



Tertia Edusoft 2003

Dr. Willy Kriz

Ludwig Maximilians Universität
Department Psychologie
München

Potenziale von Planspielmethoden

LMU

Ludwig-Maximilians-Universität München



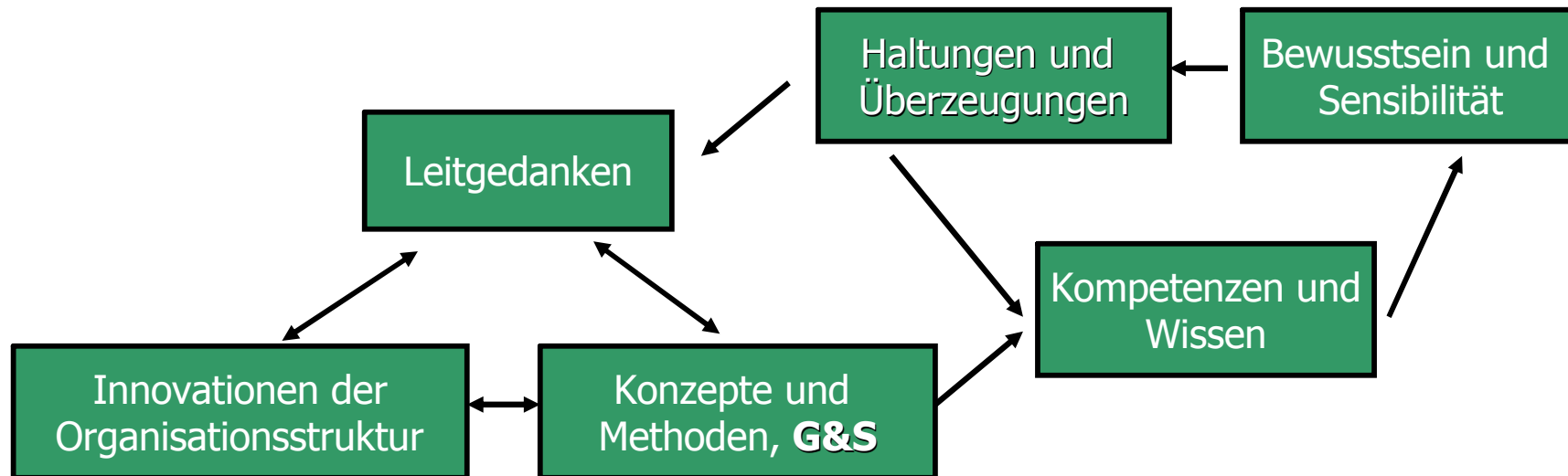
1. Ziel: Individuelles und Organisationales Lernen
2. Methode zur Zielerreichung: Planspiele
3. Potenzial: Planspiele als problemorientierte Lernumgebungen
4. Nutzen des Potentials: 40 Qualitätskriterien für Planspiele

