



Spielend zur Kompetenz?!

*Wirtschaftssimulationen als digitaler Erfahrungsraum zur Kompetenzentwicklung
im Rahmen der Bildung für nachhaltige Entwicklung*



1. Kompetenzentwicklung im Rahmen der Bildung für nachhaltige Entwicklung
2. Erfahrungsraum als geeigneter didaktischer Ansatz
3. Wirtschaftssimulation „SimCity“ als digitaler Erfahrungsraum
4. Potentiale und Herausforderungen

Gesellschaftliches Megathema Kompetenzen (Erpenbeck & Sauter, 2016)

- Kompetenzen als Wettbewerbsfaktor (Ebene des Individuums und der Institution)
- Bildungstrend ‚*shift from teaching to learning*‘
- Anpassungsfähigkeit und Flexibilität bzgl. antizipierter beruflicher Anforderungen

Fach- & Methodenkompetenz

(Learning to know)

Personale & Emotionale Kompetenz

(Learning to be)

Soziale & Kommunikative Kompetenz

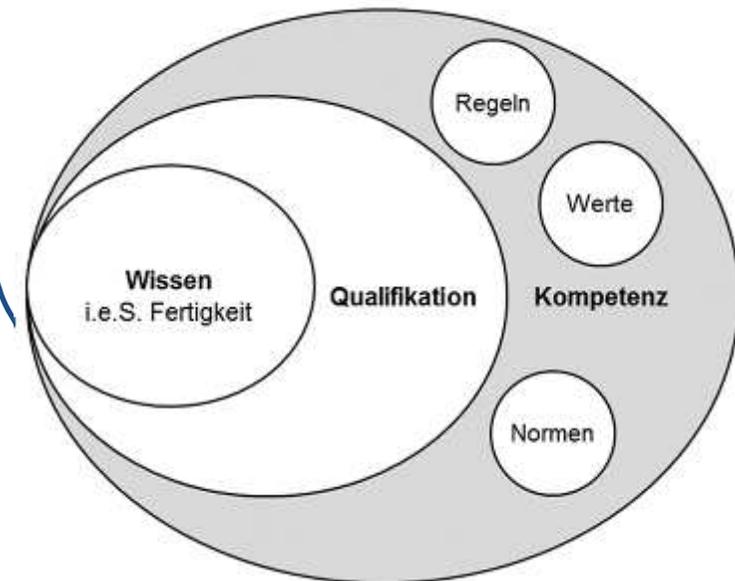
(Learning to live together)

Handlungs- & Gestaltungskompetenz

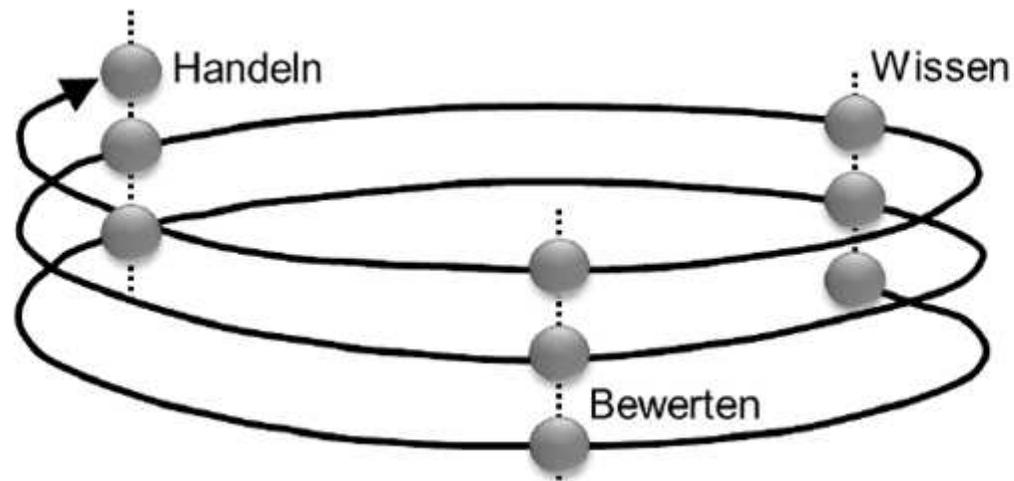
(Learning to do)

(vgl. Heyse 2017; Erpenbeck 2014)

Kompetenzen sind **kein Fachwissen**, sondern ermöglichen erst die Anwendung von Wissen und Fertigkeiten in konkreten Anforderungssituationen.



