

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

9

I. Vorbemerkungen

13

II. Virtual Reality Training – EDV-gestützte Simulationsverfahren als Lernmethode für Entscheidungsfindungsprozesse in kritischen Einsatzsituationen

19

I. Einleitung

19

2. Begriffsbestimmungen

22

2.1 Das größere Schadensereignis als Übungssituation

22

2.1.1 Zeitlagen und Sofortlagen

23

2.1.2 Aufbauorganisation

24

2.1.3 Strategie

25

2.2 Der Lernprozess

26

2.2.1 Der Begriff des Lernens

26

2.2.2 Anforderungen an den Lernprozess

29

2.2.2.1 Lernziele

29

2.2.2.2 Explizite und implizite Lernformen

30

2.2.2.3 Die Wirkung von Lernprinzipien

30

2.2.3 Modell des einsatzbezogenen Lernens

31

2.2.4 Lernen und Emotionen

32

2.3 Entscheiden in kritischen Situationen

33

2.3.1 Definition des Begriffs Entscheiden

33

2.3.2 Der Planungs- und Entscheidungsprozess im Bereich der Polizei

34

2.3.2.1 Lagebild

35

2.3.2.2 Beurteilung der Lage

36

2.3.2.3 Entschluss

37

2.3.2.4 Durchführungsplanung

37

2.3.2.5 Befehl

38

2.3.3 Kennzeichnende Faktoren für kritische Situationen

39

2.4 Virtual Reality Trainings

41

2.4.1 Begriff der EDV-gestützten Simulation

41

2.4.2 Anforderungen an EDV-gestützte Simulationsverfahren

44

2.4.3 Grundlagen des Lernens in computersimulierten Realitäten	45
2.4.4 Bedienungsmöglichkeiten und technische Grundlagen	47
3. Untersuchungsdesign	50
3.1 Untersuchungsfragestellungen	51
3.2 Grenzen der Untersuchung	51
3.3 Einordnung des methodischen Vorgehens	53
3.4 Darstellung des Forschungsprozesses	54
3.4.1 Literaturrecherche	55
3.4.2 Marktschau	55
3.4.3 Methodik	55
3.4.3.1 Auswahl von Untersuchungsteilnehmern	56
3.4.3.2 Konstruktion eines leitfadengestützten Gruppeninterviews	58
3.4.3.3 Durchführung des leitfadengestützten Gruppeninterviews	60
3.4.3.4 Vorbereitung des Experiments	63
3.4.3.5 Durchführung des Experiments	67
3.4.3.6 Leitfadengestützte Einzelinterviews	69
4. Ergebnis der Marktschau	72
4.1 CENARIO virtualtraining	73
4.2 XVR On Scene	76
4.3 ViPOL der Polizei Baden-Württemberg	79
4.3.1 Beschreibung des Verfahrens	79
4.3.2 Evaluation des Verfahrens	82
4.4 PAXSEM	84
5. Das Experiment mit XVR On Scene	86
5.1 Technische und personelle Rahmenbedingungen	86
5.1.1 Lizenzen	87
5.1.2 Technische Rahmenbedingungen	87
5.1.3 Personelle Rahmenbedingungen	88
5.2 Das Übungsszenario	90
5.2.1 Übungsinhalt	90
5.2.2 Modellierung	93
5.3 Ergebnisse der Vorbefragung zum Experiment	95

5.3.1 Lernziele und Lernerwartungen	96
5.3.2 Inhalte von Übungen	100
5.3.3 Defizite von Übungen ohne EDV-gestützte Simulationsverfahren	101
5.3.4 Anforderungen an EDV-gestützte Simulationsverfahren	103
5.3.5 Grenzen und Defizite von EDV-gestützten Simulationsverfahren	105
5.3.6 Zusammenfassung	108
5.4 Ablauf des Experiments	109
5.5 Ergebnisse der Nachbefragung zum Experiment	110
5.5.1 Eignung EDV-gestützter Simulationsverfahren	110
5.5.1.1 Reaktion	110
5.5.1.2 Lernen	112
5.5.1.3 Verhalten	113
5.5.1.4 Zwischenergebnis	114
5.5.2 EDV-gestützte Simulationsverfahren als sinnvolle Ergänzung	115
5.5.3 Implementierung EDV-gestützter Simulationsverfahren	117
6. Fazit und Ausblick	119
Anlage 1: Leitfaden zur Durchführung des Gruppeninterviews	122
Anlage 2: Auszüge aus dem Leitfaden der Einzelinterviews	123
III. EDV-gestützte Simulationsverfahren als Thema an der Deutschen Hochschule der Polizei	127
1. Einleitung	127
2. Polizeiliche Gremienarbeit	128
3. Prüfung der Einrichtung einer Koordinierungsstelle	129