

Eberhard Karls Universität Tübingen  
Institut für Politikwissenschaft

Der Prozess vom analogen zum digitalen Planspiel:  
Eine Drei-Faktoren-Analyse  
am Beispiel „Festung Europa?“

Schriftliche Arbeit zur Erlangung des Akademischen Grades  
„Bachelor of Education“ an der Wirtschafts- und Sozial-  
wissenschaftlichen Fakultät der Eberhard Karls Universität Tübingen

Vorgelegt bei:  
Siegfried Frech  
28.09.2021

Vorgelegt von: Tim Bausenhardt

E-Mail-Adresse: tim.bausenhardt@student.uni-tuebingen.de

Matrikelnummer: 4148913

Studiengang: Bachelor of Education Mathematik / Politikwissenschaft

8. Fachsemester

9.690 Wörter



# Inhaltsverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| Inhaltsverzeichnis .....  | 3  |
| Danksagung .....  | 4  |
| A) Einleitung .....   | 5  |
| B) Planspiele: Theorie und Forschungsstand .....  | 8  |
| B.1) Zur Theorie von Planspielen .....  | 8  |
| B.1.1) Das Planspiel: Definition und Einordnung .....                                   | 8  |
| B.1.2) Ziele und Teilnehmer:innen .....   | 9  |
| B.2) Digitale Planspiele .....  | 11 |
| B.2.1) Typisierung digitaler Planspiele .....   | 11 |
| B.2.2) Aktueller Forschungsstand .....  | 12 |
| B.3) Drei-Faktoren-Modell .....   | 13 |
| B.3.1) Faktor 1: Inhalt .....   | 13 |
| B.3.2) Faktor 2: Team .....   | 15 |
| B.3.3) Faktor 3: Rahmen .....   | 16 |
| C) Methodik .....   | 18 |
| C.1) Das Planspiel „Festung Europa?“ analog .....                                       | 18 |
| C.2) Das Planspiel „Festung Europa?“ digital .....                                      | 19 |
| C.3) Zur Methodik von Datenerhebung und -auswertung .....                               | 19 |
| D) Auswertung der Interviews .....  | 21 |
| D.1) Faktor 1: Inhalt .....   | 21 |
| D.2) Faktor 2: Team .....   | 23 |
| D.3) Faktor 3: Rahmen .....   | 25 |
| E) Zusammenfassung und Ausblick .....   | 28 |
| E.1) Zusammenfassung: Fragen, die bei der Übertragung hilfreich sein können .....       | 28 |
| E.2) Ausblick: Bewertung, Überprüfung der Hypothese und methodische<br>Reflektion ..... | 29 |
| Anhänge .....   | 34 |
| (I) Interviewleitfäden .....  | 34 |
| (II) Transkript von Interview 1 .....   | 38 |
| (III) Transkript von Interview 2 .....  | 48 |
| (IV) Transkript von Interview 3 .....   | 57 |
| Literatur- und Quellenverzeichnis .....   | 67 |
| Selbstständigkeitserklärung .....   | 70 |

## **Danksagung**

Ich möchte die Möglichkeit nutzen, mich bei all jenen zu bedanken, ohne die die Bachelorarbeit in der vorliegenden Form nicht möglich gewesen wäre:

Der erste Dank geht an meinen Betreuer Siegfried Frech für seine wertvollen Anregungen und Hilfestellungen. Die unkomplizierte Kommunikation während des Entstehungsprozesses war keineswegs selbstverständlich.

Außerdem bedanken möchte ich mich beim Fachbereich „Politische Tage“ der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, Außenstelle Tübingen, für das Bereitstellen der Materialien der digitalen Version von „Festung Europa?“.

Einen großen Dank möchte ich insbesondere an meine drei Interviewpartner:innen aussprechen – für ihre Zeit und ihre umfassenden, aufschlussreichen Antworten auf meine Fragen.

Nicht zuletzt möchte ich mich herzlich bei meinen Korrekturleser:innen für alle großen und kleinen Verbesserungsvorschläge in der Schlussphase des Schreibprozesses bedanken.

## A) Einleitung

Home-Office statt Großraumbüro. Maus und Tastatur statt Kreide und Tafel. Digitale Abstimmungen statt Debatten im Sitzungssaal. Anfang 2020, mit Beginn der Corona-Pandemie, wurde das Leben und Arbeiten von Erwerbstätigen, Schüler:innen, Politiker:innen und der ganzen Gesellschaft auf den Kopf gestellt. In den meisten Fällen bedeutete das eine (zumindest teilweise) Abkehr vom analogen Raum zugunsten der digitalen Welt. Die Schnittstelle von Arbeit, Bildung und Politik sind politische Planspiele im Schulunterricht – eine Methode, bei der Schüler:innen politische Entscheidungsprozesse simulieren und sie somit selbst erfahren können. Da Planspiele auch in der Pandemie weiter durchgeführt werden sollten, mussten auch sie den Sprung ins Digitale schaffen. An vielen Stellen ist das gelungen. Die vorliegende Arbeit möchte diesen Transformationsprozess eingehend betrachten.

Wer ein bestehendes, analoges Planspiel digitalisieren möchte, ist weitestgehend auf sich allein gestellt. Digitale Planspiele sind zwar kein vollkommen neues Phänomen, doch erst die Pandemie verschaffte der Entwicklung einen bedeutsamen Schub. Die wenige Forschung zu digitalen Planspielen beschränkt sich auf die Evaluation von Chancen und Herausforderungen dieser Formate. Einen Vergleich zwischen analoger und digitaler Version desselben Planspiels gibt es bisher nicht, auch der Übertragungsprozess selbst wurde bisher nicht untersucht. Selbst für den Gestaltungsprozess eines neuen Planspiels gibt es kein allgemeines Konzept und keine theoretische Fundierung. Auch wenn verschiedene Planspiele sich in ihrer Ausgestaltung stark unterscheiden, ist eine übergreifende Theorie für ein optimales Ergebnis unerlässlich. In der Praxis werden Planspiele daher mithilfe eigener Erfahrung und Tipps von Kolleg:innen erstellt sowie nach der erstmaligen Durchführung anhand des Feedbacks verbessert. (Usherwood 2018: 24 ff.) Diese Forschungslücken möchte die vorliegende Arbeit schließen, indem sie den Übergang eines bestehenden analogen Planspiels in die digitale Welt untersucht.

Im Internet finden sich einige Listen mit Ideen, Tipps und Tricks dazu, wie diese Übertragung gelingen kann: Die richtigen Programme müssen gefunden und getestet, Kommunikationsregeln etabliert, Kameras eingeschaltet und die virtuellen Namen den Rollen im Spiel angepasst werden. Neben diesen und weiteren organisatorischen Hinweisen ist der einzige Punkt, der sich darüber hinaus mit dem Inhalt befasst, jener, dass im Digitalen wegen technischer Hürden und schnell nachlassender Konzentration das Planspiel verschlankt oder alternativ mehr Zeit eingeplant werden muss. (Zeppelin Universität 2020; Germanwatch 2021)

In dieser Arbeit soll untersucht werden, inwiefern dieser starke Fokus auf den organisatorischen Rahmen gerechtfertigt ist. Kann automatisch davon ausgegangen werden, dass ein Planspiel digital genauso ablaufen kann (oder sollte) wie seine analoge Variante? Müssen

nicht noch andere Aspekte, beispielsweise die gewählten Methoden, angepasst werden? Steht das Leitungsteam vor anderen, neuen Herausforderungen? Diese Arbeit vertritt die These, dass die drei Faktoren Inhalt (Informationen und Methoden), das Team (welches das Planspiel durchführt) sowie der organisatorische Rahmen gleichermaßen berücksichtigt werden müssen, wenn ein analoges Planspiel erfolgreich digitalisiert werden soll. Diese Faktoren müssen dabei auf die Ziele des Planspiels hin ausgerichtet sein und sich insbesondere an den Teilnehmer:innen orientieren (siehe Abbildung 1).

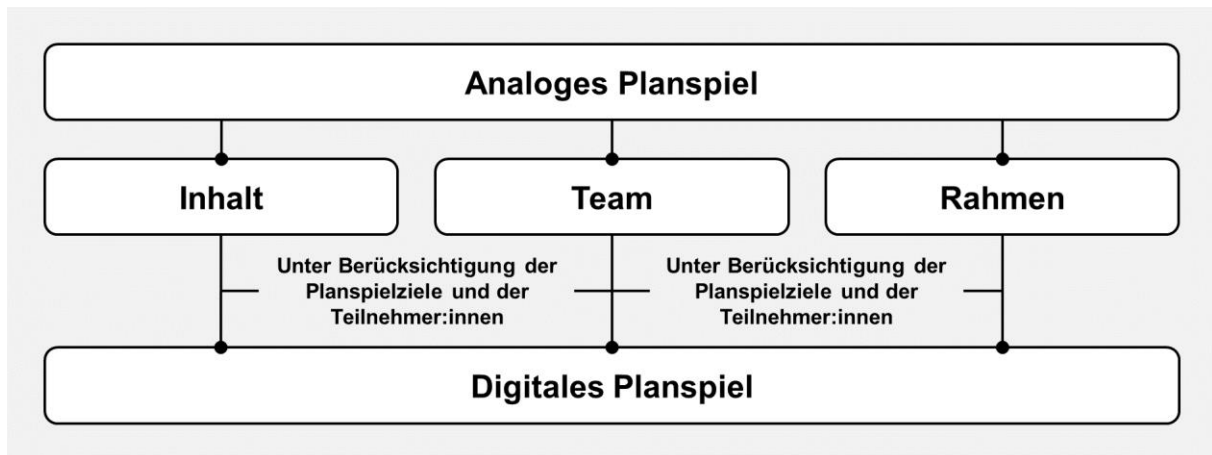


Abbildung 1: Hypothese grafisch aufbereitet

Zur Überprüfung dieser Behauptungen soll ein Planspiel beispielhaft betrachtet werden. Die Wahl ist auf „Festung Europa?“ der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg gefallen – ein typisches Planspiel, welches aufgrund der Corona-Pandemie 2020 digitalisiert wurde und sich daher sehr gut für diese Untersuchung eignet.

Um sowohl den Prozess zu verstehen als auch von der Durchführung im Digitalen Rückschlüsse ziehen zu können, auf was bereits bei der Transformation geachtet werden muss, wurden insgesamt drei Expert:inneninterviews geführt – zwei davon mit den Erstellern der digitalen Variante und ein drittes mit einer erfahrenen Teamerin von „Festung Europa?“. Die Interviewleitfäden orientieren sich dabei an der Fachliteratur zu analogen und digitalen Planspielen. Das Erkenntnisinteresse in der Auswertung liegt nicht nur in der Überprüfung der genannten Hypothese – es soll ebenso herausgearbeitet werden, welche Aspekte bei den drei Faktoren Inhalt, Team und Rahmen konkret ausschlaggebend sind. Da sich verschiedene Planspiele in ihrem Inhalt und Aufbau stark unterscheiden, können die durch „Festung Europa?“ gewonnenen Erkenntnisse nur eingeschränkt generalisiert werden. Daher sollen die Aspekte nicht in Form einer Aussagenliste formuliert werden, sondern als Fragen, deren individuelle Beantwortung dann in die jeweilige Planspielgestaltung einfließen soll. Somit schließt

die Arbeit nicht nur eine wissenschaftliche Lücke, sondern die Ergebnisse können auch von Personen, die ein Planspiel digitalisieren möchten, direkt in der Praxis genutzt werden.

Der Weg zu diesen Ergebnissen wird wie folgt verlaufen: Zunächst wird die Methode Planspiel, sowohl in ihrer analogen als auch digitalen Variante, vorgestellt. Der Fokus liegt auf der Definition und Beschreibung der drei Faktoren Inhalt, Team und Rahmen. Nach einer Vorstellung des Planspiels „Festung Europa?“ sowie der Erläuterung der Methodik werden die Interviews nach diesen drei Faktoren analysiert. Die Arbeit schließt mit einer Zusammenfassung sowie einer kritischen Auseinandersetzung der gewonnenen Erkenntnisse.

## **B) Planspiele: Theorie und Forschungsstand**

### **B.1) Zur Theorie von Planspielen**

#### **B.1.1) Das Planspiel: Definition und Einordnung**

Mit seinem Ursprung im Militär hat das Planspiel vor etwa 50 bis 70 Jahren, zunächst über Fortbildungen in der Wirtschaft, seinen Weg in die Sozialwissenschaften und damit auch in die politische Bildung gefunden. Neben den beiden grundlegenden Elementen eines „Spiels“ nach einem realitätsnahen „Plan“, die bereits im Namen stecken, sind für die Methode insbesondere das Nachbilden und Durchspielen von Szenarien sowie das Einnehmen, Interagieren und Kommunizieren in einer Rolle charakteristisch. Es wird eine „Quasi-Realität“ geschaffen, deren Akteur:innen und Szenarien der Wirklichkeit ähneln, aber nicht zwingend vollständig mit ihr übereinstimmen. Die Realität muss in jedem Planspiel modellhaft aufbereitet und vereinfacht werden, um die Teilnehmer:innen nicht zu überfordern. Neben diesem Fokus auf das inhaltlich Wesentliche muss der Spagat bewältigt werden, dennoch genügend Freiraum für Improvisationen und kreative Einfälle zu lassen – oder in anderen Worten: Das Planspiel muss die richtige Balance finden zwischen Repräsentation und Reduktion. (Massing 2010: 163 f.; Rappenglück 2017: 17 f.; Klippert 2016: 19 ff.)

Methodisch ist das Planspiel eng mit dem Rollenspiel verwandt – so wie die Teilnehmer:innen im Rollenspiel eine Person vertreten, stehen sie im Planspiel für eine inhaltliche Position bzw. ein bestimmtes Interesse ein. Planspiele beanspruchen in der Regel mehr Zeit, mehr Material, mehr Mitspieler:innen und damit auch mehr oder größere Räumlichkeiten. Die Grenzen zwischen Plan- und Rollenspiel sind fließend, insbesondere bei kurzen Planspielen ist eine Unterscheidung nicht immer sinnvoll möglich. Eine Unterform der Planspiele sind Entscheidungsspiele; hier fehlt die Interaktionsphase (siehe auch B.3.3). Oft wird auch der Ausdruck „(Politik-)Simulation“ verwendet; früher vor allem als Oberbegriff für alle genannten Formen, mittlerweile wegen des angelsächsischen Einflusses auch häufiger synonym zum Planspielbegriff. (Studtmann 2020: 219; Massing 2010: 163 ff.; Muno/Niemann/Guasti 2018)

Die Uneinheitlichkeit der Bezeichnungen ist sicher auch darauf zurückzuführen, dass es *das eine* Planspiel oder *den einen* Prototyp einer Simulation nicht gibt, sondern dass sich die einzelnen Planspiele in ihrer konkreten Ausgestaltung teils erheblich unterscheiden: Die Dauer kann zwischen einer Schulstunde und mehreren Tagen variieren, ebenso die Teilnehmer:innenzahl. 15 bis 20 Spieler:innen haben sich als sinnvolle Untergrenze herauskristallisiert, an großen Planspielen können aber auch mehrere hundert Personen teilnehmen. Für viele Planspiele werden spezialisierte, außerschulische Projektpartner:innen in die Klasse(n) eingela-



den, darunter Unternehmen oder staatliche Einrichtungen wie die Landeszentralen für politische Bildung. Gerade die aufwendigeren Planspiele finden nicht zwingend in der Schule, sondern auch in Rathäusern, Jugendherbergen oder Tagungshäusern statt. Neben diesen organisatorischen Verschiedenheiten gibt es auch inhaltlich eine große Bandbreite, insbesondere was die Offenheit bzw. Geschlossenheit anbetrifft: Sind Regeln und Rollen vordefiniert oder flexibel, die Struktur starr oder lebendig, die Entscheidungsfreiheit groß oder klein? Wie groß sind Realitätsbezug und Komplexität? Gibt es Zufallselemente? Die Liste ließe sich wohl beliebig fortsetzen und zeigt die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten auf. Darüber hinaus sind Vertreter:innen der Presse eine häufige, aber nicht immer vorhandene Rolle im Spiel. (Rappenglück 2017: 26; Oberle/Leunig 2017: 250; Tafner/Dreisiebner 2019: 134; Thiemann 2019: 90 ff.)

Die konkrete Ausgestaltung eines Planspiels hängt immer auch von seinen Zwecken und Zielen ab: Nach Warren Thorngates „Planspieluhr“ sollte ein Planspiel einfach, genau und allgemein sein. Ein allgemeines und einfaches Planspiel aber ist ungenau, ein einfaches und genaues Planspiel ist speziell, ein genaues und allgemeines Planspiel komplex. Sind zwei der drei Merkmale erfüllt, schließt die Kombination dieser beiden also das dritte automatisch aus. Jedes Planspiel muss damit gezwungenermaßen einen anderen Schwerpunkt legen. Das zeigt insbesondere, dass die Methode Planspiel (genau wie jede andere Unterrichtsmethode auch) nicht der alleinige Königsweg sein kann, sondern sinnvoll in das Unterrichtsgeschehen eingebettet werden sollte. (Thiemann 2019: 88 f.; Massing 2010: 173; Blötz 2015: 63 f.)

Obwohl Planspiele von den Teilnehmer:innen positiv aufgenommen werden und ihre Vorteile weithin bekannt sind, werden sie im Unterricht nur selten eingesetzt. Gründe können der verhältnismäßig große (Vorbereitungs-)Aufwand und die Unberechenbarkeit der Spieldynamik sein, welche auf Lehrer:innen abschreckend wirken. (Oberle/Leunig 2017: 245; Studtmann 2020: 219; Massing 2010: 163)

Dennoch kann sich der Einsatz lohnen, denn Planspiele können eine Vielzahl an Kompetenzen bei den Schüler:innen fördern, welche im Folgenden aufgezählt werden sollen.

### **B.1.2) Ziele und Teilnehmer:innen**

Planspiele ermöglichen den Teilnehmer:innen Lernen auf drei Ebenen mit jeweils mehreren Aspekten. In der Literatur wird von verschiedenen Autor:innen eine Vielzahl an Zielen angegeben. Die folgende Liste orientiert sich in ihrer Struktur an Stefan Rappenglück (2017: 20)

und fasst die wesentlichen Aspekte von Katharina Studtmann (2020: 221), Peter Massing (2010: 166 ff.), Jörg Thiemann (2019: 85 ff.) und Heinz Klippert (2016: 30) zusammen.

Auf der inhaltlich-fachlichen Ebene erfahren die Teilnehmer:innen mehr über ...

- die Organisationsstruktur der jeweiligen Institution und den Ablauf ihrer Entscheidungsprozesse.
- die Komplexität von Politik und dass Entscheidungen häufig in Dilemmasituationen getroffen werden müssen, in denen es *die eine* gute Lösung für alle nicht geben kann.
- die Gestaltungsmöglichkeiten verschiedener Rollen. Sie erkennen, dass diese vom Standpunkt, den politischen Verhältnissen und den Durchsetzungsmöglichkeiten abhängen und dass Taktik und Macht, Kommunikation und Kooperation, Interaktion und Kompromissfähigkeit von entscheidender Bedeutung sind.
- die Schwierigkeit, beschlossene Vorhaben in der Praxis auch tatsächlich umzusetzen.
- die Inhalte des jeweiligen Planspiels. Sie können und müssen ein eigenes Urteil fällen.

Auf der Ebene der methodisch-strategischen Kompetenzen lernen die Teilnehmer:innen ...

- sich in ihnen zunächst fremde Situationen und Rollen einzuarbeiten und diese später ausüben zu können. Sie müssen in Alternativen denken.
- ihre eigenen Interessen und die der anderen Konfliktparteien zu erkennen, die Situation zu analysieren und so eigene Ziele zu formulieren.
- einschätzen zu können, welche Ziele realisierbar sind.
- Entscheidungen zu treffen und die resultierenden Konsequenzen tragen zu können.
- ihre Entscheidungen und den Verlauf des Planspiels zu reflektieren.

Die Teilnehmer:innen lernen auch sozial-kommunikativ und verfeinern im Planspiel ...

- ihre Sozialkompetenz: Sie müssen in Konfliktsituationen agieren, Kooperationen eingehen und Kompromisse finden. Die Teilnehmer:innen müssen sich solidarisch verhalten, während sie gleichzeitig ihre Ziele nicht aus den Augen verlieren dürfen. Dabei agieren sie in verschiedenen sozialen Gruppen.
- ihre kommunikativen Fertigkeiten: Sie müssen ihre Position artikulieren und sensibel auf die anderen Meinungen und Ansichten eingehen.
- ihre Fähigkeiten, Verhandlungen zu führen und sie geschickt in die gewünschte Richtung zu lenken.
- ihre Bereitschaft zur Eigeninitiative, aber gleichzeitig auch die Frustrationstoleranz.
- ihre Improvisationsfähigkeiten.
- ihr Können, unter (Zeit-)Druck zu arbeiten.

Diese pädagogischen Ziele sind nicht zu verwechseln mit dem inhaltlichen Ziel, das die Teilnehmer:innen in ihrer Rolle zu erreichen versuchen. Beides sollte allerdings eng aufeinander abgestimmt sein. Ebenso ist klar, dass durch die hohe Dynamik der Methodik die Teilnehmer:innen immer auch zu Ergebnissen und Eindrücken gelangen, die vom Team so nicht intendiert waren („heimlicher Lehrplan“). Die ausführliche Reflexion ist daher unerlässlich, damit diese Eindrücke verbalisiert, aufgefangen und besprochen werden können. (Tafner/Dreisiebner 2019: 133; Massing 2010: 181)

Was in der Einleitung bereits dargelegt und hier nochmals deutlich wurde, ist, dass Planspiele eine besonders adressatenorientierte (in diesem Fall also an den Schüler:innen ausgerichtete) Methode darstellen. Alle genannten Ziele beziehen sich direkt auf die Teilnehmer:innen. Daher bilden diese Ziele im Drei-Faktoren-Modell Moderatorvariablen, welche den Einfluss der drei Faktoren Inhalt, Team und Rahmen auf das digitale Planspiel-Endprodukt beeinflussen.

## **B.2) Digitale Planspiele**

### **B.2.1) Typisierung digitaler Planspiele**

Planspiele sind a priori keine digitale, sondern eine analoge Methode. Die über die Zeit wachsenden technischen Möglichkeiten bieten jedoch eine Vielzahl an Wegen, den Computer mit einzubeziehen:

Noch vor zwanzig Jahren war von einem „computergestützten Planspiel“ die Rede, wenn ein Computer(-modell) die Entscheidungsfindung der Spieler:innen unterstützt. Maßnahmen der Teilnehmer:innen nehmen Einfluss auf das Computerprogramm, dieses spielt Ergebnisse zurück und die Spieler:innen müssen erneut reagieren (Böhret/Wordelmann 2000: 208 ff.).

Unter einem digitalen Planspiel versteht man heutzutage solche, bei denen alle Teilnehmer:innen ein eigenes Endgerät bedienen. Mit der Pandemie änderte sich das Verständnis nochmals grundlegend: In der Fachliteratur wurde an keiner Stelle eine Videokonferenz erwähnt; oft wurde als Vorteil digitaler Planspiele genannt, dass keine Teamer:innen anwesend sein müssen (u.a. Kaiser et al. 2017: 270; Oberle et al. 2017: 246; Kawalle 2018: 177 ff.). Im Planspiel „Festung Europa?“, das in der vorliegenden Arbeit untersucht wird, nehmen Videokonferenzen mit geschulten Teamer:innen jedoch eine zentrale Rolle ein.

Ausgehend von Konstantin Kaiser et al. (2017: 268 f.) und Monika Oberle et al. (2017: 246) sollen Planspiele folgendermaßen typisiert werden:

- Analoges bzw. Präsenz-Planspiel: Teamer:innen und Teilnehmer:innen treffen sich an einem Ort der wirklichen Welt.
- Digitales Planspiel: Das Planspiel findet in der virtuellen Welt statt. Alle Spieler:innen nutzen ein eigenes Endgerät.
- Blended-Learning-Planspiele: Das Planspiel besteht sowohl aus analogen als auch digitalen Phasen.
- Begleitetes Planspiel: Das Planspiel wird live von einem Team durchgeführt.
- Vorbereitetes Planspiel: Das Planspiel selbst leitet die Teilnehmer:innen an.
- Synchrones Planspiel: Alle Teilnehmer:innen spielen gleichzeitig.
- Asynchrones Planspiel: Die Teilnehmer:innen spielen innerhalb eines gesetzten Zeitrahmens, aber nicht zur selben Zeit. Sie können Pausen einlegen und arbeiten in ihrer eigenen Geschwindigkeit.

Analoge Planspiele sind stets begleitet und synchron, die übrigen Varianten kann es nur bei digitalen Planspielen geben.

