
Lehrerhandreichung zum Material:

Unterrichtsfach:	Sozialwissenschaften
Jahrgangsstufe:	10
Thema der Unterrichtsreihe:	Armut
Thema der Unterrichtsstunde:	Armut in Deutschland
SDGs:	SDG 1: Keine Armut SDG 10: Weniger Ungleichheiten
Kurzbeschreibung:	Die SuS werden an das Thema Armut in Deutschland herangeführt, indem sie verschiedene Perspektiven verstehen und sich in diese hineinversetzen. Das erfolgt durch das Einstudieren gegebener Fallbeispiele, Gruppenarbeiten und einem anschließenden Rollenspiel, um so die Kommunikations- und Diskussionsfähigkeiten zu stärken.

Verortung im Kernlehrplan:	-Die Schülerinnen und Schüler können Gespräche zu gesellschaftlich relevanten Themen führen. -Sie können Standpunkte entwickeln und begründen. -Sie können Gesprächsregeln anwenden und reflektieren. -Sie können den Verlauf fachbezogener Gesprächsformen konzentriert verfolgen. -Sie können Beiträge und Rollen in Diskussionen, Fachgesprächen und anderen Kommunikationssituationen sach- und adressatengerecht gestalten. -Sie können Gesprächsbeiträge und Gesprächsverhalten kriterienorientiert analysieren und ein konstruktives und wertschätzendes Feedback formulieren.
Verortung in den Leitlinien für nachhaltige Entwicklung NRW:	-S.19: Dimension Ökonomie -S.19: Dimension Soziales -S.20: Dimension Politik
Lernziele:	Lernziel 1: Aktivierung des Vorwissens Die Schüler*innen aktivieren ihr Vorwissen zum Thema Armut, indem sie im Rahmen eines geführten Brainstormings spontan Begriffe und Assoziationen sammeln, diese thematisch ordnen und erste Zusammenhänge zwischen materieller und sozialer Armut herstellen. Lernziel 2: Perspektivenübernahme durch Rollenspiel Die Schüler*innen können die Perspektive ihrer zugeteilten Rolle im Rollenspiel überzeugend darstellen, indem sie in Gruppenarbeit mindestens zwei spezifische Herausforderungen und mögliche Reaktionen ihrer Rolle erarbeiten und präsentieren.

Lernziele:	Lernziel 3: Respektvoller Umgang Die Schüler*innen achten auf einen respektvollen Umgang, indem sie sich die angegebenen Gesprächsregeln verinnerlichen und im Gespräch anwenden. Lernziel 4: Rollenbasiertes Argumentieren Die Schüler*innen bringen in einer Gruppendiskussion unterschiedliche Sichtweisen ein, indem sie ihre zugewiesene Rolle authentisch vertreten, sie sprechen aus der Ich-Perspektive, orientieren sich an den typischen Interessen und Erfahrungen der Figur, verwenden Informationen aus den Rollenkarten und passen ihre Sprache und Haltung der jeweiligen Rolle an. Lernziel 5: Entwicklung von Lösungsansätzen Die Schüler*innen können eigenständig Lösungsansätze entwickeln, indem sie durch den Input der Rollenspielphase geeignete Ansätze gegen Armut in Partnerarbeit diskutieren und abwägen.
Literaturempfehlung:	Literatur zu Rollenspiel Fachdidaktische Literatur Warm, U. (2013): Rollenspiel in der Schule: Theoretische Analysen - Kommunikationseffektive Praxis (Reprint 2013). Max Niemeyer Verlag ([2013]); Max Niemeyer Verlag ([1981]). https://doi.org/10.1515/9783111340838

