

ULRICH BLÖTZ (HRSG.)

Planspiele in der beruflichen Bildung

Abriss zur Auswahl,
Konzeptionierung und
Anwendung von Planspielen

Multimedia-Publikation

Mit einer Einführung in die Planspieldidaktik,
Planspielübersicht auf CD-ROM, Beispielen,
Erfahrungsbeiträgen zur Anwendung von Planspielen
sowie mit einem Internet-Planspielforum

Inhalt

	Seite
1 Grundzüge einer Planspiel-Didaktik	11
1.1. Das Planspiel als didaktisches Instrument (Ulrich Blötz)	11
1.1.1 Ein typisches Planspielszenario	11
1.1.2 Planspiele sind experimentelle Lernwelten	12
1.1.3 Aus der Spielanlage entwickelt sich das didaktische Modell	16
1.1.4 Plausibilität des Planspielmodells ist Voraussetzung für Lernerfolg	17
1.1.5 Mit Planspielen trainieren? Planspiele erschaffen multifunktionelle Lernwelten	19
1.1.6 Lernzielfelder und Zielqualitäten	20
1.2. Spiele im Vergleich zu anderen Trainings- methoden (Ulrich Blötz, Dieter Ballin, Mario Gust)	24
1.2.1 Planspiel – CBT (Computer-Based-Training)	26
1.2.2 Planspiel – WBT (Web-Based-Training)	26
1.2.3 Planspiel – Simulations- oder Labormethode	27
1.2.4 Planspiel – Rollenspiel	27
1.2.5 Planspiel – Fallmethode	28
1.2.6 Planspiel – Projektmethode	29
1.2.7 Planspiel – Szenariotechnik	30
1.2.8 Planspiel – Unternehmenstheater	31
1.2.9 Planspiel – Übungsfirma/Juniorenfirma	32
1.3. Planspielintegration in berufliche Lernkonzepte (Ulrich Blötz)	33
1.3.1 Lehrgangsintegriertes Planspielen liefert Synergien	36
1.3.2 Beispiele für Integrationskonzepte von Planspielen in Lehrgänge	38
1.3.3 Qualifizierte Planspieltrainer sind Voraussetzung für gezieltes Planspiellernen	44

1.4	Planspielformen: Auf Eignung für die Bildungsabsicht prüfen (Ulrich Blötz, Mario Gust, Jan H. G. Klabbers)	45
1.4.1	Unterschiede zwischen offenen und geschlossenen Planspielen	51
1.4.2	Operative Planspiele – Strategische Planspiele – Normative Planspiele	60
1.4.3	Checkliste für die Auswahl und Entwicklung von Planspielen	64
2	Geschlossene Planspiele (Mario Gust, Dieter Ballin, Jan H. G. Klabbers)	68
2.1	Gruppen-Planspiele in Brettform	68
2.1.1	Beispiel „The Boom Factory“ – ein Spiel zur Unterstützung von Organisationsveränderungen in Unternehmen	69
2.1.2	Beispiel „Q-Key“ – ein Spiel zur Unterstützung von Total Quality Management	71
2.1.3	Zusammenfassung und didaktische Bewertung	74
2.1.4	Übersicht über weitere Brettplanspiele	76
2.2	Computerunterstützte Gruppen-Planspiele	77
2.2.1	Beispiel „TOPSIM – General Management“ – ein Spiel zur Unternehmensführung	79
2.2.2	Beispiel „SimulTrain®“ – ein Spiel zur Einführung in das Projektmanagement	83
2.2.3	Zusammenfassung und didaktische Bewertung	86
2.2.4	Kurzbeschreibungen weiterer computerunterstützter Gruppen-Planspiele	88
2.2.5	Andere Gruppen-Planspiele	89
2.3	Individual-Planspiele	90
2.3.1	Beispiel „HeiCON“ bzw. „Der Manager im Handelsbetrieb“ – Controlling-Planspiel für Einsteiger	91
2.3.2	Zusammenfassung und didaktische Bewertung	96

2.3.3	Weitere Individual-Planspiele	98
2.4	Fernplanspiel-Wettbewerbe	98
2.4.1	Beispiel „MARGA“ – Simulation eines Industriebetriebes	99
2.4.2	Beispiel „DIMAXX“ – Simulation eines Dienstleistungsunternehmens	100
2.4.3	Didaktische Bewertung	101
2.4.4	Weitere Fernplanspiel-Wettbewerbe	102
3	Offene Planspiele (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers)	103
3.1	Ein offenes Planspiel am Beispiel „CROCUS“	104
3.1.1	Der Hintergrund für die Entwicklung von „CROCUS“ – cross-cultural management- simulation	104
3.1.2	Der besondere Nutzen	108
3.1.3	Offenes versus geschlossenes Planspiel zum Problemkreis „Interkulturelles Management“	109
3.1.4	Typischer Ablauf der Modellbildung: Die Entwicklung eines offenen Planspiels	112
3.2	TRANSFORMAN – eine Simulation zum Management von Transformationsprozessen	116
3.3	Zusammenfassung und didaktische Bewertung ...	121
3.4	Kurzbeschreibung weiterer offener Planspiele	122
4	Entwicklung von computerunterstützten, kundenspezifischen Planspielen (Dieter Ballin)	123
4.1	Die Methode des vernetzten Denkens und Handelns	126
4.2	Der Netzmodellierer und -simulator HERAKLIT ...	129
4.2.1	Vom HERAKLIT-Netzmodell zum HERAKLIT-Planspiel	130
4.2.2	Netzmodellierung: Elemente und Beziehungen	132
4.2.3	Netzmodellierung: Ressourcenerzeuger und -verbraucher	133

4.2.4	Szenariengestaltung	136
4.2.5	Didaktisches Modell	136
4.2.6	Benutzungsoberfläche	137
4.2.7	Software-Technisches	139
4.2.8	Zur Vorgehensweise und zum Aufwand	139
4.3	Weitere Software-Werkzeuge zur Entwicklung offener Planspiele	140
4.3.1	GAMMA	141
4.3.2	Sensitivitätsmodell Prof. Dr. Vester	141
4.3.3	Simulationsprogramme (Powersim, Ventsim, ...)	142
5	Aufbau und Inhalt der begleitenden CD-ROM (Dieter Ballin, Mario Gust)	143
5.1	Installation	143
5.2	Hauptmenü	143
5.2.1	Planspiele – alphabetisch	144
5.2.2	Planspiel – Suche	145
5.2.3	Hersteller, Anbieter	145
5.2.4	Fachbeiträge	146
5.2.5	Begriffs-Lexikon	146
5.2.6	Literaturhinweise	147
5.3	Planspielbeschreibungen	147
5.4	Herstellerdaten	150
5.5	Lexikon-Begriffe	151
5.6	Zur Datenpflege	151
6	Internet-Website „BIBB-Planspielforum“ (Dieter Ballin, Ulrich Blötz, Mario Gust)	152
	Autoren des Fachbuchs	154
	Autoren der Fachbeiträge auf der CD-ROM	156