



HSPVNRW

Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung
Nordrhein-Westfalen

„Call-In“ Ein Planspiel zur gruppenbezogenen Kriminalprävention

Alexander Werner

„PROFESSIONELL LEHREN AN DER HSPV NRW“

ONLINE-SAMMELBAND MIT
ABSCHLUSSBEITRÄGEN DES
HOCHSCHULDIDAKTISCHEN
ZERTIFIKATSPROGRAMMS DER HSPV NRW –
FORTLAUFENDE REIHE

HERAUSGEGEBEN VON
MARTIN BORNTRÄGER,
PRÄSIDENT DER HSPV NRW

2021

Abstract

Bei dem Lehrprojekt „Call-In“ handelt es sich um ein Planspiel, in dem die Studierenden anhand des Realfalles einer kriminellen Jugendgang die Adaption eines real existierenden, kriminalpräventiven Ansatzes aus den USA auf deutsche Verhältnisse simulieren. Das Planspiel läuft auf ein sogenanntes Call-In hinaus, in dessen Rahmen die Studierenden als Sprecherinnen und Sprecher unterschiedlicher kriminalpräventiver Akteursgruppen klare Botschaften, wie Appelle, Hilfsangebote und die Androhung von Sanktionen, an die fiktiven Adressaten ihres Projekts artikulieren. Die Ziele des Lehrprojekts sind es, den Studierenden durch den Realitätsbezug die Lebensnähe des Faches Kriminologie und ein ganzheitliches, institutionenübergreifendes Verständnis von Kriminalprävention zu vermitteln sowie die Kompetenzen Perspektivwechsel, Kommunikation, Argumentation, Kooperation und problemorientierte Aufgabenbewältigung zu fördern.

Inhaltsverzeichnis

1. Ausgangspunkt des Projekts.....	4
2. Lehrziele.....	4
3. Auswahl der Methode des Planspiels	6
4. Projekt.....	9
4.1 Akteure	9
4.2 Ablauf	11
5. Didaktische Begründung	15
6. Auswertung und Reflexion des Pretests.....	16
6.1 Auswertung	16
6.2 Reflexion.....	17
Literaturverzeichnis	20
Tabellenverzeichnis	20

1. Ausgangspunkt des Projekts

Das Modulhandbuch der Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung Nordrhein-Westfalen (HSPV NRW) sieht für das Thema Kriminalprävention im Fach Kriminologie acht Lehrveranstaltungsstunden (LVS), üblicherweise nach Behandlung der Themen Methoden der Kriminologie, Kriminalstatistik, -geografie und Kriminalitätstheorien vor. Damit liegen die LVS für Prävention i. d. R. am Semesterende und daher häufig nach der Modulprüfung. Dies bringt regelmäßig Zeit- und Motivationsprobleme (seitens der Studierenden) mit sich, da Verzögerungen in der Lehre zu LVS-Engpässen am Semesterende führen und die Inhalte der letzten Themen nicht mehr prüfungsrelevant sein können. Die Inhalte wurden von mir in der Vergangenheit daher vor allem frontal im Lehrgespräch und oberflächlich, eher im Sinne einer Einführung zur Vermittlung von Grundbegriffen und der wichtigsten Präventionsansätze, vermittelt. Den Studierenden konnte somit weder die Praxisorientierung des Fachs, die Relevanz des Themas noch ein vertieftes Verständnis institutioneller Zusammenarbeit nähergebracht werden.

2. Lehrziele

Die Bestimmung von Lernzielen nimmt eine Schlüsselrolle in der Gestaltung der Lehre ein. Der Anspruch des Lehrprojekts lag in der Harmonisierung von hohen Lernzielen, Lehre und Outcomes. Das Thema Kriminalprävention ist an der HSPV NRW im Fach Kriminologie im Modul HS 1.3.2 verortet. Die im Modulhandbuch für diesen Studienabschnitt aufgeführten Lehr-/Lernziele sind die folgenden:

„Die Studierenden sind in der Lage,

- 1. die Kriminologie als empirische, praxisorientierte Wissenschaft darzustellen.*
- 2. unterschiedliche statistische Erfassungsmethoden der Kriminalität und deren Aussagekraft zu erläutern.*
- 3. Ursachen und Bedingungen für Kriminalität zu analysieren und konkrete Sachverhalte entsprechend zu interpretieren.*
- 4. die polizeiliche Kriminalprävention als Kernaufgabe der Kriminalitätsbekämpfung zu bewerten.*
- 5. Inhalte der Kriminalgeographie zu skizzieren“ (HSPV NRW 2019, S. 63).*

Daraus abgeleitet sollen im Rahmen des Projekts insbesondere die folgenden Grob- und Feinlernziele (Sachkompetenzen) erreicht werden (vgl. Bloom 1976):