Phase	Ablauf	Methode/ Sozialform	Medien
Einstieg	Der Einstieg in die Unterrichtsstunde erfolgt durch einen Themeneinstieg, indem Lernende verschiedene Begriffe und Assoziationen nennen und diese zu vorgebenen Begriffen zum Thema Armut einordnen. Der Einstieg dient dazu, den SuS die Relevanz des Themas „Armut in Deutschland“ verständlich zu machen, sodass Lernende auf das Thema der Unterrichtsreihe vorbereitet werden. Außerdem dient es dazu, das Vorwissen der SuS zu aktivieren und deren aktuellen Wissensstand zu identifizieren (Vorteilhaft für beide Parteien).	Die gewählte Methode für die Unterrichtsphase ist das Brainstorming in Einzelarbeit, weil sie zum Einstieg hilft, unterschiedliche Vorerfahrungen mittels Assoziationen zu sammeln und einzuordnen. Diese Methode ermöglicht es den Lernenden ihre Gedanken und Assoziationen frei zu benennen, ohne, dass ihre Gedanken beurteilt oder als falsch abgestempelt werden.	Für die Unterrichtsstunde werden folgende Materialien benötigt: Aufgabenblätter und Aufgabenstellung.
Transparenz der Lernziele & ggf. Input	Die Lernziele sind durch die Aufgabenstellungen und der Nennung spezifischer Operatoren transparent gestaltet.	Je nach Unterrichtsphase in verschiedenen Sozialformen-	Für die Unterrichtsstunde werden folgende Materialien benötigt: Aufgabenblätter und Aufgabenstellung.

Erarbeitung	Die Bearbeitung des Themas erfolgt durch die Rollenkarten (mit Informationen zu der jeweiligen Rolle) und Aufgabenstellungen, Hilfskästchen, die darauf aufbauen, die anstehende Diskussion durchzuführen .	Gruppenarbeit	Für die Unterrichtsstunde werden folgende Materialien benötigt: Aufgabenblätter und Aufgabenstellung.
Auswertung ggf. mit Feedback	-Die SuS beobachten sich gegenseitig in der Gruppendiskussion. - Das Feedback erfolgt am Ende der Gruppendiskussion und ist erwünscht.	Einzelarbeit	Für die Unterrichtsstunde werden folgende Materialien benötigt: Aufgabenblätter und Aufgabenstellung.
Präsentation ggf. Mit Feedback	- Die SuS werten ihre Ergebnisse aus der Gruppendiskussion aus. - Sie geben sich gegenseitig Feedback.	Gruppenarbeit	Für die Unterrichtsstunde werden folgende Materialien benötigt: Aufgabenblätter und Aufgabenstellung.

Metakognitive Reflexion	- Reflexion über das eigene Lernverhalten, den Perspektivwechsel und die Wirkung der Rollendarbeit. Diskussion von Lösungsansätzen gegen Armut. - Gedanken über das eigene Wissen (Vorwissen aktivieren) - Eigene Meinungen bilden und diese zu vertreten - Mögliche Gegenargumente herausarbeiten. Gegenargumente können entweder die eigene Position bestärken oder einen dazu anregen, die eigene Position und Meinung weiter zu reflektieren - Treffen eigener Entscheidungen (bspw. bei der Wahl der Argumente für die Diskussion)	Partnerarbeit, anschließend Austausch im Plenum.	Für die Unterrichtsstunde werden folgende Materialien benötigt: Aufgabenblätter und Aufgabenstellung.
-------------------------	---	--	---

Aspekte des didaktisch-methodischen Kommentars mit passenden Textprozeduren:

Für die geplante Unterrichtsstunde zum Thema „Armut in Deutschland“ kommen verschiedene Materialien zum Einsatz. Dazu zählen insbesondere das von mir erstellte Arbeitsblatt, das aus Aufgaben zur Gesprächs- und Grammatikdidaktik besteht, die Rollenkarten mit unterschiedlichen Perspektiven, das Bildmaterial zum Thema Armut sowie die Gesprächsregeln und der Leitfaden zur konstruktiven Kritik. Diese Materialien bilden zusammen einen umfassenden Materialpool, der den Schülerinnen und Schülern einerseits hilft, sich in das Thema einzufinden, und ihnen andererseits konkrete Hilfsmittel für die Durchführung des Rollenspiels und der anschließenden Reflexion an die Hand gibt. Zusätzlich wird die Lehrkraft den Leitfaden zur konstruktiven Kritik einsetzen, um die Qualität der Rückmeldungen nach dem Rollenspiel zu unterstützen und damit die Lernerfahrung zu vertiefen.