## **B.2.2) Aktueller Forschungsstand**

Vor der Pandemie gab es kaum reine digitale Planspiele. Vor vier Jahren noch beispielsweise war *planpolitik GbR* der einzige Anbieter von Online-Planspielen in Deutschland (Kaiser et al. 2017: 267). Unstrittig ist, dass das Angebot seither gewachsen ist – wie stark, ist aktuell noch unklar.

Dementsprechend wenig ist in der Forschungsliteratur zu digitalen Planspielen zu finden. Insbesondere die Einschätzungen zu Chancen und Herausforderungen basieren bisher eher auf Praxiserfahrungen als auf systematischen empirischen Untersuchungen (Oberle et al. 2017: 244). Nach Angaben der Autor:innen der Studie war das Planspiel „Fokus Balkan Online“ das erste digitale Schulplanspiel überhaupt, welches durch Forschung begleitet wurde. Die Ergebnisse wurden erst in diesem Jahr veröffentlicht. (Ivens/Franke 2021: 193)

Im Folgenden seien die zentralen Vor- und Nachteile beziehungsweise Chancen und Herausforderungen benannt, welche die noch junge Forschung zu digitalen Planspielen identifiziert hat (Kaiser et al. 2017: 270 ff.; Oberle et al. 2017: 247 ff.; Ivens/Franke 2021: 191 ff.; Kawalle 2018: 179 ff.; von der Heiden et al. 2013: 472 ff.):

Die Teilnehmer:innen geben digitalen Planspielen überwiegend positives Feedback. Der logistische Aufwand ist geringer, die Kosten niedriger. Insbesondere ist die Durchführung ortsungebunden möglich. Die Integration in den Schulalltag ist leicht. Bei entsprechender Programmierung können Ergebnisse automatisch dokumentiert werden; Protokolle und

Mitschriften müssen nicht gesondert erstellt werden. Es kann angenommen werden, dass die Ziele, die in B.1.2 genannt wurden, auch in der digitalen Version erreicht werden können. Zusätzlich wird die Medienkompetenz der Teilnehmer:innen durch das digitale Planspiel verbessert. Je nach Planspiel-Design sind größere Gruppen möglich, da nicht auf Raumgrößen geachtet werden muss.

Obwohl die Rückmeldungen positiv sind, schneiden aus Sicht der Teilnehmer:innen analoge Planspiele dennoch leicht besser ab. Insbesondere werden digitale Planspiele als anstrengender bewertet. Die direkte Interaktion, eine große Stärke und ein Motivationsfaktor analoger Planspiele, fehle. Körpersprache und Mimik haben einen nur eingeschränkten Einfluss. Auch wenn der logistische Aufwand geringer ist: Die Entwicklung, insbesondere der Online-Plattform und ihrer Programme, ist für ein digitales Planspiel deutlich aufwendiger. Die Spieler:innen müssen über die entsprechenden Endgeräte verfügen und sich in die Online-Umgebung einarbeiten; das benötigt Zeit. Technische Schwierigkeiten können Nerven aller Beteiligten rauben und ebenfalls zu Verzögerungen im Ablauf führen. Zufriedenheit und Motivation mit dem Planspiel hängen stark von der Anzahl der Störungen ab.

Insgesamt sind digitale Planspiele, bei entsprechender technischer Ausstattung, eine mögliche Alternative zu analogen Planspielen, können diese aber nicht in allen Facetten ersetzen. Blended-Learning-Formate scheinen besonders vielversprechend zu sein, da sich bei entsprechender Kombination die Vorteile beider Varianten kombinieren und die jeweiligen Nachteile vermieden werden können.

Wie in der Einführung bereits erwähnt, gibt es bisher keinen empirischen Vergleich zwischen einem analogen Planspiel und seiner digitalen Variante. Die Arbeit widmet sich im Folgenden dieser Lücke und betrachtet beispielhaft das Planspiel „Festung Europa?“. Es wird zu überprüfen sein, inwiefern sich die eben genannten Vor- und Nachteile in der direkten Gegenüberstellung bestätigen lassen oder nicht feststellbar sind. Der Fokus soll vorwiegend auf dem Übertragungsprozess von der analogen in die digitale Version liegen und anhand eines Drei-Faktoren-Modells erfolgen. Die drei Faktoren Inhalt, Team und Rahmen werden im Folgenden vorgestellt:

## **B.3) Drei-Faktoren-Modell**

### **B.3.1) Faktor 1: Inhalt**

Der Faktor Inhalt umfasst in diesem Modell zweierlei: Informationen und Methoden. Zu den Informationen zählen das vermittelte Hintergrundwissen sowie Texte, Grafiken, Videos oder

Tabellen, die während der Veranstaltung verwendet werden. Zum anderen fallen unter diesen Faktor auch die Methoden, die ausgewählt wurden, um diese thematischen Informationen zu transportieren. Beide sind untrennbar miteinander verwoben. Von den Methoden selbst zu unterscheiden sind die organisatorischen Rahmenbedingungen, welche bestimmen, welche Methoden prinzipiell möglich sind; sie sind dem Faktor Rahmen zuzuordnen. Die Tatsache beispielsweise, dass der Raum groß genug ist, einen Stuhlkreis zu formen, gehört zum Rahmen – die Entscheidung, einen Stuhlkreis dann auch tatsächlich zu bilden, ist ein methodischer Entschluss im Sinne des Inhalts.

Neben Hintergrundwissen bildet die konkrete Planspielinformation, wie bereits beschrieben, eine didaktisch reduzierte reale Ausgangssituation. Diese Situation stellt immer einen politischen Entscheidungsprozess dar, und dabei steht stets ein konkretes Einzelproblem innerhalb eines Politikfeldes im Fokus. Prinzipiell kommen alle Themen aus Politik, Gesellschaft und Wirtschaft infrage – unbedingt notwendig sind konfliktträchtige Positionen und kontroverse Fragen. Nur so kann eine spannende Diskussion überhaupt entstehen. Je nach Zielsetzung sind als thematischer Schwerpunkt alle drei Politikdimensionen *policy*, *polity* und *politics* möglich. Fiktive Szenarien haben den Nachteil, dass die Teilnehmer:innen auf kein Vorwissen zurückgreifen und nicht recherchieren können und daher der Transfer in die reale Lebenswelt ausfallen muss. Deshalb werden fiktive Szenarien nur höchst selten gewählt. Die Teilnehmer:innen simulieren in den meisten Fällen die Mitglieder eines Entscheidungsgremiums auf der jeweiligen Ebene, also beispielsweise einen Gemeinderat oder das Europäische Parlament. Essenziell ist, dass eine Lösung gefunden werden muss und die Entscheidung nicht vertagt werden darf. (Rappenglück 2017: 19 ff.; Petrik 2017: 51; Klippert 2016: 23; Raiser/Schneider/Warkalla 2018: 56; Studtmann 2020: 219)

Die wichtigsten Materialien für die Spieler:innen sind Hintergrundinformationen, das Szenario und Rollenkarten. Während die ersten beiden für alle gleich sind, unterscheiden sich die Rollenkarten – dies ist notwendig, da die Diskussion nur dann in Fahrt kommen kann, wenn die Wissensstände unterschiedlich sind und untereinander im Widerspruch stehen. Da Planspiele mehr problem- als wissensorientiert sind, bilden die Hintergrundinformationen nicht den Kern des Planspiels, sondern seine Voraussetzung. Die Menge an benötigter Hintergrundinformation ist also stark vom Wissensstand der Teilnehmer:innen abhängig. Das Szenario bildet den inhaltlichen Rahmen und enthält in der Regel folgende fünf Komponenten:

- (i) die Ausgangssituation;
- (ii) ein oder mehrere Elemente, über die es zu entscheiden gilt;
- (iii) ein Set von unabhängigen Ereignissen;
- (iv) ein Set von abhängigen Ereignissen, basierend auf den Entscheidungen der Spieler:innen;

(v) ein oder mehrere Ende-Kriterien.

(Rappenglück 2017: 25; Massing 2010: 166; Blötz 2015: 196)

### **B.3.2) Faktor 2: Team**

„Qualifizierte Planspieltrainer/-innen sind Voraussetzung für gezieltes Planspiellernen“ (Blötz 2015: 46). Deshalb ist das Team ein zentraler Faktor, der im Drei-Faktoren-Modell berücksichtigt werden soll. Die Person bzw. die Personen, die den konkreten Planspieleinsatz vorbereiten und durchführen, werden als Teamer:innen bezeichnet. Das können, müssen aber nicht, die Ersteller:innen des Planspiels sein. Das Team kann, wie bereits erwähnt, aus den Lehrer:innen selbst oder aus externen Trainer:innen bestehen.

Letzteres kann sich lohnen, denn Lehrer:innen haben oft wenig Erfahrung mit der Planspiel-Methode, damit weniger Bereitschaft, sie umzusetzen und weniger Sicherheit bei der Durchführung selbst. Daher wird in der einschlägigen Literatur (beispielsweise in Rappenglück 2006: 4) die Forderung nach mehr Lehrer:innenfortbildungen erhoben. Da das Planspiel mit seinem eigenen Zeitplan oft nicht in die schulische Stundentafel passt und Lehrer:innen weitere Klassen unterrichten müssen, ist es durch ein externes Team leichter, diese schulischen Konventionen zu brechen. Darüber hinaus können Lehrer:innen dann selbst eine Rolle im Planspiel einnehmen, beispielsweise die der Presse, oder sich ganz zurücknehmen. Moderieren Externe das Planspiel, wird die Hierarchie zwischen Lehrer:innen und Schüler:innen aufgehoben. Das unbekannte Team schafft eine professionelle, nicht-alltägliche Atmosphäre. (Massing 2010: 166 ff; Prinz/Gewering/Niemann 2018: 124 f.)

Die Aufgaben des Teams sind zum einen die Organisation und zum anderen die Leitung des Planspiels. Stefan Rappenglück (2017: 27 f.) hat folgende Funktionen der Spielleitung aufgelistet:

- Vorbereiten der Räumlichkeiten
- Einführen in Rollen und Verlauf des Planspiels
- Beantworten von Verständnisfragen
- Abbauen von Informationsdefiziten
- Geben von Impulsen
- Auffangen von Leerlaufzeiten
- Gewährleisten der Kommunikation
- Zeitmanagement
- Erarbeiten von Lösungen bei Störungen

- Sicherstellen, dass jede:r sich einbringen kann

Insbesondere nimmt das Team keine aktive Rolle ein, sondern verhält sich beratend und unterstützend. Generell gilt, dass eine Simulation desto besser verläuft, je weniger das Team eingreifen muss. Übernehmen Lehrer:innen die Teamer:innenrolle, fällt ihnen eben diese Zurückhaltung oft schwerer als einem externen Team. Umstritten ist, ob das Team darüber hinaus eine inhaltliche Funktion, beispielsweise die Sitzungsleitung, übernehmen sollte. Während manche davon generell abraten, wird dies in anderen Beiträgen zur Planspiel-Methode als Option dargestellt. Die Entscheidung muss schlussendlich vom Team selbst vor dem Hintergrund des konkreten Planspiels und der Teilnehmer:innengruppe getroffen werden. Teamer:innen sollten, um diese Aufgaben bewältigen zu können, geschult sein und sowohl über eine fachliche Versiertheit als auch über eine hohe Sensibilität für Gruppenprozesse verfügen. (Klippert 2016: 30; Rappenglück 2017: 28; Tafner/Dreisiebner 2019: 142)

### **B.3.3) Faktor 3: Rahmen**

Der Begriff „Rahmen“ ist eine Kurzform und meint die organisatorischen Rahmenbedingungen. Darunter fallen viele Voraussetzungen, die sich – wie oben bereits beschrieben – zwischen den einzelnen Planspielen erheblich unterscheiden können: Beispiele sind Dauer und Ort der Veranstaltung, das benötigte Material, die technische Ausstattung, die Anzahl der Teilnehmer:innen, An- und Abreise, der Auf- und Abbau sowie Vor- und Nachbereitungen. Zum Rahmen gehört auch der Verlauf des Planspiels, der sich in der Regel ähnelt, sich bei verschiedenen Autor:innen (und in der praktischen Ausgestaltung) jedoch leicht unterscheidet. Die folgende Darstellung beruht auf Katharina Studtmann (2020: 220), Peter Massing (2010: 170 ff.), Heinz Klippert (2016: 26), Stefan Rappenglück (2017: 21 ff.) und Jan Robert Lohmann (2018: 5).

Vor dem Start beginnt für das Team die Vorbereitungsphase. Bei einer Präsenzdurchführung müssen die Räume mit ihrer Infrastruktur sowie die Materialien hergerichtet werden. Flaggen, Tischkarten und eine formelle Kleidung aller Teilnehmer:innen können für die passende Atmosphäre sorgen. Digital muss die Technik für alle Teamer:innen und Spieler:innen bereitgestellt werden.

Das eigentliche Planspiel beginnt mit der Einführungsphase. Das Team stellt sich vor und führt in das Planspiel, seine Methodik, den Tagesablauf sowie die Regeln ein. Die Rollen werden verteilt. Es folgt eine Informations- und Lese phase, in der sich die Teilnehmer:innen mit dem



Szenario und ihrer Rolle auseinandersetzen. Diese erste Phase ist essenziell: Bleiben Begriffe und Arbeitsanweisungen unklar, so können sie später nicht zufriedenstellend bearbeitet werden.

Die zweite Phase, die Spielphase, ist die zeitlich wohl längste. Meist sind Rollen mehrfach besetzt, daher treffen sich zunächst die Einzelgruppen zur gemeinsamen Meinungsbildung sowie zur Ziel- und Strategieplanung. Je nach Planspiel folgen nun eine oder mehrere Runden des formellen Austauschs (in einer Konferenz) und der informellen Beratung. Die Konferenz findet dabei meist direkt nach der Strategieplanung statt; alle Rollen tragen ihr Eingangsstatement vor und die Positionen werden bereits klar. Ebenso üblich ist, dass die Phase wieder mit einer Konferenz und der Schlussabstimmung endet. Die informellen Phasen bieten Gelegenheit, Verbündete zu suchen und Kompromisse zu finden. Breiter angelegte Planspiele beinhalten zusätzlich Pressekonferenzen oder „Eilmeldungen“, welche das Szenario verändern und die Akteur:innen zum Handeln zwingen.

Nach der Spielphase treten die Teilnehmer:innen wieder aus ihrer Rolle heraus, distanzieren sich von ihr und werten das Planspiel gemeinsam mit dem Team aus. Eine Möglichkeit, die Reflexionsphase bzw. das Debriefing zu strukturieren, bilden die vier „E“s *events, emotions, empathy* und *explanations*: Was ist geschehen? Wie habe ich mich dabei gefühlt? Wie konnte ich mich in die Rolle einfühlen? Wie stehen die Antworten auf diese drei Fragen mit der politischen Wirklichkeit in Verbindung? Insbesondere die letzte Frage, das Verhältnis von Simulation und Realität, ist entscheidend.

Ähnlich wie die Methodik hängt auch der Verlauf eng mit dem Inhalt zusammen: Der organisatorische Verlauf gibt den Rahmen vor, in welchem der Inhalt ausgestaltet werden kann – je nach inhaltlichen Wünschen kann andersherum jedoch auch der Rahmen angepasst werden. Im Unterschied zu den Methoden wird der Ablauf diesem Faktor zugeordnet, da er eine geringere Varianz aufweist als die Vielfalt möglicher Methoden.

## **C) Methodik**

### **C.1) Das Planspiel „Festung Europa?“ analog**

Das Planspiel „Festung Europa?“ ist das meistgebuchte Planspiel der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg [LpB] (Interview 1, Zeile 328; kurz: I1, Z328). Laut eigener Beschreibung sind die beiden inhaltlichen Hauptziele von „Festung Europa?“, die Teilnehmer:innen sowohl mit dem Thema Asyl- und Flüchtlingspolitik als auch mit der Arbeitsweise des Europäischen Rates vertraut zu machen. Konzipiert ist das Planspiel für 15 bis 40 Schüler:innen ab Klasse 9. Die Durchführung dauert einen Vormittag. Das entsprechende Planspielheft (mit allen Materialien wie den Rollenkarten und Hinweisen zur Durchführung) ist online frei verfügbar, sodass Lehrkräfte das Planspiel selbst planen und leiten können. Alternativ können interessierte Schulen im Rahmen der „Politischen Tage“ Referent:innen der Landeszentrale einladen, die dann das Planspiel vor Ort durchführen. „Festung Europa?“ ist für die Schulen kostenlos. (LpB 2016: 3; LpB o.J.a; LpB o.J.b)

Das Planspiel wird entweder in der Schule selbst oder, für eine bessere Atmosphäre, in einem Sitzungssaal, etwa des Gemeinderates, durchgeführt. Die Veranstaltung beginnt mit einer thematischen Einführung in die Flüchtlings- und Asylpolitik, der Vorstellung des Tagesablaufs sowie der Besprechung des Szenarios: Die Zahl der in der EU ankommenden Flüchtlinge steigt; viele sterben aber auch bei dem Versuch, Europa zu erreichen. Verschiedene Länder sind unterschiedlich stark betroffen, einige sind überfordert. Das Dublin-System funktioniert nicht mehr. Simuliert wird nun ein Sondergipfel des Europäischen Rates, auf dem eine gemeinsame europäische Asyl- und Flüchtlingspolitik beschlossen werden soll. Die meisten Teilnehmer:innen übernehmen alleine oder zu zweit die Rolle eines Landes; dazu kommen die Europäische Kommission sowie Medienberichterstatte:innen. Zunächst arbeiten sich die Spieler:innen in ihre Rollen ein. In einer ersten Plenumsrunde stellt jedes Mitgliedsland in einer kurzen Rede seine Position vor. Es folgen Debatten im Plenum sowie freie Verhandlungsrunden, in denen die EU-Staaten zu zweit oder in Kleingruppen nach Lösungen suchen können. Das Ende der Simulation besteht aus einer Abschlussrunde im Plenum sowie einer Abstimmung über den bis dahin verhandelten Vertrag. Den Ausklang des Planspieltages bildet eine Auswertung bzw. Reflektion der Simulation. (LpB 2016: 10 ff.)

Es sei darauf hingewiesen, dass der hier beschriebene Ablauf idealtypisch ist und abhängig von der Leitung, den Teilnehmer:innen und anderen Einflüssen – geplant oder spontan – variieren kann.

## **C.2) Das Planspiel „Festung Europa?“ digital**

Der Ablauf der digitalen Variante entspricht weitestgehend der analogen. Die konkreten Unterschiede werden in Kapitel D besprochen. „Festung Europa?“ wird zum überwiegenden Teil über eine Videokonferenz im Klassenverband abgehalten. Die thematische Einführung absolvieren die Teilnehmer:innen meist alleine. Die Vorbereitung in den Ländergruppen und die informelle Phase der Diskussion finden in Kleingruppen-Videokonferenzen statt.

Entgegen der analogen Version kann das digitale „Festung Europa?“ nicht selbstständig von Lehrer:innen durchgeführt werden, da sie für die Umsetzung auf den von der LpB erstellten Online-Kursraum angewiesen sind. Im Gegensatz zum Planspielheft ist dieser nicht öffentlich verfügbar. Die Buchung ist aber weiterhin kostenlos. Die Teilnehmer:innenzahl wird mit 12 bis 30 Personen etwas niedriger angesetzt. (LpB o.J.b; LpB 2020)

„Festung Europa?“ eignet sich aus mehreren Gründen sehr gut für den Zweck dieser Bachelorarbeit: Zwischen dem Digitalisierungsprozess und den Interviews verging etwa ein Jahr – die Erinnerungen der beteiligten Personen waren also noch vergleichsweise jung. Zugleich war die Zeitspanne genügend lang, um das digitale Planspiel weiter zu verbessern und auch auf diesen Prozess eingehen zu können. Darüber hinaus ist „Festung Europa?“ ein Planspiel wie aus dem Lehrbuch: Es erfüllt nahezu alle Eigenschaften, die in Kapitel B.1 genannt wurden. So dürften viele Erkenntnisse auch auf andere Planspiele zutreffen. Nicht zuletzt sind sich analoge und digitale Version inhaltlich sehr ähnlich, sodass man glaubhaft davon sprechen kann, zwei Abwandlungen desselben Planspiels zu vergleichen.

## **C.3) Zur Methodik von Datenerhebung und -auswertung**

Die vorliegende Arbeit hat, wie in der Einführung bereits beschrieben, vordergründig ein induktives Erkenntnisinteresse: Die Aspekte, welche für die Digitalisierung eines Planspiels nötig sind, sollen durch die Interviews erst herausgefunden werden. Das deduktive Erkenntnisinteresse – nämlich die Überprüfung der Hypothese, ob Inhalt, Team und Rahmen tatsächlich die drei ausschlaggebenden Faktoren sind –, erfolgt erst in einem zweiten Schritt über die Bewertung der herausgearbeiteten Aspekte. Daher bieten sich explorative, nicht-standardisierte (Expert:innen-)Interviews als Methode zur Datenerhebung an. (Behnke et al. 2010: 244 f.) Die Interviewleitfäden finden sich in Anhang (I).

Drei als Anzahl an Interviews ergibt sich aus der Menge der zu untersuchenden Faktoren, sodass in jedem Interview ein entsprechender Schwerpunkt gesetzt werden kann. Die

Auswahl der Interviewpartner:innen erfolgte weitestgehend nicht-zufällig, sondern bewusst: Die beiden Ersteller der digitalen Version wurden direkt angefragt, um jeweils ein Interview zu den Faktoren Inhalt und Rahmen führen zu können. Für den Faktor Team wurde ein Teamer oder eine Teamerin gesucht, der bzw. die das Planspiel schon mehrfach sowohl analog als auch digital geleitet hat. Alle drei Personen sind freie Mitarbeitende bei der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg. Die Interviews fanden zwischen Ende Juni und Anfang Juli 2021 per Videokonferenz statt, wurden aufgezeichnet und im Anschluss transkribiert. Für die Forschungsfrage relevant ist lediglich der manifeste Inhalt. Daher genügt es zur Datenauswertung, die sprachlichen Äußerungen in Standardorthografie wiederzugeben (Behnke et al. 2010: 321). Die Transkripte sind in den Anhängen (II) bis (IV) zu finden.

Im Folgenden sollen die Interviews den drei Faktoren entsprechend zusammengefasst und ausgewertet werden. Im nächsten und letzten Schritt werden darauf aufbauend die Aspekte herausgearbeitet, die für die Entwicklung der digitalen Variante maßgebend waren.

## D) Auswertung der Interviews

### D.1) Faktor 1: Inhalt

Die inhaltlichen Überlegungen basieren auf der analogen Variante. Texte, die auch weiterhin in Textform bleiben sollten (beispielsweise die Rollenkarten und das Szenario), wurden bis auf Aktualisierungen beinahe unverändert übernommen (I1, Z69 ff.). Durch die digitalen Programme gab es aber neue Möglichkeiten, die Inhalte den Teilnehmer:innen näherzubringen. Genutzt wurden diese Chancen vor allem im Briefing, also der inhaltlichen Einführung ins Thema: In Präsenz bestand dieses klassischerweise aus einer Mischung von Vortrag und Quiz, teils auch mit anschaulichen Übungen im Raum, wenn die Teilnehmer:innen sich gemäß den Flüchtlingsströmen im Raum verteilt haben (I1, Z84 ff.; I3, Z38 ff.). Diese Übungen mussten im Digitalen wegfallen, stattdessen wurde ein autodidaktisches Modul im Online-Raum eingerichtet. Das Briefing findet nun also nicht mehr zwingend im Klassenverbund statt. Je nach Ausgestaltung durch das Team ist dies weiterhin möglich, oder aber die Teilnehmer:innen arbeiten sich in eigener Geschwindigkeit durch die Inhalte. Diese bestehen im Online-Raum aus:

- einer Zuordnungsaufgabe, aus welchen Ländern die meisten Flüchtlinge stammen;
- einer Rateaufgabe, welche Länder die meisten Flüchtlinge aufnehmen;
- einer Schätzfrage, welchen Anteil dabei Binnenflüchtlinge ausmachen;
- einer interaktiven Europa-Karte mit Infotexten, verlinkten Videos und Grafiken zur Flüchtlingspolitik der Europäischen Union sowie
- digitalen Infotexten zu wichtigen Grundbegriffen der Thematik wie „Frontex“ oder „Dublin-System“ (LpB 2020).

Die Informationen des Briefings sind dieselben geblieben, die Methodik hat sich aber stark gewandelt (I1, Z98 f.).

