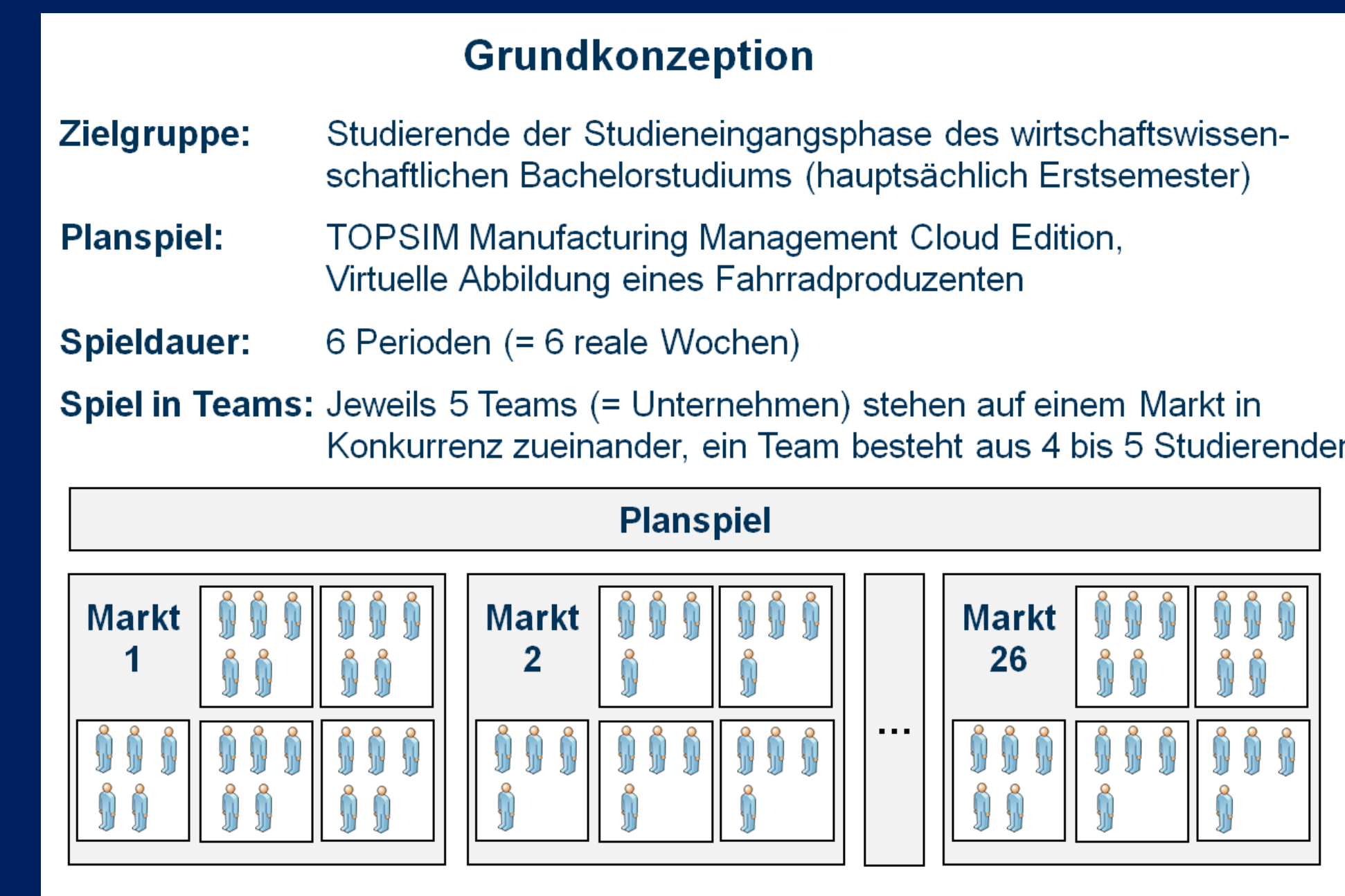
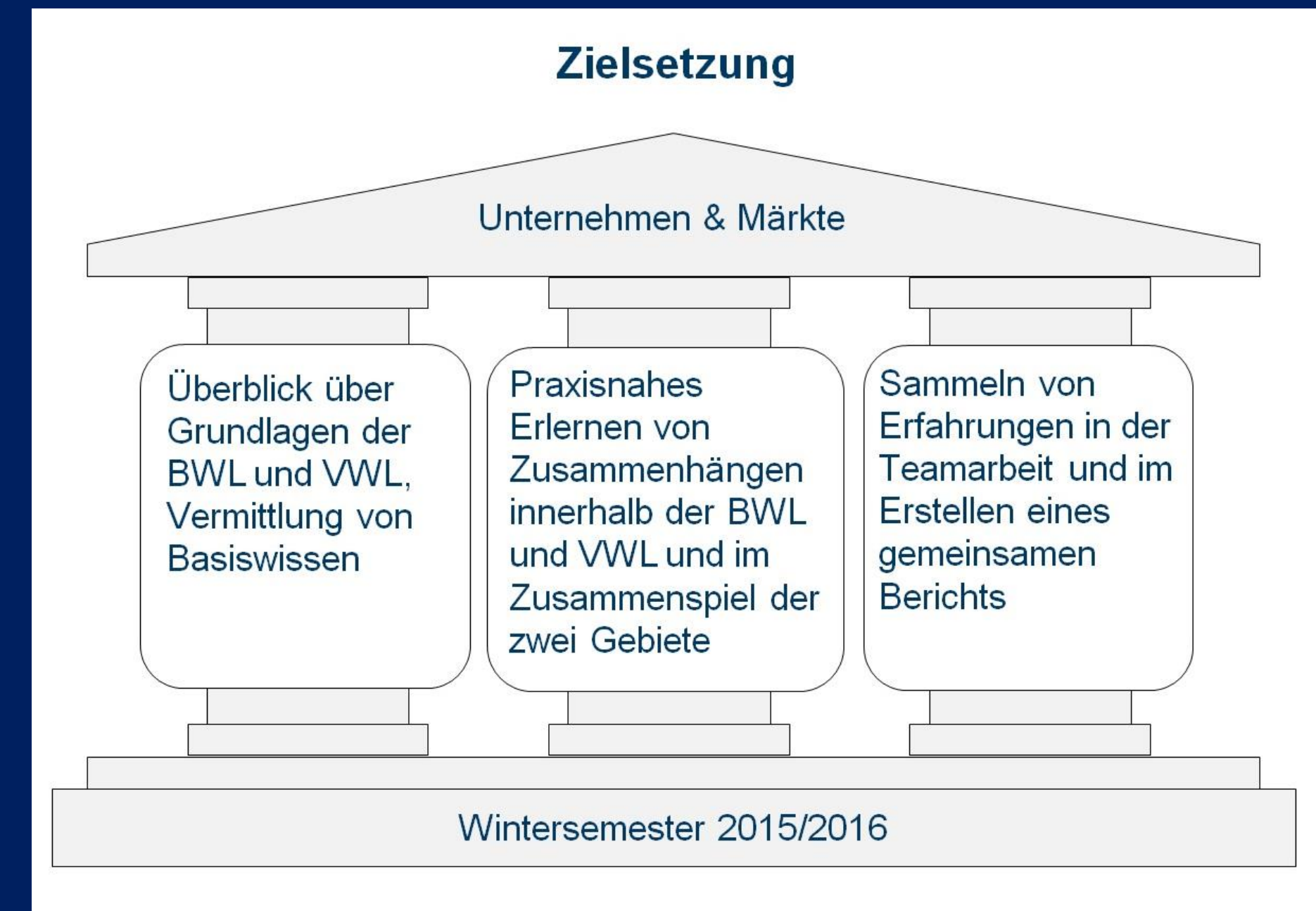


