

**Konferenz „Lehr-Lernkonferenz meets ICM & beyond“  
am 04./05.12.2025 an der Hochschule Osnabrück**

**„Persönlichkeit trifft Didaktik: Lernräume für eine Welt im Wandel“**

**Poster**

**„PaCMuN – ein Point-&-Click-Adventure als virtueller Lernraum für Management und Nachhaltigkeit“**

Prof. Dr.-Ing. Rainer Pusch, Prof. Dr.-Ing. Philipp Lensing, Prof. Dipl.-Des. Thomas Hofmann  
(Hochschule Osnabrück)

**Abstract**

Wie können komplexe betriebswirtschaftliche Zusammenhänge und Nachhaltigkeit in technischen Studiengängen so vermittelt werden, dass Studierende aktiv und eigenverantwortlich lernen? Das Projekt *PaCMuN* entwickelt hierfür ein innovatives Lehr-Lernformat in Form eines Point-&-Click-Adventures. Durch interaktive Szenarien, narrative Einbettung und spielmechanische Rückmeldungen werden ökonomische und nachhaltigkeitsbezogene Inhalte in erfahrbare Lernräume übertragen. Die Studierenden übernehmen Entscheidungen im Spiel, erleben deren Konsequenzen und reflektieren diese im Hinblick auf vernetztes Denken, Selbstwirksamkeit und Problemlösungskompetenzen.

Das didaktische Konzept verbindet Gamification mit niedrigschwelliger Technologie und fördert so Motivation, kritisches Denken und berufsrelevante Schlüsselkompetenzen. Iterativ und interdisziplinär mit Studierenden entwickelt, umfasst *PaCMuN* die Konzeption didaktischer Szenarien, die Umsetzung von Prototypen sowie die Evaluation in der Lehre.

Der Beitrag [...] zeigt auf, wie digitale Spielräume Lernprozesse aktivieren, Persönlichkeitsentwicklung unterstützen und zur chancengerechten Teilhabe beitragen können. Diskutiert werden sowohl Potenziale für eine nachhaltige Lehre als auch Herausforderungen der Integration spielbasierter Ansätze in die Hochschuldidaktik.