Kompetenzentwicklung als spiralförmiger Prozess



- kompetentes Handeln ist ein mehrstufiger Prozess
- Kompetenzen können **nicht vermittelt**, sondern nur **erworben werden** (Instruktion zur Konstruktion)

(in Anlehnung an Frank, 2010, S. 152)

Fach- & Methodenkompetenz

(Learning to know)

Personale & Emotionale Kompetenz

(Learning to be)

Soziale & Kommunikative Kompetenz

(Learning to live together)

Handlungs- & Gestaltungskompetenz

(Learning to do)

(vgl. Heyse 2017; Erpenbeck 2014)

Kompetenzen sind kein
Fachwissen, sondern
ermöglichen erst die
Anwendung von Wissen
und Fertigkeiten in konkreten
Anforderungssituationen.



Wissensweitergabe ist allein
noch **keine**
Kompetenzentwicklung!

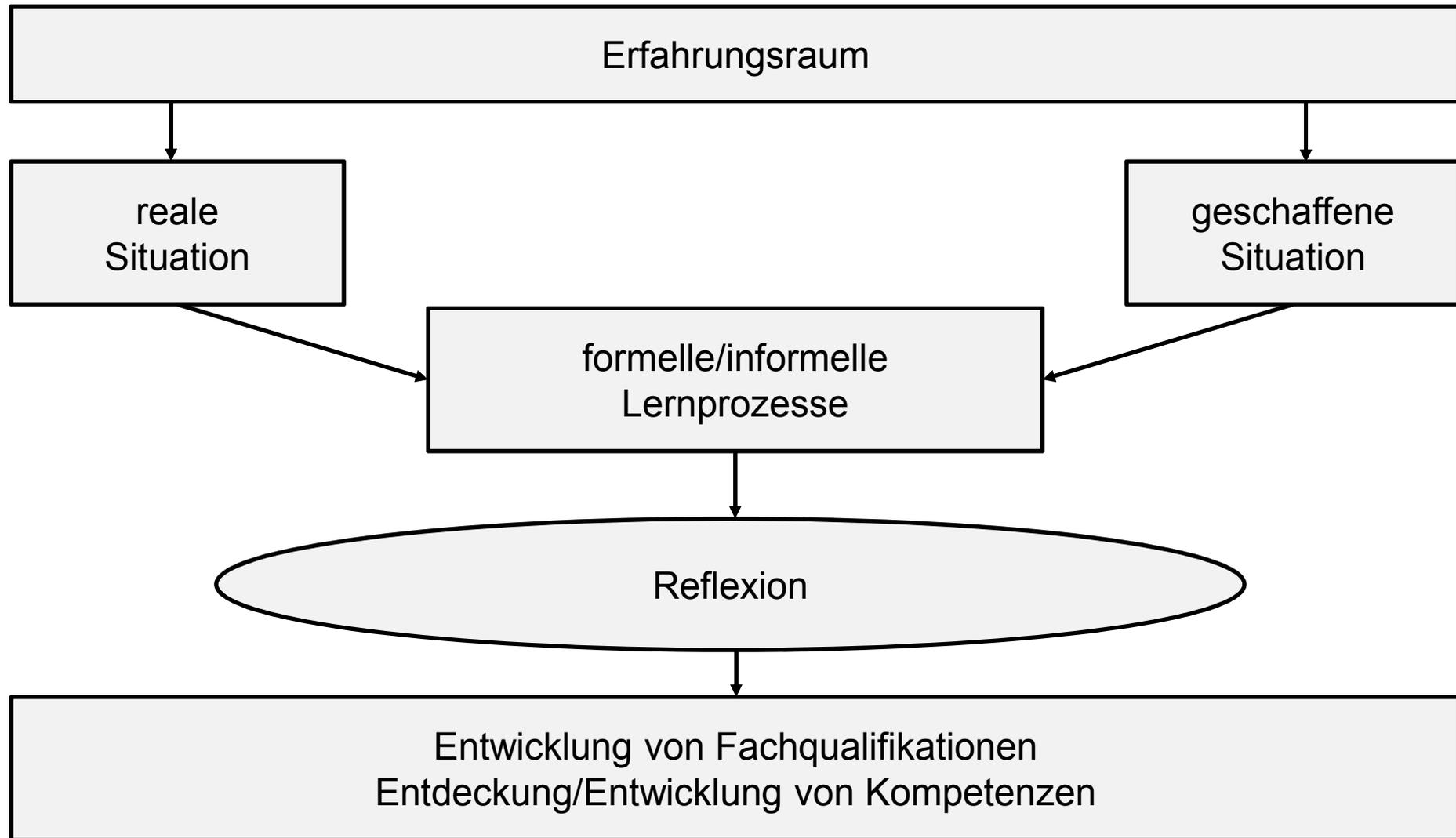
2. Erfahrungsraum als geeigneter didaktischer Ansatz

