

EU-Projekttag 22. Januar 2007

Living Democracy

Schulart Die Unterrichtseinheit mit anschließender Simulation kann in Realschule und Gymnasium ab Jahrgangsstufe 9 fächerübergreifend mit den Fächern Sozialkunde, Geschichte, Englisch, Wirtschaft und Recht und Geographie durchgeführt werden.

Fach

Kernprojekt Die Vorbereitung und Durchführung eines zwei oder drei Jahrgangsstufen umfassenden, jährlich wiederholten Großprojekts zur EU-Gesetzgebung soll der wachsenden Bedeutung der Europäischen Union Rechnung tragen und die Entwicklung, Verankerung und Vertiefung europäischer Identität unterstützen. Das jahrgangsstufenübergreifende Projekt „Simulation des EU-Parlaments“ erweitert die Vermittlung des Themas „Europäische Union“ im Unterricht und ergänzt ebenfalls wichtige kleinere, oft nur sporadisch und mit geringer Schülerzahl durchgeführte Europa-Projekte.

Projekterweiterung Ein besonderes Gepräge bekommt die Simulation des EU-Parlaments, wenn die Schule Austauschschüler aus einem oder mehreren Ländern der EU dazu einlädt.

Denn in diesem Fall muss die Parlamentssprache Englisch verwendet werden, wenn alle alles verstehen sollen und keine Simultanübersetzer für jeden Parlamentarier zur Verfügung stehen. Die Rolle des Englischen als verbindende Weltsprache teilt sich den Schülern unmittelbar mit.

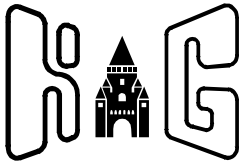
In der Vorbereitungsphase übernimmt das Fach Englisch entscheidende Teile des Unterrichts über Europa und übt vor allem den Wortschatz und die Regeln des „Debating“ ein. Die Resolutionen behandeln aktuelle politische Themen in stark vereinfachter Form, damit die Debatten geführt werden können. Internationalität und Leben im vereinten Europa werden unmittelbar veranschaulicht.

Zielrichtung **1. Vertiefung europäischer Identität durch Kenntnis und Erleben des politischen Systems der Europäischen Union**

- verstärkte Wahrnehmung der europäischen Dimension der politischen Entscheidungen
- Verständnis für die Bedeutung und die Leistungen des vereinten Europas
- Einübung von Toleranz durch Perspektivenwechsel bei der Darstellung der EU-Mitgliedstaaten

2. Aktives Demokratieverständnis

- Lernen durch Erleben im parlamentarischen Rollenspiel als Delegierte eines EU-Mitgliedstaates
- Verständnis für politische Prozesse
- Einschätzen von Schwierigkeiten innerparlamentarischer Kommunikation und von Abstimmungsverfahren
- Ermutigung zur Partizipation am europäischen Diskurs in den Medien und zur Teilnahme an den Wahlen zum Europäischen Parlament



Living Democracy – Simulation einer Sitzung des Europäischen Parlaments in der Schule

3. Fachbezogener Wissenszuwachs

- Vertiefung von sozialkundlichen und geschichtlichen Kenntnissen
- Überblick über die Entwicklung der EU und ihre gegenwärtigen und zukünftigen Aufgaben
- nachhaltiges, strukturelles Wissen über EU-Organen
- Einblick in die Rolle der Mitgliedstaaten der EU und in ihre Probleme
- Überblick über die Unterstützungssysteme und den Wirtschaftskreislauf in der EU

4. Fächerübergreifende Aspekte

- Erweiterung der Fremdsprachenkenntnisse im politisch-gesellschaftlichen Bereich und in „Debating“
- Zusammenführung fachspezifischer Ansätze zum Thema Europa in den Lehrplänen verschiedener Unterrichtsfächer (z. B. Sk, G, E, Geo, WR)
- Intensivierung von Techniken der Erörterung und der Präsentation

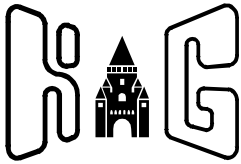
5. Praxisorientiertes Lernen und überfachliche Qualifikationen

- „Learning by doing“
- kreative Teamarbeit in Vorbereitung und Durchführung der Simulation
- Managementaktivitäten und Leitungsaufgaben der Kollegiaten und Schüler in der Simulation
- rhetorische Schulung in Englisch und Deutsch in der Vorbereitungsphase, rhetorische Praxis in Redebeiträgen der Teilnehmer

