

Management und Team-Performance live erleben und ein Unternehmen erfolgreich steuern – ein interaktives Planspiel mit Lego!

Lehrveranstaltung:

Instrumente des Controllings,
im Bachelor Studiengang Wirtschaft, FB 1

Teamteaching von:

Prof. Dr. Michael Faustino Bauer
Prof. Dr. Solveig Reißig-Thust

Ziele der Innovation:

- ⇒ Verdeutlichen der Zusammenhänge zwischen Controlling und anderen Disziplinen
- ⇒ Stoffvertiefung durch interaktive Elemente (Aktivierung & Motivation)
- ⇒ Kennenlernen wesentlicher wirtschaftlicher Aktivitäten eines Unternehmens aus Perspektive des Managements und Controllings
- ⇒ Verdeutlichen des Einflusses von Organisation, Kommunikation, eigenen Vorgehensweisen und Entscheidungen

Das Konzept:

Interaktives Unternehmensplanspiel mit Verkauf echter Produkte (Lego), nach Verhandlung Kunden über Preis und Menge

Simulation unternehmensspezifischer Rollen: Manager, Kunde, Controller, Produktivpersonal, Transportexperten, Qualitätsmanager ...

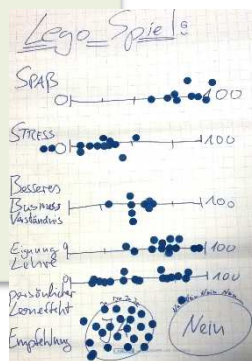
Problemorientiertes Lernen (POL), Verknüpfung von Theorie + Praxis sowie Interdisziplinarität

Aktivierung und Motivation der Studierenden durch Identifikation mit den Rollen => Stoffintensivierung



Ergebnisse:

- *Sehr positives Feedback der Studierenden und zusammenfassende Reflexion und Diskussion nach dem Spiel auf gutem bis sehr gutem Niveau
- *Nutzung von Erfahrungen und Ergebnissen als Bezugspunkte für Vorlesungsinhalte



Mehrwert:

Für die Studierenden:

- Bewusstes Erleben, wie Kennzahlen aus dem Controlling helfen, ein Unternehmen erfolgreich zu steuern, und wo ihre Grenzen als Steuerungsmodell liegen
- Entwickeln eines Gefühls für wirtschaftliche Prioritäten und die relevanten Zusammenhänge - interaktiv und „live“

Für die Lehrenden:

- Besseres Einschätzen des Verständnisses und Wissens der Studierenden zur Unternehmenssteuerung
- Betonung bestimmter Aspekte des Managements/Controllings, bis hin zu interkulturellen/kommunikativen Themen

Lessons learned und Ausblick:

Vielfältiger Einsatz möglich – auch in anderen Lehrveranstaltungen und für die wissenschaftliche Weiterbildung nutzbar

Erweiterbarkeit um weitere Aspekte möglich (z.B. Erleben von interkulturellen Divergenzen – bereits getestet)

Planspiel stellt eine Bereicherung für die Lehrenden und Lernenden dar