen einigt sich die Spielgruppe unter Anleitung durch die Schulleitung auf Richtlinien zur Diskussion und zur Entscheidungsfindung, sowie zur Dokumentation der Ergebnisse. Die Spielleitung achtet darauf, dass jede Gruppe die einzelnen Schritte der Vorbereitungsphase vollständig durchläuft. [34]

4.3. Spielphase

Die Aufgabe an die Akteure (Teilnehmende in ihren Rollen) ist es, in drei Spielrunden ein Konzept für eine (fiktive) inklusive Schule zu entwickeln. Jede Spielrunde beginnt damit, dass die Spielgruppe mehrere Indikatoren aus dem Index für Inklusion als Referenz in Form einer Indexkarte (Abb. 3) erhält. In der ersten Runde sind diese Indikatoren der Dimension *Inklusive Kulturen* entnommen, in der zweiten Runde der Dimension *Inklusive Strukturen* und in der dritten Runde der Dimension *Inklusive Praktiken*. Die Indikatoren fungieren in jeder Runde als begleitender Impuls für die (Weiter-)Entwicklung des Schulkonzepts, indem sie einerseits mögliche Ansatzpunkte aufzeigen und andererseits zur Prüfung der in die Diskussion eingebrachten Vorschläge dienen. [35]

- Heißt die Schule alle Kinder und Jugendlichen aus ihrem Umfeld willkommen, unabhängig von ihrem finanziellen und familiären Hintergrund, ihrer Abstammung und ihren Schulleistungen? (A1.1 i)
- Können die Kinder und Jugendlichen darauf vertrauen, dass sie Unterstützung bekommen, wenn sie Schwierigkeiten haben? (A1.4 p)
- Sind alle Schüler*innen in Aufgaben eingebunden, die zur Schulentwicklung beitragen? (A1.7 l)
- Vermeidet es das Schulpersonal, Schüler*innen hierarchisch in "normale" Schüler*innen, Schüler*innen mit "sonderpädagogischem Förderbedarf/individuellem Bildungsbedarf" oder "Inklusionskinder" einzuteilen? (A2.6 t)
- Herrscht Einigkeit darüber, dass sich Werte vor allem im Handeln zeigen und weniger in Worten? (A2.1 b)

Abbildung 3: Beispiel für eine Indexkarte. Die dargestellten Fragen sind der deutschen Übersetzung des Index für Inklusion (Booth & Ainscow, 2019) entnommen.

In der ersten Runde ist es das Ziel jeder Gruppe, aus ihren Rollen heraus die grundlegenden Handlungsrichtlinien zu erarbeiten, auf denen das Schulkonzept ruhen soll. Dazu können Elemente wie die Willkommenskultur oder die Vermeidung von Etikettierungen gehören. Wie bei Planspielen üblich, sind viele verschiedene Lösungsvarianten dieser Aufgabe möglich. Am Ende der ersten Runde werden diese Handlungsrichtlinien verschriftlicht und mit der Spielleitung im Gruppensetting diskutiert, wobei die Spielleitung darauf achtet, dass zwischen den drei Dimensionen unterschieden wird. Die Teilnehmenden und die Spielleitung bleiben dabei in ihren Rollen, wobei die Spielleitung für eventuell erforderliche Beratungen zum Spielablauf ihre Rolle verlässt. Die Erfahrung mit dem Planspiel Inklusion zeigt, dass gerade am Anfang des Spiels der Fokus auf die Dimension Inklusive Kulturen schwerfällt. Die Rückführung eines schulischen Vorhabens auf die dahinterstehende inklusive Kultur ist jedoch ein wesentlicher Aspekt, der mit diesem Planspiel geübt werden soll, da nur mithilfe dieser grundlegenden Ebene untersucht werden kann, ob eine spezifische Maßnahme tatsächlich zu einer inklusiven Schule beiträgt. Je nach Verlauf sollte die erste Runde nach etwa 90 Minuten beendet werden. [36]

