



Horst Otto Mayer | Willy Kriz (Hrsg.)

Evaluation von eLernprozessen

Theorie und Praxis

Oldenbourg

5.2.4 Beispiel: Aktuelle Evaluationstrends beim Fernplanspiel MARGA

Seit Beginn des MARGA-Fernplanspiels (s.o.) tragen die Teilnehmenden aktiv dazu bei, dass das MARGA Unternehmensplanspiel stetig verbessert und erweitert wird. Durch wertvolle Anregungen, Hinweise und konstruktive Kritik zeigen die Teilnehmenden im Rahmen der sich an einen MARGA Wettbewerb anschließenden Bewertung auf, wo Verbesserungspotenzial und Handlungsbedarf liegen. Die Evaluationspraxis hat somit bei MARGA Business Simulations eine lange Tradition, wird außerordentlich geschätzt – und ständig weiterentwickelt. Die derzeitigen Trends liegen darin, umfassende summative Evaluationen am Ende eines Fernplanspiel-Wettbewerbs durch mehrere kleine Umfragen während des gesamten Planspielverlaufs zu ersetzen (im Sinne einer formativen Evaluation) und die Erkenntnis daraus unmittelbar im laufenden Planspiel-Wettbewerb für ein proaktives Tutoring der Teams zu nutzen. So profitieren nicht erst die Teilnehmenden in der nächsten Wettbewerbsrunde von einem höheren Maß an Qualität, sondern auch die Teilnehmenden des aktuellen Fernplanspiels können direkt einen signifikanten Nutzen aus ihrem Feedback und den damit verbundenen Anregungen an MARGA ziehen.

Die Evaluationspraxis bei MARGA hat über viele Jahre einen standardisierten Fragebogen am Ende einer Teilnahme vorgesehen. Die ausscheidenden Teams in den jeweiligen Runden haben bislang am Ende ihrer Teilnahme eine Email mit einem standardisierten Fragebogen als PDF-Datei zugeschickt bekommen, der ausgefüllt und an die MARGA Business Simulations gefaxt oder per Email zurückgeschickt werden konnte. Dieser Fragebogen wurde vom gesamten Team ausgefüllt – pro Team wurde also ein Fragebogen eingereicht und von MARGA ausgewertet. Hierdurch wurden bereits wertvolle Anregungen übermittelt, wenngleich oftmals lediglich ein Teammitglied den Fragebogen für das gesamte Team ausgefüllt hat und dadurch kaum differenzierte Bewertungen zustande kamen. Der erste Teil des Fragebogens enthielt sowohl Angaben zur Teamgröße und -zusammensetzung (Fachrichtungen, Funktion

im Unternehmen, Branche, etc.) als auch Angaben zu einzelnen Personen (Alter der Teammitglieder, Ausbildung, etc.). In einem zweiten Teil wurde die Zufriedenheit mit dem MARGA Fernplanspiel-Wettbewerb (Software, Service, Unterlagen, WBTs, etc.) und die Einstellung der Teilnehmenden zur Weiterempfehlung von MARGA abgefragt. Die Möglichkeit, am Ende des Fragebogens eine Teilnahmebestätigung zu bestellen, galt als Maßnahme, um den Teilnehmenden einen Anreiz zur Beantwortung des gesamten Fragebogens zu geben.

Die Motivation, die Evaluationspraxis von MARGA grundlegend zu überdenken und weiterzuentwickeln, wurde insbesondere dadurch initiiert, dass die Änderungen, die im Nachgang zu einer erfolgten Bewertung vorgenommen wurden, meist erst den Teilnehmenden folgender Planspiel-Wettbewerbe zugute kommen. Daraus ergab sich im Umkehrschluss die Forderung, ein proaktives und kontinuierliches Tutoring während des gesamten Planspiel-Wettbewerbs zu gewährleisten. Ein weiterer Grund für die angestoßenen Veränderungen liegt darin, dass technologische Trends und die damit verbundenen Möglichkeiten im Rahmen moderner Software-Anwendungen eine Verbesserung der Evaluationspraxis gut unterstützen.