1. Die Studierenden erkennen die Kriminologie als Wissenschaft, die sich an der (polizeilichen) Praxis der Kriminalitätsbekämpfung und -vorbeugung orientiert. Dies erreichen sie, indem sie
 - mit der Szenariobeschreibung einen realen Lebenssachverhalt analysieren (Feinlernziel 1.1),
 - sich in reale Akteursgruppen der Kriminalprävention einarbeiten (Feinlernziel 1.2)
 - sowie dabei bereits in der Kriminologie-Lehrveranstaltung Erlerntes wiederfinden und anwenden (Feinlernziel 1.3).
2. Die Studierenden sind in der Lage, konkrete Sachverhalte zu interpretieren und hinsichtlich ihrer Kriminalitätsursachen und -bedingungen zu analysieren.
 - Zu diesem Zweck üben sie die Identifizierung von Entstehungszusammenhängen des strafbaren Verhaltens in der Szenariobeschreibung anhand im HS 1.3.2 erlernter Kriminalitätstheorien (Feinlernziel 2.1).
3. Die Studierenden bewerten die polizeiliche Kriminalprävention als (eine) Kernaufgabe der Polizei. Als zu erreichende Feinlernziele sollen sie
 - die kriminalpräventive Rolle der Polizei aus dem zugrundeliegenden Realsachverhalt (Feinlernziel 3.1) und
 - aus der Funktion der Polizei im simulierten Präventionsprojekt ableiten (Feinlernziel 3.2).

Darüber hinaus wurden die folgenden weiteren Groblernziele definiert:

4. Die Studierenden sind in der Lage, Aufgaben problemorientiert zu bewältigen (Selbstkompetenz). Dazu sollen Sie lernen,
 - Ansatzpunkte für kriminalpräventive Interventionen in einem Realsachverhalt zu erkennen (Feinlernziel 4.1) sowie

- durch Rückgriffe auf konkrete Aspekte des Problemszenarios eigene vorgeschlagene Interventionsmaßnahmen zu begründen (Feinlernziel 4.2).
5. Die Studierenden entwickeln ein ganzheitliches, institutionenübergreifendes Verständnis von Kriminalprävention (Sachkompetenz), indem sie
- erfahren, dass die Polizei weder der einzige noch der wesentlichste Akteur der Kriminalprävention ist (Feinlernziel 5.1) und
 - Aufgaben, Zuständigkeiten, Befugnisse und Grenzen weiterer Akteursgruppen der Kriminalprävention kennenlernen (Feinlernziel 5.2).
6. Die Studierenden sind in der Lage, komplexe Probleme kooperativ zu bewältigen (Sozialkompetenz). Hierzu zeigen oder erlernen sie die erforderlichen Kompetenzen
- des Rollenwechsels (Feinlernziel 6.1),
 - der Berücksichtigung unterschiedlicher Perspektiven (Feinlernziel 6.2)
 - sowie der kommunikativen Kompromissfindung (Feinlernziel 6.3).

3. Auswahl der Methode des Planspiels

Um den ersten drei, von der HSPV vorgegebenen, Lernzielen (Praxisorientierung, Sachverhaltsanalyse und polizeiliche Aufgabe der Kriminalprävention) gerecht werden zu können, wurde nach einer Lehrmethode gesucht, die sich dazu eignet, abstrakte Lerninhalte erlebbar zu gestalten. Im Zuge dessen wurde die grobe Idee eines Planspiels zur Kriminalprävention, bei dem die Studierenden die Rollen verschiedener Präventionsakteure einnehmen und gemeinsam einen konkreten Sachverhalt bewältigen sollen, entwickelt.

Um die methodische Geeignetheit des Planspiels zu bewerten, wurden die entsprechenden Determinanten in Bezug auf die Ausgangsbedingungen des Lehrprojekts geprüft (in Anlehnung an Völler 1998):

1. Mehrere Interessengruppen sind vorhanden

→ Bei kriminalpräventiven Projekten ist dies, durch die Einbindung mehrerer Akteure (z. B. Polizei, Kommune, NGOs) mit unterschiedlichen Interessen (z. B. Sicherheit,

finanzieller Gewinn) oder Prämissen (Repression, Hilfeleistung, Vermeidung von Haftstrafen) regelmäßig der Fall. Die Anzahl der Studierenden im Kurs erlaubt die Bildung von drei bis zehn verschiedenen Gruppen.

2. Die Interessengruppen treten in einen kommunikativen Prozess.

→ Diese Determinante realisiert sich in den Selbstvorstellungen der Gruppen und der Präsentation bzw. Diskussion ihrer Lösungsvorschläge im Rahmen einer Planungsbesprechung des Präventionskonsortiums (1. Rollenspiel, s. u.).

3. Eine konfliktträchtige Situation bzw. Problemstellung liegt vor.

→ Das gemeinsame Problem der Akteure besteht in der öffentlichkeitswirksamen Begehung von Straftaten einer Jugendbande. Der Konflikt besteht darin, dass die unterschiedlichen Akteure jeweils eigene, teilweise voneinander abweichende, Vorstellungen im Präventionsprojekt umsetzen wollen.

4. Es liegt eine entscheidungsorientierte Blickrichtung vor.

→ Die Entscheidungsorientierung besteht in der Zielrichtung des Planspiels, ein gemeinsames Vorgehen zur kriminalpräventiven Intervention zu entwickeln und bei einer Veranstaltung mit den fiktiven Adressaten des Präventionsprojektes (2. Rollenspiel: „Call In“) geschlossen zu kommunizieren.

5. Die Situation bzw. die Problemstellung ist kein einmaliger Vorgang ohne Erweiterungsmöglichkeit. Sie hat exemplarischen Charakter.