In der darauffolgenden Simulationsphase wurden alle Länderpositionen beibehalten. In der digitalen Variante fehlen jedoch die übrigen Rollen wie die Kommission und die Presse (I1, Z153 ff.). Die Ratspräsidentschaft, welche die Sitzung moderiert und in Präsenz immer von Teilnehmer:innen besetzt wird, wird online teilweise auch vom Team übernommen (I2, Z102 ff.). Begründet wurde dies mit dem fehlenden Zutrauen in die Teilnehmer:innen, diese Rollen auch gut ausüben zu können (I1, Z156 ff.).

Im analogen Planspiel werden die Pausen für informelle Verhandlungen genutzt. Diese Möglichkeit fehlt im digitalen Raum und kann auch nicht ersetzt werden (I1, Z375 f.).

Die Veränderungen im De-Briefing beziehungsweise der Reflektion waren von einem ähnlichen Muster geprägt wie die des Briefings: Die auflockernden Übungen im Raum, auch mit Körperbewegung, wurden methodisch mit so wenigen Änderungen wie möglich, aber so vielen Anpassungen wie nötig übernommen. Die Teilnehmer:innen platzieren sich nicht mehr im Raum gemäß ihrer Meinung zu den entsprechenden Reflektionsfragen, sondern positionieren ihren Mauszeiger auf einer virtuellen Linie. Statt mündlicher Rückmeldungen kommt eine digitale Pinnwand zum Einsatz (I1, Z239 ff.). Verhindert werden muss, dass die Teilnehmer:innen die digitalen Tools missbrauchen oder sich durch Kritzeleien, die nicht zum Planspiel gehören, gegenseitig ablenken (I2, Z211 ff.).

Alle drei Befragten sind sich darin einig, dass sich die Ziele von analogem und digitalem Planspiel im Wesentlichen nicht unterscheiden (I1, Z359 ff.; I2, Z329 ff.; I3, Z344 ff.). Hinzu kommt das Erlernen von digitalen Kompetenzen (I2, Z403); stattdessen fällt das Erleben von Präsenz-Verhandlungen weg (I3, Z380 ff.). Beides entspricht aber den Entwicklungen der Realität, denn im Zuge der Pandemie haben auch Politiker:innen viele ihrer Verhandlungen in eine Videokonferenz verlagern müssen (I1, Z306 ff.). Ein Nachteil der digitalen Verhandlung ist, dass inhaltlich wichtige Nebengespräche während der Plenumssitzung wegfallen, da durch diese auch sozialer Druck auf Staatenrollen ausgeübt werden kann, die der Konsensfindung zu diesem Zeitpunkt noch im Weg stehen. Dadurch bekommt insbesondere die Diskussionsphase eine stabilere Struktur (I2, Z272 ff.).

Die Bewertung der inhaltlichen Ebene durch die Interviewpartner:innen fällt gemischt aus. Bis auf wenige Abstriche konnten alle Informationen des Planspiels in den digitalen Raum übertragen werden (I1, Z294 f.). Die Planspiel-Methode und das konkret vorliegende Planspiel „Festung Europa?“ hatten sich in der Praxis bereits bewährt – deshalb gab es keinen Grund, Struktur und Inhalt maßgeblich zu ändern (I3, Z227 f.). Die neuen digitalen Methoden bieten Potenziale, beispielsweise das schnell abrufbare Glossar, und verschiedene Medienformate sind einfacher zu nutzen (I1, Z377 f.; I3, Z169/274 f.). Der digitale Rahmen bietet darüber hinaus die Chance, technikaffine Jugendliche zu motivieren (I1, Z271). Die inhaltliche Qualität der Diskussionsergebnisse, sowohl in den Kleingruppen als auch im Plenum, ist vergleichbar (I2, Z282 f.).

Auf der anderen Seite sind die angestrebten Ziele, gerade die des sozialen Bereichs, nicht in vollem Umfang zu erreichen. Dies ist insbesondere auf den fehlenden direkten Kontakt und die dadurch verursachte eingeschränkte Kommunikation und Wahrnehmung zwischen den Teilnehmer:innen zurückzuführen (I1, Z373 ff.; I2, Z362 ff.). Dies kann dazu führen, dass nicht alle gleichberechtigt zu Wort kommen und so ein Abstimmungsergebnis mittragen, welches sie nicht mitverhandelt haben (I2, Z255 ff.).

Ebenso fällt es deutlich schwerer, ein „Erleben“ zu vermitteln: In der Präsenzveranstaltung wird durch die Räumlichkeiten, die Sitzordnung, eine förmliche Kleidung und die höfliche Ansprache der Personen mit den Namen ihrer Rollen versucht, eine professionelle Verhandlungsatmosphäre zu schaffen. Während die letzten beiden Techniken auch digital möglich sind, mussten andere Wege gefunden werden, die zusätzlich die Atmosphäre transportieren können. Bei „Festung Europa?“ ist dies beispielsweise das Abspielen der Europahymne zu Beginn der Plenumssitzung. An die Qualität der Präsenzatmosphäre reicht dies allerdings nicht heran; das größte Erschwernis ist die Tatsache, dass sich die Teilnehmer:innen nach wie vor alleine in einem Zimmer ihres persönlichen Umfelds befinden. Auch die Rollenidentifikation ist dadurch erschwert (I1, Z450 ff.; I2, Z64/140 ff.; I3, Z382 ff.).

Eine letzte Komponente, die beim Faktor Rahmen intensiver besprochen wird, aber auch Auswirkungen auf den Inhalt hat, ist die Zeit: Ein digitales Planspiel ermüdet die Teilnehmer:innen schneller als die Präsenzvariante. Dieser Herausforderung wurde bei „Festung Europa?“ durch ein größeres Zeitfenster begegnet (I1, Z108 ff.; I3, Z61 ff.). Die Alternative dazu wäre, das Planspiel inhaltlich zu kürzen, um die Aufmerksamkeit der Teilnehmer:innen bis zum Ende aufrecht erhalten zu können.

## **D.2) Faktor 2: Team**

Die Aufgaben des Teams ähneln sich bei analoger und digitaler Variante, aber es gibt Unterschiede:

In der Vorbereitung müssen mit der Schule und der Lehrkraft andere Absprachen getroffen werden. Fragen nach Parkmöglichkeiten oder den verfügbaren Räumen fallen weg. Stattdessen wird grundlegend geklärt, ob sich die Schüler:innen an verschiedenen Orten befinden (z.B. in ihrem Zuhause) oder ob sie als Gruppe beisammen sind (z.B. in der Schule). Darüber hinaus muss geprüft werden, welche technische Ausstattung bei den Teilnehmer:innen vorhanden ist. Bei „Festung Europa?“ müssen sich die Schüler:innen vorab im Kursraum registrieren – daher ist das Team dafür zuständig, die entsprechenden Zugangsdaten zu versenden und zu kontrollieren, ob sich tatsächlich alle Teilnehmer:innen eingeschrieben haben (I2, Z8 ff.). Geschieht dies nicht rechtzeitig, geht beim Planspiel wertvolle Zeit verloren (I3, Z177 f.). Die Teammitglieder müssen sich, neben der obligatorischen inhaltlichen Vorbereitung, in den Kursraum und seine technischen Einstellungen einarbeiten (I2, Z44 f.). Gerade das Team sollte sich in der digitalen Umgebung gut zurechtfinden und sich abgesprochen haben, damit das Planspiel ohne Unterbrechungen durchgeführt werden kann (I2, Z382 ff.). Für die Teamenden steigt der Organisationsaufwand somit deutlich (I1, Z424).

Nach Einschätzung von Interviewpartnerin 2 benötigen Teamer:innen in der digitalen Variante noch stärker die Fertigkeit, sich durchsetzen und die Teilnehmer:innen motivieren zu können. Während in Präsenz die Körpersprache eine entscheidende Rolle einnimmt, ist digital insbesondere die Stimme ein wichtiges Instrument. Motivationsverluste können online einerseits durch fehlenden direkten Kontakt, andererseits durch frustrierende technische Hürden vermehrt auftreten und fordern in dieser Hinsicht mehr Einsatz durch die Teamer:innen. Insbesondere für das dauerhafte Aktivieren der Kamera muss in einigen Klassen viel Überzeugungsarbeit geleistet werden (zusätzlich zu den besonderen technischen Hürden dieser Funktion). Teilnehmer:innen können sich online leichter zurückziehen und sich nicht beteiligen, und dieses Verhalten fällt nicht so schnell auf wie im Klassenraum (I2, Z51/154 ff.).

Trotz aller Vorbereitung muss sich das Team auch während des Planspiels absprechen und Entscheidungen fällen. Während dies in Präsenz, insbesondere bei eingespielten Teams, oft durch das Zuwerfen von Blicken oder – in Arbeitsphasen der Teilnehmer:innen – durch kurze Gespräche in einer Zimmerecke gut gelöst werden kann, sind Absprachen online schwieriger. In vielen Fällen benutzen die Teamer:innen ein weiteres Gerät und kommunizieren beispielsweise über einen Messengerdienst. Die Konzentration bei allen Programmen zeitgleich aufrecht zu erhalten wird als „kognitiv unheimlich anstrengend“ (I1, Z442 f.) bezeichnet und erfordert aktives Aufmerksamkeitsmanagement. Da diese Form der Absprache ineffizienter ist, kommt es digital öfter zu Situationen, in denen ein:e Teamer:in alleine entscheiden muss und sich nicht mehr absichern kann (I1, Z438 ff.; I2, Z162 ff.). Noch schwieriger gestaltet sich die direkte Kommunikation mit den Lehrer:innen während der Veranstaltung (I1, Z112 f.).

Ebenso erschwert werden direkte Hilfestellungen für einzelne Teilnehmer:innen. Moderiert beispielsweise ein:e Schüler:in die simulierte Sitzung und benötigt in dieser Rolle Unterstützung, kann ein Teammitglied in der Nähe unauffälliger assistieren als dies online möglich ist. (I2, Z159 ff.) Ein Ausweg wäre der persönliche Chat, falls das Programm dies ermöglicht – andererseits wird dadurch Aufmerksamkeit gebunden, die an anderer Stelle fehlt.

Die persönliche Distanz zwischen Teamer:innen und Teilnehmer:innen ist digital deutlich größer; alle Personen können sich gegenseitig schlechter wahrnehmen und einschätzen. Dem Team fällt es daher schwerer, die Befindlichkeiten der Teilnehmer:innen zu bewerten oder auch stärkere von schwächeren Schüler:innen zu unterscheiden, was beispielsweise die Zuteilung in etwa gleich starke Länderrollen erschwert (I2, Z127/255 ff.). Zwei Möglichkeiten, dieser Herausforderung zumindest etwas zu begegnen, sind beispielsweise Vorstellungsvideos der Teamer:innen (I3, Z243 ff.) oder Kennenlernrunden bzw. -spiele zu Beginn der Veranstaltung. Dieser persönlichen Komponente wird eine erhebliche Bedeutung zugesprochen (I3, Z240 f.).



Bei der tatsächlichen Ausgestaltung des Planspiels haben die Teamer:innen immer einen gewissen Freiraum, je nach eigenen Präferenzen, aber vor allem aufgrund der örtlichen Begebenheiten und dem Niveau der Gruppe. Dieser Freiraum wurde durch die Digitalisierung kleiner. Das Erstellen neuer Aufgaben, beispielsweise im Briefing, beansprucht einiges an Zeit und Einarbeitung in die Programmiersprache; daher ist das Team an die vorgefertigten Module gebunden. In einer Präsenzveranstaltung kann die Methode leichter gewechselt werden. Auch die geringe digitale Methodenvielfalt schränkt die Teamer:innen in diesem Aspekt ein (I1, Z218 ff.; I2, Z218 ff.). Dieser feste Rahmen schafft in jedem Fall Orientierung und ist, angesichts der höheren Anforderungen an das Team, äußerst hilfreich, reduziert aber gleichzeitig die Flexibilität auf unvorhersehbare Ereignisse.

### **D.3) Faktor 3: Rahmen**

Eine große Herausforderung, die bereits angerissen wurde, ist die Zeit. Durch mehrere Faktoren bedingt dauert das digitale Planspiel länger – und beansprucht mehr Konzentration. Diese Problematik kann entweder über eine Kürzung oder Verdichtung des Inhalts gelöst werden oder – wie bei „Festung Europa?“ geschehen – durch eine Anpassung des (Zeit-)Rahmens. Dabei gibt es bei „Festung Europa?“ zwei Varianten: Modell A ist die Aufteilung auf zwei Planspieltage mit jeweils drei oder dreieinhalb Stunden (statt einmal fünf Stunden). Der erste Tag beinhaltet das Briefing, das Szenario (und teilweise bereits die Rollenzuweisung), am zweiten Tag folgt eine kurze Auffrischung und die Simulationsphase. Bei Modell B sollen die Teilnehmer:innen sich autodidaktisch oder mithilfe der Lehrkraft – in beiden Fällen aber ohne Teamer:innen – durch die Einführungsmodule arbeiten. Am Planspieltag von etwa fünf Stunden wird das Briefing dann nur noch kurz wiederholt (I1, Z106 ff.). Der digitale Kursraum wurde bewusst so angelegt, dass beide Versionen möglich sind (I3, Z52 f.).

Ein Vorteil des ersten Modells ist die geringere erforderliche Aufmerksamkeitsspanne pro Tag, bei der zweiten können die Teilnehmer:innen sich in ihrer eigenen Geschwindigkeit durch die Inhalte arbeiten. Die anderen Schüler:innen und das Team müssen sich jedoch darauf verlassen können, dass diese Aufgabe von allen gewissenhaft erledigt wird – was erfahrungsgemäß nicht immer der Fall ist. Im Gegenzug bietet diese Version eine erhöhte Flexibilität. (I2, Z237/323 ff.; I3, Z305 f.)

Der Rahmen wird wesentlich dadurch festgelegt, dass es sich um eine digitale Veranstaltung handelt, die damit andere Chancen und Risiken bereithält als eine Durchführung in Präsenz. Viele davon wurden bereits diskutiert. Die wichtigsten Rahmenbedingungen sind die

Einschränkungen der Wahrnehmung durch die digitale Übertragung und der erhöhte Organisationsaufwand. (I1, Z417 ff.; I2, Z407 ff.)

Zweifellos muss die Technik bei allen beteiligten Personen funktionieren; die Internetverbindungen müssen stabil sein. Planspielersteller:innen und Teamer:innen haben, außer bei ihren eigenen Geräten, darauf jedoch keinen Einfluss. Andererseits ist auch die Präsenzveranstaltung auf Technik, wie beispielsweise einen Beamer, angewiesen, die auch nicht immer zuverlässig funktionsfähig ist (I3, Z284 f.).

Eine zentrale Rolle in der Planspieldurchführung nehmen die verwendeten Programme ein. Sie müssen in möglichst intuitiver Art und Weise technisch alle Möglichkeiten bereitstellen, die die inhaltliche und methodische Ausgestaltung von ihnen verlangt (I3, Z414 ff.). Bei „Festung Europa?“ wird auf die Plattform *moodle* zurückgegriffen, welche von der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg bereits vor der Pandemie benutzt wurde und nun auch für digitale Planspiele verwendet wird. Der digitale *moodle*-Kursraum ist Dreh- und Angelpunkt von „Festung Europa?“: Von hier aus greifen die Teilnehmer:innen auf alle anderen Programme und Dateien wie die Konferenzräume, die Briefing-Module oder die Rollenprofile zu. Die Plattform bietet zahlreiche weitere Möglichkeiten des Lernmanagements, beispielsweise können Inhalte nur für bestimmte Personen oder Personengruppen freigegeben oder zeitversetzt freigeschaltet werden. Es gibt sogenannte „Pads“, über die mehrere Personen simultan und gemeinsam einen Text verfassen können, was insbesondere für die Formulierung der Einführungsreden und Anträge verwendet wird. Die Funktion des „Aktivitätsabschlusses“ ermöglicht es den Teamer:innen nachzusehen, welche Teilnehmer:innen das Briefing tatsächlich durchgearbeitet haben. Der Kursraum und die erarbeiteten Inhalte sind nicht öffentlich sichtbar, sondern passwortgeschützt – was zwar mehr Sicherheit bietet, gleichzeitig aber auch ein Nachteil ist, denn die Teilnehmer:innen müssen sich im Vorfeld der Veranstaltung auf der Plattform registrieren. Für die Nutzung des *moodle*-Editors ist grundsätzlich kein Informatikwissen vonnöten; den Erstellern der digitalen „Festung Europa?“-Version waren dessen Möglichkeiten jedoch nicht genug und so erarbeiteten sie sich grundlegende Programmierkenntnisse, um den *moodle*-Raum nach ihren Vorstellungen einrichten zu können. (I3, Z141 ff.)

Als Konferenztool wurde *BigBlueButton* ausgewählt. Es lässt sich leicht in *moodle* integrieren. Ein selbstständiges Hosting über eigene Server ist möglich, sodass die Anforderungen des Datenschutzes gewährleistet sind. Die Server müssen zwar bezahlt werden, andererseits werden durch die Benutzung dieser Open-Source-Software keine Lizenzgebühren fällig. Dass *BigBlueButton* bereits in einigen baden-württembergischen Schulen zum Einsatz kommt und Datenschutz dort ein wichtiges Anliegen ist, sind weitere Argumente für den Einsatz dieses Programms (I3, Z70 ff.).

Sowohl *moodle* als auch *BigBlueButton* bieten einige Möglichkeiten zur Interaktion: *BigBlueButton* verfügt über eine Meldefunktion sowie die „Geteilten Notizen“, in denen mehrere Teilnehmer:innen gleichzeitig an einem Text arbeiten können. *moodle* verfügt mit den „Pads“ über eine ähnliche Funktion; die Ergebnisse bleiben auch unabhängig von der Videokonferenz gespeichert. (I3, Z95 ff.; LpB 2020)

Nachteile von *BigBlueButton* sind seine eingeschränkte Benutzer:innenfreundlichkeit; beispielsweise muss bei jedem Wechsel zwischen den Konferenzräumen ein neuer Mikrofon- und Soundtest absolviert werden (I2, Z413 ff.; LpB 2020). Zudem läuft *BigBlueButton* nicht in allen Browsern zuverlässig und ist auch dann nicht das stabilste Webkonferenztool (I3, Z107 ff.).

Ein Vorzug des digitalen Rahmens ist die Ortsungebundenheit des Teams. Lange Anfahrten werden verhindert, Sprit und damit Kosten reduziert und die Teamer:innen sind ausgeschlafener (I1, Z409; I2, Z392 ff.). Außerdem können zahlreiche Ausdrücke eingespart werden (I3, Z259).

Die empfohlene Maximalteilnehmer:innenzahl wurde, wie bereits beschrieben, von 40 auf 30 Personen abgesenkt. Durch die digitale Konferenz muss sich das Team zwar keine Gedanken um die Raumkapazität machen, aber vor allem in der Diskussionsphase sollen möglichst alle Spieler:innen zu Wort kommen. Eine zu hohe Teilnehmer:innenzahl erschwert auch die Organisation insgesamt. (I3, Z316 ff.)

## **E) Zusammenfassung und Ausblick**

### **E.1) Zusammenfassung: Fragen, die bei der Übertragung hilfreich sein können**

Eines der Ziele dieser Arbeit ist es, Fragen zu erarbeiten, deren Beantwortung Planspielersteller:innen helfen soll, ihr Projekt in den digitalen Raum zu übertragen. Diese Fragen können nun mithilfe der Auswertung der Interviews im vorangegangenen Kapitel formuliert werden:

#### 1) Inhalt

- Soll das Planspiel in Aufbau, Struktur und Inhalt möglichst unverändert übertragen werden? Welche Anpassungen und Verbesserungen sollen vorgenommen werden?
- Sollen Teile des Planspiels asynchron durchgeführt werden?
- Müssen die Ziele des Planspiels angepasst werden? Was ist nicht mehr möglich, welche neuen Perspektiven ergeben sich?
- Wie können die mir zur Verfügung stehenden digitalen Möglichkeiten methodisch am sinnvollsten eingesetzt werden?
- Müssen, da Zeit für technische Angelegenheiten verloren gehen wird und digitale Konferenzen für die Teilnehmer:innen ermüdender sind, Inhalte gekürzt oder gestrichen werden? Wenn ja, welche?
- Können alle Rollen, insbesondere Presserollen, digital durchgeführt werden? Ist dies den Teilnehmer:innen auch zuzutrauen?
- Wie kann die inhaltliche Qualität von Diskussion und Ergebnissen sichergestellt werden?
- Wie kann digital eine Planspiel- bzw. Verhandlungsatmosphäre geschaffen werden? Wie kann die Rollenidentifikation erleichtert werden?

#### 2) Team

- Sind genügend Personen verfügbar, die den Herausforderungen des digitalen Raums gewachsen sind, um die Nachfrage nach dem Planspiel zu decken? Müssen die Teamer:innen geschult werden?
- Wie kann das digitale Planspiel gestaltet werden, um es den Teamer:innen möglichst leicht zu machen, Teilnehmer:innen zu motivieren oder ihnen bei technischen Problemen helfen zu können?
- Wie kann sich das Team während des Planspiels absprechen? Wie läuft die Kommunikation zwischen Team und Lehrer:innen?
- Wie kann die persönliche Distanz zwischen Teilnehmer:innen und Teamer:innen verringert werden?

- Besitzt das Team genügend Möglichkeiten, die Inhalte des Planspiels an spezielle Anforderungen der Teilnehmer:innengruppe oder an kurzfristige Ereignisse anpassen zu können?

### 3) Rahmen

- Welche digitalen Programme stehen zur Verfügung? Nach welchen Kriterien soll die Auswahl getroffen werden (z.B. nach Kosten, Funktionen, Nutzer:innenfreundlichkeit, Datensicherheit, etc.)? Wie viele Programme werden benötigt? Können die Programme den eigenen Wünschen entsprechend angepasst werden?
- Welche Informationen benötigen Lehrer:innen und Schüler:innen vor der Veranstaltung? Welche technischen Geräte müssen für das Planspiel bereitstehen?
- Muss, da durch technische Angelegenheiten Zeit verloren geht und digitale Konferenzen für die Teilnehmer:innen ermüdender sind, der Zeitrahmen erweitert werden? Wie kann schon im Vorfeld verhindert werden, dass zeitfressende Ereignisse auftreten?
- Wie viele Spieler:innen können am digitalen Planspiel teilnehmen?

## **E.2) Ausblick: Bewertung, Überprüfung der Hypothese und methodische Reflektion**

Das Beispiel „Festung Europa?“ zeigt, dass digitale Planspiele nicht nur möglich sind, sondern sich in der Praxis auch gut umsetzen lassen. Spätere Präsenzdurchführungen werden von den Erfahrungen der digitalen Version profitieren können; einige Elemente wie die digitalen Einführungsmodule werden mit einiger Sicherheit auch in die analoge Variante zurückübernommen werden (I3, Z254 ff.).

Die Mehrheit der Vor- und Nachteile, welche die Forschung bislang über digitale Planspiele ermittelt hat – beispielsweise der erhöhte Aufwand, die geringeren Kosten, das Fehlen der direkten Interaktion –, konnte durch die Interviews bestätigt werden. Auch die Tipps-und-Tricks-Listen des Internets zur Erstellung digitaler Planspiele liefern richtige Ansatzpunkte. Dabei fällt jedoch auf, dass sich einige der Hinweise auf ein konkretes Planspiel stützen und sich nicht ohne Weiteres auf jedes Planspiel übertragen lassen. Dies bestätigt das Vorgehen dieser Arbeit, mit Fragen statt Empfehlungen zu arbeiten. Außerdem greifen die Vorschläge zu kurz; die Listen sparen viele wichtige Punkte aus.

Dem induktiven Erkenntnisinteresse, die Formulierung der Fragen in E.1, konnte anhand des gewonnen Interviewmaterials nachgekommen werden. Zugleich sollte die Hypothese

überprüft werden, ob Inhalt, Team und Rahmen die drei Faktoren sind, die bei der Übertragung ins Digitale tatsächlich ausschlaggebend sind. In Teilen muss diese Theorie jedoch verworfen werden:

Zwar sind alle drei Faktoren von Bedeutung und sie scheinen alle Bestandteile der Übertragung abzudecken – jedes in den Interviews aufgeworfene Thema konnte einem Faktor zugeordnet werden. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die Faktoren nicht unabhängig voneinander vorliegen und gleichberechtigt nebeneinanderstehen, sondern dass sie sich gegenseitig beeinflussen und auch in gewisser zeitlicher Reihenfolge verbunden sind.

