

Unterrichtsplanung für Rollenspiele im Bereich der Führungskonzepte

Schule: HTL Mössingerstraße

Lehrplan der Höheren Lehranstalt für Elektrotechnik - Abendschule

Klasse: 4 AAIF (Abendschule)

Zeit: 2 Lehreinheiten zu je 45 Minuten (insgesamt 90 Minuten)

Anzahl Schülerinnen und Schüler: 24

Gegenstand: Betriebswirtschaft und Management (BWM)

- 1. Thematik**

- 2. Voraussetzungen (personell, inhaltlich, zeitlich, methodisch, materiell)**

- 3. Zielsetzungen für die Schüler/innen (fachlich, personal, sozial)**

- 4. Zu erwartende Herausforderungen und Handlungsmöglichkeiten**

Ad 1)

Im Lehrfach Betriebswirtschaft und Management sollten den Schülerinnen und Schüler möglichst anschaulich - durch kurze Rollenspiele - diverse Führungskonzepte als Managementtools auf eine spielerische Art und Weise näher dargestellt werden.

Im Bereich der Führung von Mitarbeitern gibt es zwei Extreme, nämlich einen sehr autoritären oder einen sehr kooperativen Führungsstil anzuwenden. Dazwischen gibt es eine jede Menge an Mischformen.

Bei einem autoritären Führungsstil ist der Entscheidungsspielraum der Führungskraft sehr groß, hingegen der Entscheidungsspielraum der Gruppe (der Mitarbeiter) sehr klein. Bei einem kooperativen Führungsstil ist dies genau der umgekehrte Fall. Dazwischen gibt es wiederum eine Vielzahl an Führungsstilen, wiederum autoritär an einem Ende, patriarchalisch, beratend, konsultativ, partizipativ und letztendlich delegativ am anderen Ende.

Ad 2)

Die Rollenspiele sollen den Schülerinnen und Schülern die Führungsstile und die dabei einhergehenden Probleme zwischen Vorgesetzten und Mitarbeiter näherbringen. Jeder der zuvor genannten sechs Führungsstile soll durch ein von der Lehrperson vorgegebenes Rollenspiel, bestehend aus dem Vorgesetzten, einem Mitarbeiter und zwei Beobachtern in der Klassengemeinschaft vorgestellt werden.

Somit sind insgesamt sechs Rollenspiele mit jeweils vier Schülerinnen und Schüler. Insgesamt beteiligt sich somit die ganze Klasse an den sechs Stück Rollenspielen.

Zeitlich dauert jedes Rollenspiel für sich maximal 10 Minuten. Jede Gruppe bekommt von der Lehrperson eine geeignete Spielsituation als Rahmenbedingung vorgegeben.

Die einzelnen Schülerinnen und Schüler der jeweiligen Rollenspielgruppe bekommen von mir ebenso eine kurze Einweisung in das Thema, wobei der jeweilige Mitarbeiter im Spiel als Problemstellung überhaupt nicht mit dem Führungsstil des Vorgesetzten zurechtkommt. Der Mitarbeiter/Vorgesetzte hat die Aufgabe anhand eines vorgegebenen Beispiels die Situation zu entschärfen und bestenfalls eine Lösung zu finden, die für den Vorgesetzten aber auch für den Mitarbeiter zukünftig zufrieden stellt.

Jeweils zwei Beobachter pro Gruppenrollenspiel gibt es. Einer der Beobachter hat die Aufgabe das Verhalten und die strategischen Ansätze des Vorgesetzten im Gespräch zu erfassen und im Nachhinein das generelle Auftreten des Vorgesetzten gegenüber seinem Mitarbeiter zu beurteilen.

Der zweite Beobachter hat genau die umgekehrte Aufgabe zu absolvieren. Dieser hat die Aufgabe das Verhalten und die strategischen Ansätze des Mitarbeiters im Gespräch zu erfassen und im Nachhinein das generelle Verhalten des Mitarbeiters gegenüber seinem Vorgesetzten zu beurteilen.

Für die notwendigen Materialien werden die Stühle und Tische in der Klasse verwendet.

Ad 3)

Die Zielsetzung in der Durchführung dieser Rollenspiele ist das Voraugenführen der verschiedenen zuvor genannten Führungsstile und die damit einhergehenden Probleme und Spannungen zwischen Führungskraft und Mitarbeiter. Letztendlich sollte von beiden Seiten erkannt werden, dass am Ende des Tages nur ein verständnisvolles Miteinander gewinnbringend für das Unternehmen ist. Durch die Rückmeldungen der Beobachter sollten die Führungskraft, aber auch der Mitarbeiter wertvolle Inputs erhalten, wie sie zukünftig in ähnlichen Situationen vielleicht besser reagieren können.

Am Ende der durchgeführten Rollenspiele werden nochmals in der Klassengemeinschaft die entstandenen Situationen und die Schwierigkeiten, welche diverse Führungsstile mit sich bringen, besprochen.

Ad 4)

Die Herausforderungen für die Schülerinnen und Schüler bei diesen sechs Rollenspielen wird das jeweilige Gegenüber sein, da der jeweilige Führungsstil des Vorgesetzten dem jeweiligen Mitarbeiter sehr missfällt.

Die Schülerinnen und Schüler sollen dabei lernen, welche Wirkung diverse Führungsstile auf das Gegenüber haben und was letztendlich auch das Gegenüber an Beitrag leisten kann, damit diverse Führungsstile nicht zu größeren Konflikten im Unternehmen führen.

Zeitaufwand:

Einleitung:	10 Minuten
Durchführung der Rollenspiele:	60 Minuten
Schlussbesprechung:	20 Minuten

Ziele/Kompetenzen:

Ich kann die einzelnen Führungsstile benennen.

Ich kann die einzelnen Führungsstile erklären.

Ich kann die Unterschiede der einzelnen Führungsstile herausarbeiten.

Ich kann die Vor- und Nachteile der jeweiligen Führungsstile darlegen.