→ Die Herausforderung lokal agierender krimineller Jugendbanden und die Bildung entsprechender Präventionsprojekte ist ein sich vielerorts wiederholendes Phänomen vieler Polizeibehörden und Kommunen. Weiterhin erfordert die Intervention dynamischer Problemlagen, wie die fortgesetzte Begehung von Straftaten durch Personenmehrheiten, regelmäßige Überprüfungen, Lagefortschreibungen und Anpassungen und ist somit grundsätzlich erweiterbar.

6. Die Planspielidee muss in das inhaltliche und methodische Unterrichtsgefüge integrierbar sein.

→ Die zur Verfügung stehenden acht LVS in Präsenz sowie die weiteren vier LVS als angeleitetes Selbststudium werden als für die Umsetzung des Planspiels ausreichend eingeschätzt. Lehrende haben zudem die Möglichkeit, der methodisch weitgehend freien Gestaltung ihrer Lehre. Darüber hinaus erfordert die Planung

kriminalpräventiver Projekte Kenntnisse, deren Vermittlung im HS 1.3.2, laut Modulhandbuch der HSPV, ansteht.

7. Die Lernzielinhalte können von den Studierenden selbst oder aus Lernbüchern und andere Informationsmaterialien erarbeitet werden.

→ Die Studierenden erhalten alle erforderlichen Materialien vom Lehrenden und weiterführende, erforderliche Informationen über verschiedene Internetpräsenzen. Über das Material hinausgehende Kompetenzen können in der Interaktion im Rahmen des Planspiels erworben werden.

8. Der Ablauf des Geschehens lässt sich in mehreren Perioden (Spielzüge) simulieren.

→ Das Planspiel lässt sich in die folgenden, aufeinander aufbauenden Spielzüge unterteilen:

a) Aufgabe 1 bis 3

b) Planungsbesprechung

c) Vorbereitung und Durchführung des Call-Ins

9. Jeder Spielzug führt zu einer Auswahl von Entscheidungsalternativen und zu neuen Ergebnissen innerhalb der Interaktion der einzelnen Planspielgruppen.

→ Spielzug a) führt zur Entscheidung über die Agenda einer jeden Gruppe. In Spielzug b) treffen die Akteursgruppen aufeinander und müssen sich auf ein abgestimmtes Vorgehen einigen. In Spielzug c) erarbeitet jede Gruppe ihre konkrete Umsetzung des zuvor in Spielzug b) Besprochenen als Vorbereitung für das Call-In.

10. Die neuen Ergebnisse führen zu einer Entscheidungssituation im folgenden Spielzug.

→ siehe 9.

11. Mehrere Lernziele lassen sich miteinander vernetzen.

→ siehe Kapitel 2.

12. Es sollen Gewinn- und Erfolgskriterien aufgestellt werden.

→ Wesentliches Erfolgskriterium für den gesamten Kurs ist die Erzielung einer kriminalpräventiv gewinnbringenden Einigung, bei der möglichst viele verschiedene

Perspektiven Berücksichtigung finden. Für die einzelnen Gruppen gilt jeweils, ihre eigenen Ziele im Konsens zu realisieren.

4. Projekt

Bei dem Planspiel simulieren die Studierenden die Adaption des internationalen Präventionsansatzes Group Violence Intervention (GVI) auf deutsche Rechts- und Akteursverhältnisse. Dies tun sie anhand eines Szenarios, bei dem es um eine Jugendbande von Intensivstraftätern geht. Dabei nehmen sie die Rollen verschiedener Akteursgruppen der Kriminalprävention ein. Um den Praxisbezug des Projekts zu gewährleisten, wurden ein realer Sachverhalt, real existierende Akteurinnen und Akteure der Kriminalprävention und ein reales, in Deutschland noch nicht praktiziertes, kriminalpräventives Konzept ausgewählt.

Bei GVI handelt es sich um einen kriminalpräventiven Ansatz, der Mitglieder krimineller, insbesondere gewalttätiger Gruppen fokussiert und zugleich auf Abschreckung und Unterstützung durch mehrere Akteurinnen und Akteure setzt. Die Zielgruppe wird zu einem sog. Call-In geladen, in dessen Rahmen Sprecherinnen und Sprecher der Akteurinnen und Akteure klare Botschaften an die Zielgruppe artikulieren, bei denen es sich um Appelle, Hilfsangebote und die Androhung von Sanktionen handeln kann. Das Planspiel läuft auf das Call-In hinaus. Das Call-In beendet den letzten Spielzug des Planspiels und erfüllt gleichzeitig die Funktion der Ergebnispräsentation.

4.1 Akteure

Die Studierenden werden in die folgenden sechs Akteursgruppen eingeteilt.