Die Runden zwei und drei können erfahrungsgemäß etwas kürzer angesetzt werden, da die gewonnenen Grundlagen hinsichtlich des Themas und hinsichtlich der Kommunikation innerhalb der Gruppe den Ablauf beschleunigen. In der zweiten Runde werden schulische Strukturen definiert, die einen inklusiven Schulalltag erleichtern. In der dritten Runde liegt der Fokus auf dem Unterrichtsgeschehen. Auch in diesen beiden Runden wird jeweils am Anfang eine Indexkarte ausgegeben und in der Konferenzphase am Ende jeder Runde mit der Spielleitung diskutiert. In dieser Konferenzphase ist auch vorzusehen, dass die Gruppe Wünsche nach zusätzlichen Ressourcen äußern kann. Die Spielleitung kann in ihrer Rolle eines politischen Vertreters bzw. einer politischen Vertreterin zum Beispiel personelle Unterstützung in Form von Gemeindefreier*innen oder räumliche Ressourcen anbieten. Wenn möglich sollte eine Spielrunde nicht durch eine Pause unterbrochen werden, jedoch eignet sich der Moment nach der Konferenzphase für eine Unterbrechung. [37]

Die Spielleitung hat zusätzlich die Möglichkeit, während einer Spielrunde eine Ereigniskarte (Abb. 4) einzubringen. Die Ereigniskarten enthalten besondere Rahmenbedingungen, die sich während eines Schuljahres ergeben können und von der Gruppe in ihrer Planung zu berücksichtigen sind. Den Einsatz von Ereigniskarten haben einige Teilnehmende als ablenkend und störend empfunden (Kapitel 3). Gleichzeitig sind die Ereignisse realen Situationen im Schulbetrieb nachempfunden und tragen somit zu einer realistischen Gestaltung bei. Der Einsatz von Ereigniskarten ist ein optionales Element des Planspiels Inklusion 2.0. [38]

Ereigniskarte	Einige Eltern von Volksschulkindern ersuchen um einen Termin bei der Schulleitung, da sie sich Sorgen machen, dass ihre Kinder nicht genug lernen und Probleme beim Übergang in die AHS haben werden.
----------------------	---

Abbildung 4: Beispiel für eine Ereigniskarte

4.4. Inhaltliche und methodische Auswertungsphase

Die Nachbereitung im Sinne eines Debriefing (Kriz, 2009), in der die Teilnehmenden und die Spielleitung ihre Rollen wieder verlassen, stellt einen wichtigen Teil zur Ergebnissicherung des Planspiels Inklusion 2.0 dar und sollte einen Zeitslot von wenigstens 45 Minuten erhalten. In dieser Phase kommen wieder alle Gruppen zusammen und präsentieren zunächst jeweils die Grundzüge des von ihnen entwickelten Schulkonzepts, um diese in einer kritischen und offenen Diskussion ohne Wertung zu vergleichen. Die zweite Hälfte der Auswertungsphase dient der Reflexion des Diskussionsprozesses mit Schwerpunkt auf die übernommenen Rollen, das gegenseitige Verständnis, die Partizipation aller Beteiligten und die Entscheidungsfindung. Um den Erfolg des Planspiels im Kontext der Kompetenzentwicklung zu evaluieren, empfehlen wir ein anonymes, schriftliches Feedback als Abschluss, das zur Selbstreflexion, aber auch als Rückmeldung an die Spielleitung dient. Ein Beispiel für einen Feedbackbogen ist als Teil des Spielmaterials online verfügbar. [39]

5. Bereitstellung des Planspiels Inklusion 2.0

Das Planspiel Inklusion 2.0 ist kostenfrei unter Verweis auf das Autorenteam verwendbar. Alle dafür erforderlichen Unterlagen sind online unter ResearchGate¹ abrufbar. Dabei können die Spielanleitung, die Rollen-, Index- und Ereigniskarten, sowie ein Feedbackbogen heruntergeladen werden. Die Spielanleitung enthält die Links zu den Videos, die als Einstieg gezeigt werden.