Teamarbeit und Lernerfolg im Rahmen einer webbasierten Unternehmensplanspielveranstaltung mit 600 TeilnehmerInnen

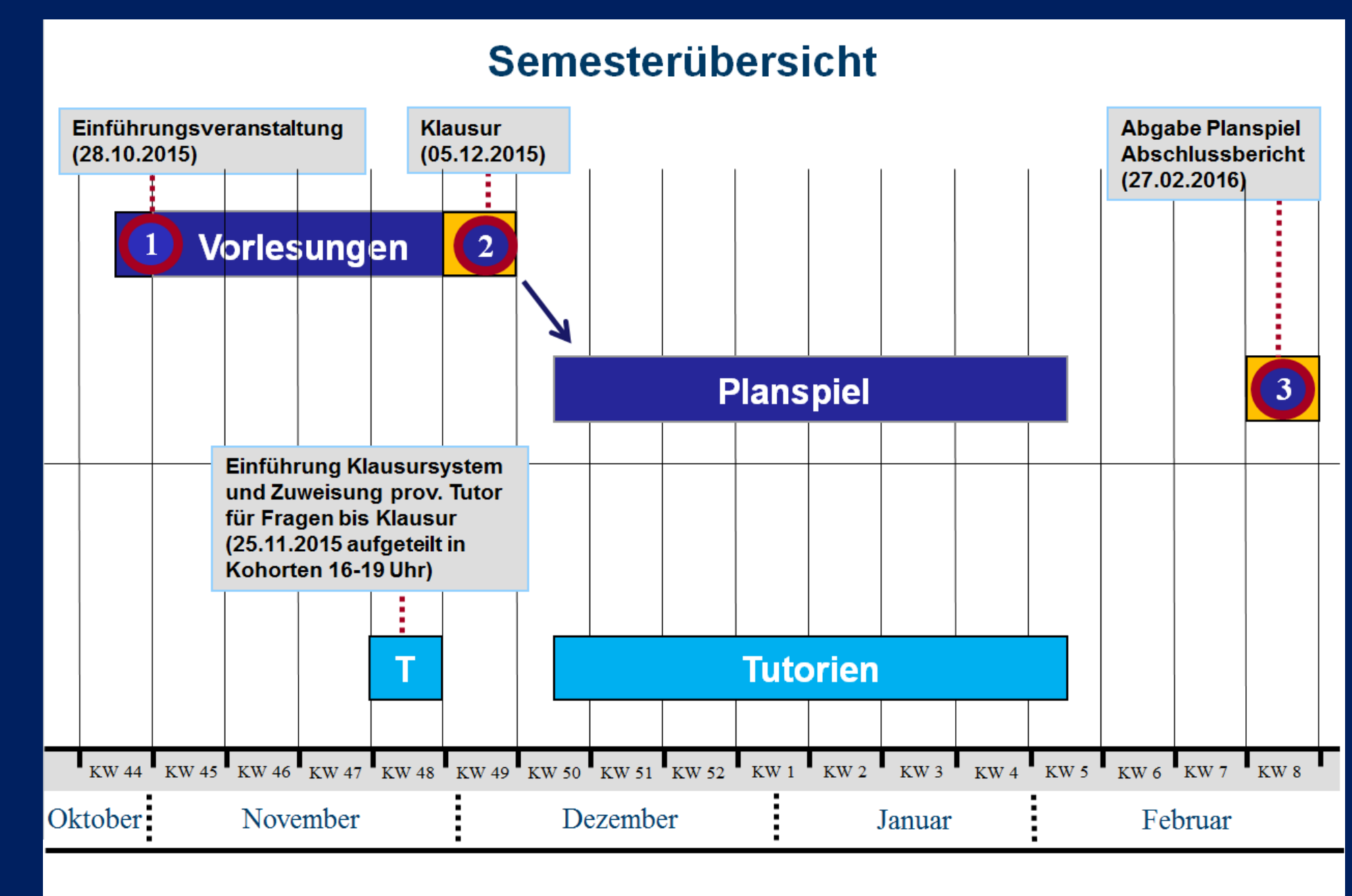


Zufällige Zusammenstellung der Teams als Potential und Herausforderung:

- Heterogenes Vorwissen aus Schule oder Berufsausbildung ermöglicht Erfahrungsaustausch zwischen TeilnehmerInnen
- Lernen Stärken anderer Gruppenmitglieder zu erkennen und zum Vorteil der Gruppe einzusetzen
- Auseinandersetzung mit leistungsstärkeren und -schwächeren TeilnehmerInnen

Breite des Moduls als Basis für Anwendung von Vielzahl an Fähigkeiten und Kenntnissen:

- BWL & VWL Kenntnisse zum Verständnis fachlicher Zusammenhänge
- Mathematische Kenntnisse für Kalkulationen im Planspiel
- IT-Kenntnisse bspw. Office zur Erstellung von Tabellenkalkulationen oder Diagrammen im Rahmen des Abschlussberichts
- Sprachliche und gestalterische Fähigkeiten in Erstellung des Abschlussberichts



Aspekte der Teamarbeit im Planspiel

Betreuung durch Großübung und Tutorium zur Unterstützung der TeilnehmerInnen:

- Individuelle Betreuung je Markt in Tutorium, Behandlung allgemeiner Aspekte in Großübung, Blick über eigenen Markt hinaus
- Thematisierung von Maßnahmen zur einer effizienten Gruppenorganisation und geeigneter Kommunikationsstrategien in der Gruppe

Mehrwert durch webbasierte Struktur des Planspiels:

- TeilnehmerInn greifen für Ein-/ Ausgaben direkt auf das System zu, Automatisierung der Berechnung → Grundvoraussetzung zur Durchführung des Planspiels mit z. T. mehr als 600 TeilnehmerInnen
- Permanente ortsunabhängige Verfügbarkeit aller Entscheidungsdaten ermöglicht bessere Aufteilung von Aufgaben in der Gruppe (z. B. Vorbereitung von Rechnungen für gemeinsames Gruppentreffen) → Verbesserung der Selbstorganisationsfähigkeit
- Verfügbarkeit aller Entscheidungsdaten für Spielleitung und TutorInnen ermöglicht gezieltere Betreuung



Evaluation

- „Ich finde es gut, dass das Planspiel in der Gruppe durchgeführt wurde“ - Zustimmung mit 5,7 – 6,3 in Evaluation der letzten sechs Semester (Skala 1 (niedrige) bis 7 (hohe) Zustimmung)
- Die Aussagen „Das Planspiel hat mir geholfen betriebs-/ volkswirtschaftliche Zusammenhänge zu verstehen“ und „Das Planspiel ist ein gutes Instrument, um in das Studium einzuführen“ erfahren ebenfalls hohe Zustimmungswerte.
- Teamarbeit verläuft nicht bei allen Gruppen konfliktfrei, i. d. R. können Konflikte durch gezielte Gespräche aber zeitnah beigelegt werden, z.T. wichtiger Lernerfolg: Höhere Eigenverantwortlichkeit des universitären Studiums gegenüber Schulzeit anzuerkennen
- Abschlussberichte zeigen einen deutlich erhöhtes Reflektionsniveau, als dieses zu Planspielbeginn in den Tutorien und freiwillig abgegebenen Periodenberichten zu beobachten ist.
- Hohe Motivationswirkung: Obwohl sich der Arbeitsaufwand mit Einführung des Planspiels gegenüber vorheriger Veranstaltungsform erhöht hat, geben TeilnehmerInnen in Evaluation an, dass ihnen das Modul sogar Spaß gemacht habe