Tab. 1 Akteursgruppen und Aufgaben

Akteur/-in	Hinweise	Funktion im Projekt	Zusatzaufgabe
1. Justiz	Staatsanwaltschaft, Gericht, Bewährungshilfe	Identifikation des rechtlichen Rahmens. Abstimmung/Realisierung	Recherchieren Sie die folgenden möglichen Maßnahmen zur verbindlichen

		von mit Zwang umsetzbaren Maßnahmen anderer Akteure. Androhung von Konsequenzen im Call-In.	Umsetzung kriminalpräventiver Maßnahmen: Diversion, Führungsaufsicht, Bewährung, Elektronische Aufenthaltsüberwachung.
2. Jugendzentrum/ Jugendamt	Lokaler Akteur mit eigener Beteiligung am Problemszenario	Angebot von Hilfemaßnahmen. Appell zur Unterlassung kriminellen Verhaltens im Call-In.	
3. Sichtweisen e.V.	Kriminalpräventive NGO mit Schwerpunkt auf dem Credible-Messenger-Ansatz	Ehemaliges Mitglied einer Jugendgang. „Moralische Stimme“ und Vorbild im Call-In.	
4. Nationales Zentrum für Kriminalprävention	Kein Akteur i.e.S.	v.a. Beratungsfunktion	Analysieren Sie das Szenario in Bezug auf mögliche Ursachen des abweichenden Verhaltens. Orientieren Sie sich dabei an Ihnen bekannten Kriminalitätstheorien. Lassen Sie die anderen Akteure an Ihren Erkenntnissen teilhaben.

5. Kurve Kriegen NRW	Landesweite polizeiliche Präventions-Initiative	Erfahrungen mit konkreten Maßnahmen aus dem eigenen Präventionsprogramm	
6. Paidiaia e.V.	Kriminalpräventive NGO mit Schwerpunkt auf der Stärkenförderung		Lesen Sie den Zusatztext „Interventionsrichtung Paidiaia“ zur Unterstützung Ihrer Agenda.

Die Zuordnung der Studierenden in die Gruppen erfolgt zufällig, um starre Diskussionsstrukturen aufzubrechen.

4.2 Ablauf

Für den Pretest des Planspiels wurden insgesamt zehn LVS, davon sechs im Präsenz- und etwa vier im angeleiteten Selbststudium angesetzt. Der Gesamttablauf orientiert sich an Völler (1998) und gestaltet sich wie folgt:

Schritt 1: Hinführung (eine halbe Präsenz-LVS)

Die Studierenden werden auf den Methodenwechsel zur Vermittlung der Inhalte des Themas Kriminalprävention hingewiesen. Erläutert werden ihnen die Lernziele, die Methodenwahl, der zeitliche Rahmen, der Grundablauf, die Relevanz des Selbststudiums und die Kommunikation mit dem Lehrenden in seiner Funktion als Spielleiter und Rolle als Projektkoordinator im Planspiel sowie die Nutzung des dafür eingerichteten ILIAS-Ordners erklärt.

Schritt 2: Einführung in das Planspiel (eine Präsenz-LVS)

In einem Kurzvortrag wird den Studierenden das Grundkonzept und der Prozess des Präventionsprogramms GVI vermittelt. Anschließend werden Rückfragen besprochen und die Studierenden in ihre Gruppen eingeteilt. Daraufhin beginnt das Planspiel mit der Zurverfügungstellung der Szenariobeschreibung und weiterer Materialien sowie der Vergabe von Aufgabe 1 bis 3.

Schritt 3: Spielzug a) Selbststudium

Die Studierenden bearbeiten die Arbeitsaufträge 1 bis 3 in ihren jeweiligen Gruppen im Selbststudium und teilen sich ihre Bearbeitungszeit dafür selbstständig ein.

Arbeitsauftrag 1: „Szenario“ (ca. eine halbe LVS im Selbststudium)

- Lesen Sie die Szenariobeschreibung im ILIAS-Ordner: HS1_Planspiel.

Arbeitsauftrag 2: „Wer sind wir?“ (ca. eineinhalb LVS im Selbststudium)

- Recherchieren Sie:
 - Wo ist Ihr Akteur bzw. Ihre Akteurin organisatorisch angebunden?
 - Was sind Ihre Aufgaben als Akteur bzw. Akteurin?
 - Welche Befugnisse und/oder Philosophien haben Sie?
- Fixieren Sie Ihre Gruppenbeschreibung schriftlich auf höchstens einer Seite.
- Laden Sie die Beschreibung im ILIAS-Ordner HS1_Planspiel hoch.
- Bearbeitungszeit: bis zur nächsten Präsenzveranstaltung.

Arbeitsauftrag 3: „Position“ (ca. zwei LVS im Selbststudium)

- Nehmen Sie sich erneut das Szenario vor und versetzen Sie sich in Ihre Rolle:
 - Welche Positionen nimmt Ihre Gruppe in der vorliegenden Lage ein?
 - Welche Interessen bzw. Strategie/Ziele verfolgen Sie in diesem Fall?
 - Welche Wege der Intervention schlägt Ihre Gruppe vor diesem Hintergrund vor?
- Recherchieren Sie hierzu weitere Maßnahmen: z.B. Anti-Aggressionstrainings, Credible-Messenger-Ansatz, Diversion, u. a.
- Fixieren Sie Ihre Ansätze schriftlich als Vorbereitung auf die Planungsbesprechung (1. Rollenspiel).
 - Denken Sie sich einen Namensvorschlag für das gemeinsame Projekt aus.
 - Zur Information: Die Planungsbesprechung stellt das erste Rollenspiel dar und dient der Vorbereitung des Call-Ins (zweites Rollenspiel). Moderiert wird die Besprechung vom Projektkoordinator (dem Lehrenden).