Methodisches Vorgehen

Die Vorbereitung und Durchführung des Projekts sind für die oben genannten Ziele gleichermaßen von Bedeutung. In Folge der daraus resultierenden Verdichtung des Wissens über Europa und die EU in Vergangenheit und Gegenwart kann eine ansprechende und anspruchsvolle Parlamentsdebatte unter passiver und aktiver Beteiligung von 200 bis 300 Schülerinnen und Schülern durchgeführt werden. Die Schule gewährleistet im Vorfeld in Fachschaftsbeschlüssen die zeitliche Koordinierung der Europa-Themen sowie einen Wahlunterricht in Politik und Zeitgeschichte „News from Europe“. Die Vorbereitung des Europa-Tages im „Europa-Unterricht“ der oben genannten Fächer und die Simulation selbst können ohne gravierende Unterbrechung des normalen Unterrichts ablaufen und in das Schulleben integriert werden.

Die Identifikation mit Europa und der EU wird bereits in den ersten Unterrichtsstunden im federführenden der beteiligten Fächer, meist in Sozialkunde oder Englisch gefördert, weil in jeder Klasse 3 bis 4 Gruppen (mit 7 bis 12 Schülern) gebildet werden, die jeweils einen Mitglieds- oder Kandidatenstaat der EU repräsentieren. Die Schüler spielen dabei die Rolle von EU-Parlamentariern dieses Mitgliedsstaats. In dieser Eigenschaft bereiten sie in kreativer Teamarbeit oder unter Anleitung der Lehrkraft informative Plakate über ihr Land vor, in denen sie einen kurzen Überblick über die Geschichte ihres Landes seit 1945 und seine gegenwärtige Rolle in der EU gestalten. Erarbeitetes Wissen und Präsentationen können in die Notengebung eingehen. Kurz vor dem Tag der Parlamentssimulation werden die beiden von den Schülerexperten des Wahlunterrichts erarbeiteten Resolutionsentwürfe über aktuelle Themen in der EU vorgestellt und besprochen. Somit können sich die Schüler auf die Parlamentsdiskussion vorbereiten, in der in den Formen einer realen Parlamentsdebatte die Stärken und Schwächen der „Gesetzesentwürfe“ diskutiert werden.



Living Democracy – Simulation einer Sitzung des Europäischen Parlaments in der Schule

Im Wahlunterricht „News from Europe“ bildet das Lehrerteam interessierte Schüler als „Experten“ für die EU aus, die in der Simulation die Rolle von Ausschussmitgliedern übernehmen und dabei die Resolutionen, die sie im Wahlunterricht erarbeitet haben, vorstellen und verteidigen. Ebenso führen die Projektleiter interessierte und geeignete Kollegiaten in ihr Amt als Parlamentspräsidenten ein.

Als Abschluss der Vorbereitung und Höhepunkt des Europa-Projekts findet nach drei bis sechs Wochen die Simulation des EU-Parlaments statt.

Einige ausgewählte Delegationen der EU-Mitgliedstaaten führen zu Beginn der Parlamentssitzung eine Präsentation ihres Landes durch. Besondere Anschaulichkeit ergibt sich, wenn „native speakers“ entweder aus der eigenen Schülerschaft oder von Partnerschulen (Schulpartnerschaften/Comenius Programm) das Land vorstellen. So können sich die französische, die spanische und die englische Delegation in der Muttersprache präsentieren, aber auch Präsentationen in anderen Sprachen, z. B. in polnischer, rumänischer, ungarischer, tschechischer Sprache – mit Simultanübersetzung – sind möglich, weil viele Schüler diese Sprachen noch (ansatzweise) sprechen und dabei die neuen Mitgliedstaaten der Osterweiterung eindrucksvoll repräsentieren können.

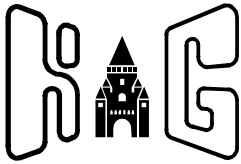
Nach den Formen und Regeln des Europa-Parlaments debattieren die Schüler-Parlamentarier innerhalb eines Schultags über 6 Unterrichtsstunden hinweg die zwei vorbereiteten Resolutionen zu wichtigen Themen der Politik der Europäischen Union. Die Resolutionen behandeln aktuelle Themen in stark vereinfachter Form, so dass die Debatten leichter bewältigt werden können. Mit der Beschlussfassung zur zweiten Resolution endet die Simulation.

