

# Didaktisches Konzept — Teaching Award 2019

## Rollenspiel und psychodramatische Methoden in der Lehre

---

### Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	1
Strukturelle Voraussetzungen .....	1
Aufbau des Konzeptes .....	2
Teil 1 - Ablauf, Spielregeln und das Rollenspiel.....	2
Vorlesung (Gesamtgruppe, ca. 50 Personen) .....	2
Übung (Gruppenveranstaltung ca. 15-20 Personen).....	2
Rollenspiel .....	3
Spielregeln .....	3
Teil 2 - Psychodrama in der Lehre .....	3
Soziometrie .....	4
3-Phasenmodell aus dem Psychodrama.....	4
Teil 3 - Weiterentwicklung und Partizipation .....	5
Literaturverzeichnis .....	5

---

### Einleitung

Ausgangspunkt für das vorliegende didaktische Konzept war der Auftrag, in einem IT-Fach (eines nicht technischen Studiums) einen höheren Praxisbezug herzustellen und die Studierenden für die Relevanz des Einsatzes elektronischer Hilfsmittel im späteren Berufsleben zu sensibilisieren. Um die Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen der MS-Office Programme praxisbezogener zu gestalten, wurde ein Rollenspiel entwickelt, das sich durchgängig über das gesamte Semester streckt. Im Rahmen der Übung werden Aufgaben direkt aus der Praxis des Berufsfeldes mit Hilfe der MS-Office Programme bearbeitet. Durch die Verknüpfung der Vermittlung von IT-Anwendungskenntnissen (MS-Office) und berufsbezogenen Fähigkeiten und Kenntnissen (Gesprächsführung, Fallführung und Dokumentation) wird bei den Studierenden eine hohe Motivation zur Mitarbeit erreicht.

### Strukturelle Voraussetzungen

Im Studiengang, in dessen Rahmen die Lehrveranstaltung (LV) angeboten wird, werden Professionist\*innen ausgebildet, die im psychosozialen Bereich vor allem im direkten Klient\*innenkontakt arbeiten werden. Die in der Einleitung dargestellten berufsbezogenen Fähigkeiten und Kenntnisse zielen allesamt auf die Arbeit im direkten Klient\*innenkontakt ab. Eine Umlegung dieses Konzeptes auf LVs anderer Studienrichtungen kann also durch diese strukturelle Voraussetzung eingeschränkt sein.

Die LV ist im Curriculum im ersten Semester angesiedelt, die Teilnehmer\*innen haben also teilweise noch kein gefestigtes Bild der zukünftigen Berufsrolle. Zugleich bietet sich den Studierenden dadurch bereits frühzeitig die Chance, in ihre spätere Berufsrolle zu schlüpfen und sich als Professionist\*in auszuprobieren.

Da es sich um eine integrierte Lehrveranstaltung handelt, werden die theoretischen Einheiten und vor allem die Erklärung der „Spielregeln“ in der Gesamtgruppe des Jahrgangs abgehalten. Die eigentliche Übung bzw. das Rollenspiel wird dann jedoch in drei kleineren Gruppendurchgeführt, was zu teilweise unterschiedlichen Fallverläufen im Rollenspiel führt. Gerade diese Unterschiedlichkeiten erzeugten in den letzten Jahrgängen zusätzliches Interesse unter den Studierenden.

## **Aufbau des Konzeptes**

Im ersten Teil dieses Konzeptes wird der LV-Ablauf skizziert und die „Spielregeln“ des Herzstücks der Lehrveranstaltung - dem Rollenspiel das sich über den gesamten Übungsteil der Lehrveranstaltung zieht - werden beschrieben.

Im zweiten Teil wird in aller Kürze auf die dem LV-Konzept zugrundeliegenden theoretischen Grundlagen - Soziometrie und psychodramatisches Phasenmodell - eingegangen, um den partizipativen Charakter des Lehrveranstaltungs-Aufbaus zu unterstreichen.

Im dritten und letzten Teil des Konzepts wird erläutert, wie es durch die Studierenden zu einer ständigen Weiterentwicklung und Abänderung des Rollenspiels kommt und weitere Veränderungen an der LV werden beschrieben.