- Die Tagesordnung der Planungsbesprechung gestaltet sich folgendermaßen:
 1. Einbringen von Vorschlägen und Abstimmung des Projektnamens
 2. Einbringen von Vorschlägen zur Abstimmung der Interventionsmaßnahmen
 3. Abstimmung der Reihenfolge der Sprecher im Call-In

Ergänzendes Material zum Präventionskonzept GVI via ILIAS:

Zum besseren Verständnis werden den Studierenden folgende ergänzende Lehrmaterialien zur Verfügung gestellt:

- Text: Kurzzusammenfassung GVI (eine halbe Seite)
- GVI-Zusammenfassung des National Network for Safe Communities (fünf Seiten)
- Video des ersten GVI-Projekts „Operation Boston Ceasefire“ (30 Minuten)

Schritt 4: Spielzug b) „Planungsbesprechung“

Die Planungsbesprechung der Akteurinnen und Akteure stellt das erste Rollenspiel dar und findet in der Präsenz-Lehrveranstaltung statt, nachdem die Arbeitsaufträge 1 bis 3 erledigt wurden. Unmittelbar davor haben die Studierenden die Gelegenheit, außerhalb ihrer Rollen letzte Fragen an den Lehrenden zu richten. Anschließend werden sie gebeten, ihre Rollen einzunehmen und bis zum Ende der Planungsbesprechung beizubehalten.

Die Planungsbesprechung sollte etwa eine Präsenz-LVS beanspruchen. Ihr Ablauf gestaltet sie wie oben beschrieben. Die in der Besprechung getroffenen, groben Vereinbarungen wirken sich unmittelbar auf Spielzug c) aus.

Schritt 5: Spielzug c) „Call-In“

Vorbereitung des Call-Ins (eine Präsenz-LVS)

Im Anschluss an die Planungsbesprechung konkretisieren die Studierenden innerhalb ihrer jeweiligen Gruppen die Ausgestaltung der im Spielzug b) vereinbarten Maßnahmen, stimmen sich bei Bedarf oder Verständnisproblemen bilateral mit anderen Gruppen ab und bereiten ihre Reden (jeweils höchstens fünf Minuten) an die Adressaten des Projektes vor. Dazu bestimmen sie für jeden Akteur einen oder zwei Redner.

Call-In (eine halbe Präsenz-LVS)

Das Call-In stellt das zweite Rollenspiel dar und wird vom Lehrenden in der Rolle des Projektkoordinators anmoderiert und beendet. Dazwischen richten die von den Akteurinnen und Akteuren jeweils bestimmten Vertreter ihre Reden an die fiktiven Adressaten des Präventionsprojektes. Die Reden können Appelle, Androhungen oder Hilfeangebote beinhalten. Beim Pretest des Planspiels wurde das Call-In, nach vorheriger Ankündigung und Zustimmung durch die Studierenden, audiovisuell aufgezeichnet.

Schritt 6: Nachbesprechung

Nach einer kurzen Pause werden die Studierenden gebeten, ihre Rollen abzulegen, sich inhaltlich mit dem Erarbeiteten auseinanderzusetzen und über das Planspiel unter Berücksichtigung der Zielsetzungen, sowohl hinsichtlich der selbst gesetzten Ziele der Gruppe und deren Umsetzung als auch in Bezug auf die Lernziele, zu reflektieren.

Nach freien Rückmeldungen richtet der Lehrende konkrete, evaluative Fragen an die Studierenden. Dies dient einerseits der Überprüfung der Learning Outcomes, da eine Prüfung der Inhalte nicht stattfinden wird. Zudem nützt es der Optimierung der Methode des Planspiels für die Durchführung mit nachfolgenden Kursen. Konkret werden folgende Fragen an die Studierenden gerichtet:

- Wie finden Sie das GVI-Konzept? Halten Sie es für potenziell wirksam?
- Wie empfanden Sie die Aufgabenstellungen? Waren sie verständlich und zu bewältigen?
- Wie fanden Sie den Ihnen zugewiesenen Akteur? Wären Sie lieber in einer anderen Akteursgruppe gewesen und falls ja, warum?
- Wie haben Sie sich innerhalb Ihrer Gruppe organisiert und Aufgaben verteilt?
- Wie lief die Arbeitsphase zur Vorbereitung des Call-Ins?

Zur Überprüfung der Learning Outcomes sollen sich die Studierenden an der Leitfrage orientieren, wie sie das GVI-Konzept hinsichtlich seiner potenziellen Wirksamkeit, seiner Übertragbarkeit auf die Verhältnisse in Deutschland sowie seiner Anwendbarkeit im vorliegenden Problemszenario bewerten. Dies sollen sie, basierend auf ihrem Vorwissen über die Entstehungszusammenhänge von Kriminalität sowie dem während des Planspiels erworbenen Wissen über bekannte kriminalpräventive

Ansätze und Maßnahmen, über Institutionen und die ressortübergreifende Zusammenarbeit begründen und diskutieren.

Schritt 7: Auswertung

Abschließend werden die Rückmeldungen der Studierenden ausgewertet und reflektiert, um das Planspiel ggf. anzupassen.

