



(Online-)Planspiel

Grüne Gentechnik: Heilsbringer oder Teufelszeug?

Durchführung
ONLINE oder **VOR**
ORT möglich!

Im fiktiven Land Fontanien ist die Landwirtschaft, bedingt durch die globale Erderwärmung, immer stärker von extremen Wetterphänomenen betroffen. Auch ein zunehmender Rückgang der Biodiversität führt zu relevanten Veränderungen in der landesweiten Agrarindustrie.

Durch diese massiven Änderungen wird die grundlegende Versorgung der Bevölkerung mit Nahrungsmitteln vor eine Herausforderung gestellt.

Zeitgleich eröffnen neue Verfahren in der Gentechnik, wie z. B. das *Genome Editing*, neue Möglichkeiten in Züchtung und Anbau neuer Pflanzentypen.

U.a. erhoffen sich fontanische Wissenschaftler Verbesserungen durch den Einsatz der Bohne „Futura 3.7“. Für die Landwirtschaft ist der Anbau dieser neuen Bohnensorte interessant, da es durch den Rückgang der Niederschläge zunehmend zu Ernteaussfällen kommt. Allerdings wird der Einsatz von gentechnisch veränderten Pflanzen in der Bevölkerung sehr skeptisch gesehen.

Im Parlament soll nun ein Antrag zu grüner Gentechnik diskutiert werden. Konkret geht es um die Zulassung der Bohne „Futura 3.7“, sowie um eine generelle Veränderung des bundesweiten Rechtsrahmens.

Eckdaten

Zielgruppen

Jugendliche ab 16 Jahren,
junge Erwachsene

Gruppengröße

10-30 Teilnehmende

Dauer

Online ca. 3 Zeitstunden |
Vor Ort 4-5 Zeitstunden inkl.
Pausen

Kompetenzgewinn

Wissen

Grüne Gentechnik |
gesellschaftliche und
wirtschaftliche Folgenabschätzung |
Politisches Handeln im Parlament

Fertigkeiten

Verhandeln | Perspektivwechsel |
Kooperation und Teamwork |
Kompromissfindung

Ein Angebot der:



umgesetzt von:



Methode (Online-)Planspiel

Planspiele sind eine handlungsorientierte Methode für die Vermittlung komplexer Zusammenhänge. Die Teilnehmenden übernehmen Rollen, deren Interessen sie vertreten müssen. Das spielerische Erschließen von Zusammenhängen führt zu einem nachhaltigen Lernerfolg – und macht Spaß.

Die Besonderheit am Online-Planspiel: Die Teilnehmenden befinden sich in einer virtuellen Umgebung auf der Plattform [Senaryon](#) und verhandeln im Wechsel dort und über eine Videokonferenz-Software. Die Teilnehmenden dürfen sich dabei *nicht* in einem Raum befinden.

Ablauf

30' Eröffnung Workshop

Begrüßung und Vorstellung
Zielsetzung, Dauer und Ablauf
Kurzvorstellung Planspiel-Szenario, Akteursgruppen,
Aufbau und Aufgaben
Rollenverteilung

120' Planspiel „Grüne Gentechnik: Heilsbringer oder Teufelszeug?“

Lesephase:

Einstieg in Thema, Rolle und Positionen mittels Lektüre und Video

Positionierung:

Fraktionen tauschen sich per Chat über ihre Positionen aus

Verhandlungen in Ausschüssen

Abgeordnete kommen in zwei Ausschüssen zusammen und verhandeln parallel über den vorliegenden Gesetzentwurf, Abstimmung mit einfacher Mehrheit

30' Auswertung Planspiel

Reflexion der eigenen Erfahrung und des Spielverlaufs
Übertrag des Erlebten auf die Realität
Überlegung: Wie würde es jetzt weiter gehen?
Eigene Positionierung zum Thema
Spielkritik
Evaluation Workshop und Verabschiedung

Bei der Vor-Ort-Variante dauert das Planspiel etwas länger und wird um weitere Module in der Vor- und Nachbereitung ergänzt.

Ein Angebot der:



Online |

Technische

Voraussetzungen

PC oder Laptop mit Internetanschluss, nur notfalls über Handy

Headset und Webcam

Zugang zur Videokonferenz-Software

Die Online-Planspielplattform wird im Browser über die URL games.senaryon.de aufgerufen.

Vor Ort |

Raumbedarf

Ein Raum, groß genug für die gesamte Gruppe mit PC & Projektor bzw. Whiteboard

Ein weiterer Raum, groß genug für die Hälfte der Gruppe (möglichst nahe gelegen)

Anmeldung und Rückfragen

Tillmann Bauer

Referent für politische Bildung

tillmann.bauer@kas.de

0361/65491-14

umgesetzt von:

