



### Prof. Dr. rer. pol. Teresa Dierkes

studierte Betriebswirtschaftslehre an der Universität Paderborn und wurde an der Brandenburgischen Technischen Universität in Cottbus promoviert. Berufliche Erfahrungen sammelte sie im Vertrieb eines großen Investitionsgüterherstellers in Lünen sowie im Kreditgeschäft bei der Investitionsbank des Landes Brandenburg. Seit 2007 ist sie als hauptberufliche Dozentin für Betriebswirtschaftslehre mit dem Schwerpunkt Marketing an der Berufsakademie Sachsen am Standort Dresden tätig.

**Kontakt:** [teresa.dierkes@ba-sachsen.de](mailto:teresa.dierkes@ba-sachsen.de)

# Planspiele im digitalen Lernformat – ein Erfahrungsbericht

*Teresa Dierkes*

*Dieser Beitrag befasst sich mit dem didaktischen Instrument des Planspiels und den Veränderungen, die der Umgang damit in den letzten Jahren erfahren hat, vor allem unter dem Einfluss der Covid19-Pandemie.*

*This paper deals with the simulation game as a didactic tool and the changes in the way it has been used in recent years, particularly under the impact of the Covid19 pandemic.*

Mein Abenteuer mit den Planspielen reicht zurück in das Jahr 2007. Ich war damals frisch gebackene Dozentin an der Staatlichen Studienakademie Dresden, und die damalige Studiengangleiterin für Steuern, Prüfungswesen und Consulting hat mich gefragt, ob ich nicht Interesse hätte, Planspiele durchzuführen. Ich habe zugesagt, wobei ich nicht wirklich wusste, worauf ich mich einlasse. Planspiele gab es zu meiner Studienzeit nicht. Mich reizte aber die Vorstellung, das theoretische Wissen „spielerisch“ zu vermitteln. In Planspielen übernehmen die Teilnehmer in kleinen Teams die Rolle der Geschäftsführung eines fiktiven Unternehmens. Sie stehen im Wettbewerb mit anderen Unternehmen (Teams) und müssen anhand zahlreicher betriebswirtschaftlicher Unterlagen vielfältige Entscheidungen treffen, um bessere Ergebnisse zu erzielen als ihre Konkurrenten. Dabei werden analog zur Realität alle wesentlichen Betriebsabläufe mehrerer Perioden (Jahre) simuliert. Nach jeder Periode erfolgen eine Abrechnung und die Auswertung der Betriebsergebnisse auf Grund der in den einzelnen Teams getroffenen Entscheidungen. So wird die manchmal sehr

trockene BWL-Theorie zu einem spannenden Erlebnis mit nachhaltigem Lerneffekt.

Im Rückblick auf die Planspiele der letzten 14 Jahren sind deutliche Veränderungen festzustellen. Diese betreffen vor allem technische Neuerungen und weniger die rein betriebswirtschaftlichen Aspekte. Früher wurden Planspiele auf Laptops installiert, und der Datenaustausch zwischen den Teilnehmern und dem Planspielleiter erfolgte mit Hilfe von Disketten bzw. Sticks. Im Vorfeld eines jeden Planspiels war es notwendig, die Rechner und die Sticks auf das Planspiel vorzubereiten. Da das Planspiel lizenziert war, durfte nur auf BA-eigenen Laptops gespielt werden. Somit waren Planspiele an der Berufsakademie präsenzgebunden.

Seit Anfang 2019 spielen wir in Dresden webbasierte Planspiele, wobei keine Unterstützung mehr von der hauseigenen „Technik“ benötigt wird. Das Anlegen eines Planspieles ist einfacher geworden, der

Planspielleiter kann jederzeit zur Oberfläche der Teilnehmer wechseln und schauen, wie weit sie mit ihrer Arbeit fortgeschritten sind. Die von den Teilnehmern getroffenen Entscheidungen sind automatisch beim Planspielleiter abrufbar. Und die grafische Analyse vervollständigt die Auswertungen einer jeden Spielperiode. Allerdings kam die Flexibilität, die die Cloud bietet, in Präsenzseminaren noch nicht in vollem Umfang zum Zuge.

Der Ausbruch der Corona-Pandemie im März 2020 hat alle Bildungseinrichtungen vor große Herausforderungen gestellt. Innerhalb kürzester Zeit galt es, die Präsenzlehre auf Online-Lehre umzustellen. Und zufällig traf mich das mitten in einem Planspiel. Und obwohl wir aus der Cloud gespielt hatten, war vor allem die Kommunikation mit den Teilnehmern in dieser Anfangszeit (teilweise per Mail, WhatsApp oder Telefon) noch etwas holprig. Das hat sich kurze Zeit später mit dem Einsatz von ZOOM und den damit verbundenen Möglichkeiten der Bildschirmteilung und der Break Out-Sessions gravierend verbessert. Zu den Auswertungen ist die gesamte Gruppe vor dem Bildschirm anwesend, in den Break Out-Sessions wird in den einzelnen Teams geplant und beraten. Heute kann ich wirklich sagen, dass Planspiele ein vollwertiges, orts- und zeitunabhängiges digitales Lehren und Lernen ermöglichen und somit Kompetenzen vermitteln, die zur Bewältigung der durch die digitale Transformation eingeleiteten Veränderungsprozesse in der Wirtschaft beitragen.

Es macht Freude, wenn Studierende sagen, dass ihnen das Planspiel gefällt und sie gern noch eine zusätzliche Runde spielen wollen.

