

Praxisbeispiel Transferprojekt: Kompetenzbereich Beurteilen

– Beratung in der Schule

Einleitung:

Dieses Praxisbeispiel dokumentiert die Erfahrungen aus einem Transferprojekt im Rahmen der hochschuldidaktischen Zertifizierung, durchgeführt im Seminar „Professionalisierung von Lehrkräften in den drei Phasen der Lehrer:innenbildung“ (WS 2025/26) an der Universität Osnabrück. Ziel des Projekts war die Aktivierung der Studierenden im Kontext des Kompetenzbereichs „Beurteilen“ mit dem Schwerpunkt „Beratung in der Schule“ durch den Einsatz eines Rollenspiels.

1. Zusammenfassung des Transferkonzepts

Das Transferkonzept zielte darauf ab, die Studierenden für die Herausforderungen und Möglichkeiten schulischer Beratung zu sensibilisieren und ihnen Handlungskompetenzen für den Umgang mit Beratungsanlässen zu vermitteln. Im Fokus stand die Sitzung am 11.12.2025, in der theoretische Grundlagen der Kommunikation (insbesondere gewaltfreie Kommunikation) vermittelt und anschließend in einem Rollenspiel/einer Simulation angewendet werden sollten. Durch die Sozialform des Rollenspiels sollte der Austausch unter den Studierenden gefördert und ein „sicherer Rahmen“ für die Auseinandersetzung mit den Themen geschaffen werden.

2. Beschreibung der Durchführung

Die Sitzung war in drei Phasen gegliedert:

- Beratungsanlässe I: Einführung in das Thema Beratung in der Schule. Diskurs über typische Beratungsanlässe.
- (Gewaltfreie) Kommunikation und Bedürfnis(orientierung): Vermittlung theoretischer Grundlagen der (gewaltfreien) Kommunikation und der Bedeutung der Bedürfnisorientierung. Hier wurde eine persönliche Perspektive eingebracht, um eine Verbindung zu den Studierenden herzustellen.
- Beratungsanlässe II & Erarbeitung von eigenen Handlungsempfehlungen: Durchführung des Rollenspiels mit vorbereiteten Szenarien (siehe Anhang). Anschließend Reflexion der Erfahrungen und Erarbeitung von Handlungsempfehlungen.

Aufgrund krankheitsbedingter Abwesenheit von fünf Studierenden (13 von 18 anwesend) musste die Methode des Rollenspiels angepasst werden. Die beobachtende Rolle wurde in den meisten Fällen weggelassen, sodass die Studierenden direkt in Zweierkonstellation agierten.

Um eine offene und aktivierende Lernatmosphäre zu schaffen, wurde zu Beginn betont, dass keine Bewertungssituation vorliegt. Positive Rückmeldungen wurden gegeben, wobei darauf geachtet wurde, keine implizite Bewertung sprachlich zu vermitteln. Die Studierenden wurden aktiv in die Input-Phase eingebunden (z.B. durch das Vier-Ohren-Modell) und zur Auswahl und Begründung der vermittelten Modelle angeregt.

3. Darstellung der Ergebnisse der begleitenden Evaluation

Die begleitende kollegiale Evaluation ergab folgende Ergebnisse:

- Aktivierung: Das Rollenspiel funktionierte sehr gut. Die Studierenden konnten sich dank des vorbereiteten Materials gut in ihre Rollen hineinversetzen und waren während der

Rollenspielphase durchgehend aktiv. Auch von den Studierenden wurde der Aspekt des Perspektivwechsels positiv hervorgehoben.

- Methodenwahl: Die Einbindung der Studierenden in die theoretischen Beispiele (z. B. Vier-Ohren- oder Eisberg-Modell) förderte die aktive Beteiligung in der Input-Phase. Die Aufgabe der Auswahl und Begründung von Modellen trug zur Anwendung von AFB II (Anwenden, Begründen, Formulieren) bei.
- Atmosphäre: Der wertschätzende Umgang mit den Antworten der Studierenden wurde positiv hervorgehoben. Die Einbindung persönlicher Gedanken in die Erklärung der gewaltfreien Kommunikation (GFK) schuf – aus Sicht der kollegialen Begleitung – Nahbarkeit und eine Verbindung zu den Studierenden.
- Verbesserungspotenzial: Ein Rückbezug zur Theorie am Ende der Sitzung (z. B. explizite Verknüpfung der Erfahrungen aus dem Rollenspiel mit den Prinzipien der GFK) könnte sinnvoll sein.

4. Reflexion meiner Erfahrungen

Die Durchführung des Transferprojekts war eine wertvolle Erfahrung. Besonders positiv war die hohe Beteiligung der Studierenden während des Rollenspiels. Die Vorbereitung der Rollenkarten und die klare Strukturierung der Sitzung trugen dazu bei, dass die Studierenden sich schnell in ihre Rollen einfinden konnten.

Die Anpassung der Methode aufgrund der krankheitsbedingten Abwesenheit einiger Studierenden hat gezeigt, dass Flexibilität in der Planung und Durchführung wichtig ist. Obwohl der Wegfall der Beobachter:innen-Rolle den Reflexionsprozess möglicherweise etwas beeinträchtigte, konnte das Rollenspiel dennoch erfolgreich durchgeführt werden.

Die Rückmeldung der evaluierenden Person hat mir wertvolle Impulse für die Weiterentwicklung meiner didaktischen Kompetenzen gegeben. Insbesondere der Hinweis auf den Rückbezug zur Theorie am Ende der Sitzung werde ich bei zukünftigen Veranstaltungen berücksichtigen.

5. Fazit und Ausblick

Das Transferprojekt hat gezeigt, dass der Einsatz von Rollenspielen – wenn auch bei Studierenden meist wenig beliebt – eine effektive Methode ist, um Studierende für komplexe Themen zu aktivieren und ihnen Handlungskompetenzen zu vermitteln. Die klare Strukturierung der Sitzung, die Vorbereitung der Studierenden und die Schaffung einer wertschätzenden Lernatmosphäre sind wichtige Erfolgsfaktoren.

Für zukünftige Veranstaltungen plane ich, das Feedback der Evaluation zu berücksichtigen und den Rückbezug zur Theorie zu verstärken. Zudem möchte ich weitere Methoden erproben, um die Reflexionsphase nach dem Rollenspiel zu vertiefen. Ein Ziel ist es daher, den kollegialen Austausch über gute Lehre im Team der Arbeitseinheit (und sofern möglich, auch darüber hinaus) weiter zu fördern und zur kontinuierlichen Verbesserung der Lehrqualität beizutragen.