Die Wahl der Methoden in dieser Unterrichtsstunde basiert auf einem Wechsel von Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit hin zu einem Rollenspiel im Plenum. Durch diese Methoden wird ein abwechslungsreicher und zugleich handlungsorientierter Zugang zum Thema geschaffen. Die Schülerinnen und Schüler haben zunächst Gelegenheit, ihre eigenen Vorstellungen und ihr Vorwissen in Einzelarbeit zu aktivieren, anschließend in Partner- und Gruppenarbeit gemeinsam Lösungen zu erarbeiten und in einem Rollenspiel verschiedene gesellschaftliche Perspektiven einzunehmen. Dies fördert nicht nur die Argumentations- und Gesprächskompetenz, sondern auch die Empathie und das Verständnis für die Vielschichtigkeit sozialer Probleme. Das übergeordnete Ziel, Armut nicht nur als individuelles Schicksal, sondern als gesellschaftliche Herausforderung zu begreifen, wird so auf mehreren Ebenen nachhaltig verfolgt.

Der Einstieg erfolgt über eine Assoziationsaufgabe, bei der die Schülerinnen und Schüler spontan Begriffe nennen, die sie mit Armut in Deutschland verbinden. Damit wird ihr Vorwissen aktiviert und zugleich eine persönliche Betroffenheit hergestellt, die das Interesse für die weitere Arbeit steigert. Diese Herangehensweise legt den Grundstein für eine motivierte und authentische Auseinandersetzung mit dem Thema.

Besonders wichtig ist in dieser Stunde der Wechsel der Sozialformen. Durch die Abfolge von Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit und Plenum wird nicht nur die soziale Interaktion gefördert, sondern auch der Lernprozess strukturiert und aufgelockert. In den Partner- und Gruppenphasen können die Schülerinnen und Schüler ihre Gedanken austauschen und gemeinsam Perspektiven entwi-

ckeln, während das Rollenspiel im Plenum dazu dient, diese Perspektiven vorzustellen und in einem größeren sozialen Zusammenhang zu diskutieren.

Die eingesetzten Medien wie das Arbeitsblatt mit den differenzierten Aufgaben, das Bildmaterial und die Rollenkarten unterstützen dabei den Lernprozess auf verschiedene Weisen. Sie bieten visuelle und textliche Anknüpfungspunkte, die das Verständnis erleichtern und eine intensivere Auseinandersetzung ermöglichen. Die Gesprächsregeln helfen darüber hinaus, eine respektvolle Diskussionskultur zu etablieren und somit ein produktives Lernklima zu sichern.

Das Feedback nimmt in dieser Stunde einen besonderen Stellenwert ein. Mithilfe des Leitfadens zur konstruktiven Kritik wird die gemeinsame Reflexion nach dem Rollenspiel strukturiert und qualitativ verbessert. Die Schülerinnen und Schüler erhalten Rückmeldungen zu sprachlichem Ausdruck, Argumentationsführung und zur Authentizität ihrer Rollen. So werden nicht nur fachliche, sondern auch soziale und personale Kompetenzen gefördert. Insgesamt soll diese Unterrichtsstunde den Schülerinnen und Schülern einen vielseitigen Zugang zum Thema Armut ermöglichen und sie darin bestärken, gesellschaftliche Themen differenziert zu betrachten und sprachlich überzeugend zu vertreten.

Lizenzhinweis



Weiternutzung als OER ausdrücklich erlaubt: Dieses Werk und dessen Inhalte sind - sofern nicht anders angegeben - lizenziert unter [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Nennung gemäß [TULLU-Regel](#) bitte wie folgt: „Armut in Deutschland“ von Aysemin Cetin, Giuliana Freimann, Annika Sophie Tarfeld, Lizenz: [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Der Lizenzvertrag ist hier abrufbar: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>