

Planspiele zwischen Lehre und Forschung

17. Anwendertreffen
26.09.2008
Neues Schloss in Meersburg
Dr. Georg Fehling

TATA INTERACTIVE SYSTEMS
Changing the way the world learns

Mögliche Themen zur Vertiefung

- **Zertifizierung / Akkreditierung / Bologna**
- **Planspiele im Hochschulwettbewerb**
- **Aktuelle Herausforderung**
 - Seitens der Forschung
 - Aus Sicht der Unternehmen
 - Für die Lehre

TATA INTERACTIVE SYSTEMS
Changing the way the world learns

2

Zertifizierung / Akkreditierung / Bologna

- In den vergangenen Jahren bereits Gegenstand auf dem Anwendertreffen
- Trend zur Integration von Planspielen in Lehrveranstaltungen setzt sich fort
 - Wirkliche Integration / Verzahnung
 - Andocken / lose Kopplung
 - Werthaltigkeit : ECTS : Prüfungsleistungen
- **Einzelne empirische Studien zur Wirksamkeit von Planspielen bspw.**
Kriz / Auchter / Wittenzellner: Evaluation of Simulation Games in the German entrepreneurship education program „exist-priME-cup“. In: Patasiene, I. (Hrsg.), Games: virtual worlds and reality, Kaunas University Press. 2008

Planspiele im Hochschulwettbewerb

- ... als Instrumente des Hochschulwettbewerbs
 - Eigene Simulationen
 - Eigene Szenarien
 - Eigene Schwerpunktsetzung
- ... für Hochschulwettbewerbe
 - Mobile Award
 - Discover Logistics
 - priME Exist
 - Zunehmend auch internationale Wettbewerbe

Aktuelle Herausforderungen: Forschung

- „Lebenslanges Lernen“: Effektivität und Effizienz (nicht nur) von Planspieleinsätzen
- Spezielle empirische Fragestellungen, bspw. der Gestaltung von Steuersystemen

Aktuelle Herausforderungen: Unternehmen

- Risiko und Risikomanagement
- M & A
- Internationalisierung
 - Wechselkurse
 - Management internationaler Unternehmen
 - Kultur
 - Legale Aspekte / Kostenrechnung
 - Strategien
- „Ökonomisierung“ in Verbindung mit Führungsverantwortung

Aktuelle Herausforderungen: Lehre

- **In der Einbindung in das normale Curriculum:**
 - SWS
 - Massenveranstaltungen
 - Verzahnung und Abstimmung mit der Lehre
- **die Methode Planspiel ist kein reiner Selbstläufer (mehr)**
 - Die „Nicht-Planspieler“ haben aufgeholt
 - „Schon wieder ein Planspiel ...“
 - Pragmatismus als Grundhaltung der Studierenden

Das bedeutet ...

- **Präzise Planung, Vorbereitung, Durchführung**
 - Qualifikation
 - Technikcheck
 - Lernziele und Seminarplan
 - Evaluation ist mehr als Klausuren schreiben
- **Die Stärken des Planspiels nutzen:**
 - Interaktivität
 - Soziale Prozesse thematisieren (lassen)
 - Experimentelles Lernen
 - Gruppenprojekte zum Wiederaufholen von Komplexität
 - Blended Learning – Ansätze
 - Mehrsprachigkeit

Die Rolle des Planspielleiters

