

Rechtlich-didaktische Handreichung zur Durchführung des Planspiels

Umgang mit politischen Inhalten, Polarisierung und dem Neutralitätsgebot im Unterricht

Handreichung für Lehrkräfte

14. Juli 2026

Der signifikante und theoretisch wertvollste Zuwachs im Bereich der kritischen Reflexion über menschliche Ziel- und Machtstrukturen korrespondiert mit einem akuten Unsicherheitsgefühl auf Seiten der Lehrkräfte bezüglich des Umgangs mit hochgradig politischen Beiträgen, wie beispielsweise Verschwörungsmythen (z.B. „#DeepState“) oder Reichweitenstrategien populistischer Parteien. Um diese Praxisbarriere effektiv abzubauen, dient diese rechtlich-didaktische Handreichung als expliziter Orientierungsrahmen für den Umgang mit dem vermeintlichen Neutralitätsgebot im Unterricht.

1 Der rechtliche Rahmen und die Pflicht zur Verfassungstreue

Ein weit verbreiteter Irrtum in der Schulpraxis ist die Annahme, dass Lehrkräfte im Unterricht vollkommen wertneutral agieren müssen. Schule ist jedoch kein wertneutraler Raum. Gemäß dem allgemeinen Bildungsauftrag der Kultusministerkonferenz [Ku17] besteht eine fundamentale Aufgabe darin, Schülerinnen und Schüler zur aktiven und verantwortungsvollen Teilnahme am gesellschaftlichen und politischen Leben zu befähigen.

Ergänzend dazu fordert der Beschluss der Kultusministerkonferenz zur Demokratiebildung explizit eine aktive Verfassungstreuepflicht von Lehrkräften [Ku18]. Das Aufdecken, Thematisieren und Dekonstruieren demokratiefeindlicher, rechtsextremistischer oder manipulativer Strukturen im Rahmen des Planspiels stellt folglich keinen Verstoß gegen die Neutralität dar, sondern ist die direkte und notwendige Erfüllung des verfassungsmäßigen Erziehungsauftrags.

2 Der Beutelsbacher Konsens im Kontext der Algorithmen-Simulation

Die didaktische Steuerung der politischen Spielelemente basiert auf der modernen Deutung des nach Wehling [We77] begründeten Beutelsbacher Konsenses, welcher in der Praxis oft fälschlicherweise als starres Neutralitätsgebot missverstanden wird [WZ16]. Er setzt sich aus drei didaktischen Grundprinzipien zusammen, die im Planspiel wie folgt operationalisiert werden:

- **Überwältigungsverbot:** Es ist untersagt, Schülerinnen und Schülern im Sinne erwünschter Meinungen zu überrumpeln [We77]. Im Planspiel wird dieses Prinzip durch das handlungsorientierte Design gewahrt. Die Jugendlichen schlüpfen selbst in die Rolle des Filteralgorithmus (CBF und CF) und erzeugen die Filterblasen eigenständig an der Tafel. Die Erkenntnis über die Informationsverengung erwächst somit aus dem eigenen Tun und nicht durch Indoktrination der Lehrkraft.
- **Kontroversitätsgebot:** Was in Wissenschaft und Politik kontrovers diskutiert wird, muss auch im Unterricht kontrovers erscheinen [We77]. Die systemischen Effekte, die ökonomischen Motive der Plattformbetreiber (Maximierung der Verweildauer) und die daraus resultierende politische Polarisierung bieten den idealen Gegenstand für diesen kriteriengeleiteten Diskurs. Im Spiel wird dies über den Perspektivwechsel verschiedener Akteure (Werbetreibende, Nutzer, Plattformbetreiber) realisiert.
- **Subjektorientierung (Interessenlage):** Schülerinnen und Schüler müssen in die Lage versetzt werden, eine politische Situation zu analysieren und im Sinne ihrer eigenen Interessen zu beeinflussen [We77]. Das Planspiel führt die Lernenden in der Transferphase dazu, eigenständige, nachhaltige Handlungsoptionen (z.B. Zwei-Quellen-Regel, Konfiguration von Datenschutzrechten) für ihren persönlichen Social-Media-Alltag zu entwickeln.

