

SK10

Termin: Donnerstag, 04.09.2024 · 14:30-15:15 Uhr

Raum: 403

Format: Vortrag

Erfahrungsbericht zum Piloten „Spielleiterausbildung Neustart“ für BMVg P I 6 sowie zum Piloten „Praktische Einführung in Wargaming und Serious Games“ der IFSH

Ich stelle hier die Erfahrungen mit zwei Pilotlehrveranstaltungen und weiteren Folgemaßnahmen vor. Beide Pilotierungen wurden durch das Innovationslabor der Führungsakademie der Bundeswehr (iLab) durchgeführt. Es handelt sich dabei um die Lehrveranstaltung „Praktische Einführung in Wargaming und Serious Games“ für das Institut für Friedensforschung und Sicherheitspolitik (IFSH) der Universität Hamburg und um die Fortbildungsmaßnahme „Spielleiterausbildung Neustart“ für das Referat P I 6 im Bundesministerium der Verteidigung. Im Zentrum beider Pilotierungen steht die praktische Anwendung der analogen Blackout Simulation Neustart der Firma Spieltrieb GbR.

Neustart hat mit der im Handel verfügbaren Version das Potential einen Beitrag zur gesamtstaatlichen Risikovorsorge zu leisten. Ausgewählte Spielleiter und Spielleiterinnen werden im Auftrag von BMVg P I 6 durch eine dreitägige Spielleiter- und Spielleiterinnenausbildung befähigt, Neustart in ihren jeweiligen Dienststellen einzusetzen. Neustart ist dabei der Ausgangspunkt, der eine Übertragung des gewonnenen Wissens um die stromausfallsbedingten Problemstellungen auf den eigenen Arbeitsbereich ermöglicht. Zugleich besteht die Option, die Kompetenzen der Spieler und Spielerinnen im Hinblick auf Gruppendynamik und Leadership-Kompetenzen. Dieser Ansatz wurde am Netherlands Defence College mit Erfolg erprobt. Aber auch mit dem französischen Innenministerium gibt es ein Projekt zur Umsetzung von Neustart auf französische Verhältnisse. Ziel ist es auch dort, das Bewusstsein für die Krisenvorsorge zu stärken. Wie erfolgreich waren diese Versuche der Skalierung eines analogen Serious Games?

Literatur (Auswahl):

- Kodalle, T. (2024). Das analoge Serious Game „Neustart“ – Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes in der Schule. In: Becker, W., Metz, M. (eds) Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification in der schulischen Bildung. Springer VS, Wiesbaden. (im Druck).

Referierende:

- Oberstleutnant i.G. Thorsten Kodalle, Führungsakademie der Bundeswehr
- Prof.‘in Dr. Maren Metz, HFH · Hamburger Fern-Hochschule
- Oberstleutnant i.G. Dr. Martin Böhm, Planungsamt der Bundeswehr
- Regierungsdirektor Dr. Christoph Loreck, Bundeministerium der Verteidigung
- Korvettenkapitän Hanna Lootens, Führungsakademie der Bundeswehr
- Oberstleutnant i.G. Marcus Kannengießer, Deutsche Delegation Niederlande