5. Didaktische Begründung

Der Rückgriff auf einen realen Lebenssachverhalt (Arbeitsauftrag 1: „Szenario“), auf ein reales Präventionskonzept mit polizeilicher Beteiligung und auf reale Akteure (Schritt 2: Einführung in das Planspiel) dient dem Zweck, die Studierenden selbst erkennen zu lassen, dass sich die Kriminologie an der (polizeilichen) Praxis der Kriminalitätsbekämpfung und -vorbeugung orientiert (Lernziel 1) sowie dass es sich bei der polizeilichen Kriminalprävention um (eine) Kernaufgabe der Polizei handelt (Lernziel 3). Die Analyse des realen Sachverhalts auf seine möglichen spezifischen Ursachen und die darauf aufbauende Entwicklung situationsangepasster Interventionsmaßnahmen (Arbeitsauftrag 3: „Position“) sollen die Studierenden in die Lage versetzen, konkrete Sachverhalte zu interpretieren und hinsichtlich ihrer Kriminalitätsursachen und -bedingungen zu analysieren (Lernziel 2) sowie Aufgaben problemorientiert zu bewältigen (Lernziel 4). Die Auswahl verschiedenartiger, realer Akteurinnen und Akteure der Kriminalprävention, die Recherche und Aufbereitung ihrer Aufgaben, Befugnisse und Ziele (Arbeitsauftrag 2: „Wer sind wir?“) sowie die Erarbeitung ihrer Strategien im vorliegenden Fall (Arbeitsauftrag 3) dienen dazu, dass die Studierenden ein ganzheitliches, institutionenübergreifendes Verständnis von Kriminalprävention entwickeln (Lernziel 5). Durch die Einarbeitung in den jeweils zugewiesenen Akteur bzw. die jeweils zugewiesene Akteurin (Arbeitsauftrag 2 und 3) und die Diskussion im Rollenspiel 1, in dessen Verlauf ein Projektname, ein Interventionsplan und der Ablauf des Call-Ins abgestimmt werden (Spielzug b) „Planungsbesprechung“), sowie durch die Vorbereitung des Call-Ins in Spielzug c) sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, komplexe Probleme kooperativ zu bewältigen und die erforderlichen Kompetenzen des Rollenwechsels, der Berücksichtigung unterschiedlicher Perspektiven sowie der kommunikativen Kompromissfindung zu trainieren (Lernziel 6). Das letztendliche Call-In dient im Wesentlichen der Ergebnispräsentation und Sicherung, soll die Studierenden

zusätzlich motivieren, auf ein konkretes Ziel hinzuarbeiten und bietet eine weitere Gelegenheit zur Übung der Kompetenzen Rollenwechsel und Kommunikation.

6. Auswertung und Reflexion des Pretests

Der Pretest des Planspiels wurde vom 03.12.2020 bis 09.12.2020 durchgeführt. Die vorbereitenden Schritte 1 und 2 wurden am 03.12.2020 in Präsenz durchgeführt. Die veranschlagten eineinhalb LVS wurden dabei eingehalten. Schritt 3 (Spielzug a) erfolgte im angeleiteten Selbststudium. Die dafür eingeplanten vier LVS entsprachen den Angaben der Studierenden in Bezug auf die von ihnen dafür aufgewendete Zeit (ca. drei Zeitstunden). Schritt 4 bis 6 (Spielzug b und c sowie die Nachbesprechung) erfolgten am 09.12.2020 und nahmen ebenfalls den dafür angesetzten Zeitrahmen ein.

6.1 Auswertung

Die Bestimmung konkreter Lernziele nimmt eine Schlüsselrolle in der Gestaltung der Lehre ein. Der Anspruch des Lehrprojekts lag in der Harmonisierung von hohen Lernzielen, Lehre und Outcomes. Demnach stellt sich die Frage, inwiefern im Pretest Lehre, Lernziele und Outcomes im Einklang miteinander standen.

Da die behandelten Lehrinhalte nicht Gegenstand einer Lernzielkontrolle im Sinne einer Prüfung waren, die schriftliche Sicherung der Gruppenergebnisse des Arbeitsauftrags 2 keine Erkennung von Einzelleistungen zulassen und während der beiden Rollenspiele nur jeweils einzelne Gruppenmitglieder teilnehmen konnten, lässt sich nicht feststellen, inwieweit einzelne Studierende die o. g. Lernziele erreichen konnten. Dennoch zeigte sich im Zuge der Nachbesprechung, dass die Studierenden die Behandlung eines realen Sachverhalts und die Befassung mit realen Akteurinnen und Akteuren, trotz eingeräumter Motivationshemmungen aufgrund in diesem Zeitraum stattfindender Prüfungen anderer Module, nicht nur als motivierend empfunden haben, sondern zudem erfahren haben, dass die vermittelten Inhalte einen Praxisbezug aufweisen (Lernziel 1) und die Kriminalprävention Teil des polizeilichen Aufgabenspektrums ist (Lernziel 3), das sie sich jedoch mit weiteren Akteurinnen und Akteuren, deren Arbeit in diesem Zusammenhang überwiegend von größerer Bedeutung ist als die der Polizei, teilen (Lernziel 5).

