



UNIONSLABOR

Anleitung für Remote-Durchführungen

Was ist das Unionslabor?

Politik selbst machen

Im Unionslabor treffen die Spieler*innen als Staatschef*innen ausgewählter europäischer Staaten wichtige Entscheidungen, die für ihre Länder unterschiedliche Folgen haben. Schnell entstehen Konflikte über die Verteilung von Wohlstand sowie die Ziele in der Union. Soll ein gemeinsamer Markt geschaffen werden? Muss jedes Land zustimmen oder kann auch mal jemand überstimmt werden? Werden die stärkeren Länder belohnt, oder hat Solidarität oberste Priorität?



Gemacht für den Unterricht

Das Unionslabor kann in 90 Minuten im Klassenraum durchgeführt werden. Die kollaborative Lernform ist bewusst einfach gehalten, besondere Technikenkenntnisse sind nicht erforderlich. Die Teilnehmenden werden automatisch durch das Spiel geführt. Ergänzende Lehrmaterialien und Arbeitsblätter stehen für die Vertiefung der Lernerfahrungen bereit.

Einfach digital

Das Unionslabor ist eine digitale Politiksimulation. Dem Blended-Learning-Ansatz entsprechend wird gleichzeitig am Handy oder Tablet gearbeitet und mündlich diskutiert. Entscheidungen werden besprochen und Argumente ausgetauscht, während die Auswirkungen der Entscheidungen digital berechnet und über das Internet übertragen werden. Diese neue Lernmethode wird von Schüler*innen als sinnvoll und zeitgemäß erlebt. Lehrkräfte schätzen die einfache Bedienung.



Das Unionslabor in der Pandemie

Das Unionslabor, ein gemeinsames Projekt der Bertelsmann Stiftung und der Heinz Nixdorf Stiftung, wurde im Zeitraum 2017-2018 gemeinsam mit der Agentur planpolitik umgesetzt. Es steht noch bis mindestens Ende 2021 kostenfrei zur Verfügung.

Das Unionslabor verbindet Elemente eines klassischen, analogen Planspiels mit digitalen Tools. Das ursprüngliche Konzept sieht vor, dass alle Teilnehmenden eines Spiels (i. d. R. fünf Personen) über ein Smartphone oder Tablet eingeloggt sind, sich aber gleichzeitig physisch in einem Raum befinden und eine Verhandlungsrunde bilden.

Nun, ca. 3 Jahre nach Abschluss der Entwicklungsarbeiten und mitten in der Coronapandemie, ist das ursprüngliche Konzept in vielen Schulen im deutschsprachigen Raum nicht wie geplant umsetzbar. Gruppenarbeiten sind aus Sicherheitsgründen an einigen Schulen untersagt, der Unterricht findet teilweise oder durchgängig online statt.

Um das Unionslabor trotz - oder gerade wegen - der aktuellen Situation spielbar zu machen, haben wir diesen kurzen Leitfaden für sog. Remote-Durchführungen entwickelt.

Sie haben Fragen zum Spiel oder diesem Leitfaden?

Kontaktieren Sie uns:

planpolitik GbR

Ansprechpartnerin: Helen Böhmler

Telefon: 030 – 6823 5114

E-Mail: [boehmler\(a\)planpolitik.de](mailto:boehmler(a)planpolitik.de)



Remote – So funktioniert's!

Ortsunabhängig und flexibel

Die Remote-Durchführung des Unionslabors ist ohne Anpassungen des eigentlichen Spiels möglich, d. h. Änderungen am didaktischen Konzept und der digitalen Umsetzung sind nicht nötig. Neu ist lediglich, dass die Durchführung durch eine Videokonferenz ergänzt wird. So können die ursprünglich vor Ort stattfindenden Verhandlungsrunden sowie die Vor- und Nachbereitung des Spiels leicht in den digitalen Raum übertragen werden.

Die Spieler*innen können nun am Unionslabor teilnehmen, auch wenn Sie sich nicht zeitgleich an einem Ort befinden. Dies eröffnet neue Möglichkeiten, die mit der aktuellen Situation an vielen Schulen und Orten der Begegnung für Jugendliche kompatibel sind. Dabei sind lediglich ein paar kleinere Details zu beachten:



1) 100 % digitaler Unterricht

Befinden sich alle Teilnehmenden an unterschiedlichen Orten, z. B. zu Hause, können Sie die 5er-Gruppen beliebig zusammenstellen.

2) Hybrider Unterricht

Wenn z.B. die Hälfte der Schüler*innen zu Hause, die andere Hälfte in der Schule ist, besteht die Möglichkeit, 5er-Gruppen vor Ort und 5er-Gruppen in der Videokonferenz zu bilden. So können die Spieler*innen vor Ort analoge Verhandlungsrunden führen und die dezentral teilnehmenden Schüler*innen in virtuellen Konferenzen via Video zusammenkommen. Stellen Sie jedoch sicher, dass alle Teilnehmenden Ihrer Einführung und Auswertung folgen können, z. B. durch eine Live-Videoübertragung des Unterrichts im Klassenraum.



3) Wechselunterricht

Unterrichten Sie jeweils eine Klassenhälfte im Wechsel, können Sie das ursprüngliche Konzept ohne Videokonferenz anwenden und die Spielrunden mit Ihren beiden Gruppen hintereinander durchführen.