Ein Erfahrungsraum stellt eine Lehr-Lern-Situation dar, die strukturell-organisatorisch und didaktisch-methodisch so angelegt ist, dass dabei neues Wissen sowie Fertigkeiten und Fähigkeiten in fachlicher und sozialer Hinsicht erworben werden können (vgl. Wittwer, 2003, S. 21).

Weiterhin ermöglicht dieser den Teilnehmern, ihre Stärken und Kompetenz zu erfahren bzw. zu erproben.

Ein Erfahrungsraum kann einerseits in formalisierte Bildungsmaßnahmen integriert werden, andererseits aber auch als reale Situation der gesellschaftlichen Umwelt erfahren werden (Wittwer & Rose, 2015, S. 99; Wittwer, 2003, S. 20).

2. Erfahrungsraum als geeigneter didaktischer Ansatz



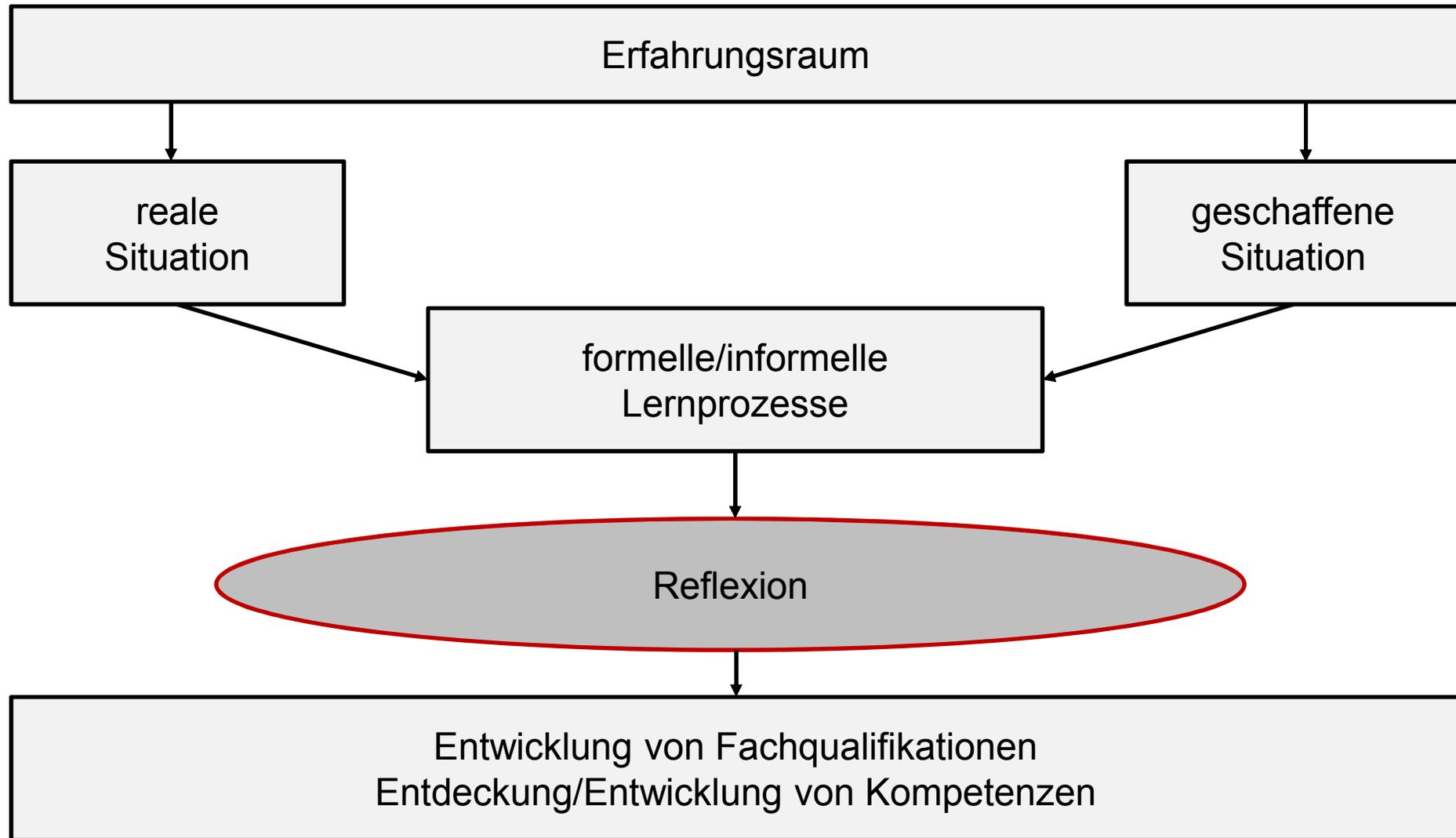
(vgl. Wittwer & Rose 2015)