## **Teil 1 - Ablauf, Spielregeln und das Rollenspiel**

### **Vorlesung (Gesamtgruppe, ca. 50 Personen)**

Die Vorlesungseinheiten (außer der letzten UE am Ende der LV) finden zu Beginn der LV statt. Die ersten Einheiten werden zur Sensibilisierung genutzt, wobei hier hauptsächlich soziometrisch (Erklärung siehe Teil 2) gearbeitet wird. Über einfache Fragestellungen, die durch Positionierung im Raum auf individueller Ebene beantwortet werden, entsteht so unter den Teilnehmer\*innen ein Bild der Gruppe.

In zwei weiteren VO-Blöcken wird, unter Bezugnahme auf die spätere Übung, an den Themen Internetrecherche (berufsfeldspezifisch) und Dokumentation gearbeitet. Schon in den VO-Blöcken, werden die Inhalte mit Kleingruppenübungen gefestigt, um dieses Arbeitssetting einzuführen, da das Rollenspiel in Kleingruppen durchgeführt wird, die dann über das ganze Semester stabil bleiben.

Die letzte VO-Einheit wird genutzt um die Spielregeln der Übung vorzustellen, die Studierenden Kleingruppen bilden zu lassen und mit einem Video (Erstgespräch mit dem zukünftigen Klienten) das Rollenspiel zu starten.

### **Übung (Gruppenveranstaltung ca. 15-20 Personen)**

Der gesamte Übungsteil wird in eine Geschichte verpackt, um die Teilnehmer\*innen in eine klare Arbeitsatmosphäre einzukleiden.

Die Studierenden arbeiten also für ca. 4 Monate als Karenzvertretung von Fr. Herbst (diese führt im oben erwähnten Video das Erstgespräch mit dem Klienten) in einer psychosozialen Einrichtung. Sie bekommen den Klienten (Hr. Puntigam) als Fall übergeben. Nach dem Erstgespräch ist die psychosoziale Problemlage von Hr. Puntigam noch nicht genau ersichtlich und die Übung startet mit dem Wissen, dass Hr. Puntigam zu einem zweiten Termin kommt und „Unterlagen mitbringt“.

Um den Teilnehmer\*innen die Professionist\*innenrolle so nah wie möglich zu bringen, werden Kleingruppen von jeweils drei bis vier Studierenden gebildet, die gemeinsam ein\*e Professionist\*in verkörpern. Diese wählen sich einen Namen, den sie während des Rollenspiels mit Hrn. Puntigam sowie bei der Aufgabenlösung verwenden.

Es wird jeweils am Beginn der Übung gemeinsam besprochen, was mögliche nächste Schritte in der Fallarbeit wären und erarbeitet welche Interventionen gesetzt werden. Durch die spezielle Problemlage von Hrn. Puntigam ist die Reihenfolge der vier Interventionen (zu bearbeitende Aufgabenstellungen in den vier Übungseinheiten) klar vorgegeben, jedoch wird die Ausgestaltung der Interventionen im Rollenspiel von den Kleingruppen vorgenommen und ermöglicht den Studierenden so ein freies Handlungs- und Übungsfeld.

Der Klient (Hr. Puntigam) wird von der Lehrveranstaltungsleitung gespielt. Hier ist zu beachten, dass es eine strikte Trennung der beiden Rollen gibt. Entweder ist die Lehrveranstaltungsleitung oder der Klient im Raum. Informationen über den Klienten hat die Lehrveranstaltungsleitung keine, da die Gespräche nur von den Studierenden als Professionist\*innen geführt werden.

Neben der aktuellen Aufgabenstellung der Übungseinheit, muss jede Kleingruppe das Klientengespräch mit Hr. Puntigam in Moodle dokumentieren. Diese Dokumentation ist als Einzelarbeit durchzuführen, jede\*r Teilnehmer\*in hat also mindestens ein Gespräch zu dokumentieren. Jede Dokumentation wird von der Lehrveranstaltungsleitung kommentiert. Änderungen und Korrekturen müssen nicht vorgenommen werden, allerdings sollen die

Kommentare als Anregung in die folgenden Dokumentationen einfließen. So kann jede Kleingruppe einen eigenen Dokumentationsstil entwickeln.

