

Projektskizze Schulprojekt „Mitbestimmung in Europa“ der Hans-Böckler-Stiftung

Idee, Ziele und Ablauf

Idee

Die eigenverantwortliche Mitgestaltung der Arbeitswelt gehört zu den wichtigen Pfeilern der immer stärker auf Wissen beruhenden Industriegesellschaften. In Deutschland hat Mitbestimmung in der Vergangenheit durch Interessenausgleich zu Qualität, Zufriedenheit und einer hohen Produktivität geführt.

In Zeiten von Globalisierung und Europäisierung können aber Unternehmen und alle beteiligten Personen nicht mehr nur begrenzt auf ein Land betrachtet werden. Weltkonzerne handeln selbstverständlich europa- und weltweit, und auch die Arbeitnehmer, die in verschiedenen Ländern und Kontinenten für das gleiche Unternehmen arbeiten, brauchen Möglichkeiten der Teilhabe an diesen Entscheidungsprozessen. Der Europäische Betriebsrat ist ein Schritt in diese Richtung. Schüler/-innen, die täglich durch die Medien, aber auch in Familie und Bekanntenkreis mit Themen wie Arbeitslosigkeit, Kündigungen und der schwierigen Situation vieler Arbeitnehmer konfrontiert werden, sollten wissen, welche Möglichkeiten der Mitgestaltung sie als junge Menschen haben, wenn sie einmal selbst Arbeitnehmer sind. Dass Arbeitnehmer Teil eines stetig globaleren Gefüges sind, hat auch Konsequenzen für das zukünftige Arbeitsleben der Jugendlichen. Für die Entscheidungsprozesse bei der Mitbestimmung geht es dabei öfter auch über Ländergrenzen hinweg. Praktisch geschieht die Abstimmung von Interessen heute schon in Europäischen Betriebsräten. Länder- und Standortinteressen der Arbeitnehmer müssen koordiniert und kommuniziert werden. In einer Kombination aus Lernen mit dem Internet, Rollenspiel in der Klasse, der Verwendung von Arbeitsblättern und der Nutzung von Kommunikationstools können Schüler/-innen der Klassen 8 bis 10 allgemeinbildender Schulen Mitbestimmung erfahren und einen europäischen Praxisfall simulieren.

Ziel

Die Schülerinnen und Schüler sollen bei diesem Internetprojekt mit den Möglichkeiten der Mitbestimmung in Deutschland und Europa vertraut gemacht werden. Dazu können sie Arbeitsblätter nutzen, ihr Wissen mit einem interaktiven Test überprüfen, online Papiere verfassen, einen Experten-Chat bzw. ein Experten-Forum nutzen und ihre Ergebnisse auf eigenen Homepages präsentieren. Außerdem findet in den beteiligten Klassen ein Rollenspiel statt, bei dem einzelne Gruppen sich in die Rolle von Arbeitnehmern, Arbeitgebern, Betriebsräten, Euro-Betriebsräten usw. hineinversetzen und gemeinsam ein Problem (die drohende Schließung eines Standorts) diskutieren, um ihre jeweiligen Interessen durchzusetzen bzw. Kompromisse zu schließen.

Diese Kombination aus Selbstlernen im Internet, Gruppenarbeit (im Internet) und Rollenspiel fördert insbesondere methodische und soziale Kompetenzen und vermittelt dabei die Inhalte, die die Schülerinnen und Schüler durch die Beschäftigung mit dem Thema „Mitbestimmung in Europa“ erwerben sollen.

Folgende Fähigkeiten können während des Projektes erprobt werden:

- Umgang mit virtuellen Räumen
- Zielgerichtete Nutzung kommunikativer Anwendungen
- Kennenlernen der relevanten Akteure unternehmerischer Konfliktsituationen
- Kennenlernen bestehender gesellschaftlicher und rechtlicher Grundlagen für den Interessenausgleich
- Austragen von Konflikten/Fähigkeit mit Konflikten umzugehen
- Erkennen der eigenen und anderer Interessenansätze/Entwicklung von Problemlösungskompetenz
- Situationsanalyse
- Problemdefinition
- Einsicht in den Ablauf von Entscheidungsprozessen
- Konsequenzen selbst getroffener Entscheidungen tragen
- Entwicklung der Bereitschaft, in sozialen Gruppen zu arbeiten

Ablauf des Projektes

Für die Lehrer/-innen findet zu Beginn des Projektes ein Workshop statt, in dem sie das Konzept kennen lernen und sich den Umgang mit der Lernplattform aneignen können. Alle Beteiligten erhalten außerdem zur inhaltlichen Vorbereitung den 32-seitigen Unterrichtsbaustein "Mitbestimmung in Europa" mit Hintergründen und Unterrichtsmaterialien zum Thema. Alle Lehrer/-innen und Schüler/-innen können sich in ihrem Lernraum auf der Plattform am Lernplan zum Projekt orientieren. Von dort aus können sie in den jeweiligen Lernphasen die notwendigen Schritte unternehmen, aber auch weitere Informationsangebote (Internet-Links, Experten-Forum) nutzen.

Phase 1 – Einleitung

Diese Phase gilt als Einführungsphase. Die Schülerinnen und Schüler können sich in Selbst- oder Gruppenarbeit mithilfe der zum Download zur Verfügung gestellten Arbeitsblätter über Mitbestimmung in Deutschland und Europa informieren. Im anschließenden Quiz können die erlangten Erkenntnisse nochmals überprüft werden.

Phase 2 – Vertiefung

Den Schülern steht ein Experten-Forum zur Verfügung, in dem sie einem Experten ihre Fragen und Unklarheiten darlegen können und sich mit den anderen Projektteilnehmer/innen austauschen können.

Phase 3 – Vorbereitung des Rollenspiels

In dieser Phase bereiten die Schülerinnen und Schüler sich auf das bevorstehende Rollenspiel vor. Dazu stehen ihnen Informationen und Rollenkarten zum Download zur Verfügung. Hier können sie auch auf die Spielregeln für das Rollenspiel zugreifen.

Phase 4 – Durchführung des Rollenspiels

In der Klasse führen die Schüler/innen in dieser Phase das Rollenspiel durch, in dem die Vertreter von General Motors die Schließung eines europäischen Standortes ankündigen und mit den beteiligten Akteuren in Verhandlung treten. Kleingruppen nehmen jeweils die Rolle der Arbeitgeber, Betriebsräte und Journalisten ein. Die Lehrerin oder der Lehrer moderiert das Rollenspiel und achtet auf die Einhaltung der Spielregeln. Jeder Kleingruppe steht ein eigenes Internetforum zur Verfügung, in dem sie sich mit den entsprechenden Kleingruppen der anderen Teilnehmerschulen austauschen können. So simulieren wir die Kommunikation verschiedener Unternehmensstandorte. Jede Partei stimmt ihre Verhandlungsstrategie über das Internet mit den anderen Standorten ab. Ergebnis des Rollenspiels ist je ein Strategiepapier der Arbeitgeber (Konzernführung) und der Betriebsräte (EBR).

Phase 5 – Verhandlungsrunde

Nach Festlegung der Strategie verhandeln Konzernleitung und EBR ein Lösungsmodell miteinander. Dies kann innerhalb einer Klasse stattfinden oder im Rahmen einer Veranstaltung, an der mehrere Projektschulen teilnehmen.

Phase 6 – Präsentation

Die ausgehandelte Lösung wird von den „Journalisten“ jeder Klasse dokumentiert und auf der Lernplattform mithilfe des Homepage-Baukastens in Text und Bild präsentiert. Die Ergebnisse des Projekts sollen auf einer im September 2006 stattfindenden großen Veranstaltung der Hans-Böckler-Stiftung in Berlin präsentiert werden.

Anmeldungen und Informationen:

Redaktion Jugend und Bildung

Stefanie Pietzsch, Redakteurin

Tel.: 0611 90 30 – 270

Fax: 0611 90 30 – 325

E-Mail: stefanie.pietzsch@universum.de

Überblick über das Internet-Projekt

Phase 1 – Einführung

Infos

Mitbestimmung in Deutschland und Europa

Die Grundregeln der Mitbestimmung in Deutschland und Europa

Arbeitsblätter zum Download (*Selbst oder gemeinsam lernen*)

Quiz

Wie fit bist du beim Thema „Mitbestimmung“?

Interaktive Aufgaben zum Thema (*Selbst lernen*)

Phase 2 – Vertiefung

Forum

Expertenbefragung: z. B. Opel-Betriebsrat (Chat oder Forum)

(*Selbst und gemeinsam lernen*)

Phase 3 – Vorbereitung des Rollenspiels

Infos

Download von Infos und Rollenkarten

(*Selbst und gemeinsam lernen*)

Phase 4 – Durchführung des Rollenspiels

Rollenspiel: „Die Schließung eines europäischen Opel-Standortes droht“

Erstellung verschiedener Positionen

(Gruppenarbeit in der Klasse/im Internet)

Phase 5 – Verhandlungsrunde

Veranstaltung

Verhandlung eines Lösungsmodells zwischen EBR und Arbeitgebern

Phase 6 – Präsentation

Homepagebaukasten (Präsentieren)

Präsentation der Lösung und Dokumentation der Verhandlung