

## **Inhaltsverzeichnis**

**Projektsimulation mit SIMULTRAIN 7**

**2**

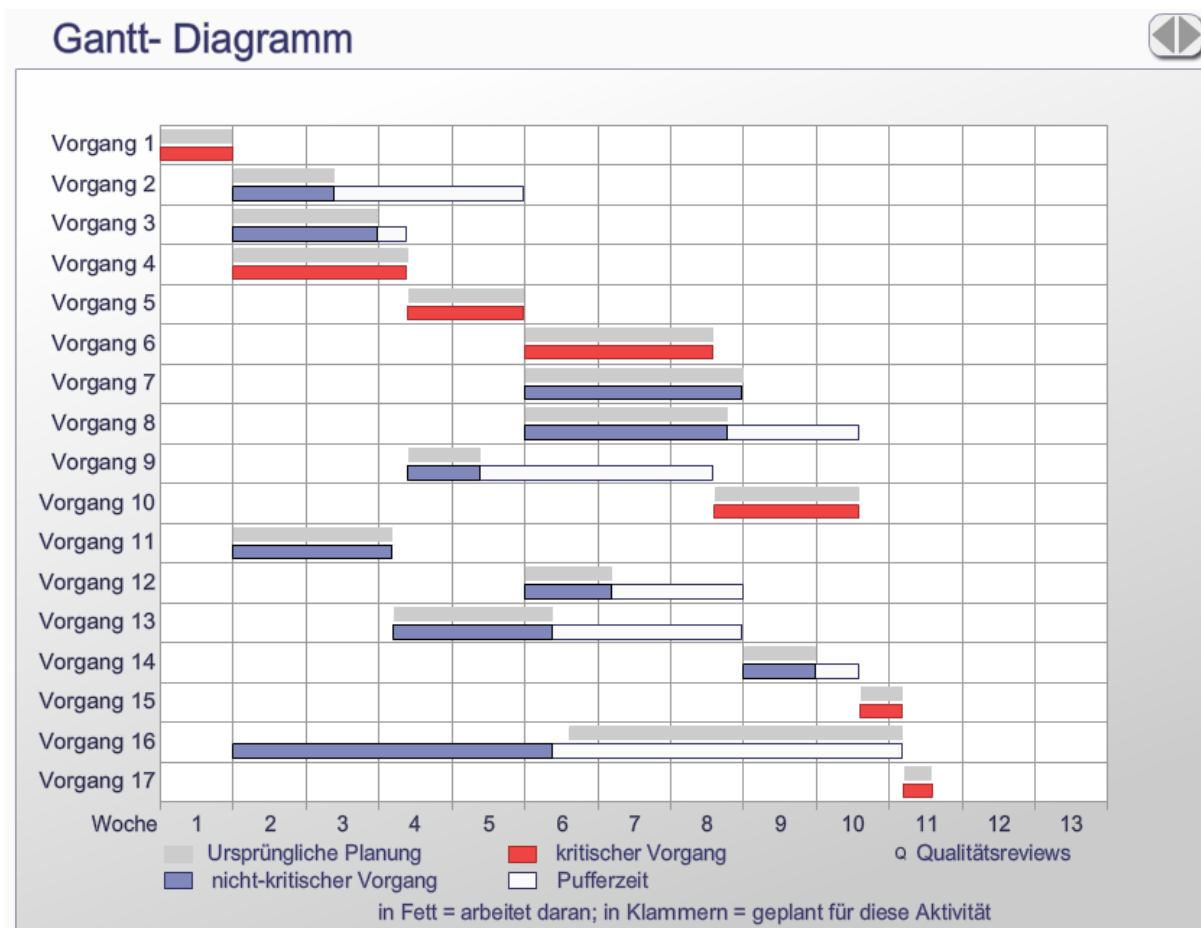
# Projektsimulation mit SIMULTRAIN 7



Für die Projektsimulation SIMULTRAIN, die vorwiegend in der betrieblichen Erwachsenenbildung eingesetzt wird, konnte mit dem Hersteller STS eine Vereinbarung für die beruflichen Schulen in Baden-Württemberg mit interessanten Konditionen getroffen werden.

## Warum Projektsimulation?

Die Arbeit in Projekten bestimmt in hohem Maße den betrieblichen Alltag. Daher hat das Thema „Projektkompetenz“ in den letzten Jahren vielfach Eingang in die Lehrpläne beruflicher Schulen gefunden. Traditionell wird im Unterricht anhand einfacher, aus der Lebens- bzw. Arbeitswelt der Schülerinnen und Schüler entnommener Beispiele die Planung von Projekten vermittelt. Dabei werden insbesondere die Darstellungen mit Netzplänen oder Gantt-Diagrammen sowie die sachgerechte Aufgabenstrukturierung thematisiert.