## Rollenspiel

Das eigentliche Rollenspiel ist angelehnt an ein Fishbowl-Gespräch, allerdings ausgelegt auf einen Dialog und nicht auf ein Gruppengespräch. Jede\*r Teilnehmer\*in kann sich ausprobieren, allerdings gibt es jeweils nur zwei Akteur\*innen gleichzeitig (LV-Leitung als Klient und Studierende\*r als Professionist\*in). Zu jeder Zeit kann der/die Professionist\*in das Spiel einfrieren um sich entweder von den anderen Studierenden coachen zu lassen (Ideenfindung), Rückmeldung zu bekommen oder aufzuhören. In jeder Spielpause können andere Studierende sich melden um (im Einverständnis mit dem/der aktuellen Akteur\*in) das Gespräch zu übernehmen. Bei einem Wechsel kann der/die neue Akteur\*in entscheiden, ob sie das Gespräch neu startet oder weiterführt.

## Spielregeln

- Die Aufgaben werden in stabilen Kleingruppen bearbeitet. Ein Wechsel der Kleingruppe ist nicht möglich.
- Sorgsamer Umgang mit den Unterlagen von Hr. Puntigam. Alle Unterlagen die Hr. Puntigam zu den Gesprächen mitbringt sind auch online über Moodle abrufbar. Da es sich um anonymisierte Unterlagen aus der beruflichen Praxis handelt dürfen diese nicht weitergegeben werden; auch damit andere Gruppen / Jahrgänge die Übung ebenfalls spannend erleben können.
- Jede Übungseinheit besteht - analog zu den Phasen der psychodramatischen Arbeit - aus drei Teilen. *Erwärmungsphase* durch die gemeinsame Themen- und Interventionsfindung der aktuellen Einheit, *Aktionsphase* durch das Gespräch mit Hr. Puntigam und *Integrationsphase* durch Reflexion und Bearbeitung der Aufgabenstellungen.
- In jeder Einheit gibt es ein Gespräch mit Hr. Puntigam als adaptiertes Fishbowl Gespräch.
- Im Gespräch wird ausschließlich der von den jeweiligen Studierenden gewählte Professionist\*innenname (gewählter Gruppenname) verwendet.
- Informationen zum Fall können nur von Hr. Puntigam erlangt werden. Die Studierenden entscheiden, wann sie genug Informationen für die Bearbeitung der Aufgabe haben (klare Trennung zwischen LV-Leitungsrolle und Klientenrolle der Lehrveranstaltungsleitung).
- Das Gespräch muss von jeder Kleingruppe bis spätestens einen Tag vor der nächsten Übungseinheit in einem Moodle-Forum dokumentiert werden.
- Die Aufgabenstellungen müssen jeweils bis spätestens einen Tag vor der nächsten Einheit über Moodle abgeben werden.

## Teil 2 - Psychodrama in der Lehre

Jacob Levi Moreno, der Begründer des Psychodramas, sah in der *Begegnung* einen der zentralen Begriffe des Psychodramas. Er schreibt:

„Begegnung bedeutet, dass zwei oder mehrere Personen sich treffen, nicht nur, um sich zu sehen, sondern um sich gegenseitig zu erleben und zu erfahren - als Akteure, jeder mit dem gleichen Recht. Es ist nicht nur eine emotionale Beziehung, wie das berufliche Zusammentreffen eines Arztes oder Therapeuten mit dem Patienten, oder ein intellektueller Kontakt zwischen Lehrer und Schüler, oder ein wissenschaftlicher Kontakt, wie zwischen einem teilnehmenden Beobachter und einem Subjekt. Es ist ein Treffen auf dem intensivst möglichen Kommunikationsniveau.“ (Hutter & Schwehm, 2012, S. 193).

Durch die Umlegung einiger psychodramatischer Methoden und Modelle soll genau so eine Begegnung in der diesem Konzept zugrundeliegenden LV ermöglicht werden; eine Begegnung unter den Studierenden, zwischen LV-Leitung und Studierenden und zwischen dem Klienten und den Professionist\*innen des Rollenspiels.

## Soziometrie

Soziometrie „befasst sich mit dem mathematischen Studium psychologischer Eigenschaften [...]. Sie beginnt ihre Untersuchung mit der Erforschung der Entwicklung und Organisation der Gruppe und der Stellung der Individuen in ihr.“ (Moreno, 1996, S. 28).

Wie schon in der Beschreibung des Ablaufs des Vorlesungsteils erwähnt, werden soziometrische Übungen zu Beginn der LV eingesetzt. Da die LV im ersten Semester des Studiums angesiedelt ist, kennen sich die Studierenden untereinander noch wenig. Gerade im Vorlesungsteil (Gesamtgruppe) wäre eine herkömmliche Vorstellung aufgrund der Teilnehmer\*innenzahl nicht zielführend. Methodisch wird hier so gearbeitet, dass Fragen an die Gesamtgruppe gestellt werden und die Studierenden jeweils eine Antwortposition im Raum einnehmen müssen (z.B.: Alter → eine Reihe von jung bis alt).