Im Zuge des ersten Rollenspiels (Planungsbesprechung) zeigte sich, anhand wiederholter Rückgriffe auf konkrete Aspekte des Problemszenarios zur Begründung vorgeschlagener Interventionsmaßnahmen, dass die Studierenden weitestgehend über die Kompetenz zur problemorientierten Aufgabenbewältigung verfügten (Lernziel 4). Weiterhin gelang den an den beiden Rollenspielen teilnehmenden Studierenden eine, mit dafür angeeignetem Wissen gestützte, Einnahme ihrer jeweiligen Rollen sowie eine kommunikative, kooperative Kompromissbildung (Lernziel 6). Zu beobachten war insbesondere, dass die Studierenden im ersten Rollenspiel (Planungsbesprechung) eine Diskussionskultur zeigten, die sich zwar stellenweise kontrovers, aber konstruktiv gestaltete. Anschließend präsentierten sich die einzelnen Akteure im zweiten Rollenspiel (Call-In) abgestimmt und, trotz sehr unterschiedlicher Redebeiträge und Perspektiven, als geschlossene Einheit.

Hierbei zeigten sich jedoch bereits bei den Gruppenrepräsentanten erkennbare Unterschiede kommunikativer Fähigkeiten in Bezug auf Ausdrucksfähigkeit und Kompromissbereitschaft, die Bereitschaft und das Vermögen zur Rollenübernahme sowie die inhaltliche Vorbereitung. Dies wird darauf zurückgeführt, dass durch den Lehrenden zu wenige klare Arbeitsaufträge vergeben und/oder festgelegte Fristen zur Aufgabenerledigung mit schriftlicher Abgabe gesetzt wurden. So wurde festgestellt, dass alle Gruppen den Arbeitsauftrag 2 sowohl fristgerecht als auch inhaltlich zufriedenstellend erfüllten. In Bezug auf die Erledigung von Arbeitsauftrag 3, der keine schriftliche Abgabe erforderte, zeigten sich jedoch mehrere Mängel, die sich auf die Rollenspiele auswirkten. So hatten zwei Gruppen keine Vorschläge für einen Projektnamen in die Planungsbesprechung eingebracht und Gruppe 4, die die Rolle des Nationalen Zentrums für Kriminalprävention innehatte, keine Ursachenanalyse vorgenommen. Weder in diesem Punkt noch an andere Stelle im Verlauf des Planspiels wurden, durch diese oder eine andere Gruppe, Erkenntnisse über mögliche, konkrete kriminalitätstheoretische Entstehungszusammenhänge des im Szenario problematisierten Verhaltens dargelegt. Somit wird das Lernziel 2 als nicht erreicht gewertet.

6.2 Reflexion

Folgend soll reflektiert werden, welche Anpassungen an der Konstruktion des Planspiels vorgenommen werden sollten, um es im Sinne des Constructive Allignment (vgl. Wildt und Wildt 2011) zu optimieren. Hierfür werden die Feststellungen des

Lehrenden während der Durchführung sowie die Rückmeldungen der Studierenden im Rahmen der Nachbesprechung herangezogen.

Aus den mutmaßlichen Ursachen für das Nichterreichen des Lernziels 2 lässt sich ableiten, dass für den Arbeitsauftrag 3 eine schriftliche Abgabe eingefordert werden sollte. Diese kann an die Abgabefrist des Arbeitsauftrags 2 angeglichen werden.

Neben der in Kapitel 1 geschilderten Motivationsproblematik bewerteten die Studierenden die Konstellation der Präsenz-LVS im Lehrveranstaltungsplan als problematisch. Die Präsenz-LVS fanden in Blöcken zu jeweils vier LVS statt, sodass sich das gesamte Planspiel in den vorgesehenen sechs LVS im Präsenz- und vier im angeleiteten Selbststudium lediglich auf einen Gesamtzeitraum von sieben Tagen erstreckte, in den sowohl die Prüfungen im Fach Kriminologie als auch in anderen Fächern fielen. Daher wird angestrebt, bei der nächsten Durchführung über kleinere Blöcke von jeweils zwei Präsenz-LVS zu verfügen, um das Planspiel über einen längeren Zeitraum zu entzerren und die Wahrscheinlichkeit einer geballten Arbeitsbelastung der Studierenden gering zu halten. Zudem erlaubt dies die Erteilung mehrerer kleinerer Arbeitsaufträge. Im Zuge dessen ließe sich beispielsweise die dritte determinierende Voraussetzung von Planspielen, der zufolge eine konflikträchtige Situation vorliegen muss (siehe Kapitel 3), und die Kompetenz der Problembewältigung durch kooperative Kompromissentwicklung (Lernziel 6) stärker berücksichtigen, indem die Arbeitsaufträge um die Entwicklung stärker divergierender Ziele der einzelnen Akteurinnen und Akteure (z.B. „Was möchten wir durchsetzen, was möchten wir verhindern?“) erweitert werden.

Trotz o. g. Schwierigkeiten, die im ersten Rollenspiel offenbar wurden, verlief das zweite Rollenspiel optimal. Die Rednerinnen und Redner repräsentierten ihre Akteure inhaltlich gehaltvoll, rhetorisch gewandt und mit hohem Einsatz. Der Gesamttablauf des Call-Ins gestaltete sich, ohne vorangegangene Probe, reibungslos. Ob dies als Wirkung auf das Bewusstsein der Studierenden um die Aufzeichnung ihrer Reden zurückzuführen ist, lässt sich nicht beantworten. Die Praxis des Mitschnitts wird jedenfalls beibehalten, sofern die Studierenden jeweils darin einwilligen.

