

Erfolgreiches Handeln von Teams in kritischen Situationen mit Planspielen trainieren

Human-Factors-Workshop

04. Dezember 2010, Bamberg

Krisen bzw. kritische Situationen sind in komplexen Umwelten stetiger Begleiter in privatwirtschaftlichen als auch staatlichen Institutionen. In der Bewältigung solcher Ereignisse spielt der Faktor Mensch eine zentrale Rolle. In Krisenstäben sind die Beteiligten besonderen Herausforderungen ausgesetzt, ad-hoc und unter Zeitdruck Entscheidungen zu fällen. Das andere Extrem ist die Handhabung von schleichenden bzw. verdeckten Krisenpotentialen, die gerade das strategische Management beschäftigen. Aber auch geplante Ereignisse, wie z.B. Umstrukturierungen in Unternehmen bergen Krisenpotentiale nicht nur für das soziale Gefüge sondern auch für bestehende Unternehmensziele.

Vor diesem breit gefächerten Hintergrund zum Thema Krise und kritische Situationen laden wir Sie am 4. Dezember 2010 herzlich zu einem kostenlosen eintägigen Workshop in der Weltkulturerbestadt Bamberg ein.

Die Veranstaltung gibt Verantwortlichen und Interessierten aus dem Bereich Krisen- und Notfallmanagement bzw. Change-Management einen Einblick in die Welt der Trainings mit Planspielen und Simulationen. Insbesondere bieten wir die Möglichkeit an, die Planspiele »Paul's Island« sowie die Simulation »MS Antwerpen« aktiv selbst zu erleben und Erfahrungen auszutauschen. Neben Vorträgen wird der Tag insbesondere Platz für Diskussion und Austausch unter den Teilnehmern bieten. Als besonderes Highlight konnten wir Prof. Dietrich Dörner („Logik des Misslingens“) gewinnen, um mit uns über das Verhalten von Menschen in komplexen und kritischen Situationen zu diskutieren.

ZU DEN PROGRAMMPUNKTEN

Das Planspiel »**Paul's Island**« ist ein innovatives, rechnergestütztes Simulationsinstrument, mit dem Setting einer karibischen Insel, deren soziale, ökologische und ökonomische Charakteristika, realitätsnah abgebildet werden. Paul's Island wurde gezielt als komplexes System konzipiert, welches vielfältige Abhängigkeiten und Rückkopplungen beinhaltet um das Erleben und Bewältigen von schleichenden, schockartigen und hochdynamischen Krisenszenarien zu ermöglichen. Die Anforderungen für die Teilnehmer liegen in der Entwicklung eines umfassenden Systemverständnisses. Der Umgang mit Informationsüberlastung, unscharfen Zielvorgaben, dynamischen Prozessen, und Erkennen von weak signals, ist hierbei ebenso wichtig, wie unter Zeitdruck Konflikte zu managen (www.pauls-island.de)

Die »**MS Antwerpen**« ist ein in die Jahre gekommenes Kreuzfahrtschiff, das von den Teilnehmern in einer stürmischen Nacht im Nordatlantik gesteuert werden muss. Alle wesentlichen strukturellen und technischen Merkmale eines realen Kreuzfahrtschiffs sind hier am PC simuliert ebenso wie Passagiere und Besatzungsmitglieder in Form von autonomen Agenten. Für die Fahrten auf dem Schiff existieren verschiedene Spielszenarien, die nicht ohne Zwischenfälle und Krisen verlaufen (www.ms-antwerpen.de).

Planspiele, Simulationen und »Change-Management«

Nichts ist so wertvoll für ein Unternehmen, wie die kleinen Krisen und Konflikte. Sie sind Indikatoren für aktuelle Themen im betrieblichen Alltag. Wie werden diese Themen für Sie produktiv? Simulation und Planspiel ist keine Wundermethode für Veränderung, bietet aber das Entscheidende mehr. Spiel spricht den ganzen Menschen an. So können Sie den Ist-Zustand der Abteilung spielerisch visualisieren, anschließend mit den Mitarbeitern neue Regeln finden, ausprobieren und schließlich die neuen Prozesse unmittelbar an die Gesamtbelegschaft kommunizieren. Der Workshop gibt Ihnen einen kurzen Einblick in die Möglichkeiten von Planspiel und Simulation den alltäglichen Wandel produktiv und effizient zu gestalten (Eric Treske, Webseite: www.intrestik.de).