Die neue Umfrage-Software erlaubt die flexible Gestaltung von Fragebögen sowie die automatisierte Zusendung an die Teilnehmenden. Diese erhalten nun nicht mehr einen umfangreichen Fragebogen am Ende Ihrer Teilnahme, sondern kleinere Umfragen in spezifischen Phasen des MARGA Fernplanspiel-Wettbewerbs. So werden beispielsweise im Anschluss an das einführende Web-Kick-Off, welches für jedes Team durchgeführt wird, die Zufriedenheit und die Effizienz des Kick-Offs abgefragt. Gleiches geschieht nach den Feedback-Gesprächen, die nach der Hauptrunde ebenfalls per Web-Konferenz durchgeführt werden. Die einzelnen Phasen des Planspiels sind darüber hinaus von verschiedenen inhaltlichen Schwerpunkten geprägt: So werden beispielsweise die Themen Strategien umsetzen, Engpasssituationen meistern, Ressourcen optimieren und Marktpotenziale schöpfen fokussiert. Kleine Umfragen über den gesamten Planspielverlauf hinweg fragen ab, ob die Teilnehmenden mit der Wissensvermittlung und -anwendung zufrieden sind, ob sie sich inhaltlich gut gerüstet fühlen und ob die entsprechenden Zusammenhänge in MARGA erkannt und genutzt wurden. Resultiert aus diesen Umfragen, dass einzelne Teilnehmende oder ganze Teams Nachholbedarf haben oder mit den genutzten Lehrmethoden oder -inhalten nicht zufrieden sind, so kann ein MARGA Tutor direkt Kontakt aufnehmen, um Defizite auszugleichen, aktive Unterstützung anzubieten oder auch inhaltliche Themen zu vertiefen. Damit ist gewährleistet, dass jedes Team den angestrebten Lernerfolg realisiert, sich gut betreut fühlt und direkt von Verbesserungen profitiert. Die Kommunikation dieser Maßnahmen an die Personalverantwortlichen führt zudem zu einer hohen Zufriedenheit bei den Kunden und macht sowohl den Lernerfolg als auch die Performance einzelner Teams messbar.

Ein großer Vorteil der neuen Evaluationspraxis bei MARGA ist, dass nicht mehr ausschließlich gesamte Teams, sondern einzelne Teammitglieder eine Bewertung abgeben können. Damit können schwächere Teammitglieder aufgefangen oder Dissonanzen im Team ausgeglichen werden. Zudem ist das Evaluationsverfahren an sich für den Teilnehmenden als auch für MARGA Business Simulations einfacher und zeitsparend. Der Teilnehmende erhält eine Email mit der Aufforderung zur Bewertung sowie einem Link zu dem web-basierten Fragebogen. Dieser wird online ausgefüllt und abgeschickt, ohne dass er zunächst heruntergela-

den, ausgedruckt und zugefaxt werden müsste. Durch die Zusendung mehrerer kleiner Umfragen während des gesamten Fernplanspiels wird zudem die Motivation der Teilnehmenden gefördert, eine phasenspezifische Bewertung abzugeben. Denn nun wird nicht mehr ein sehr umfangreicher Fragebogen am Ende der Teilnahme eingefordert, sondern je nach thematisierten Inhalten und individuellem Bedarf kommen nun spezifische Fragen zum Einsatz. Da der Fernplanspiel-Wettbewerb bis zu einem halben Jahr andauern kann, ist dies ein großer Vorteil: Die Teilnehmenden bewerten nun nicht mehr erst am Ende Ereignisse und Inhalte aus früheren Phasen des Fernplanspiels, deren Effizienz und Zufriedenheit eventuell durch spätere Erfahrungen im Planspielverlauf verzerrt sind, sondern erhalten zeitnah die Möglichkeit, die Erfahrungen und Anregungen direkt zu formulieren. Die Nutzung der neuen Evaluationspraxis für ein proaktives Tutoring ist dabei von zentraler Bedeutung. Teilnehmende bzw. Tutoren haben jederzeit die Möglichkeit, organisatorische, technische oder inhaltliche Unterstützung einzufordern bzw. anzubieten. Die Resultate der phasenspezifischen Umfragen geben Hinweise auf die Zufriedenheit und den Lernerfolg eines Teams – und ermöglichen so ein gezieltes Tutoring. Dies erhöht nicht nur die Qualität des MARGA Fernplanspiel-Wettbewerbs, sondern insbesondere auch das Lernergebnis und die Lernerfahrung bei jedem einzelnen Teilnehmenden.