METHODISCHE UND DIDAKTISCHE HINWEISE

Sek.I

Wirtschaft

Intention und Anlage des Hefts

Das vorliegende Basisheft „Wirtschaft" bildet die grundlegenden Mechanismen wirtschaftlichen Handelns ab und verdeutlicht exemplarisch an gegenwärtigen ökonomischen Problemzusammenhängen die politische Dimension wirtschaftlicher Entscheidungen. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich sowohl mit ökonomischen Alltagssituationen im Privatraum als auch mit staatlichen und überstaatlichen Entscheidungsprozessen auseinander. Sie werden spielerisch und experimentell an ökonomische Sachzusammenhänge herangeführt, um sich diese anschließend aufgabengeleitet selbst zu erschließen. Jedes Kapitel fordert die Schülerinnen und Schüler dazu auf, auf Grundlage des erworbenen Wissens eigenständig zu urteilen und Handlungsoptionen zu erkennen. Dies geschieht häufig in methodisch gerahmten Settings, in denen Schülerinnen und Schüler eigene, aber auch fremde Positionen vertreten oder verschriftlichen müssen.
Das vorliegende Heft gliedert sich in drei Kapitel, die sich unabhängig voneinander unterrichten lassen. Den themenbezogenen Kapiteln 2 und 3 ist das Kapitel 1 „Spielerisch: Ökonomisch denken und handeln" vorangestellt. Dieses Kapitel enthält Spiele, Simulationen und Experimente zu ökonomischen Basiskonzepten. Es empfiehlt sich, einzelne Abschnitte dieses Kapitels mit den Inhalten der übrigen themenbezogenen Kapitel zu kombinieren. In welcher Weise dies geschieht, liegt in der Hand der Lehrkraft. Sie kann am besten entscheiden, ob und an welcher Stelle im Unterricht experimentelles und spielerisches Lernen in der jeweiligen Lerngruppe sinnvoll erscheint. Innerhalb der Kapitel finden sich zudem punktuell Bezüge zu den vorangestellten Lerngelegenheiten in Kapitel 1.

Fachliche Intention

Das Thema „Wirtschaft" nimmt inzwischen völlig zu Recht in den Curricula der gesellschaftswissenschaftlichen Fächer einen eigenen Raum ein. Ökonomische Fragestellungen bestimmen in großem Maße unser alltägliches Leben. In diesem Zusammenhang wird berechtigterweise darauf hingewiesen, dass schulische politische Bildung an allgemeinbildenden Schulen auch eine interdisziplinäre Form sozialwissenschaftlicher Bildung annehmen muss. Ziel einer politischen Mündigkeit muss es daher sein, ökonomische, politische und soziale Fragestellungen im Zusammenhang zu sehen und diese Dimensionen beim eigenen Entscheiden und Handeln zu berücksichtigen.
Ökonomische Bildung in der Schule zu unterrichten, stellt für viele Lehrkräfte noch eine Herausforderung dar, da das Thema sehr facettenreich und der „Stoff" komplex erscheint. Zudem liegt der Lebensweltbezug zu den Lernenden nicht immer auf der Hand. Das Heft gibt Lehrkräften eine Anleitung zur Bewältigung dieser Herausforderungen und bietet Anregungen zur Fortentwicklung des Aufgaben- und Materialangebots.
Die inhaltliche Auswahl des Hefts richtet sich nach Basis- und Fachkonzepten der politischen Bildung und verdeutlicht diese an exemplarischen Phänomenen und Fällen aus dem Wirtschaftsleben. Zentrale Basiskonzepte wie Markt, Ordnung, Konflikt, Entscheidung, Knappheit, Bedürfnis und Bedarf, Interesse und Gemeinwohl werden unter Berücksichtigung der handelnden Akteurinnen und Akteure vermittelt.

Didaktische Intention und Kompetenzbezüge

Neben den didaktischen Grundprinzipien der Schülerorientierung, Problemorientierung und der Kontroversität liegt der didaktische Fokus des Heftes auch auf den Anforderungen, die sich aus der Kompetenzorientierung ergeben. Im Rahmen des Erwerbs von konzeptuellen Deutungswissen steht dabei im Mittelpunkt

- durch politische Urteilsfähigkeit politische und ökonomische Probleme und Kontroversen unter Sach- und Wertaspekten zu analysieren und zu beurteilen.
- durch politische und ökonomische Handlungsfähigkeit Meinungen, Überzeugungen und Interessen zu formulieren und argumentativ zu vertreten sowie reflektierte Entscheidungen zu treffen.
- durch methodische Fähigkeiten sich selbstständig zu politischen und ökonomischen Fragen zu orientieren, eigenes Lernen zu orga-

Exklusiv im Abo: Unter **wochenschau-online.de** erwarten Sie zusätzliche Materialien und Hinweise zu diesem Heft.

© WOCHENSCHAU Nr. 2/2022

nisieren und individuelle Handlungsoptionen nutzen zu können.

Spielerisches Lernen nicht nur als Motivationstrick

Der Einsatz spielerischer, simulativer und experimenteller Verfahren zur Erschließung von ökonomischen Zusammenhängen ist daher mehr als nur ein „Motivationstrick", um Schülerinnen und Schüler an wirtschaftliche Themen heranzuführen. Vielmehr bieten diese Verfahren einen geeigneten Raum, um der Fortentwicklung von Urteils-, Handlungs- und Methodenkompetenz den Weg zu bereiten. Die Schülerinnen und Schüler finden sich in einem Setting wieder, in dem sie weitgehend eigenständig agieren müssen. Sie sind aufgefordert, im Austausch mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern Sachverhalte zu durchdringen, zu analysieren und zu deuten. Sie müssen Lösungswege erdenken und aushandeln. Sie erleben sich in Konfliktsituationen, die von ihnen Entscheidungen einfordern.

Über die von der Lehrkraft eingeleitete Reflexion und Auswertung der spielerisch-entdeckenden Settings werden den Lernenden ihre eigenen konzeptuellen Deutungsmuster und der Problem- sowie Konfliktgehalt des jeweils im Fokus stehenden ökonomischen Phänomens bewusst. Auch ein Scheitern im Rahmen des spielerisch-entdeckenden Settings bietet Lernchancen durch entsprechende Reflexion hinsichtlich der Ursachen und möglichen Alternativen.

Sprachbildung über Aufgaben

In den thematischen Kapiteln wurde neben der Materialauswahl ein besonderer Fokus auf die Ausgestaltung der Aufgabenvorschläge gelegt. Die Aufgaben zu den themenbezogenen Kapiteln orientieren sich ebenfalls an den zuvor genannten Kompetenzbereichen, indem sie die Lernenden zu vielfältigem Handeln auffordern. Die einzelnen Aufgaben ergänzen einander und führen von eher hypothetischer beziehungsweise affektiver Betrachtung von Inhalt und Materialgrundlage über die Erschließung und Analyse zur eigenen Positionierung in Form von Sach- und Werturteilen.

Kapitel 1: Spielerisch: Ökonomisch denken und handeln

Spiele aus Kapitel 1 als Vorbereitung für thematische Auseinandersetzung

Der experimentell-spielerische Zugang in Kapitel 1 vermittelt das grundlegende Wissen für die im Heft nachfolgenden Kapitel. Sie sind nicht dazu gedacht, hintereinander durchgespielt zu werden. Vielmehr sollte das jeweilige Spiel als Vorbereitung genutzt werden, um einzelne themengebundene Aspekte des Hefts zu unterrichten. Hierzu werden in den Kapiteln des Heftes immer wieder Bezüge zu den Spielen geschaffen. Die Experimente vermitteln folgende Basiskonzepte:

1. Inselspiel: Ressourcen, Knappheit.
2. Alleine auf dem Mars: Bedürfnis und Bedarf.
3. Neustädter Apfelmarkt: Markt, Angebot und Nachfrage, Preisbildung, Gleichgewicht.
4. Das wirtschaftliche Handeln des Menschen: Homo oeconomicus, Entscheidung, Rationalität.
5. Fischereispiel: Knappheit, öffentliche Güter, externe Effekte und deren Internalisierung, Ordnung.

1. Inselspiel: Vom Tauschen zum Handeln

Vom Tauschen zum Handeln: Obwohl Geld für moderne wirtschaftliche Prozesse unabdingbar ist, wird das Phänomen „Geld" im Unterricht häufig nur gestreift. Dies wird dessen Bedeutung für die Wirtschaft nicht gerecht. Diese Simulation hat daher zum Ziel, den Nutzen von Geld im Rahmen ökonomischer Beziehungen für Schülerinnen und Schüler erfahrbar zu machen. In einem weiteren Schritt innerhalb des dritten Kapitels sollen sich die Lernenden dann auch mit der Entstehung des Geldes auseinandersetzen (S. 33). Während die Simulation stark von der Tauschtheorie ausgeht und daher insbesondere den Nutzen des Geldes in den Fokus nimmt, wird im Rahmen der theoretischen Auseinandersetzung mit dem Phänomen Geld dessen Charakter als „Schuldendeckungsmittel" und seine enge Bindung an den Rechtstitel „Eigentum" in den Blick genommen. Ein vertieftes Verständnis zum „Wesen des Geldes" ermöglicht es den Lernenden später, die Zusammenhänge zwischen Verschuldung, Zins und Geldschöpfung besser zu verstehen. Für das Spiel sollte eine Doppelstunde veranschlagt werden.

