

Thema: Sequenz in Classroom Experiments

Welche Methoden auf Meta-Theorie-Ebene gewinnen zunehmend an Bedeutung? Nennen Sie diese.

(1) Experiment, (2) Modellbildung

Nennen Sie die Basis ökonomischer Experimente.

Spieltheorie

Skizzieren Sie die Entwicklung der Forschungsmethode Classroom Experiments.

- (1) 1944: Veröffentlichung von Theory of Games and Economics Behavior
- (2) 1948: Marktexperiment mit Harvard Studenten
- (3) 1980: Integration ökonomischer Experimente in die Lehre
- (4) 2002: Nobelpreis für den Einsatz von Laborexperimenten

Classroom Experiments wurde in der Vergangenheit in die Kategorie des ...

Planspiels eingeordnet.

Neben den Classroom Experiments als Methode existieren noch weitere Simulationsmethoden. Nennen Sie diese.

(1) Fallstudie, (2) Konferenzspiel, (3) Rollenspiel, (4) Planspiel

Skizzieren Sie das empfohlene Phasenschema für Classroom Experiments.

- (1) Konfrontation mit dem Spielsetting: Akteure und Spielregeln
- (2) Entscheidungsfindung: Analyse des Spiels, um begründet zu entscheiden
- (3) Spiel: Lehrer als Spielleiter und Schüler als Spieler und Beobachter
- (4) Zusammentragen der Ergebnisse: Datensammlung zwecks Herleitung der Theorie
- (5) Kollation: Variante 1: Spielergebnis <---> Lehrbuchtheorie und Variante 2: Experiment <---> Wirtschaftliche Realität

Kritisieren Sie das Phasenschema für Classroom Experiments.

Der Schüler ist zugleich Spieler und Beobachter. Dieser könnte dadurch die Beobachtung zu seinem Vorteil verfälschen.