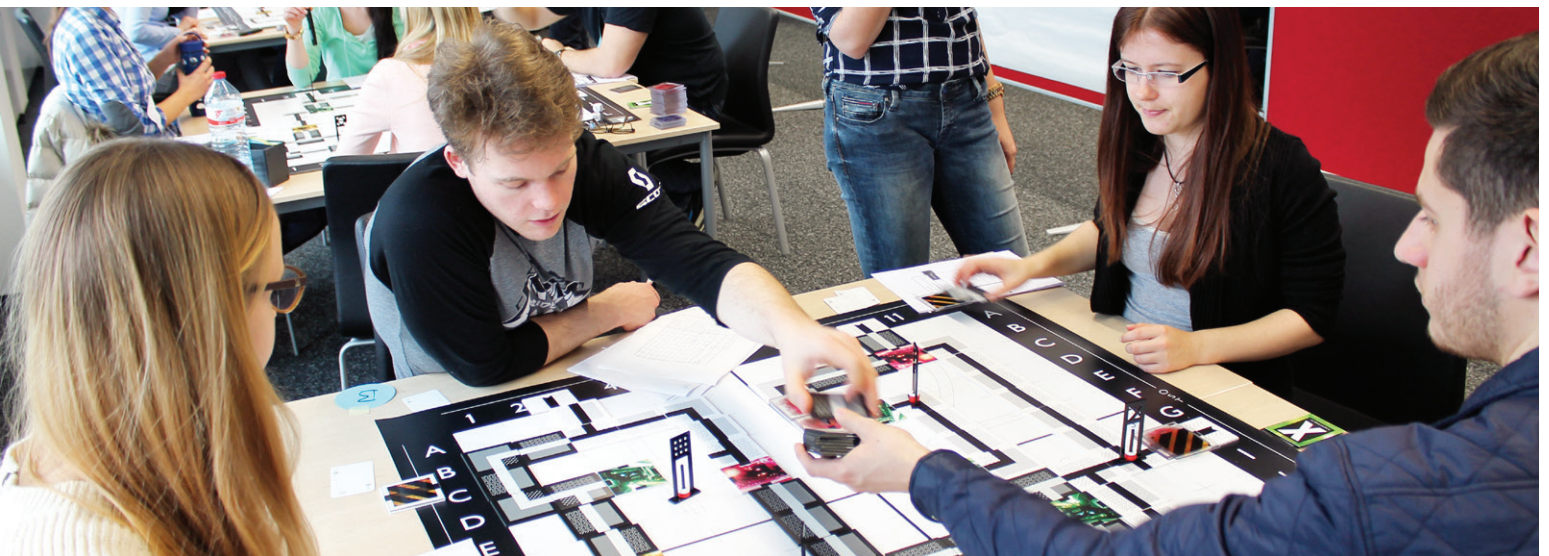


PLANSPIEELSEMINARE AN DER DHBW – EMPFEHLUNGEN FÜR QUALITÄTSSTANDARDS



Ziel dieses Positionspapiers ist es, grundlegende Kriterien für die qualitativ hochwertigen Durchführungen von Planspielseminaren zu definieren. Es umfasst darüber hinaus Empfehlungen für den professionellen Einsatz dieser Lernmethode an der DHBW. Erstellt wurde es vom Zentrum für Managementsimulation (ZMS), welches seit 2008 die Intensivierung und Optimierung des Planspieleinsatzes am Standort Stuttgart zum Ziel hat.

Seit der Gründung der Berufsakademien, der heutigen DHBW, sind Planspiele in die Curricula integriert. Insbesondere im letzten Jahrzehnt ist der Einsatz von Unternehmenssimulationen und Planspielen deutlich gestiegen. Jedes Jahr sind von allen Standorten der DHBW zusammengerechnet über 600 Planspieldurchführungen zu verzeichnen. Eingesetzt werden sowohl PC-basierte als auch haptische Formen unterschiedlicher Hersteller.

