

Planspiel

(Roman Suter)

Ziel

Planspiele eignen sich besonders dann als Assessmentmethode, wenn die Anwendung praktischer Fertigkeiten in realitätsnahen, offenen Szenarien überprüft werden soll. Je nach Ausrichtung der Learning Outcomes können auch die Reflexion über die gewählten Strategien, die erlebten Wechselwirkungen sowie die getroffenen Entscheidungen während des Planspiels begutachtet werden.

Ablauf

Nach Klippert (2008) lassen sich Planspiele in sieben Spielphasen untergliedern:

1. Spieleinführung
2. Informations- und Lesephase
3. Meinungsbildung und Strategieplanung
4. Interaktion zwischen den Gruppen
5. Vorbereitung der Konferenz
6. Durchführung der Konferenz
7. Spielauswertung

Für die Verwendung des Planspiels als Assessmentmethode kommen in erster Linie schriftliche Produkte oder mündliche Beiträge in Frage, die im Rahmen der Phasen 3 bis 7 entstehen. Ausgangsfragen für solche Produkte könnten bspw. sein:

- Welche fachlichen Informationen wurden für die Strategieplanung beigezogen? (Phase 3)
- Welche Verhandlungsstrategien wurden von den Gruppen gewählt? (Phase 4)
- Wie wurde auf unvorhergesehene Ereignisse reagiert? (alle Phasen)
- Wie wurden die Verhandlungsergebnisse an der Konferenz präsentiert? (Phase 5 und 6)
- Wie reflektiert können die Studierenden den Verlauf des Planspiels beschreiben und in behandelte Konzepte einordnen? (Phase 7)

Beispiel

Zum Abschluss des interdisziplinären Seminars «Nachhaltigkeit» findet ein Planspiel statt. Ausgangslage für das Planspiel ist die Frage, wie eine Bildung für nachhaltige Entwicklung an Universitäten besser verankert werden kann. Die summative Beurteilung der Studierenden setzt sich zu je einem Drittel aus der Präsentation bei der Schlusskonferenz (Gruppenbewertung), dem präsentierten Poster (Gruppenbewertung) und einem dreiseitigen Essay zur Reflexion der eigenen Rolle innerhalb des Planspiels (individuelle Bewertung) zusammen.

Vorteile

Neben der Vermittlung inhaltlich-fachlichen Wissens und der Anwendung von metakognitiven Strategien sind auch die kooperative Auseinandersetzung mit realitätsnahen Problemstellungen charakteristisch für Planspiele. Kompetenzbereiche, die in dieser vielfältigen Zusammensetzung in traditionelleren Settings der Hochschullehre nur selten überprüfbar werden.

Nachteile

Ausdruck aus der «Assessment Toolbox»

Grösster Nachteil ist der beträchtliche Aufwand bei der Bewertung der studentischen Produkte (z.B. Gruppenprotokolle und/oder -korrespondenz, Beobachtungsdaten, Präsentationen, Poster, Essay, Portfolio u.a.).

Formativ/summativ

Formativ und summativ

Quelle

Klippert, Heinz (2008). *Planspiele. Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.