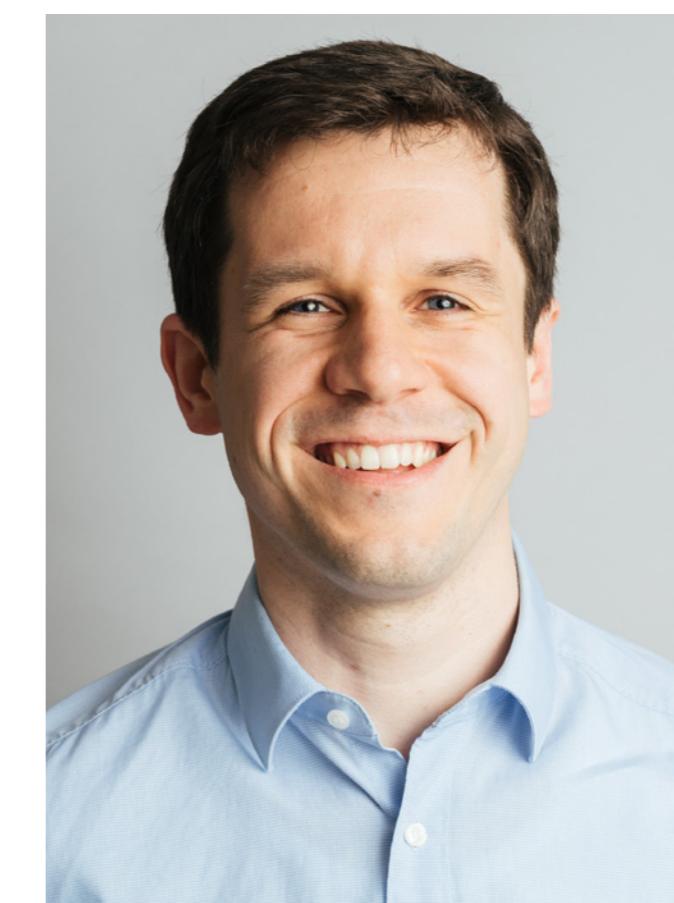


Preis der Lehre 2024/25

Kategorie: Beste Lehrveranstaltungsevaluation

Lehrende: Dr. Sophie Berg, Dr. Hendrik Wolter
FK II, Department für Wirtschafts-
und Rechtswissenschaften

Veranstaltung: Entscheidungen unter
Unsicherheit: Dilemmata der Nachhaltigkeit
spielerisch erfahrbar machen



Thema, Ziele, Struktur

Nicht erst seit der Corona-Pandemie überschneiden sich sowohl global als auch regional verschiedene Unsicherheiten: der Klimawandel und seine Folgen sowie stärker sichtbar werdende soziale Ungerechtigkeiten und die meisten Nachhaltigkeitsprobleme stellen in ihrer Überlagerung massive Herausforderungen für Einzelne sowie die Gesellschaft insgesamt dar. Sie sind zeitlich kaum abzusehen und zumeist von einem gesellschaftsübergreifenden Zustand des Aushaltens und Abwartens geprägt anstatt von aktivem, lösungsorientiertem Handeln. Insbesondere in solchen Zeiten von Unsicherheiten und zeitlichen Unabsehbarkeiten spielen Resilienz und Handlungsfähigkeit, aber vor allem auch auf emotional-psychischer Ebene Durchhaltevermögen und Widerstandsfähigkeit eine hervorgehobene Rolle. Studierende, die sich mit Nachhaltigkeitsherausforderungen beschäftigen, benötigen daher vor allem ein ausgeprägtes Reflexionsvermögen, um Ambivalenzen und Ambiguitäten (produktiv) aushalten zu können.

Zur Erlangung dieser Resilienz und Reflexionsfähigkeiten braucht es Räume zur Auseinandersetzung und spezielle Zugänge. Vor allem der Einsatz von spielbasiertem Lernen oder *serious gaming* hat hier gezeigt, dass durch die intuitive und fehlerfreundliche Herangehensweise im Spiel die Auseinandersetzung mit überkomplexen Situationen und Unsicherheiten gefördert werden kann.