Das Spiel ist auf das österreichische Schulsystem abgestimmt, kann aber leicht auf andere Rahmenbedingungen adaptiert werden. Tabelle 1 gibt einen Überblick darüber, an welchen Stellen gegebenenfalls Änderungen vorzunehmen sind. [40]

Das österreichische Bildungssystem unterscheidet zwischen verschiedenen Schulerhaltern. Für den Pflichtschulbereich (1.-9. Schulstufe) ist dies in der Regel die Gemeinde (Kommune), in der sich die Schule befindet. Die politische Vertretung, die die Spielleitung in unserem Planspiel einnimmt, entspricht in diesen Fällen also einem/einer Entscheidungsträger*in auf kommunaler Ebene. Berufsbildende höhere Schulen (9.-13. Schulstufe) sowie allgemeinbildende höhere Schulen (5.-12. Schulstufe) unterstehen der Bundesverwaltung, wodurch sich auch die Rolle der Spielleitung formal ändert. De facto ist durch diese Unterscheidung keine Änderung im Spielverlauf gegeben, grundsätzlich ist das Planspiel Inklusion 2.0 aber für den Einsatz im Kontext Pflichtschule ausgerichtet. [41]

Tabelle 1

Übersicht zu Fachtermini, die im Planspiel je nach nationalen Rahmenbedingungen zu adaptieren sind

Begriff	Erwähnung im Planspiel	Bedeutung
Primarstufe	Rollenkarten, Ereigniskarten	1.-4. Schulstufe entsprechend dem Alter von ca. sechs bis zehn Jahren
Sekundarstufe 1	Rollenkarten, Ereigniskarten	5.-9. Schulstufe, entsprechend dem Alter von ca. elf bis 15 Jahren (Ende der Schulpflicht)
Quereinsteiger*in	Rollenkarten	Person im Schuldienst, die aus einem anderen Berufsfeld kommt, ein fachrelevantes Hochschulstudium abgeschlossen hat und berufs-begleitend eine Pädagogikausbildung nachholt.
Schulassistent*in	Rollenkarten	Person, die Schüler*innen hilft, sich in der Klasse zu integrieren und die alltäglichen wie schulischen Anforderungen zu meistern. Sie begleitet individuelles Lernen und pflegt den Austausch mit Lehrer*innen und Erziehungs-berechtigten.
Elternvertreter*in	Rollenkarten	Die Elternvertretung ist in Österreich gesetzlich verankert. Sie wird von den Eltern und Erziehungsberechtigten der Schule gewählt und hat ein Mitspracherecht bei gewissen schulischen Entscheidungen.

Nutzer*innen des Planspiels Inklusion 2.0 werden gebeten, den im Downloadbereich zur Verfügung gestellten Fragebogen auszufüllen und an die Autor*innen zu retournieren. Für Publikationen, die sich auf das Planspiel Inklusion 2.0 beziehen bzw. von dessen Einsatz berichten, wird ersucht, die vorliegende Publikation zu zitieren. [42]

¹ doi: [10.13140/RG.2.2.20091.22569](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20091.22569)

Literatur

Biedermann, A., Weber, C., Herzog-Punzenberger, B. & Nagel, A. (2016). Auf die Mitschüler/innen kommt es an? Schulische Segregation – Effekte der Schul- und Klassenzusammensetzung in der Primarstufe und der Sekundarstufe I. In M. Bruneforth, F. Eder, K. Krainer, C. Schreiner, A. Seel & C. Spiel (Hrsg.), *Nationaler Bildungsbericht Österreich 2015, Band 2. Fokussierte Analysen bildungspolitischer Schwerpunktthemen* (S. 133–174). Graz: Leykam. doi: [10.17888/nbb2015-2-4](https://doi.org/10.17888/nbb2015-2-4)