Installation der „Simulation des EU-Parlaments“

Ein großer Raum mit Bühne wird für einen Tag zum Parlament. Schultische werden im weitläufigen Halbrund um die Bühne angeordnet, ein Rednerpult mit Mikrophon, zwei Saalmikrophone in der freien Fläche des Halbkreises sowie ein Mikrophon für das Präsidium werden aufgebaut. Die Flagge der Europäischen Union hängt über dem Präsidium, und kleine Flaggen der Mitglieds- und Kandidatenstaaten schmücken die Tische, erleichtern die Zuordnung und erhöhen die Anschaulichkeit. Farbige, längs gefaltete DIN-A4-Kartons mit Großaufschrift des vertretenen Landes (3 - 4 pro Tisch) finden ihre Verwendung für die Meldungen im Verlauf der Debatte. Ein informatives Plakat pro Mitglied- und Kandidatenstaat werden im „Parlament“ aufgehängt.

Die Zeit kurz vor oder nach dem Zwischenzeugnis eignet sich gut für den Beginn der drei- bis sechswöchigen Vorbereitungsphase, die vollständig in den Unterricht und damit auch in die Notengebung integriert werden kann. Eine Woche oder zwei Wochen vor den Osterferien soll die Vorbereitungsphase beendet sein und in die Simulation des Europa-Parlaments am „Europa-Tag“ münden.

Die Simulation selbst wird an einem einzigen Tag z. B. mit allen 10. und 11. Klassen und den oben erwähnten Grund- und Leistungskursen des Gymnasiums von der 1. bis zur 6. Stunde durchgeführt. Die Lehrer der betroffenen Unterrichtsstunden sind als Zuschauer Aufsichtsführende. Mit Beginn der Simulation ist die Leitung an das Präsidium übergeben.

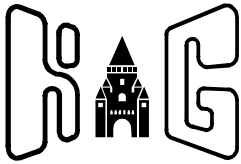


Living Democracy – Simulation einer Sitzung des Europäischen Parlaments in der Schule

Ablauf der Simulation des Europäischen Parlaments

Folgender Ablauf hat sich in Simulationen über drei Jahre hinweg als geeignet erwiesen:

- Das Präsidium, die „Experten“ des Ausschusses und das Plenum nehmen ihre Plätze ein.
- Der Schulleiter begrüßt als Alterspräsident in seiner Rede (möglichst in drei offiziellen Sprachen) das versammelte EU-Parlament (3 Min.).
- Der Projektleiter erklärt die Simulation für eröffnet.
- Der Parlamentspräsident lädt verschiedene, vorher vom Projektleiter festgelegte Mitgliedstaaten (ca. 5 - 7) zu einer kurzen Präsentation ihres Landes und dessen Haltung zur EU ein (je 7 Min.). Möglichst viele Landessprachen sollen dabei zusammen mit Englisch zu hören sein, um die Vielfältigkeit Europas eindrucksvoll zu demonstrieren.
- Der Parlamentspräsident stellt sein Präsidium vor, erklärt kurz die Regeln und Verhaltensvorschriften im Parlament und in den Debatten und eröffnet die Sitzung (5 Min.).
- Ein Mitglied des Ausschusses verliest die Resolution (3 Min.).
- Aus dem Plenum können Sachfragen zu Aspekten der Resolution gestellt werden, die von den Experten aus dem Ausschuss beantwortet werden. Die Parlamentarier melden sich mit ihren Landesschildern. Das Präsidium führt eine Rednerliste und ruft auf (z. B.: „Deutschland, Sie haben das Wort / Germany, you have been recognized; Schweden aus dem Plenum / Sweden from the Assembly; Spanien aus dem Ausschuss / Spain from the Committee“). Die betroffenen Redner treten an die Mikrophone und leiten jede Aussage mit der Formel „Danke für das Wort, Herr Präsident / Thank you for the word“ ein (10-20 Min.).
- Die „Pro-Rede“ eines Abgeordneten aus dem Ausschuss stellt die Vorteile der Resolution engagiert dar (3 Min.). Bei Überziehung bricht der Präsident ab. Eine „Kontra-Rede“ wird entweder spontan angekündigt oder vorher geplant (3 Min.).
- Die Verteidigungsrede eines Parlamentariers (aus dem Ausschuss) greift nochmals die entscheidenden Pro- und Kontra-Argumente auf und formuliert einen leidenschaftlichen Appell für die Annahme der Resolution (3 Min.).
- Dann folgt eine informelle Debatte der Parlamentarier an den Tischen (10 Min.).
- Die offene Debatte des Parlaments beginnt. Wieder wird eine Rednerliste erstellt. Hin und wieder werden auch Meldungen aus dem Ausschuss aufgerufen. Die Debatte ist insofern kompliziert und damit lebensnah, weil die Rednerliste nicht Pro und Kontra berücksichtigt. Die Redner müssen sich kurz auf den Vorredner beziehen und in geeigneter Weise ihr Anliegen integrieren. Dennoch hört das Plenum angespannt zu (20 - 25 Min.).
- Nun folgt die Abgabe der Stimmen an den Tischen an den jeweiligen Leiter der Länderdelegation, der zum nächsten Saalmikrofon geht und das Ergebnis seines Landes mit einer Formel verkündet, z. B. „Italien hat wie folgt abgestimmt / Italy has voted as follows: 5 dafür / 5 in favor, 4 dagegen / 4 against and 2 Enthaltungen / and 2 abstentions“. Enthaltungen zählen dabei als Nein-Stimmen (10 Min.).
- Das Präsidium errechnet und verkündet das Ergebnis. Geklatscht werden darf nur bei Annahme einer Resolution durch das Plenum. Nach dem ersten Durchlauf sollte eine längere Pause die Simulation trennen. Der zweite Durchlauf mit der zweiten Resolution kann gestrafft werden. Bei zwei Durchläufen verstehen die Schüler die Situation im Parlament weitaus besser.



