

## **BIBB-Publikation**

### **Planspiele und Serious Games in der Beruflichen Bildung**

Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen –  
Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games 2015

#### **Übersicht über den Inhalt**

##### **1. Grundzüge einer Planspiel-Didaktik**

- 1.1 Das Planspiel als didaktisches Instrument (Ulrich Blötz)
  - 1.1.1 Ein typisches Planspielszenario
  - 1.1.2 Planspiele sind experimentelle Lernwelten
  - 1.1.3 Aus der Spielanlage entwickelt sich das didaktische Modell
  - 1.1.4 Plausibilität des Planspielmodells ist Voraussetzung für Lernerfolg
  - 1.1.5 Mit Planspielen trainieren? Planspiele erschaffen multifunktionelle Lernwelten
  - 1.1.6 Lernzielfelder und Zielqualitäten
- 1.2 Planspiele im Vergleich zu anderen Trainingsmethoden (Ulrich Blötz, Dieter Ballin, Mario Gust)
  - 1.2.1 Planspiel – Serious Game
  - 1.2.2 Planspiel – CBT (Computer Based Training)
  - 1.2.3 Planspiel – WBT (Web-Based-Training)
  - 1.2.4 Planspiel – Simulations- oder Labormethode
  - 1.2.5 Planspiel – Rollenspiel
  - 1.2.6 Planspiel -Fallmethode
  - 1.2.7 Planspiel – Projekt-methode
  - 1.2.8 Planspiel – Szenario-technik
  - 1.2.9 Planspiel – Unternehmenstheater
  - 1.2.10 Planspiel – Übungsfirma/Juniorenfirma
- 1.3 Planspielintegration in berufliche Lernkonzepte (Ulrich Blötz)
  - 1.3.1 Lehrgangsintegriertes Planspielen liefert Synergien
  - 1.3.2 Beispiele für Integrationskonzepte von Planspielen in Lehrgänge
  - 1.3.3 Qualifizierte Planspieltrainer sind Voraussetzung für gezieltes Planspiellernen
- 1.4 Planspielformen: Auf Eignung für die Bildungsabsicht prüfen
  - 1.4.1 Unterschiede zwischen offenen und geschlossenen Planspielen (Mario Gust, Jan H.G. Klabbers)
  - 1.4.2 Operative Planspiele - Strategische Planspiele – Normative Planspiele (Mario Gust, Jan H.G. Klabbers)

- 1.4.3 Checkliste für die Auswahl und Entwicklung von Planspielen (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers)
- 1.5 Planspiele und Serious Games – Basis einer neuen Lernkultur (Heinz Mandl, Boris Geier, Jan Hense)

## 2. **Geschlossene Planspiele**

- 2.1 Gruppen-Planspiele in Brettform (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers)
  - 2.1.1 Beispiel „The Boom Factory“ – ein Spiel zur Unterstützung von Organisationsveränderungen in Unternehmen
  - 2.1.2 Beispiel „Q-Key“ – ein Spiel zur Unterstützung von Total Quality Management
  - 2.1.3 Zusammenfassung und didaktische Bewertung
  - 2.1.4 Übersicht über weitere Brettplanspiele
- 2.2 Computerunterstützte Gruppen-Planspiele (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers)
  - 2.2.1 Beispiel „TOPSIM – General Management“ – ein Spiel zur Unternehmensführung
  - 2.2.2 Beispiel „SimulTrain®“ – ein Spiel zur Einführung in das Projektmanagement
  - 2.2.3 Zusammenfassung und didaktische Bewertung
  - 2.2.4 Kurzbeschreibungen weiterer computerunterstützter Gruppen-Planspiele
  - 2.2.5 Andere Gruppen-Planspiele
- 2.3 Individual-Planspiele (Dieter Ballin)
  - 2.3.1 Beispiel „HeiCON“ bzw. „Der Manager im Handelsbetrieb“ – Controlling-Planspiel für Einsteiger
  - 2.3.2 Zusammenfassung und didaktische Bewertung
  - 2.3.3 Weitere Individual-Planspiele
- 2.4 Fernplanspiel-Wettbewerbe (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers, Verena Lenssen)
  - 2.4.1 Beispiel „MARGA“ – Simulation eines Industriebetriebes
  - 2.4.2 Beispiel „DIMAXX“ – Simulation eines Dienstleistungsunternehmens
  - 2.4.3 Didaktische Bewertung
  - 2.4.4 Weitere Fernplanspiel-Wettbewerbe
- 2.5 Online-Lernumgebungen für Planspiele und Serious Games (Heinz Mandl, Boris Geier, Jan Hense)
  - 2.5.1 Beispiel: Die „e-Planspiel-Lernumgebung“
  - 2.5.2 „e-Planspiel-Lernumgebung“: Realisierung der Leitlinien problemorientierten Lernens
  - 2.5.3 Evaluation der „e-Planspiel“-Lernumgebung
  - 2.5.4 Diskussion der Evaluationsergebnisse der „e-Planspiel“-Lernumgebung
  - 2.5.5 Zusammenfassung und didaktische Bewertung
  - 2.5.6 Weitere Online-Spiele und Online-Planspielumgebungen

