

Handlungs- und Erlebnisorientierung in der tertiären Bildung

Ulrich D. Holzbaur & Iris Marx (Herausgeber)

Mit Beiträgen von Miriam Bischoff, Eberhard Bolay, Stefanie Bongartz, Arndt Borgmeier, Monika Bühr,
Carolyn Endler, Georg Fehling, Susanne Garreis, Günther Hachtel, Alexander Haubrock, Christine Heilmaier,
Isabel Herms, Nils Högsdal, Ulrich Holzbaur, Franz Hütter, Lisa Jacobsson, Rudolf Kaufmann,
Margret Klinkhammer, Oliver Klug, Andre Lange, Ursula Lange, Laetus Lategan, Iris Marx, Wolf Noack,
Hans-Peter Petsch, Berthold Reichle, Stefanie Rey, Tobias Rieder, Eugenia Rinas, Stefan Saulig,
Adele Schlachter, Marco Schröder, Francesco Speciale, Tim Stadie, Monika Theiss, Andre van den Berg,
Herman Vermaak, Katharina Winkler

Aalener Schriften zur Betriebswirtschaft
hrsg. von Prof. Dr. Robert Rieg

Band 6

Ulrich Holzbour, Iris Marx (Hrsg.)

**Handlungs- und Erlebnisorientierung
in der tertiären Bildung**

Shaker Verlag
Aachen 2011

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Copyright Shaker Verlag 2011

Alle Rechte, auch das des auszugsweisen Nachdruckes, der auszugsweisen oder vollständigen Wiedergabe, der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen und der Übersetzung, vorbehalten.

Printed in Germany.

ISBN 978-3-8322-9830-2

ISSN 1865-2379

Shaker Verlag GmbH • Postfach 101818 • 52018 Aachen

Telefon: 02407 / 95 96 - 0 • Telefax: 02407 / 95 96 - 9

Internet: www.shaker.de • E-Mail: info@shaker.de

VORWORT

Lernen soll Spaß machen – damit ist nicht eine Spaßgesellschaft oder Funvorlesungen gemeint, sondern das Ziel, mit einer positiven Grundhaltung und Aktivierung der Teilnehmer ein besseres Ergebnis zu erzielen – für Lehrende und Lernende. Erlebnisorientierung ist ein wichtiger Beitrag zum Erfolg von Lehre und Bildung.

Die Fachhochschulen haben sich dieser Anforderung der Praxis schon immer gestellt, und sowohl die Didaktik als auch Praxisorientierung zu ihren Kernkompetenzen gemacht. Die Hochschuldidaktik spielt eine wichtige Rolle und die Studienkommission für Hochschuldidaktik an Fachhochschulen des Landes Baden-Württemberg hat dieses Thema angenommen und es in den letzten 20 Jahren kontinuierlich gefördert. Im Studiengang Wirtschaftsingenieurwesen der Hochschule Aalen hat sich Prof. Hermann Binder bereits 1991 durch die Einführung von computergestützten Planspielen auf diesen Weg begeben. Seither wurden wichtige Aspekte wie Modellbildung und Erlebnisorientierung auch theoretisch betrachtet.

Die Durchführung von Planspielseminaren und das Buch „Planspiele“ sowie der intensive Einsatz von Planspielen und erlebnisorientierten Projekten an unserer Hochschule waren Meilensteine auf dem Weg zu diesem Buch. Die Erweiterung der Hochschule Aalen hat dazu geführt, dass auch weitere Kompetenzen aus dem Bereich der Psychologie dazukamen und durch das Explorhino die Erlebnisorientierung auch in der Technik einen festen Platz bekam. Ein Schwerpunkt in Forschung und Lehre wurde durch Publikationen und Abschlussarbeiten im Bereich Eventmanagement gelegt. Der Einsatz von Erlebnisorientierung in der Lokalen Agenda 21 wurde durch die UNESCO im Rahmen der Dekade „Bildung für Nachhaltige Entwicklung“ ausgezeichnet. Damit war die Zeit reif, für eine Zusammenstellung der Aspekte Erlebnisorientierung, Handeln und Entscheidung in der Hochschullehre in einem Band. Die Praxisorientierung der Hochschule hat es nahegelegt, nicht nur die Hochschule, sondern auch die betriebliche Praxis zu betrachten. Außerdem sollten Studierende auch in der Form eingebunden werden, dass diese über Ihre Projekte selbst berichten und die Erlebnisorientierung aus der Sicht der Zielgruppe reflektieren.

