



## Lehrpreis 2010

### Prof. Dr. Sabine Hofmeister, Dr. Anja Thiem, Dipl.-Umweltwiss. Annemarie Lindner

Lehrveranstaltung: *Planspiel „Goseburg“ in Vorlesung und Übung „Grundlagen der Umweltplanung“*

#### Rahmenbedingungen & Inhalte

Das Planspiel „Goseburg“ wurde in die aus Vorlesung und Übung bestehende Lehrveranstaltung „Grundlagen der Umweltplanung“ integriert und im SoSe 2009 für Studierende des zweiten Semesters im Leuphana-Bachelor mit Major Umweltwissenschaften und für den Studiengang Umweltwissenschaften im Modul Umweltplanung angeboten. Es umfasste 4 SWS.

Während die Vorlesung der Einführung in die planungstheoretischen und -methodischen Grundlagen diente, wurden die vermittelten Grundlagen in der Übung anhand von Beispielen aus der Planungspraxis, vertiefend behandelt und kritisch reflektiert. Das Element Planspiel diente dabei als Klammer beider Lehrformen: die in der Vorlesung vermittelten theoretischen und methodischen Kenntnisse wurden durch ihre Anwendung in einem fiktiven Planungsprozess greifbar und erlebbar.

#### Zielsetzung

Den Studierenden wurde ein Raum zur Aneignung und Vertiefung fachlicher und sozialer Kompetenzen eröffnet. So wurden Fachkenntnisse zu den wichtigsten Konzepten, Methoden und Instrumenten der Umweltplanung vermittelt. Ziel war es, die Studierenden zu ermutigen und zu befähigen, das Gelernte auf spezifische Planungsfälle in der (räumlichen) Umweltplanung und den Umweltfachplanungen anzuwenden.

#### Methodisch-didaktisches Vorgehen

Die methodisch-didaktische Konzeption des Planspiels war darauf angelegt, die planungstheoretischen und -methodischen Inhalte anhand eines (fiktiven) Planungsfalles zu veranschaulichen. Die Studierenden eigneten sich spielerisch planerische Methoden in der Auseinandersetzung an und konnten deren Bedeutung nachvollziehen und erleben. Die in der Vorlesung vermittelten Bewertungs- und Entscheidungsverfahren wurden erprobt und damit gleichsam auf ihre und Wirkungsweise hin überprüft. In der Übung stand jeweils eine Arbeitsphase der Fallbearbeitung für die Rollengruppen im Mittelpunkt. Die „Experten/innen“ übernahmen die Stundengestaltung, vermittelten nötiges Fachwissen und wurden von den Lehrenden darin unterstützt, interaktive Lehrformen, wie Welt-Café, Rollenspiel, Metaplan und Fish- auszuprobieren.

#### Besonderheiten

Das Element Planspiel eignete sich in besonderer Weise dafür, inter- und transdisziplinäres Arbeiten zu lernen. Es ermöglichte die Anwendung theoretisch und methodisch recht anspruchsvoller (und z. T. recht abstrakter) Wissensbestände auf lebensweltliche Problemlagen und mithin deren kritische Reflexion und ggf. Modifikation. Indem die Studierenden gefordert waren, eigenständig zu agieren, trug die Arbeit im Planspiel wesentlich zur Ausbildung originärer Denk- und Handlungsformen und der Problemlösungskompetenzen bei. Im Rahmen einer das Planspiel abschließenden „Bürgerversammlung“ erlebten die Studierenden, dass und wie sie individuell zu einer gemeinsamen Entscheidungsfindung beitragen können.

[www.leuphana.de/sabine-hofmeister.html](http://www.leuphana.de/sabine-hofmeister.html) – [www.leuphana.de/anja-thiem.html](http://www.leuphana.de/anja-thiem.html)  
[www.leuphana.de/annemarie-lindner.html](http://www.leuphana.de/annemarie-lindner.html)