

2 | Schulentwicklung mit den sechs Qualitätsbereichen

Lokal wollen alle die beste Schule für jedes Kind, global sucht PISA die erfolgreichsten Schulsysteme – dazwischen liegen Welten. Doch immer geht es um die gleichen grundsätzlichen Fragen: Was ist eine gute Schule? Welche Wege führen zu einer guten Schule? Was können Schulleitungen und Lehrkräfte tun, um Schule besser zu machen? Wie werden Eltern und alle an Schule beteiligten Professionen mitgenommen? Kurzum: Wie gelingt Schulentwicklung? Das *Planspiel Gute Schule* gibt Antworten, die auf den sechs Qualitätsbereichen des Deutschen Schulpreises basieren. Sie sind für das *Planspiel Gute Schule* Fundament und Gerüst zugleich.

Seit 2006 sucht die Jury des Deutschen Schulpreises anhand dieses Qualitätsrahmens nach den besten Schulen der Bundesrepublik. Schulen, die mit dem Deutschen Schulpreis eine Auszeichnung für ihre Arbeit erhalten, werden daran beurteilt, wie erfolgreich sie - gemessen an ihren jeweiligen Rahmenbedingungen und Möglichkeiten - in allen sechs Qualitätsbereichen arbeiten. An Schulen, deren Kollegien sich neu auf den Weg machen, ist das Kennenlernen der Qualitätsbereiche häufig „Türöffner“ und Anreiz, um sich systematisch mit Schulentwicklung auseinanderzusetzen.

Um den verschiedenen Ausgangssituationen an Schulen möglichst gerecht zu werden, wurde dieses Planspiel für unterschiedliche Spielgruppen und Spieltypen mit entsprechenden Spielzielen entwickelt (siehe *Spielanleitung*, S. 3):

- Jene, die sich – sozusagen probierend – in die Thematik der Schulentwicklung einarbeiten wollen, erhalten über die sechs Qualitätsbereiche einen bewährten Handlungsrahmen.
- Schulentwicklungserfahrene Gruppen können spielerisch erkunden, wie sich in bestimmten Qualitätsbereichen Entscheidungen für spezifische Maßnahmen innerhalb von drei Schuljahren auswirken können.
- Wenn sich mehrere Teams kompetitiv messen und um die beste Schule miteinander wetteifern wollen, kann die Spielleitung dem siegreichen Team symbolisch den Pokal des „Deutschen Schulpreises“ überreichen.

Jedes Spielteam, welches das *Planspiel Gute Schule* mit einem bestimmten Spielziel angeht, profitiert von der Systematik der Qualitätsbereiche und lernt eine Vielzahl innovativer Maßnahmen zur Entwicklung von

Schule und Unterricht kennen. Sie stammen aus den vielfältigen Erfahrungen erfolgreicher Schulen aus mehr als zehn Jahren Deutscher Schulpreis. Der QR-Code auf einzelnen *Innovationskarten* eröffnet die Möglichkeit, sich innovationsbezogen über das Deutsche Schulportal direkt mit den Erfahrungen einzelner Schulen vertraut zu machen. Nutzen Sie die Möglichkeit, von diesen Erfahrungen zu profitieren, zu experimentieren und die Anregungen für den eigenen Schulstandort zu adaptieren bzw. zu transformieren (siehe auch S. 18).

Dazu ein Beispiel:

Im Qualitätsbereich „Schule als lernende Institution“ finden Sie auf der *Innovationskarte 24* „Kommunikation im Team stärken“ unter den möglichen Maßnahmen „Das Wort zum Freitag“. Dieses Konzept stammt aus einer bayrischen Realschule, an der sich die Lehrkräfte wöchentlich 20 Minuten Zeit nehmen, um gemeinsam über aktuelle Themen, innovative Ideen, aber auch Probleme zu sprechen und nach Lösungen zu suchen. Dieses wöchentliche Team-Meeting verbessert den Kommunikationsfluss innerhalb des Kollegiums und entlastet die großen Konferenzen; es bleibt mehr Zeit für die pädagogische Arbeit. (Nähere Informationen finden Sie über den QR-Code auf der *Innovationskarte 24*.)

Ein Tipp: Überlegen Sie in Ihrem Kollegium, welches Zeitfenster Sie an Ihrer Schule einrichten können, in dem Sie regelmäßig aktuelle Vorkommnisse besprechen, Erfahrungen austauschen und perspektivisch Lösungen andenken.

