

Willy Christian Kriz

# Lernziel: Systemkompetenz

Planspiele als Trainingsmethode

Mit 115 Abbildungen  
und 1 Tabelle

# Inhalt

Zum Anliegen des Buches	9
Vorgeschichte	9
Inhalte und Kerngedanken	10
Das Problem: Menschen versagen bei der Gestaltung von Lebensräumen	10
Eine Lösung – Förderung von Systemkompetenz	11
Systemwissenschaften	17
Was ist ein System?	18
Prinzipien systemischen Denkens	20
Holismus und Verbundenheit der Elemente	20
Prozeßhaftigkeit und Zielorientiertheit	22
Offenheit von lebenden Systemen	23
Rückkopplung	24
Nichtlinearität und Nachhaltigkeit	27
Selbstorganisation	30
Chaostheorie und Attraktoren	30
Stabilität und Veränderung	33
Synergetik	36
Konstruktivismus	45
Die systemisch-konstruktivistische Perspektive	49
Triviale und nicht-triviale Maschinen – zwei Weltbilder im Vergleich	49
Die Konstruktion von Realität	57
Vom naiven Empirismus bis zum kritischen Rationalismus . .	59
Konstruktivismus	62
Perspektivenvielfalt und Perspektivenwechsel	66

Lernen und Kompetenzerwerb	72
Der Lernprozeß aus systemisch-psychologischer Sicht	73
Lernen ist ein selbstorganisierter Prozeß	73
Selbstorganisiertes Lernen und Experiential Learning	76
Lernen aus Sicht der konstruktivistischen Schematheorie Piagets	90
Gaming Simulation	96
Systemwissenschaften und Gaming Simulation	98
Konstruktion von Realität mit Gaming Simulation	101
Gaming Simulation und Experiential Learning	105
Durchführung und Debriefing von Planspielen	105
Entwicklung von Planspielen	107
Prozesse menschlichen Erlebens und Verhaltens – das Systemisch-Ökopsychologische Handlungsmodell (SÖHM)	111
Das Systemisch-Ökopsychologische Handlungsmodell und die Ökopsychologie	114
Die fünf Systembereiche des Systemisch-Ökopsychologischen Handlungsmodells	118
Systembereich Natur	118
Systembereich Körper	120
Systembereich Psyche	123
Gestaltpsychologie und Attraktoren der Wahrnehmung	126
Sinnattraktoren – Musterbildungen der Kognition	133
Die Schematheorie von Bartlett	133
Die Theorie der persönlichen Konstrukte von Kelly	135
Schemata, Skripts, Prototypen, mentale Modelle und Stereotype	136
Emotionale, motivationale und volitionale Attraktoren	143
Die Affektlogik	146
Affektive Superzeichen	147
Probleme des Menschen mit der Umsetzung von Nachhaltigkeit	148
Systembereich Soziale Mitwelt	150
Handeln und soziales Handeln	150
Zielorientiertes Handeln in der Feldtheorie Lewins	153
Die soziale Konstruktion von Realität	155
Informationsaustausch und Semiotik	155
Soziale Repräsentationen	161

Attraktoren in der sozialen Mitwelt- Kommunikations- und Handlungsmuster	162
Normen und Rollen – Symbolischer Interaktionismus . .	164
Muster zirkulärer Kommunikation	169
Probleme des Menschen im Umgang mit komplexen dynamischen Systemen	176
Systembereich Technik	180
Gestaltung von Prozessen aus systemisch-psychologischer Sicht .	183
Das Trainingsmodell für Systemkompetenz	190
Ein universitäres Trainingsprogramm	193
Inhalte und Struktur des Trainingsprogramms	193
Lernziele des Trainingsprogramms	195
Techniken im Trainingsprogramm für Systemkompetenz	198
Techniken für Systemanalysen	199
Wirkungsgefüge, Feedback-Loops und Systemarchetypen . .	199
Das Systemisch-Ökopsychologische Handlungsmodell als Werkzeug	203
Synergetische Modelle .	205
Techniken für Perspektivenvielfalt und Kommunikation . . . .	206
Perspektiven wechseln und »Verfremdung«	206
Metaphern und Geschichten	208
Metaphern für Reframing und Perspektivenwechsel . . .	209
Metapher für Ganzheitlichkeit und Vernetzung von Perspektiven	212
Metapher für die Interpunktion eines ganzheitlichen Prozesses . . .	213
Metapher für die Effizienz von Kooperation statt Konkurrenzverhalten	214
Infragestellen der Realität	215
Feedback in Gruppen	215
Zirkuläres Fragen	219
Reflecting Team	222
Techniken für Problemlösen und Lernen	223
Prozeßplanung	223
Minimale Leittexte: Kartentechnik, Brainstorming, Bewerten von Vorschlägen und Kommunikationsübung . .	228
Lerntagebuch	232
Planspiele und Teamübungen im Trainingsprogramm für Systemkompetenz	234

»Klassische« Gaming Simulation-Anwendungen	234
World3-91	234
Ökolopoly	235
The Island	235
Slogan	236
Star Power	238
Bafa Bafa	238
Stratagem	240
Hex	241
Framegames – Beispiel »Reframing Organizations«	242
Structural Frame	243
Human Resource Frame	244
Political Frame	246
Symbolic Frame	247
Teamübungen	249
Trust Wave	249
Labyrinth^	250
Debrief-Fragen	252
Beispiele zur Integration von Wissen, Techniken und Gaming Simulation im Trainingsprogramm	256
Das Planspiel »Fish Banks Ltd.«	256
Die Teamübung »Group Juggle«	264
Empirische Ergebnisse zur Effizienz des universitären Trainingsprogramms	270
Bewertung des Trainingsprogramms	271
Ergebnisse einer Pilotstudie	272
Danksagung	276
Literatur	277
Straßenbau-Planspiel	297