2. Erfahrungsraum als geeigneter didaktischer Ansatz

Erfahrungsraum im Rahmen eines Lehr-Lern-Arrangements sollte:

- komplex, aktiv erlebbar und zeitlich begrenzt sein
- für Lernende eine neue Herausforderung darstellen
- eine unterstützende Begleitung durch den Lehrenden erfahren

2. Erfahrungsraum als geeigneter didaktischer Ansatz

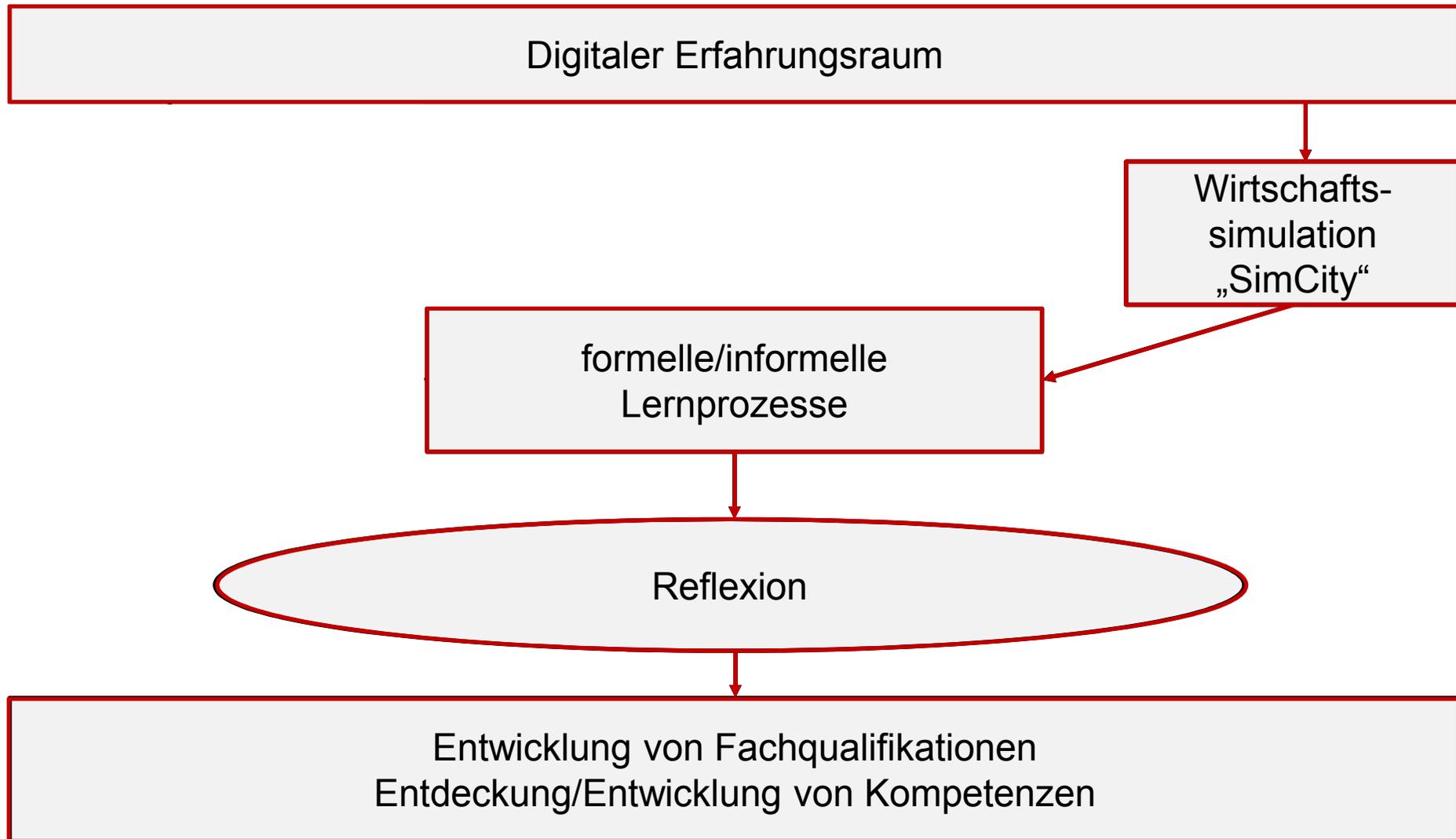


(vgl. Wittwer & Rose 2015)

Um die Herausforderungen des Erfahrungsraums bewusst erlebbar zu gestalten und den Lernprozess sowie die Lernergebnisse zu erkennen, sind die folgenden drei Reflexionsphasen notwendig (vgl. Wittwer 2010):

- 1. Einstiegsreflexion:** Bewusstmachen der eigenen Stärken der Teilnehmer
- 2. Prozessreflexion:** Erleben einer neuen herausfordernden Situation
- 3. Abschlussreflexion:** Bewusstwerden, welche Stärken und Kompetenzen bei der Bewältigung der Herausforderungen geholfen haben