### **3. Offene Planspiele (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers)**

- 3.1 Ein offenes Planspiel am Beispiel „CROCUS“
  - 3.1.1 Der Hintergrund für die Entwicklung von „CROCUS“ – cross-cultural managementsimulation
  - 3.1.2 Der besondere Nutzen
  - 3.1.3 Offenes versus geschlossenes Planspiel zum Problemkreis „Interkulturelles Management“
  - 3.1.4 Typischer Ablauf der Modellbildung: Die Entwicklung eines offenen Planspiels
- 3.2 TRANSFORMAN – eine Simulation zum Management von Transformationsprozessen
- 3.3 Zusammenfassung und didaktische Bewertung
- 3.4 Kurzbeschreibung weiterer offener Planspiele

### **4. Serious Games**

- 4.1 Digitale Serious Games (Thorsten Unger, Jannis Goossens, Lisa Becker)
  - 4.1.1 Der Begriff Serious Games im Kontext von Simulationen und Planspielen
  - 4.1.2 Serious Games in beruflichen Lernkonzepten
  - 4.1.3 Einsatzbereiche von Serious Games
  - 4.1.4 Klassifikationen von Serious Games
  - 4.1.5 Serious Games in der Praxis: Determinanten und Konzeption
  - 4.1.6 Serious Games: Praxisbeispiele
  - 4.1.7 Zusammenfassung und didaktische Bewertung
  - 4.1.8 Weitere digitale Serious Games
- 4.2 Haptische Serious Games (Eric Treske)
  - 4.2.1 Narrationsorientiert
  - 4.2.2 Prozessorientiert
  - 4.2.3 Ereignisorientiert
  - 4.2.4 Materialorientiert
  - 4.2.5 Didaktische Bewertung von haptischen Serious Games
  - 4.2.6 Weitere haptische Serious Games

### **5. Entwicklung von computerunterstützten, kundenspezifischen Planspielen (Dieter Ballin)**

- 5.1 Die Methode des vernetzten Denkens und Handelns
- 5.2 Der Netzmodellierer und -simulator HERAKLIT ...
  - 5.2.1 Vom HERAKLIT-Netzmodell zum HERAKLIT-Planspiel
  - 5.2.2 Netzmodellierung: Elemente und Beziehungen
  - 5.2.3 Netzmodellierung: Ressourcenerzeuger und -Verbraucher

- 5.2.4 Szenariengestaltung
- 5.2.5 Didaktisches Modell
- 5.2.6 Benutzungsoberfläche
- 5.2.7 Softwaretechnisches
- 5.2.8 Zur Vorgehensweise und zum Aufwand
- 5.3 Weitere Software-Werkzeuge zur Entwicklung offener Planspiele
  - 5.3.1 GAMMA
  - 5.3.2 Simulationsprogramme (Powersim, Ventsim ...) ...

## **6. Evaluation und Qualitätssicherung von Planspielen** (Willy Christian Kriz, Jan Hense)

- 6.1 Allgemeine Überlegungen zur Evaluation und Qualitätssicherung von Planspielen
- 6.2 Zentrale Aspekte für die Durchführung von Evaluationsstudien
- 6.3 Kritische Anmerkungen zur „traditionellen“ Planspielevaluation
- 6.4 Einige besondere Probleme bei der Evaluation von Planspielen
- 6.5 Theoriebasierte Evaluation von Planspielen und die Funktion logischer Modelle
- 6.6 SIMGAME: Ein Beispiel eines logischen Modells im Rahmen einer theoriebasierten Evaluation
- 6.7 Qualitätskriterien von Planspielprodukten
- 6.8 Qualitätssicherung im gesamten Planspielprozess
- 6.9 Qualitätssicherung im Design eines Planspiels
- 6.10 Qualitätsaspekte bei der Planspieldurchführung
- 6.11 Qualitätsaspekte beim Debriefing und Metadebriefing von Planspielen

## **7. Aufbau und Inhalt der begleitenden CD-ROM** (Dieter Ballin)

- 7.1 Installation
- 7.2 Hauptmenü
  - 7.2.1 Planspiele – alphabetisch
  - 7.2.2 Planspiel – Suche
  - 7.2.3 Hersteller, Anbieter
  - 7.2.4 Fachbeiträge
  - 7.2.5 Begriffs-Lexikon
  - 7.2.6 Literaturhinweise
  - 7.2.7 Planspielbeschreibungen
  - 7.2.8 Herstellerdaten
  - 7.2.9 Lexikon-Begriffe
  - 7.2.10 Zur Datenpflege

## **8. Vom Wissen zum Handeln – Informations-und Aktionsforen**

- 8.1 Internet-Website „BIBB-Planspielforum“ – Forschung, Beratung und Dienstleistungen für Planspiele in der beruflichen Bildung (Dieter Ballin)
- 8.2 SAGSAGA – Fachverband für Deutschland, Österreich und Schweiz (Willy Christian Kriz)
- 8.3 ISAGA International Simulation and Gaming Association (Eric Teske)
- 8.4 Zentrum für Managementsimulation (ZMS) an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg, Stuttgart (Birgit Zürn, Sebastian Schwägele)
  - 8.4.1 Deutscher Planspielpreis
  - 8.4.2 Planspiel+
  - 8.4.3 Europäisches Planspielforum
- 8.5 XING-Gruppen
  - 8.5.1 Simulation & Gaming SimBizz (Stefan Magnus)
  - 8.5.2 Systemdenken und Strategiesimulationen mit Heraklit (Marko Willnecker)
- 8.6 Das Netzwerk Spielpädagogik der Akademie Remscheid (Gerhard Knecht, Marietheres Waschk)

## **9. Gaming Simulation – „State of the Art International 2014“ (Willy Christian Kriz)**

Autoren des Fachbuchs

Autoren/Autorinnen der Fachbeiträge auf der CD-ROM

Abstract