Der Planspieleinsatz in dieser Intensität ist ein Alleinstellungsmerkmal der DHBW. Vor allem die stark gestiegene Quantität des Einsatzes in den letzten Jahren erfordert von allen Beteiligten, sich in gleicher Intensität der Frage der Qualität zu widmen.

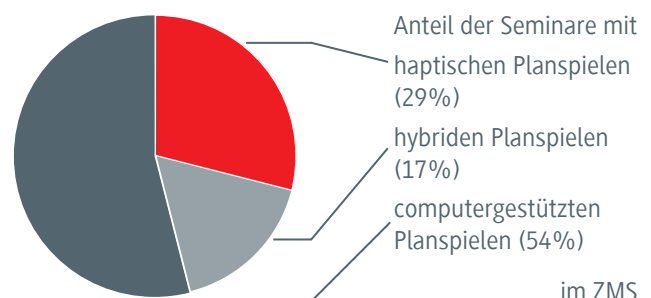
Interessante Zahlen zum Planspieleinsatz an der DHBW

620* Planspielseminare DHBW-weit,
davon 180 organisiert vom ZMS für die Fakultät
Wirtschaft der DHBW Stuttgart

16.900* teilnehmende Studierende,
davon 4.900 betreut vom ZMS

60* verschiedene Planspiele im Einsatz,
im ZMS kommen 27 Planspiele zum Einsatz

* die Angaben beziehen sich auf ein Studienjahr; Hochrechnung auf Basis einer Umfrage Anfang 2016



THEORETISCHE EINORDNUNG

Was sind Unternehmenssimulationen und Planspiele?

Analytisch betrachtet bestehen Planspiele aus vier Kernelementen (vgl. auch Ceccini 1988, S. 226, Schwägele 2015, S. 45ff):

- > Eine Simulation realitätsnaher Prozesse und Zusammenhänge
- > Rollen bzw. spezifische Aufgabenprofile, die durch die Teilnehmenden übernommen werden
- > Spielmechanismen, die es ermöglichen, dass die Teilnehmenden innerhalb des „technischen“ Simulationmodells Entscheidungen treffen können und dadurch die simulierte Situation verändern können
- > Einsatz dieser methodischen Grundkonzeption, um Menschen Lernen zu ermöglichen

Planspiele als Lernmethode ermöglichen es den Teilnehmenden, „in einer komplexen, fiktiven aber realitätsnahen Umwelt, Erfahrungen im (gemeinsamen) Handeln in konflikt- bzw. problemhaltigen Situationen zu sammeln“ (Hitzler 2009, S. 15). Im Fokus der Methode stehen komplexe Zusammenhänge und eine strategische Perspektive auf die jeweiligen Themen.

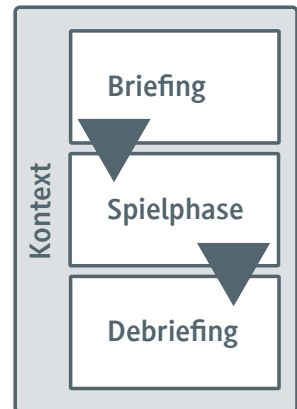
Die Durchführung von Planspielseminaren zeichnet sich schematisch durch drei Phasen aus: Einführung (Briefing),

Durchführung (Spielphase) und Abschlussauswertung (Debriefing). Die Spieldurchführung selbst beinhaltet immer auch einführende und auswertende Elemente (vgl. Geuting 1992, S. 479).

Planspiele stellen keine in sich abgeschlossene Lernmethode dar, vielmehr erfordert der professionelle Einsatz die Kombination mit anderen Methoden zu einem umfassenden Seminarskonzept (vgl. Schwägele 2012, S. 42f).

Planspiele nehmen dabei häufig eine zentrale Rolle ein und fungieren als „roter Faden“ des Seminars und Generator von lernrelevanten Situationen.

