

Agile Games Facilitation

Hoffmann / Kea

2023

ISBN 978-3-8006-6455-9

Vahlen

schnell und portofrei erhältlich bei
beck-shop.de

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de steht für Kompetenz aus Tradition. Sie gründet auf über 250 Jahre juristische Fachbuch-Erfahrung durch die Verlage C.H.BECK und Franz Vahlen.

beck-shop.de hält Fachinformationen in allen gängigen Medienformaten bereit: über 12 Millionen Bücher, eBooks, Loseblattwerke, Zeitschriften, DVDs, Online-Datenbanken und Seminare. Besonders geschätzt wird beck-shop.de für sein umfassendes Spezialsortiment im Bereich Recht, Steuern und Wirtschaft mit rund 700.000 lieferbaren Fachbuchtiteln.

Index

4K-Modell des Lernens 16

Agiles Spiel

Einladung 25

Fokuspunkte 23

implizite Annahmen 14

im Unternehmenskontext 16

indirekte Konsequenzen für den Arbeitsalltag 16

Nachbesprechung 73

vier Dimensionen der Bildung 15

Was kommt danach? 25

wenn eine „Störung“ da ist 95

Wirksamkeit überprüfen 37

Braucht es einen Plan B für den Ablauf? 24

Debriefing 107

planen 35

während des Spiels 79

Debriefing-Frage 76

Einladung 25

formulieren 32

zum Spiel 16

Ergebnisoffenheit des Spiels 17

Erkenntnisebenen 74

Facilitation

Aufgabe 41

essenzielle Kompetenzen der Fazilitierenden 62

Feedback 15

Feedforward 64

Fokuspunkte 23

setzen 30

Fragen

durch wirksame Fragen Reflexion verbessern 75

offene vs. geschlossene 77

sokratische 77

zunächst die Angemessenheit klären 75

Index

- Haltung als Subtext der Handlungen 32
- Handlungsziele 22
- Inhalte-Methoden-Kombinationen festlegen 31
- Konsent 14
- Nachbesprechung
 - Debriefing-Frage 76
 - Ziele 73
- Nicht-Wissen aushalten 64
- Psychologische Sicherheit 65
- Raum halten 65
- Reflexion 15
 - die Qualität durch wirksame Fragen verbessern 75
 - Spannungen 79
- Return-on-Failure 17
- Selbstreflexion 100
- Selbstwirksamkeitserwartung 17
- Serious Games Canvas 23, 55
- Sicherer Raum 34, 65
- Sokratische Fragen 77
- Spielerische Sequenz 15
- Spielziel 15
- TheDebriefingCube 107
- Utilisation 95
- Verhaltensanker 22
- Wirksamkeit eines agilen Spiels überprüfen 37
- Workshopdesign 23
- Ziele formulieren 29
- Zutaten eines Spiels 14