

Aktives Lernen im Planspiel

Fachkompetenzen, Forschen lernen, Gruppenarbeit, Interesse / Motivation, Kommunikation, Lernatmosphäre, Lernphasengestaltung, Metakommunikation, Praxis/Berufsbezug

In einem Planspiel werden komplexe, realitätsnahe Situationen oder Systeme abgebildet. Die Studierenden-Teams treffen unter Begleitung in komplexer werdenden Spielrunden risikofrei Entscheidungen und werden so zum selbstständigen Lernen angeregt.

Metadaten

- Autoren/-innen: van den Berk, Ivo, Anonym
- Mentoren/-innen: Ivo van den Berk & Finja Huckfeldt
- DOI: Keine DOI zugeordnet
- ISSN: 2628-829X
- CC-Lizenz: CC-BY (Bearbeitung erlaubt unter Namensnennung)
- Zitiervorschlag:

van den Berk, Ivo / Anonym (2019): Aktives Lernen im Planspiel. PatternPool. doi: noch nicht zugeteilt.

Problem

In Veranstaltungen wird häufig fachliches Wissen vorgetragen, das bei den Studierenden oftmals nicht (umfassend) ankommt:

Studierende fühlen sich nicht motiviert, sich mit den Inhalten zu beschäftigen und/oder können sie (später) in konkreten Handlungssituationen nicht anwenden.

Anlass für die Entwicklung meiner erprobten Lehrpraxis war:

- Bestehendes bzw. strukturelles Problem

Lösung

In einem Planspiel (Simulation eines Ausschnitts aus der Realität) werden die Studierenden durch "Spielen in Teams" zu einem selbstständigen Lernen angeregt. Die Teams erarbeiten in mehreren Runden wettbewerblich jeweils realitätsnahe, komplexe Aufgaben, die durch Lehrende (softwaregestützt) gefeedbackt werden.

Zusammenfassung in einem Satz

Im Planspiel bearbeiten Studierenden-Teams wettbewerblich in mehreren Runden realitätsnahe Aufgaben.

Details

Planspiele können softwaregestützt, haptisch oder in einer hybriden Form durchgeführt werden. Der genaue Ablauf eines Planspiels wird durch die inhaltlichen Aspekte und den Aufbau geprägt. In der Regel verläuft es in mehreren Runden wie nachfolgend beschrieben, wobei der Zeitaufwand variieren kann.

1. Die Studierenden-Teams erhalten eine Aufgabe, bearbeiten diese und tragen ihre Entscheidungen in einen Bogen ein. In dieser Phase können Lehr- oder Recherche-Sequenzen eingefügt werden.
2. Der Entscheidungsbogen wird (durch eine Software) ausgewertet und der Bericht an die Studierenden-Teams zurückgemeldet.
3. In den Teams erfolgt eine Auswertungsphase (Debriefing). In dieser Phase reflektieren die Studierenden, was aufgrund ihrer Entscheidungen passiert ist und welche Folgen aufgrund ihres Handelns eingetreten sind.

Das Pattern ist erprobt worden in:

- Vorlesung
- Seminar
- Projekt

Meine Lösung hat primär damit zu tun:

- Inhalte für die Studierenden auszuwählen, anzuordnen, darzustellen, zu erklären, (digital) aufzubereiten, interaktiv zu machen etc.
- Studierende methodisch darin zu unterstützen, sich Inhalte (allein oder in der Gruppe) anzueignen, diese zu reflektieren, zu verstehen, anzuwenden, weiterzuentwickeln, selbst zu generieren etc.
- Die Lehrorganisation zu verändern, die für die Beziehung zwischen Inhalten, Studierenden und mir als Lehrender von Bedeutung ist.

Meine erprobte Lehrpraxis steht zur Forschung in folgender Beziehung:

- Forschung fließt als Inhalt in die Lehrmaßnahme ein, sodass sich Studierende zu Ergebnissen und/oder Prozessen des Forschens kundig machen können

Digitale Medien spielen in meiner Lösung:

- Keine nennenswerte Rolle (bspw. primär Präsenzlehre).
- Eine gewisse bzw. mäßige Rolle (bspw. hybrides Lehrformat).