3. Wirtschaftssimulation „SimCity“ als digitaler Erfahrungsraum



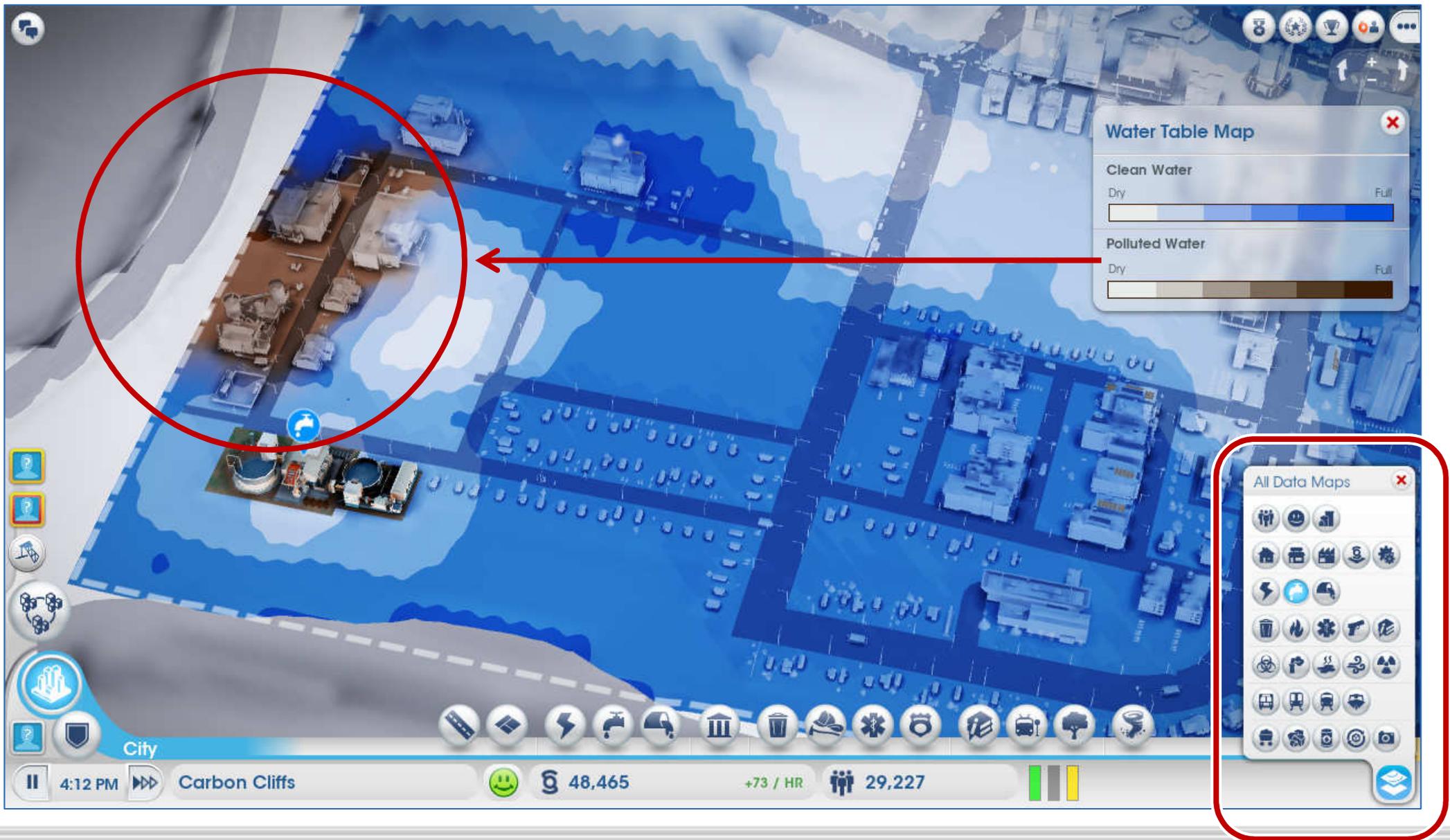
Modul „Nachhaltigkeitsmanagement“ (Master)

- Der Bildung für nachhaltige Entwicklung wird für die Erfüllung der gesetzten Nachhaltigkeitsziele eine wichtige Rolle zugeschrieben und stellt dabei die Basis für eine zukunftsfähige Gesellschaft dar.
- Ein Ziel des Moduls ist es, die Studierenden in die Lage zu versetzen, das Wissen und die Kompetenzen zu erwerben, die für die Gestaltung der Zukunft nach dem Leitbild einer nachhaltigen Gesellschaft erforderlich sind.

