



**Steckbrief:** Lehrprojekt „(Plan-)Spielend über den disziplinären Tellerrand schauen“  
**Autorin:** Prof. Dr. Dagmar Ackermann

Herausforderung	Wie kann ein modulabschließendes, prüfungsbezogenes Lernen überwunden werden und die Verknüpfung der Module eines Studiengangs fächer- und disziplinenübergreifend anwendungsorientiert gelingen?
Lösung	Die Studierenden nehmen in zwar fiktiven, aber trotzdem realistischen Szenarien komplexe Planungs- und Entscheidungsaufgaben wahr und werden mit den IT-basiert simulierten Ergebnissen ihrer Entscheidung konfrontiert. Diese sind dahingehend zu analysieren, welche Ursachen maßgeblich für die festzustellenden Ergebnisse sind. Auf der Grundlage der jeweiligen Simulationsergebnisse bearbeiten die Studierenden zeitlich aufeinander folgende, unterschiedliche Szenarien, in denen sie mit wechselnden, für die Planungen relevanten Einflussfaktoren konfrontiert werden.
Vorteile	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Studierenden haben die Möglichkeit, im Spiel realitätsnahe Rollen einzunehmen, was die Identifikation mit den zu bewältigenden Aufgaben erleichtert und den Spaß in der Lernsituation fördert.</li><li>• Durch die Möglichkeit des Einbaus von spielerischen Wettbewerbselementen auf der Basis vergleichender Analysen steigt die Motivation.</li><li>• Für die Analyse, Planung und Entscheidung sind Methoden aus allen Modulen des Studiengangs heranzuziehen, ohne dass im Vorhinein vom Lehrenden bekannt gegeben wird, welche Methoden anzuwenden sind. Das fördert die Selbständigkeit.</li><li>• Die ständige Frage nach der Musterlösung entfällt, da es diese so nicht gibt. Das führt hin zu einem aktiv gestalteten, produktiven Lernen und damit weg von einem überwiegend rezeptiven Lernen.</li><li>• Die Studierenden verstehen die Module des Studiums zunehmend als Werkzeugkasten, der situationsadäquat genutzt werden kann.</li><li>• Der Bedeutung der einzelnen Module und ihr Zusammenwirken für die spätere Berufstätigkeit wird erlebbar.</li><li>• Die Studierenden arbeiten in Teams in Kleingruppen miteinander und gestalten selbst aktiv Inhalte und Umfang ihrer Arbeit und können Arbeitsteilung praktizieren.</li><li>• Sie trainieren persönliche Kompetenzen wie Selbstorganisation, Verlässlichkeit, Termintreue, aktive und passive Kritikfähigkeit.</li><li>• Es werden andere als die üblicherweise in Vorlesungen und Seminaren angesprochenen Lerntypen erreicht: eher die haptisch und kinästhetisch zu Motivierenden als auditiv und visuell Orientierte.</li></ul>
Nachteile	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Komplexität der Szenarien erfordert solide methodische Vorkenntnisse.</li><li>• Nicht alle Studierende sind bereit, sich mit einer ihnen zugewiesenen Rolle zu identifizieren und als Teamplayer zu agieren.</li><li>• Das Erreichen der Lernziele lässt sich nur schwer mit den gängigen Prüfungsformen überprüfen. Die Konzeptionierung passender Prüfungsformen ist erforderlich.</li></ul>