Die Durchführung der geplanten Projekte erfolgt nur selten. Dadurch können aber die Besonderheiten des Projektmanagements von den Schülerinnen und Schülern, wie die Reaktion auf Planungsfehler, Kostenüberschreitungen oder krankheitsbedingten Ausfall von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, nicht erfahren werden. Auch eine sachgerechte Reaktion auf diese Störungen wird nicht eingeübt.

## Was ist Projektsimulation?

Kalender													
Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	Heute Montag	Dienstag		Mittwoch			Donnerstag		Freitag				
8:00	Abteilungstreffen	Coaching Lilian		Wöchentliches Meeting			Telefonkonferenz: Grove						
9:00		Telefonkonferenz Dirk											
10:00				Coaching Weston			Statusbericht Projekt M73						
11:00	Meeting Jeff	Vorbereitung GBS		Prüfstelle									
12:00	Kick-off Novax Projekt												
13:00													
14:00													
15:00													
16:00	Reise nach York												
17:00													
18:00													
19:00													

Die Projektsimulation setzt dort an, wo der traditionelle Unterricht aufhört. Die Schülerinnen und Schüler erleben die tägliche Arbeit eines Projektmanagers hautnah und lernen, Entscheidungsalternativen abzuwägen und Kompromisse einzugehen, um den Projekterfolg sicherzustellen. Der Einfluss der Lehrkraft beschränkt sich auf die Lösung technischer Probleme. Sie greift nicht aktiv in den Spielablauf ein. Am Ende der Simulation werden die Einzelergebnisse präsentiert und diskutiert.

## Was ist SIMULTRAIN?

Bei SIMULTRAIN haben die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, ein vom Hersteller bereits vollständig geplantes Projekt, z. B. die Organisation eines internationalen Fußballturniers, im Rahmen eines Internetspiels durchzuführen. Der Zeitaufwand kann zwischen 6 und 12 Unterrichtsstunden liegen.



## Wie arbeitet SIMULTRAIN?

Zunächst sind die Projektaktivitäten geeigneten Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern zuzuordnen sowie Meetings, Mitarbeiterinnen- und Mitarbeitergespräche und Fortbildungen für die nächsten 3 oder 4 Spielwochen einzuplanen. Anschließend startet das Projekt.

Dabei schlüpfen jeweils 4 Schülerinnen bzw. Schüler gemeinsam in die Rolle des verantwortlichen Projektmanagers bzw. der verantwortlichen Projektmanagerin.

Das multimediale Konzept und eine mitlaufende Spieluhr versetzt die Projektgruppe immer wieder in neue Situationen, die schnelle gemeinsame Entscheidungen verlangen, z. B. dauern Vorgänge länger, es müssen Entscheidungen über Computer oder Büroausstattung getroffen werden oder die Mitarbeitermotivation lässt zu wünschen übrig.

### Entscheiden Sie! Projektmarketing


Reto fragt, wie viel Zeit Sie dem Projektmarketing widmen wollen.

✓ Ich entscheide:  Da die Direktion das Projekt gestartet hat, ist Marketing überflüssig.

✓ Ich entscheide:  Ich denke, ich muss dem Projektmarketing einige Zeit widmen. Ich beabsichtige, 2 Stunden pro Woche damit zu verbringen.

Entscheidungsmöglichkeiten

Der Projekterfolg wird automatisch über Kennzahlen ermittelt und ein virtueller Coach kommentiert die getroffenen Entscheidungen.



**Feedback des Coachs:** Eine schwierige Situation ohne effizientes Projektmarketing wird die Direktion Ihr Projekt vielleicht nicht unterstützen.

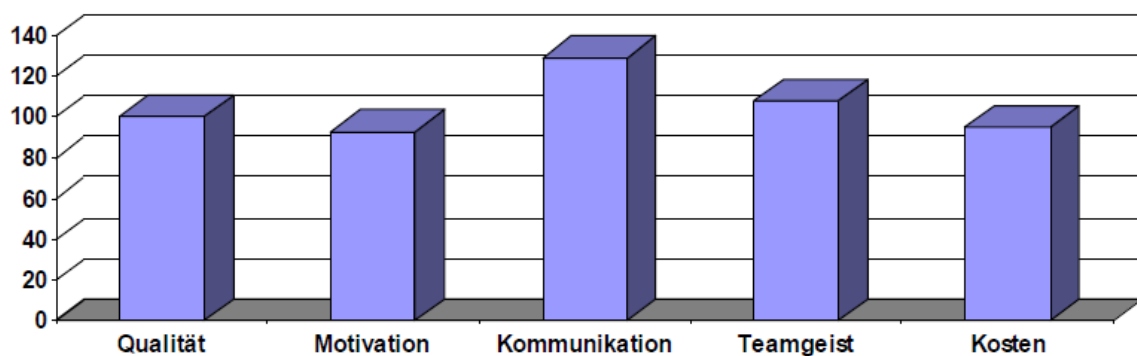
Die Meinung des Trainers

Zum Schluss wird in einem Projektbericht eine kommentierte Zusammenfassung des Spielverlaufs ausgegeben.

