

DIDAKTIK TEAM TIME

VORSTELLUNG DES PLANSPIELS IM PROJEKT B – 22/23 Mobilitätsmanagement

Prof. Dr.-Ing. André Bruns
Dipl.-Ing. Bernd Schlegel
21.06.2023

PLANSPIEL IM MOBILITÄTSMANAGEMENT

B-Eng. im WiSe 2023



Inhalt

Idee / Vorgehensweise bei der Entwicklung

Konzept & Durchführung

Rückmeldung der Studierenden

Erfahrungen der Dozierenden / Empfehlungen

DER ZEITLICHE RAHMEN

08:15 – 09:30 Persönliche Vorbereitungszeit	
09:30 – 10:00 Einführung / Umräumen der Tische	B. Schlegel
10:00 – 11:30 Planspiel	Mod. A. Bruns
11:30 – 11:45 Pause	
11:45 – 12:15 Austausch der Erfahrungen und Lehren im Plenum	B. Schlegel
12:15 – 12:30 Rückbau des Raums	

Mobilitätsmanagement

Studiengang Mobilitätsmanagement erprobt Planspiel

Im Bachelorstudiengang **Mobilitätsmanagement** werden Studierende umfassend auf ihre künftigen Aufgaben vorbereitet. Die Umsetzung der Verkehrswende erfordert fundiertes Fachwissen, aber auch kommunikative Stärke. Deshalb erprobten Studierende im dritten Semester kürzlich in einem Planspiel die Zusammenarbeit verschiedener Anspruchsgruppen in einem kontroversen Umfeld.

„Dieses Lehrformat ist in diesem eher technisch orientierten Studiengang eine neue Entwicklung“, so Bernd Schlegel, Lehrbeauftragter für Projektmanagement und Wissenschaftliches Arbeiten im Studiengang Mobilitätsmanagement. „Die Ausbildung von Sozialkompetenz im Rahmen der Lehre wird vielfach gefordert und ist auch bislang schon abgedeckt worden. Wir freuen uns, dass wir dieser Anforderung jetzt in nochmals intensiverer Form Rechnung tragen können.“

Hochschulkommunikation, 14.02.2023



Studierende des Studiengangs Mobilitätsmanagement während des Planspiels mit Prof. Dr. André Bruns in der Rolle des Moderators © Bernd Schlegel | Hochschule RheinMain



© Bernd Schlegel | Hochschule RheinMain

ZIEL

Lernziel des Planspiels

Am Ende des Planspiels werden die Studierenden in der Lage sein...

- verschiedene gesellschaftliche Aspekte und Interessenlagen bei der Umsetzung einer Maßnahme zu erkennen und den konstruktiven Umgang damit geübt haben.
- die Position eines Akteurs einzunehmen und ihre Position vor anderen Akteuren zu vertreten.
- die Interessenlagen der Akteure zur Projektumsetzung zu analysieren und daraus Handlungskonzepte zu entwickeln und zu erproben.
- Techniken zur Moderations-/Gesprächsvorbereitung anzuwenden.
- die Technik des „Elevator Pitches“ anzuwenden.

DIE IDEE ZUM PLANSPIEL

Beobachtungen aus dem Ablauf der 3 Projekte A, B, C im Studiengang:

- ✓ Fachlich und methodisch sehr hochwertig
- ✓ Detailreiche Datenbasis und komplexe Zusammenhänge
- Jedoch entwickeln Studierende nicht ausreichend Verständnis für die gesellschaftlich praktische Relevanz ihrer Ausarbeitungen