3 Didaktische Verknüpfung mit dem Dagstuhl-Dreieck und politikdidaktischem Orientierungsrahmen

Um die Entstehung von Filterblasen kritisch zu reflektieren, verknüpft das Lehrarrangement das Dagstuhl-Dreieck [Ge16] systematisch mit dem politikdidaktischen Dreischritt aus „Sehen, Beurteilen und Handeln“ nach Hilligen [Hi11]:

1. **Sehen (Technologische Perspektive):** Um gesellschaftliche und demokratische Probleme bei der Social-Media-Nutzung überhaupt wahrnehmen zu können, müssen die Lernenden die technologische „Black Box“ demystifizieren [Ge16]. Durch das händische Sortieren der allgemeinen Beiträge nach inhaltlichen Merkmalen (CBF) und die Analyse von Chat-Verläufen für das kollaborative Filtern (CF) wird das Entstehen von Filterblasen an der Tafel visuell erst sichtbar und damit analysierbar gemacht.
2. **Beurteilen (Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive):** In den Phasen der Einspeisung kommerzieller Werbung und polarisierender Beiträge findet ein Kriterienwechsel statt. Die Lernenden reflektieren, wie Informatiksysteme die individuelle Urteilsfähigkeit und die öffentliche Meinungsbildung beeinflussen oder gar manipulieren können. Das Kontroversitätsgebot verlangt hierbei jedoch *keine* Gleichbehandlung von Verschwörungsmythen mit wissenschaftlichen Fakten. Positionen, die außerhalb des demokratischen Konsenses stehen, müssen von der Lehrkraft im gesteuerten Unterrichtsgespräch argumentativ entkräftet werden.
3. **Handeln (Anwendungsbezogene Perspektive):** Das Planspiel bricht die rein konsumorientierte Mediennutzung auf. In der Phase *Transfer & Abschluss* erarbeiten

die Schülerinnen und Schüler eigenständig Schutzmechanismen (wie z.B. softwareseitige App-Limits oder die Überprüfung digitaler Inhalte mittels Faktencheck-Tools), um ihre algorithmische Souveränität nachhaltig zu stärken.

4 Handlungsempfehlungen zur Demokratischen Positionierung

In der Schulpraxis führt die Debatte um das „Neutralitätsgebot“ oft zu einer gefährlichen Verunsicherung bei Lehrkräften, die dazu neigen kann, kontroverse Themen ganz auszusparen oder rassistische Aussagen im Klassenzimmer unkommentiert stehenzulassen. Das ist rechtlich fatal. Diese Handreichung konkretisiert die Pflicht zur demokratischen Positionierung anhand der zentralen Konfliktfelder:

4.1 Umgang mit verfassungsfeindlichen und diskriminierenden Aussagen

Das Toleranzgebot und der Beutelsbacher Konsens enden exakt an den Grenzen unserer Verfassung. Der Ort Schule darf nicht wertneutral gegenüber Angriffen auf die Menschenwürde sein.

- **Keine falsche Gleichbehandlung:** Äußern Schülerinnen oder Schüler rassistische, homophobe, antisemitische oder demokratiefeindliche Positionen, dürfen diese von der Lehrkraft im Sinne des Kontroversitätsgebots *nicht* als „eine von vielen legitimen Meinungen“ behandelt werden.
- **Aktives Interventionsgebot:** Lehrkräfte haben die Pflicht, solchen Aussagen im Unterricht sofort und unmissverständlich zu widersprechen, sie zu problematisieren und auf Basis der Menschenrechte argumentativ zu entkräften [Ku18]. Schweigen der Lehrkraft wird im pädagogischen Raum als passive Zustimmung gewertet und gefährdet den Schutzauftrag der Schule für alle Lernenden.

4.2 Die sachliche Einordnung realer Parteien

Ein Kernpunkt der Verunsicherung betrifft die Thematisierung realer Parteien im Unterricht. Gemäß Artikel 21 des Grundgesetzes gilt für staatliche Einrichtungen das Gebot der formalen Chancengleichheit politischer Parteien im Wahlkampf. Das bedeutet jedoch ausdrücklich *kein* Redeverbot für Lehrkräfte.

- **Das Werbeverbot (Was Sie NICHT dürfen):** Als Lehrkraft (und somit als Repräsentant des Staates) dürfen Sie im Unterricht zu keinem Zeitpunkt Wahlempfehlungen aussprechen oder dazu aufrufen, eine bestimmte Partei *zu wählen* oder *nicht zu wählen*. Sie dürfen sich also nicht parteipolitisch agitatorisch betätigen.
- **Das Analyserecht (Was Sie MÜSSEN und DÜRFEN):** Das Neutralitätsgebot schützt politische Parteien nicht vor einer sachlichen, kritischen und wissenschaftlich fundierten Befassung mit ihren Inhalten. Im Gegenteil: Es ist Kern des Bildungsauftrags, reale Parteiprogramme und Äußerungen führender Politiker zu dekonstruieren.