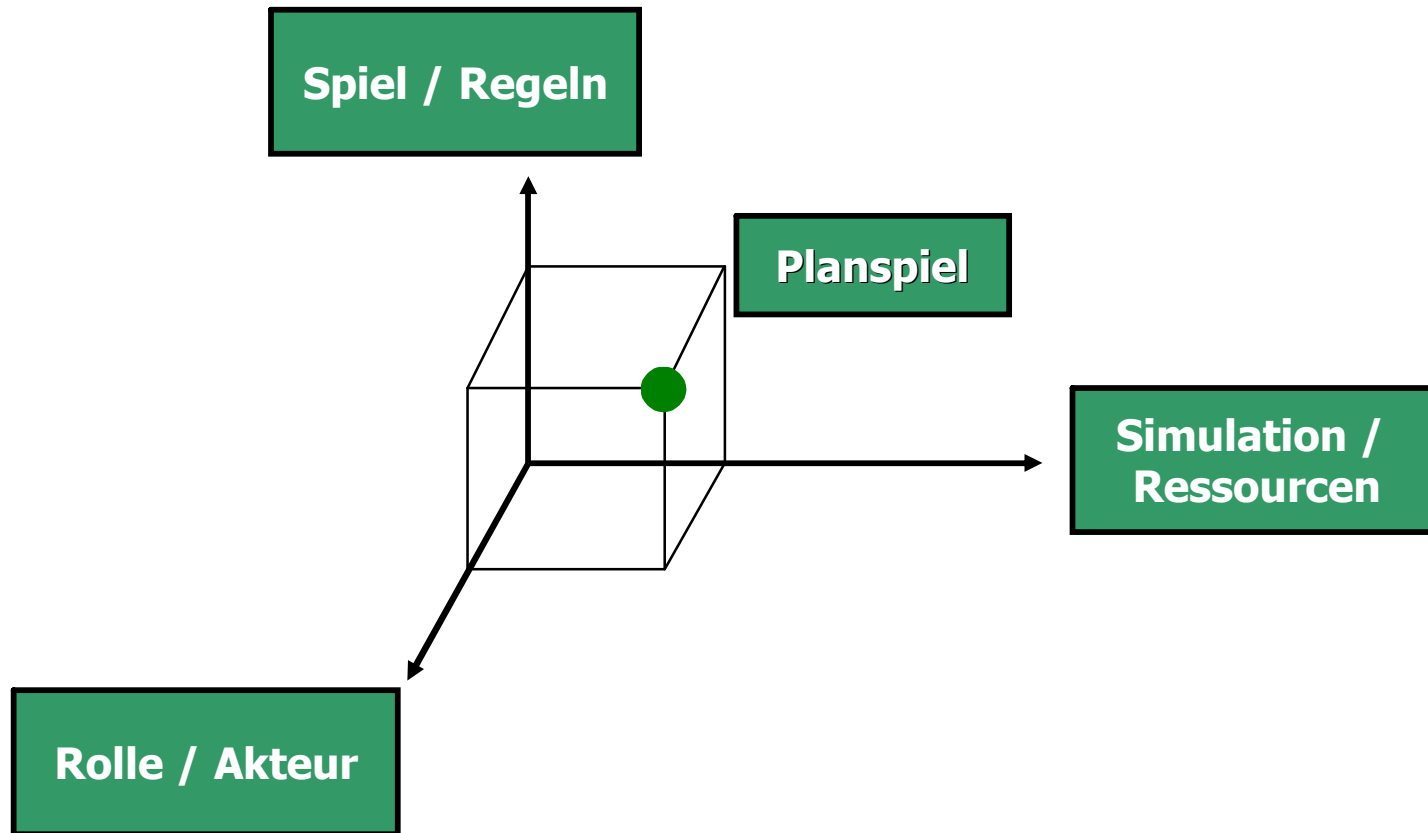
Um zu „Überleben“ müssen sich Menschen (Employability), Gruppen und Organisationen (Existenz als soziales System) kontinuierlich an die Veränderungen innerer und äußerer Umwelt-Bedingungen anpassen.