So wie gute Schulen sich aufgrund gesellschaftlicher Herausforderungen kontinuierlich weiterentwickeln, entwickeln sich die Qualitätsbereiche ständig weiter. Auch die Entscheidungen im Planspiel sollen den Veränderungen der Zeit Rechnung tragen. Waren früher Begriffe wie BYOD, Flipped Classroom und E-Teaching noch Insiderwissen von Einzelnen, ist es heute für Schulen unverzichtbar, sich mit geeigneten digitalen Möglichkeiten auseinanderzusetzen. Wie Schulen zeitgemäß unterrichten und wie digitales Lernen in der Praxis aussehen kann, entdecken Sie unter anderem auf der *Innovationskarte* „Neue digitale Möglichkeiten“. Wir wünschen viel Spaß bei der spielerischen Umsetzung der Maßnahmen in den *sechs Qualitätsbereichen des Deutschen Schulpreises!*



Die sechs Qualitätsbereiche des Deutschen Schulpreises

Leistung

Der Deutsche Schulpreis sucht Schulen, die, gemessen an ihrer Ausgangslage, besondere Schülerleistungen in den Kernfächern (Mathematik, Sprachen, Naturwissenschaften), im künstlerischen Bereich (z. B. Theater, Kunst, Musik oder Tanz), im Sport oder in anderen wichtigen Bereichen (z. B. Projektarbeit, Wettbewerbe) erzielen.

Der Qualitätsbereich Leistung ist differenziert nach:

- Leistungsverständnis
- Leistungsförderung
- Leistungsdokumentation
- Leistungsergebnisse
- Leistungsrückmeldung

Umgang mit Vielfalt

Der Deutsche Schulpreis sucht Schulen, die Mittel und Wege gefunden haben, um produktiv mit den unterschiedlichen Bildungsvoraussetzungen, Interessen und Leistungsmöglichkeiten, mit kultureller und nationaler Herkunft, Bildungshintergrund der Familien, Geschlecht ihrer Schülerinnen und Schüler umzugehen; Schulen, die wirksam zum Ausgleich von Benachteiligungen beitragen; Schulen, die das individuelle Lernen planvoll und kontinuierlich fördern.

Der Qualitätsbereich Vielfalt ist differenziert nach:

- Schulisches Selbstverständnis
- Lernen und Lehren
- Diagnostik und Förderung

Unterrichtsqualität

Der Deutsche Schulpreis sucht Schulen, die dafür sorgen, dass Schülerinnen und Schüler ihr Lernen selbst in die Hand nehmen; Schulen, die ein verständnisintensives und praxisorientiertes Lernen auch an außerschulischen Lernorten ermöglichen; Schulen, die den Unterricht und die Arbeit von Lehrerinnen und Lehrern mithilfe neuer Erkenntnisse kontinuierlich verbessern.

Der Qualitätsbereich Unterrichtsqualität ist differenziert nach:

- Unterrichtsverständnis
- Unterrichtsgestaltung
- Unterrichtsentwicklung
- Unterrichtsergebnisse

Verantwortung

Der Deutsche Schulpreis sucht Schulen, in denen achtungsvoller Umgang miteinander, gewaltfreie Konfliktlösung und der sorgsame Umgang mit Sachen nicht nur postuliert, sondern gemeinsam vertreten und im Alltag verwirklicht werden; Schulen, die Mitwirkung und demokratisches Engagement, Eigeninitiative und Gemeinsinn im Unterricht, in der Schule und über die Schule hinaus tatsächlich fördern und umsetzen.

Der Qualitätsbereich Verantwortung ist differenziert nach:

- Demokratielernen
- Partizipation
- Verantwortungsübernahme

Schulklima, Schulleben und außerschulische Partner

Der Deutsche Schulpreis sucht Schulen mit einem guten Klima und einem anregungsreichen Schulleben; Schulen, in die Schüler, Lehrer und Eltern gern gehen; Schulen, die pädagogisch fruchtbare Beziehungen zu außerschulischen Personen und Institutionen sowie zur Öffentlichkeit pflegen.

Der Qualitätsbereich Schulklima, Schulleben und außerschulische Partner ist differenziert nach:

- Schulleben
- Respekt
- Prävention
- Kooperation
- Netzwerke

Schule als lernende Institution

Der Deutsche Schulpreis sucht Schulen, die neue und ergebnisorientierte Formen der Zusammenarbeit des Kollegiums, der Führung und des demokratischen Managements praktizieren und die Motivation und Professionalität ihrer Lehrkräfte planvoll fördern; Schulen, die in der Bewältigung von administrativen Vorgaben, der kreativen Anpassung des Lehrplans, der Organisation und Evaluation des Schulgeschehens und der schulischen Ergebnisse eigene Aufgaben für sich erkennen, die sie selbstständig und nachhaltig bearbeiten.

