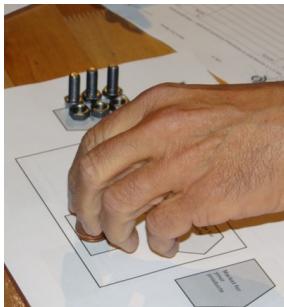


NEWS



[Spielerisch lehren – spielend lernen](#)

Planspiele vernetzen die Hochschule Aalen

26.06.2020 | Planspiele als Methode des Kompetenzerwerbs haben sich an der Hochschule Aalen bewährt. Für die fakultätsübergreifende Koordination traf sich der Arbeitskreis Planspiele und betrachtete aktuelle Planspiele aus den Bereichen Produktionssteuerung, Projektmanagement und Nachhaltiges Unternehmertum.

Viele Planspiele leben von der Haptik – vom Anfassen, vom Tun. Auch der bisherige Austausch im Arbeitskreis Planspiele (AkPls) der Hochschule Aalen lebte davon, dass die Teilnehmenden Planspiele real erleben konnten. Doch in Zeiten von Corona fand das 34. Treffen des AkPls digital als Videokonferenz statt. Dabei waren Studierende und Lehrende aus drei Fakultäten beteiligt.

Der Arbeitskreis Planspiele wurde 2003 von Prof. Dr. Ulrich Holzbaur und Iris Marx initiiert, nachdem sich aus dem Studiengang Wirtschaftsingenieurwesen eine Fakultät Wirtschaftswissenschaften entwickelt hatte, in der auch die Planspiele in mehreren Studiengängen eingesetzt wurden und so die Vernetzung immer wichtiger wurde. Der Studiengang Wirtschaftsingenieurwesen hatte damals schon zehn Jahre Erfahrung mit Planspielen, wie beispielsweise der Unternehmenssimulation TOPSIM, die auch heute noch in einer mehrfach aktualisierten Form im Studiengang eingesetzt wird. Das von Prof. Dr. Christian Kreiß und Monika Bühr betreute Unternehmensplanspiel TOPSIM ist für die Studierenden ein erlebnisorientierter Abschluss des Studiums, der die vielfältigen Fachkenntnisse ganzheitlich integriert.

Das 34. Treffen des AkPls fand als Videokonferenz statt und erfüllte neben der Vernetzungsfunktion auch die eines Forschungsseminars.

Prof. Dr. Ulrich Holzbaur stellte die Grundzüge des Einsatzes und der Entwicklung von Planspielen sowie zwei an der Hochschule entwickelte Planspiele vor. Wichtig bei Planspielen sind der didaktische Zweck, der Spielmechanismus und der Modellcharakter.

Prof. Dr. Alice Kirchheim stellte die Lego Modell Fabrik vor, mit der sie in ihren Lehrveranstaltungen die Produktionsplanung und Logistik für die Studierenden erlebbar macht.

Drei Studierende stellten ihre Abschlussarbeiten vor, in denen Planspiele zu Themen

wie Design Thinking in der Produktentwicklung oder Maschinelles Lernen entwickelt und getestet werden. Das Planspiel „Machine Learning“ baut auf einem einfacheren Modell des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) auf und erweitert dieses auf das komplexere Spiel Tic-Tac-Toe. Die Entwicklung von Planspielen ist eine gute Methode, ein Stoffgebiet intensiv zu durchdringen und gleichzeitig ein nutzbares Produkt für die Praxis zu schaffen.

Studierende des Studiengangs Master Business Development stellten ein Planspiel vor, mit dem ein Geschäftsplan für ein Nachhaltiges Unternehmen (Social Business) entwickelt wird und welches diese im Rahmen der Vorlesung Excellence und Sustainability entwickelt und im Studium Generale eingesetzt hatten.

— Evelyn Neifer stellte ihr geplantes Promotionsprojekt vor, in dem ein Planspiel zu Nachhaltigkeit und Existenzgründung konzipiert, entwickelt und evaluiert wird. Das Planspiel soll die Kompetenzen für Unternehmertum und Existenzgründung einerseits und Nachhaltigkeit und gesellschaftliche Verantwortung andererseits vermitteln und auch Persönlichkeitsaspekte entwickeln. Das Projekt soll gemeinsam mit der Partnerhochschule Central University of Technology, Bloemfontein, Südafrika umgesetzt werden.

Die anschließende Diskussion zeigte, dass auch in den technischen Studiengängen Interesse an Planspielen besteht und dass ein solcher Workshop auch unter den Bedingungen virtueller Kommunikation Nutzen bringen kann, auch wenn die direkte Kommunikation und das haptische Erleben fehlten.

Der Arbeitskries Planspiele soll in regelmäßigen Abständen Lehrende, die diese aktivierende Lehrform einsetzen sowie Studierende und Forschende, die an der Entwicklung von Planspielen arbeiten, zu einem Erfahrungs- und Ideenaustausch zusammenbringen. Damit wird die Lehre um einen erlebnisorientierten Aspekt bereichert.