- Biewer, G. (2016). Lehrer/innenbildung für Inklusion in der Sekundarstufe. Internationale Entwicklungen und Problemlagen am Beispiel Österreichs. *Vierteljahresschrift für Heilpädagogik und ihre Nachbargebiete*, 85(4), 323–329. doi: [10.2378/vhn2016.art40d](https://doi.org/10.2378/vhn2016.art40d)
- Boban, I. & Hinz, A. (2003). *Index für Inklusion. Lernen und Teilhabe in der Schule der Vielfalt entwickeln*. Halle-Wittenberg: Marthin-Luther-Universität. Verfügbar unter: <https://www.ee-net.org.uk/resources/docs/Index%20German.pdf>
- Booth, T. & Ainscow, M. (2002). *Index for Inclusion. Developing learning and participation in schools*, Centre for Studies on Inclusive Education. Verfügbar unter: <https://www.ee-net.org.uk/resources/docs/Index%20English.pdf>
- Booth, T. & Ainscow, M. (2019). *Index für Inklusion. Ein Leitfaden für Schulentwicklung* (2. überarbeitete und erweiterte Auflage). Weinheim, Basel: Beltz.
- Chernikova, O., Heitzmann, N., Stadler, M., Holzberger, D., Seidel, T. & Fischer, F. (2020). Simulation-Based Learning in Higher Education. A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 90(4), 499–541. doi: [10.3102/0034654320933](https://doi.org/10.3102/0034654320933)
- Duke, R. D. (2014). *Gaming: The Future's Language*. Bielefeld: wbv. doi: [10.3278/6004424w](https://doi.org/10.3278/6004424w)
- Feyerer, E. (2019). Kann Inklusion unter den Strukturen des segregativen Schulsystems in Österreich gelingen? In J. Donlic, E. Jaschke-Hoffmann & H. K. Peterlini (Hrsg.), *Ist inklusive Schule möglich? Nationale und internationale Perspektiven* (Pädagogik, S. 61–76). Bielefeld: transcript. doi: [10.14361/9783839443125-004](https://doi.org/10.14361/9783839443125-004)
- Höfler, M., Bodingbauer, D., Dolleschall, H. & Schwarenthorer, F. (2014). *Abenteuer Change Management. Handfeste Tipps aus der Praxis für alle, die etwas bewegen wollen* (5. Auflage). Frankfurt am Main: Frankfurter Allgemeine Buch.
- Holzinger, A., Feyerer, E., Grabner, R., Hecht, P. & Peterlini, H. K. (2019). Kompetenzen für Inklusive Bildung - Konsequenzen für die Lehrerbildung. In S. Breit, F. Eder, K. Krainer, C. Schreiner, A. Seel & C. Spiel (Hrsg.), *Nationaler Bildungsbericht Österreich 2018, Band 2. Fokussierte Analysen und Zukunftsperspektiven für das Bildungswesen* (S. 63–98). Graz: Leykam. doi: [10.1788/nbb2018-2-2](https://doi.org/10.1788/nbb2018-2-2)
- Hurth, S. & Jennessen, S. (2018). Forschendes Lernen als Option einer inklusionsorientierten Lehrkräftebildung. *Zeitschrift für Heilpädagogik*, 69(7), 334–341.
- Jaschke-Hoffmann, E. (2019). Diversität und Inklusion in der Lehrerinnen- und Lehrerausbildung. Phänomenologische Vignette als Zugang. In J. Donlic, E. Jaschke-Hoffmann & H. K. Peterlini (Hrsg.), *Ist inklusive Schule möglich? Nationale und internationale Perspektiven* (Pädagogik, S. 181–196). Bielefeld: transcript. doi: [10.14361/9783839443125-010](https://doi.org/10.14361/9783839443125-010)
- Kriz, W. (2009). Planspiel. In S. Kühl, P. Strodtholz & A. Taffertshofer (Hrsg.), *Handbuch Methoden der Organisationsforschung. Quantitative und Qualitative Methoden* (S. 558–578). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. doi: [10.1007/978-3-531-91570-8_27](https://doi.org/10.1007/978-3-531-91570-8_27)
- Lebzelter, R. (2021). Kompetenz durch Kontakt: Perspektivenwechsel in Lehrveranstaltungen initiieren. *QfI - Qualifizierung für Inklusion*, 3(2). doi: [10.21248/qfi.78](https://doi.org/10.21248/qfi.78)
- Lebzelter, R. & Lebzelter, T. (2023). Planspiel Inklusion. In C. Sippl, G. Brandhofer & E. Rauscher (Hrsg.), *Futures Literacy. Zukunft lernen und lehren* (Pädagogik für Niederösterreich, Bd. 13, S. 87–96). Innsbruck: Studienverlag. doi: [10.53349/oa.2022.a2.170](https://doi.org/10.53349/oa.2022.a2.170)
- Meßner, M. T., Adl-Amini, K., Hardy, I. & Engartner, T. (2021). Planspiel "Förderausschuss". Konzeption und Material zur analogen wie digitalen Umsetzung in der inklusionsorientierten Lehrkräftebildung. *HLZ - Herausforderung Lehrer*innenbildung*, 4(1), 309–328. doi: [10.11576/hlz-4281](https://doi.org/10.11576/hlz-4281)
- Neumann, P., Hopmann, B., Wohnhas, V. & Lütje-Klose, B. (2022). Der Rollenhut als Vermittlungsmedium. Rollenklärungsprozesse im Kontext multiprofessioneller Kooperation als Thema universitärer Aus- und Fortbildungen von Lehrkräften und Sozialpädagog*innen. *HLZ - Herausforderung Lehrer*innenbildung*, 5(1), 13–25. doi: [10.11576/hlz-4949](https://doi.org/10.11576/hlz-4949)
- Prenzel, A. (2019). *Pädagogik der Vielfalt. Verschiedenheit und Gleichberechtigung in Interkultureller, Feministischer und Integrativer Pädagogik*. Wiesbaden: Springer VS. doi: [10.1007/978-3-658-21947-5](https://doi.org/10.1007/978-3-658-21947-5)

