

# AP 4: Entwicklung eines Konzepts zur Kompetenzentwicklung

## Konzeptualisierung eines digitalen Lernspiels zur Kompetenzentwicklung für und in Offenen Organisationen, die Erstellung eines Demonstrators, sowie die Evaluation des digitalen Lernspiels

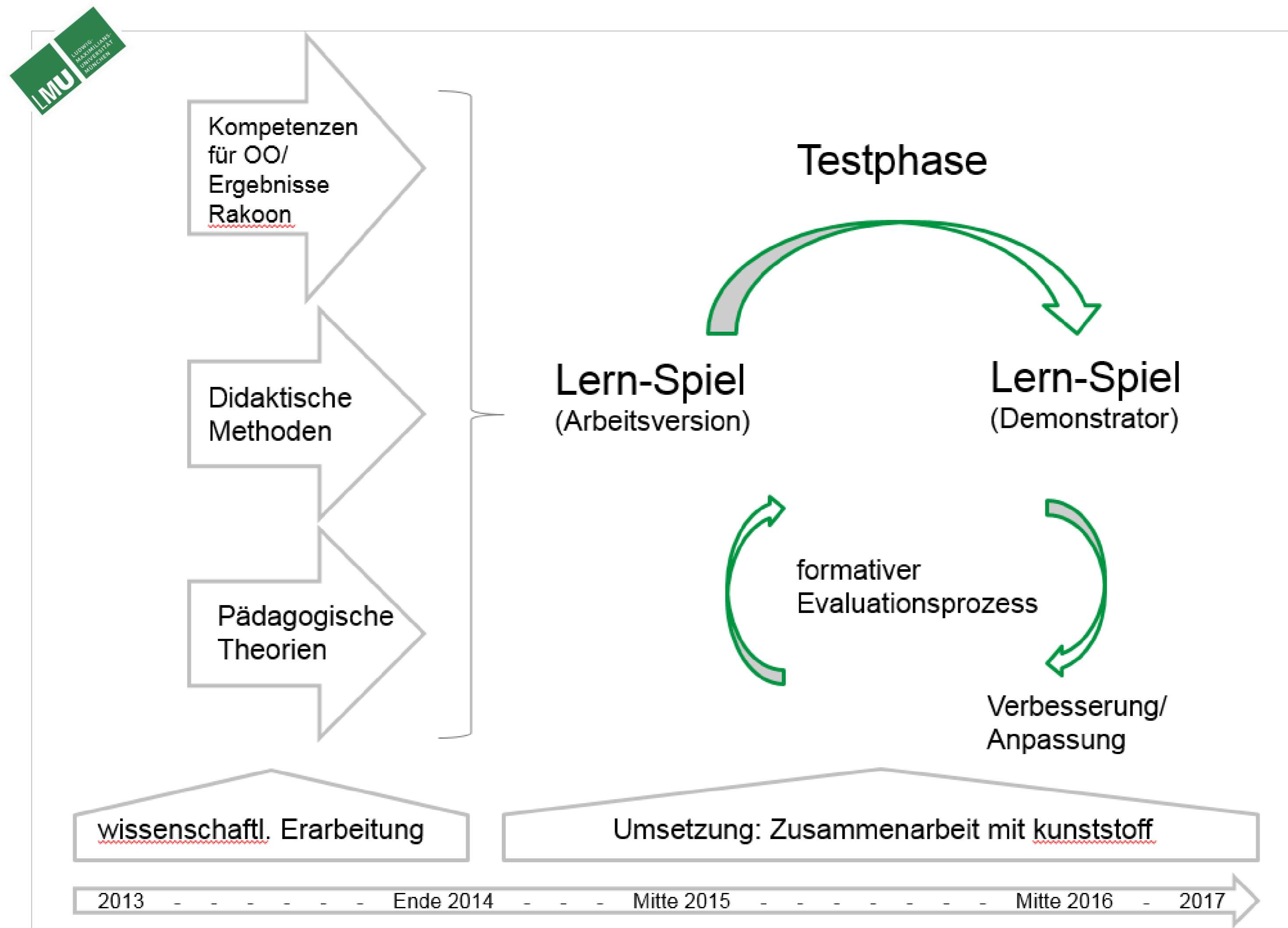


Abb.1: Der Weg zum digitalen Lernspiel

Vorgehen:

Ergebnisse:

→ **Digitales Lernspiel auf Basis einer Problemorientierten Lernumgebung**  
**Thema: Hausrenovierung mit Fabeltieren**