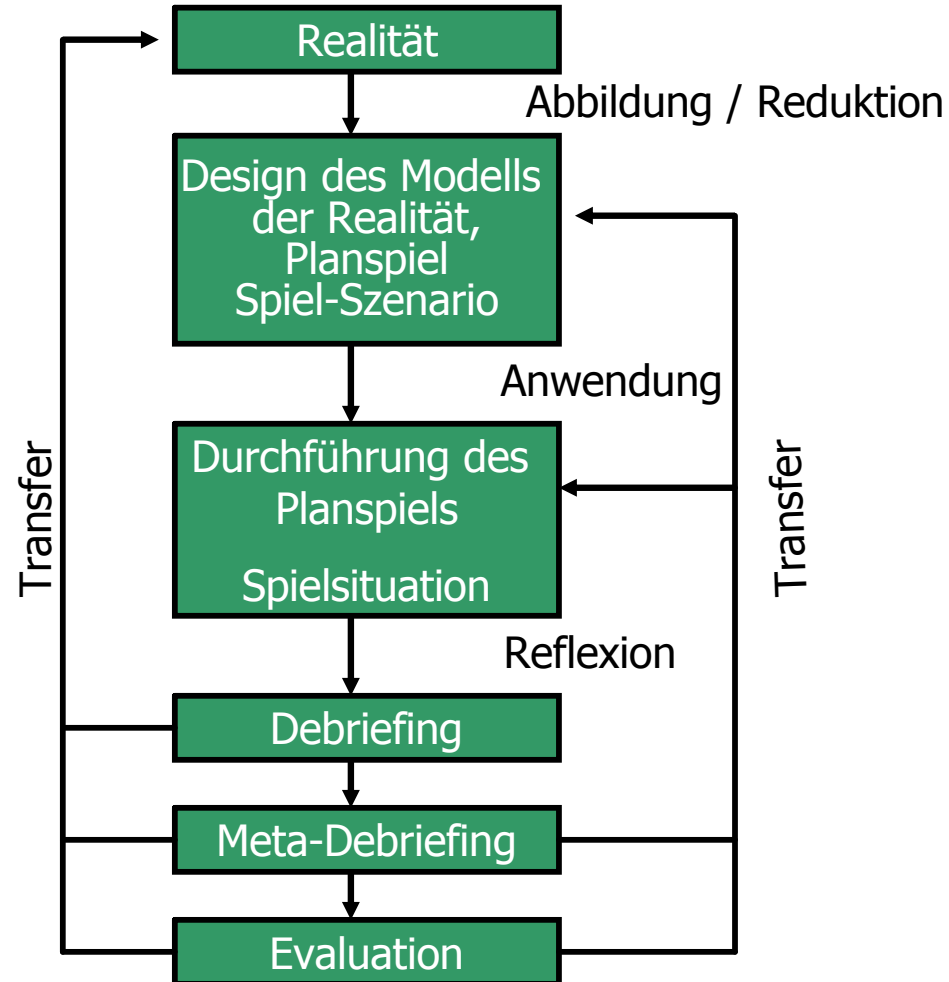
→Lernen

Veränderung innerer Bedingungen durch Bildung neuer mentaler Modelle und Handlungskompetenzen sowie äußerer Bedingungen durch aktive Gestaltung der Lebensumwelt.

Veränderung innerer Bedingungen durch Bildung neuer sozialer Repräsentationen und Gestaltung der eigenen sozialen Prozesse (Strukturen, Strategien, Kultur der Organisation) und äußerer Bedingungen (durch Interessensvertretung).







- Aus-, Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen führen vielfach nicht dazu, dass die Teilnehmer reale komplexe Anforderungen ihres Berufes angemessen bewältigen können.
- Ausgebildete können ihr theoretisches Wissen nicht effektiv genug in notwendige Handlungskompetenzen für die Praxis umsetzen.
- Es wird in der traditionellen Lernkultur lediglich sog. **“träges Wissen”** erworben.

Überwinden der Kluft: Problemorientiertes Lernen mit Planspielen

Der Ansatz des problemorientierten Lernens fordert:

- 1) Komplexe und authentische Kontexte, Anregung zu erfahrungsorientiertem Lernen in dem Methoden- und Handlungskompetenzen gefördert werden
- 2) Multiple Kontexte, Lernen unter multiplen Perspektiven, Perspektivenvielfalt und interdisziplinäres Arbeiten
- 3) Soziale Kontexte, Team-Lernen, Teamarbeit, kooperatives Lernen
- 4) Instruktionale Kontexte, angemessene Unterstützung vom Lehrer, Reflexion und Artikulation von Lern- und Problemlöseprozessen