Rutter, S., Niemann, J. & Racherbäumer, K. (2019). Wege inklusiver Schulentwicklung. Ein planspielbasiertes Seminarkonzept. *HLZ - Herausforderung Lehrer*innenbildung*, 2(3), 146–164. doi: [10.4119/hlz-2478](https://doi.org/10.4119/hlz-2478)

United Nations. (2007). *Convention on the rights of persons with disabilities and optional protocol*. New York: UN.

United Nations. (2015). *Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. General Assembly Resolution*. New York: UN.

Urban, M. & Lütje-Klose, B. (2014). Professionelle Kooperation als wesentliche Bedingung inklusiver Schul- und Unterrichtsentwicklung. Teil 2: Forschungsergebnisse zu intra- und interprofessioneller Kooperation. *Vierteljahresschrift für Heilpädagogik und ihre Nachbargebiete*, 83(4), 283–294.

Werning, R. (2014). Stichwort: Schulische Inklusion. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 17(4), 601–623. doi: [10.1007/s11618-014-0581-7](https://doi.org/10.1007/s11618-014-0581-7)

Kontakt

Roswitha Lebzelter, Pädagogische Hochschule Niederösterreich, Department Diversität, Mühlgasse 67, A-2500 Baden bei Wien

E-Mail: r.lebzelter@ph-noe.ac.at

Zitation

Lebzelter, R. & Lebzelter, T. (2025). Planspiel Inklusion 2.0. *Qfl - Qualifizierung für Inklusion*, 7(1), doi: [10.21248/Qfl.174](https://doi.org/10.21248/Qfl.174)

Eingereicht: 12. August 2024

Veröffentlicht: 15. Juli 2025



Dieser Text ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/) Lizenz.