

# SC3

**Termin:** Dienstag, 03.09.2024 · 17:00-17:45 Uhr

**Raum:** Speakers Corner

**Format:** Vortrag

## **Disruptives Game-based Learning zur Expertisebildung – Bauspiel das Schiff**

Perla & McGrady beschrieben 2011 die realitätsidentische Transformationskraft, die Wargaming als synthetische Erfahrung hat, wenn Storytelling auf Erkenntnissen der Sprachwissenschaften, Psychologie und Neurobiologie fußend, zum „inner working of the brain“ führen (S. 112). Expertise heißt exzellente, vorwärtsstrategische Entscheidungen und das Beherrschen von Komplexität in hybriden, asymmetrischen und dysfunktionalen Lagen, zivil-militärisch und dimensionenübergreifend bemannt/unbemannt inkl. Ambiguität, Ambivalenz, Unsicherheit, Unfertig- und Unvollständigkeit. Das erfordert persönliche Dispositionen in einem Entwicklungsprozess on-the-job als Langzeitprojekt: Verantwortung, Mut, Robustheit, Haltung und verlässliche Bindungen für die Sache: Demokratie. Dieser Beitrag geht über bisherige Theorie und Praxis hinaus und bietet ein expertisebildendes Personalentwicklungskonzept mit disruptivem Wargaming als Baustein an.

Didaktisch-methodisch knüpft er an Expertiseforschung (Billet et al. 2018) u.a. zu realitätsidentischen Simulationen, expertisebasierte Personalentwicklung im Verteidigungssektor (Palt 2023) und zivil-militärische Verprobungen wie CWIX (Coalition Warrior Interoperability eXploration etc). für das NATO FMN (Federated Mission Networking) zur multinationalen Einsatzfähigkeit von Führungsfähigkeit an, weil da Menschen mit sich, dem Team, Technologien, KI-gestützter Entscheidungsempfehlung, nutzerzentrierten Szenarien und Erkenntnissen konfrontiert sind, während KI die Szenarienvielfalt (keine Vorhersage) und situative Handlungssicherheit durch das Zusammenspiel von Handlungsempfehlung (KI nutzerzentriert) und Entscheidung des Nutzers prägt. Als Modell dient „Bauspiel – ein Schiff, das auch...ein Tor, ein Tier und vieles sonst sein kann“ (Siedhoff-Buscher, Bauhaus 1924.) als disruptiv-modulares Baukastensystem.

### **Literatur (Auswahl):**

- Billett, S. et al. (2018). Developing Occupational Expertise through everyday work activities and interactions.
- Ericsson, A. et al. (Ed.) (2018). Expertise and Expert Performance. Cambridge 2nd Ed., 105-127.
- Perla, P.P., McGrady, E. (2011). WHY WARGAMING WORKS. Naval War College Review, Vol. 64, No. 3, 111-130.

### **Referierende:**

- Prof.‘in Dr. Fregattenkapitän d.R. Beatrix Palt,  
INP Institut für Nachhaltiges Projektmanagement