4) Abstandsgebote

Ihre Teilnehmenden befinden sich an einem Ort, es gelten aber strenge Abstandsgebote, Gruppenarbeiten sollen vermieden werden. Abhilfe in dieser Situation schaffen folgende Tipps:

- Wenn die Teilnehmenden ein Smartphone nutzen: Schicken Sie die 5er-Gruppen ins Freie!
- Die 5er-Gruppen müssen nicht unbedingt nahe beieinanderstehen bzw. -sitzen. Sorgen Sie dafür, dass sich die Gruppen großzügig im Raum verteilen und außer Hörweite sind. Dann kann innerhalb der Runde mit Abstand verhandelt werden.
- Teilen Sie die 5er-Gruppen nach dem Sitzplan ein, so dass Sie die Teilnehmenden nicht umsetzen müssen und keine zusätzlichen Kontakte entstehen.
- Die realen Politiker*innen machen es vor: Verhandlungen gehen auch mit Maske! Da die Verhandlungsphasen im Spiel regelmäßig durch 2-minütige Stillarbeit unterbrochen werden, ist das auch nicht allzu anstrengend.





Technische Voraussetzungen

Durch die parallele Anwendung von zwei Programmen, Unionslabor und Videokonferenz, verändern sich die technischen Voraussetzungen nicht grundlegend. Es sind lediglich einige Besonderheiten zu beachten.

1) Am Handy oder Tablet

Die meisten Anbieter*innen von Videokonferenz-Software empfehlen, die App herunterzuladen und die Anwendung nicht im Browser zu verwenden. In der Regel läuft die Übertragung dann stabiler und störungsärmer. Da das Unionslabor browserbasiert ist, erleichtert ein Download der Videokonferenz-Software auch den Wechsel zwischen den beiden Plattformen.

Nachteil dieser Variante ist, dass die Schüler*innen sich nicht beide Oberflächen gleichzeitig anzeigen lassen können, sondern je nach Bedarf die Ansicht wechseln müssen. Dabei wird die

Videokonferenz nicht unterbrochen, so dass eine mündliche Kommunikation zu jeder Zeit möglich ist.



2) Am PC/Laptop

Das Unionslabor ist auf die Anwendung am Smartphone optimiert, funktioniert aber auch am Laptop oder auf dem Desktop-PC. Auch hier besteht entweder die Möglichkeit, die Videokonferenz-Software zu installieren oder sie im Browser zu nutzen. Wir empfehlen den Download, aber auch ein stetiger Wechsel zwischen zwei Browser-Tabs ist möglich.

Der Vorteil: Hat der PC einen größeren Bildschirm können beide Anwendungen oder Tabs auch nebeneinander dargestellt werden. Der Wechsel zwischen den Anwendungen entfällt dann.

3) Mit Handy und Tablet/PC

Die vielleicht komfortabelste Variante, ist die Verwendung zweier Devices parallel. Während die Schüler*innen im Browser des Handys im Unionslabor angemeldet sind, läuft zeitgleich auf dem Tablet oder PC die Videokonferenz. Die Spielenden haben so zu jeder Zeit ihre Verhandlungsrunde vor Augen und können parallel das Unionslabor am Smartphone bedienen.

Wahl der Videokonferenz-Software

Die Auswahl an Videokonferenz-Software ist riesig und der Markt wächst stetig. An den meisten Schulen haben sich in den letzten Wochen bestimmte Anwendungen durchgesetzt und etabliert. Oft stellen bei der Wahl auch datenschutzrechtliche Aspekte ein wichtiges Kriterium dar.

Für eine Remote-Durchführung des Unionslabors sind die üblichen Standard-Funktionen einer Videokonferenz-Software wie „stumm schalten“, „Bildschirm teilen“, Chats und Meldefunktion ausreichend. Besteht Ihre Gruppe aus mehr als 5 Spieler*innen, sollte die Anwendung zusätzlich die **Funktion Unterräume** (sog. Break Out Sessions) ermöglichen. In den Unterräumen können dann parallel mehrere Spiele à 5 Spieler*innen durchgeführt werden. Für die Auswertung können alle Teilnehmenden wieder im Plenum zusammenkommen.



In einigen Anwendungen können die Teilnehmenden außerdem ihren Namen während der Konferenz ändern. Diese Funktion kann optional eingesetzt werden.





Ablauf einer Remote-Durchführung

Das hier dargestellte Schema beruht auf dem Vorschlag, das Unionslabor in den Unterricht einzubetten - einzusehen im Lehrkräfte-Bereich auf www.unionslabor.de. Alle Print-Materialien können [hier](#) heruntergeladen werden.

Phase	Aufgaben	Technische Hinweise
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none">- Einteilung der Teilnehmenden in 5er-Gruppen- Spielschlüssel erstellen- ggf. Print-Materialien für digitale Auswertung aufbereiten, auf digitale Tools übertragen	ggf. in der Videokonferenz Unterräume voreinstellen
Einführung	<ul style="list-style-type: none">- Erläuterung zum Spiel ggf. mit Testspiel- Kommunikation der Gruppenzusammensetzung und Spielschlüssel z. B. über Chatfunktion	alle im Hauptraum der Videokonferenz Bildschirm teilen
Spielphase	<ul style="list-style-type: none">- Teilnehmende kommen in Unterräumen zusammen- ggf. Umbenennung in Rolle im Spiel	Teilnehmende zu den Unterräumen zuordnen und diese starten Besuchen Sie die einzelnen Räume hintereinander, um mögliche Fragen zu beantworten
Auswertung	<ul style="list-style-type: none">- Auswertungsschritte 1 – 3	alle im Hauptraum der Videokonferenz Bildschirm teilen