Inhalt und Rahmen beeinflussen sich stark gegenseitig. Schon in der Theorie waren die beiden Faktoren nicht scharf voneinander zu trennen; in der Auswertung der Interviews verstärkte sich dieser Eindruck. Das zeigt sich vor allem in der Diskussion um die Dauer des Planspiels: Steht mehr Zeit zur Verfügung (Rahmen), muss im Planspiel nichts gekürzt werden (Inhalt). Wird auf Teile des Planspiels verzichtet (Inhalt), so wird nicht mehr Zeit benötigt (Rahmen). Die Richtung der Beeinflussung des Inhalts durch den Rahmen ist deutlich dominanter als die Gegenrichtung. Bei der Planspielerstellung war die Überprüfung der technischen Möglichkeiten der erste Schritt (I1, Z35 ff.). Die Technik bestimmt, welche Methoden überhaupt denkbar sind; erst im Anschluss folgt die Überlegung, welche Methoden dann auch tatsächlich angewendet werden sollen. Die Technik ist der einschränkende Faktor: Wenn das gewählte Programm keine Möglichkeit besitzt, Videos abzuspielen, dann wird es im Planspiel auch keine Videos geben – so sehr es inhaltlich vielleicht wünschenswert wäre. Ähnliches gilt beispielsweise für die Herstellung einer Planspielatmosphäre; es gibt nur die Möglichkeiten, die die digitale Technik bietet. Dieses Zusammenspiel ist aber keineswegs eine Einbahnstraße: Wenn inhaltlich klar feststeht, was das Planspiel leisten soll, kann das Programm zur Realisierung auch dementsprechend herausgesucht – oder, wenn möglich, selbst programmiert – werden. Es wird sich jedoch in den seltensten Fällen ein Programm finden lassen, welches alle Wünsche erfüllen kann. Ob dann viel verschiedene Software verwendet werden soll, um allen Anforderungen gerecht zu werden, oder ob ab einer bestimmten Anzahl an Programmen die Schwelle der Unübersichtlichkeit überschritten wird, wird wohl immer eine Einzelfallentscheidung bleiben. In jedem Fall beeinflussen sich aber die Faktoren Rahmen und Inhalt. Moderatorvariable dieser Beziehung sind die Ziele des Planspiels. Unabhängig davon, welche Software verwendet wird, welche Texte gekürzt werden oder welche Änderungen sich in Rahmen und Inhalt darüber hinaus ergeben: Inhaltliche, methodische und soziale Ziele dürfen nicht aus dem Blick geraten und verändern den Übertragungsprozess.

Der Faktor Team ist den beiden anderen Faktoren nachgeordnet. Die Auswertung der Interviews zeigt, dass sich hier eine weitere Differenzierung anbietet. Auf dem Weg vom analogen zum digitalen Planspiel sind zwei Personengruppen beteiligt, die sich im Regelfall nicht entsprechen: Die Planspielersteller:innen und die Teamer:innen. Die Fragen, welche in E.1 unter

dem Faktor Team aufgezählt wurden, lassen sich auch dem Rahmen zuordnen. Es handelt sich um Aspekte, die die Ersteller:innen beachten müssen. In diesem zweiten Schritt, der Ebene der Teamer:innen, stellen sich andere Fragen – solche, die nicht mehr das allgemeine Planspiel, sondern eine konkrete Durchführung mit einer bestimmten Teilnehmer:innengruppe betreffen. Moderatorvariable hier sind deshalb auch nicht mehr die Planspielziele, sondern die Teilnehmer:innen. Ein erneuter Blick in die Interviews und die Auswertung in Kapitel D zeigt, dass sich das Team mit den folgenden Fragen beschäftigen sollte:

- Verfügen Lehrer:innen und Schüler:innen im Vorfeld der Veranstaltung über alle relevanten Informationen, insbesondere über die technischen Rahmenbedingungen?
- Sind wir inhaltlich vorbereitet?
- Funktioniert die Technik bei jedem Teammitglied?
- Wo steht die Gruppe? Welches Vorwissen bringt sie mit? Welche Bedürfnisse hat sie?
- Über welche Strategien verfügen wir, um uns durchsetzen zu können?
- Wie können die Teilnehmer:innen aktiviert und motiviert werden?
- Wie können wir die durch den digitalen Rahmen entstandene persönliche Distanz minimieren?
- Wie können wir uns im Team absprechen?
- Wie können wir uns mit der Lehrkraft absprechen?
- Wie können wir mit einzelnen Schüler:innen kommunizieren, wenn sie individuelle Hilfe benötigen, ohne den Gesamttablauf zu unterbrechen?
- Über welche Variationsmöglichkeiten im Ablauf verfügen wir, wenn wir auf kurzfristige Änderungen reagieren müssen?

Die überarbeitete Hypothese ist in Abbildung 2 nochmals grafisch aufbereitet.

Außerdem fällt auf: Die Interviewpartner:innen sind kaum auf den Übertragungsprozess an sich eingegangen. Die bedeutenden Erkenntnisse lassen sich auch nicht aus dem Prozess mit seinen Fortschritten und Rückschlägen gewinnen, sondern aus der Evaluierung der Zwischen- und Endergebnisse. Bei der Beschäftigung mit der Frage beispielsweise, wie das Team untereinander kommunizieren kann, ist wesentlich interessanter zu beobachten, welche Möglichkeiten ausprobiert worden sind und welche dabei besser oder schlechter umsetzbar waren als zu untersuchen, wie die Debatte im Übertragungsteam zu dieser Frage geführt worden ist. Die vielversprechendsten Ergebnisse scheinen gewonnen werden zu können, wenn Chancen und Risiken der einzelnen Elemente untersucht werden. Vom Diskurs abgesehen bestand der Prozess der Digitalisierung von „Festung Europa?“ inhaltlich im Wesentlichen auch aus genau diesen Abwägungen (vgl. I1, Z21 ff.).



Abbildung 2: Überarbeitete Hypothese grafisch aufbereitet



Wo kann weitere Forschung nun anschließen? Es gibt einige Ansatzpunkte:

Zum Ersten gilt es nun, die neue Hypothese zu überprüfen. Das ursprüngliche Modell konnte nach der Betrachtung nur eines einzigen Planspiels nicht gehalten werden; genauso gut ist es möglich, dass die überarbeitete Version nur für „Festung Europa?“ Aussagekraft hat und nicht verallgemeinert werden kann. Mit der Untersuchung weiterer Planspiele in ihrer analogen und digitalen Variante muss das Modell weiter verifiziert werden. Dabei sollte auch die Fragenliste überarbeitet werden – mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit lassen sich hier weitere relevante Punkte ergänzen. Außerdem sollten die Antworten dokumentiert werden, die die Planspiele auf die Fragen finden: Decken sie sich in gehäufte Zahl, so kann von der Fragen- auf eine Antwortliste gewechselt werden. Interviews sind dafür weiterhin eine geeignete Methode.

Interviews haben jedoch auch Schwächen und sollten daher – das ist der zweite Ansatzpunkt – durch zusätzliche Erhebungsmethoden ergänzt werden. Die Interviewantworten geben nur die subjektive und rückblickende Einschätzung des beteiligten Teams wieder, und die Antworten hängen von Ausdruck und Sprechweise der Interviewten ab. Daher sollten zusätzlich die Teilnehmer:innen sowie die Lehrer:innen befragt werden. Außerdem bietet sich eine direkte Beobachtung der Planspieldurchführungen an. Gerade digital ist eine nicht-teilnehmende, verdeckte Beobachtung leicht möglich. Das übergeordnete Ziel muss es sein, das Modell weiter zu verfeinern und seine Aussagen zu bestätigen.

Mittelfristig, sobald die Corona-Einschränkungen entsprechend zurückgenommen worden sind, wird es darüber hinaus interessant zu beobachten sein, wie die Phase der digitalen Planspiele die Gestaltung analoger Planspiele verändert. Denn auch wenn sich durch die Pandemie das Leben von Arbeitnehmer:innen, Schüler:innen und Politiker:innen grundlegend verändert hat, werden wir hoffentlich bald nicht mehr nur in der Planspieldurchführung von direktem Kontakt und unmittelbarer Interaktion profitieren können.

# Anhänge

## (I) Interviewleitfäden

### Interview 1

#### A) Prozess der inhaltlichen Digitalisierung

- 1) Erzähl doch mal, wie lief der Prozess ab, das Planspiel zu digitalisieren?
- 2) Was wurde am Inhalt geändert und weshalb?
  - 2a) Sollte bewusst möglichst wenig geändert werden oder ist man mit dem Ziel an das Design herangegangen, alles bewusst neu zu gestalten? Warum?
  - 2b) Wurde in Erwägung gezogen, nicht nur substituierende digitale Möglichkeiten zu nutzen, sondern auch etwas ganz Neues (z.B. Berechnungen zur Verteilung von Finanzmitteln)?
  - 2c) Musste die komplexe Realität weiter reduziert werden? Oder war ein komplexeres Modell möglich?
  - 2d) Was hat sich insbesondere bei der Reflektion geändert?
- 3) Wie wurden Entscheidungen im Design getroffen? Nach Gefühl oder mithilfe von Literatur, von theoretischen Modellen (Motivationstheorien, Interessentheorien, kognitiven Theorien, ...)?
- 4) Wurde das Planspiel seit seiner ersten Durchführung überarbeitet? Wenn ja, was wurde geändert und warum?
- 5) Mussten beim Inhalt wegen der digitalen Technik Abstriche gemacht werden?
- 6) Wie viel Freiraum haben von der Entwicklerseite aus die Teamer:innen? Hat sich dieser in der digitalen Version geändert?

#### B) Zum Inhalt von „Festung Europa?“ allgemein

- 7) Ist die Frage von „Festung Europa?“ eher „Wie soll das Problem gelöst werden?“ oder „Wie soll mit der Situation umgegangen werden?“ (geschlossenes vs. offenes Planspiel)? Gibt es Unterschiede zwischen analog und digital?
- 8) Welchen inhaltlichen Fokus hat das Planspiel „Festung Europa?“?
- 9) Repräsentiert das Planspiel die Realität? Gelingt dies besser oder schlechter als in der analogen Variante?
- 10) „Festung Europa?“ behandelt ja gerade ein EU-Thema – kann das digital besser oder schlechter behandelt werden als analog? Inwiefern eignet es sich überhaupt?
- 11) Im Spagat zwischen genügend Steuerung zum Fokus auf das Wesentliche und genügend Freiraum für kreative Einfälle und Improvisationen: Wohin schlägt das Pendel aus? Und wo in der analogen Version?

### C) Allgemeine Fragen

12) Was ist das Ziel oder was sind die Ziele von „Festung Europa“? Unterscheiden sie sich in der digitalen und analogen Version?

12a) Welche Ziele können digital besser oder schlechter erreicht werden?

13) Wann ist für dich ein Durchlauf von „Festung Europa“ erfolgreich?

14) Was sind deiner Einschätzung nach die Top Drei Vorteile und die Top Drei Nachteile eines digitalen Planspiels gegenüber der analogen Version?

## **Interview 2**

### A) Unterschiede im Teamen

1) Erzähl doch mal, wenn du als Teamerin eingeteilt worden bist, wie bereitest du dich dann vor bis zum Tag des Planspiels?

1a) Was ist anders in der Vorbereitung im Vergleich zum analogen „Festung Europa“?

2) Was sind die Aufgaben der Teamer:innen in „Festung Europa“? Ändert sich die Rolle abhängig von analog/digital?

3) Bei der Zuteilung der Rollen, gehst du da anders vor?

3a) Wie sieht es aus mit der Rollenübernahme, fällt die schwerer oder leichter?

4) Wie läuft die Kommunikation untereinander im Team? Wie klappt das?

5) Welche Fähigkeiten müssen Teamer:innen deiner Meinung nach mitbringen? Braucht es im Digitalen zusätzliche Kompetenzen?

### B) Teamen in der direkten Interaktion mit den Teilnehmer:innen

6) „Offline-Planspiele werden meist von einigen wenigen dominiert, online kommen alle gleichermaßen zu Wort.“ Würdest du dieser Aussage (vgl. Kaiser et al. 2017: 271) zustimmen?

7) Wie verhalten sich die Schüler:innen im Vergleich zwischen analoger und digitaler Version?

7a) Gibt es Gender-Unterschiede?

7b) Müssen die Schüler:innen mehr oder weniger aktiviert werden?

8) Verhalten sich die Schüler:innen in der Plenumsdiskussion anders? Wenn ja, inwiefern?

8a) Unterscheiden sich die Ergebnisse?

9) Läuft das Spiel strukturierter oder unstrukturierter ab?

10) Gibt es Teile des Planspiels, die du dir auch als asynchronen Teil vorstellen kannst?

### C) Allgemeine Fragen

- 11) Was ist das Ziel oder was sind die Ziele von „Festung Europa“? Unterscheiden sie sich digital und analog?
- 11a) Welche Ziele können digital besser oder schlechter erreicht werden?
- 12) Wann ist für dich ein Durchlauf von „Festung Europa“ erfolgreich?
- 12a) Wie entscheidend sind die Teamer:innen für den Erfolg des Planspiels?
- 13) Was sind deiner Einschätzung nach die Top Drei Vorteile und die Top Drei Nachteile eines digitalen Planspiels gegenüber der analogen Version?

### **Interview 3**

#### A) Prozess der organisatorischen Digitalisierung

- 1) Erzähl doch mal, wie lief der Prozess ab, das Planspiel zu digitalisieren?
- 2) Was wurde am Ablauf geändert und warum?
  - 2a) Welche Rolle spielt die Zeit? Welche Teile dauern länger, welche kürzer? Ist das Planspiel insgesamt kürzer oder länger?
  - 2b) Hat man auch in Erwägung gezogen, das Planspiel (oder Teile davon) asynchron durchzuführen? Oder im Blended-Learning-Format?
- 3) Wie wurden Entscheidungen im Design getroffen? Nach Gefühl oder mithilfe von Literatur, von theoretischen Modellen (Motivationstheorien, Interessenstheorien, kognitiven Theorien, ...)?
- 4) Welche digitalen Tools werden benutzt? Warum fiel die Wahl genau auf diese?
  - 4a) Welche Verbesserungen können im Bereich der technischen Tools noch gemacht werden?
- 5) Wenn eine Zeit nach der Pandemie kommt, in der „Festung Europa“ wieder analog stattfinden kann: Was würdest du dir wünschen, was soll von der digitalen Version übernommen werden?

#### B) Einschätzungen zu den organisatorischen Rahmenbedingungen

- 6) Wie ist es mit der Teilnehmer:innenzahl (Minimum und Maximum)? Was hat sich dabei geändert?
- 7) Lassen sich digitale Planspiele besser in den Schulalltag integrieren? Oder kommt es eher zu mehr Schwierigkeiten?

### C) Allgemeine Fragen

8) Was ist das Ziel oder was sind die Ziele von „Festung Europa“? Unterscheiden sie sich digital und analog?

8a) Welche Ziele können digital besser oder schlechter erreicht werden?

9) Wann ist für dich ein Durchlauf von „Festung Europa“ erfolgreich?

10) Was sind deiner Einschätzung nach die Top Drei Vorteile und die Top Drei Nachteile eines digitalen Planspiels gegenüber der analogen Version?

## (II) Transkript von Interview 1

- 1 I Als Erstes wollte ich einfach mal fragen, dass du einfach mal erzählst, wie dieser ganze  
2 Prozess mal so grob abgelaufen ist.
- 3 A Ja. Nun, wie so viele standen wir im März, April vor großen Herausforderungen in der po-  
4 litischen Bildung. In der Landeszentrale für politische Bildung in Baden-Württemberg stellte  
5 sich natürlich die Frage, wie man in Zeiten von Schulschließungen, Kontaktbeschränkun-  
6 gen weiter politische Bildung machen kann. Und da stellte sich eben auch die Frage, wie  
7 es möglich gemacht werden kann, Planspiele – die natürlich sehr von der Räumlichkeit,  
8 von der Örtlichkeit leben, von dem Vor-Ort-Sein, auch von der Gestaltung des Raumes,  
9 vom Schmücken, vom Herrichten von Tischen und so weiter – ob das auch möglich ist,  
10 das in den digitalen Raum zu überführen. Und da das Planspiel, über das wir ja sprechen  
11 wollen, „Festung Europa?“, ein Planspiel ist, was sehr oft gebucht wurde, und das – wenn  
12 ich es richtig im Kopf habe, auch zu dieser Zeit schon sozusagen im Kalender drinstand  
13 für viele Schulen, man aber schon wusste, dass man wohl bis Ende des Schuljahres das  
14 nicht mehr so durchführen kann, wurde im, ja, ich glaube es ging los Mitte, Ende April bis  
15 in den Mai hinein, die Überlegung angestellt und versucht, eben dieses Planspiel komplett  
16 in den digitalen Raum, in unser E-Learning in *moodle* zu übertragen. Und das habe ich  
17 dann mit einem Kollegen, [Name des Kollegen], von der Außenstelle Freiburg, dem ich  
18 persönlich bis heute noch gar nicht begegnet bin, aber wir haben dann sozusagen ein Joint  
19 Venture gemacht von zwei Außenstellen, mit dem habe ich dann das digitalisiert.
- 20 I Das heißt, dann ihr habt euch getroffen – und wie ging es dann los?
- 21 A Nun, wir haben erstmal sozusagen die Frage bekommen, also die Außenstellen haben sich  
22 untereinander abgesprochen, die Außenstellen der LpB in Tübingen und in Freiburg, dass  
23 man dieses Planspiel doch gern digitalisieren wollte, und wir haben uns dafür gemeldet.  
24 Es waren noch zwei andere Teamende, die aber dann aus dem Projekt, ja, die schon ge-  
25 sagt haben, dass sie ein bisschen wenig Zeit haben, weil die auch noch mit einem anderen  
26 Planspiel beschäftigt waren, sie sind ein bisschen ausgestiegen. Aber trotzdem haben wir  
27 uns am Anfang zu viert zusammengerufen, per Webkonferenz, wir haben uns nie persön-  
28 lich getroffen. Das waren die Zeiten, wo man das entweder nicht konnte oder es auch  
29 logistisch sehr schwierig war. Wir haben erstmal gesprochen, ja, wie können wir das ei-  
30 gentlich machen. Wir haben erstmal Erfahrungen zusammengetragen. Da ging es erstmal  
31 damit los, dass auch die Außenstellen dieses Planspiel verschiedenartig an die Schulen  
32 bringen. Es gibt immer kleinere Nuancen. Teamer machen manche Dinge anders, machen  
33 andere Übungen, aber auch die Außenstellen an sich haben ein bisschen andere Leitfäden für  
34 solche Planspiele. Wir haben halt zuerst mal so ein bisschen abgeklopft, wie denn eigent-  
35 lich dieses Planspiel auch in Präsenz in den beiden Außenstellen durchgeführt wird. Und  
36 dann haben wir halt überlegt, ja, wie können wir das eigentlich realisieren, welche techni-  
37 schen Möglichkeiten haben wir – wir sind ja sehr von Technik abhängig –, welche Möglich-  
38 keiten haben wir, was ist uns gegeben, um das überhaupt zu realisieren. Welche Heraus-  
39 forderungen begegnen uns dabei? Wir sind natürlich dann vor allem durchgegangen, was  
40 machen wir denn eigentlich immer vor Ort, was für Übungen machen wir, wie richten wir  
41 zum Beispiel die Räume ein, um eine politische Planspiel-Atmosphäre, um einen wirklichen  
42 politischen Tag in die Schule reinzubringen, wie ist es authentisch und wie man es eben  
43 online machen kann. Man kann natürlich dann noch sagen, wir haben natürlich auch noch  
44 technische Aspekte, wie viele Stunden brauchen wir, wie lang wird das brauchen, was ist  
45 wichtig. Das sind natürlich dann noch so Kleinigkeiten, die da mit dazu kommen. Das ist  
46 natürlich sehr viel Brainstorming, Ideen sammeln, auch Erfahrungen austauschen. Die Sa-  
47 che ist, dass wir kein *role model* haben. Ich weiß bis heute nicht, ob eine andere Landes-  
48 zentrale oder eine andere Institution mit den technischen Möglichkeiten, die ein *moodle*-  
49 Kursraum hat – es gibt ja in vielen Bundesländern *moodle*, in Bayern nennt sich das *mebis*,

50 wo die Schulen mit arbeiten, in Baden-Württemberg haben manche Schulen auch *moodle*,  
51 die Landeszentrale hatte das eben schon vorher. Es gab kein Beispiel dafür, wie man das  
52 gemacht hat mit diesen technischen Möglichkeiten. Das heißt, wir haben das ganz sozu-  
53 sagen ins Blaue hineingemacht. Da gibt es natürlich sehr, sehr viel zu tun, sehr, sehr viel  
54 zu konzipieren.

55 I Genau, ich habe dir ja schon geschrieben, ich würde dich gern vor allem zum Inhalt ein  
56 paar Sachen fragen. Wie seid ihr denn da rangegangen? Habt ihr euch da im Vorhinein  
57 irgendwie Gedanken gemacht, ob möglichst wenig geändert werden sollte oder war so das  
58 Ziel, ja genau, es eben quasi möglichst eins-zu-eins zu übertragen oder habt ihr gesagt, ja  
59 komm, in dem Zuge gucken wir auch nochmal den Inhalt irgendwie an?

60 A Ja, da würde ich vielleicht kurz nochmal eine Nachfrage stellen, was du denn so als Inhalt  
61 interpretierst. Wir haben didaktische Inhalte, wir haben methodische, wir haben sozusagen  
62 die textuellen Inhalte in Form der Rollenprofile und der Szenarien oder auch des soge-  
63 nannten Briefings oder des De-Briefings. Welche Inhalte würden dich besonders interes-  
64 sieren, damit ich dir auch das Richtige sagen kann?

65 I Also hauptsächlich die fachlichen Inhalte, also vor allem die Texte, die da stehen.

66 A Genau.

67 I Also genau, die Briefings, die Rollenkarten, das Szenario und so weiter, und jetzt weniger  
68 die Methoden oder so, das würde ich in einem anderen Interview dann abklappern.

69 A Inhaltlich, also von den reinen Texten her, haben wir sehr, sehr wenig geändert in dieser  
70 Zeit. Das wurde schon, bevor wir das Corona-Thema hatten, wurde eine Überarbeitung  
71 von einer wiederum anderen Außenstelle des ganzen Planspiels vorgenommen. Dieses  
72 Planspiel gibt es seit 2015, muss aber immer wieder überarbeitet werden, weil immer wie-  
73 der neue Zahlen zu Flucht und Migration da aktualisiert werden müssen, und sich auch  
74 immer wieder Regierungen und Länderpositionen ändern, wo man dann sagt, da muss  
75 man ein bisschen nachjustieren, um die Wirklichkeit noch abzubilden. Das war also schon  
76 in Planung und wir hatten dann eine neue Version sozusagen, keine publizierte Version  
77 des Planspielheftes, aber eine neue Version von Rollenprofilen und dem Szenario. Stand  
78 Anfang 2020 sozusagen. So, dieses Szenario und die Rollenprofile wurden fast eins-zu-  
79 eins übernommen, wirklich nur kleinste Änderungen. Ich kann mich erinnern, bei einem  
80 einzigen Land, das fanden wir als die, die das eben übersetzt haben, zu technokratisch, zu  
81 viele Zahlen, da haben wir was gekürzt. Sonst haben wir die Texte soweit übernommen,  
82 wie sie auch vorher waren. Das sind jetzt die rein textlichen Sachen. Klar ist natürlich, wenn  
83 du jetzt über das Briefing sprichst, dass wir dieses Briefing natürlich ganz anders gemacht  
84 haben als wir das vor Ort machen würden. Wir nutzen vor Ort Räume. Man kann sich das  
85 so vorstellen, dass wir die Schülerinnen und Schüler oder die Teilnehmenden – wir arbeiten  
86 ja auch mit Älteren, teilweise Studierenden oder FSJlern –, dass wir denen ein Gefühl für  
87 die Verteilung von Flüchtlingen geben, indem wir sie nach eigenem Ermessen sich im  
88 Raum verteilen lassen, wo sie denn glauben, auf welchem Kontinent die meisten Flücht-  
89 linge sind. Und dass wir auch eine räumliche, eine sogenannte soziometrische Übung mit  
90 ihnen machen, indem sie verschiedene Begriffe und ihre Definitionen zusammenkriegen:  
91 Eine bekommt den Begriff, ein anderer Schüler bekommt die Definition und sie müssen  
92 sich im Raum finden. Solche Dinge kannst du natürlich nicht machen, wenn du keinen  
93 Raum hast. Das heißt, wir haben, was das Briefing angeht, natürlich die technischen Mög-  
94 lichkeiten genutzt, die wir in diesem virtuellen Raum haben. Das heißt, wir haben mit Vi-  
95 deos gearbeitet, wir haben mit Quizen gearbeitet, wir haben mit Zuordnungsaufgaben  
96 gearbeitet, wir haben mit solchen Sachen wie *Mentimeter* gearbeitet, um diese Inhalte,  
97 sozusagen die Briefing-Inhalte, das, was man als Vorwissen mitbringen sollte, hier auch  
98 so rüberzubringen. Das heißt, da hat sich sehr, sehr viel geändert – nicht von dem didak-  
99 tischen Ziel her, aber von der Methodik.

