

## Hard Facts

Story Im Spiel versucht ein Handwerkerteam aus Fabeltieren ein Haus selbstorganisiert bestmöglich zu renovieren.  
Das **Problem**: Private Realität und berufliche Aufgaben kollidieren!

Aufbau Das **digitale Lernspiel** ist Teil einer Weiterbildung. Diese besteht aus einem Briefing und Debriefing (Präsenzworkshop), einem Reflexionstool (paper) und dem digitalen Lernspiel (virtuell).

Umfang **Insgesamt** umfasst die Schulung ca. 1,5 Tage über einen Zeitraum von 4 Wochen.  
Mindestteilnehmerzahl: Drei Personen!

Kosten Die Weiterbildung ist für Sie und Ihr Unternehmen **kostenfrei**. Sie müssen sich lediglich dazu bereit erklären an der anonymen Evaluationsbefragung im Rahmen der Weiterbildung teilzunehmen.

Nutzen Die TeilnehmerInnen lernen das Konstrukt der **Offenen Organisation** kennen und erfahren, was es bedeuten kann, in einer solchen zu arbeiten; Chancen und Risiken, aber vor Allem auch die Idee werden vermittelt!

Add-Ons **Zertifizierung** als Weiterbildung ist möglich. Das Weiterbildungspaket kann prinzipiell auch organisationsübergreifend, u.a. zur **Teambildung** eingesetzt werden.

Weitere Informationen zum Projekt:  
[www.openorganisation.de](http://www.openorganisation.de)

Kontakt:



Claudia Müller, M.A.  
Institut für Pädagogik  
Projekt RAKOON  
Leopoldstr. 13  
80802 München  
claudia.mueller@edu.lmu.de

gefördert vom:



(Förderkennzeichen 01FK13046)



Forschungsprojekt:



Fortschritt durch **aktive Kollaboration** in **offenen Organisationen** („Rakoon“)

# Das Lernspiel zum „Neu-Denken“ von Abteilungsgrenzen

Eine E-Learning-Weiterbildung zur  
Kompetenzentwicklung in  
„Offenen Organisationen“





## Zentrale Lernziele

- Neu-Denken von Kollaboration in einer Arbeitswelt der Generation Y
- Sensibilisierung bzgl. der Chancen und Risiken einer Offenen Organisation
- (Er-)Leben eines (möglichen) Arbeits-Alltag einer Offenen Organisation
- Reflexive Einordnung der eigenen Persönlichkeit, des Teams bzw. der größeren Organisationseinheit in einem offenen System
- Kennenlernen von Theorien und Denkrichtungen rund um das Konzept der Offenen Organisation in einem virtuellen Lernraum



## Erkenntnisse aus der Forschung

Lernen ist ein aktiver und konstruktiver Prozess, keine passive Informationsaufnahme. Man versteht nur das, was man selbst geistig oder real (nach-)konstruiert hat. Eine „Fast-Realität“ kann in Form eines problembasierten Spiels völlig risikolos ausprobiert werden. Ein Spiel sensibilisiert und erweitert dadurch (Handlungs-)Optionen. In diesem Spiel werden die Herausforderungen eines offenen Teams erlebbar gemacht.

## Ansichten aus dem Spiel:

So sehen die Aufgaben eines Handwerkers im Haus aus:



Und das ist der Arbeitsplan eines Spielers:



Hier gibt es einen Terminkonflikt!



...Nun müssen Entscheidungen getroffen werden:

Was soll Fanny machen? Und wie verändert sich ihre Stimmung dadurch? Und die Qualität ihrer Arbeit?



Eine Entscheidung hat wiederum Auswirkungen auf alle Mitspieler:



„Wollen Sie mitspielen?!“

Bei Interesse E-Mail an:

[rakoon@edu.lmu.de](mailto:rakoon@edu.lmu.de)