

5 Vorteile, Nachteile und Probleme

Vorteilhaft an der Arbeit mit Rollenspielen ist neben der *hohen Motivation* und den *anspruchsvollen Lernzielen*, dass sich außerdem mehrere relevante *fachdidaktische Prinzipien* umsetzen lassen:

Die Prinzipien der *Problemorientierung*, *Situationsorientierung* und *Lebens- bzw. Praxisnähe* ergeben sich beim Lernen mit Rollenspielen quasi von selbst, da Konflikte, Probleme bzw. Herausforderungen, in möglichst authentische Situationen eingebettet, ein zentrales Element von Rollenspielen darstellen. Durch das Durchspielen eines Sachverhalts ist auch dessen *Anschaulichkeit* gewährleistet. Ferner nimmt die Dominanz des Lehrenden zugunsten erhöhter *Schülerselbstständigkeit* und *-selbsttätigkeit* ab.

Auch *Ganzheitlichkeit* ist im Hinblick auf die Lernziele gegeben. So werden nicht nur kognitive, sondern häufig auch affektive und psychomotorische Lernziele verfolgt.

Weitere Vorteile von Rollenspielen ergeben sich aus ihrem Spielcharakter. So ist nicht nur die *Motivation* potenziell sehr hoch, sondern auch die Bereitschaft zu *Experimentierverhalten*, da sich Misserfolge im Spiel nicht negativ in der Wirklichkeit niederschlagen.

Wie bei den meisten handlungsorientierten Methoden ist der Zeitaufwand verhältnismäßig hoch und Schüler, die nicht über hinreichende Voraussetzungen verfügen, könnten überfordert werden.

Die Arbeit mit Rollenspielen ist in der Regel sehr motivierend und in vielerlei Hinsicht lernfördernd bzw. kompetenzentwickelnd. Gleichwohl müssen die Schüler bis zu einem gewissen Grad bereits über entsprechende Kompetenzen verfügen. Da diese Voraussetzungen weitgehend den Lernzielen entsprechen, empfiehlt sich, die Methode des Rollenspiels wiederholt im Unterricht zu verwenden, da sich dadurch die Voraussetzungen verbessern und die Spiele dann auf höherem Niveau durchführbar sind.

Im Zusammenhang mit den (gering ausgeprägten) Kompetenzen mag sich das Problem ergeben, dass Schüler Hemmungen haben, sich spielerisch in eine Rolle zu begeben und fürchten, sich vor den Mitschülern zu blamieren. Dem lässt sich begegnen, indem die Kompetenzen schrittweise entwickelt werden (z.B. durch Präsentationen von Gruppenarbeitsergebnissen) und durch Entwicklung einer Fehlerkultur, so dass Schüler nicht fürchten müssen, bei ungeschicktem Verhalten bloßgestellt zu werden.

Schüler könnten Schwierigkeiten haben, sich in eine Rolle einzufinden, wenn diese weit von ihrem Lebens- bzw. Erfahrungsbereich entfernt ist (z.B. Rolle eines Gewerkschaftsmitglieds). Solche Probleme lassen sich durch entsprechend ausdifferenzierte und anschauliche Rollenkarten genauso reduzieren, wie durch erhöhte Einarbeitungszeit.

Rollenspiele sind nur wenig lernförderlich, wenn die Schüler das zu bewältigende Problem nicht hinreichend verstanden oder sich nicht ausreichend mit ihrer Rolle auseinandergesetzt haben. Deshalb ist hier im Rahmen der Vorbereitung und Information auf eine klare Vermittlung zu achten und entsprechend Zeit einzuplanen.

Als problematisch mag auch die ungleiche Aktivitätsverteilung innerhalb der Lerngruppe gesehen werden. Als Lösung bietet sich hierfür die Verteilung differenzierter Beobachtungsaufgaben und ggf. die wiederholte Durchführung bei wechselnden Akteuren an.

Möglicherweise nehmen einige Schüler, die Methode aufgrund ihres Spielcharakters nicht hinreichend ernst. Dieser suboptimalen Einstellung lässt sich durch Hinweise auf das Lernpotenzial und die Nähe zu realistischen Situationen begegnen.

Auch das Verhalten der Lehrkraft kann sich negativ auswirken, wenn diese häufig oder stark lenkend in den Spielverlauf eingreift. Die naheliegende Lösung besteht darin, dies nach Möglichkeit zu vermeiden.