Hinweise zur Durchführung

Die Spielidee fußt auf der Annahme, dass eine Gemeinschaft von Menschen auch ohne Geld einen Tauschhandel betreiben kann. Das Spielsetting ist so gewählt, dass dieser Tauschhandel nicht mehr effizient vonstattengeht, da nicht alle Bedarfe zeitgleich auf dem Tauschmarkt befriedigt werden können. Die Aufgabe macht keine Vorgaben dazu, wie genau der Problemlösungsprozess zwischen den Teams ablaufen soll. Methodisch erfahrene Klassen werden in der Lage sein, diesen Prozess selbst zu gestalten. Klassen, die damit überfordert sind, sollten angeleitet werden.

In einem solchen Setting empfiehlt es sich, den Prozess in zwei sich permanent abwechselnde Phasen aufzuteilen: In Phase 1 tauschen sich die Teammitglieder des gleichen Teams untereinander aus und instruieren ihre Teamsprecherinnen und Teamsprecher. In Phase 2 treten die Teamsprecherinnen und Teamsprecher untereinander in Verhandlung. Entscheidungen werden durch Abstimmung in den Teams getroffen.

Auswertung

Das Spiel wird ergebnisoffen gespielt. Denkbar sind daher mehrere Lösungsvarianten. Beispielsweise könnte die Klasse vom Tauschprinzip abrücken und Güter nach jeweiliger Bedürftigkeit abgeben. Die Gruppe könnte auch vereinbaren, Güter auf Kredit und somit auf Vertrauensbasis zu vergeben. Unter Umständen führt die Klasse sogar eine Art Geld als Währung ein, um die Tauschprozesse zu beleben. Denkbar ist aber auch, dass die Klasse keine Lösung für das Problem findet. Die Auswertung des Spiels hängt stark vom jeweiligen Ergebnis des Lösungsprozesses ab und kann daher nicht fest vorgegeben werden.

Es bietet sich aber an, den Prozess und das Ergebnis in der Klasse zunächst zu reflektieren und die entscheidenden Lösungsschritte (oder die Gründe des Scheiterns) klar zu benennen und zu sichern. Im Anschluss können in einem Unterrichtsgespräch (u. U. durch Impulssetzung der Lehrkraft) Alternativen zur gefundenen Lösungen benannt werden. Hierbei sollte die Einführung von Geld und deren Bedingungen immer thematisiert werden. Abschließend bietet es sich an, mit der Klasse zu diskutieren, inwiefern das Ergebnis zu unserer ökonomischen Realität passt.

Der Aufgabenvorschlag und der Text zur Entstehung des Geldes (S. 33) unterstützen diesen Auswertungsprozess. Am Ende könnte die Erkenntnis stehen, dass Geld in der Lage ist, den Wert von verderblichen/vergänglichen Gütern über die Zeit zu retten, dass das Recht auf Eigentum Grundbedingung für die Entstehung von Geld ist und dass ein Geldsystem nur dann funktioniert, wenn alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer beständig an den Wert des Geldes glauben.

2. Alleine auf dem Mars: Was brauche ich zum Leben?

Das Setting „Alleine auf dem Mars" versetzt die Schülerinnen und Schüler in das Szenario eines auf dem Mars gestrandeten Astronauten, der um sein Überleben kämpft. Ziel dieser Übung ist es, dass sich die Lernenden den Konzepten Bedürfnis und Bedarf nähern und erkennen, dass sich Bedürfnisse hinsichtlich ihrer Qualität unterscheiden und sich jedes Bedürfnis in einer Vielzahl von Bedarfen manifestiert und durch diese ggf. zu befriedigen ist. Mit der Pyramide von Maslow lernen die Schülerinnen und Schüler eine klassische Modellierung von Bedürfnissen kennen, welche anschließend durch das Konzept der Lebensmotive ergänzt werden kann. Weiterführend kann ein Transfer zu den eigenen Konsumgewohnheiten und Lebensmotiven der Lernenden erfolgen. Für die Durchführung sollten, je nach intendierter Durchdringung des Themas, 1–3 Schulstunden eingeplant werden.

Hinweise zur Durchführung

Maslow'sche Bedürfnispyramide als Exklusivmaterial im Abobereich (wochenschau-online.de)

Für die Durchführung ist es ratsam, die im Heft abgebildete Pyramide nach Maslow für ein Auswertungsgespräch mit der Klasse an der Tafel oder via Folie zu visualisieren, um Ergebnisse zu sammeln und zu würdigen.

Auswertung

Ideen und Lösungen sind nicht immer eindeutig

Die Erfahrung zeigt, dass sich nicht alle Ideen von Seiten der Lernenden eindeutig zuordnen lassen. Dies ist jedoch nicht problematisch, da hierdurch exemplarisch deutlich wird, dass Modelle zwangsläufig vereinfachen und die Realität nicht eins zu eins abbilden. Für den Erkenntnisprozess ist es allerdings wichtig, dies transparent zu machen und die Diskussion um die richtige Zuordnung von Beispielen nicht dogmatisch, sondern ergebnisorientiert zu führen. Eine Idealösung für diese Aufgabe gibt es nicht; sehr wohl aber eindeutig falsche Zuordnungen.

Reflexion des eigenen Konsumverhaltens

Die vertiefenden Aufgaben zum Konsumverhalten Jugendlicher dienen der Festigung und ermöglichen es den Lernenden, das eigene Konsumverhalten zu reflektieren und einzuordnen. Es bietet sich eine Verknüpfung mit der Bedeutung von Wohnen als Grundbedürfnis in Kapitel 2 (S. 13) an.

3. Preisbildung auf dem Neustädter Apfelmarkt

Angebot und Nachfrage: den Zusammenhang kennenlernen

Die für die Durchführung dieser Simulation erforderlichen Rollenkarten finden Sie online über den im Heft abgedruckten QR-Code/Link. Diese Marktsimulation bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, spielerisch das Preisbildungsmodell zu entdecken und die Fachbegriffe „Angebot", „Nachfrage", „Knappheit" und „Gleichgewichtspreis" sinnhaft zu erfassen. Zudem bietet das Spiel einen Anlass, das Modell des Wirtschaftskreislaufs einzuführen (siehe auch Kapitel 3, S. 34–35). Ein weiterer Bezug lässt sich zur knappen Ressource des Wohnraums herstellen (S. 18). Die Simulation lässt sich innerhalb einer Schulstunde durchführen und auswerten. Für eine vertiefte Auseinandersetzung mit den Simulationsergebnissen sollte aber eine zusätzliche Schulstunde eingeplant werden.

Hinweise zur Durchführung

Marktgeschehen in der Klasse

Bei der Durchführung der Simulation lässt sich ein gewisses Maß an Lebhaftigkeit nicht verhindern. In der Vorbereitung ist es notwendig, im

© WOCHENSCHAU Nr. 2/2022

© WOCHENSCHAU Nr. 2/2022

Klassenraum eine freie Fläche zu schaffen, auf der das Marktgeschehen stattfinden kann. Anschließend finden sich die Schülerinnen und Schüler zu 13 Teams (sechs Apfelbäuerinnen und Apfelbauern, sechs Bäckerinnen und Bäcker sowie eine Marktleitung) zusammen und erhalten ihre Rollenkarten. Die Spielanleitung im Heft sowie die Rollenkarten wurden so entwickelt, dass spielerfahrene Klassen das Spiel eigenständig bis zum Beginn der Auswertungsphase ohne Hilfe der Lehrkraft spielen können. Bei unerfahrenen Klassen empfiehlt es sich, dass die Lehrkraft das Team der Marktleiterinnen und Marktleiter unterstützt und auf diesem Weg einen gelingenden Simulationsablauf garantiert. Auf die Verhandlungen im Verlauf des Marktgeschehens sollte die Lehrkraft allerdings keinesfalls Einfluss nehmen.

Schriftliche Reflexion zur Sicherung der Erfahrungen

Auswertung

Der Schlüssel zum Erkenntnisgewinn liegt in der Auswertung der Simulationsergebnisse. In besonders lebhaften Klassen empfiehlt es sich, die Auswertungsphase damit einzuleiten, dass die Lernenden von ihren Erlebnissen berichten und so wieder etwas Distanz zum Erlebten aufbauen. Zudem erscheint es sinnvoll, die Auswertungsfragen schriftlich bearbeiten zu lassen, um die Lernenden dazu anzuregen, ihre Gedanken zu sortieren, angemessen zu formulieren und zur Ruhe zu kommen. Das anschließende Unterrichtsgespräch verläuft dann erfahrungsgemäß zielgerichteter und die Sicherung der Ergebnisse nimmt weniger Zeit in Anspruch.

Egoistisch oder altruistisch – wie lässt sich wirtschaftliches Handeln besser erklären?

4. Wirtschaftliches Handeln des Menschen: Immer vernünftig und nach Gewinn strebend?

Dieses Experiment entstammt der Spieltheorie für Wirtschafts- und Verhaltensforschung und ist auch als „Ultimatumspiel" bekannt. Das Experiment lotet das Spannungsfeld zwischen Egoismus und Altruismus aus, indem Personen in eine Entscheidungssituation gebracht werden, in welcher sie die Maximierung des eigenen Nutzens und die Interessen anderer gegeneinander abwägen müssen. Im Unterricht soll es dazu dienen, Schülerinnen und Schülern einen gemeinsamen Erfahrungshorizont zur Auseinandersetzung mit Modellen zum wirtschaftlichen Verhalten des Menschen zu bieten. Das Spiel kann in einer Schulstunde durchgeführt werden.

Einfaches Prinzip, wenig Vorbereitung, schnelles Spielen

Hinweise zur Durchführung

Die Durchführung des Experiments ist unkompliziert, wenig zeitaufwendig und erfordert kaum Vorbereitung. Die in der Spielanleitung benannten Briefumschläge sind nicht zwingend notwendig, vereinfachen aber die Handhabung des Experiments auf Seiten der Lernenden. Alternativ können die Lernenden ihre Angebote auch auf mehrfach geknickten Zetteln abgeben (Name nicht vergessen!), sodass der darauf vermerkte Eurobetrag nicht sofort erkennbar ist. Es empfiehlt sich zudem, dass Nehmerinnen und Nehmer sowie Geberinnen und Geber im Verlauf der Runden auch ihre Einnahmen protokollieren, sodass später festgestellt werden kann, wer besonders viel und wer besonders wenig Geld eingenommen hat. Dies kann ein guter Einstieg in die Auswertungsphase sein.

Auswertung

Im Rahmen der Auswertung des Experiments sollen die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Handeln und das der Gruppe reflektieren. Als Einstiegsimpuls bietet es sich an, jene Schülerinnen und Schüler zu benennen, die besonders viel oder besonders wenig Geld eingenommen haben und zu fragen, wer sich denn im Experiment „besser" verhalten hat. Erfahrungsgemäß werden die Lernenden zu dieser Frage unterschiedlicher Meinung sein, da das Kriterium „besser" eine moralische aber auch eine an Effizienz orientierte Deutung zulässt. Die Diskussion zu dieser Frage bahnt die Auseinandersetzung mit den Texten zu den beiden Verhaltensmodellen an. Gelegentlich wollen die Lernenden auch wissen, wie das Experiment bei Erwachsenen verläuft. In repräsentativen Settings wurde herausgefunden, dass Spielerinnen und Spieler aus Industrieländern aus den USA, Europa und Asien meist zwischen 40 % und 50 % der Summe den Empfängerinnen und Empfängern anbieten, und Angebote unter 30 % von den Empfängerinnen und Empfängern in der Regel abgelehnt werden.

5. Alles hat seinen Preis: Das Fischereispiel

Diese Simulation zielt darauf ab, den Schülerinnen und Schülern die Konzepte Knappheit, öffentliche Güter und Nachhaltigkeit zu verdeutlichen. Das Setting versetzt die Lernenden in ein Dilemma (Allmendeklemme). Das Ziel des Spiels besteht darin, mittels Fischfang möglichst schnell 5.000 Taler für ein Hochseebot zu erwirtschaften, wobei hemmungsloses Fischen den Fischbestand zerstört und damit die Lebensgrundlage der Fischerinnen und Fischer vernichten würde. In Anlehnung an das „Gefangenendilemma" kommt durch das Kommunikationsverbot für die Lernenden die Schwierigkeit hinzu, dass sie sich nicht mit den anderen Fischereiteams abstimmen können. Sie agieren also in einer undurchsichtigen Marktsituation. Für die Simulation sollten eine bis zwei Stunden eingeplant werden.

© WOCHENSCHAU Nr. 2/2022

dpa • globus

Unterrichten mit Globus-Grafiken

- Infografiken zu Wirtschaft, Politik, Gesellschaft und mehr
- Online-Datenbank mit über 40.000 Grafiken
- Wöchentlich 14 neue Themen inklusive Begleittexten
- Digital und analog einsetzbar (JPG und PDF)
- Jetzt kostenlos testen:

www.globus-grafik.de

Unterrichts-lizenz ab 15,10 Euro pro Monat

dpa • infografik

dpa-Globus – seit 75 Jahren.
Ein Produkt von dpa-infografik.