Das Pattern fördert primär:

- Rezeptive Aktivitäten (dienen dem Lesen, Anschauen, Zuhören)
- Übende Aktivitäten (dienen dem Ausprobieren, der Routinebildung etc.)
- Organisatorische Aktivitäten (dienen der Koordination, Vernetzung u.ä.)

Kontext

Zurzeit erfolgt die Umsetzung im Planspielzentrum in Emden mehrheitlich in den Wirtschaftswissenschaften, um Prozesse in der Wirtschaft spielerisch zu erarbeiten und zu reflektieren. Doch auch im sozialen und technischen Bereich ist das Planspiel erfolgreich erprobt. Es lässt sich mit StudienanfängerInnen ebenso spielen wie mit erfahrenden Studierenden.

Das Pattern ist erprobt worden an:

- Fachhochschule

Das Pattern ist in folgender Disziplin (oder mehreren) zu verorten:

- Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften
- Ingenieurwissenschaften
- Wirtschafts- und Sozialwissenschaften
- Sonstiges

Die Zielgruppe des Patterns besteht primär aus:

- Studienanfängern
- Fortgeschrittenen Studierenden im Bachelor (oder im ersten Studienabschnitt)
- Studierenden im Masterstudium (oder im zweiten Studienabschnitt)

Folgen

Das Planspiel kann bei vielen Studierenden zu emotionalen Reaktionen führen, da dies sich mit "Leib und Seele" in das Projekt stürzen.

Vorteile:

Anhand der gemeinsamen Lösung komplexer Aufgaben erweitern die Studierenden neben den fachlichen und methodischen auch soziale und personale Kompetenzen (z.B. Problemlösefähigkeit, ganzheitliches Denken, Kooperation im Team).

Durch die Auseinandersetzung mit realitätsnahen Aufgaben kann die Schwelle zum berufsnahen Tun überwunden und die Sinnhaftigkeit (Motivation der Studierenden) erhöht werden.

Den Studierenden wird die Möglichkeit gegeben, sich im geschützten Raum auszuprobieren und im Entscheidungen im Team treffen zu können.

Nachteile:

Planspiele sind häufig sehr komplex, dadurch sowohl in der Vorbereitung als auch in der Umsetzung zeitintensiv.

Die Benotung im Planspiel hat Einfluss auf den Lernprozess und die Kooperation von Studierenden

Wirkungen

- [Fachkompetenzen](#)
- [Forschen lernen](#)
- [Gruppenarbeit](#)
- [Interesse / Motivation](#)
- [Kommunikation](#)
- [Lernatmosphäre](#)
- [Lernphasengestaltung](#)

- [Metakommunikation](#)
- [Praxis/Berufsbezug](#)

Kräfte

Fehlende Anwendungsorientierung / Schwierigkeit des Herstellens von subjektiver Bedeutsamkeit in fachsystematischen (Grundlagen-)Veranstaltungen

Welche widersprüchlichen Anforderungen spielen in Ihrer bewährten Lehrpraxis eine Rolle?

- Lernen durch Zuhören/Lesen/Zusehen und Lernen durch eigenes Tun
- Individuelles und soziales Lernen
- Fachliche und überfachliche Kompetenzentwicklung
- Exemplarische und vollständige Lerninhalte
- Fachsystematische und lernsystematische Vorgehensweisen

Beispiele/ Weiterführende Informationen

Links

- <https://www.hs-enden-leer.de/forschung/institute/ipro-l/planspielzentrum/>

Dokumente/ Anhänge

- Es wurden keine Anhänge hinterlegt.

Weiterführende Literatur

Es wurde keine weiterführende Literatur angegeben.

Dies ist der Download eines Patterns vom Patternpool.