



Das Planspiel als Methode zur Förderung von cross-disziplinärer Zusammenarbeit

David Alexander Luidold – BBFK Juli 2022



Problem

Während sich die Arbeitswelt stetig weiterentwickelt, sind die gängigsten Formen der Kommunikation vorwiegend konstant geblieben (vgl. Kaneda 2022; Duke 1974). Auch Lehr-Lern-Settings weisen Entwicklungspotential in der Anpassung an neue Kommunikationsformen auf (vgl. Butcher & Ferguson 2021). **Spiele**n wird zunehmend als *Sprache der Zukunft* bezeichnet, welche die in vielen Lebensbereichen vorherrschende Komplexität – besonders in der Arbeitswelt – begreifbar machen soll (vgl. Schwägele 2014; Kriz & Nöbauer 2008).

Planspiel als Lehr-Lern-Setting

Das Planspiel gilt als etablierte Methode, mit der spielerisch gelernt werden kann. Die Erstellung und Durchführung gilt allerdings als aufwendig und komplex. Während bereits viele Studien zur Wirkungsforschung durchgeführt wurden, gibt es nur wenige in der Gestaltungsforschung (vgl. Meißner et al. 2021; Kriz 2011; Paul 2019). Einblicke in die Wechselwirkungen zwischen Lehr- und Lernprozessen eines Planspiels können die Entwicklungszeit reduzieren, das Spielerlebnis verbessern und Lernprozesse fördern (vgl. Blötz 2015).

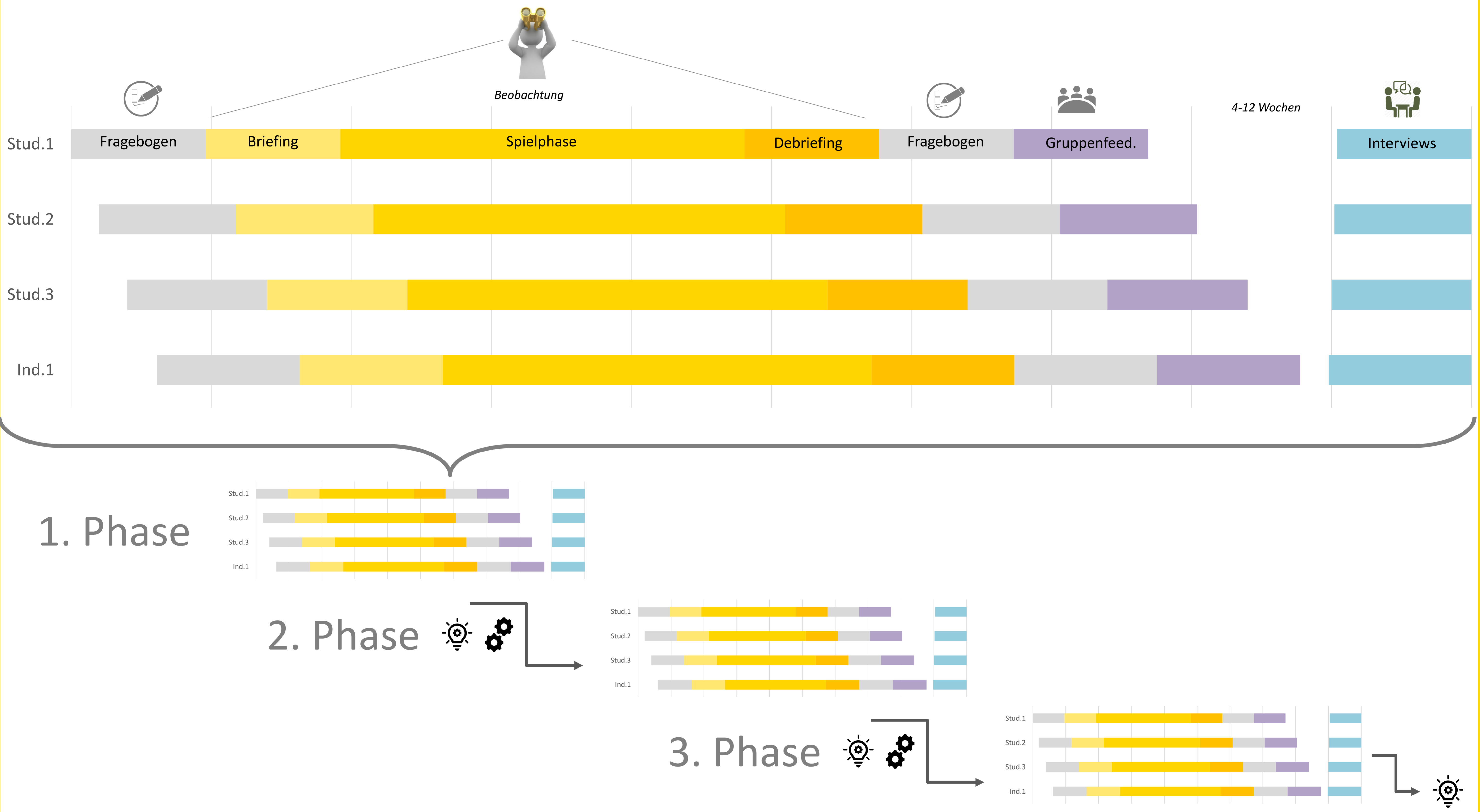
Forschungsfrage(n)

Wie kann ein Planspiel gestaltet werden, um cross-disziplinäre Zusammenarbeit zu fördern?

Welche grundsätzlichen Gestaltungsprinzipien für ein Planspiel lassen sich im Hinblick auf cross-disziplinäre Zusammenarbeit ableiten?

Welche Besonderheiten zeigen sich speziell für industrielle Planspiele?

Forschungsdesign als Design-based Research



Erwartete Ergebnisse

Das Planspiel *Future Engineering* wird im Sinne einer Design-based Research erprobt, evaluiert und weiterentwickelt (vgl. Reinmann 2018; Aprea 2014; Euler 2014; McKenney & Reeves 2012). Im Rahmen einer Dissertation werden dabei zwei Ergebnisse angestrebt:

Erstens soll das Planspiel *Future Engineering* eine ausgereifte Lerngelegenheit für cross-disziplinäre Zusammenarbeit darstellen und als praktisches Anwendungsszenario dienen.

Zweitens sollen verallgemeinerbare Gestaltungsprinzipien zur Entwicklung und Durchführung von Planspielen entstehen.

Ein Rahmenmodell kann in der Erstellung und Weiterentwicklung eines Planspiels hilfreich sein. Daher gilt der Anspruch, das Modell von Hense, Kriz & Wolfe (2009) in die Erwachsenenbildung zu überführen und weiterzuentwickeln.

Vorläufige Rahmenmodell

Vorbedingungen	Prozesse	Kurzfristige Folgen	Langzeitfolgen
Lernende (Vorwissen, Erfahrung...)	Individuelles Lernen (Stärke der Beteiligung, Über-/Unterforderung...)	Learnings (kognitiv, affektiv, psychomotorisch)	Individuelle Folgen (Berufserfolg, Organisationserfolg...)
Planspiel (Inhalt, Didaktik)	Planspielinteraktion (Briefing, Lernzeit/ Dauer, Debriefing...)	Akzeptanz der Lernenden (zu Future Engineering, zu Methode Planspiel)	Projektbezogene Folgen (Verbreitung, Weiterentwicklung)
Räumliche Gestaltung	Soziales Lernen (Lernenden-Interaktion, Lernenden-Moderator:in- Interaktion)	Organisationale Effekte (Lernklima, Organisationsklima...)	
Moderator:in (Erfahrung, Motivation...)			