



Lehren und Lernen mit Planspielen und Projektszenarien

HAWK – Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst

Prof. Dr. Regina Ahlbrecht

Julia Rempe (B.A. Betriebswirtschaft)

1. Problembeschreibung / Statusanalyse vor Beginn / Welches konkrete Problem lag vor?

In der heutigen Welt sind auf dem Arbeitsmarkt Fachkräfte gefragt, welche nicht nur in ihrer jeweiligen Studienrichtung sehr gut ausgebildet sind, sondern im Studium auch Fähigkeiten erworben haben, die über diese Fachrichtung hinaus gehen.

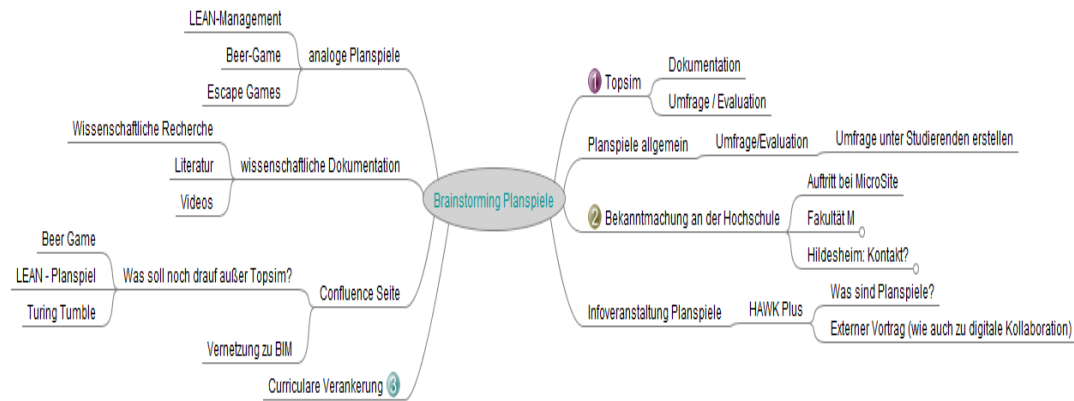
Planspiele und Projektszenarien sind ein ideales didaktisches Instrument, um interdisziplinäres Wissen sowie zukünftig wichtige Fähigkeiten zu vermitteln. Mit ihnen lassen sich komplexe hybride Szenarien umsetzen, beispielsweise indem man baumanagementspezifische Disziplinen mit betriebswirtschaftlichem Basiswissen verknüpft. Ziele sind dabei neben der Wissensvermittlung über den Tellerrand hinaus auch das Training von Kompetenzen, wie Teamfähigkeit, Kommunikation, Verantwortungsbewusstsein und Verlässlichkeit. Ähnlich einem Studium Generale.

Damit dies gelingen kann, wird mit dem Projekt Futur.A das Ziel verfolgt, eine curriculare wie extracurriculare Verankerung solcher Planspiele und Projektszenarien zu erreichen sowie die Beteiligung und das Interesse aller Fakultäten an der Thematik zu gewinnen.

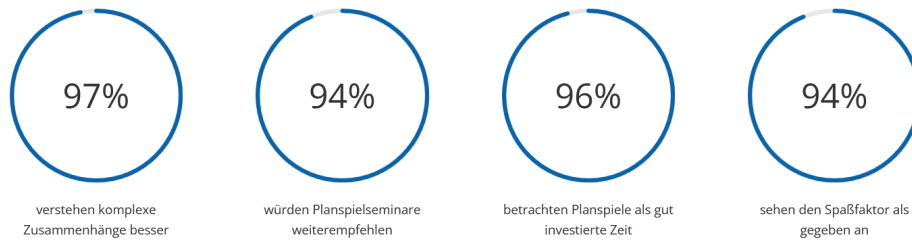
2. Lösungsansatz / Auszug Brainstorming / Entwicklungsweg / Workflowfindung

- Anschaffung Flatrate TOPSIM
- Erstellung von Präsentationen, Vorstellung des Themas in den Fakultäten
- Brainstorming mit dem Bereich Bauen Fakultät M, Entwicklung interdisziplinäres Planspiel
- Kontakt zu regionalen Unternehmen aufnehmen, Vernetzung von Azubis /Student*innen durch Planspiele
- Raum für die Umsetzung schaffen, digital wie real (Planspielzentrum)

3. Bericht aus der Umsetzung der Problemlösung / Beschreibung durch Medien



Wie bewerten unsere Teilnehmer*innen TOPSIM – Planspiele?



Quelle: www.topsim.com

4. Bericht Anwendungstests / Statusanalyse Zwischenbilanz / Was hat sich bereits geändert?

- Perspektivisch werden Dank des Projekts in der ABWL die Spiele „easy Management“ und „Business Challenge“ eingesetzt
- Es gibt Termine mit anderen Fakultäten, um Planspiele bekannter zu machen
- Fakultätsübergreifendes LEAN-Planspiel im neuen Digitallabor am 14.09.22
- Vernetzung mit anderen Hochschulen, um sich über Erfahrungen auszutauschen

5. Übertragbarkeit mitgedacht / Wem könnte dies auch nützen? / Blick über den Tellerrand

Planspiele eignen sich grundsätzlich für jeden Studiengang. Durch dieses Projekt können Erfahrungen, gerade in Bezug auf die Herausforderungen, die eine Implementierung mit sich bringt, an andere Fakultäten und Hochschulen weiter gegeben werden. Besonders das Thema curriculare Verankerung sowie die Messbarkeit des Lernerfolgs und die Akzeptanz der Methode spielen hier eine zentrale Rolle.

Zudem geht es bei der Implementierung auch um die Erprobung von IT-Lösungen wie einer Virtual Desktop Infrastructure, um Planspiele nicht nur standort- oder fakultätsbezogen, sondern auch hochschulübergreifend und / oder international in heterogenen Gruppen zu spielen. Auch in diesem Zusammenhang können Erfahrungen ausgetauscht und erlangtes Wissen weiter gegeben werden.