

rP5

Termin: Donnerstag, 05.09.2024 · 12:30-14:00 Uhr

Raum: 403

Format: Workshop

Agilität spielerisch lernen durch agile Spiele

In der Welt der Multikrisen mit hoher Komplexität und sich schnell verändernden Rahmenbedingungen begegnen hierarchisch strukturierte Organisationen mit teilweise feinziselierten Prozessen und Zuständigkeiten sehr großen Herausforderungen. In diesem Kontext ist Agilität in vieler Munde.

Für den Workshop „Agilität spielerisch lernen durch agile Spiele“ wird von folgenden Hypothesen ausgegangen, die zugleich Rahmen und Hintergrund bilden:

1. Agilität ist nichts Neues. Das Konzept existiert seit den 1950er-Jahren in der Systemtheorie von Organisationen. Agilität als höchste Form der Anpassungsfähigkeit bedeutet - in Abgrenzung zu Flexibilität als reaktiver Anpassung auch über sie hinausgehend - antizipativ und initiativ zu agieren, um notwendige Veränderungen einzuführen. (Fischer, Stephan: Agilität als höchste Form der Anpassungsfähigkeit; <https://www.haufe.de>)
2. Spiel trägt seit Existenz der Menschheit zum Erwerb grundlegender Fähigkeiten bei („homo ludens“). Spielerisch etwas erproben zu können - im geschützten Rahmen eines Trainings, (Inhouse-) Workshops oder eines persönlichen Lernnetzwerkes - ermöglicht experimentierendes Lernen ohne Druck.
3. Agilität ist für die Bundeswehr - Streitkräfte und zivile Wehrverwaltung - unverzichtbar. Im Kontext gesamtstaatlicher Verteidigung ist schnelles Adaptieren auf äußere und innere Bedrohungen sowie iteratives und inkrementelles Vorgehen bei der Entwicklung der Lösungsansätze von herausragender Bedeutung. Eine zunehmende Gefährdung demokratischer Grundlagen - u.a. durch anhaltende Desinformation - macht das Organisieren politischer Mehrheiten für dringend notwendige gesetzliche Anpassungen auf nicht attribuibare Angriffe immer schwieriger. Hier kommt es auf eine robuste, handlungsfähige Exekutive an. Diese agiert in weiten Teilen aber noch im gewohnten und vertrauten Rahmen. Eine schnelle Veränderung ohne Menschen in eine Schockstarre zu treiben (BANI-Erleben), ist notwendig, um auf hervortretende Lagen re- oder pro-agieren zu können. Einfache agile Spiele können erhebliche Wirkung in Richtung agiles Mindset und Ambidextrie erzeugen und einen Weg hin zu mehr Agilität bahnen.

Referierende:

- Wissenschaftliche Direktorin Silke Brand-Schoder, Bildungszentrum der Bundeswehr
- Regierungsdirektorin Miriam Luckhardt, Bundesministerium der Verteidigung