Vor diesem Hintergrund wird in diesem Seminar anhand von *Serious Games* die Diversität des Nachhaltigkeitsdiskurses und seiner inhärenten Dilemmata sowie Spannungsfelder erfahrbar gemacht. Durch einen wechselnden Prozess aus *Serious Games* und der anschließenden angeleiteten Reflexion der eigenen Rolle im Spiel, des thematischen Sachverhaltes sowie den Umgängen mit Spannungsfeldern, Dilemmata und Konflikten auf einer Meta-Ebene, wird Studierenden ermöglicht, sich Nachhaltigkeitsdilemmata auf neue Weise zu nähern und dabei entsprechende Kompetenzen zum Umgang auszubauen.

Ziele dieses Seminars sind, dass die Studierenden ...

- ihre eigenen Wertvorstellungen kennenlernen sowie reflektieren und beurteilen können, inwiefern moralisches Handeln zur Lösung von Situationen bzw. auch zur Ursache von Spannungen im jeweiligen Nachhaltigkeits- und Entscheidungskontext beiträgt.
- die Rolle von Kooperation im Umgang mit überkomplexen und unvollständigen Informationen kennenlernen und reflektieren können, wann und warum sie sich für oder gegen Kooperation entscheiden.
- die Reflexion der eigenen emotional-psychischen Situation in den jeweiligen Entscheidungs- und Aushandlungssituationen erlernen, um sich selbst und ihr Handeln im Kontext von Nachhaltigkeitsdilemmata besser einordnen und verstehen sowie verarbeiten zu können.



Spieldorf beim Serious Game *Gifts of Culture*

Ablauf

Die Veranstaltung startet mit einer Auftaktsitzung zur generellen Einführung und zur Vermittlung grundsätzlichen Wissens zu Reflexion und Dilemmata. Anschließend findet die Veranstaltung wöchentlich statt, wobei sich Spiel- und Reflexionssitzungen jeweils abwechseln. Es wird somit alle zwei Wochen ein *Serious Game* gespielt und dieses jeweils in der darauffolgenden Woche tiefgehend reflektiert. Insgesamt werden so sechs *Serious Games* in der Veranstaltung gespielt und reflektiert. Die *Serious Games* beschäftigen sich mit unterschiedlichsten Themen im Nachhaltigkeitskontext, von Klimapolitik über soziale Gerechtigkeit bis hin zu gemeinsamer Waldbewirtschaftung. Die Reflexion der *Serious Games* erfolgt dann entlang von vier Ebenen: persönlich-emotional, normativ, thematisch-wissenschaftlich und relational. Hierfür werden verschiedene Leitfragen für die Reflexion zur Verfügung gestellt sowie kurze Inputs zum thematisch-wissenschaftlichen Kontext gegeben, in den sich das jeweilige *Serious Game* und die Erfahrungen einordnen lassen. Dadurch können die Studierenden angeleitet und dennoch offen ihre eigenen Erfahrungen reflektieren, diese in den größeren Kontext einordnen und Learnings über das Spiel und die Veranstaltung hinaus für ihre persönliche Entwicklung und ihren späteren Berufsweg gewinnen. Durch den repetitiven Charakter des Spielens und Reflektierens lernen die Studierenden, Dilemmata der Nachhaltigkeit nicht nur zu erkennen und zu diskutieren, sondern vielmehr ihre eigene Rolle darin und mögliche Umgangsstrategien hierfür zu erkennen und zu reflektieren. Das Semester endet mit einer Abschlussitzung, in der die abschließende Reflexion der Veranstaltung angeleitet wird.



Spieldorf beim Spielen des *Serious Games WoodBanks*

Der Preis der Lehre wird gefördert durch: