



KomFö 2017

1. Projekttitlel

Der Olakino¹ - Case:
Ein Planspiel zur gesundheitsfördernden Organisationsentwicklung

2. Kurze Beschreibung des Projektes

Im Master „Gesundheitsfördernde Organisationentwicklung“ treffen 15-25 Studierende aus ganz Deutschland in einem für sie meist neuem Setting aufeinander. Aufgrund unterschiedlicher Zugangsvoraussetzungen und Vorkenntnisse der Studierenden, sei es durch unterschiedliche Bachelorstudiengänge oder Praktikumserfahrungen, besteht eine hohe Heterogenität innerhalb der Jahrgangskohorte im Master. Die Studieneingangsphase ist dementsprechend geprägt vom Kennenlernen der Hochschule und der KommilitonInnen, sowie der Suche nach einem Zugang zu den kommenden Studieninhalten.

Mithilfe eines interaktiven Planspiels soll die gesundheitsfördernde Organisationsentwicklung in dem fiktiven Unternehmen Olakino simuliert werden. Hierfür werden den Studierenden eine Praxissituation (beispielsweise die Größe und Art des Unternehmens, Auslöser für die Organisationsentwicklung, Informationen zur Unternehmenskultur und weiteres) vorgegeben und entsprechende Rollen (z.B. Betriebsrat, Mitarbeiter, Arbeitssicherheitsfachkraft und weitere) und deren Einstellungen/Werte zufällig auf die Studierenden verteilt. Die Umsetzung der Organisationsentwicklung soll in Interaktion aller Studierenden, deren Vorwissen und Praxiserfahrungen, und in Kooperation mit den Lehrenden geschehen.

Das Planspiel wird in der ersten Studienwoche des ersten Semesters stattfinden und ist auf drei Tage angesetzt. Neben Einblicken in eine möglichst realistische Praxissituation sollen die gemachten Erfahrungen den Studierenden als Grundlage für die fachliche Bearbeitung und Vernetzung der Modul Inhalte des Studiums dienen. Zudem soll es dem anfänglichen Kennenlernen dienen sowie gruppensdynamische Prozesse in der Jahrgangsgruppe fördern, die sich zu Beginn des Masterstudiums nicht kennen.

Den Studierenden werden verschiedene Arbeitsmaterialien unterstützend zur Verfügung gestellt. Der Verlauf und die Ergebnisse des Planspiels werden am Ende gemeinsam analysiert und reflektiert. Des Weiteren werden die Inhalte und Ergebnisse des Planspiels von den Studierenden in Arbeitsblättern schriftlich festgehalten, um als Produkt für die Lehrenden für die folgenden Semester zur Verfügung zu stehen.

Die Spielleitung (in diesem Fall der Studiengangskoordinator) ist je nach Phase beobachtend, auf Anfrage beratend oder aktiv unterstützend tätig.

Das Ziel des Projekts ist, dass die Studierenden mithilfe der praxisorientierten Simulation einen ersten erfahrungsbasierten Zugang zu den theoretischen Inhalten der Module erhalten und deren Praxisbezug erkennen.

¹ Hawaiianisch für „Gesundheit“

3. Didaktische Einordnung

Das Planspiel soll die Teilnehmenden eine möglichst realistische und praxisbezogene Situation simulieren lassen. Dabei sollen in einem sicheren Rahmen mit genügend Raum für Kreativität eigene berufsrelevante Entscheidungen getroffen und Konsequenzen des Handelns erfahren werden.

Die autonome Arbeitsweise im Planspiel hilft sowohl soziale Fähigkeiten, als auch Verantwortungsbewusstsein und Verantwortungsbereitschaft zu entwickeln. Durch den ersten Einblick in die Hochschule und das soziale, sowie fachliche Orientieren, kann die Motivation der Teilnehmer am Studieren gesteigert sowie ihr Orientierungswissen gefördert werden. Weiterhin wird so das Kohärenzgefühl durch die Erforschung der eigenen Ressourcen gestärkt.

Eine abschließende Reflexion bietet die Möglichkeit, durchgeführte Handlungen sowohl inhaltlich als auch verhaltensbezogen zu diskutieren und aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten.

4. Zielgruppe

Wo ist das Projekt verankert?

FB/Studiengang

SGM/ Master „Gesundheitsfördernde Organisationsentwicklung“

5. Was ist das Ziel?

Welcher Problembereich soll verbessert werden?

Wissen und Verstehen

- Die Teilnehmer erhalten im Kontext des Planspiels einen ersten Zugang zu den im Studium enthaltenen Modulen und lernen diese kennen. Weiterhin werden die Inhalte der Module auf ein fiktives Praxisbeispiel angewandt. Die im Planspiel erarbeiteten Ergebnisse können im Verlauf des Studiums in jeglichen Modulen als Beispiel herangezogen werden und weiter ausgearbeitet werden.

Anwenden von Wissen und Verständnis

- Die Teilnehmer können die verschiedenen Modulinhalt interdisziplinär miteinander verknüpfen und in einen Zusammenhang setzen. Zudem können sie ihr Wissen und Verständnis aus ihrem individuellen Werdegang in neuen Zusammenhängen anwenden.

Einschätzungen formulieren

- Die Teilnehmer können ihr Wissen integrieren und trotz unvollständiger Informationen Einschätzungen formulieren, die soziale und ethische Verantwortung berücksichtigen.