### Zentrale Lernziele:

- Umgang mit Offenheit; im Besonderen: Kollaboratives Denken, Cooperative organisational thinking, Autonomie und Interdependenz erleben, Systemisches Denken und Handeln einüben (durch Critical Incidents)
- Selbstkoordinatives und selbstbestimmtes Lernen (Lernraum im Spiel mit multimedialen Inhalten)
- Kennenlernen von Theorien und Denkrichtungen rund um den Begriff „Open Organisation“
- (Virtuelle) Erfahrungen in Team- und Arbeitsprozessen (er-)leben

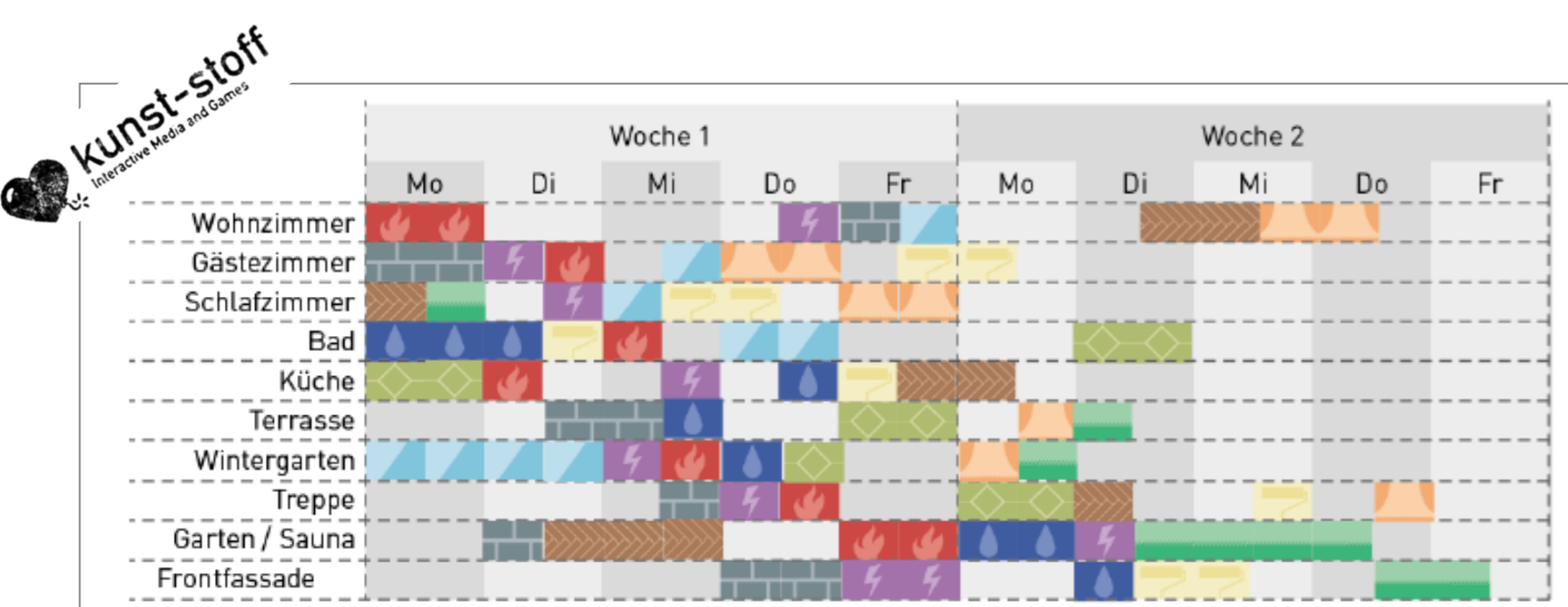


Abb.2: Auszug aus dem Arbeitsplan (im Spiel)



Abb.3: Geplantes Vorgehen bei der Evaluation

Geplante (nächste) Schritte:

### Bis Mitte 2015:

Umsetzung der didaktischen Vorgaben in einen Spiel-Prototypen, Einbau von Projektergebnissen:

- Webbasiertes Multiplayerspiel (max. 11 Spieler, Dauer ~ 4 Wochen, 3 Runden)
- Bewältigung einer Gemeinschaftsaufgabe durch Kommunikation und Kooperation
- Simulation des Sanierungsprozesses (Es gibt keine falsche Lösung!)
- Perspektivwechsel des Spielers durch Schlüpfen in verschiedene Rollen im Spiel
- Reflektion des Erlebten auf der Metaebene

### Bis Ende 2015:

Start des formativen Evaluationsprozesses mit Teams in Unternehmen;

Vorgehen: quasi-experimentell in Form einer institutionellen Zyklusanalyse mit Fokus auf (Fragebogen und Erstellung von Concept Maps zur Analyse der mentalen Modelle der Vpn):

- Mentale Modelle zu Offenheit
- Selbstkompetenzen
- Sozialkompetenzen

Kontakt:

Claudia Müller, M.A. päd  
Ludwig-Maximilians-Universität



&  
Tim Hutzenlaub  
kunst-stoff GmbH