Details	<ul style="list-style-type: none"><li>• Erwerb von Planspiellizenzen aus QV-Mittel für die Planspiele<ul style="list-style-type: none"><li>○ Social-Management (Thema: Leitung eines Altenpflegeheims)<ul style="list-style-type: none"><li>▪ im Studiengang BA Health Care Management</li><li>▪ Pflichtmodul im 5. Semester</li><li>▪ ca. 120 Teilnehmer pro Jahr</li><li>▪ zur Zeit 3 Spiele im Wintersemester</li><li>▪ zukünftig 2 Spiele im Wintersemester, 1 Spiel im Sommersemester</li></ul></li><li>○ Hospital-Management (Thema: Leitung eines Krankenhauses)<ul style="list-style-type: none"><li>▪ im Studiengang MA Health Care</li><li>▪ Pflichtmodul im Schwerpunkt Management im 2. Semester</li><li>▪ ca. 20 Teilnehmer jeweils im Sommersemester</li></ul></li><li>○ People-Management (Thema: Führung von Mitarbeitern in einem Change-Prozess)<ul style="list-style-type: none"><li>▪ im Studiengang MA Health Care</li><li>▪ Pflichtmodul im Schwerpunkt Management Hospital-Management im 2. Semester</li><li>▪ ca. 20 Teilnehmer jeweils im Sommersemester</li></ul></li></ul></li><li>• Entwicklung einer eigenen, die aktuellen Erfordernisse des Sektors berücksichtigenden Version des Planspiels Social Management, einsetzbar sowohl im Studiengang BA Health Care Management als auch im Studiengang Pflege, perspektivisch auch interessant für den Studiengang Soziale Arbeit, zukünftig auch Optionen für Hospitality Management denkbar</li></ul>
Stolpersteine	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Studierenden müssen sich mit dem Spielinhalt vor Beginn des Spiels, evt. gestützt durch ein entsprechendes Onboarding, auseinandersetzen.</li><li>• Die Teilnehmerzahl einer Spielgruppe sollte auf 3 bis maximal 5 Personen begrenzt sein.</li><li>• In einem Spiel sollten nicht mehr als 5 bis 6 Gruppen gleichzeitig agieren, um ein angemessenes Coaching der Teams durch die Lehrperson zu ermöglichen. Ein Coaching durch ein Lehrenden-Tandem ist empfehlenswert. Dann können bis zu 8 Gruppen betreut werden.</li><li>• Planspiele passen nicht zwingend in das übliche Stundenplanraster von 90 Minuten, da Studierende sich in die Spielsituation hineinbegeben müssen. Deshalb sind i.d.R. die Spiele als Blockveranstaltungen zu planen.</li><li>• Kleinere Seminarräume, in denen maximal 3 Gruppen, getrennt durch Pinwände arbeiten können, erleichtern die Teambildung.</li><li>• Hilfsmittel wie Pinwände, Flipcharts, Moderationskarten sollten zu Nutzung bereitstehen.</li><li>• Da inzwischen viele Planspiele browserbasiert gespielt werden können (was die Organisation sehr erleichtert), sollten pro Gruppe mindestens 2 Laptops oder Tablets zur Verfügung stehen und eine ausreichende WLAN-Anbindung in den Gruppenräumen sichergestellt sein.</li></ul>
Beteiligt	<p>an Durchführung und Entwicklung: Dipl.Ges.-Ök. Heike Koß-Hülsen an Durchführung: Prof. Dr. Andreas Klein sowie N.N.</p> <p>TOPSIM – Unternehmensplanspiele: Learning Business by Doing Business</p>





Links / Hinweise	<p>TOPSIM: <a href="https://topsim.com/de/">https://topsim.com/de/</a></p> <p>SAGSAGA - Gesellschaft für Planspiele in Deutschland, Österreich und Schweiz e.V.: <a href="http://www.sagsaga.org">http://www.sagsaga.org</a></p> <p>Zentrum für Management Simulation der Dualen Hochschule Baden-Württemberg: <a href="https://zms.dhbw-stuttgart.de/das-zms/">https://zms.dhbw-stuttgart.de/das-zms/</a></p> <p>Zentrum für Interaktive Lehre im Institut für Projektorientierte Lehre an der Hochschule Emden-Leer: <a href="http://oldweb.hs-emden-leer.de/nl/forschung-transfer/institute/ipro-l/zentrum-fuer-interaktives-lernen-planspielzentrum/skailab-planspiele.html">http://oldweb.hs-emden-leer.de/nl/forschung-transfer/institute/ipro-l/zentrum-fuer-interaktives-lernen-planspielzentrum/skailab-planspiele.html</a></p> <p>Böltz, Ulrich (Hg., 2015): Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung: Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen - Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games (Berichte zur beruflichen Bildung), 5. Auflage, Bielefeld: Bertelsmann</p> <p>Hauff, Mechthild; Heidemann, Dirk; Schumacher, Eva-Maria: Szenario-basiertes Lernen. Ein Konzept für die Entwicklung von Führungskompetenz im Masterstudiengang an der Deutschen Hochschule der Polizei Münster (G 5.9). In: Berendt, B. et al (Hrsg.) (2007): Neues Handbuch Hochschullehre. Berlin. (= 31. Ergänzungslieferung)</p> <p>Strahinger, Susanne und Leyh, Christian Hrsg. (2017): Gamification und Serious Games, Wiesbaden: Springer Vieweg</p>
------------------	---