100 I Jetzt rückblickend, jetzt ist ja dieser Übergang quasi schon über ein Jahr her, vielleicht hast  
101 du ja selbst geteamt oder vor allem davon gehört: Hat es inhaltlich geklappt oder habt ihr  
102 gesagt: Okay, wir hatten das Ziel, das so zu übertragen, aber wir haben dann gemerkt:  
103 Ach, online ist es irgendwie doch zu viel oder die *Menti*-Methode transportiert den Inhalt  
104 doch nicht rüber. Oder wie waren denn so die Rückmeldungen und habt ihr noch was ge-  
105 ändert?

106 A Ja, wir haben am Anfang gemerkt, dass wir vor allem Probleme mit der Zeit haben. Ein  
107 halber Planspiel-Tag, dieses Planspiel ist ein Vormittags-Planspiel, das heißt grob von 8  
108 bis 13 Uhr, an einem normalen Schulvormittag wird das durchgeführt. Und wir haben ge-  
109 dacht, wir schaffen das auch so mit den ganzen Inhalten, die wir hatten. Vor allem hatten  
110 wir zeitliche Probleme, weil im Online-Raum alles länger funktioniert. Wir mussten oft erst-  
111 mal bei den ersten Durchführungen, als wir noch nicht so viele Erfahrungen hatten, was  
112 auch damit zu tun hat, dass wir erstmal eine Methode finden mussten, mit den Lehrkräften  
113 richtig zu kommunizieren: Auf was kommt es an? Welche Informationen brauchen sie, dass  
114 alle Schüler in diesen Raum reinkommen, wenn sie zu Hause sitzen? Solche Dinge muss-  
115 ten wir lernen. Das haben wir daran gemerkt, dass wir am Anfang erstmal eine halbe  
116 Stunde, oder eine dreiviertel Stunde teilweise, gebraucht haben, bevor erstmal alle da wa-  
117 ren. Und das ist bei einem Fünf-Stunden-Planspiel natürlich sehr problematisch. Insgesamt  
118 haben wir aber auch gemerkt, dass wir eben mit den fünf Stunden, mit denen wir das ge-  
119 plant haben, kaum hingekommen sind. Das war einfach sehr, sehr knapp. Das wurde dann  
120 teilweise so gelöst, dass wir dieses Planspiel bei Schulen, wo das möglich war, es auf zwei  
121 Tage gemacht haben. Also zum Beispiel zweimal drei Stunden oder sogar zweimal drei-  
122 einhalb, sozusagen als Luxus-Variante von der Zeit her. Das haben wir gemacht und haben  
123 aber auch teilweise Dinge aus den Einführungsmodulen, also das sogenannte Briefing,  
124 was die Schüler erstmal selbstständig machen, haben wir teilweise auf den ersten Tag  
125 gemacht oder haben sogar das schon asynchron im Vorfeld machen lassen – sozusagen  
126 als Hausaufgabe, das durchzuspielen, um dann erst sich zu treffen und nur noch mal kurz  
127 auf die Dinge einzugehen, das nochmal zu reflektieren, zu erklären, was ein Planspiel ist,  
128 und um dann relativ schnell in die Simulationsphase zu kommen, damit man auch – auch  
129 daran muss man denken – viele Pausen einbauen kann, weil die Anstrengung ist extrem  
130 hoch, fünf Stunden vor dem Rechner zu sitzen und zu arbeiten.

131 I Das heißt jetzt aber nochmal, abgesehen von irgendwelche Zahlen aktualisiert oder eine  
132 Regierung hat gewechselt und ihr musstet das aktualisieren, davon mal abgesehen, habt  
133 ihr jetzt innerhalb dieses Jahres noch was geändert am Planspiel oder ist es seitdem  
134 gleich?

135 A Nun, an den Texten haben wir nichts geändert. Was jetzt die Texte als Information für die  
136 verschiedenen Rollen angeht, an denen haben wir nichts geändert. Was wir geändert ha-  
137 ben, dass teilweise das Szenario komplett weggelassen wurde von manchen Gruppen.  
138 Das haben manche wirklich in der Tat getan. Ich persönlich habe das nie gemacht, weil ich  
139 das als sehr wichtig gehalten habe, aber man hat dann halt gesagt: Okay, diese ganze  
140 Seite zu lesen und durcharbeiten, das kriegt man schneller hin in einem kurzen Unter-  
141 richtsgespräch. Oder, indem man nur die Übungen im Vorfeld nimmt und mit den Informa-  
142 tionen in den Rollenprofilen arbeitet.

143 I Das heißt, das war von euch so nicht gedacht, das haben dann die Teamer für sich ent-  
144 schieden, dass sie es so machen wollen?

145 A Ja, das haben teilweise die Teamer entschieden. Das hat aber auch der Regierungsbezirk  
146 Freiburg mal so gemacht, und glaube ich dann auch sozusagen den Planspielraum ohne  
147 das Szenario den anderen Teamern angeboten. In meinen Durchführungen haben wir das  
148 nie gemacht. Ich kann das jetzt nicht für alle sagen, aber das war eine Möglichkeit, Zeit zu  
149 gewinnen und natürlich auch ein bisschen Kapazitäten zu sparen, einfach von der



150 Konzentration, dass man bisschen weniger Zahlen, bisschen weniger Informationen hat  
151 und es mehr um das Interaktive der Simulation selbst geht. Also man hat im Vorfeld sozu-  
152 sagen etwas weggenommen. Das ist ein Punkt. Ein anderer wichtiger Punkt ist, wir haben  
153 zwar nichts an den Texten geändert, aber wir haben manche Rollen den Schülern über-  
154 haupt nicht gegeben. Im normalen Planspiel, das findet man auch in der publizierten Ver-  
155 sion, gibt es die Kommission, die Ratspräsidentschaft und es gibt sogar Presserollen.  
156 Diese ganzen Rollen haben wir im Planspiel nicht genommen. Das heißt, die Rolle der  
157 Kommission und die Rolle der Ratspräsidentschaft haben Teamer gespielt, weil wir in dem  
158 Online-Raum den Teilnehmenden nicht zugetraut haben, dass sie diese Moderationsfunk-  
159 tion so übernehmen können / wollen, wie wir das vor Ort machen können, weil wir auch  
160 andere Assistenzmöglichkeiten haben vor Ort, wo man sich mal neben einen an den Tisch  
161 setzen kann, wenn er etwas überfordert ist, sozusagen sowas zu moderieren. Das heißt,  
162 wir haben das Planspiel dahingehend geändert, dass Rollen komplett weggenommen wur-  
163 den. Im Endeffekt wurden nur die Länderrollen, also die Mitglieder des Europäischen Rats,  
164 das sind in der Regel Doppelrollen, also einmal hat man den Regierungschef, den man  
165 auch in Wirklichkeit hat, und dann wird dem noch ein Minister zugeordnet, einfach damit  
166 die nicht alleine sind. Das ist sozusagen eine didaktische Reduktion, und nur die haben die  
167 Schüler gespielt.

168 I Habt ihr mal überlegt: Digital kann man ja vielleicht ein paar Sachen machen, die analog  
169 gar nicht gehen würden, zum Beispiel irgendwie so ein Programm programmieren, je nach-  
170 dem, welche Entscheidungen man trifft, wie sich die Flüchtlingsströme ändern würden,  
171 oder irgendwelche interaktiven Karten oder so, die mir gerade so spontan einfallen. Habt  
172 ihr darüber nachgedacht, oder habt ihr gesagt: Ne, wir gucken, einfach möglichst eins-zu-  
173 eins das zu übertragen?

174 A Ja, in der Tat haben wir nicht nur drüber nachgedacht, wir haben das auch gemacht. Wir  
175 haben eine interaktive Karte. Also wir haben eine Karte der Europäischen Union genom-  
176 men oder eine Karte Europas, und haben die mit verschiedenen Videos bestückt in dem  
177 Briefing-Teil, also wo man sich informieren konnte. Ein Video von der Insel Lesbos, ein  
178 anderes Video zur Balkanroute und vieles mehr, die dienen sozusagen zur thematischen  
179 Vorentlastung. Und wenn du sagst, ja, wir haben viele Dinge gemacht, die man im Offline-  
180 Raum so vielleicht nicht machen kann. In erster Linie sind das Videos, die man machen  
181 kann oder Dinge, die man sonst mit der Pinnwand machen kann, sowas wie ein *Mentimeter*,  
182 dass man so eine *Wordcloud* hat und so. Das ist offline immer so ein bisschen schwie-  
183 rig oder einfach technisch kaum umsetzbar, weil man meistens keine Endgeräte hat. So-  
184 was haben wir schon gemacht auf jeden Fall. Weitergehend, dass man so, wenn du jetzt  
185 sagst, dass man sozusagen in ein Programm bestimmte Informationen einspeist und das  
186 verändert dann sozusagen die Situation, sowas haben wir allerdings nicht gemacht.

187 I Als ihr das übertragen habt: Die Entscheidungen im Design, haben die basiert auf euren  
188 Erfahrungen, auf dem, was ihr wisst und vielleicht auch ein bisschen auf Gefühl, oder habt  
189 ihr auch gesagt: Wir gucken mal in die Literatur, wir gucken mal nach irgendwelchen Moti-  
190 vationstheorien oder nach kognitiven Theorien oder so und bauen das da drauf auf? Oder  
191 ging es halt wirklich nach Erfahrung?

192 A Da kann ich jetzt für mich sprechen, aber es ging wirklich eigentlich nur nach Erfahrung,  
193 weil es praktisch überhaupt keine Literatur gibt zu diesem Thema, zum Thema Online-  
194 Planspiele. Reine Online-Planspiele sind praktisch völlig unerforscht, ja, wenn man in die  
195 Literatur reinschaut.

196 I Deswegen mache ich ja die Bachelorarbeit auch.

197 A Richtig, ja, also das ist sicherlich auch ein hehres Ziel. Was wir für Erfahrungen genutzt  
198 haben, waren die, dass wir uns beide auch in anderen Kontexten bei der LpB sehr intensiv  
199 damit auseinander gesetzt haben, welche technischen Möglichkeiten haben wir bei

200 moodle? Welche H5P-Übungen gibt es zum Beispiel, zum Beispiel die interaktive Karte.  
 201 Wie kann ich Videos nicht nur einfach aneinander reihen, sondern kann die auch noch  
 202 grafisch verteilen? Wie kann ich Vokabeltraining machen dort? Wie kann ich schaffen, dass  
 203 wenn wir in die Planspielphase selbst reingehen, dass jedes Land, jedes Länderteam sei-  
 204 nen eigenen Web-Konferenzraum hat? Weil wir haben so viele Länder, so viele Break-Out-  
 205 Räume gibt es überhaupt nicht. So viele Break-Out-Räume konnte unser Web-Konfe-  
 206 renztool, das nennt sich *BigBlueButton*, so viel hat es uns gar nicht angeboten. Das heißt,  
 207 wir haben schon sehr, sehr viel natürlich aus unserem Wissen von moodle aus anderen  
 208 Kontexten, was wir uns alles auch sehr kurzfristig angeeignet haben, hier reingebracht,  
 209 allerdings nichts aus, wenn du jetzt sagst Motivations-, Lerntheorien oder sowas. Da haben  
 210 wir uns nicht spezifisch eingelesen, zumindest für meinen Teil. Also viel aus: Wie kann ich  
 211 das, was funktioniert vor Ort, funktionabel machen im digitalen Raum mit den begrenzten  
 212 Möglichkeiten, die wir haben. Das war sozusagen der Ausgangspunkt.

213 I Okay. Wir hatten es ja auch vorhin schon von dem Freiraum der Teamer, also ihr macht  
 214 natürlich das Planspiel, aber die Teamer können da ja mehr oder weniger verändern dann,  
 215 wenn sie es selber durchführen, ohne dass ihr es auch mitbekommt. Dieser Freiraum, hat  
 216 sich der verändert in der digitalen Variante im Vergleich zur analogen und wenn ja, in wel-  
 217 che Richtung? Oder gleich?

218 A Ich glaube, der Freiraum wurde kleiner, etwas. Es ist ein bisschen was anderes, wenn du  
 219 eine kleine didaktische Methode hast, die du gerne hast, vor Ort, die du gern machst, weil  
 220 du so gerne mit Gruppen arbeitest. Wenn du sagst, du machst lieber mal eine kleinere  
 221 Gruppenarbeit im Vorfeld oder du hast eine andere Debriefing-Methode, ich denke jetzt  
 222 mal an die Fünf-Finger-Methode, oder du machst eher die Positionslinien oder du machst  
 223 eher einen Feedback-Kreis oder sowas. Da gibt es auch verschiedene Geschmäcker. Si-  
 224 cherlich würde ich jetzt sagen, es ist eher begrenzt hier. Manche Dinge gehen auch einfach  
 225 nicht. Du kannst keinen Sitzkreis machen online. Das heißt, du musst gucken, welche Mög-  
 226 lichkeiten haben wir, welche Erfahrungen liegen schon vor und was ist in dem Kursraum  
 227 einfach schon vorgegeben. Du kannst nicht eine komplett neue Übung im Vorfeld machen.  
 228 Das kostet unheimlich viel Zeit, Lernmodule zu erstellen, ja. Das heißt, ich glaube, dass  
 229 die Teamer mehr oder weniger eins-zu-eins das umgesetzt haben. Man kann natürlich die  
 230 Aufgaben ein bisschen anders verteilen, schauen, brauch ich denn da mehr Zeit oder we-  
 231 niger Zeit. Ich glaube aber, die meisten Teamer waren froh, dass sie einen relativ festen  
 232 Leitfaden haben, weil der Online-Raum an sich, also das ganze Setting schon anstrengend  
 233 genug ist und sehr, sehr viele Unwägbarkeiten da schon reinkommen als dass man noch  
 234 groß neue Experimente da reinbringt. Ja, so würde ich sagen.

235 I Willst du noch was zu De-Briefing / Reflektion sagen? Hat sich da was getan, und wenn ja,  
 236 was hat sich da getan?

237 A Du meinst jetzt wieder im Verlaufe des letzten Jahres?

238 I Ne, von analog auf digital.

239 A Ja klar, selbstverständlich hat sich da ganz viel getan. Wir arbeiten sehr viel eben mit dieser  
 240 Methodik der soziometrischen Übungen. Das heißt, wir verteilen sehr viel im Raum. Wir  
 241 versuchen, viel Bewegung zu machen, gerade wenn am Tag unheimlich viel gestanden  
 242 wurde. Wir gehen mal in einen Sitzkreis und dann stehen wir mal auf oder wir verteilen uns  
 243 im Raum und versuchen so, vor allem am Ende noch sozusagen, die Sache noch dyna-  
 244 misch zu halten, wenn alle schon relativ platt sind nach so einem langen Planspieltag.  
 245 Diese Dinge konnten wir alle nicht machen. Ging einfach nicht. Die Schüler saßen ja zu  
 246 Hause. Wir können keinen Körperkontakt machen und können einfach nicht diese Dinge  
 247 übertragen. Was haben wir also gemacht? Wir haben versucht, zum Beispiel soziometri-  
 248 sche Übungen auf einem zweidimensionalen Blatt Papier sozusagen zu machen. In dem  
 249 Fall war das unsere PowerPoint-Präsentation, in der man sich positionieren konnte, was

250 man sonst im Raum macht, eben mit seiner Maus. Was will man sonst machen? Außer  
251 man macht ganz andere Dinge, aber wir haben gedacht, wir übertragen das so, um in  
252 diesen Diskurs reinzukommen, der beim De-Briefing unheimlich wichtig ist. Welche Erfah-  
253 rung hast du gemacht? Was hast du gelernt? Wie hast du dich in der Rolle wohlgeföhlt?  
254 Diese ganzen Fragestellungen zu bearbeiten, da haben wir eben auf der einen Seite die  
255 PowerPoint-Präsentation, die immer nebedran lief, genutzt und auf der anderen Seite ha-  
256 ben wir auch noch Webtools wie die Pinnwand genutzt. Wir haben zwei verschiedene Pinn-  
257 wände genutzt, dass nochmal ein Kommentar zur Flüchtlingspolitik abgegeben werden  
258 konnte neben verschiedenen Thesen, und dass auch nochmal zu einzelnen Aussagen vom  
259 Planspiel, dass die nochmal kommentiert werden konnten. Da gibt es eben schöne Tools,  
260 wo man ganz einfach dann Textfelder erstellen kann. Das sind natürlich Dinge, die man  
261 sonst vielleicht auch mündlich gemacht hätte, oder die man vielleicht mit Metaplankarten  
262 vor Ort gemacht hätte. Das haben wir eben online gemacht, das heißt, es war methodisch  
263 ähnlich, aber praktisch natürlich ganz anders.

264 I Glaubst du, die Qualität ist dann gleich geblieben oder hat die drunter gelitten unter diesem  
265 Methodenwechsel?

266 A Die hat schon drunter gelitten, würde ich sagen, ganz klar. Man kann da rankommen, aber  
267 ich bin schon sehr überzeugt, dass die körperliche Kopräsenz gerade bei so einer tiefen  
268 Auseinandersetzung mit was, was man selbst erlebt hat, und das auch zu sehen bei ande-  
269 ren und sich da gegenseitig ergänzen, doch bei körperlicher Kopräsenz, das ist einfach  
270 intensiver und das bleibt auch länger im Kopf. Bin ich überzeugt von. Wir können da ran-  
271 kommen und wir können natürlich ein bisschen mit Technik vielleicht Leute catchen, aber  
272 ich glaube, dass dieses, ja, Mündliche, Körperliche, Kopräsenz, Sich-Sehen da wirksam  
273 ist.

274 I Wenn dich jetzt jemand fragen würde, was ist so der inhaltliche Fokus von dem Planspiel  
275 „Festung Europa?“, um was geht es da inhaltlich – was würdest du dann antworten?

276 A Ja, es geht um die Asyl- und Flüchtlingspolitik der Europäischen Union. Das ist der thema-  
277 tische Faktor, also ein Thema, was seit sehr, sehr vielen Jahren aktuell ist und bisher nicht  
278 gelöst ist abschließend. Und von der Institution her, die simuliert ist, ist es der Europäische  
279 Rat, also der Staats- und Regierungschefs der Europäischen Union, die Teil der Trias des  
280 Gesetzgebungsprozesses sind und die bei wichtigen Entscheidungen im Konsens ent-  
281 scheiden. Das ist eine ganz besondere Art der politischen Entscheidung; nicht nur Mehr-  
282 heit, sondern das Konsensprinzip wird da kennengelernt. Und natürlich geht es, wenn man  
283 etwas den Rahmen breiter fasst, natürlich darum, die Europäische Union kennenzulernen.  
284 Das ist sozusagen der große Rahmen an dem Thema, dem sehr umstrittenen Thema, Asyl-  
285 und Flüchtlingspolitik.

286 I So ein Planspiel versucht ja, die Realität irgendwie abzubilden und man muss natürlich  
287 immer reduzieren. Die ganze Realität kann man so genau nicht abbilden. In der digitalen  
288 Variante, im Vergleich mit der analogen, würdest du sagen, ihr musstet weiter reduzieren,  
289 ihr musstet weniger weit reduzieren oder ist es gleich?

290 A Da muss ich jetzt ganz kurz mal überlegen.

291 I Ja, gern.

292 A Also, ich hatte ja schon gesagt, dass wir reduzieren mussten vom Rollenset her. Das heißt,  
293 wir haben Rollen rausgenommen, die uns für die digitale Variante, für den digitalen Raum  
294 zu komplex waren. Dass wir den Prozess an sich deutlicher reduzieren mussten als wir es  
295 in der analogen Variante getan haben, würde ich nicht sagen. Die Reduktion ist ja auf einer  
296 zeitlichen Ebene – also dieser Prozess, den wir hier in einem Vormittag spielen, geht sonst  
297 über Monate. Und es gibt noch andere Institutionen, die Kommission, das Parlament, alle  
298 haben da noch was dazu zu sagen und das ist in der analogen Variante ganz genauso.  
299 Das heißt, ich würde nicht sagen, dass wir dort eine stärkere Reduktion gemacht haben.

300 Und abgesehen natürlich von diesem Punkt, dass wir natürlich noch weniger ein parlamen-  
301 tarisches Setting hatten, also dass wir noch nichtmal die Tische irgendwie in ein „U“ stellen  
302 konnten oder in den Physiksaal gegangen sind, oder idealerweise geht man in das Land-  
303 ratsamt oder so, oder wo der Kreistag sitzt oder der Gemeinderat, ja. Das wurde natürlich  
304 tendenziell noch weiter reduziert. Aber sonst eigentlich, würde ich sagen, nicht – nicht deut-  
305 licher, wobei man immer daran denken muss, dass auch die Wirklichkeit sich reduziert hat.  
306 Das heißt, wir haben Verhandlungen gemacht in einem Raum, wo in dem letzten Jahr auch  
307 oft verhandelt wurde, der digitale Raum. Über welches Konferenztool auch immer. Also es  
308 bildet die Wirklichkeit auch in gewisser Weise ab.

309 I Jetzt geht es ja gerade um ein EU-Thema, hast du ja auch schon gesagt, es geht um EU-  
310 Institutionen. Und wenn es jetzt um dieses Abbilden der Realität geht, glaubst du, es hat  
311 irgendwie einen Einfluss, dass es gerade ein EU-Thema ist oder sagst du, das wäre bei  
312 anderen Themen jetzt aber auch ähnlich, ob wir jetzt ein Thema im Bundestag haben oder  
313 im Gemeinderat oder so? Oder glaubst du, diese digitale Transformation hat gerade bei  
314 einem EU-Thema nochmal eine andere Bedeutung oder Relevanz?

315 A Du meinst jetzt, dass das Digitale – die Frage musst du vielleicht nochmal wiederholen –  
316 hat eine andere Relevanz bei EU als bei anderen politischen Ebenen?

317 I Ja, oder bei diesem ganzen Prozess, von der Planspielgestaltung, auch für das Digitale,  
318 ob es da irgendwie eine spezielle Auswirkung hat, dass es jetzt gerade ein EU-Thema ist?  
319 Oder ob du sagst, egal, ob jetzt irgendwie Bundestag, Gemeinderat oder eine Institution  
320 auf EU-Ebene, wir haben da die gleichen irgendwie Herausforderungen?

321 A Von der Digitalisierung her würde ich sagen, dass wir die gleichen Herausforderungen ha-  
322 ben, abgesehen davon, dass man natürlich versucht, die Komplexität der Europäischen  
323 Union auch irgendwie einzufangen, wenn sie nicht sowieso schon im Unterricht genauer  
324 besprochen worden ist. Darum gibt es ein Vorgespräch mit den Lehrern. Also das Mindeste  
325 ist eigentlich schon, die drei wichtigen gesetzgebenden Institutionen neben dem Europäi-  
326 schen Rat, den wir ja spielen, der ja eigentlich keine gesetzgebende Institution ist, die dar-  
327 zustellen in der Komplexität. Aber die Herausforderungen, würde ich sagen, sind die glei-  
328 chen. Wenn du fragst, warum haben wir dieses Planspiel digitalisiert: Ja, weil es das meist-  
329 gebuchte Planspiel ist. Ich glaube, das ist der Grund. Und nicht, weil das besser geht oder  
330 schlechter geht als ein Gemeinderatsplanspiel.

331 I Kennst du die Definition von einem geschlossenen und von einem offenen Planspiel, oder  
332 soll ich es dir nochmal sagen?

333 A Ungefähr. Das offene Planspiel hat natürlich deutlich mehr Handlungsmöglichkeiten, hat  
334 nicht so ein festes Rollenset, soviel ich weiß. Aber vielleicht kannst du mir da nochmal  
335 weiterhelfen.

336 I Ja, genau. Ja, dann sage ich es dir besser. Dann sind wir so beim gleichen Gedanken. So,  
337 das geschlossene Planspiel eher: Du hast ein Problem, wie soll das gelöst werden? Und  
338 das offene in meinem Verständnis eher so: Du hast irgendeine Situation, und dann tat-  
339 sächlich, genau, offener, wie soll damit umgegangen werden? Was würdest du sagen:  
340 „Festung Europa?“, eher geschlossen, eher offen, und wie stark? Und hat sich das irgend-  
341 wie jetzt geändert im Vergleich digital und analog?

342 A Eigentlich würde ich nicht sagen, dass sich das geändert hat. Die Thematik ist genau die  
343 gleiche. Es basiert auf den gleichen Zahlen. Die Thematik ist eben, dass man eine signifi-  
344 kant hohe Zahl an Geflüchteten hat, die in die Europäische Union kommen wollen, dass  
345 man ein Verteilungsproblem hat, dass man die Frage hat, wie man die Grenzen sichern  
346 soll, genau. Das sind die Grundfragen. Das Planspiel ist ein relativ geschlossenes nach  
347 dieser Definition. Es ist eine klare Problemkonstellation, an der ist eigentlich auch nicht viel  
348 zu rütteln. Es gibt verschiedene Überlegungen, die auch schon in den Rollenprofilen und  
349 im Szenario sozusagen angedacht werden. Das ist in dem Fall irgendwie: Reformiert man

- 350 Dublin? Wie weit geht man beim Grenzschutz? Inwieweit gibt es eine Verteilungsquote  
351 oder eine Möglichkeit, Flüchtlinge von A nach B sozusagen in andere Länder zu verteilen?  
352 Und ähnliches, oder auch aus Drittstaaten in die EU. Man kann natürlich viele andere Lö-  
353 sungen noch finden oder Kombinationen von irgendwelchen finanziellen Ideen, aber die  
354 Problemstellung ist eigentlich relativ klar und die muss bearbeitet werden und was anderes  
355 spielt da keine Rolle.
- 356 I Okay, dann habe ich jetzt noch so drei, vier Fragen, maximal fünf, zum Planspiel allgemein  
357 und dann haben wir es. Was würdest du sagen, was ist für dich das Ziel oder die Ziele vom  
358 Planspiel „Festung Europa?“?
- 359 A Die Ziele des Planspiels „Festung Europa?“ sind, die Komplexität der Entscheidungspro-  
360 zesse der Europäischen Union kennen zu lernen; die Besonderheiten der europäischen  
361 Entscheidungsinstitutionen zu verstehen; das Thema Flucht und Asyl als ein internationa-  
362 les Thema zu sehen, was national nicht gelöst werden kann; die besondere Verhandlungs-  
363 situation der Europäischen Union je nach Art der Regierung und auch der geografischen  
364 Position verschiedener Länder kennenzulernen; ja, auch die Pluralität der Positionen zu  
365 diesem Thema einfach zu erfahren über diese Rollenübernahme. Also, das würde ich sa-  
366 gen, ist der Kern: Institutionen, aber auch die Thematik von verschiedenen Perspektiven  
367 aus zu erfahren.
- 368 I Gelingt das Erreichen dieser Ziele digital besser, schlechter, gleich als analog?
- 369 A Ganz sicher kann ich es nicht sagen. Mir liegt keine vergleichende Evaluation vor.
- 370 I Einfach von deinem Gefühl; jetzt nicht, dass du da irgendwas evaluiert hättest; von deinem  
371 Gefühl.
- 372 A Genau, das sind Einschätzungen. Insgesamt glaube ich nicht, dass die digitale Version an  
373 die analoge rankommt. Ich hatte das schon an anderer Stelle vorhin gesagt. Die körperliche  
374 Kopräsenz ist in politischen Entscheidungsprozessen unheimlich wichtig, wenn man allein  
375 das nimmt, was wir immer wieder sagen vor Ort, dass auch Pausen wirksam genutzt wer-  
376 den können, um sozusagen informell zu verhandeln, so diese ganze Sache, die man dann  
377 auf dem Flur findet oder ähnliches. Es können die Dinge angenähert werden, ein paar  
378 Dinge sind auch einfacher: Digitale Medien einzubinden, Videos, Audios, interaktive Kar-  
379 ten. Diese Möglichkeiten, die man mit so Online-Learning-Tools eben hat, die man vor Ort  
380 nicht so nutzen kann, ja. Die kann man nur an die Wand werfen, aber man hat meist nicht  
381 die Endgeräte, dass die Schüler das auch teilweise ein bisschen in ihrem eigenen Tempo  
382 machen können. Das ist sicherlich ein Vorteil. Aber reine Online-Planspiele können ran-  
383 kommen. Wir sind auch gut rangekommen an die Kompetenzen, die wir vermitteln wollen,  
384 aber es fehlt immer noch was. Und das ist die Kopräsenz, was aus meiner Sicht die grö-  
385 ßeren didaktischen Erfolge verspricht.
- 386 I Wann ist für dich ein Durchlauf von „Festung Europa?“ erfolgreich?
- 387 A Ein Durchlauf ist erfolgreich, wenn man entweder über das Feedback-Tool oder das De-  
388 briefing überraschend tiefgehende Kommentare, tiefgehende Reflektion erfährt; indem  
389 Schüler einem vermitteln, dass sie Dinge ganz anders erwartet haben; indem innerhalb  
390 des Planspiels in schwierigen Situationen die Schüler selbst immer wieder nachverhan-  
391 deln, Lösungen finden, da kreativ sind, ihren Korridor, ihre Rolle ausnutzen. Das Planspiel  
392 ist auch erfolgreich, wenn die Rollenidentifikation erfolgreich ist, wenn die Schüler etwa  
393 sich siezen, was uns relativ wichtig ist, dass sie die Trennung von der privaten Meinung zu  
394 einem kontroversen Thema Flucht und Asyl zu ihrer Rollenmeinung, ihrer Rollenposition  
395 gut hinkriegen und wenn sie uns signalisieren, entweder mündlich oder auch über die  
396 Feedback-Tools, die wir oft genutzt haben oder das Abschlussgespräch, dass sie heute  
397 sehr viel Spaß gehabt haben und vielleicht glauben, dass sie die Europäische Union besser  
398 verstanden haben als bei regulärem Schulunterricht.
- 399 I Du hast es quasi auch schon oft gesagt, aber vielleicht nochmal kurz zusammengefasst:

400 Für dich, was sind so die Top Drei Vorteile und die drei Top Nachteile von der digitalen  
401 „Festung Europa?“-Version gegenüber der analogen?

402 A Die Vorteile sind, dass wir eben digitale Tools wie Videos oder Quizze, dass wir die nutzen  
403 können, die uns sehr viel erleichtern. Die muss man einmal programmieren und dann kön-  
404 nen die die Schüler oder die Teilnehmenden selbstständig durchführen. Das ist ein Vorteil.  
405 Der Vorteil ist, dass, glaube ich, viele Schüler oder allgemein junge Leute eigentlich sehr  
406 gerne am PC irgendwelche Spielereien machen, das heißt, es ist auch lebensweltnah, weil  
407 die Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern findet oft online statt und deswegen kann  
408 dann so ein Online-Planspiel dem gewissermaßen entgegen kommen. Das ist auch ein  
409 Vorteil. Ein anderer Vorteil ist, dass man ortsungebunden ist. Es gibt andere Planspiele,  
410 auch von der LpB, die ursprünglich mal dafür konzipiert wurden, dass man sie auch trans-  
411 europäisch spielen kann. Das heißt, die Idee, dass man beispielsweise auch mal mit einer  
412 Austauschschule dieses Planspiel so spielen könnte, dass man vielleicht Interessierte von  
413 verschiedenen Schulen, Schülervertretungen oder so, dieses Planspiel spielen können –  
414 ortsungebunden, die ist sehr vielversprechend aus meiner Sicht auch für die Zukunft über  
415 die besondere Situation, in der dieses Planspiel entstanden ist, hinaus. Das sind meine  
416 drei Vorteile auf den ersten Blick. Drei Nachteile sind: Der große Nachteil sind technische  
417 Probleme. Wir haben einen riesengroßen Aufwand der Organisation. Wie schaffen wir es,  
418 dass alle Teilnehmenden es in den Kursraum schaffen, dass alle Teilnehmer ein Mikrofon  
419 haben, dass alle eine Kamera haben? Wir brauchen einen sehr engagierten Partner, den  
420 Gruppenleiter oder die Lehrkraft, die uns dafür helfen, dass alle hinkommen. Wir müssen  
421 sehr, sehr viele E-Mails schreiben. Das ist ein großer Nachteil. Sonst können wir sagen:  
422 Liebe Lehrkraft, lieber Schulleiter, wir sind am Tag X um die Uhrzeit da und alles andere  
423 machen wir selbst. Gebt uns drei Räume und dann läuft das. Das funktioniert jetzt hier so  
424 nicht. Das heißt, der Organisationsaufwand ist enorm hoch, auch unter den Teamenden.  
425 Das ist sehr schwierig. Die ganze Dynamik einer Bewegung, vom einen Raum in den an-  
426 deren zu gehen, diese Räumlichkeit – das hatte ich schon gesagt –, ob es jetzt beim Brie-  
427 fting ist, beim De-Briefing, aber auch in der Simulation – ich habe einen Raum des Landes  
428 X, ich habe einen Raum des Landes Y, ich habe da die Ecke, ich kann da etwas schmücken  
429 und so –, diese Möglichkeiten habe ich nicht oder ich kann das nur so annähern, indem ich  
430 in die PowerPoint-Präsentation jetzt ein Bild des Europäischen Rates reinmache oder in  
431 den Länderräumen ein Bild der Flagge oder sowas, ja. Das habe ich auch nicht. Ich habe  
432 diese ständige visuelle Kopräsenz nicht, unser Konferenztool hat das nicht zugelassen,  
433 dass wir dauerhaft von allen die Kamera anhaben konnten, jetzt mal unabhängig davon,  
434 dass das manche Schüler auch nicht mögen, ja. Es ging nicht, aber es gibt auch große  
435 Hemmnisse. Und das ist sehr schwierig für ein Planspiel, wenn man den anderen nicht  
436 sieht, weil Körpersprache zur Politik eben dazu gehört und ein unheimlich wichtiger Teil ist  
437 Gestik und Mimik. So, das fehlt alles. Ich glaube, das war jetzt ein zweiter Punkt. Bei einem  
438 dritten Punkt müsste ich jetzt nochmal überlegen. Auch die Organisation unter den Tea-  
439 menden, die ist auch sehr schwierig. Auch wir im Regierungsbezirk Tübingen haben uns  
440 nicht persönlich gesehen. Wir mussten also noch ein weiteres Gerät haben. Die meisten  
441 von uns hatten zwei Bildschirme und noch das Handy, mit denen wir untereinander dann  
442 noch kommuniziert haben über einen Messenger-Dienst. So, das ist kognitiv unheimlich  
443 anstrengend. Auch das ist so ein Aspekt, der ein Nachteil ist der Online-Version. Man  
444 könnte natürlich kurz noch zu den Vorteilen sagen, dass man nicht so viel Sprit verfährt.  
445 Ja, oder nicht irgendwo, ja, hunderte Kilometer hinfahren muss. Das ist ja auch ein Vorteil,  
446 ganz klar.

447 I Okay, wunderbar. Gibt es jetzt noch irgendwas, was du zum Faktor Inhalt irgendwie dach-  
448 test, das frage ich dich auf jeden Fall oder was dir eingefallen ist, das musst du mir noch  
449 sagen, aber ich habe nicht direkt danach gefragt, was ich irgendwie vergessen habe?

450 A Uns war es in dem Fall sehr wichtig, also wir haben immer darauf hingewiesen, dass wir  
451 es sehr wichtig finden, dass die Schülerinnen und Schüler sich politisch kleiden, das heißt,  
452 dass sie ein Hemd anhaben oder einen Anzug. So sind wir vor Ort nicht, aber das war  
453 organisatorisch eben relativ einfach, weil man sagen konnte, guckt doch mal in Papas  
454 Schrank, ja, in Anführungsstrichen. Das war uns sehr wichtig, weil wir der Herausforderung  
455 begegnen wollten, dass es schwieriger sein könnte und mit Sicherheit auch ist, die Rolle-  
456 nidentifikation hinzubekommen, wenn man in seinem eigenen Zimmer, Wohnzimmer, Kin-  
457 derzimmer oder so zu Hause sitzt und soll jetzt auf einmal Politiker sein, nur weil man jetzt  
458 auf dem Bildschirm was anderes sieht als sonst, ja. Das zum Beispiel haben wir metho-  
459 disch noch so ein bisschen geändert, ja. Mehr fällt mir eigentlich gar nicht ein.

460 I Okay, wunderbar. Auf die Gefahr hin, dass ich es heute schonmal gesagt habe: Vielen,  
461 vielen Dank!

### (III) Transkript von Interview 2

- 1 I Wenn du eingeteilt wirst als Teamerin für „Festung Europa?“ und die Einteilung zurückbekommst: Was passiert dann, bis das Planspiel losgeht? Wie bereitest du dich vor?
- 2
- 3 A Bei der Online-Version oder bei der Präsenz-Version?
- 4 I Machen wir mal zuerst online.
- 5 A Genau, also online schaue ich mir zuerst nochmal an, wer nimmt eigentlich teil, was ist das für eine Klassenstufe, woher kommen die. Genau, ich schaue quasi in unserer tollen *Google Drive*-Tabelle einmal nach, was steht da alles drin. Und dann nehme ich erstmal Kontakt zu der Lehrperson auf. Das heißt, ich schreibe meistens erstmal eine E-Mail, in der ich schon mal abfrage, ob es irgendwelche technischen Schwierigkeiten geben könnte. Sind die Schüler:innen vor Ort oder sitzen die zu Hause? Was haben die für eine Ausstattung? Auch: Wie ist das Vorwissen? Gerade bei „Festung Europa?“ ist natürlich auch noch wichtig abzufragen, ob es irgendwelche Fluchthintergründe gibt zum Beispiel in der Klasse. Genau, ich schreibe quasi erstmal eine E-Mail. Manchmal telefoniere ich auch mit den Lehrkräften, je nachdem wie da auch das Interesse und die Motivation von der Seite ist. Genau, und kläre so quasi die wichtigsten Punkte ab, schicke ihnen dann die Zugangsdaten für den Kursraum, hoffe, dass sich alle einschreiben und, genau, checke dann quasi, ich würde sagen ungefähr eine Woche vorher, relativ regelmäßig, wie der aktuelle Stand der Dinge ist, dass ich da im Zweifel die Lehrperson nochmal anschreiben kann und sagen kann, wer fehlt noch, und da so ein bisschen Druck machen kann, dass es dann tatsächlich auch funktioniert und vor der Veranstaltung auch alle eingeschrieben sind. Genau, das quasi zur Lehrperson. Und klar spreche ich mich mit meinen Teamer:innen ab, die mit mir zusammen das Ganze durchführen: Wer übernimmt quasi was? Wer bereitet die Präsentation nochmal vor? Wer stellt vielleicht einen Ablaufplan nochmal zusammen? Je nachdem, in welchem Team man da ist, dass das alles auf dem aktuellen Stand ist. Und dann kann's eigentlich schon fast losgehen. Genau.
- 26 I Genau, und jetzt, wie du es schon vermutet hast die Frage: Wie ist es analog? Was sind da die Unterschiede? Also ein paar Sachen sind logisch, klar, dass sich dann bei der analogen Variante keiner online einschreiben muss und so weiter. Davon abgesehen: Gibt es da irgendwie Unterschiede?
- 30 A Ansonsten, klar, muss man andere Sachen berücksichtigen bei der Anfrage. Also es geht eher dann nochmal darum, wo treffe ich mich eigentlich mit der Lehrperson, wo ist das Lehrerzimmer vor Ort in der Schule, so ganz praktische Dinge. Auch: Wie viele Räume stehen eigentlich zur Verfügung? Im Idealfall sollten es ja zwei oder sogar drei Räume sein. Ja, bei „Festung Europa?“ reichen zwei normal. Dass ich das quasi abkläre: Gibt es die Möglichkeit, zwei Räume zu nutzen und die vor allem auch möglichst nah beieinander zu haben? Genau, also mehr auf dieser organisatorischen Ebene gibt es Unterschiede. Aber inhaltlicher Art bereite ich mich quasi gleich vor, also genauso die Absprache mit den anderen Teamern, einen Ablaufplan muss man genauso erstellen, es läuft eigentlich ganz ähnlich.
- 40 I Okay. Was sind die Aufgaben von den Teamern und Teamerinnen bei „Festung Europa?“, und gibt es da für dich auch Unterschiede zwischen analog und digital, was die Teamer da leisten müssen?
- 43 A Ja, also ich glaube, es gibt definitiv Unterschiede. Ich glaube, ziemlich große sogar, einfach was die Kompetenzen der Teamer:innen angeht. Also wenn ich die Online-Version durchführe, muss ich auf jeden Fall sicher im Umgang mit *moodle* sein. Ich muss wissen, welche Einstellungen muss ich vornehmen. Ich muss die ganzen Pads zum Beispiel löschen. Und solche Dinge muss ich im Kopf haben als Teamer:in. Ich muss mit *BigBlueButton* sicher umgehen können, was ja auch eine kleine Herausforderung sein kann. Genau, und ich glaube, tatsächlich ist es auch wichtig, als Teamer:in einfach eine superstabile



50 Internetverbindung zu haben, damit man da sein Team nicht im Stich lässt. So die ganz  
51 praktischen Dinge. Und tatsächlich würde ich auch sagen, ist sowohl in der Präsenz-Ver-  
52 anstaltung als auch in der Online-Veranstaltung auf jeden Fall eine wichtige Sache, dass  
53 man sich als Teamer:in auch, blöd gesagt, mal durchsetzen kann, dass man einfach seriös  
54 rüberkommt und auch die Schüler:innen motivieren kann. Also ich glaube, das ist so ein  
55 ganz wichtiger Punkt, den man aber in der Online-Version anders angeht als in der Prä-  
56 senz-Version. In Präsenz kann ich natürlich viel mit meiner Körpersprache machen. Da hilft  
57 es, glaube ich, einfach unglaublich viel, wenn man einfach selbstsicher als Person ist und  
58 selbstsicher auftreten kann. Und online muss man eben viel mehr über die Stimme machen  
59 können oder versuchen zu machen. Genau, ich glaube, das ist auf jeden Fall ein wichtiger  
60 Unterschied, der einem vielleicht auch gar nicht so bewusst ist. Aber wenn man so darüber  
61 nachdenkt, tritt man online einfach anders auf als in Präsenz.

62 I Hast du das Gefühl, dass die Schüler online mehr motiviert werden müssen? Oder viel-  
63 leicht auch weniger? Oder ist es gleich?

64 A Ja, also ich habe das Gefühl, auf jeden Fall online braucht es mehr Unterstützung und es  
65 dauert länger, bis so ein Gefühl des Planspiels entsteht. Also wenn man zum Beispiel in  
66 der Online-Version, da spiele ich grundsätzlich immer die Europa-Hymne ab, bevor die  
67 Sitzung beginnt, was in der Präsenz-Veranstaltung klar auch toll wäre, aber indem man da  
68 die Sitzordnung schon ändert, passiert ja auch schon viel mehr mit der Einstellung. Also  
69 von den Personen können sie sich besser in die Rolle einfinden und online muss man  
70 einfach andere Wege gehen, damit man das schaffen kann. Und ich glaube, vor allem für  
71 Schüler:innen, wenn dann die technischen Hürden immer wieder einen Strich durch die  
72 Rechnung machen, dann ist es eben wichtig, als Teamer:in zu unterstützen und zu moti-  
73 vieren und auch zu sagen, es ist kein Problem, wenn eure Internetverbindung nicht super  
74 ist. Versucht einfach, soweit mitzumachen, wie es möglich ist. Und in Präsenz braucht es  
75 das einfach nicht so arg, weil da die Motivation von so einem Planspiel grundsätzlich schon  
76 viel besser zustande kommt, finde ich zumindest, weil man sich halt gegenseitig sieht und  
77 viel besser interagieren kann.

78 I Von der Motivation abgesehen: Gibt es irgendwie andere Unterschiede im Verhalten ganz  
79 allgemeiner Art bei den Schülern im Vergleich analog – digital?

80 A Ja, ich glaube online kann man sich als Schüler, als Schülerin halt viel besser rausnehmen.  
81 Wenn ich zum Beispiel gerade ganz bewusst die Rolle Ungarn rausgreife, da habe ich  
82 zumindest bisher die Erfahrung gemacht, dass es da einfacher ist, dass man sich in der  
83 Online-Version als Schüler rauszieht, wenn man die Position zum Beispiel nicht vertreten  
84 will, indem man einfach entweder technische Probleme vorschiebt oder einfach bewusst  
85 nichts sagt. Und in Präsenz fällt sowas natürlich viel mehr auf. Wenn da einzelne Leute  
86 einfach gar nichts sagen, dann sieht man das, nimmt man das viel besser wahr wie online.  
87 Ich glaube, das ist auf jeden Fall ein Unterschied im Verhalten von den Schülern auch.

88 I Ungarn ist jetzt auch eine relativ zentrale Rolle in dem Spiel. Wenn sich jetzt Ungarn zum  
89 Beispiel ganz rausnehmen würde online, wie würdest du dann reagieren?

90 A Ich glaube, es kommt darauf an, wie Ungarn das argumentiert. Also klar, wenn tatsächlich  
91 technische Probleme da sind und einfach die Verbindung zu schlecht ist, dann kann ich  
92 letztendlich gar nichts machen. Aber ich glaube, auch sonst, wenn der Ratspräsident / die  
93 Ratspräsidentin als Moderation das gut im Griff hat, würde ich mich da als Teamerin über-  
94 haupt nicht einmischen und dann eben in der Reflektion darauf eingehen, ob sich manche  
95 Länder bewusst rausgenommen haben oder warum sie das vielleicht gemacht haben und  
96 dann eben eher so den Bezug zur Realität herstellen, dass vielleicht manche Länder in  
97 Sitzungen auch einfach nicht anwesend sind oder nur mit einer ganz schwachen Person  
98 vertreten sind. Aber ich würde mich selten fix in die Simulationsphase einmischen. Da halte  
99 ich mich häufig sehr zurück und lasse sie einfach mal machen.

100 I Das heißt, die Rolle der Ratspräsidentschaft hat auch ein Schüler / eine Schülerin inne bei  
101 dir?

102 A Teilweise. Also es kommt darauf an, was es für eine Klassenstufe ist. Ich hab's jetzt mit  
103 älteren Schülern schon so gemacht, dass auch in der Online-Version die Ratspräsident-  
104 schaft von Schüler:innen übernommen wurde, was ganz gut geklappt hat. Bei jüngeren  
105 habe ich das selber übernommen. Und in der Präsenz-Veranstaltung, da gebe ich es  
106 grundsätzlich Schüler:innen, also da übernehme ich nicht die Ratspräsidentschaft.

107 I Hat das auch geklappt oder gab es mal einen Durchlauf, wo du hinterher gesagt hättest:  
108 Ah, ich hätte es doch lieber besser selber übernommen?

109 A Hm, ne. Ich finde, es hat eigentlich immer geklappt. Klar ist es die Frage, was für eine  
110 Erwartungshaltung habe ich daran? Aber ich glaube, selbst mit einem, ich sage mal,  
111 schwachen Ratspräsidenten oder einer schwachen Ratspräsidentin kann das Planspiel  
112 trotzdem funktionieren, weil dann in der Regel halt einzelne Länder einfach die Führungs-  
113 rolle, sage ich jetzt mal, übernehmen und bewusst andere Länder nochmal ansprechen.  
114 Und so reguliert sich das, glaube ich, bei dem Planspiel ganz gut, weil man die meiste Zeit  
115 in der großen Gruppe zusammen ist. Also von daher finde ich, ist es kein Problem, aber  
116 kommt natürlich drauf an, was man für eine Erwartung als Teamerin auch hat. Wenn ich  
117 die Erwartung habe, es soll eine supergute Diskussion zustande kommen, in der jeder  
118 seine Position deutlich vertritt, dann könnte man auch sagen, dass es bei mir auch schon  
119 gescheitert ist.

120 I Die Rollen werden ja zugeteilt. Wie gehst du da vor im Vergleich zwischen analog und  
121 digital?

122 A Also in der analogen Version sehe ich ja bei der Einführung die Schüler:innen schon und  
123 kann schon so ein bisschen wahrnehmen, wer hat vielleicht welche Rolle in der Klasse.  
124 Und da teile ich tatsächlich relativ häufig starke Rollen, sage ich jetzt mal, oder extreme  
125 Rollen wie Ungarn zum Beispiel, den Schüler:innen zu, die vorher auch schon so ein biss-  
126 chen rausstechen, die so ein bisschen, ich sage mal, die Aufmerksamkeit brauchen oder  
127 suchen. Das mache ich tatsächlich relativ häufig. Und online geht das natürlich nicht, weil  
128 ich ja online die Rollen meistens schon vorher zuteile beziehungsweise oder dann halt  
129 manchmal auch nach einer kurzen Einführung, aber online kann ich persönlich die Schü-  
130 ler:innen schlechter einschätzen als in Präsenz. Von daher läuft es da definitiv mit einem  
131 größeren Zufall und in Präsenz habe ich da mehr die Finger im Spiel, sage ich jetzt mal.  
132 Aber ansonsten achte ich darauf, ich teile zumindest immer zwei Schüler:innen zusammen  
133 in eine Rolle ein, dass das häufig auch, ja genau, zumindest online geht das gut, dass ich  
134 das genderparitätisch besetze, dass es eben keine reine Jungsguppe, keine reine Mä-  
135 delsgruppe gibt, sondern da eine Mischung entsteht. Das mache ich online, in Präsenz  
136 eher weniger, weil ich in Präsenz eben nur einzelne Rollen manchmal bewusster zuteile  
137 und ansonsten es aber eher dem Zufall überlasse.

