

Inhalt

Vorwort.....	3
1. Grundzüge einer Planspiel-Didaktik.....	13
1.1 Das Planspiel als didaktisches Instrument (Ulrich Blötz).....	13
1.1.1 Ein typisches Planspielszenario.....	13
1.1.2 Planspiele sind experimentelle Lernwelten.....	14
1.1.3 Aus der Spielanlage entwickelt sich das didaktische Modell.....	17
1.1.4 Plausibilität des Planspielmodells ist Voraussetzung für Lernerfolg.....	18
1.1.5 Mit Planspielen trainieren? Planspiele erschaffen multifunktionelle Lernwelten.....	20
1.1.6 Lernzielfelder und Zielqualitäten.....	22
1.2 Planspiele im Vergleich zu anderen Trainingsmethoden (Ulrich Blötz, Dieter Ballin, Mario Gust)	26
1.2.1 Planspiel – Serious Game	27
1.2.2 Planspiel – CBT (Computer Based Training).....	27
1.2.3 Planspiel – WBT (Web Based Training)	28
1.2.4 Planspiel – Simulations- oder Labormethode	29
1.2.5 Planspiel – Rollenspiel	30
1.2.6 Planspiel – Fallmethode	31
1.2.7 Planspiel – Projektmethode.....	31
1.2.8 Planspiel – Szenariotechnik	33
1.2.9 Planspiel – Unternehmenstheater	34
1.2.10 Planspiel – Übungsfirma/Juniorenfirma	34
1.3 Planspielintegration in berufliche Lernkonzepte (Ulrich Blötz).....	35
1.3.1 Lehrgangsintegriertes Planspielen liefert Synergien	38
1.3.2 Beispiele für Integrationskonzepte von Planspielen in Lehrgänge	41
1.3.3 Qualifizierte Planspieltrainer/-innen sind Voraussetzung für gezieltes Planspiellernen.....	46
1.4 Planspielformen: Auf Eignung für die Bildungsabsicht prüfen	46
1.4.1 Unterschiede zwischen offenen und geschlossenen Planspielen (Mario Gust, Jan H. G. Klabbbers).....	51
1.4.2 Operative Planspiele – strategische Planspiele – normative Planspiele (Mario Gust, Jan H. G. Klabbbers).....	58
1.4.3 Checkliste für die Auswahl und Entwicklung von Planspielen (Mario Gust, Jan H. G. Klabbbers).....	62
1.5 Planspiele und Serious Games – Basis einer neuen Lernkultur (Heinz Mandl, Boris Geier, Jan Hense).....	65

2. Geschlossene Planspiele.....	71
2.1 Gruppenplanspiele in Brettform.....	71
2.1.1 Beispiel „The Boom Factory“ – ein Spiel zur Unterstützung von Organisationsveränderungen in Unternehmen	72
2.1.2 Beispiel „Q-Key“ – ein Spiel zur Unterstützung von Total Quality Management ...	74
2.1.3 Zusammenfassung und didaktische Bewertung	77
2.1.4 Übersicht über weitere Brettplanspiele	78
2.2 Computerunterstützte Gruppenplanspiele (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers)	84
2.2.1 Beispiel „TOPSIM – General Management“ – ein Spiel zur Unternehmensführung.....	86
2.2.2 Beispiel „SimulTrain®“ – ein Spiel zur Einführung in das Projektmanagement	89
2.2.3 Zusammenfassung und didaktische Bewertung	92
2.2.4 Kurzbeschreibungen weiterer computerunterstützter Gruppen-Planspiele.....	94
2.2.5 Andere Gruppen-Planspiele.....	100
2.3 Individual-Planspiele (Dieter Ballin)	103
2.3.1 Beispiel „HeiCON“ bzw. „Der/Die Manager/-in im Handelsbetrieb“ – Controlling-Planspiel für Einsteiger/-innen	104
2.3.2 Zusammenfassung und didaktische Bewertung	108
2.3.3 Weitere Individual-Planspiele	111
2.4 Fernplanspiel-Wettbewerbe (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers, Verena Lenssen)	112
2.4.1 Beispiel „MARGA Industry“ – Simulation eines Industriebetriebes.....	113
2.4.2 Beispiel „MARGA Service“ – Simulation eines Dienstleistungsunternehmens	114
2.4.3 Didaktische Bewertung	115
2.4.4 Weitere Fernplanspiel-Wettbewerbe	116
2.5 Online-Lernumgebungen für Planspiele und Serious Games (Heinz Mandl, Boris Geier, Jan Hense).....	117
2.5.1 Beispiel: Die „e-Planspiel-Lernumgebung“	118
2.5.2 „e-Planspiel-Lernumgebung“: Realisierung der Leitlinien problemorientierten Lernens	122
2.5.3 Evaluation der „e-Planspiel-Lernumgebung“	126
2.5.4 Diskussion der Evaluationsergebnisse der „e-Planspiel-Lernumgebung“	131
2.5.5 Zusammenfassung und didaktische Bewertung	132
2.5.6 Weitere Online-Spiele und Online-Planspielumgebungen.....	135
3. Offene Planspiele	137
3.1 Ein offenes Planspiel am Beispiel „CROCUS“	138
3.1.1 Der Hintergrund für die Entwicklung von „CROCUS“ – cross-cultural management-simulation	138