Sie dürfen (und sollten) daher im Rahmen der Nachbesprechung des Planspiels aufzeigen, wie reale Akteure Soziale Medien für Reichweitenstrategien nutzen. Dabei gilt: Wenn der Verfassungsschutz (Bund oder Länder) eine Partei oder Landesverbände als „gesichert rechtsextremistisch“ oder als „Verdachtsfall“ einstuft, ist dies eine **amtliche, sachliche Information**. Sie dürfen diese Einstufung im Unterricht explizit benennen. Ebenso dürfen Sie konkrete Programmatiken oder Zitate der Partei analysieren, diskriminierende Tatbestände aufdecken und deutlich machen, was eine solche Politik für die betroffenen Schülerinnen und Schüler in der Praxis bedeuten würde. Dies ist keine parteiische Hetze, sondern faktenbasierte, politische Bildung auf dem Boden des Grundgesetzes.

4.3 Umgang mit Technik als „Entzauberungswerkzeug“

Um den Vorwurf einer persönlichen oder ideologischen Voreingenommenheit im Unterricht vollständig zu entkräften, bietet das didaktische Design des vorliegenden Planspiels das perfekte Werkzeug. Nutzen Sie die algorithmischen Gesetzmäßigkeiten als objektive Argumentationslinie:

- **okus auf Aufmerksamkeitsökonomie:** Machen Sie im Transforgespräch deutlich, dass polarisierende, angstschürende oder populistische Beiträge (z.B. von rechts-extremen Akteuren) auf Plattformen wie TikTok oder YouTube nicht deshalb so erfolgreich sind, weil sie „wahr“ oder „demokratisch legitimiert“ sind.
- **Ökonomische Mechanismen aufdecken:** Zeigen Sie den Schülerinnen und Schülern auf, dass diese Inhalte rein nach Engagement-Metriken (Empörung, Angst, Stolz) bevorzugt gerankt werden, da diese die Verweildauer der User und somit den wirtschaftlichen Gewinn der Plattformbetreiber maximieren [BB25]. Diese rein technische und ökonomische Entzauberung nimmt politischen Provokationen die emotionale Dynamik im Klassenzimmer und stärkt gleichzeitig die algorithmische Kompetenz der Lernenden.

Literaturverzeichnis

- [BB25] Barth, P.; Blessing, A.: Filterblasen und Echokammern. In: Kritisches Denken Einfach Erklärt. transcript Verlag, Germany, 2025.
- [Ge16] Gesellschaft für Informatik e.V.: Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digitalen vernetzten Welt, 2016, <https://dagstuhl.gi.de/dagstuhl-erklaerung>, Stand: 08.07.2026.
- [Hi11] Hilligen, W.: Zur Didaktik des politischen Unterrichts. In (May, M.; Schattschneider, J., Hrsg.): Klassiker der Politikdidaktik neu gelesen. Originale und Kommentare. Wochenschau Verlag, Schwalbach/Ts., 2011.
- [Ku17] Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt: Strategie der Kultusministerkonferenz, Beschluss vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017, Berlin: Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland, 2017, https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf.

- [Ku18] Kultusministerkonferenz (KMK): Demokratie als Ziel, Gegenstand und Praxis historisch-politischer Bildung und Erziehung in der Schule, Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 06.03.2009 i. d. F. vom 11.10.2018, Berlin: Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland, 2018, https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Beschluss_Demokratieerziehung.pdf, Stand: 11.04.2025.
- [We77] Wehling, H.-G.: Das Konsensproblem in der politischen Bildung. In (Schiele, S.; Schneider, H., Hrsg.): Das Konsensproblem in der politischen Bildung. In: Konsens á la Beutelsbach? Ernst Klett Verlag, Stuttgart, S. 173–184, 1977.
- [WZ16] Widmaier, B.; Zorn, P., Hrsg.: Brauchen wir den Beutelsbacher Konsens? Eine Debatte der politischen Bildung. 1718, Schriftenreihe 1718, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), 2016.