

Interaktive Simulationen

Frage: **Wie kann ich bei Studierenden berufsrelevantes Verhalten trainieren?**

Interaktionen mit Verhandlungspartnern, Kunden, Klienten oder im Gerichtssaal können simuliert werden, um bestimmte Verhaltensweisen zu üben und zu reflektieren. Auch das Hineinversetzen in bestimmte Positionen oder Sichtweisen lässt sich trainieren. Rollen können sowohl von Studierenden als auch Lehrenden oder externen PartnerInnen übernommen werden.

Geben Sie Vorbereitungszeit

Studierende benötigen einen klaren Arbeitsauftrag und Vorbereitungszeit. Sollen etwa Klimaschutzverhandlungen simuliert werden, müssen sie im Vorfeld die Positionen beteiligter Länder erarbeiten. Für die Simulation einer Gerichtsverhandlung kann ein ganzes Semester Vorbereitung nötig sein. Sollen Studierende ein neues Produkt vor einem fiktiven Unternehmensvorstand verteidigen, müssen sie dessen Fragen und Einwände antizipieren.

Geben Sie einen klaren Rahmen

Überlegen Sie vorher, wie das räumliche Setting in Anlehnung an die reale Situation gestaltet sein muss. Geben Sie im Vorfeld klare Hinweise zum Zeitrahmen und in welcher Form Sie ggf. eingreifen und die Simulation beenden. Um Vertrauen in die Methode zu wecken, sollten Sie vorher bekannt geben, wie die Auswertung erfolgen wird. Eine Videoaufnahme oder Notizen können dabei hilfreich sein. Auch der Hinweis, die Rolle nicht zu überziehen, also möglichst authentisch zu bleiben, ist wichtig, da Rollenspiele

sonst häufig ins Extreme fallen. Beenden Sie das Rollenspiel, indem Sie den Protagonisten danken.

Auf die Reflexion kommt es an

Wechseln Sie unbedingt das räumliche Setting zurück zu einer U-Form oder einem Kreis, um das „Aussteigen“ aus der Rolle zu ermöglichen. Erinnern Sie an Feedbackregeln. Lassen Sie zuerst die ProtagonistInnen sprechen und übergeben Sie ihnen auch das Abschlusswort.

Leitfragen der Reflexion können z.B. sein:

- Welches Verhalten / Argument war wirksam?
- Welche sprachlichen / körpersprachlichen Elemente hatten eine Wirkung auf das vorgegebene Ziel?
- Welche Verbesserungsideen haben Sie?

Lassen Sie zuerst die Studierenden Feedback geben, bevor Sie als Dozierende/r ergänzen.

Weiterführende Literatur:

Schaller, Roger (2006): Das große Rollenspiel-Buch: Grundtechniken, Anwendungsformen, Praxisbeispiele. Weinheim/Basel: Beltz Verlag.

Dißmann, Stefan (2003): „Die Einführung objektorientierter Gestaltungsprinzipien anhand von Rollenspielen.“ In: J. Siedersleben, D. Weber-Wulff (Hg.): Software Engineering im Unterricht der Hochschulen. Heidelberg: dpunkt.verlag.



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



Hochschuldidaktische
Arbeitsstelle (HDA)

Hochschulstraße 1
S 1|03
64289 Darmstadt

Didaktik-Hotline:
06151-16-76666

Dipl.-Soz. Annette Glathe
glathe@hda.tu-darmstadt.de

Dipl.-Päd. Diana Seyfarth
seyfarth@hda.tu-darmstadt.de

Claudia Weber, M.A.
weber@hda.tu-darmstadt.de

www.hda.tu-darmstadt.de