Anhand ausgewählter Fragen (persönlicher Bereich, IT-Anwendungskenntnisse, berufsbezogene Fähigkeiten und Kenntnisse) kommt es zu immer unterschiedlichen Gruppenbildungen. Gemeinsamkeiten zwischen Studierenden werden sichtbar und eine erste Gruppenstruktur entsteht. Bei den ersten Fragen kommt es zu einer Auflösung durch direktes Nachfragen der LV-Leitung, bei den letzten Fragen kommt es zu keiner Auflösung durch den LV-Leiter mehr, sondern die Studierenden bekommen die Aufgabe die Auflösung selbst vorzunehmen.

Hier einige mögliche Fragestellungen die sich zur soziometrischen Arbeit eignen:

- I. **Persönlicher Bereich:** Augenfarbe, wo aufgewachsen, wann habe ich mich für das Studium entschlossen (Zeitleiste), ...
- II. **IT-Anwendungskenntnisse:** Einschätzung eigener Kenntnisse der MS Office-Programme, Ich weiß/weiß nicht was die Abkürzung EDV heißt, Wieviele Computer habe ich, wie alt war ich als ich meinen ersten Computer bekam, ...
- III. **Berufsbezogene Fähigkeiten und Kenntnisse:** Habe schon Erfahrungen aus dem Berufsfeld (Praktika, Ferialjob, Verwandte in dem Job, ...), Leute finden mit den gleichen Stärken die in dem Berufsfeld wichtig sind, ...

## 3-Phasenmodell aus dem Psychodrama

Das klassische Psychodrama (als Gruppensetting) verläuft in drei Phasen: *Erwärmungsphase*, *Spiel- oder Aktionsphase* und *Integrationsphase*. Im Folgenden wird kurz die Orientierung der einzelnen Übungseinheiten an diesem Phasenmodell dargestellt:

- I. **Erwärmung:**  
In der Erwärmungsphase geht es um die Themenfindung und -wahl. Die Reihenfolge der Aufgabenstellungen und Interventionen im Sinne der Fallführung ist zwar aus der logischen Arbeitsabfolge fix vorgegeben, genau diese Abfolge wird aber gemeinsam mit den Studierenden erarbeitet. Möglichkeiten zur Weiterführung des Falles werden gemeinsam gesucht und nach ihrer Praktikabilität beurteilt. So kommt es zur Wahl der aktuellen Aufgabe aus der Gruppe aufgrund von berufsbezogenen Überlegungen. Die gemeinsame Themenwahl ist wichtig um bei den Teilnehmer\*innen genügend Motivation und Interesse aufzubauen, um in der zweiten Phase ins Rollenspiel einsteigen zu wollen - sprich: sie fürs Spiel zu erwärmen!
- II. **Spiel- und Aktionsphase:**  
Die Phase des eigentlichen Rollenspiels. Durch die Übernahme der Klientenrolle durch die LV-Leitung kommt es zu einer Rollenverschiebung. Die LV-Leitung wird zur hilfeschuchenden Person und die Studierenden werden zu Professionist\*innen. Durch diese Rollenverschiebung können die Studierenden von sich aus die Professionist\*innenrolle ausprobieren und sich gegenseitig coachen bzw. unterstützen. Die LV-Leitung verlässt nur auf Bitte der Studierenden die Rolle des Klienten (siehe Spielregeln) um Anleitung und Hilfestellung zu geben.
- III. **Integrationsphase:**  
Die Integrationsphase besteht aus zwei Schritten. Integration der geübten berufsspezifischen Kenntnisse und Fähigkeiten und die Integration der IT-Anwendungskenntnissen
  - *Integration der geübten berufsspezifischen Kenntnisse und Fähigkeiten:*  
Direkt nach der Spielphase kommt es zu einer Reflexion der Teilnehmer\*innen über das Rollenspiel. Da die LV-Leitung während des Spiels als Rolle nicht zur Verfügung stand wird auf Rückmeldung der LV-Leitung zum größten Teil verzichtet, diese auch nur selten von den Studierenden eingefordert. Die Rückmeldung wird jedoch moderiert und fokussiert die Wahrnehmung der Beobachter\*innen und Spieler\*innen auf Inhalte des Gesprächs und Beziehung zwischen Professionist\*in und Klient.

