

Teamarbeit und Lernerfolg im Rahmen einer webbasierten Unternehmensplanspielveranstaltung mit 600 TeilnehmerInnen

Janne Kleinhaus | Georg-August-Universität Göttingen

Themenbereich: Lernen mit und durch Mitstudierende

Schlagworte

Webbasiertes Planspiel, Unternehmensplanspiel, Teamarbeit, Grundlagenstudium, Blended Learning

Lehrkonzept

Kurzdarstellung:

Seit dem Sommersemester 2012 setzt die Georg-August-Universität Göttingen im Rahmen der wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät eine webbasierte Planspielveranstaltung ein. Z. T. nehmen mehr als 600 Studierende in Teams mit vier- bis fünf TeilnehmerInnen an dem Planspiel teil. Der Beitrag stellt das zugrundeliegende Konzept mit einem Fokus auf dem Aspekt der Teamarbeit dar. Es wird aufgezeigt, welche Rolle die Teamarbeit im Gesamtkonzept einnimmt, wie sie gefördert wird und welche Erfahrungen die Studierenden in der Teamarbeit sammeln.

Veranstaltungskonzept und Ziele:

Die Pflichtveranstaltung Unternehmen & Märkte wird in der Frühphase des wirtschaftswissenschaftlichen Bachelor-Studiums der Georg-August-Universität Göttingen mit z. T. mehr als 600 Studierenden (im Durchschnitt 420) durchgeführt. Sie führt die TeilnehmerInnen in grundlegende betriebs- und volkswirtschaftliche Inhalte ein. Eine Ringvorlesung durch BWL- und VWL-ProfessorInnen vermittelt im ersten Teil des Semesters grundlegende theoretische Inhalte. Eine elektronische Klausur zur Semestermitte schließt die Vorlesungen ab und stellt sicher, dass sich die Studierenden bereits zu Semesterbeginn mit den Inhalten auseinandersetzen. Im zweiten Teil des Semesters wird ein digitales Planspiel zur praxisnahen Vertiefung der Inhalte eingesetzt.

Jeweils fünf Teams stehen im Wettbewerb auf einem Markt. Die Zuteilung zu den Teams erfolgt zufällig. Die Verteilung der Gesamtteilnehmerzahl auf einzelne Märkte vereinfacht es für die Studierenden, die Auswirkungen eigener Entscheidungen nachzuvollziehen und ermöglicht eine individuelle Betreuung in Tutorien. Parallel erfolgt eine Betreuung durch eine Großübung, die allgemeine Aspekte thematisiert. Das Planspiel wird durch eine Hausarbeit abgeschlossen. Hier müssen die Teams ihr Vorgehen reflektieren, was der Sicherung des erlernten Wissens dient. Auf eine direkte Benotung von Planspielergebnissen wird verzichtet, um den Studierenden die Angst vor Fehlentscheidungen zu nehmen und das Lernen aus Fehlentscheidungen zu ermöglichen.

Tabelle 1 stellt die Zielsetzungen des Planspieleinsatzes und deren Einfluss auf die Gestaltung des Gesamtkonzepts gegenüber.

Ziel	Umsetzung Gesamtkonzept
a) Praxisnahe Vertiefung des BWL und VWL Basiswissens der theoretischen Vorlesungen	Enge Abstimmung von Inhalten der Vorlesung und des Planspiels
b) Praxisnahe Vermittlung von Zusammenhangswissen im Bereich der BWL und VWL c) Vermittlung eines grundlegenden Einblicks zur Überprüfung, ob das Studium den eigenen Interessen entspricht	Breiter Fokus des Planspiels und Implementierung umfangreicher Wechselwirkungen: Abbildung eines produzierenden Unternehmens mit den Entscheidungsbereichen <i>Einkauf, Facility- Management, Finanzen, Forschung, Personal, Produktion, Vertrieb</i>
d) Sammeln von Erfahrungen in der Teamarbeit und Verbesserung der Sozialkompetenzen	Durchführung des Planspiels in zufällig zusammengestellten Vierer- bis Fünferteams

Tabelle 1 – Ziele des Planspieleinsatzes

Reflexion & Evaluation

Mehrwert und Gestaltung der Teamarbeit:

Ausgehend von der schulischen oder betrieblichen Ausbildung vor Aufnahme des Studiums verfügen die Studierenden über ein sehr heterogenes Vorwissen. Die zufällige Zusammenstellung über die Grenzen der einzelnen Studiengänge hinweg sorgt daher für eine starke Durchmischung der Teams. Die inhaltliche Breite des Moduls ermöglicht ein gegenseitiges Voneinander lernen. Ein Gruppenmitglied kann z. B. über geringe betriebswirtschaftliche, aber hohe mathematische oder IT-Kenntnisse in der Anwendung von z. B. Tabellenkalkulationsprogrammen zur Analyse der Planspieldaten verfügen. In der Erstellung des Abschlussberichts können schließlich auch sprachliche oder gestalterische Fähigkeiten von Bedeutung sein. Einen wichtigen Lernerfolg stellt es hier für die TeilnehmerInnen dar, die jeweiligen Stärken aller Gruppenmitglieder zu erkennen und im Sinne des Teams zu nutzen. Gleichzeitig zwingt die Durchmischung der Gruppen die Studierenden dazu, sich auch mit leistungstärkeren und -schwächeren TeilnehmerInnen auseinanderzusetzen.

Unterstützt werden die Teams durch die enge Betreuung durch Tutorien und Großübung, die beispielsweise Maßnahmen zu einer effizienten Gruppenorganisation und geeignete Kommunikationsstrategien thematisieren. Auch die digitale Struktur des Planspiels schafft hier einen Mehrwert: Indem sämtliche Ergebnisse stets unmittelbar für alle TeilnehmerInnen im Planspielsystem zur Verfügung stehen, können Aufgaben innerhalb der Gruppen besser aufgeteilt werden. Z. B. können einzelne Rechnungen und Auswertungen bereits im Vorfeld eines gemeinsamen Gruppentreffens durch einzelne Mitglieder vorbereitet werden. So kann auch die Selbstorganisationsfähigkeit der Gruppen verbessert werden. Gleichzeitig ermöglicht die permanente Verfügbarkeit aller Entscheidungsdaten für die Spiel-leitung eine zielgenaue Unterstützung der TeilnehmerInnen.

Rückmeldung der Studierenden:

Bei den Studierenden erfährt die Durchführung des Planspiels in Teams stabil hohe Zustimmungswerte: Die Aussage, „ich finde es gut, dass das Planspiel in der Gruppe durchgeführt wurde“, wurde über die letzten sechs Semester mit Werten zwischen 5,7 – 6,3 (Skala 1 (schwache Zustimmung) bis 7 (hohe Zustimmung)) evaluiert. Auch sonstige Kriterien werden durchgängig positiv evaluiert. Die Studierenden geben auf ähnlichem Niveau an, dass das





Planspiel sie erfolgreich im Verständnis betriebs- und volkswirtschaftlicher Zusammenhänge unterstützt habe und ein geeignetes Instrument sei, um in das Studium einzuführen.

Aus Sicht der Spielleitung verstärkt sich dieser Eindruck. Die Abschlussberichte zeigen ein deutlich höheres Reflektionsniveau bei den meisten Studierenden, als dieses zu Planspielbeginn in den Tutorien und freiwillig abgegebenen einzelnen Periodenberichten zu beobachten ist. Die Gruppenarbeit verläuft nicht bei allen Gruppen konfliktfrei, i. d. R. können Konflikte aber durch gezielte Gespräche mit den Teams zeitnah beigelegt werden. Hier besteht ein wichtiger Lernerfolg für einzelne Studierende auch darin, die höhere Eigenverantwortung im universitären Studium gegenüber einem schulischen Kontext in der Gruppenarbeit zu erkennen und anzunehmen. Zentraler Vorteil der Planspielmethode ist dabei auch, dass diese selbst positiv auf die Motivation der Studierenden wirkt und sich ein Nachlassen der Motivation – wenn überhaupt – erst in der letzten Periode des Planspiels zeigt. Obwohl sich der Arbeitsaufwand des Moduls gegenüber vorherigen Gestaltungen erhöht hat, gibt die deutliche Mehrheit der Studierenden in der Evaluation an, dass ihr das Modul „Spaß“ gemacht habe. Dieses verdeutlicht den Gesamterfolg des Konzepts.

Weiterführende Informationen zum Autor

Janne Kleinhans (M.A.) Wirtsch.-Inf./ Dt. Phil., Georg-August-Universität Göttingen, Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät, Professur für Anwendungssysteme und E-Business (Platz der Göttinger Sieben 5, 37073 Göttingen), Forschungsschwerpunkte: Wissens- und Bildungsmanagement, Kompetenzmessung, Adaptives Testen, Planspiele.

Diese Tagung wird gefördert im Rahmen der Projekte:

