

Spis treści

Wprowadzenie	7
Rozdział 1	
Czyni jest gra menedżerska	11
1.1. Gra	11
1.2. Graseio	18
1.3. Gry menedżerskie i ich rodzaje	23
1.4. Czy gry menedżerskie to gry tylko dla menedżerów?	34
Rozdział 2	
Potencjał gier menedżerskich jako narzędzi szkoleniowych i wspomagających zarządzanie	39
2.1. Uczenie się prze; doświadczanie.....	39
2.2. Modele myślowe i uczenie się wyższego poziomu	50
2.3. Decyzje menedżerskie i ich racjonalność	56
2.4. Gry jako narzędzie wspomagające uczenie się, myślenie systemowe i kompetencje decyzyjne	67
Rozdział 3	
Realizacja rozgrywki gry menedżerskiej.....	71
3.1. Przed rozgrywką	71
3.2. Wprowadzenie do rozgrywki	77
3.3. Rozgrywka właściwa	92
3.4. Podsumowanie rozgrywki	111
3.5. Podsumowanie rozgrywki z perspektywy arbitra	128
Rozdział 4	
Ocena skuteczności interwencji szkoleniowych i wspomagających zarządzanie z użyciem gier menedżerskich	137
4.1. Możliwości oceniania wartości gier menedżerskich jako narzędzia dydaktycznego	137
4.2. Propozycje ogólnej metodyki oceniania efektów szkoleń	148
4.3. Ocena a cele kształcenia	155
4.4. Przyszłość oceny skuteczności a metodyka oceny autentycznej.....	167
Podsumowanie	177
Bibliografia	181