



### Erlebnis Lernen und Lehren

Erster Planspieltag Ostwürttemberg an der Hochschule Aalen war ein voller Erfolg

**20.06.2016** | Spielend wirtschaftliche Zusammenhänge begreifen – im wahrsten Sinne des Wortes: Als erlebnis- und handlungsorientierte Methode gewinnen Planspiele in der Lehre für die Vermittlung komplexer Kontexte in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft immer mehr Bedeutung. Beim ersten Planspieltag Ostwürttemberg an der Hochschule Aalen, zu dem auch Landeslehrpreisträger Niels Högsdal kam, wurde nun die Vielfalt dieser Methode vorgestellt. Organisiert wurde die Veranstaltung von Studierenden.

Planspiele werden an der Hochschule Aalen seit einigen Jahren erfolgreich eingesetzt, insbesondere im Studiengang Wirtschaftsingenieurwesen. Im Rahmen der Vorlesungen von Prof. Dr. Ulrich Holzbaur hatten angehende Wirtschaftsingenieure den ersten Planspieltag Ostwürttemberg auf die Beine gestellt, bei dem man sich über die verschiedenen Planspiele informieren konnte. Eröffnet wurde er von Prof. Dr. Axel Löffler. Der Didaktikbeauftragte der Hochschule Aalen betonte die didaktische Chance von Planspielen und führte in das Thema ein. „Eine innovative Lehre ist für die Hochschule von großer Wichtigkeit“, sagte Löffler.

Den ersten Vortrag über das Thema „Erlebnis Lernen – von Planspielen und Projekten“ hielt Prof. Dr. Holzbaur. Er zeigte auf, was Ausbildungssimulatoren, Planspiele und mathematische Modelle miteinander zu tun haben und wie man Lehre spannend gestaltet. Ausgehend von der erlebnisorientierten Lehre, schlug Holzbaur den Bogen von Planspielen übers Eventmanagement bis hin zu Projekten.

Highlight der Veranstaltung war der Gastvortrag über „Blended Learning“ des Landeslehrpreisträgers Prof. Dr. Nils Högsdal. Der Wirtschaftswissenschaftler, der an der Hochschule der Medien in Stuttgart lehrt, berichtete über moderne Ansätze wie beispielsweise den „Flipped-Classroom“: Bei dieser Methode wird zu Hause gelernt und in der Hochschule das Gelernte dann entscheidungsorientiert umgesetzt.

Den zweiten Teil bestritten studentische Projektgruppen, die über ihre Erfahrungen, dem Entwickeln und Durchführen von Planspielen berichteten. So präsentierten die studentischen Referenten das Hochschulplanspiel TOPSIM. Hier können Studierenden in die Rolle der Vorstände einer AG schlüpfen. Dass Planspiele auch in der Technik einsetzbar sind, erläuterte eine Projektgruppe, die ein Planspiel zum Thema Leichtbau entwickelt hat. Die Studierenden zeigten anhand des Baus eines Flugdrachens, welche Überlegungen zur Vermittlung technischer Zusammenhänge notwendig sind – und wie man das Ganze in einen Planspielkoffer für Schüler umsetzt.

Die Erfahrungen mit dem Projekt „VAL-U Brückenbau“ rundeten den Veranstaltungstag ab. Dabei wurde für ein für Südafrika entwickelte Planspiel zum Thema Integration von Wirtschaft und Technik entwickelt. Bei diesem Planspiel müssen in jedem Team die

Rollen der technisch und wirtschaftlich Verantwortlichen vertreten sein. Gemeinsam soll eine sogenannte „Leonardo-Brücke“ konzipiert, kalkuliert und gebaut werden. Diese Brücke, die auf die Konstruktion des berühmten Erfinders Leonardo da Vinci zurückgeht, wird ohne Nägel und Schrauben errichtet. Das Planspiel „VAL-U“ soll in Südafrika zur Förderung von unternehmerischem und nachhaltigem Denken eingesetzt werden.