3.1.2	Der besondere Nutzen	141
3.1.3	Offenes versus geschlossenes Planspiel zum Problemkreis „Interkulturelles Management“	141
3.1.4	Typischer Ablauf der Modellbildung: Die Entwicklung eines offenen Planspiels ...	144
3.2	TRANSFORMAN – eine Simulation zum Management von Transformations- prozessen	147
3.3	Zusammenfassung und didaktische Bewertung	151
3.4	Kurzbeschreibung weiterer offener Planspiele	152
4.	Serious Games	157
4.1	Digitale Serious Games (Thorsten Unger, Jannis Goossens, Lisa Becker)	157
4.1.1	Der Begriff Serious Games im Kontext von Simulationen und Planspielen	158
4.1.2	Serious Games in beruflichen Lernkonzepten	160
4.1.3	Einsatzbereiche von Serious Games	163
4.1.4	Klassifikationen von Serious Games	166
4.1.5	Serious Games in der Praxis: Determinanten und Konzeption	170
4.1.6	Serious Games: Praxisbeispiele	172
4.1.7	Zusammenfassung und didaktische Bewertung	176
4.1.8	Weitere digitale Serious Games	178
4.2	Haptische Serious Games (Eric Teske)	180
4.2.1	Narrationsorientiert	181
4.2.2	Prozessorientiert	182
4.2.3	Ereignisorientiert	183
4.2.4	Materialorientiert	183
4.2.5	Didaktische Bewertung von haptischen Serious Games	184
4.2.6	Weitere haptische Serious Games	185
5.	Entwicklung von computerunterstützten, kundenspezifischen Planspielen	187
5.1	Die Methode des vernetzten Denkens und Handelns	189
5.2	Der Netzmodellierer und -simulator HERAKLIT	192
5.2.1	Vom HERAKLIT-Netzmodell zum HERAKLIT-Planspiel	195
5.2.2	Netzmodellierung: Elemente und Beziehungen	195
5.2.3	Netzmodellierung: Ressourcenerzeuger und -verbraucher	196
5.2.4	Szenariengestaltung	196
5.2.5	Didaktisches Modell	198
5.2.6	Benutzungsoberfläche	199
5.2.7	Softwaretechnisches	201
5.2.8	Zur Vorgehensweise und zum Aufwand	201
5.3	Weitere Software-Werkzeuge zur Entwicklung offener Planspiele	203
5.3.1	GAMMA	204
5.3.2	Simulationsprogramme (Powersim, Ventsim ...)	205

6. Evaluation und Qualitätssicherung von Planspielen	207
6.1 Allgemeine Überlegungen zur Evaluation und Qualitätssicherung von Planspielen	207
6.2 Zentrale Aspekte für die Durchführung von Evaluationsstudien	210
6.3 Kritische Anmerkungen zur „traditionellen“ Planspielevaluation	211
6.4 Einige besondere Probleme bei der Evaluation von Planspielen.....	213
6.5 Theoriebasierte Evaluation von Planspielen und die Funktion logischer Modelle ..	216
6.6 SimGame: Ein Beispiel eines logischen Modells im Rahmen einer theorie- basierten Evaluation	218
6.7 Qualitätskriterien von Planspielprodukten.....	222
6.8 Qualitätssicherung im gesamten Planspielprozess	224
6.9 Qualitätssicherung im Design eines Planspiels	226
6.10 Qualitätsaspekte bei der Planspieldurchführung	229
6.11 Qualitätsaspekte beim Debriefing und Metadebriefing von Planspielen.....	232
7. Aufbau und Inhalt der begleitenden DVD (Dieter Ballin).....	239
7.1 Installation	239
7.2 Hauptmenü.....	239
7.2.1 Spiele – alphabetisch	241
7.2.2 Spiele – suchen	241
7.2.3 Hersteller, Anbieter	241
7.2.4 Fachbeiträge.....	242
7.2.5 Begriffs-Lexikon	242
7.2.6 Literaturhinweise	242
7.3 Planspielbeschreibungen	243
7.4 Herstellerdaten	245
7.5 Lexikon-Begriffe.....	246
7.6 Zur Datenpflege.....	246
8. Vom Wissen zum Handeln – Informations- und Aktionsforen	247
8.1 Internet-Website „BIBB-Planspielforum“ – Forschung, Beratung und Dienstleistungen für Planspiele in der beruflichen Bildung	247
8.2 SAGSAGA – Fachverband für Deutschland, Österreich und Schweiz	250
8.2.1 Zielsetzung.....	251
8.2.2 SAGSAGA-Netzwerk.....	251
8.2.3 Aktivitäten	251
8.2.4 Mitgliedschaft.....	252

8.3	ISAGA International Simulation and Gaming Association (Eric Teske)	252
8.4	Zentrum für Managementsimulation (ZMS) an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Stuttgart (Birgit Zürn, Sebastian Schwägele)	254
8.4.1	Deutscher Planspielpreis	255
8.4.2	Planspiel+	256
8.4.3	Europäisches Planspielforum	257
8.5	XING-Gruppen	257
8.5.1	Simulation & Gaming SimBizz	257
8.5.2	Systemdenken und Strategiesimulationen mit HERAKLIT (Marko Willnecker)	259
8.6	Das Netzwerk Spielpädagogik der Akademie Remscheid (Gerhard Knecht, Marietheres Waschke)	259
9.	Gaming Simulation – „State of the Art International 2013“ (Willy Christian Kriz)	263
	Autoren/Autorinnen des Fachbuchs	273
	Autoren/Autorinnen der Fachbeiträge auf der DVD	279