Der Qualitätsbereich Schule als lernende Institution ist differenziert nach:

- Schulentwicklungsplanung
- Fortbildungsplanung
- Kooperation und Kommunikation
- Personalentwicklung

9 | FAQs zum Planspiel

Jede Spielerfahrung mit dem *Planspiel Gute Schule* ist anders und erzeugt spezifische Fragen. Besonders beim gleichzeitigen Spielen mehrerer Gruppen möchten die Spielenden häufig wissen:

Organisatorische Fragen

▪ Welche Form der Gruppenbildung ist sinnvoll?

Es ist wichtig, dass die Gruppen gleich groß sind. Idealerweise gibt es eine eher ausgewogene Verteilung von motivierten und skeptischen Spielenden. Die Gruppenbildung kann zufällig, steuergruppenorientiert oder sympathieorientiert sein. Finden Sie die beste Lösung für Ihre Situation!

▪ Können positive und negative *Ereigniskarten* beliebig und nach Zufall ausgegeben werden?

Besser nicht. Sollten mehrere Spielgruppen am Ende ihre Punkte vergleichen, kann dies zum Nachteil einzelner Gruppen werden, wenn z. B. eine Gruppe nur oder überwiegend negative *Ereigniskarten* erhalten hat. Das sollte mitbedacht werden.

▪ Sollte das gesamte Spielmaterial auf den Gruppentischen ausliegen oder zentral von der Spielleitung auf einem Moderationstisch gelagert werden?

Beide Varianten haben Vor- und Nachteile. Liegt das Material gesammelt auf einem Moderationstisch, hat die Spielleitung zwar die volle Kontrolle, aber auch mehr Arbeit. Hier dürfen die Karten mehrerer Gruppen auf keinen Fall vermischt werden. Sobald die einzelnen Gruppen über ihr Material verfügen, muss die Gruppe selbst mit den Auswahl- und Bezahlvorgängen vertraut sein. Hinweis: Bei sehr „spielverliebten“ Gruppen besteht die latente Gefahr des unehrlichen Spiels.

▪ Kann ich Geld in Zeit umwandeln (oder umgekehrt)?

Wir raten, das Budget nicht zu verhandeln. Über allem steht jedoch, dass das Planspiel so motivierend und anregend wie möglich gespielt werden soll. Wenn das Tauschen von Geld und Zeit dazu beiträgt, können Sie dies auch anders als vorgesehen entscheiden.

▪ Ist ein Austausch mit anderen Gruppen möglich?

Geistiger Austausch in Form von Abgucken ist nicht nur möglich, sondern sogar erwünscht. Ressourcen zu tauschen, verfälscht jedoch das Gesamtergebnis, auch wenn es unter Umständen motivational sinnvoll sein kann.

▪ Was ist zu tun, wenn eine Gruppe eher fertig ist?

Die Spielleitung entscheidet, ob „gleichschrittig“ in das neue Schuljahr gestartet wird. Der Vorteil liegt

in der Gesamtübersicht des Spiels und der leichteren Steuerbarkeit. Nachteilig ist, dass es kein (gruppen-) differenziertes Vorgehen gibt. Sollten Sie sich für ein gleichzeitiges Voranschreiten entscheiden, können Teams, die schneller fertig sind, Konzepte und Maßnahmen recherchieren, Diskussionen über die Maßnahmen auf den Karten führen oder „Spion“ bei anderen Gruppe sein.

Fragen auf der Metaebene

▪ Gibt es einen Qualitätsbereich, der übergeordnet ist?

Nein. Sowohl spielerisch als auch vom Deutschen Schulpreis werden alle sechs Qualitätsbereiche immer als gleichwertig betrachtet.

▪ Sind die Qualitätsbereiche isoliert zu betrachten?

Nein. Sowohl spielerisch als auch in der realen Schulentwicklung sind die sechs Qualitätsbereiche eng miteinander verknüpft. Wir haben versucht, dies abzubilden, indem wir die Punkteverteilung qualitätsbereichsübergreifend gestaltet haben.

▪ Warum besteht das Budget nur aus Zeit und Geld?

Die Vereinfachung und didaktische Reduktion von realen Verhältnissen gehören zu den zentralen Merkmalen von Planspielen. Die Abbildung aller denkbaren Ressourcen (Lage, Infrastruktur, Personal) ist nicht zielführend, da der Austausch über die Inhalte unabhängig von den jeweiligen Begleitumständen im Vordergrund steht.

▪ Entsprechen die Kosten der Karten der Realität?

Nein. Die Zuordnung der Kosten wurde hauptsächlich unter Aspekten der ausgewogenen Spielbarkeit veranschlagt und daher nur sehr frei an die Kosten von realen Schulentwicklungsprozessen angelehnt.

▪ Wie vergleichbar ist das *Planspiel Gute Schule* mit der Realität?

Neben der stark vereinfachten Spielstruktur werden weitere Rahmenbedingungen außer Acht gelassen bzw. nur grob skizziert. Eine Vergleichbarkeit muss also differenziert betrachtet werden und ist stark abhängig vom Spielverhalten der Gruppe. Über das Planspiel können beispielsweise gemeinsame Ziele generiert sowie die Haltung im Kollegium sichtbar gemacht werden. Die Inhalte der Spielkarten fußen allerdings auf etablierten Praxiserfahrungen und bieten sehr realistische Innovationen und Maßnahmen an, die an guten Schulen bereits umgesetzt werden. Eine Abbildung der Realität ist mit einem Spiel hingegen nie möglich.

Inhaltliche Fragen

Was passiert mit dem übriggebliebenen Budget am Ende des Spiels?

Nicht investierte Geld- oder Zeiteinheiten können nicht mehr verwendet werden. Sparen ist hier also keine gute Idee. Geben Sie daher spätestens im dritten Schuljahr ihr gesamtes Budget aus.

Muss ich mich jedes Halbjahr für Innovations- oder Fokuskarten entscheiden?

Ja und nein. Es gibt natürlich keine Pflicht, immer investieren zu müssen. Um allerdings in allen drei Schuljahren agieren zu können, ist eine kontinuierliche Umsetzung von Fokus- und Innovationskarten unbedingt zu empfehlen.

Stehen nicht gewählte Karten zu einem späteren Zeitpunkt erneut zur Wahl?

Nein. Fokus- und Innovationskarten, für die Sie sich nicht entscheiden, können zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr umgesetzt werden. Sie erhalten jedoch immer eine vollständige Auswahl an neuen und anderen Karten. An dieser Stelle möchten wir erneut auf den Reduktionsgedanken im Sinne einer Fokussierung verweisen. Wenn Sie das Gefühl hatten, nicht alles Gewünschte umgesetzt zu haben, dann spielen Sie einfach noch einmal und entscheiden Sie sich neu.

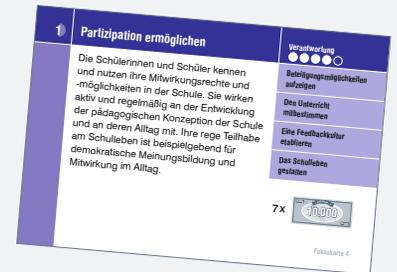
Kann man Rollen während des Spiels tauschen?

Diese Frage liegt im Ermessen der Teams und sollte individuell entschieden werden. Es hat Vor- und Nachteile, die Rollen zu tauschen. Nachteilig ist, dass die Rollenkarten dazu dienen, den Perspektivwechsel so intensiv wie möglich zu erleben. Ein ganzes Spiel eine Perspektive einzunehmen, erzielt den größten Effekt. Fällt einer Spielerin oder einem Spieler die Identifikation mit einer Rolle jedoch so schwer, dass dadurch ein gutes Spielerlebnis gefährdet wird, ist es von Vorteil, die Rolle tauschen zu können.

- 1| Spielfeld
- 2| Fokuskarte
- 3| Innovationskarte
- 4| Ereigniskarte
- 5| Rollenkarte
- 6| Geldeinheit
- 7| Zeiteinheit



1 |



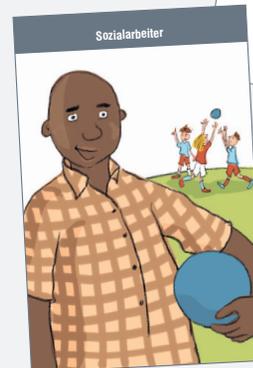
2 |



3 |



4 |



5 |



6 |



7 |