

# Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	<b>3</b>
<b>1. Grundzüge einer Planspiel-Didaktik</b> .....	<b>13</b>
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. Klabbers).....	51
1.4.2 Operative Planspiele – strategische Planspiele – normative Planspiele (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers).....	58
1.4.3 Checkliste für die Auswahl und Entwicklung von Planspielen (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers).....	62
1.5 Planspiele und Serious Games – Basis einer neuen Lernkultur (Heinz Mandl, Boris Geier, Jan Hense).....	65

<b>2. Geschlossene Planspiele</b> .....	<b>71</b>
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
<b>3. Offene Planspiele</b> .....	<b>137</b>
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
<b>4.</b>	<b>Serious Games .....</b>	<b>157</b>
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
<b>5.</b>	<b>Entwicklung von computerunterstützten, kundenspezifischen Planspielen .....</b>	<b>187</b>
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

<b>6. Evaluation und Qualitätssicherung von Planspielen .....</b>	<b>207</b>
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 theoriebasierten 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
<b>7. Aufbau und Inhalt der begleitenden DVD (Dieter Ballin).....</b>	<b>239</b>
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
<b>8. Vom Wissen zum Handeln – Informations- und Aktionsforen .....</b>	<b>247</b>
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
<b>9.</b>	<b>Gaming Simulation – „State of the Art International 2013“ (Willy Christian Kriz).....</b>	<b>263</b>
	<b>Autoren/Autorinnen des Fachbuchs.....</b>	<b>273</b>
	<b>Autoren/Autorinnen der Fachbeiträge auf der DVD .....</b>	<b>279</b>