Unser Dank geht an die vielen Autoren aus der Praxis von Hochschule und Wirtschaft, die durch ihre Beiträge diesen Sammelband zur Erlebnisorientierung möglich gemacht haben. Mit ganz unterschiedlichen akademischen Ansätzen und aus unterschiedlichen prakti-

schen Hintergründen haben sie dazu beigetragen, dass dieser Band nicht nur die Theorie der Erlebnisorientierung, sondern auch praktische Beispiele von Erlebnissen in der Ausbildung dokumentiert. Gerade diese unterschiedlichen Sichten und Darstellungen machen diesen Sammelband so wertvoll.

Ein besonderer Dank geht an den Leiter des Instituts für angewandte betriebswirtschaftliche Forschung, Prof. Dr. Robert Rieg, für die moralische und finanzielle Unterstützung und allen KollegInnen der Arbeitskreise „Planspiele“ auf Hochschul- und Landesebene für die vielen Erfahrungen und Ideen, die sie in den letzten 20 Jahren mit uns geteilt haben. Ein besonderer Dank gilt den unzähligen StudentInnen, die in Planspielen und Projekten unsere erlebnisorientierten Ideen engagiert ertragen und die begeistert und begeisternd an unseren Planspielen und Projekten teilgenommen haben.

Aalen im Frühjahr 2011

Ulrich Holzbaur Iris Marx

EINLEITUNG

Die moderne Gesellschaft und ihre Hochschulen und Unternehmen sind gleichermaßen auf eine effiziente und effektive Ausbildung angewiesen. Dabei stehen die Methoden- und Sozialkompetenz wie auch die persönliche Kompetenz gleichberechtigt neben der Fachkompetenz. Diese Ausbildung geht weit über die Vermittlung von Fakten hinaus und erfordert den Einsatz von handlungs-, entscheidungs- und erlebnisorientierten Methoden.

Erlebnisorientierung verschafft den Teilnehmern von Lehrveranstaltungen zusätzliche Motivation und ein vertieftes Lernen (sehen – hören – tun). Die Erlebnisorientierung bewirkt eine Aktivierung der Teilnehmer und eine emotionale Bindung an das Lernerlebnis.

Das Konzept der Erlebnisorientierung ist aus verschiedenen Wurzeln entstanden, erhöht durch Einbindung und Emotionalisierung der Teilnehmer die Effizienz von Lehr- und Lernprozessen und bietet Lehrenden und Lernenden einen positiven Zugang zu den Inhalten.

In der praktischen Ausbildung aller Bereiche war das Tun schon immer das zentrale Element, und damit das Erleben allgegenwärtig. In der Wissenschaft war Erleben in Form von Experimenten und Exkursionen auch immer präsent, sodass die Erlebnisorientierung nun diese beiden Bereiche zusammenbringt und eine gemeinsame Basis darstellt.

Daneben können diese handlungs- und erlebnisorientierten Methoden in Verbindung mit Workshops oder Projekten auch noch konkrete Ergebnisse mit realen Auswirkungen produzieren, wenn die didaktischen Aspekte und Managementaufgaben richtig integriert werden. Diese Ergebnisorientierung ergänzt die Bereiche Handlungs- und Erlebnisorientierung und bringt zusätzliche Motivation für die Teilnehmer.

Die vorliegende Zusammenstellung soll die Ergebnisse aus Forschung und Praxis dokumentieren. Dieser Sammelband beinhaltet nicht nur Grundlagen, sondern auch Praxisbeispiele von Trainern und von Studenten, die ihre Erfahrungen mit Projekten aus ihrer Sicht darstellen. Ganz im Sinne der Erlebnisorientierung ist für diese Studierenden das „learning by doing“ auch im Rahmen dieses Projektes wahr geworden – sie haben wissenschaftliches Schreiben direkt erlebt.