Zu Beginn der Nachbesprechung richtete der Lehrende unmittelbar Fragen an die Studierenden, die zwar offen formuliert, jedoch inhaltlicher Art waren. Dadurch könnte, aufgrund nachwirkender Aufregung und persönlicher Auseinandersetzung mit dem zweiten Rollenspiel, sowohl der Übergang von den eingenommenen Rollen in die Rolle als Lernende als auch die persönliche Reflexion erschwert worden sein.

Dies erklärt möglicherweise das anfänglich zurückhaltende Antwortverhalten der Studierenden bei der Nachbesprechung. Dem könnte gegebenenfalls durch eine verlängerte Pause zwischen Schritt 5 und 6 oder eine weniger inhaltlich ausgerichtete Einstiegsfrage, z.B. „Wie geht es Ihnen denn jetzt?“, entgegengewirkt werden.

Abschließend stellte der Lehrende den Studierenden die Frage, wie sie das Konzept des GVI hinsichtlich seiner kriminalpräventiven Wirksamkeit und seiner Übertragbarkeit auf die rechtlichen und institutionellen Bedingungen in Deutschland einschätzen. Bei ihren Antworten ließen einige Studierende erkennen, dass sie sich inzwischen ein bestimmtes Wissen und Verständnis der Kriminalprävention angeeignet hatten. Dabei wurde jedoch auch offenbar, dass einige Teile des Basisrepertoires an Kenntnissen und Vokabular zu diesem Thema kaum bis gar nicht vorhanden waren, weil sie der Lehrende nicht vermittelt hatte, wie z.B. die Grundbegriffe der Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention. Da diese Begrifflichkeiten für das Planspiel weitestgehend irrelevant sind, also eine Erweiterung des Planspiels um diese Inhalte nicht zweckdienlich wäre, führte dieser Umstand zu der Erkenntnis, dass im Rahmen des Planspiels nicht alle relevanten Inhalte des Modulhandbuchs zu diesem Thema behandelt werden können. Aufgrund dessen wird entschieden, dem Planspiel einen theoretischen Input um die wesentlichen Grundkenntnisse der Kriminalprävention voranzustellen.

Zur Optimierung der Überprüfung von Learning Outcomes werden die Studierenden im Rahmen der Nachbesprechung zukünftig außerdem gebeten, schriftlich zu fixieren, was sie im Verlauf des Planspiels konkret gelernt haben. Insgesamt wird der Pretest des Planspiels vom Lehrenden als überwiegend gelungen bewertet und nach erfolgter Überarbeitung des Konzeptes im folgenden Studienjahrgang wiederholt.

Literaturverzeichnis

- Bloom, Benjamin S. (1976): Taxonomie von Lernzielen im kognitiven Bereich. Weinheim und Basel: Beltz Verlag, S. 200.
- Hochschule für Polizei und Verwaltung Nordrhein-Westfalen (HSPV NRW, Hg.) (2019): Modulhandbuch. Bachelorstudiengang Polizeivollzugsdienst 2016. Ab dem Einstellungsjahrgang 2019. Online verfügbar unter: https://www.hspv.nrw.de/dateien_studium/studium-und-lehre/BA/pvd/modulbeschreibung/35_Modulhandbuch_PVD_ab_EJ_2019__idF__30.04.20__gltg__18.05.20__1.pdf (letzter Zugriff: 02. Januar 2021).
- Völler, Heribert (1998): Planung und Durchführung von Rollen- und Planspielen im Wirtschaftslehreunterricht. In: Winklers Flügelstift 2/1998, S. 22–28.
- Wildt, Johannes und Wildt, Beatrix (2011): Lernprozessorientiertes Prüfen im 'Constructive Alignment'. In: Berendt, B. / Voss, H.-P. / Wildt, J. (Hg.): Neues Handbuch Hochschullehre: Lehren und Lernen effizient gestalten (Lieferung 50, Ziffer H 6.1). Berlin: Raabe Fachverlag für Wissenschaftsinformation.

Tabellenverzeichnis

Tab. 1 Akteursgruppen und Aufgaben	9
--	---



Alexander Werner, M.A.

Alexander Werner ist Kriminalbeamter, studierte Kriminologie und Polizeiwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum und ist seit 2016 Lehrbeauftragter für Kriminologie an der HSPV NRW.

Kontakt: stephanalexander.werner@hspv.nrw.de

Herausgegeben von Martin Bornträger,
Präsident der HSPV NRW

Empfohlene Zitation

Werner, Alexander (2021): „Call-In“. Ein Planspiel zur gruppenbezogenen Kriminalprävention. In: Bornträger, Martin (Hrsg.): Online Sammelband mit Abschlussbeiträgen des hochschuldidaktischen Zertifikatsprogramms der HSPV NRW – fortlaufende Reihe.

Online-Sammelband abrufbar unter URL:
<https://www.hspv.nrw.de/services/veroeffentlichungen/online-sammelband>



Inhalt steht unter einer
[Creative Commons Lizenz](#)