

Kurzbeschreibung

In Planspielen werden die Teilnehmenden mit einer realistischen Praxissituation konfrontiert, in der sie möglichst kreativ und selbstbestimmt handeln und entscheiden können. Sie übernehmen die Verantwortung für die zeitliche Planung des Lernprozesses, legen die zu erarbeitenden Inhalte und deren Tiefe fest und bestimmen die Handlungsziele und -strategien ihrer Rollen selbstständig [3]. Durch die gemeinsame Reflexion und das Einnehmen von Beobachterpositionen können Entscheidungen und Zusammenhänge reflektiert werden. Die Teilnehmenden diskutieren und begründen ihre Entscheidungen gemeinsam, führen Gespräche und Verhandlungen und werten die Auswirkungen ihres Handelns gemeinsam aus [2]. Es finden mehrere Entscheidungsrunden statt [1]. Abschließend werden die Ergebnisse in einer selbstgewählten Form präsentiert [2].

Beschreibung

Ziel des Methodeneinsatzes

„In Planspielen sollen Teilnehmende durch Simulation einer Praxissituation einen möglichst realistischen und praxisbezogenen Einblick in gezielte Probleme und Zusammenhänge gewinnen, eigene Entscheidungen treffen und Konsequenzen ihres Handelns erfahren“ [2]. Das Handeln findet in einem geschützten Raum statt, ohne dass reale Folge befürchtet werden müssen. Somit wird die unmittelbare Anwendung von neu erarbeitetem Wissen ermöglicht [3]. Planspiele können sowohl Fach- als auch Methoden- und Sozialkompetenzen stärken [2].

Ablauf

1. Vorbereitung

Für die Durchführung des Planspiels werden folgende Materialien benötigt:

- Fallstudie/Problembeschreibung
- Erläuterungen zum Spielverlauf
- Rollenkarten (Informationen zum Rollenverständnis)
- Ggf. Ereigniskarten/Impulskarten, die spontan in den Handlungsverlauf eingebracht werden können



- Arbeitsmittel (z. B. Büromaterial, Nachschlagewerke, Zugang/Account für Software)

2. Spieleinführung

Die Kursleitung stellt den Fall und den Ablauf des Planspiels vor und übergibt die Materialien. Die Lernenden werden in Arbeitsgruppen eingeteilt.

3. Informations- und Lese phase

Die Gruppen arbeiten sich anhand des Informationsmaterials in den Fall/das Problem sowie die jeweilige Rolle ein. Die Lernenden sollen ständig Zugang zu relevanten Informationen und zur aktuellen Planspielsituation (durch Info-Blätter, als CBT, durch die Kursleitung) erhalten, die sie selbst auswählen, filtern und hinsichtlich ihrer Relevanz beurteilen müssen [3].

4. Meinungsbildung und Strategieplanung innerhalb der Gruppe

Die Gruppen analysieren gemeinsam die Ausgangsdiskussion und mögliche Handlungsoptionen. Sie entwerfen eine gemeinsame Handlungsstrategie.

5. Interaktion zwischen den Gruppen

Hier beginnt die eigentliche Spielphase, in der die Gruppen interagieren, miteinander verhandeln, Gespräche führen, etc. Durch den Spielleitung können gezielt Impulse und Veränderungen eingebracht werden.

6. Vorbereitung eines Plenums/Konferenz

Die Ergebnisse der vorherigen Phase werden zusammengetragen und bewertet. Das gemeinsame Auftreten im Plenum wird besprochen.

7. Durchführung eines Plenums/Konferenz

Die Gruppen werden durch einen Gruppensprecher als Rollenrepräsentant vertreten. In der Konferenz wird ein Konsens zwischen den Rollen verhandelt. Die Spielleitung übernimmt den Konferenzvorsitz.

8. Spielauswertung

Die Spieler reflektieren den inhaltlichen und formalen Spielablauf. Diese Phase sollte nicht zu kurz kommen, da sie für den Erfolg der Methode entscheidend ist [1].

Arbeitshilfen/Vorlagen

Vorgehen beim strukturierten Problemlösen [3]:

- Zielbildung: Die Gruppe formuliert Handlungsziele (Gesamtziele und kurzfristige Ziele) für die Ausübung ihrer Rolle. Diese sollten regelmäßig abgefragt werden, damit sie nicht außer Acht geraten und um die Reflexion zu fördern [3].
- Planung und Entscheidung: Die Gruppe sollte ihre Entscheidungen gründlich durchdenken und dokumentieren. Folgende Leitfragen können die Reflexion unterstützen: Was würde passieren, wenn keine Handlung erfolgt? Welche erwarteten Folgen hat die Entscheidung? Erst im Anschluss sollte

die Ausführung der Entscheidung erfolgen [3].

- **Kontrolle und Auswertung:** In dieser Phase analysiert die Gruppe die Erreichung ihrer Ziele und begründet die Abweichungen von SOLL und IST. Wenn es wenig Abweichungen gibt, können die Gruppen ermuntert werden, neue Ziele zu formulieren [3].
- **Information:** Die Lernenden teilen ihre Erfahrungen und ihr neu erworbenes Wissen mit den anderen Teilnehmenden und können dabei die Funktion eines Lehrenden übernehmen [3].

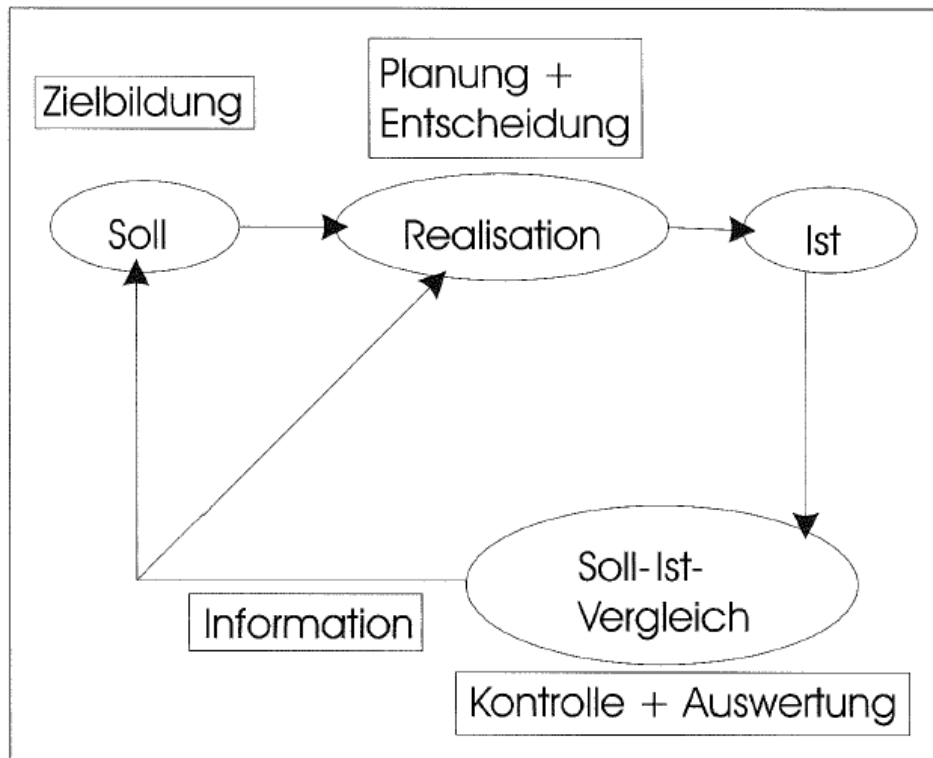


Abb. 1: Vorgehensweise beim Planspiel (nach [3])

Stolpersteine

Es besteht die Gefahr, dass die Lernenden ihre Entscheidungen nur intuitiv und nach einem Versuch-Irrtum-Prinzip treffen. Dadurch können sie die simulierten Zusammenhänge nur unzureichend verstehen. Die Problemlösungsprozesse sollten daher betreut werden und eine Einführung in das Vorgehen beim strukturierten Problemlösen gegeben werden [3].

Kursleitung als Spielleitung und Ressourcengeber

Die Kursleitung hat eine große Verantwortung bei der Vorbereitung des Materials und der Konzeption des Szenarios. Sie bereitet die notwendigen Materialien (Fallstudie/Problembeschreibung, Erläuterungen) zum Spielverlauf, vor.

