

„Spielen und Lernen?“ - Potentiale computer- und webbasierter Lernspiele für die Lernenden Regionen

Konzeptionelle Überlegungen für die gemeinsame Fachtagung des Saarlernnetzes und des PT-DLR am 08.11.2005 im DFKI in Saarbrücken

Ausgangslage

In der betrieblichen und beruflichen Bildung sind rund 400 Planspiele bekannt, mit denen sich der unternehmerische Alltag oder berufsbezogene Einzelprobleme nachstellen lassen und eingeübt werden können¹. Im Rahmen des Traineeprogramms Geschäfts- und Unternehmensentwicklung in der Lernenden Regionen kam z.B. das Planspiel TopSim zum Einsatz, um die Geschäftsentwicklung eines Fitnessstudios zu simulieren.

Plan- und Lernspiele erschaffen multifunktionelle Lernwelten, in denen Erleben, Erfahren und Trainieren zusammen kommen. Sie verknüpfen Lernorte, kombinieren unterschiedliche Lernformen und Lernmedien und fördern das selbst gesteuerte Lernen. Dabei zeichnen sie sich durch große Realitätsnähe und einen dynamischen Spielverlauf aus. Zu den Planspielen können im weiteren Sinne auch Simulationsspiele gerechnet werden, wie das z.B. SimCity oder Mobility (mit Förderung des BMBF entwickelt). Der neueste und sehr wachstumsstarke Trend sind Online-Rollenspiele, in denen über breitbandige Internetverbindungen Spieler in aller Welt gegeneinander spielen.

In der allgemeinen, politischen und kulturellen Bildung gibt es im Gegensatz zur beruflichen Bildung nur wenige Plan- und Lernspiele. Herausragend sind hierbei die Simulation von politischen Prozessen, wie z.B. im Rahmen einer Mikronation. Ein Überblick:

- <http://www.planspiel.or.at/> - Das Antirassismus Planspiel »miramix« ist im Rahmen einer EQUAL Förderung entstanden und steht nun nach einer Unkostenbeteiligung weiterhin zur Verfügung,
- <http://www.virtuelle-stadtplanung.de/> - Am Beispiel von Celle und Halle soll die Aufwertung von Innenstädten durchgespielt werden, verschiedene gesellschaftliche Gruppen und Interessen sollen abgewogen und in Betracht gezogen werden, ebenso historische und stadtplanerische Elemente. Gefördert vom BM Verkehr, Bau- und Wohnungswesen,
- <http://www.sowi-online.de/methoden/dokumente/rappenglueck.htm> - Politisches Planspiel zum Bau eines Minarets in einer christlich geprägten Kleinstadt,
- <http://www.cyberdingen.de/> - Politplanspiel über eine virtuelle Stadt. Entwickelt vom Landesjugendring Ba-Wü,
- <http://www.spun.de/> - Simulation einer Sitzungswoche der UN für SchülerInnen,
- <http://www.mitarbeit.de/258.html> - Planspiel zur Bürger(innen)beteiligung bei der Neugestaltung eines Bahnhofsgeländes,
- <http://www.dol2day.com/> - dol2day ist mit über 10.000 Mitgliedern die größte Politik-Community in Deutschland, alle vier Monate wird eine Internetregierung gewählt,
- www.moncao.de/allgemein/index.htm - Simulation einer Mikronation,
- www.food-force.com - Simulation der UN-Hilfsorganisation.

¹ Bötz, Ulrich (Hrsg.), 2003: Planspiel in der beruflichen Bildung (Planspielkatalog in der Schriftenreihe des BIBB), siehe auch www.vernetzt-denken.de

Nur zwei Lernende Regionen widmen sich Planspielen:

- <http://www.saarlernnetz.de/spielen.html> - Das Saarlernnetz mit den beiden Spielen „Anelka“ (eine Mikronation) und „Wissensmord in Lyonesien“ (ein Online Krimi).
- <http://www.lernende-metropole.de/projekte/uis.htm> - Das Planspiel „Unternehmen im Spiel“ der Imh (in der letzten Runde haben rund 580 Schüler teilgenommen).

Potentiale

Der Erfolg des Planspiels „Unternehmen im Spiel“ der Imh kann als Indiz gesehen werden, dass sich ein Engagement der LR in diesem Bereich lohnt. Mit den bildungsbereichsübergreifenden Netzwerken verfügen die LR über geeignete Vertriebskanäle und haben das Potential auch für komplexe Spiele Durchführung und Betreuung zu organisieren. Während in der beruflichen und betrieblichen Bildung bereits gut eingeführte Planspiele vorliegen, die für LR ein potentielles Geschäftsfeld sein können, sind insbesondere in der allgemeinen und politischen Weiterbildung größere Defizite zu beobachten. Besonders in der Verbindung mit WBT und CBT sowie in der Fokussierung auf regionale Themen werden große Entwicklungschancen vermutet. Neben Technik und Didaktik ist aber auch hier vor allem Vorbereitung und Begleitung eines Planspiels entscheidend für den Erfolg.

Ziele und weitere Schritte

Im Rahmen des programmübergreifenden Themennetzes wird angeregt, die Entwicklung und den Einsatz von CBT/WBT gestützten Planspielen in LR zu erörtern. Von zentraler Bedeutung in diesem Zusammenhang sind auch die „Vertriebs-“ und Beratungsstrukturen, so dass zu überlegen wäre, wie Plan-/Lernspiele in der Angebotsspektrum der Selbstlernzentren, Beratungen und Lernortentwicklungen aufgenommen werden kann, um ihre Alleinstellungsmerkmale zu stärken und wirtschaftlich tragfähige Perspektiven zu entwickeln.

Mögliche Fragen und Themen der Fachveranstaltung:

- Was sind die typisch-praktischen Vorzüge spielerischen Lernens? (Z.B. hinsichtlich der Motivation und Simulation bedeutender, praktischer Lebenserfahrungen) Wie ist der Entwicklungsstand? (innerhalb und außerhalb des Programms)
- Welche Chancen haben Lern-Spiel-Realisierungen hinsichtlich der wirtschaftlichen Verwertung, insbesondere nach der Förderphase? (z.B. als Werbeträger, Schnuppermodule oder für Sponsoring in Form von Public-Private-Partnerships)
- Wo liegen besondere Nischen und Chancen für die Lernenden Regionen?
- Welchen Bedarf haben potentielle Abnehmer, wie z.B. Selbstlernzentren oder Volkshochschulen? Wie muss ein geeignetes Marketing aussehen? Welche Zusatzleistungen über die Lernspiele hinaus sind sinnvoll?
- Welche Entwicklungen sollten die Lernenden Regionen gemeinsam verfolgen? (z.B. Planspielbörse, Vertriebsunterstützung).

Die Fachtagung wird dokumentiert. Die Ergebnisse werden fachlich und journalistisch aufbereitet und als praxisorientierter Sonderteil des Magazins inform herausgegeben.