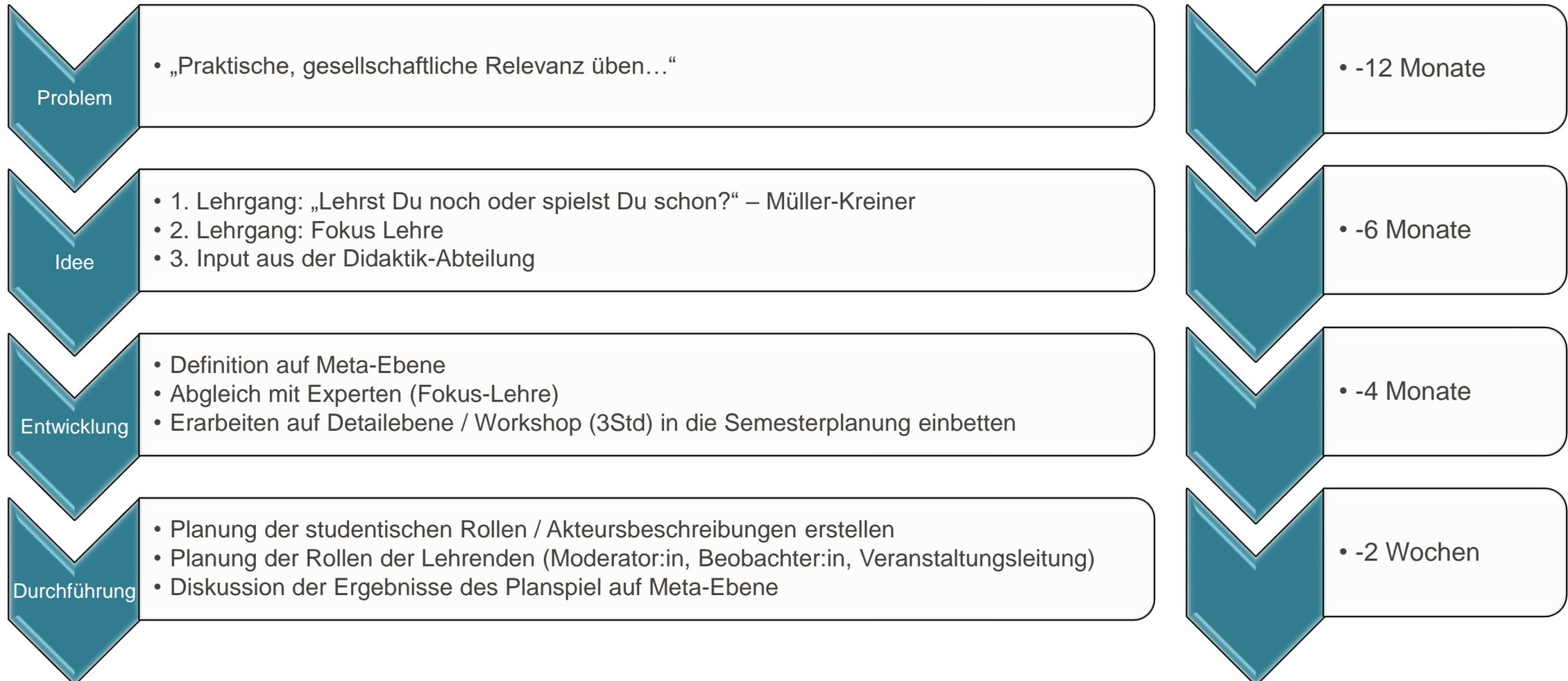
Entscheidende Idee:

Ein Planspiel, das inhaltlich vollständig auf Projekt B aufbaut.

- ✓ Alleiniger Fokus auf die Lernziele
- ✓ Bestmögliche Effizienz für Studierende

Bildquelle: "Designed by Cornecoba / Freepik"

VORGEHENSWEISE



- Sämtliche Daten und Inhalte werden aus Projekt B übernommen
- „Neuer“ Lerninhalt des Spiels ist das Verhalten von Akteuren

- Akteursanalyse ist Teil von Projekt B
 - Akteure: Ingenieurbüro, Stadtverwaltung, Hochschulleitung, Kita, Anwohner:innen, AStA, GPR, ESWE
- Die Dozierenden weisen den Studierenden Akteursrollen zu.
 - Auswahlkriterien: Ingenieurbüro: die Gruppe mit dem interessantesten (=kontroversesten) Konzept
 - Andere Akteure nach Einschätzung der Dozierenden (Ziel: Studierende agieren gemäß ihrer Stärken)

KONZEPT UND DURCHFÜHRUNG - 2

- Der spielerische Anlass für das Rollenspiel ist eine vom Magistrat ausgehende Drohung, das Baurecht am Campus zu entziehen.
(=nah am studentischen Umfeld und dringend)
- Die Rollenscripte beinhalten neue, nicht geteilte Informationen → 
Microsoft Word-Dokument
- Das Rollenspiel hat ein gemeinsames Ziel.
(=Erhalt des Baurechts durch Änderung des Mobilitätsverhaltens)



WAS SAGEN DIE STUDIERENDEN ZUM PLANSPIEL? WAS LERNEN SIE DADURCH?

Rückmeldungen

- Gute Akzeptanz, Spaß
- Erkenntnis, dass andere Akteure existieren
- Verständnis für andere Sichtweisen
- Selbsterfahrung mit Argumentationskonzepten, Umgang mit Stress in der Redesituation

Verbesserungswünsche

- Zeitpunkt: Früher im Semester
- Funktion und Nutzung von OneMinute Paper besser erklären

Eigene Erfahrungen

- Erstellung und Durchführung eines Planspiels macht Spaß
- Ein Planspiel wird positiv konstruktiv aufgenommen
- Die Erstellung des Rollenscripts ist relevanter als erwartet
- Das Management des Ablaufs ist anspruchsvoll (Veranstaltungsleitung und Moderation trennen!)

Vorgeschlagene Veränderungen

- Es sollte eine weitere Wiederholung im Studienverlauf geben
 - Die Lernziele dazu müssen fortgeschrieben werden.
 - Steigerung z.B. durch divergierenden Ziele auf Gruppenebene.

Empfehlungen

- Lernziele genau auf das benötigte Maß reduzieren
- Möglichst inhaltliche Synergien nutzen
- Input von außen holen
- Beim Planspiel: Die Rückschau (Erfahrungsaustausch) braucht Zeit. Könnte sie durch geschulte Beobachter unterstützt werden?