

Labs and Games

"Critical Thinking"

1 Survey-Receipts

Da die Angabe sich zu den Details wie man zu dem Receipt kommt recht bedeckt gehalten hat habe ich abgegeben ohne die „Send me an email receipt of my responses“ Box zu checken und habe daher keinen Receipt bekommen. Nach Rücksprache mit Herrn Purgathofer lasse ich daher den Receipt der Basissurvey weg (da diese nicht neu ausgefüllt werden kann), fülle die Game-Surveys erneut aus und hinterlasse diese Notiz in meiner Abgabe.

1.1 Basis

Entfällt (siehe oben)

1.2 Policy Maker

Fragebogen Spiele

1. Bitte geben Sie Ihre Matrikelnummer ein: *

12345678

2. Welches Spiel wollen Sie in diesem Fragebogen bewerten? *

Policy Maker

3. Wenn es Varianten gab, welche haben Sie gewählt?

Enter your answer

4. Ich finde, dass dieses Spiel mein Verständnis der Denkweise vertieft hat. *

1

2

3

4

5

6

7

Stimme überhaupt
nicht zu

Stimme voll und
ganz zu

5. Wie lange haben Sie dieses Spiel gespielt (in Minuten)? *

länger als 45

6. Ich glaube, dass dieses Spiel mein Verständnis darüber erweitert hat, um was es in dieser Denkweise geht. *

1.3 Trugschluss

Fragebogen Spiele

1. Bitte geben Sie Ihre Matrikelnummer ein: *

12345678

2. Welches Spiel wollen Sie in diesem Fragebogen bewerten? *

Trugschluss

3. Wenn es Varianten gab, welche haben Sie gewählt?

Enter your answer

4. Ich finde, dass dieses Spiel mein Verständnis der Denkweise vertieft hat. *

1

2

3

4

5

6

7

Stimme überhaupt
nicht zu

Stimme voll und
ganz zu

5. Wie lange haben Sie dieses Spiel gespielt (in Minuten)? *

16-30

6. Ich glaube, dass dieses Spiel mein Verständnis darüber erweitert hat, um was es in dieser Denkweise geht. *

2 Spielberichte

2.1 Policy Maker

Policy Maker habe ich am längsten gespielt. Das Spiel gehört zwar nicht zur Denkweise „Critical Thinking“, jedoch wurde ich mangels anderer Mitspieler mit der selben Denkweise einer „Policy Thinking“ Gruppe zugewiesen. Anfangs hatten wir etwas Probleme mit den Regeln, nach einer Testrunde war dann jedoch alles klar. Das Spiel hat viel Spaß gemacht, auf einer Skala von 1 bis 10 würde ich es mit einer 8 bewerten. Der Bezug zur Denkweise war auch klar gegeben. Jedoch hat man beim Spielen, auch wenn es sehr Spaß macht, weniger das Gefühl das man etwas lernt. Bei diesen Spiel hat mir auch das Gesamtpaket, sowie die an „Monopoly“ erinnernde Spielweise gut gefallen. Verbesserungswürdig finde ich, dass die Ziele des „Policy Makers“ alle sehr ähnlich sind und von den Investoren gut erraten werden können. Nachdem man ein paar Runden gespielt und damit das Spiel gut verstanden hat ist es schwer als „Policy Maker“ zu gewinnen, da die Investoren die Strategie leicht durchschauen können.

2.2 Trugschluss

Trugschluss haben wir nicht allzu lang gespielt, da wir erst gegen Ende des Zeitslots angefangen haben und die zwei Mitspieler dann gegangen sind. Die Regeln waren recht gut verständlich, nach dem Durchlesen und einer Testrunde war alles klar. Das Spiel hat an sich Spaß gemacht, den Spaßfaktor würde ich auf einer Skala von 1 bis 10 mit einer 6,5 bewerten. Der Bezug zur Denkweise war klar erkennbar und man hat beim Spielen auch etwas gelernt. Gut gefallen hat mir das Gesamtpaket und der Lernfaktor. Konkrete Verbesserungsvorschläge würden mir nicht einfallen.

3 Wissenstransfer

3.1 Policy Maker

1. Welche Interessen verfolgt der Staat Österreich?
2. Wie werden in der Praxis Monopole verhindert?

3.2 Trugschluss

1. Wann und wo habe ich schon mal in meinen Argumenten logische Fehlschlüsse verwendet?
2. Wie kann ich Trugschlüsse in den Argumenten anderer erkennen und dagegen argumentieren?

4 Gesamteindruck

Das Spielen an sich, sowie auch dass man hier mit neuen Leuten in Kontakt kommt war durchaus lustig. Insofern finde ich diese Übungsform sehr gelungen. Was jedoch unbedingt verbessert werden sollte ist der Teil mit den Game-Surveys in der Angabe. Es wäre hier sehr hilfreich mehr Details wie man zu dem Receipt kommt und welche Schritte man **aktiv** selbst setzen muss zu erwähnen. Zusätzlich würde ich noch als Verbesserungsvorschlag anbringen die Zahl der Timeslots zu reduzieren um mehr Leute auf einmal zusammenzubekommen.