Während des Planspiels kommt der Kursleitung die Rolle der Spielleitung zu. Sie lässt den Gruppen



die notwendigen Informationen zukommen und beeinflusst den Spielverlauf bspw. durch Ereigniskarten. Sie lässt die Lernenden selbstständig arbeiten und greift nur bei expliziten Rückfragen ein [2].

Bezug zur Selbststeuerung

Planspiele zeichnen sich durch eine relativ freie Zeit- und Zielvorgabe aus. Die Lernenden können mit den zur Verfügung gestellten Materialien flexibel umgehen und erarbeiten sich das fachbezogene Wissen selbstständig [2]. Dabei gehört es dazu, dass Lernende große Freiräume erhalten und dass Fehler und Lernräume zugelassen werden [2]. Vor allem die Organisation der Gruppenarbeit liegt bei den Lernenden (siehe unten stehende Tabelle).

Durch die gemeinsame Reflexion und das Einnehmen von Beobachterpositionen können Entscheidungen und Zusammenhänge reflektiert werden. Die Lernenden diskutieren und begründen ihre Entscheidungen gemeinsam, führen Gespräche und Verhandlungen und werten die Auswirkungen ihres Handelns gemeinsam aus [2]. Es finden mehrere Entscheidungsrunden statt [1]. Abschließend werden die Ergebnisse in einer selbstgewählten Form präsentiert [2].

Zusätzliche Informationen

„Entscheidend für Planspiele ist eine relativ freie Ziel- und Zeitvorgabe. So wird den Teilnehmenden eine Lernumgebung geschaffen, die sich insbesondere durch Gruppenautonomie, selbstständige Erarbeitung von fachbezogenem Wissen, Flexibilität, Interaktion, Hypothesenbildung, Offenheit, Ungewissheit und nicht zuletzt einer „Quasi-Realität“ auszeichnet“ [2]. „Die Spielleiter trauen den Teilnehmern etwas zu und räumen ihnen damit große Freiräume ein. Diese zeichnen sich z.B. durch das Zulassen von Fehlern und Lernwegen aus“ [2].

Quellen

1. Riedl, A. (2012). Interaktive Lehr-Lern-Methoden: Fallstudie, Rollenspiel, Planspiel, Zukunftswerkstatt und Szenario. In: L. Korneeva (Hrsg.): Aktuelle Fragen des Fremdsprachenunterrichts, der interkulturellen Kommunikation und der Fachrichtung Übersetzung an der Hochschule. Sammlung von Beiträgen zur internationalen wissenschaftlich-praktischen Konferenz. Jekaterinburg: Uraler Föderale Universität, S. 104-114.
<http://www.bpaed.edu.tum.de/fileadmin/tueds02/www/pdfs/publikationen/riedl/2012riedlinteraktllmkorneeva.pdf>
[letzter Zugriff: 01.03.2017].
2. Reich, K. (Hrsg.) (2007). Leittextmethode. <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/leittexte.pdf> [letzter Zugriff: 03.02.2017].
3. Espe, C. (2003). Planspiele und CBTs als Methoden selbstgesteuerten Lernens. In: U. Witthaus (Hrsg.): Selbst gesteuertes Lernen. Theoretische und praktische Zugänge. Wissenschaft/Praxis-Dialog Weiterbildung. 10. Bielefeld: Bertelsmann, S. 193-208.

Rahmenbedingungen

Dimensionen	Selbstgesteuert		Fremdgesteuert
Lernziele			
Lerninhalte			
Lernzeiten			
Lernort			
Lernerfolgsprüfung			
Lernmaterial			
Lernpartner			

Gruppengröße

6-10 | 11-16 | 17-30

Benötigte Zeit

bis zu 8 UE | länger als 8 UE

Unterstützung der Lernphase

Durchführung

Digitale Werkzeuge zur Umsetzung der Methode

- Forum



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Urheber: Projekt Weiterbildung selbstorganisiert

Ähnliche Einträge

- Leittexte
- Lernquellenpool
- Webquest
- Flipped Classroom
- Fallstudien