Nach einer Einführung in die Grundlagen und praktischen Beispielen der Event- und Erlebnisorientierung und von aktivierenden Ansätzen werden Planspiele, und Projekte als exemplarische Methoden behandelt. Im zweiten Hauptteil werden als exemplarische Anwendungsbereiche die Bildung für Forschung, Wirtschaft und Nachhaltigkeit, Wirtschaftsinformatik und Logistik sowie Naturwissenschaft und Technik betrachtet.

INHALT

Seite

Vorwort

Einleitung

Inhalt	5
Teil Grundlagen und Planspiele	7
1 VOM EVENT ZUM ERFOLG – ERLEBNISORIENTIERUNG IN DER BILDUNG	8
2 NEUROBIOLOGISCHE UND PSYCHOLOGISCHE GRUNDLAGEN DER ERLEB- NISORIENTIERUNG	33
3 ERLEBNISORIENTIERUNG UND AKTIVIERUNG IN DER AUSBILDUNG	54
4 ERLEBNISORIENTIERUNG IN DER EXTERNEN BETRIEBLICHEN WEITER- BILDUNG	60
5 PLANSPIELE IN DER HOCHSCHULDIDAKTIK	75
6 QUALITÄT VON PLANSPIELEN	87
Teil Projekte	109
7 PREPARED PROJECTS METHOD – ERLEBNISORIENTIERTE PROJEKTE IN DER LEHRE	110
8 VON STUDENTEN FÜR STUDENTEN – STUDENTISCHE WORKSHOPS	127
9 PLANSPIELE ZUM PROJEKTMANAGEMENT	151
10 AUSBILDUNGSSIMULATIONEN – ÜBUNG UND GERÄT	171
11 PROJECTS AS MEANS OF EDUCATION FOR RESEARCH	187
12 PUBLICATION AS A MEANS OF RESEARCH EDUCATION	198
13 ERLEBNISORIENTIERUNG AM TAG DER OFFENEN TÜR	206
Teil Wirtschaft	223
14 UNTERNEHMENSSIMULATIONEN	224

15	ERLEBNISORIENTIERUNG ALS KOMPONENTE VON UNTERNEHMENS- PLANSPIELEN.....	237
16	FOSTERING ENTREPRENEURSHIP VIA PLANNING GAMES.....	248
17	MICRO-ECO-NOMY: BWL-PLANSPIEL FÜR SCHWELLENLÄNDER.....	257
18	JUNIORFIRMEN ALS METHODE DER TERTIÄREN WEITERBILDUNG.....	269
19	ÜBUNGSFIRMEN ALS METHODE DER TERTIÄREN AUSBILDUNG.....	284
20	HAPTİK IM LOGISTIK-PLANSPIEL.....	296
21	KOOPERATION BEIM EINSATZ BETRIEBLICHER INFORMATIONS- SYSTEME IN DER LEHRE	312
22	PLANUNG UND ERSTELLUNG VON FALLBEISPIELEN FÜR DIE WIRT- SCHAFTSINFORMATIK	325
	Teil Nachhaltigkeit	331
23	NACHHALTIGKEIT LOKAL ERLEBEN	332
24	ERLEBNISORIENTIERUNG IN DER WALDPÄDAGOGIK.....	345
	Teil Naturwissenschaft und Technik.....	364
25	DIE AALENER SONNENUHR.....	365
26	COMPETITIONS ENHANCING STUDENTS' INVOLVEMENT	380
27	ERLEBNISORIENTIERUNG ALS KOMPONENTE DER NWT BILDUNG.....	390
28	FASZINATION TECHNIK ERLEBEN	392
29	ERLEBNISORIENTIERUNG IN DER WISSENSCHAFT AM BEISPIEL WASSER	403
	Zusammenfassung	410
	Autoren	412