Überwinden der Kluft: Problemorientiertes Lernen mit Planspielen

Planspiele sind problemorientierte Lernumgebungen

- 1) In Planspielen werden Teilnehmer mit realen authentischen Problemlöse- und Entscheidungssituationen konfrontiert. Planspiele ermöglichen als "Fehlerfreundliche Umwelten" Probehandeln, d.h. das Planen, Ausführen und Optimieren von Handlungsstrategien (mit unmittelbarer Rückmeldung über den Handlungserfolg).
- 2) Planspiele ermöglichen Perspektivenvielfalt und interdisziplinäres systemisches Denken in Zusammenhängen.
- 3) Planspiele fordern Problemlösen im Team, es sind vielfältige soziale Kontexte im Planspiel abgebildet (Konflikt, Kooperation, Führung usw.).
- 4) Das Debriefing dient der Reflexion sachlicher und gruppenspezifischer Aspekte des Planspiels und dem Transfer in die reale Arbeitswelt.

Qualitätskriterien für Planspiele

1. Lernziele sind realistisch und klar definiert
2. Zielgruppe/n sind realistisch und klar definiert
3. Die Einsatzfelder des Planspiels sind realistisch und klar definiert
4. Zeitlicher Ablauf und Spielstruktur sind klar und deutlich definiert
5. Das Planspiel ist im definierten Zeitrahmen vollständig spielbar
6. Spielregeln und Spielerrollen sind klar und deutlich definiert
7. Alle notwendigen Materialien, Spielbeschreibungen, Ressourcen usw. sind für eine erfolgreiche Spieldurchführung vorhanden
8. Die notwendigen Trainerqualifikationen sind klar und deutlich formuliert und die Planspieltrainer können diese auch umsetzen
9. Die notwendigen Spielerqualifikationen sind klar definiert

Qualitätskriterien für Planspiele

10. Die Verständlichkeit von schriftlichen Spielunterlagen ist sehr hoch (Bedienungsanleitungen, Trainer- und Spielerhandbücher usw.).
11. Die vorhandenen schriftlichen Spielunterlagen sind angemessen ausführlich
12. Es existieren klare Hinweise zur Einbettung des Planspiels in einen umfassenderen Lehr/Lernkontext (Bezug zu Curriculum)
13. Das Spiel bietet sehr gute Visualisierungen von simulierten Abläufen und Strukturen
14. Das Spiel bietet attraktive, haltbare und einfach handhabbare Materialien
15. Das Spieldesign unterstützt eine leicht verstehbare und intuitive Benützung des Spiels für Trainer und Spieler

Qualitätskriterien für Planspiele

16. Das Spiel ist mit angemessenem Aufwand bedienbar
17. Das Spiel ist mit angemessenem Aufwand auswertbar
18. Das Spiel bietet ein gutes Aufzeichnungs- und Auswertungssystem (Entscheidungsprozesse, Veränderung von Systemindikatoren und Erreichung der Lernziele sind jederzeit nachvollziehbar)
19. Das Spiel bietet angemessene Flexibilität (z.B. kann man Spielschritte zurück gehen und Entscheidungen rückgängig machen)
20. Das Spiel bietet ein motivierendes / interessantes Spielszenario
21. Das Spiel bietet ein für die Spieler angemessenes Ausmaß an Ungewissheit
22. Das Spiel regt zum Nachdenken über Systemzusammenhänge, zu Strategieentwicklung und Einschätzung von Folge- und Nebenwirkungen von Problemlösealternativen an

Qualitätskriterien für Planspiele

23. Das Spiel bietet eine Vielzahl an Interaktionssituationen zwischen Mitspielern
24. Das Spiel regt zu Perspektivenvielfalt an und zu einem Verständnis unterschiedlicher Rollen-Interessen
25. Das Spiel bietet einen für die Zielgruppe angemessenen Realitätsbezug
26. Spielregeln, Rollen und simulierte Ressourcen entsprechen realen authentischen Situationen
27. Zentrale Faktoren und Zusammenhänge der Realität wurden im Spielmodell korrekt abgebildet
28. Das Spiel hat eine für die Zielgruppe angemessene Komplexität (keine längere Unter- oder Überforderung)

