

Thema: Double-loop-learning

Bei Unterrichtsplanspielen stehen ... im Vordergrund.

Bei Unterrichtsplanspielen stehen quantitative Entscheidungsprozesse im Vordergrund.

Welche Kompetenzklassen beschreiben die Handlungskompetenz? Nennen Sie diese und verbinden Sie diese mit dem Planspiel.

- (1) Wissenskompetenz: Planspiele basieren auf fundierten Modellen.
- (2) Methodenkompetenz: Planspiele üben spezielle Handlungsweisen.
- (3) Sozialkompetenz: Planspiele werden grundsätzlich in Gruppen gespielt.
- (4) Personalkompetenz: Planspiele sollen eine motivierende Wirkung ausüben.

Beurteilen Sie folgende Aussage: Im Rahmen des Unterrichts ist die Durchführung eines Planspiels sinnvoll, da eine kognitive Durchdringung seitens der Lernenden garantiert werden kann.

Die Durchführung eines Planspiels ist zwar einfach, aber der Gewinn liegt in der kognitiven Durchdringung und in der Auswertung des Planspiels. Die erforderliche kognitive Durchdringung stellt sich nicht automatisch ein.

Beschreiben Sie das Single-loop-learning nach Stearman.

Lernende treffen Entscheidungen, die vom Computer simuliert und quasi in die Wirklichkeit umgesetzt werden. Diese Entscheidungen haben Konsequenzen, die den Lernenden rückgemeldet werden. Anhand der Rückmeldung können Lernende ihre Entscheidungen überprüfen und korrigieren. Somit können Lernende aus Erfolgen und Misserfolgen lernen.

Was ist das Problem von Single-loop-learning?

Mit Hilfe von Single-loop-learning allein kann keine Kompetenzentwicklung angestoßen werden, da aus den Konsequenzen falsche Schlüsse gezogen werden können. Daher macht es Sinn, das mentale Modell zu überdenken und nicht nur die eigene Entscheidung.

Beschreiben Sie das Double-loop-learning nach Stearman.

Double-loop-learning knüpft an den Konsequenzen Single-loop-learning an. Die hervortretenden Konsequenzen werden mit einem mentalen Modell abgeglichen und aus diesem Modell entstehen wiederum Entscheidungsregeln.

Was ist das Ziel von Double-loop-learning?

Lernende sollen nicht nur in der Lage sein einzelne Entscheidungen zu treffen, sondern vielmehr gute Regeln zu entwickeln, um Entscheidungen treffen zu können.