Planspiele sind als teilnehmerzentrierte Lernmethode zu verstehen, die den Studierenden entsprechend dem Leitbild der DHBW über fachliche Kompetenzen hinaus die Möglichkeit zur Aneignung von methodischen, sozialen und persönlichen Kompetenzen bietet (vgl. Leitbild der DHBW 2013, S. 10).



Lernen in Planspielseminaren

Idealtypisch verläuft der Lernprozess in Planspielen in vier zyklischen Schritten. Beschrieben werden diese als Experiential Learning Cycle (angelehnt an Kolb / Kolb 2009, S. 299, siehe auch Kriz 2011, S. 28):

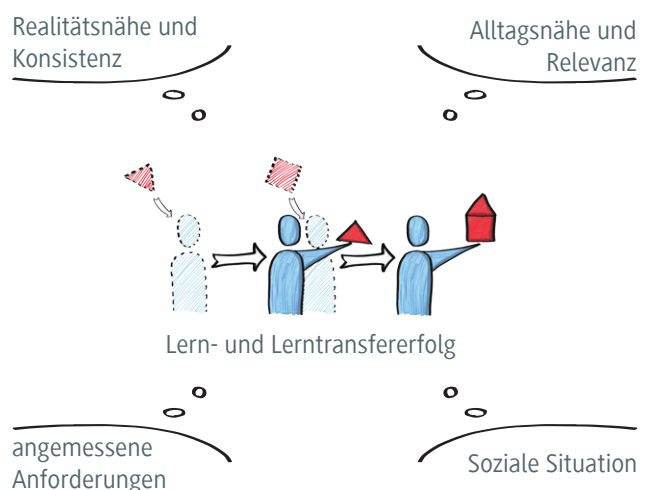


Der Zyklus entspricht der äußeren Spielstruktur (Abwechslung von Spiel- und Auswertungsphasen), er findet jedoch auch während der einzelnen Entscheidungsrunden statt. Im Kontext des gesamten Studiums bieten Planspiele die Möglichkeit, Gelerntes auszuprobieren und Inhalte unterschiedlicher Lehrveranstaltungen zu verknüpfen.

Für einen erfolgreichen Lern-, und vor allem auch Lerntransferprozess ist es wichtig, dass die Teilnehmenden die folgenden vier Aspekte eines Planspielseminars positiv bewerten (vgl. Schwägele 2015, S. 303).

- > Subjektives Erleben von Realitätsnähe und Konsistenz der Planspielumgebung – die Teilnehmenden erleben die Lernumgebung in sich stimmig und sehen keine großen, beherrschenden Brüche und Unklarheiten im Planspiel-szenario

- > Subjektives Erleben von Alltagsnähe und Relevanz der Planspielumgebung – die Teilnehmenden können Bezüge zwischen den abgebildeten Zusammenhängen bzw. den Inhalten des Planspiels und dem eigenen Alltag / zukünftigen Alltag herstellen
- > Subjektives Erleben der Anforderungen in der Planspielumgebung – die Teilnehmenden fühlen sich gefordert, jedoch nicht dauerhaft überfordert
- > Subjektives Erleben der sozialen Situation in der Planspielumgebung



Diese vier Schlüssel-Faktoren müssen bereits bei der Konzeption, aber auch bei der Durchführung im Blick behalten werden. Es geht nicht darum, dass diese von Außenstehenden, sondern von den jeweiligen Teilnehmenden positiv bewertet werden. Entsprechend sollten diese vier Faktoren insbesondere in den Debriefing-Phasen thematisiert werden.

PROFESSIONELLE PLANSPIELLEITUNG

Anforderungen zur Leitung von Planspielseminaren

Als komplexes Lehr-Lern-Arrangement stellen Planspielseminare hohe Anforderungen hinsichtlich fachlicher sowie methodisch-didaktischer Kompetenz an die Lehrenden. Auf Grund der offenen und teilnehmerzentrierten Form ist es darüber hinaus erforderlich, dass Lehrende über umfassendes fachübergreifendes Wissen verfügen. Nur so sind sie in der Lage, weitergehende Zusammenhänge herzustellen und diese kritisch mit den Studierenden zu diskutieren.

Seminarvorbereitung

- > Konzeption eines durchdachten und abgestimmten Seminaaraufbaus unter Einbezug weiterer Methoden wie Präsentationsaufgaben oder Wissensinputs sowie die Integration in den Studienverlauf
- > Intensive Einarbeitung in das Planspiel sowie die vorhandenen Lehrmaterialien und Zusatzübungen
- > Verstehen und Beherrschen des Planspiels: Wissen über Inhalte, Szenario und Wirkungszusammenhänge, Beherrschen benötigter Software und Verständnis für Variationen des Tools

Semindurchführung

Briefing

- > Gestaltung einer stimmigen, schlüssigen und spannenden Spieleröffnung
- > Aufbau eines Spannungsbogens über den Planspielverlauf in den jeweiligen Rundeneinführungen
- > Aktivierung und emotionale Involvierung der Teilnehmenden

Spielphase

- > Schnelles Erfassen der Entscheidungsfindungsprozesse, der Entscheidungen sowie deren Auswirkungen
- > Intensive Beobachtung sowie im Bedarfsfall adäquate Intervention bei der Begleitung der Teams in fachlichen und methodischen, aber auch in sozialen und persönlichen Belangen
- > Dialogorientierte und individuelle Begleitung der Teams bei der Erfassung und dem Umgang mit der komplexen Umwelt sowie bei der Bewältigung von auftretenden

Herausforderungen (z. B. Umgang mit und Aufarbeitung von Fehlentscheidungen)

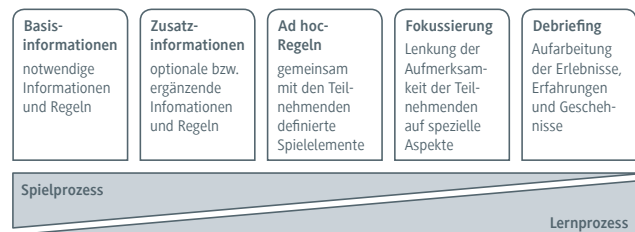
- > Flexible und bedachte Reaktion in kritischen oder hektischen Situationen und bei unvorhersehbaren Ereignissen (z. B. bei Konflikten in den Teams)
- > Auswahl, Anmoderation und Begleitung von ergänzenden methodischen Bausteinen

Debriefing

- > Fragenorientierte Erarbeitung der Wirkungszusammenhänge und Konsequenzen für zukünftige Handlungen gemeinsam mit den Studierenden
- > Moderation von Diskussionen sowie situationsadäquates Fokussieren zusätzlicher Themen
- > Aufgreifen von spezifischen betriebswirtschaftlichen Fachthemen in Abhängigkeit vom Spielverlauf (z. B. Deckungsbeitragsrechnung)
- > Gezielte Förderung des Transfers in den Lernkontext des Studiums sowie die reale Handlungsumgebung

Interventionsmodell

Je nach Spielphase und Spielverlauf stehen den Lehrenden



unterschiedliche Interventionsmöglichkeiten zur Verfügung (vgl. Hitzler / Zürn / Trautwein 2011, S. 74).

Während bei den (links angeordneten) informationsorientierten Interventionen der Spielprozess im Vordergrund steht, rückt in Bezug auf Fokussierung, Aufarbeitung und Debriefing der Lernprozess der Teilnehmenden stärker in den Fokus. Im zeitlichen Verlauf eines Planspielseminars verschieben sich die Interventionen tendenziell vom Spielprozess in Richtung Lernprozess.

Literatur

- > Cecchini, A. (1988): Simulation is education. In: David Crookall; Jan Klabbers; Alan Coote; Danny Saunders; Arnaldo Cecchini; Alberta Piane (Hg.): Simulation-Gaming in Education and Training. Proceedings of the International Simulation and Gaming Association's 18th International Conference. ISAGA-Conference 1987. Oxford: Pergamon Press, S. 213-228.
- > DHBW (2013): Aktenvermerk (Aktenzeichen 6.4.0) des Vorstands vom 6.10.2011. In: Begleitetes Selbststudium an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg (Hrsg.: Zentrum für Hochschuldidaktik und Personalentwicklung), S. 40-42, http://www.dhbw.de/fileadmin/user/public/Dokumente/Schrifterzeugnisse/DHBW_Handbuch_Selbststudium.pdf, Abruf: 14.04.2016.
- > DHBW (2013): Leitbild. http://www.dhbw.de/fileadmin/user/public/Dokumente/Schrifterzeugnisse/DHBW_Leitbild.pdf. Abruf: 08.08.2013.
- > Geuting, M. (1992): Planspiel und soziale Simulation im Bildungsbereich. Frankfurt am Main: Lang (Studien zu Pädagogik, Andragogik und Gerontagogik, 10).
- > Hitzler, S. (2009): Vorab-Produktevaluation eines computerunterstützten Planspiels. Welche Möglichkeiten und Grenzen eröffnet das Planspiel „Paul's Island“ für einen Einsatz in andragogischen Trainingsmaßnahmen? Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- > Hitzler, S. / Zürn, B. / Trautwein, F. (2011): Kleine Handlungen, große Wirkung. Interventionsmöglichkeiten zur Optimierung des Planspieleinsatzes. In: Kriz, W. (Hrsg.): Planspiele für die Personalentwicklung. Berlin: Wissenschaftlicher Verlag Berlin (Wandel und Kontinuität in Organisationen, 12), S. 59-86.
- > Kolb, A. / Kolb, D. (2009): The Learning Way: Meta-cognitive Aspects of Experiential Learning. Simulation and Gaming, 40 (3), 297-327.
- > Kriz, W. (2011): Qualitätskriterien von Planspielanwendungen. In: Hitzler, S. / Zürn, B. / Trautwein, F. (Hrsg.): Planspiele - Qualität und Innovation. Neue Ansätze aus Theorie und Praxis. Norderstedt: Books on Demand GmbH (ZMS-Schriftenreihe, 2), S. 11-37.
- > Schwägele, S. (2012): Integriertes Lernen mit Planspielen. Eine Analyse auf drei Ebenen. In: Sebastian Schwägele; Birgit Zürn; Friedrich Trautwein (Hg.): Planspiele - Lernen im Methoden-Mix. Integrative Lernkonzepte in der Diskussion. Norderstedt: Books on Demand GmbH (ZMS-Schriftenreihe, 4), S. 27-47.
- > Schwägele, S. (2015): Planspiel - Lernen - Lerntransfer. Eine subjektorientierte Analyse von Einflussfaktoren. Norderstedt: Books on Demand GmbH (ZMS-Schriftenreihe, 7).

EMPFEHLUNGEN

Aus- und Weiterbildung von Planspielleiter/innen

Für die Ausbildung aller erforderlichen Kompetenzen zur professionellen Durchführung von Planspielseminaren hat sich ein mehrstufiges Verfahren bewährt:

- > Teilnahme an einem Train-the-Trainer-Seminar im Vorfeld (durch den Hersteller, das ZMS o. ä.) und / oder umfassende Erfahrung im Einsatz des entsprechenden Planspiels
- > Erste Einsätze gemeinsam mit einer erfahrenen Seminarleitung zur Aneignung der Kompetenz zur Durchführung eines Planspielseminars
- > Regelmäßige Teilnahme an Weiterbildungen zur Gewährleistung einer dauerhaft hohen Qualität der Veranstaltungen
- > Mindestzahl an Durchführungen pro Jahr und Planpiel: 1-2 Seminare

Einbindung in die Curricula

Durch eine Integration in die Curricula kann die Entwicklung der fachlichen, methodischen und sozialen Kompetenz sowie der Persönlichkeit der Studierenden optimal unterstützt werden:

- > **Studieneinstieg:** erste Einblicke in unternehmensinterne Wertschöpfungsprozesse und interaktiver Umgang mit einfachen betriebswirtschaftlichen Modellen
- > **Vertiefung:** Intensivierung und Dynamisierung spezieller Inhalte (z. B. Marketing)
- > **Zusammenführung:** Erlebbar machen von theoretischen Inhalten sowie deren Zusammenhänge und Ermöglichung von Entscheidungen in einer komplexen und dynamischen Umwelt
- > **Weiterführung:** Auseinandersetzung mit aktuellen und relevanten Themen der Arbeitswelt beim Übergang ins Berufsleben

Lehrvergütung

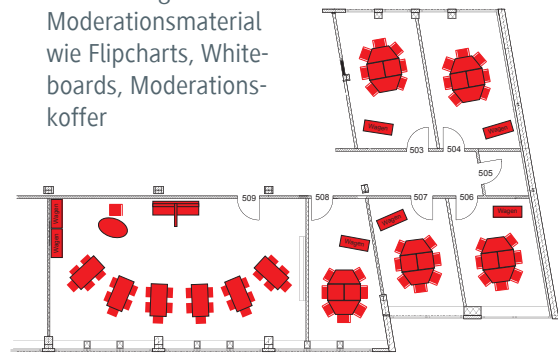
- > Angerechnet werden die tatsächlich gehaltenen und im Vorlesungsplan ausgewiesenen Stunden mit dem vollen Vergütungssatz für eine Lehrstunde je Seminarleitung (vgl. DHBW 2013, S. 40).
- > Die permanente Betreuung und Anwesenheit der Lehrenden ist zwingende Voraussetzung für die vollständige Anrechnung.
- > Zeiten für die Vor- und Nachbereitung (z. B. die Simulation der Ergebnisse) werden nicht berücksichtigt.

Planspieldurchführung in Leitungstandems

- > Durchführung der Planspielseminare in einem sich hinsichtlich der Kompetenzprofile ergänzenden Leitungstandem (Berücksichtigung der Rahmenbedingungen des Einzelfalls, z. B. Kursgröße, Konzeption und Komplexität des Planspiels).
- > Ein Leitungstandem stellt eine hohe Durchführungsqualität sicher und dient der adäquaten Betreuung der Studierenden mit der Möglichkeit, auch einzelne Gruppen intensiv zu betreuen.

Räumlichkeiten

- > Plenumsraum mit flexibler Möblierung für die Briefing- und Debriefing-Phasen bzw. zur Inselbildung bei Seminaren bei haptischen Planspielen
- > Gruppenräume für die Entscheidungsphasen nach Anzahl der Teams (möglichst mit Großbildschirmen)
- > Ausstattung mit Moderationsmaterial wie Flipcharts, Whiteboards, Moderationskoffer



Prüfungsleistungen

Leistungen im Planspiel als Teil einer benoteten Prüfungsleistung sind (auch rechtlich gesehen) kritisch. Unproblematisch ist die Anerkennung der aktiven Teilnahme als nicht-benotete Leistung. Sofern notwendig sind folgende Alternativen denkbar:

- > Benotung integrierter Ausarbeitungen, z.B. Präsentation der Unternehmensentwicklung
- > Abfrage von Inhalten des Planspiels im Rahmen einer Klausur, z.B. durch Vorgabe eines fiktiven Unternehmensreports mit der Aufgabe, Handlungsempfehlungen zu formulieren

Bei Nicht-Teilnahme am Planspielseminar (Krankheit o.a.) kann als Ersatzleistung die Anfertigung einer schriftlichen Ausarbeitung zu einem Thema aus dem Planspiel erfolgen.

Kontakt

DHBW Stuttgart
Zentrum für Managementsimulation (ZMS)
Paulinenstraße 50
70178 Stuttgart

Telefon 0711 . 1849 - 868
zms@dhbw-stuttgart.de
<http://zms.dhbw-stuttgart.de>