- *Integration der IT-Anwendungskennntnisse:*

Dies passiert durch die Bearbeitung der jeweiligen Aufgabenstellung in der Einheit. Da die Aufgaben nicht als Einzelarbeit sondern als Kleingruppenarbeit gelöst werden, kommt es in dieser Phase noch zu vielen Gesprächen und Diskussionen innerhalb der Kleingruppen. Die meisten Gespräche drehen sich hier um die Verknüpfung der Inhalte aus dem Spiel mit der gestellten Aufgabe. Oder anders formuliert um die Frage wie mit IT-Unterstützung berufsspezifische Informationen verarbeitet werden können.

## Teil 3 - Weiterentwicklung und Partizipation

Am Ende der LV (nach dem Übungsteil) wird noch eine Vorlesungseinheit (45 min.) abgehalten. Zum Einen mit dem Ziel, die Studierenden in die Weiterentwicklung der LV und des Rollenspiels aktiv einzubinden, und zum Anderen, um den Studierenden noch einmal die Möglichkeit zu bieten, den behandelten Fall auch tatsächlich mit der LV-Leitung zu reflektieren. An diesem (End-)Punkt der LV wird die Regel aufgehoben, dass die LV-Leitung nichts vom Klienten weiß.

Durch diese Reflexion in der Gesamtgruppe wird den Studierenden noch einmal klar, dass die Fallführung tatsächlich einen Einfluss auf den gesamten Ausgang hat, da sichtbar wird, dass die einzelnen Gruppen unterschiedliches Wissen und dadurch auch unterschiedliche Hypothesen über den Klienten haben.

Durch die Frage nach möglichen Verbesserungen der LV für die nachfolgenden Jahrgänge am Ende der LV entstanden bisher stetige Weiterentwicklungen auf Basis der Studierendenanregungen die hier angeführt werden:

**Anregung nach dem ersten LV-Durchlauf:** Rückmeldung bzgl. des Benotungsschemas. Die Bewertung der einzelnen Gruppenaufgaben war für die Studierenden nicht nachvollziehbar. Die reine schriftliche Bewertung war zu wenig aussagekräftig, es wurde vorgeschlagen ein klares Punkteschema für die einzelnen Übungen einzuführen. Einführung des Punkteschemas im Wintersemester 2017/2018

**Anregung nach dem zweiten LV-Durchlauf:** Die Studierenden gaben die Rückmeldung, dass die Gesprächsführung mit Hr. Puntigam, vor allem beim Übungsstart, sehr herausfordernd war. Ein „Beispielgespräch“ wurde gewünscht. Einführung des Erstgesprächs als Video im Wintersemester 2018/2019

**Anregung nach dem dritten LV-Durchlauf:** Die Studierenden erklärten, dass sie den Ansatz gut finden, dass sie dokumentieren und danach eine schriftliche Rückmeldung zu jeder Dokumentation bekommen, allerdings wünschen sie sich, nach dem eigenen Dokumentationsversuch, eine von der LV-Leitung für passend empfundene Dokumentation des Klientengesprächs als Vergleich. Es wurde vorgeschlagen, nach der Abgabefrist für die Dokumentation eine eigene Dokumentation der LV-Leitung in Moodle online zu stellen. Einführung im kommenden Wintersemester (2019/2020)

Bisher setzten sich die Studierenden in jedem LV-Durchlauf für die Verbesserung der Lehrveranstaltung ein und brachten unterschiedliche Ideen ein. Da die gesamte Lehrveranstaltung über Partizipation der Studierenden möglich ist und auch eingefordert wird, liegt die Hypothese nahe, dass aus diesem Grund auch eine hohe Motivation zur Weiterentwicklung der Lehrveranstaltung auf Seite der Studierenden besteht.

## Literaturverzeichnis

Hutter, Christoph & Schwehm, Helmut (Hrsg.). (2012): J.L. Morenos Werk in Schlüsselbegriffen. Wiesbaden: Springer VS

Moreno, Jacob Levi. (1996): Die Grundlagen der Soziometrie - Wege zur Neuordnung der Gesellschaft (Nachdruck der 3. Auflage von 1974). Wiesbaden: Springer Fachmedien