

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München  
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | [www.merz-zeitschrift.de](http://www.merz-zeitschrift.de)

## Blötz, Ulrich (Hrsg.) (2015). Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung. Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen – Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games 2015. 5. Auflage, Bielefeld: wbv. 291 S., 44,90 €.

Computerspiele sind mittlerweile mehr als nur ein spannender Zeitvertreib in der Freizeit – Unternehmen haben auch Gefallen an diesem Medium gefunden. Serious Games werden als Lehr- und Lernmethode in der Unternehmenswelt immer häufiger eingesetzt. Um einen guten Überblick zum Thema zu geben, haben Ulrich Blötz und das Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB) die Publikation Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung bereits in der fünften überarbeiteten Auflage herausgegeben. Dann wurden der Katalog der verfügbaren Serious Games und die Erfahrungsberichte aktualisiert: Was sind Planspiele? Wie können sie didaktisch eingesetzt werden? Wie sieht der Vergleich zu anderen Trainingsmethoden aus?

Diesen und weiteren Fragen widmet sich das erste Kapitel umfassend. Daran schließt ein Kapitel zum Thema geschlossene Planspiele an. Hier werden unter anderem Gruppenplanspiele in Brettform und computerunterstützt, Individual-Planspiele, Fernplanspiele und der Kontext der Online-Lernumgebungen näher erläutert. Darauf folgen offene Planspiele, Serious Games und die Entwicklung von computerunterstützten, kundenspezifischen Planspielen. Im sechsten Kapitel wird das Thema Qualitätssicherung und Evaluation in Hinblick auf Planspiele angesprochen. Zentrale und kritische Aspekte, besondere Problemstellungen wie auch Qualitätskriterien und -aspekte werden expliziter beschrieben. Für einen ersten Einblick in die beiliegende DVD wird im Anschluss der Aufbau sowie der Inhalt erklärt.

Abrundend findet sich im achten Kapitel der Publikation eine Aufzählung mit dazugehörigen Erläuterungen verschiedener Informations- und Aktionsforen sowie im neunten und letzten Kapitel eine Beschreibung aktueller Trends in der internationalen Planspielszene. Das Herausgeberwerk eignet sich besonders für Medienpädagoginnen und Medienpädagogen wie auch pädagogische Fachkräfte, die sich mit dem Thema Serious Games auseinandersetzen oder im Rahmen der beruflichen Bildung damit in Berührung kommen.