ABLAUF

Vorabend

- Gemeinsames Abendessen und Kennenlernen in einem urtümlichen Bamberger Lokal

Tagesprogramm

- Begrüßung
- Eröffnungsvortrag »Planspiele und Verhalten in Krisensituationen« (Prof. Dietrich Dörner)
- Kurzvorstellung der Simulationen
- Slot 1: Planspiel »Paul's Island« & Kurzreflexion
- Slot 2: Simulation »MS Antwerpen« & Kurzreflexion
- Slot 3: Planspiele und Simulationen im Change Management
- Erfahrungsaustausch im Plenum
- Kurzvortrag: „Kritische Situationen und Lernen in Planspielen“
- Ausklang des Workshops bei einem gemeinsamen Abendessen.

Zielgruppe

Notfall- und Krisenmanager, Sicherheitsfachleute, Risiko- und Business Continuity Manager, Führungskräfte aus Unternehmen, öffentlichen Verwaltungen und Institutionen, Ausbilder und Personalentwickler, Menschen, die in komplexen Krisensituationen entscheiden und handeln.

Ort

Bamberg (genaue Adresse wird noch bekannt gegeben)

Termin

4. Dezember 2010

Kosten

Teilnahme kostenlos

Kontakt und Anmeldung

Dr. Susanne Starke ([susanne.starke \(at\) activating-trainings.de](mailto:susanne.starke@activating-trainings.de))

Alexander Burgis ([alexander.burgis \(at\) activating-trainings.de](mailto:alexander.burgis@activating-trainings.de))

➔ Melden Sie sich bereits jetzt unverbindlich bei uns an und wir versorgen Sie zeitnah mit aktuellen Informationen zum Workshop.

IMPRESSUM

activating TRAININGS

▪ activating Trainings

Dr. Susanne Starke (susanne.starke@activating-trainings.de)

Alexander Burgis (alexander.burgis@activating-trainings.de)

Jörn Koller (joern.koller@pauls-island.de)

Nürnberger Straße 82

D-96050 Bamberg

Tel.: +49 (0) 951 - 8631960 (Susanne Starke)

Tel.: +49 (0) 951 - 2098437 (Alexander Burgis)

www.activating-trainings.de



▪ intrestik

Eric Treske

Landsberger Straße 511

D-81241 München

Tel.: +49 (0) 89 - 82 08 64 71

Fax: +49 (0) 89 - 82 08 64 73

info@intrestik.de

www.intrestik.de

INHALTLICH VERANTWORTLICHE

Inhaltlich verantwortlich für diese Veranstaltungsbroschüre sind: Dr. Susanne Starke & Alexander Burgis.

SIMULATIONSHINWEISE

▪ MS-Antwerpen

Das Softwaretool MS-Antwerpen entstand aus der Zusammenarbeit zwischen dem Klinikum Aachen, Mitarbeitern der Otto-Friedrich Universität Bamberg und der Rheinisch-Westfälischen Technischen Hochschule (RWTH) Aachen. Hauptverantwortliche sind: Prof. Dr. Stefan Strohschneider und Dipl.-Psych. Jürgen Gerdes (advanced magic). Wir bieten dieses Tool als Lizenznehmer (in Persona: Dr. Susanne Starke) an. Die unterschiedlichen Lizenznehmer entwickeln unabhängig voneinander Trainingskonzepte, wie z.B. Theorievorträge, Reflexionsmethoden, flankierende Übungen etc. weitere Infos www.ms-antwerpen.de.

▪ Pauls-Island

Das Konzeption und Idee des Softwaretools Paul's Island entstand im Rahmen einer Zusammenarbeit eines interdisziplinären Entwicklerteams von Doktoranden und Studenten der Otto-Friedrich Universität Bamberg (weitere Infos: www.pauls-island.de).