

Planspiele in der Lehre

Dokumentation der Mittagsgespräche am 05.07.2017

Referenten: Prof. Dr. Steffen Fleßa (Lehrstuhl für ABWL und Gesundheitsmanagement, Prorektor für Studium und Lehre)

Dr. Stefan Seiberling (Leitung des Zentrums für Forschungsförderung und Transfer)

Moderation: Kristina Lisek (Projektkoordination interStudies)

Den ersten Beitrag gestaltete Prof. Dr. Fleßa und berichtete von seinen Erfahrungen mit Planspielen in der Lehre. Hierbei wies er auf die große Diskrepanz zwischen Management in der Praxis und Management in der Lehre hin und betonte, dass zu dem umfangreichen Aufgabenfeld Management vor allem das Treffen von Entscheidungen gehört, was es zu erlernen, oder besser: erleben, gilt. Erfahrungen haben gezeigt, dass die Lehre als solche für Entscheidungswissen nicht ausreichend ist. Eine geeignete Lösung sind Planspiele. Prof. Dr. Fleßa stellte als Beispiel das von ihm entwickelte (Online-)Planspiel MOSHI (Management of Small Hospitals) vor, wobei Kleingruppen von Studierenden über einen Zeitraum die Führung eines kleinen Krankenhauses in Afrika übernehmen – mit allem was dazu gehört: Die Wahl eines Führungsstils, der Rollenverteilung, Jahres-/Quartalsentscheidungen, was tun, wenn plötzlich die Cholera ausbricht und das Krankenhaus an die Grenzen seiner Kapazitäten stößt und weitere 100 Patienten vor den Türen stehen? In einer Abschlussbesprechung wird ausgewertet, an welcher Stelle u. U. die falschen Entscheidung getroffen worden sind und welche Kleingruppen mehr oder weniger erfolgreich waren sowie die Gründe dafür.

In dem zweiten Beitrag berichtete Dr. Stefan Seiberling über den internationalen Entrepreneurship- und Managementwettbewerb priMECup. Auch Dr. Seiberling betonte, dass zur Unternehmensführung und zum Management vor allem Entscheidungswissen gehöre. Dazu sollen die Förderung der Fach-, Methoden- und sozialen Kompetenzen beitragen. Der priMECup ist eine 2-tägige Präsenzveranstaltung (Cups) mit einem vorangehenden Selbststudium (25 Stunden). Auf verschiedenen Ebenen (Unternehmensgründung/-führung, Nachfolge) sowie durch die Erstellung eines Businessplans (Marketing, Human Resources etc.) erleben die Studierenden die verschiedenen Funktionsbereiche eines Unternehmens anhand eigener (simulierter) Erfahrungen und dabei vor allem die einzelnen Aufgabenbereiche. Dr. Seiberling wies auf die hohe Beteiligung der Studierenden hin sowie ihre große Motivation während der Durchführung des Spiels. Ziel des priMECups sind Mobilisierung, Sensibilisierung und Qualifizierung für eine Unternehmenstätigkeit. Nach einer mehrjährigen Durchführung an der Uni Greifswald wäre eine curriculare Verankerung durchaus vorstellbar.

Bei der anschließenden Diskussionsrunde wurde auf das benötigte Hintergrundwissen für die Teilnahme an einem Planspiel eingegangen sowie die fachlichen Voraussetzungen. Prof. Dr. Fleßa betonte hierbei, dass Grundlagen aus der BWL durchaus hilfreich seien, tatsächlich jedoch auch Kompetenzen, die oft außerhalb des Studiengangs vermittelt werden, im Planspiel Anklang finden. Dies sind zum Beispiel erste Erfahrungen mit Management oder Führung eines Teams (im Sport, einer Theatergruppe oder bei Freizeitaktivitäten). Bei der Frage, wo Planspiele curricular verankert werden könnten, waren sich beide Referenten einig – beim Studienstart als Einstiegsmotivation und beim Studienabschluss im Rahmen spezialisierter Planspiele.

Auf der Homepage der Deutschen Planspielzentrale gibt es Informationen zu aktuellen Veröffentlichungen, welche für die Umsetzung einer eigenen Planspiel-Idee hilfreich sein können.

Wir danken allen Teilnehmenden für die erkenntnisreiche und anregende Diskussion!