138 I Wie sieht's aus mit der Rollenübernahme von den Schüler:innen dann selber, dass sie sich  
139 so in die Rolle reinfühlen. Glaubst du, da gibt es Unterschiede, wie nimmst du das wahr?

140 A Ich glaube, da gibt es auf jeden Fall Unterschiede. Ich glaube, in Präsenz funktioniert auch  
141 das häufig besser, weil man einfach wieder so ein bisschen dieses Planspielgefühl besser  
142 transportiert bekommt. Und wenn man dann bewusst von dem *Du* in das *Sie* zum Beispiel  
143 überschwenkt, dann habe ich das Gefühl, funktioniert das in Präsenz viel, viel besser als  
144 online, wobei man natürlich online mit solchen Methoden oder Herangehensweisen wie:  
145 Wir ziehen uns um, wir machen uns schick, wir machen die Kameras alle aus und dann  
146 wieder alle an und sind dann quasi umgezogen und treffen uns jetzt plötzlich in Brüssel  
147 wieder. Ich finde, so kriegt man es dann doch auch ganz gut hin. Aber ich habe das Gefühl,  
148 in Präsenz funktioniert es schon nochmal ein bisschen besser, einfach so durch die Sitz-  
149 ordnung zum Beispiel glaube ich passiert einfach mehr in der Wahrnehmung wie wenn

150 man grundsätzlich halt immer auf seinen Bildschirm starrt, egal in welcher Position, in wel-  
 151 cher Rolle ich mich gerade befinde.

152 I Wie klappt das gerade mit der Kamera? Wie viele haben die Kamera tatsächlich dann auch  
 153 an?

154 A Ich finde, es kommt total auf die Klasse drauf an. Also in der Regel versuche ich, dass  
 155 diejenigen, die sprechen, die Kamera anmachen sollen, wobei auch das natürlich nicht  
 156 immer funktioniert. Bei manchen Klassen klappt's besser, wenn einfach so eine Dynamik  
 157 da ist, oder sie es vom Unterricht auch schon gewohnt sind, dass die Kamera normaler-  
 158 weise an sein soll. Bei anderen Klassen, ja, habe ich quasi auch schon in den schwarzen  
 159 Bildschirm gesprochen und gehofft, dass da irgendjemand da ist.

160 I Wie läuft es in der Kommunikation im Team? Ihr seid ja immer mit mehreren Leuten unter-  
 161 wegs. Wie läuft es digital, wie läuft es analog?

162 A Auch da, finde ich, gibt's online größere Hürden auf jeden Fall. In Präsenz ist es natürlich  
 163 super, wenn ich ein Team habe, wo ich meine Mitteamenden schon relativ gut kenne. Dann  
 164 reicht es, finde ich, häufig, indem man sich einfach schon anschaut und weiß: Okay, Mo-  
 165 ment, die andere Person hat jetzt noch Ergänzungen oder ich kann mit meiner Körperspra-  
 166 che aus dem Hintergrund quasi nach vorne treten und so irgendwie deutlich machen: Hey,  
 167 ich muss noch was ergänzen oder pass mal hier auf oder so. Also da kann ich so unter-  
 168 schwelliger irgendwie kommunizieren, finde ich. In der Online-Version mache ich es meis-  
 169 tens so: Wenn wir mehr als zwei Teamende sind, dass wir eine *WhatsApp*-Gruppe machen  
 170 und dann darüber quasi kommunizieren, dass alle den gleichen Stand haben und sich  
 171 austauschen können. Aber es lenkt natürlich die Aufmerksamkeit ab. Also wenn ich parallel  
 172 am Laptop auch noch auf *WhatsApp* schauen muss, ob es irgendwelche Neuigkeiten von  
 173 meinen Mitteamenden gibt, habe ich das Gefühl, bin ich nicht so gut bei der Sache wie in  
 174 Präsenz, wenn ich einfach direkt drauf reagieren kann.

175 I Würdest du sagen, das kann es irgendwie adäquat ersetzen oder dass ihr auch manchmal  
 176 einfach Dinge machen müsst, ohne es abzusprechen, weil es einfach nicht die Möglichkeit  
 177 gibt?

178 A Ja, also ich glaube, meistens funktioniert es schon gut. Aber ja, ich habe das Gefühl, vor  
 179 allem als erfahrene Teamerin muss ich online häufiger einfach was entscheiden und ein-  
 180 fach mal was machen. Und in Präsenz kann ich mich immer noch irgendwie absichern und  
 181 sagen oder quasi mit Blickkontakt ein bisschen fragend schauen: Ist das jetzt in Ordnung?  
 182 Kann ich jetzt was machen? So habe ich das Gefühl, grade bei einer Einführung zum Bei-  
 183 spiel, wenn ich mir sicher bin, mein Mitteamer macht die Einführung und die Schüler:innen  
 184 checken aber noch nicht so ganz, um was es geht, dann kann ich da irgendwie versuchen,  
 185 Blickkontakt herzustellen und ihm so irgendwie sagen: Hey, du musst da nochmal weiter-  
 186 gehen oder dann einfach reingrätschen, sage ich mal blöd gesagt, und nochmal eine Frage  
 187 stellen. Das würde ich natürlich online nicht machen. Also wenn mein Mitteamer dort was  
 188 spricht, kann ich natürlich schlecht da einfach reingrätschen, weil es allein vom Techni-  
 189 schen dann schon irgendwelche Probleme gibt und plötzlich reden zwei gleichzeitig und  
 190 niemand versteht sich mehr.

191 I Bei der digitalen Version: Hast du mal irgendwie gemerkt, das hat so gar nicht funktioniert  
 192 und das beim nächsten Mal dann anders gemacht oder gab es das gar nicht? Und wenn  
 193 ja, natürlich was?

194 A Das ist eine gute Frage. Mir ist es einmal passiert, dass ich die Pads nicht gelöscht habe  
 195 in *moodle* und dann standen dort quasi alte Reden noch drin. Das war ein bisschen blöd,  
 196 aber das haben wir dann aufgefangen bekommen und quasi gesagt: Das waren Kollegen,  
 197 die dort schonmal was notiert haben und ihr könnt das entweder mitnutzen oder halt auch  
 198 nicht. Das habe ich dann danach nicht mehr gemacht. Da habe ich draus gelernt. Anson-  
 199 ten ist glaube ich so ein Punkt: Online machen wir für die Reflektion ja relativ häufig eine

200 Positionslinie, wo sie sich mit ihrer Maus verorten sollen und dann aber auch die Möglich-  
201 keit haben, dort irgendwelche Striche oder sonstiges hinzumalen. Das ist tatsächlich eine  
202 Methode, die ich online persönlich nicht mehr durchführe oder nur ganz, ganz selten, weil  
203 ich da einfach das Gefühl habe, das funktioniert häufig nicht so gut. Wobei viele andere  
204 Teamende machen das trotzdem und haben da kein Problem damit. Ich glaube, das ist  
205 einfach auch so eine persönliche Einstellung, je nachdem: Stört mich das, wenn da irgend-  
206 was rumgekritzelt wird oder sage ich: Ne, da geht irgendwie Aufmerksamkeit verloren, so  
207 wie ich es sehen würde. Deswegen lasse ich das einfach lieber.

208 I Nochmal die Nachfrage: Woran hast du es jetzt genau festgemacht, dass du das Gefühl  
209 hast, das hat nicht funktioniert? Weil sie auch einfach außerhalb der Linie irgendwas rum-  
210 gekritzelt haben in dem Moment?

211 A Genau, und weil sie eben quasi durch das Gekritzle die Aufmerksamkeit weg von der Re-  
212 flektion hin zu „Oh, da wird irgendwas gekritzelt. Mal schauen, was meine Mitschüler da  
213 rummachen“ sich quasi einfach verlagert hat und weg vom Planspiel und der Reflektion  
214 ging, wo ich aber ja als Teamerin eigentlich den Fokus drauf legen wollte.

215 I Okay. Wenn du das Planspiel bekommst, es ist ja schon vorbereitet irgendwie, und du hast  
216 ja einen gewissen Spielraum dann auch in der Durchführung. Würdest du sagen, dieser  
217 Spielraum, den ihr als Team habt, ist der digital größer, kleiner oder gleich?

218 A Ich würde sagen, eigentlich ist er gleich. Also im Prinzip grade die Einführung zum Beispiel  
219 könnten wir ja einfach anders machen, egal, wie wir wollen. Ich glaube allerdings, die Hürde  
220 im Digitalen ist größer, die wirklich zu ändern, weil es im digitalen Raum einfach viel, viel  
221 mehr Zeit und auch Fähigkeiten braucht, um in *moodle* zum Beispiel irgendwelche Einfüh-  
222 rungsaufgaben neu zu erstellen oder anders zu erstellen, während ich in der Präsenzver-  
223 anstaltung natürlich superschnell ein Video zeigen kann oder, ja, einfach Folien umstellen  
224 kann oder vielleicht auch gar keine Folien zeige, sondern mehr Unterrichtsgespräch ma-  
225 che. Von daher ist, glaube ich prinzipiell die Möglichkeit bei beiden Durchführungen gleich  
226 groß. Aber die Chance, dass ich wirklich was anders mache, also schon vorbereitet ist, ist  
227 in Präsenz deutlich höher, würde ich sagen, als online.

228 I Es gibt ja die digitalen Versionen, das an einem Vormittag durchzuführen oder auch teil-  
229 weise gesplittet. Hast du beides schon gemacht oder welche hast du gemacht?

230 A Bei „Festung Europa?“, doch, habe ich auch beides schon gemacht beziehungsweise, ge-  
231 nau, das Gesplittete dann über zwei Wochen gezogen.

232 I Also an zwei Tagen innerhalb von zwei Wochen, nicht über komplette zwei Wochen?

233 A Genau.

234 I Okay.

235 A Ja.

236 I Was sind für dich da so die Vor- und Nachteile von den beiden Varianten?

237 A Also von dem Gesplitteten ist glaube ich auf jeden Fall ein großer Vorteil, dass man eine  
238 kleinere Aufmerksamkeitsspanne pro Tag braucht. Also gerade für jüngere Schüler:innen  
239 ist es, glaube ich, superanstrengend, wirklich von 8 Uhr morgens bis 12, 13 Uhr kon-  
240 zentriert am Laptop zu sitzen. Das ist, glaube ich, ein großer Vorteil von dem Gesplitteten.  
241 Ein Nachteil davon, und damit ein Vorteil von der gesamten Version, sage ich mal, ist aber  
242 halt auf jeden Fall, dass man einfach im Thema bleibt. Also „Festung Europa?“ ist ja schon  
243 ein Thema, was ziemlich komplex ist, wo man sich reinarbeiten muss, gerade wenn man  
244 noch wenig Vorwissen hat, ist es, glaube ich, einfacher, das am Stück durchzuziehen, dann  
245 vielleicht auch nicht so konzentriert dabei zu bleiben, aber es quasi einfach durchzuziehen.  
246 Und beim Gesplitteten brauche ich halt an dem zweiten Termin trotzdem nochmal extra  
247 Zeit, um mich wieder einzulesen und wieder einzuarbeiten – außer ich habe das quasi  
248 direkt als Hausaufgabe und habe das einen Tag vorher erst gemacht, dann klappt das.  
249 Aber da kann ich mich als Teamerin halt nicht drauf verlassen.

250 I Okay, ich habe dir ein Zitat mitgebracht und ich würde gerne wissen, inwiefern du der Aus-  
251 sage zustimmst, und zwar: „Offline-Planspiele werden meist von einigen wenigen domi-  
252 niert, online kommen alle gleichermaßen zu Wort.“

253 A Würde ich, glaube ich, genau umdrehen.

254 I Mhm.

255 A Also ich glaube, online ist es schwieriger, dass alle mit dabei sind, weil ich eben als Tea-  
256 merin nicht weiß: Ist die Person jetzt aufgrund von technischen Schwierigkeiten ruhig oder  
257 nimmt sie sich bewusst raus? Und in Präsenz kann ich das halt wahrnehmen. Und ich  
258 glaube, in Präsenz ist die Hürde, einfach zu sprechen, zumindest bei Schüler:innen auch  
259 viel, viel geringer, weil sie die Situation besser kennen. Sie kennen mich als fremde Tea-  
260 merin, sehen mich zumindest und können mich einfach besser einschätzen, wie wenn ich  
261 hier zu Hause an meinem Schreibtisch sitze und sie sehen halt mein Gesicht, aber können  
262 mich als ganze Person quasi nicht wahrnehmen. Ich glaube, da ist die Hürde viel, viel  
263 größer, dass sich mehr Personen rausnehmen und einfach bewusst nichts sagen.

264 I Ich würde mal gerne auf die Ergebnisse von der Plenumsdiskussion schauen: Würdest du  
265 sagen, die unterscheiden sich zwischen analog und digital, was die Beschlussvorlage ist,  
266 über die sie am Schluss abstimmen?

267 A Das ist eine gute Frage.

268 I Du kannst auch gerne kurz nachdenken.

269 A Tatsächlich achte ich häufig gar nicht so stark auf das Ergebnis, das letztendlich raus-  
270 kommt. Deswegen kann ich das, glaube ich, gar nicht richtig einschätzen, ob es da wirklich  
271 großartig Unterschiede gibt. Ich könnte mir, aber das ist mehr so Vermutung, dass in der  
272 Präsenzsitzung eher überhaupt ein Ergebnis rauskommt, also ein einstimmiges, weil man  
273 gegenseitig besser den Druck aufbauen kann und bewusster Personen ansprechen kann:  
274 „Hey, du solltest jetzt aber vielleicht von deinem Standpunkt noch abweichen.“ Und online,  
275 glaube ich, kann man besser auf seinem Standpunkt beharren, weil ich halt in meinem  
276 Bereich hier einfach sitze und niemand kann mir persönlich irgendwie nochmal nahekom-  
277 men, sage ich jetzt mal. Aber das ist nur eine Vermutung. Bin ich mir unsicher.

278 I Gibt es in der Qualität der Diskussion, also von der inhaltlichen Qualität her, Unterschiede  
279 zwischen analog und digital?

280 A Also, ich habe das Gefühl zumindest, dass analog besser aufeinander eingegangen wird,  
281 also dass da besser auf die Argumente und die Redebeiträge von den anderen Ländern  
282 reagiert wird als online. Aber im Großen und Ganzen, finde ich, ist die Qualität eigentlich  
283 schon miteinander zu vergleichen. Also gerade in den Break-Out-Sitzungen, in den kleine-  
284 ren Gruppen online, glaube ich, kann trotzdem supergut diskutiert werden und wird es mei-  
285 ner Ansicht nach auch. Im großen Plenum kommen online manche Länder halt nicht so gut  
286 zu Wort.

287 I Würdest du sagen, insgesamt läuft das Spiel strukturierter oder unstrukturierter ab?

288 A Ich würde sagen, online strukturierter, weil man einfach schon durch diese Online-Vorgabe  
289 und quasi allein schon dadurch, dass halt in der Regel nur eine Person sprechen kann,  
290 schon dieses Gemurmel und diese Zwischenabsprachen quasi unterbinden kann, außer  
291 halt über den Chat. Jetzt weiß ich nicht genau, wie viel da tatsächlich die Schüler:innen  
292 dann untereinander privat noch schreiben, weil ich das natürlich als Teamerin nicht sehen  
293 kann. Aber genau, ich glaube, dadurch läuft es auf jeden Fall strukturierter ab, wobei ich  
294 mir nicht sicher bin, ob das gut ist oder ob das vielleicht auch eher ein Nachteil sein könnte.

295 I Von deinem Gefühl her, würdest du sagen, es gibt irgendwie Unterschiede zwischen den  
296 Geschlechtern, also zwischen Mädels und Jungs? Und eben auch nicht nur den Unter-  
297 schied im Analogen, Mädels – Jungs, oder im Digitalen, sondern gerade wenn du jetzt  
298 vergleichst, die Mädels digital und analog und die Jungs digital und analog, ob sich da ein  
299 Geschlecht schwerer tut oder ob du da irgendwas merkst? Ob das alles gleich ist?

300 A Ich kann, glaube ich, nicht richtig pauschalisieren. Es kommt, glaube ich, total auf die  
301 Klasse drauf an und auf die einzelnen Personen. Also, ich finde, es gibt tatsächlich häufig  
302 in Präsenz Klassen, gerade in den jüngeren Klassenstufen, so achte, neunte Klasse, wo  
303 die Mädels bewusst zum Beispiel nicht den Ratspräsidenten übernehmen oder bewusst,  
304 wenn sie in einem Team mit Jungs zusammen sind, die Jungs reden lassen und die Mädels  
305 sind eher ruhig. Ich habe teilweise schon auch das Gefühl, dass es online besser ist, dass  
306 die Mädels sich da mehr trauen. Aber ich glaube, es kommt ganz stark auf die Klassendy-  
307 namik an und grundsätzlich irgendwie auf das Selbstbewusstsein von den Mädels. Also  
308 ich habe häufig auch einzelne Mädels schon in Klassen gehabt, die vorpreschen und das  
309 quasi an sich reißen und sagen: „Ja, ich kann das und ich mache das“, ja, aber es hängt,  
310 glaube ich, viel auch mit dem Alter einfach zusammen, wie alt sind die Kinder eigentlich.

311 I Gibt es Teile von der digitalen Version, die du dir auch asynchron vorstellen kannst?

312 A Ja, also von der Einführung, die kann man auf jeden Fall supergut asynchron machen und  
313 auch schon im Vorfeld. Wichtig ist, glaube ich, dann halt einfach nur, dass es klar kommu-  
314 niziert wird, dass es quasi die Hausaufgabe ist und das auch wirklich erledigt sein muss.  
315 Und ich muss natürlich trotzdem als Teamerin nochmal so einen kurzen Überblick geben,  
316 um das sicherzustellen, dass auch wirklich alle auf dem gleichen Stand sind und sich da  
317 nicht einfach nur durchgeklickt haben, aber keine Ahnung davon haben.

318 I Aber selber was asynchron mal gemacht hast du nicht?

319 A Doch, tatsächlich, aber nicht mit Schüler:innen, glaube ich. Mit Referendaren haben wir es  
320 gemacht, dass sie quasi dieses Einführungsmodul sich selber beibringen sollten, da selber  
321 durchklicken sollten als Vorbereitung.

322 I Und das haben sie dann auch zuverlässig gemacht?

323 A Es hält sich in Grenzen. Bei der einen Gruppe hat es total gut geklappt, bei der anderen  
324 Gruppe gar nicht. Aber genau, ich glaube, das hat auch tatsächlich mit der Kommunikation  
325 zu tun gehabt, dass es das eine Mal eben einfach klar und deutlich kommuniziert wurde:  
326 „Bis dahin müsst ihr das gemacht haben“ und bei der anderen Gruppe war der Seminarlei-  
327 ter eher so: „Es wäre gut, wenn ihr das bis dorthin gemacht haben könntet, aber es ist jetzt  
328 nicht so ganz wichtig“.

329 I Was sind für dich das Ziel oder die Ziele vom Planspiel „Festung Europa“? Und gibt es  
330 da auch Unterschiede zwischen digital und analog?

331 A Ich würde sagen, im Prinzip ist das Ziel das gleiche und ist vor allem eben, finde ich, das  
332 Ziel, dass sie wirklich einfach mal erleben, wie so eine Entscheidungsfindung auf europäi-  
333 scher Ebene stattfindet und eben auch sehen: Es gibt viele Länder, die alle unterschiedli-  
334 che Positionen haben und das ist halt absolut schwierig, zu einer einheitlichen Lösung zu  
335 kommen, aber durchaus möglich, wenn eben jede Person so ein bisschen vom eigenen  
336 Standpunkt auch abweichen kann. Das würde ich sagen, ist so das Hauptziel.

337 I Was sind für dich so die inhaltlichen oder fachlichen Ziele?

338 A Also, mir persönlich ist es wichtiger, dass sie auf diese europäische Ebene schauen, also  
339 inhaltlich die Geflüchteten-Thematik ist mir persönlich, ich sag mal blöd gesagt, nicht so  
340 wichtig, sondern eher, dass sie sehen: Es gibt Regelungen auf europäischer Ebene, wie  
341 eben das Dublin-Verfahren, das immer wieder kritisiert wird, aber es ist trotzdem halt su-  
342 perschwierig, das zu ändern, weil eben jedes Land eine eigene Position hat. Ich würde  
343 sagen, das ist mir inhaltlich wichtig. Letztendlich zur Geflüchteten-Thematik versuche ich  
344 zum Schluss immer nochmal, den Bezug herzustellen: Auch wenn wir das Planspiel über  
345 die ganze Zeit darüber gesprochen haben, wie viele Personen kann jetzt welches Land  
346 aufnehmen, dass man da nochmal den Bezug herstellt, dass es nicht nur Zahlen sind,  
347 sondern sich hinter den Zahlen einfach auch Menschen verbergen. Ich finde, das kommt  
348 bei dem Planspiel manchmal einfach zu kurz, dass es hier auch um deine persönlichen  
349 Nachbarn gehen kann, zum Beispiel. Das ist mir inhaltlich auf jeden Fall wichtig. Aber

350 ansonsten versuche ich häufig, den Fokus eher auf diese Organisationsebene zu rücken  
351 als rein auf dem Inhaltlichen zu bleiben.

352 I Und so irgendwie soziale Ziele, kommunikative Ziele?

353 A Ja, auf jeden Fall, ja, Entscheidungsfindung. Ich muss anderen Leuten zuhören, ich muss  
354 mich selber immer wieder fragen: Wo kann ich selber vielleicht einen Schritt zurückgehen  
355 oder einen Schritt auf die anderen zugehen? Ja, ich finde, das ist ein ganz wichtiger Punkt,  
356 einfach, ja, Kommunikation überhaupt mal zu lernen und mal auszuprobieren – und vor  
357 allem halt in einer anderen Rolle, also nicht für mich als Schüler kommuniziere ich, sondern  
358 ich kommuniziere im Namen von irgendeinem anderen Land und dementsprechend kann  
359 es mir inhaltlich halt egal sein, sondern ich kann wirklich auf die Kommunikation achten.

360 I Würdest du sagen, die Ziele können analog oder digital besser erreicht werden, oder bei-  
361 des Mal gleich?

362 A Also ich glaube, die sozialen Ziele, oder quasi Richtung Kompetenzen, können in der ana-  
363 logen Version definitiv besser erreicht werden, weil einfach viel mehr Kommunikation statt-  
364 finden kann, und halt auf unterschiedlichen Ebenen, also genau gerade sowas wie Körper-  
365 sprache, Wahrnehmung funktioniert natürlich analog viel, viel besser. Und die eher inhalt-  
366 lichen Ziele, also so von wegen auch Entscheidungsfindung auf europäischer Ebene, kann,  
367 finde ich, in beiden Durchführungen supergut erreicht werden. Also das wird auch in der  
368 Online-Version deutlich, wie schwierig es sein kann, zu einer einstimmigen Lösung zu kom-  
369 men.

370 I Wann ist für dich ein Durchlauf von „Festung Europa?“ erfolgreich?

371 A Ich glaube, fast immer. Also grundsätzlich, wenn, ja, es einfach geklappt hat, dass sie dis-  
372 kutieren. Wenn die Schüler:innen, zumindest also der Großteil, irgendwie in ihrer Rolle  
373 geblieben ist, genau, und sie diskutiert haben – egal, ob zum Schluss dann wirklich eine  
374 Entscheidung zustande gekommen ist oder nicht. Aber wenn sie einfach mitmachen und  
375 sich äußern, dann habe ich das Gefühl, dann hat das Planspiel ihnen zumindest irgendwie  
376 gefallen, auch wenn es Schule war. Und dann haben sie auf jeden Fall irgendwas mitge-  
377 nommen – egal, ob sie mir das jetzt direkt sagen können oder ob sie das vielleicht auch  
378 erst ein halbes Jahr, ein Jahr, zwei Jahre später merken, dass sie sowas eigentlich selber  
379 schonmal gemacht haben.