#### Das könnte man noch verbessern:

- Man muss sich zunächst mit dem Wesentlichen beschäftigen, Dringendes und Wichtiges nicht verwechseln. Sie haben mit einer Entscheidung zu lange gezögert.
- Man sollte nicht auf den kritischen Pfad fixiert sein und unkritische Vorgänge vernachlässigen. Bestimmte unkritische Vorgänge sind kritisch geworden: dies ist fast immer ein Zeichen für schlechtes Management!
- Es ist so weit wie möglich zu vermeiden, Mitarbeiter von einzelnen Vorgängen vor deren Abschluss abzuziehen.
- Kontakte mit dem Kunden dürfen nicht vernachlässigt werden.
- Sie sollten nicht zu viele Personen an einem Vorgang arbeiten lassen, das ist ineffektiv.

#### Resultat



Verbesserungsvorschläge im Projektbericht

#### **Für wen eignet sich SIMULTRAIN?**

Als Schularten (Klassen) für den Einsatz der Simulation eignen sich besonders die kaufmännische Berufsschule (insbesondere die IT-Berufe oder Industriekaufleute), das kaufmännische Berufskolleg II, das Wirtschaftsgymnasium (Fach Wirtschaftsinformatik), das Technische Gymnasium „Management und Technik“ oder auch die Fachschule für Betriebswirtschaft sowie die Fachschule für Technik und die Meisterschule.

Durch die einfachen Spielregeln, die vor Spielbeginn einstellbare Geschwindigkeit und den motivierenden Spielablauf ist der Einsatz natürlich auch in weiteren Bildungsgängen, in denen Projektkompetenzen vermittelt werden sollen, sinnvoll.

#### **Welche Vorstrukturen werden benötigt?**

Die Schülerinnen und Schüler sollten über Fähigkeiten in der Planung von Projekten verfügen und Gantt-Diagramme oder Netzpläne kennen.

**Welche technischen und organisatorischen Voraussetzungen benötigt SIMULTRAIN?**

Da SIMULTRAIN als Internetanwendung auf den Servern der Fa. STS gespielt wird, genügt je Gruppe ein internetfähiger PC mit Lautsprechern. Jede Gruppe erhält einen Zugangscodex und spielt eine Simulation in 2 oder 3 Perioden. Das Spiel kann jederzeit unterbrochen und fortgesetzt, aber nicht zurückgesetzt werden. Getroffene Entscheidungen können daher nicht rückgängig gemacht werden.

**Wie wird SIMULTRAIN lizenziert?**

Die Vereinbarung sieht vor, das Produkt für 20 Euro (zzgl. USt.) je Lizenz und je Simulationsdurchlauf anzubieten. An einer Simulation nehmen 4 Personen teil, so dass sich ein Preis von 5 Euro (zzgl. USt.) je Schülerin bzw. Schüler und Spiel ergibt.

Interessierte Schulen können beim Landesinstitut für Schulentwicklung in Stuttgart per Fax Lizenzcodes beantragen und erhalten dann von der Fa. STS zum Quartalsende eine Rechnung. Ein entsprechendes Online-Formular findet sich unter <http://www.lsbw.de/beruf/material/kfm/Planspiel>

**Wo erhalte ich weitere Informationen über SIMULTRAIN?**

Einen kurzen Einblick in den Unterricht mit dem Produkt bietet eine Beilage zu der nächsten Ausgabe der ZPG-Mitteilungen für kaufmännische Schulen. Zusätzliche Informationen finden sich auf der Homepage [www.stsd.de](http://www.stsd.de) des Herstellers.

**Wie werden die Lehrkräfte geschult?**

Die ZPG für kaufmännische Schulen beginnt noch in diesem Schuljahr mit Fortbildungen. Dabei werden regional Tagesveranstaltungen angeboten, an denen je zwei Lehrkräfte einer Schule teilnehmen können. Diese haben dann die Aufgabe, ihre Kolleginnen und Kollegen vor Ort zu informieren.

Für Rückfragen steht Ihnen Herr Schleider, Max-Weber-Schule Freiburg, zur Verfügung ([karsten.schleider@max-weber-schule.de](mailto:karsten.schleider@max-weber-schule.de)).

*Karsten Schleider*

□