(040) 4113-32940 infografik@dpa.com www.dpa-infografik.com

Entscheidungen ohne vollständige Informationen treffen

Hinweise zur Durchführung

Die Durchführung der Simulation ist verhältnismäßig unkompliziert, da der Simulationsverlauf klar in vier Phasen gegliedert ist und jede Runde immer nach dem gleichen Prinzip abläuft. Zu beachten ist, dass die „Fischereibehörde" mit wenigstens einer leistungsstarken Schülerin oder einem leistungsstarken Schüler besetzt wird, da die Dokumentation der Fangquoten und die ständige Neuberechnung des Fischbestandes anspruchsvoll ist und das Gelingen der Simulation stark davon abhängt, dass die Fischereibehörde sehr sorgfältig arbeitet. Zudem empfiehlt es sich, dass die Dokumentation der Fangquoten verdeckt notiert wird (Tafelrückseite verwenden oder Folie abdecken). Wenn am Ende der Runde alle Fischerteams ihre Quote gemeldet haben, wird nur der neue Fischbestand von der Fischereibehörde veröffentlicht. Auf diese Weise bleibt über die gesamte Simulation das Geheimnis gewahrt, welches Fischereiteam welche Menge an Fisch aus der Bucht gefischt hat. Am Ende der Simulation wird veröffentlicht, wie sich die Fischereiteams verhalten haben. Es schließt sich eine Diskussion zum Verhalten der Fischerteams an.

Emotionen Raum geben

Auswertung

Die Auswertung beginnt mit einer Reflexion des Ablaufs und der Ergebnisse der Simulation. Hierbei sollte auch den Emotionen der Lernenden ausreichend Raum gegeben werden. Je nach Lerngruppe reagieren Schülerinnen und Schüler durchaus äußerst empört, wenn sie mit dem Fangverhalten konkurrierender Teams konfrontiert werden. Diese Emotionalität bietet einen guten Ansatzpunkt, um die ökonomische und politische Bedeutung der Allmendeklemme herauszuarbeiten. In einem zweiten Schritt gilt es dann, Konsequenzen aus der Simulation zu ziehen. Wenn ausreichend Zeit zur Verfügung steht, lässt sich dieser in Aufgabe 4 dargestellte Schritt auch situiert durchführen, indem die Fischereiteams den „Rat der Fischerei" gründen und dort in Verhandlung treten, um Regeln für das Fischen in der Bucht aufzustellen. In einer zweiten Simulationsrunde kann dann die Simulation erneut durchgeführt werden, um zu überprüfen, ob die im Rat der Fischerei verabschiedeten Regeln tatsächlich funktionieren. Abschließend bietet sich ein Transfer zum Thema Nachhaltigkeit im Exkurs zu Kapitel 3 (S. 40–41) an.

Kapitel 2: Wirtschaftsordnung: Wohnst du schon oder lebst du noch?

Wirtschaftspolitik ist immer in einen Ordnungsrahmen eingebunden. In diesem Kapitel setzen sich die Lernenden mit dem grundlegenden Konflikt um Wohnraum als Ware auf ökonomischer Ebene auseinander.
Die Schülerinnen und Schüler werden durch die Aufgaben und Materialien in mehreren Kompetenzbereichen herausgefordert. In einem ersten Schritt setzen sie sich anhand realer Äußerungen von Schülerinnen und Schülern mit der individuellen Bedeutung des Wohnraums auseinander, um darauf aufbauend die Bedeutung von Wohnen als Grundbedürfnis zu erarbeiten.
Auf den folgenden Seiten wird der Konflikt um Wohnraum als Ware auf unterschiedlichen Ebenen eröffnet: Zunächst wird die Konflikthaftigkeit der Wohnraumfrage über Karikaturen und Diagramme in den Mittelpunkt gerückt, um daran anschließend die Mietknappheit stärker unter ökonomischen Aspekten zu betrachten und auch anhand von Gesetzestexten den Fragen nachzugehen, wie auf die Herausforderungen auf dem Wohnungsmarkt reagiert werden sollte und welche Rolle hierbei der Staat einnehmen könnte. In diesem Zusammenhang wird am Beispiel der fiktiven Reise nach Utopia die Notwendigkeit eines wirtschaftlichen Ordnungsrahmens und die Rolle der Politik aufgegriffen, um über das folgende Arbeitsblatt den Bezug zur Sozialen Marktwirtschaft herzustellen, der weiterführend vertieft werden kann.
Die historischen Entwicklungen auf dem Wohnungsmarkt sowie die Bedeutung der Wohnung als wirtschaftliches Gut zwischen Gebrauch- und Tauschwert werden auf der folgenden Doppelseite aufgegriffen. Hierbei sollen zudem die Folgen einer Betrachtung der Wohnung als Tauschwert für unterschiedliche Akteurinnen und Akteure analysiert und der Frage nachgegangen werden, ob der Wohnungsmarkt ein Markt wie jeder andere sei.
In einem letzten Schritt soll über die methodische Form des Gruppenpuzzles und der Expertinnen- und Expertenarbeit das Thema der staatlichen Eingriffe in den Wohnungsmarkt am Beispiel des Berliner Wohnungsmarktes anhand unterschiedlicher Instrumente untersucht werden. Neben der Mietpreisbremse und dem Mietendeckel werden auch die Förderung des sozialen Wohnungsbaus und die Möglichkeit der Vergesellschaftung großer Immobilienkonzerne untersucht und diskutiert.

© WOCHENSCHAU Nr. 2/2022

Ein abschließendes Reflexionsangebot eröffnet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, den Lernprozess im Kapitel methodisch-strukturell zu reflektieren und sich anschließend auf inhaltlicher Ebene mit dem erworbenen Fachwissen auseinanderzusetzen.

Kapitel 3: Zielkonflikte der Wirtschaftspolitik: Verschulden für das Klima?

Die zentrale Fragestellung dieses Kapitels ist auf die Zukunft ausgerichtet. Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende des Kapitels in der Lage, die aktuelle politische und ökonomische Lage hinsichtlich des Umgangs mit dem wirtschaftspolitischen Zielkonflikt zwischen Verschuldung und einer zukunftsfähigen und nachhaltigen Klimapolitik zu bewerten.
Ausgehend von einer allgemeinen Auseinandersetzung mit der Bedeutung des Klimawandels und der Stellung von Schulden als Generationenprobleme sollen die Lernenden Thesen über den Zusammenhang beider Aspekte aufstellen, auf die im weiteren Verlauf des Kapitels immer wieder zurückgegriffen werden kann.
Anhand eines Schaubilds und zweier Texte wird der Unterschied zwischen privaten und öffentlichen Schulden hervorgehoben, sodass die Lernenden auch hier erneut den Bezug zu den Themen Klimaschutz und Staatsverschuldung schaffen sollen. Dieser wird auch auf den Folgeseiten vertieft, sowohl über die Grafikanalyse zur Staatsverschuldung Deutschlands als auch über den Autorentext zur Entstehung des Geldes und die anschließende Analyse des Wirtschafts- und Geldkreislaufs. Bei der Analyse des Wirtschafts- und Geldkreislaufs bietet es sich an, entsprechend den Aufgabenstellungen zunächst den kleinen Wirtschaftskreislauf zu betrachten, um darauf aufbauend den Arbeits- und Konsumgütermarkt sowie weiterführende Instrumente des Geldkreislaufs aufzunehmen.

Rollenspiel: Verschulden für den Klimaschutz?

In einem abschließenden Rollenspiel soll die zuvor auch in zwei Kommentaren aufgegriffene Frage nach der Verschuldung für den Klimaschutz vertieft werden, um ein Urteil über eine zukunftsfähige Wirtschaftspolitik fällen zu können.

Exkurs: Wirtschaftlich nachhaltig fischen?

Im Anschluss an das Kapitel bietet sich die Möglichkeit, in einem Exkurs die Verbindung zum Fischereispiel (S. 10–11) anhand des Themas der Nachhaltigkeit zu vertiefen und beispielsweise anhand konkreter ökologischer Herausforderungen Möglichkeiten und Schwierigkeiten von Umweltpolitik im politischen Mehrebenensystem zu analysieren.

Dr. Frank Heisel und Florian Cöster

Wolfgang Sander, Kerstin Pohl (Hg.)

Handbuch politische Bildung

5., komplett überarbeitete Auflage

In über sechzig Beiträgen präsentieren in diesem Handbuch renommierte Fachleute alle relevanten Grundlagen der politischen Bildung: fachliche Kontroversen, didaktische Prinzipien, inhaltsbezogene Aufgabenfelder, Akteurinnen und Akteure, Medien und Methoden. Das Handbuch bietet einen fundierten Überblick zum Stand der wissenschaftlichen Fachdiskussion, neue Anregungen für die pädagogische Arbeit und kompakte Informationen zu allen Bereichen der politischen Bildung.
Das für die 5. Auflage komplett überarbeitete Handbuch ist **das** Standardwerk zur politischen Bildung.

ISBN 978-3-7344-1362-9,
ca. 600 S., € 49,90
PDF: ISBN 978-3-7344-1363-6, € 48,99

www.wochenschau-verlag.de @Wochenschau_Ver @wochenschau.verlag @wochenschau_verlag

WOCHEN SCHAU VERLAG

... ein Begriff für politische Bildung

Ökonomie unterrichten

Das wirtschaftliche Basiswissen der Oberstufe mit den relevanten Theorien und Modellen kurz und prägnant erklärt. Mit vielen Tabellen und Schaubildern. Aufgebaut an den Akteuren des Wirtschaftskreislaufs und somit für alle Bundesländer geeignet. Einführendes Grundlagenkapitel. Ideal zum Nachschlagen, zur Vorbereitung auf Prüfungen und Abitur; aber auch für Lehrer, um sich schnell in das neue Fach Wirtschaft einzuarbeiten und auch um Unterricht und Klausuren vorzubereiten.

ISBN 978-3-7344-1412-1, ca. 180 S., € 22,90
ISBN PDF 978-3-7344-1421-3, € 21,99

Der erste Band des Methodentrainings enthält ausgewählte Mikro- und Makromethoden, die für die ökonomische Bildung typisch oder gar exklusiv sind.
Der zweite Band knüpft an den erfolgreichen ersten Band an. Hier werden insgesamt 13 ausgewählte Unterrichtsmethoden und komplexe Lehr-Lern-Arrangements präsentiert.

Band 1: ISBN 978-3-89974234-3, 208 S., € 29,80
Band 2: ISBN 978-3-89974654-9, 224 S., € 29,80

Sollte Ökonomische Bildung als eigenes Fach oder besser als Integrationsfach unterrichtet werden? Band 2 der neuen Reihe untersucht, welche ökonomische Bildung curricular in den unterschiedlichen Fächergruppen ökonomischer, politischer, gesellschaftlicher und arbeitsorientierter Bildung verankert ist. Die Ergebnisse liefern sowohl einen Maßstab als auch Kriterien für die curriculare Verankerung und Unterrichtspraxis einer allgemeinen sozioökonomischen Bildung – jenseits von Einseitigkeiten und Verzerrungen.

ISBN 978-3-7344-1442-8, ca. 320 S., € 39,90
ISBN PDF 978-3-7344-1443-5, € 38,99

Die Unterrichtsvorschläge sind auf die Schüler*innen als gegenwärtige und zukünftige Verbraucher*innen bezogen. Es geht u.a. um Strategien der Geldanlage, um die Nährwertkennzeichnung und um Fake-News. Die attraktiven Lernarrangements stehen als Download zur Verfügung und können nach dem Herunterladen leicht an den Unterrichtsalltag in den Sekundarstufen I und II angepasst werden.

ISBN 978-3-7344-1420-6, 128 S., € 22,-

ISBN PDF 978-3-7344-1421-3, € 21,99

Das Buch gibt Orientierung für einen zeitgemäßen sozioökonomischen Unterricht. Es präsentiert Ideen und Perspektiven, Leitlinien und Prinzipien sozioökonomischer Bildung und verbindet sie mit unterrichtsrelevanten Gegenständen und Methoden. Dazu greifen die Autorinnen und Autoren Themen und Probleme aus dem ökonomischen Alltag der Lernenden auf und verorten sie in größeren Zusammenhängen. Dabei thematisieren sie auch allgemeine wirtschaftliche und politische Herausforderungen.

ISBN 978-3-7344-0830-4, 208 S., € 22,90
ISBN 978-3-7344-0831-1, € 17,99

Das Buch und die entsprechenden Schülermaterialien bieten umfassende Handreichungen zur Vorbereitung, Begleitung und Nachbereitung des Betriebspraktikums in der Schule. Die Aufteilung auf sechzehn thematisch fokussierte Lernmodule ermöglicht ein Höchstmaß an Flexibilität für eine lerngruppenspezifische und schülerorientierte Arbeit. Das Buch enthält alle wichtigen didaktisch-methodischen Erläuterungen und Aufgabenlösungen, um die Materialien, die als Download zur Verfügung stehen, erfolgversprechend im Unterricht einsetzen zu können.

ISBN 978-3-7344-0392-7, 40 S., € 19,90