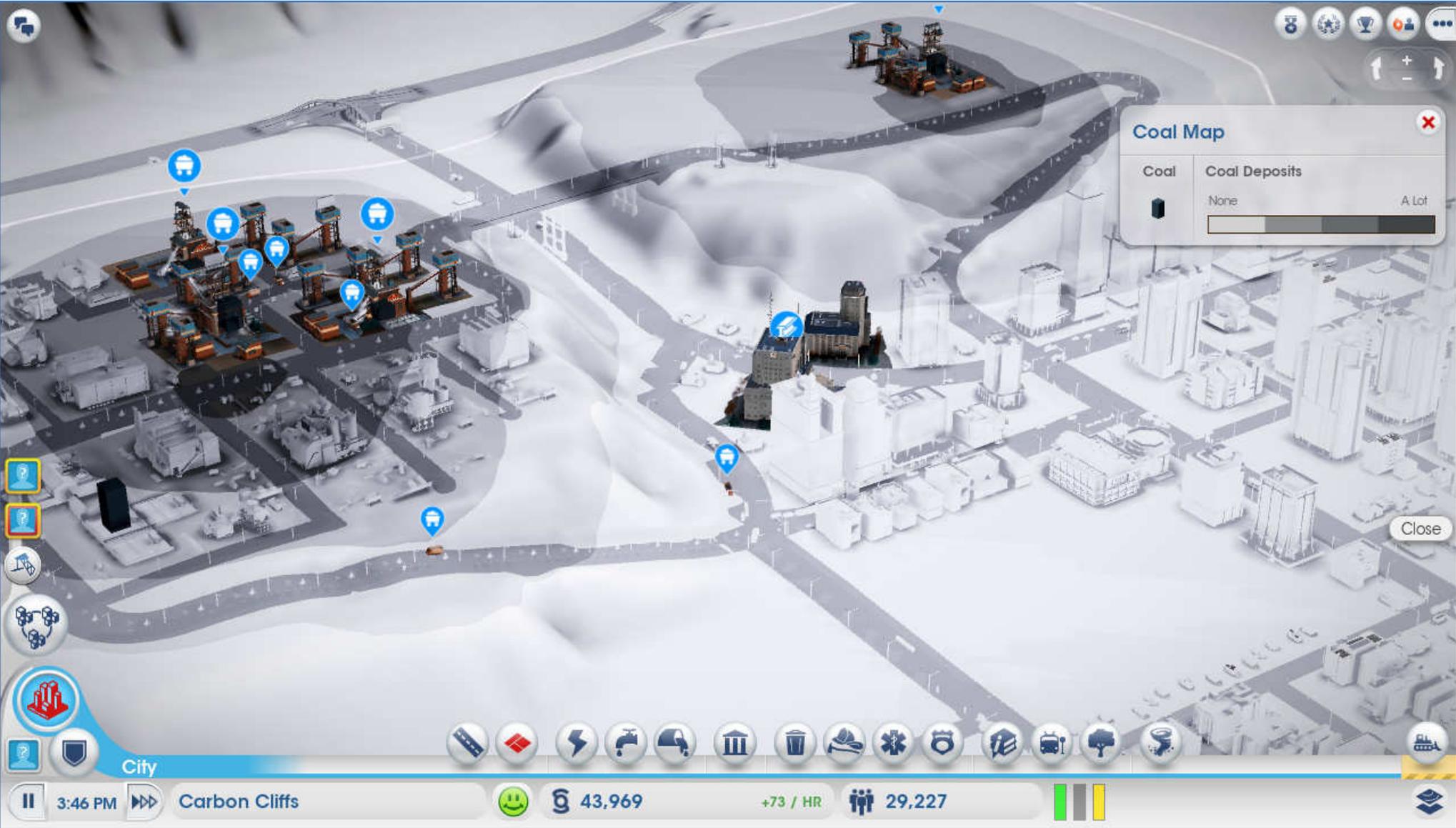
3. Wirtschaftssimulation „SimCity“ als digitaler Erfahrungsraum



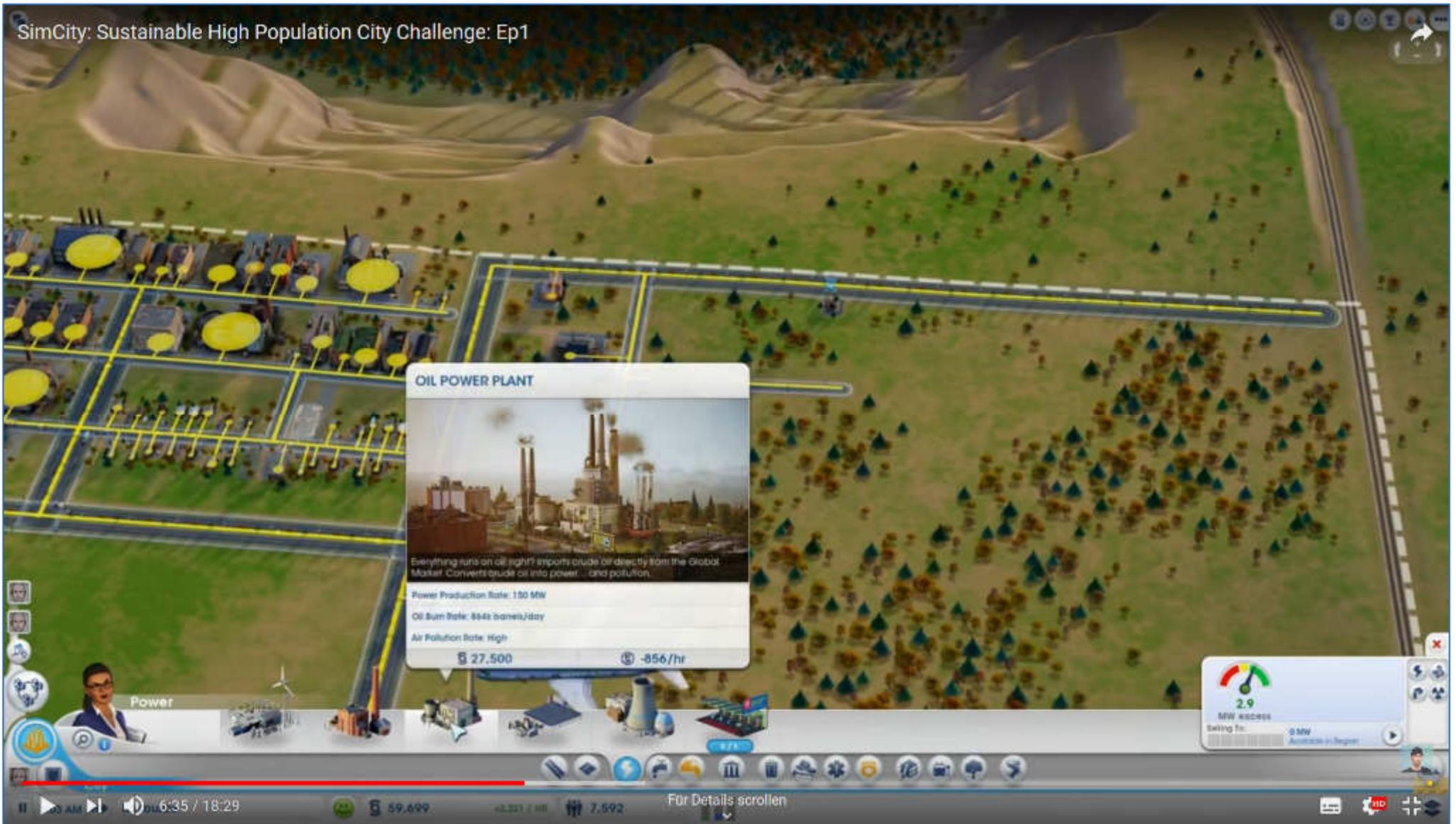
3. Wirtschaftssimulation „SimCity“ als digitaler Erfahrungsraum



3. Wirtschaftssimulation „SimCity“ als digitaler Erfahrungsraum



3. Wirtschaftssimulation „SimCity“ als digitaler Erfahrungsraum



3. Wirtschaftssimulation „SimCity“ als digitaler Erfahrungsraum

The screenshot shows the SimCity website interface. At the top, there is a navigation menu with the following items: MENU, REGIONEN, CLUB-KRIEGE, TIPPS & TRICKS, NEWS, FAN-KIT HERUNTERLADEN, and FOREN. The main content area is titled 'Erschaffe ein Öko-Paradies' and 'GRÜNTAL'. Below this, it says 'Grüntal begeistert mit einer Insel und zwei Stränden. Hier spielt die Natur eine tragende Rolle bei der Stadtentwicklung.' The central text reads 'ENTWICKELE DEINE NEUE STADT MIT EINZIGARTIGEN RESSOURCEN'. At the bottom, there are four product icons with labels: 'Recycling-Gewebe' (a stack of red and blue fabric), 'Yogamatten' (a rolled-up purple mat), 'Öko-Schuhe' (a pair of green flip-flops), and 'Baumwollbeutel' (a woven basket).

- Rollenteilung der Lehrenden in Erfahrungsräumen notwendig
- Umdenken: von der Erzeugungsdidaktik zur Ermöglichungsdidaktik
- Lernen in Erfahrungsräumen bedeutet auch aus Fehlern zu lernen
- Kompetenzentwicklung mit Hilfe des didaktischen Ansatzes des Erfahrungsraums auch in anderen Fachgebieten möglich (z.B. Gründungsausbildung)

Vielen Dank!