Kommunikation

- Die Teilnehmer lernen sowohl das Setting der Hochschule und die Lehrenden, als auch ihre Kommilitonen/Innen kennen. Durch die kommunikationsfördernden Rollen innerhalb des Planspiels tauschen sich die Teilnehmer aus und setzen die Basis für die im weiteren Studienverlauf diversen Gruppen- und Projektarbeiten.

6. Was konkret wird entwickelt?

Welche Produkte liegen am Ende des Projekts vor?

- Schriftlich festgehaltenes Konzept für ein Planspiel
- Fallstudie, welche die Ausgangssituation und Rahmenbedingungen skizziert
- Arbeitskarten mit Erläuterungen zum Spielverlauf
- Rollenkarten, durch welche den Studierenden spezifische Rollen übertragen werden
- Ereigniskarten, die als Impulskarten durch die Spielleitung in die Gruppe gereicht werden können (z.B. Änderungen von Bedingungen)
- Arbeitsmaterialien (z.B. Blanko Projektplan)
- Schriftlich festgehaltenes „Briefing“ für die Lehrenden

7. Welche Ergebnisse werden erwartet?

- Die Studierenden haben eine Vorstellung von den Inhalten der Module und erkennen die berufliche Relevanz dieser im Kontext der gesundheitsfördernden Organisationsentwicklung.
- Durch die Integration der Professoren/innen in das Planspiel, können diese frühzeitig erkennen, welche Zugangsprobleme die Studierenden zum kommenden Lernstoff haben und können ihre Lerneinheiten darauf abstimmen und die Themen in den Seminaren aktiv aufgreifen.
- Die Professoren/Innen haben konkrete Beispiele, die sie im weiteren Studienverlauf wieder aufgreifen können und damit den Studierenden den Zugang zu theoretischen Inhalten erleichtern.
- Durch die aktive Auseinandersetzung mit Themen der gesundheitsfördernden Organisationsentwicklung entsteht ein vermehrter Austausch zwischen den Teilnehmern, so dass diese ihr fachliches Niveau, bezogen auf die einzelnen Fächer, reflektieren können. Damit können Lerndefizite frühzeitig erkannt und aufgearbeitet werden.
- Die Studierenden haben ihre Kommilitonen/Innen kennengelernt und haben durch die gemeinsame Bearbeitung des Planspiels ein Gruppengefühl in der Jahrgangskohorte entwickelt.
- Die Studierenden sind mit den Einrichtungen (z. B. Bibliothek, ZKI, Materialausgabe) der Hochschule vertraut und können diese selbstständig nutzen.
- Die Studierenden erhalten einen fachlich orientierten, auf Gruppenarbeiten vorbereitenden und kompetenzorientierten Einstieg in ihr Studium und sind daher zuversichtlich, dass sie ihr Studium erfolgreich gestalten können

8. Wie wird die Nachhaltigkeit des Projekts gesichert?

- Das Planspiel wird möglichst flexibel gestaltet. Die Rollen sind unabhängig von der genauen Anzahl der Studierenden und Lehrenden. Für die Studierenden wird es feststehende Rollen (ca. 15) und optionale Rollen (ca. 10) geben. Die Einbindung der Lehrenden geschieht fachlich und ist somit personenunabhängig.
- Sämtliche Materialien liegen in schriftlicher und digitaler Form vor und werden von dem Studiengangskoordinator verwaltet.
- Durch die Integration der Lehrenden in das Planspiel, insbesondere schon in die Entwicklung des Planspiels, können diese die Modulinhalte besser untereinander vernetzen und die im Rahmen des Planspiels erworbenen Erkenntnisse und Beispiele, im weiteren Studienverlauf wieder aufgreifen. Dies ermöglicht den Studierenden, neue, vor allem theoretische Inhalte besser zu verstehen und einen Praxisbezug herzustellen.

9. Welche finanziellen Mittel werden beantragt?

Werkvertrag und/oder studentischer/wissenschaftlicher Hilfskraftvertrag

1 HiWi (MA)- Vertrag: 33 h à 14,31 Euro/h (brutto) x 3,5 Monate = 1.652, 80 Euro

1 HiWi (MA)- Vertrag: 33 h à 14,31 Euro/h (brutto) x 3,5 Monate = 1.652, 80 Euro

1 HiWi (MA)- Vertrag: 33 h à 14,31 Euro/h (brutto) x 3,5 Monate = 1.652, 80 Euro

Gesamt: 4.958,40 Euro (brutto)

10. Kontakt	
(Studierende/r und/oder Lehrende/r der Hochschule Magdeburg-Stendal)	
Titel	
Vorname und Name	Svenja Sagunski
Fachbereich / Institut	SGM
E-Mail	svenja.sagunski@gmail.com
Titel	
Vorname und Name	Wanda Sophie Hellmann
Fachbereich / Institut	SGM
E-Mail	sophie.hellmann@yahoo.de
Titel	
Vorname und Name	Alexander Ciecholewski
Fachbereich / Institut	SGM
E-Mail	alexanderciechol@hotmail.de
Mentor	Herr Prof. Dr. Rahim Hajji
Fachbereich / Institut	SGM
E-Mail	rahim.hajji@hs-magdeburg.de
Unterschrift	