

Projekttitle:

Erfolgsfaktor Führung I - Entwicklung von Führungskräften

„Wir trainieren für das Bekannte und bilden für das Unbekannte“



Abstract:

Nach Meier und Seufert sind die Kennzeichen eines guten Lernspiels eine rahmengebende Spielidee oder Story, die intrinsische Motivation hervorruft, Spielregeln, deren Beachtung den Ablauf des Spiels steuert, eine Handlungssituation, die ein hohes Maß an aktiver Beteiligung und Selbststeuerung erlaubt sowie das Fehlen von Erwartungen an direkten Nutzen und effektive Ergebnisse des Spiels.

Zu erkennen was Führung ermöglicht bzw. was passiert, wenn keine Führung erfolgt, steht dabei stets im Mittelpunkt des Spiels. Es eignet sich für eine Implementierung in die Ausbildung von zivilen und militärischen Führungskräften. Im Rahmen der Vermittlung des „Taktischen Führungsverfahrens“ kann hier am Beginn Ausbildung ein Verständnis für diese Problemlösungsmethode geschaffen werden.

Dem Spiel liegt die militärwissenschaftliche Methode des taktischen Führungsverfahrens zu Grunde. Das Konzept wurde gemeinsam mit der Universität Graz entwickelt und mittels experimenteller Methoden erprobt und umgesetzt.

Literatur/Publicationen:

- Kunovianek, Geord et.al. (2020): Atlas der guten Lehre. Game Based Learning. Planspiel "VITIS"

- ▶ Kunovjanek, Georg (2020): Game Based Learning in der Ausbildung von Führungskräfte. Unipress-Verlag Graz.
- ▶ Kunovjanek, Georg (2019): Combined Leadership Training CLT Planen-Handeln-Reflektieren - Neue Perspektiven von Führung erleben. HDruck Wien.

Projektleiter:

Oberst Mag.[FH] Ing. Georg Kunovjanek, MSD

Direktion Fachhochschulstudiengang Militärische Führung

Institut für Offiziersausbildung

Burgplatz 1, 2700 Wr. Neustadt