

SK8

Termin: Donnerstag, 05.09.2024 · 10:45-11:30 Uhr

Raum: 403

Format: Vortrag

Gamification von Strategischem Denken mit „Scythe“ – Agiles Projektmanagement – lernen mit handelsüblichen Brettspielen

Vortrag der Integration spielbasierter Lernelemente in Verbindung mit einem handelsüblichen Brettspiel (Scythe) und der digitalen Version in ein Seminar an der Technischen Universität Hamburg. An dem Seminar nehmen auch Dienststellen der Bundeswehr teil (BAAINbw, SKA, PlgA, UniBw München). Ziel ist es, strategisches Denken und Reflektieren zu fördern und das dazu hilfreiche agile Projektmanagement mit unterschiedlichen Tools (SWOT-Analyse, OODA-Loop und Red Teaming) als Unterstützung zur Entwicklung einer Entscheidungs- und Handlungsstruktur zu nutzen. Eine Besonderheit des Seminars ist die fast vollständig Virtualisierung und die Durchführung mit Scrum in 6 zweiwöchigen Sprints.

Literatur (Auswahl):

- Kodalle, T., Metz, M. (2022). Das Konzept Gamification als spielerisches Lernelement. In: Becker, W., Metz, M. (eds) Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-35059-8_5.
- Kodalle, T. (2022). Gamification von Strategischem Denken mit „Scythe“ – Agiles Projektmanagement – lernen mit handelsüblichen Brettspielen. In: Becker, W., Metz, M. (eds) Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-35059-8_10.

Referierende:

- Oberstleutnant i.G. Thorsten Kodalle, Führungsakademie der Bundeswehr
- Prof.‘in Dr. Maren Metz, HFH · Hamburger Fern-Hochschule