Qualitätskriterien für Planspiele

29. Im Spiel existieren jeweils verschiedene Handlungsalternativen (realistischer Handlungs- und Entscheidungsspielraum für die Spieler)
30. Kompetente Spieler/Teams erzielen bessere Spielergebnisse (gemessen an den Lernzielen) als weniger kompetente Spieler/Teams
31. Die zentralen Lernziele werden von der Mehrheit der Spieler erreicht
32. Das Spiel bietet eine angemessene Kosten-Nutzen-Relation (Preis, Zeitaufwand, erwartbarer Lerneffekt)
33. Das Spiel wird laufend evaluiert und gegebenenfalls verbessert
34. Die Anweisungen im Trainerhandbuch zum Debriefing sichern gewünschte Lerneffekte in der Praxis

Qualitätskriterien für Planspiele (Debriefing)

35. Das Debriefing bezieht sich auf erlebte Gefühle und im Spiel abgelaufene gruppenspezifische Prozesse
36. Das Debriefing bezieht sich auf Kompetenzen und Wissensinhalte, auf getroffene Entscheidungen und Strategien und bewertet deren Qualität
37. Das Debriefing bezieht sich auf einen Vergleich zwischen Planspiel und Realität
38. Das Debriefing bezieht sich auf eine gemeinsame Formulierung von Lernerkenntnissen
39. Das Debriefing bezieht sich auf die Analyse von Fehlern, gibt konkrete Hinweise für Verbesserungen und optimiert Wissen und Kompetenzen
40. Das Debriefing bezieht sich auf die Formulierung von konkreten Konsequenzen des Erlebten für die Teilnehmer und deren Arbeitswelt



Dr. Willy Kriz

Ludwig Maximilians Universität München

Department Psychologie

Leopoldstrasse 13

D-80802 Munich, Germany

Tel.: +49 – (0)89 – 2180 – 5162

Fax: +49 – (0)89 – 2180 – 5153

email: wkriz@edupsy.uni-muenchen.de

- Folie 4: Senge, P.M. (1990). The Fifth Discipline. The Art & Practice of The Learning Organization. New York: Currency Doubleday.
- Folie 5: Klabbers, J. (1999). Three easy pieces: a taxonomy on gaming. In D. Sounders (Ed.), Simulation & Gaming Yearbook Vol. 7 (p. 16-33). London: Kogan Page.
 Ceccini, A. (1988). Simulation is education. In D. Crookall (Ed.), Proceedings of the ISAGA 18th Conference 1987 (p. 213-228). New York: Pergamon Press.
- Folie 6: Kriz, W.C. (in press). Creating Effective Interactive Learning Environments through Gaming Simulation Design, Journal of Simulation & Gaming, 34 (4),
- Folie 7/8: Mandl, H. & Gerstenmaier, J. (2000). Die Kluft zwischen Wissen und Handeln. Göttingen: Hogrefe.
- Folie 9: Kriz, W.C. & Gust, M. (2003). Mit Planspielmethoden Systemkompetenz entwickeln, Zeitschrift für Wirtschaftspsychologie, 10 (1), 12-17.
- ab Folie 10: Kriz, W.C. (2003) EU-Projekt (Leonardo-da-Vinci-Programm) „The Simulation of Economic Processes and Decision Making as a Training Module“, Bereich Evaluation und Qualitätssicherung

Allgemein:

- Kriz, W.C. (2000). Lernziel Systemkompetenz. Planspiele als Trainingsmethode. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Kriz, W.C. & Nöbauer, B. (2002). Teamkompetenz. Konzepte, Trainingsmethoden, Praxis. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. 2. Auflage: 2003