Living Democracy – Simulation einer Sitzung des Europäischen Parlaments in der Schule

- Informationen** Das Internet bietet eine breite Informationsbasis, zum Beispiel:
- die offizielle Seite der Europäischen Union: http://europa.eu/index_de.htm
 - die Institutionen: http://europa.eu/institutions/index_de.htm
 - Europa in 12 Lektionen:
http://ec.europa.eu/publications/booklets/eu_glance/22/index_en.htm
 - How the European Union works:
http://ec.europa.eu/publications/booklets/eu_documentation/06/index_en.htm
- Außerdem bieten sich aktuelle Publikationen der Europäischen Kommission, der Bundeszentrale für politische Bildung und anderer Institutionen zur Information an.
- Ausblick** Die beiden Phasen des Projekts („Vorbereitung“ und „Simulation einer Sitzung des EU-Parlaments“) sind geeignet, einen neuen, in der Gegenwart und für die Zukunft sich abzeichnenden Auftrag der Schule zu erfüllen, nämlich in größerem Umfang und deutlicherer Vertiefung auf die Belange Europas, insbesondere der Europäischen Union, einzugehen. Im unmittelbaren Erlebnis einer gut vorbereiteten „Simulation einer Sitzung des EU-Parlaments“ erfassen die Schüler die Bedeutung des erweiterten Europa, erkennen aber auch die aus der Vielfalt entstehenden Schwierigkeiten und werden angeregt, über Lösungsmöglichkeiten nachzudenken. Die Schüler werden sich ihrer Rolle als Bürger der Europäischen Union bewusst und lernen, diese aktiv zu gestalten.
- Materialien**
- M 1: Informationsblatt „Living Democracy“
 - M 2: Bausteine und Zeitplan
 - M 3: Akteure und Ziele
 - M 4: Fallbeispiel: Ablauf der Simulation in Englisch
 - M 5: Abbildungen zur Simulation: Präsidium, Plenum, Ausschüsse, Redner, Länderdelegationen
 - M 6: Beispiel einer Resolution
 - M 7: Vokabular in Englisch: debating, parliamentary terminology, resolution-making
 - M 8: Vokabular in Englisch: resolution writing
- Impressum** Elisabeth Fenk, StDin, Fachbetreuerin für Geschichte und Sozialkunde
Ingrid Leeb, OStRin, Fachbetreuerin für Englisch
Katharinen-Gymnasium Ingolstadt
Jesuitenstr. 10
85049 Ingolstadt
Tel.: 0841-93425-0
Fax: 0841-93425-40
E-Mail: verwaltung@katharinen.ingolstadt.de