380 I Was würdest du sagen, wie entscheidend ist das Team für den Erfolg von so einem Plan-  
381 spiel?

382 A Ich glaube, schon relativ wichtig. Also vor allem ist es, glaube ich, wichtig, dass man als  
383 Team entweder gut zusammen arbeiten kann grundsätzlich, oder zumindest die Aufgaben  
384 klar aufgeteilt hat, dass es in der Anleitung einfach keine Probleme gibt oder nur wenige –  
385 also dass für die Teilnehmer:innen klar ist, was ist meine Aufgabe, dass sie vor allem in  
386 der Online-Version sicher da durchgeführt werden, dass sie immer wissen, wo muss ich  
387 jetzt sein, wie funktioniert das mit den Break-Out-Räumen, dass da nicht irgendwelche  
388 Hürden aufgebaut werden, die es halt nicht geben sollte, weil dann, glaube ich, die Moti-  
389 vation einfach schwindet.

390 I Was sind deiner Einschätzung nach die Top Drei Vorteile und die drei Top Nachteile von  
391 einem digitalen Planspiel gegenüber der analogen Version?

392 A Also, Top Drei Vorteile: Ein Vorteil ist, glaube ich, auf jeden Fall, es ist egal, von wo aus  
393 wir teamen. Also gerade bei der LpB, wenn man daran denkt irgendwie, ich fahre ins tiefste  
394 Allgäu, oder ich fahre nach Bad Mergentheim, wo ich morgens erstmal zwei oder drei Stun-  
395 den unterwegs bin, ist es, glaube ich, für mich als Teamerin auf jeden Fall wesentlich ent-  
396 spannter, wenn ich einfach das von zu Hause aus machen kann, weil ich einfach fitter bin.  
397 Das ist, glaube ich, ein großer Vorteil. Ein weiterer Vorteil sind schon auch die Möglichkei-  
398 ten, die ich online habe, also gerade sowas wie asynchrone Aufgaben oder ich kann ein  
399 Glossar zum Beispiel einfach verlinken und jeder kann für sich das nochmal schnell

400 nachschaun, ohne sich vor allen äußern zu müssen, dass ich einen Begriff nicht verstan-  
401 den habe, oder ich kann ihn nochmal schnell googeln. Das ist, glaube ich, auch ein ganz  
402 großer Vorteil. Und, klar, sie haben durch die Online-Version halt auch nochmal ein ganz  
403 anderes Lernziel, was erreicht werden kann, so diese digitale Kompetenz, die ich natürlich  
404 so auch supergut schulen kann. Also dass sie einfach da sicher werden und merken, es  
405 ist kein Problem, in einem Plenum zu diskutieren, auch online; es ist kein Problem, in  
406 Break-Out-Räume zu gehen. Ja, sie werden da, glaube ich, auf jeden Fall sicherer. Und  
407 die drei Nachteile: Ja, ich glaube, der größte Nachteil ist auf jeden Fall, es geht halt un-  
408 glaublich viel von den Emotionen verloren und von der Wahrnehmung einfach durch den  
409 Computer. Das, würde ich sagen, ist der größte Nachteil. Ja, also ich glaube, damit einher-  
410 gehend halt auch dieses: Es ist nicht möglich, dass ich zu zweit kurz ein Gespräch führe  
411 oder mich nochmal absichern kann: „Hey, ist das jetzt eigentlich unsere Position oder  
412 nicht?“. Sowas ist halt nicht so gut möglich. Ja, und dass ich klar auch online halt allein  
413 schon durch die technischen Schwierigkeiten, dadurch, dass manche vielleicht einfach es  
414 nicht richtig checken und nicht richtig wissen, wie gehe ich mit so einem *BigBlueButton*-  
415 komischen Konferenztool um und das mich da die ganze Zeit irgendwelche Sachen fragt.  
416 Dadurch kann ich natürlich halt einfach auch Teilnehmende verlieren, weil sie einfach da  
417 schon keinen Bock mehr drauf haben quasi.

418 I Okay, perfekt, gibt es jetzt noch irgendwas, wo du dachtest, da frage ich dich auf jeden Fall  
419 dazu, was dir gerade gekommen ist, was ich auf jeden Fall noch wissen muss, oder sagst  
420 du: Alles durchgenudelt.

421 A Gute Frage, Moment.

422 I Ist auch die Abschlussfrage logischerweise.

423 A Ne, ich glaube, passt. Also mir fällt nichts Wichtiges mehr ein.

424 I Okay, perfekt. Für mich passt es auch wunderbar!



## (IV) Transkript von Interview 3

- 1 I Dann würde mich am Anfang interessieren einfach, wie der Prozess war. Erzähl mal ein  
2 bisschen, wie das ablief, wie ihr das Planspiel „Festung Europa?“ digitalisiert habt.
- 3 A Also jetzt speziell „Festung Europa?“, weil das war jetzt eher unspektakulär in dem Sinne,  
4 weil sozusagen vorher hatten wir halt bei der Außenstelle Freiburg sozusagen schon eine  
5 Art Pionierarbeit gemacht mit dem Planspiel zum UN-Sicherheitsrat. Und da sozusagen  
6 bei „Festung Europa?“ haben wir uns daran dann orientiert. Und das war ja sozusagen von  
7 Tübingen, Außenstelle Tübingen aus, ja genau so heißen die, angestoßen worden, und  
8 dann hatte ich sozusagen mit [Name der anderen Person] zusammen haben wir dann die  
9 Sachen umgesetzt – also sozusagen das Grundkonzept, dass halt einerseits mit *moodle*  
10 gearbeitet wird, andererseits dann H5P als Kernelement für die Einführung genutzt wird,  
11 dann Profile direkt eingebunden sind sozusagen in das *moodle* und dann auch ein Glossar  
12 verwendet wird, über was direkt innerhalb der Profile die Begriffe abgerufen werden kön-  
13 nen. All diese Sachen und halt auch wie dann *BigBlueButton* innerhalb von *moodle* für die  
14 Planspielphase genutzt wird. Das waren alles Sachen, die wir sozusagen vorher mit dem  
15 UN-Sicherheitsrat beziehungsweise „Climate Change“-Planspiel und deren Digitalisierung  
16 bei der Außenstelle Freiburg entworfen hatten.
- 17 I Habt ihr es quasi dann genauso gemacht wie beim UN-Sicherheitsplanspiel oder habt ihr  
18 da Dinge nochmal anders gemacht?
- 19 A Es ähnelte sich weitestgehend. Also bis auf sozusagen: Beim UN-Sicherheitsratplanspiel  
20 gibt es in dem Sinne eine interaktive Karte, wo dann verschiedene Informationen hinterlegt  
21 sind mit Videos, Text- und Bildmaterial zum Thema, also der Nah-Ost-Konflikt. Das haben  
22 wir jetzt bei „Festung Europa?“ auch gemacht. Aber sozusagen sonst gibt es beim UN-  
23 Planspiel noch ein Quiz zum Thema Vereinte Nationen. Jetzt bei „Festung Europa?“ haben  
24 wir dann mit einem anderen Inhaltstyp gearbeitet. Das sind so – ich weiß nicht, ob das die  
25 *dialogue cards* sind; welche, die dann so gedreht werden können. Und ich weiß nicht, du  
26 kennst den Raum, oder?
- 27 I Ja.
- 28 A Ja, genau. Und das dann sozusagen in Kombination. Ja genau, und auch diese Schätzfra-  
29 gen am Anfang mit den eingebetteten *Mentimeter*-Elementen, das ist auch etwas, was wir  
30 sozusagen zusätzlich eingebunden haben. Auch aufbauend würde ich sagen auf sozusa-  
31 gen der Präsenz-Durchführung, wo wir sonst auch so ein Quizelement mit eingebaut hat-  
32 ten. In der Herangehensweise, wie wir das jetzt von der Außenstelle Freiburg dann in den  
33 Jahren zuvor hatten.
- 34 I Okay, ich habe dir ja schon geschrieben, ich würde ein bisschen so auf die technischen  
35 Sachen gucken und so auf die organisatorischen Rahmenbedingungen. Wenn du den Ab-  
36 lauf anschaust von „Festung Europa?“ analog, wie ihr es dann digital umgesetzt habt: Habt  
37 ihr da am Ablauf an sich was geändert und wenn ja, was und warum?
- 38 A Ich würde sagen, der Gesamtzeitrahmen ist ähnlich geblieben mit der sozusagen schon  
39 auch der Veränderung in dem Sinne, dass sich sozusagen nochmal verdeutlicht hat: Wenn  
40 umfangreicheres Einführungsmaterial zur Verfügung gestellt wird, dass, wenn das komplett  
41 genutzt wird, dass das einfach mehr Zeit braucht. Und wo halt sozusagen in der Präsenz-  
42 durchführung manche inhaltlichen Punkte schnell in dem Sinne abgehandelt werden, weil  
43 halt mal kurz eine Präsentation gezeigt wird, und dann kommen so ein paar Bilder vor, und  
44 gut ist. Aber wir haben das halt jetzt nochmal mehr veranschaulicht durch verschiedene  
45 kurze Videos und sich das halt auch anzugucken und zu verarbeiten gedanklich, braucht  
46 dann halt an sich mehr Zeit. Oder man muss halt gucken, wie dann gegebenenfalls  
47 Schwerpunkte gesetzt werden. Da sind halt in Präsenz andere Steuerungsmöglichkeiten,  
48 wenn das halt sozusagen nur am Anfang gemeinsames Quiz mit der Klasse ist und danach  
49 ein paar ergänzende Informationen sozusagen mit Präsentation. Haben wir aber halt jetzt

50 auch immer dann unterschiedlich gehandhabt mit den Gruppen, wo es ja auch dann wieder  
51 darauf ankommt, wie viel haben die im Vorfeld gemacht und halt auch wie viel wird am Tag  
52 selbst gemacht. Das Digitale haben wir ja auch bewusst dann so angelegt, dass es zu  
53 mehr Flexibilität führt in dem Sinn, dass halt nicht mehr nur dieses 8-bis-13-Uhr-Block-Ding  
54 möglich ist, sondern dass neuerdings halt auch die inhaltliche Einführung asynchron statt-  
55 finden kann oder es einen vorgelagerten Termin für die inhaltliche Einführung gibt, dann  
56 nochmal eine Einzelphase asynchron zwischen diesen beiden gemeinsamen Terminen  
57 gibt. Das hängt auch jeweils von der Außenstelle ab, wie die sozusagen das so praktizie-  
58 ren, also wo wir als Außenstelle Freiburg schon auch mehr diese flexible Schiene fahren  
59 und dann die Teamer:innen selbst mit den Lehrkräften vorgehen, absprechen, wo ich dann  
60 den Eindruck habe, dass dann bei anderen Außenstellen teils mehr so ein bisschen dieses  
61 Package 8-bis-13-Uhr genutzt wird. Unser Eindruck war halt, dass sozusagen 8 bis 13 Uhr  
62 komplett digital schon etwas ermüdend sein kann und dass es deshalb geschickt ist, wenn  
63 das halt gestreckt ist. Aber das ist schon auch unterschiedlich genutzt worden.

64 I Ich würde gerne diese einzelnen Bausteine nochmal kurz durchgehen und zwar immer mit  
65 den, ja, zwei bis drei gleichen Fragen, so: Warum habt ihr jetzt ganz genau dieses Tool  
66 genommen? Was sind so die Vorteile und was sind vielleicht auch die Nachteile oder was  
67 kann man da irgendwie noch dran verbessern oder so? Genau, und dann angefangen mit  
68 *BigBlueButton* als Konferenztool: Warum habt ihr *BigBlueButton* genommen? Was ist da  
69 gut, was ist da nicht so gut?

70 A Das ging dann ja auch direkt im Rahmen von dem Nutzen von *moodle* und sich sozusagen  
71 *moodle* aneignen für die Angebote der politischen Tage einher, dass mir aufgefallen ist,  
72 dass sich in *moodle BigBlueButton* sehr gut integrieren lässt und an sich sozusagen auch  
73 schon standardmäßig vorgesehen ist oder es eine einfache Integration davon gibt. Und es  
74 an sich erst einmal Anfang letzten Jahres, war das noch gar nicht aktiviert beziehungsweise  
75 dann auch, als es testweise aktiviert war, musste auch erstmal ein Hosting mit dazugeholt  
76 werden, was ich dann mitforciert habe aus dem Grunde, dass *BigBlueButton* sozusagen  
77 das Videokonferenzsystem ist, was halt Open Source ist und was sozusagen ein daten-  
78 souveränes Hosting auch ermöglicht und jetzt dann nicht wieder bei anderen Anbietern,  
79 insbesondere *Zoom*, dann irgendwie sonst wie um die Welt geschickt werden, sondern  
80 dass es halt sozusagen einen eigenen Server gibt, wo das drauf läuft und nur dort sozusa-  
81 gen liegen dann die Daten. Was einfach dann eine sehr ansprechende Lösung ist im Hin-  
82 blick auf Datensouveränität und wo dann dadurch dann auch die LpB da eine Vorreiterrolle  
83 einnehmen kann. Manches Mal ist es für die Zusammenarbeit mit Schulen auch hilfreich,  
84 weil da bestimmte auch Standards im Hinblick auf Datenschutz wichtig sind, aber es gibt  
85 Unterschiede. Es gibt ja auch Schulen, die mit *Zoom* oder die mit *Teams* arbeiten. Und  
86 deshalb ist es da auch einfach so dieses „Was verbreiten wir nach außen“ und umgedreht:  
87 Ja, Open Source heißt ja halt einfach, wir haben das Hosting, natürlich. Da müssen wir den  
88 Server oder die Betreuung bezahlen, aber es ist jetzt nicht, dass wir dann davon abhängig  
89 sind, bestimmte Lizenzen zu haben, die dann am Ende vielleicht sich im Preis ändern und  
90 auch wo dann die Anzahl der gebuchten Lizenzen nicht ausreicht et cetera. Klar, jetzt bei  
91 dem Server wurde dann auch eine bestimmte Größe gebucht, der aber jetzt halt auch über  
92 die letzten Monate einfach ein gutes Angebot dargestellt hat, was damit gemacht werden  
93 konnte und wo dann einfach auch sehr flexibel die Leute direkt innerhalb von *moodle* ihre  
94 Konferenzen einrichten können, oder alternativ über *Greenlight* dann ja direkt mit Link auch  
95 die Konferenz nutzen können. Aber jetzt die Planspiele laufen ja immer auch über einen  
96 *moodle*-Raum, weshalb diese *moodle*-Integration einfach ein großer Vorteil ist und wo  
97 dann einfach dann auch, sagen wir mal, die Features, die in *BigBlueButton* sind, auch hilf-  
98 reich sind, insbesondere mit den „Geteilten Notizen“, die es da drin gibt. Anderes gibt es  
99 natürlich auch in anderen Konferenztools: Abstimmungen und ja, Präsentationen. Wobei

100 ich halt auch bei *BigBlueButton* hilfreich finde, diese Funktion, dass pdf-basiert eine Prä-  
101 sentation gezeigt werden kann und daneben die Videobilder zu sehen sind und jetzt nicht  
102 wie bei *Zoom*, dass letztendlich Präsentationen dann über ein Screen-Sharing stattfinden  
103 müssen, was zwangsläufig dann auch eher noch zu Verzögerungen führt. Und jetzt mit der  
104 neuen Version 2.3 auch eine gute Meldefunktion, die hilfreich ist. Und was natürlich sozu-  
105 sagen sich auch gezeigt hat, auch mit anderen Konferenztools, denke ich, wichtig ist, sind  
106 dann auch die Technik-Checks, um zu gucken, dass es läuft, weil es jetzt nicht von vorn-  
107 herein gewährleistet ist, dass es bei allen funktioniert. Und es ist natürlich was anderes,  
108 wenn halt ein browserbasiertes System genutzt wird, dass dann halt wirklich die Frage ist,  
109 was für ein Browser wird verwendet und passt das und wo sich halt auch gezeigt hat, dass  
110 tendenziell mit *Firefox* oder *Safari* es eher Schwierigkeiten gibt als mit *Chrome* oder *Chro-*  
111 *mium*-basierten Browsern. Das sind so Sachen, die dann halt immer auch erst noch geklärt  
112 werden müssen. Oder wie ist es mit der Verbindungsstärke? Wie ist es mit dem Gerät bei  
113 den Leuten? Da ist klar, dass jetzt sozusagen *Zoom* die Videobilder besser komprimiert,  
114 wodurch sozusagen eine größere Anzahl an gleichzeitigen Videobildern in der Regel mög-  
115 lich ist, weil halt sozusagen die Datenlast bei den Videostreams innerhalb von *BigBlueBut-*  
116 *ton* höher ist. Also das ist halt dann einfach auch so eine Abwägung, okay: Das ist jetzt  
117 etwas, was sozusagen standardmäßig besser ist bei *Zoom*, wo aber halt einfach dann der  
118 Datenschutz ein Abstrich wäre beziehungsweise auch wie gesagt die anderen Funktiona-  
119 litäten, die ich aufgezählt habe. Aber auf der anderen Seite lässt sich das halt mit etwas  
120 Einsatz auch mit *BigBlueButton* regeln, also dass ein Technikcheck gemacht wird, dass  
121 geguckt wird, dass die Leute den richtigen Browser verwenden und ein Endgerät haben,  
122 wo es dann läuft und außerdem, dass halt beispielsweise diese Pagination genutzt wird,  
123 also eine bestimmte Anzahl pro Videobilder maximal pro Seite und ansonsten durchkli-  
124 cken. Bei *Zoom* ist das dann ja irgendwie 25 standardmäßig mit dem Client. In der Brow-  
125 servariante glaube ich auch nur neun, weil natürlich sozusagen bei der Browsernutzung  
126 dann auch wieder irgendwie Dekomprimierung wie über den *Zoom*-Client nicht in dersel-  
127 ben Weise möglich ist, und aber genau diese browserbasierte Nutzung, finde ich, ist halt  
128 auch irgendwie Teil sozusagen dieser datensouveränen Lösung, dass halt jetzt nicht ir-  
129 gendwelche zusätzlichen Programme noch heruntergeladen werden müssen, die dann ir-  
130 gendwie sonst noch was auf dem PC machen. Und wo jetzt halt bei der LpB wir das auch  
131 dann eingestellt haben auf zwölf Videobilder, die in der Regel von den Endgeräten zu pa-  
132 cken sind. Jetzt kürzlich, als ich eine Konferenz begleitet habe, habe ich mir auch die 25  
133 Bilder alle anzeigen lassen und das hat mein Gerät auch gepackt, aber da gibt es durchaus  
134 auch dann Endgeräte, für die das zu viel wäre und 12 ist dann schon besser zu packen  
135 und das sind einfach so Anpassungen, die vorgenommen werden müssen, dass dann ein-  
136 fach bewusst sozusagen mit dem, ja, Konferenzsystem umgegangen werden muss statt  
137 nur so „Ok, wir nutzen jetzt *BigBlueButton* und machen uns gar nicht näher Gedanken, wie  
138 und auf welche Weise“.

139 I Und wie ist es mit *moodle*, also *moodle* als quasi übergeordnetes Tool? Warum habt ihr  
140 das genommen, was ist gut, was ist nicht so gut?

141 A Das gab es schon. Das gibt es schon seit einigen Jahren, sozusagen diese *elearning-*  
142 *politik.net*-Seite, über die auf das *moodle* zugegriffen werden kann. Es gab jetzt schon über  
143 die letzten Jahre Online-Kurse, aber das war halt ein Zweig der LpB, von dem ich ehrlich  
144 gesagt jetzt auch gar nicht was mitbekommen habe. Und im Schulbereich, jetzt insbeson-  
145 dere Außenstelle Freiburg, und ich vermute auch in den anderen Außenstellen, das jetzt  
146 so nicht verwendet wurde. Und wir haben das sozusagen dann, als es darum ging, zu  
147 digitalisieren, wurde uns halt klar: Okay, es wurde einerseits ein Raum für die Außenstelle  
148 Freiburg eingerichtet, um da irgendwie Dateien abzulegen, aber *moodle* ist letztendlich  
149 mehr als nur eine Cloud. Oder es ist jetzt auch nicht irgendwie als Cloud gedacht, sondern

150 als Lernraum. Und da haben wir uns halt die verschiedenen Funktionen angeeignet. Und  
151 hilfreich ist definitiv, dass wir mit *moodle* sozusagen Lerninhalte einstellen können, einer  
152 Gruppe über einen Kursraum zur Verfügung stellen können statt jetzt wir hätten einen Kon-  
153 ferenzlink und dann würden wir über ein Padlet oder wie auch immer irgendwelche Dateien  
154 zur Verfügung stellen. Da lässt sich das einfach viel besser ja auch einfach sortieren und  
155 ordnen, und das auch natürlich noch grafisch ausgestalten. Es lässt sich sozusagen ein  
156 komplettes Lernmanagement betreiben, dass dann die Teilnehmenden sich da einschrei-  
157 ben und dass dann nachvollziehbar ist: Okay, es haben sich alle eingeschrieben. Es lässt  
158 sich dieser sogenannte „Aktivitätsabschluss“ nutzen, also wenn eine bestimmte Aktivität  
159 gemacht wurde, dass sie dann entweder eigenständig einen Haken dahinter setzen oder  
160 manches Mal automatisch ein Haken generiert wird und das kann ich als Trainer / Trainerin  
161 einsehen und halt auch H5P als sozusagen Open-Source-Software zur Erstellung von in-  
162 teraktiven Lerninhalten. Das ist etwas, was halt auch gut in *moodle* integriert ist und das  
163 war etwas, worauf wir rege zurückgegriffen haben, um sozusagen die inhaltliche Einfüh-  
164 rung zu veranschaulichen und wo wir in den Jahren vorher auch immer gedacht haben: Ja,  
165 okay, es wäre irgendwie schon spannend, den einen oder anderen kurzen Filmausschnitt  
166 noch mit einzubauen. Aber halt jetzt irgendwie frontal vor der Klasse ist das dann nicht so  
167 hilfreich. Und umgedreht, und wenn da so verschiedene kleine Lerninhalte gebaut werden  
168 oder so eine interaktive Karte, wo dann drauf geklickt wird und das sozusagen in eigener  
169 Geschwindigkeit gelöst werden kann, bieten sich da halt auch große Potenziale. Ja, und  
170 sonst würde ich dann halt auch sagen, ja du hast auch gefragt, Schwächen. Ich denke, es  
171 muss sich halt registriert und angemeldet werden. Das ist halt einfach noch ein Aufwand.  
172 Das ist jetzt nicht nur etwas, wo ich einfach nur auf einen Link gehe und dann bin ich drin,  
173 sondern die Leute müssen sich halt einen Account anlegen, ein Passwort sozusagen an-  
174 legen, sich daran erinnern. An sich simpel, banal, aber das kann dann auch schon eine  
175 Hürde darstellen oder etwas erschweren, weil die Leute es vergessen oder ihr Passwort  
176 vergessen. Das waren halt auch, würde ich sagen, Fehler, die teils sozusagen gemacht  
177 wurden, dass nicht im Vorfeld die Registrierung stattfand, sondern dann findet die Veran-  
178 staltung statt und die Leute müssen erst einmal sich registrieren und dann verzögert sich  
179 alles. Das muss alles im Vorfeld stattfinden, aber das ist natürlich etwas, was dann auch  
180 gemanagt werden muss.

181 I Du hast gerade noch gesagt, ihr musstet euch das ganze aneignen, vor allem H5P und so  
182 weiter. Wie schwer war das, braucht man dafür Programmierkenntnisse, hattest du die  
183 schon, kanntest du das schon? Wie lief das? Wie lange hat das gebraucht?

184 A Also, ich habe im Februar letzten Jahres im Rahmen von einer Fortbildung, wo es um  
185 internationale Jugendarbeit ging, hatte jemand rund um das Thema „Blended Learning“  
186 H5P vorgestellt, wo ich so dachte: Ja ok, ganz interessant, aber jetzt damals zu dem Zeit-  
187 punkt, gut, sehe ich jetzt erstmal nicht so große Relevanz für meine aktuelle Arbeit. Aber  
188 dann kam halt die Pandemie und damit dann auch eine ganz andere Bedeutung davon  
189 und als ich dann gesehen habe, dass das in *moodle* verfügbar ist, habe ich damit dann  
190 auch dann mehr rumgespielt und was ausprobiert. Und in Freiburg haben wir halt, als sich  
191 abgezeichnet hat, dass wir nur, wenn wir unsere Angebote digitalisieren, noch weiterma-  
192 chen können, uns halt zusammengetan. Und es waren einige Aktive und Interessierte, für  
193 die wir dann einerseits sozusagen eine Kurzeinführung in *moodle* mit einer Referentin der  
194 LpB organisiert haben und ich habe dann noch sozusagen einen Input zu H5P gegeben.  
195 Autodidaktisch, also wo ich mich quasi vorher so durchgeklickt habe, Sachen ausprobiert  
196 habe, und so lief das dann auch in den Wochen danach, dass ich letztendlich dann An-  
197 sprechpartner dafür wurde, auf Basis von eigenem Ausprobieren und Erfahrung sammeln  
198 oder woanders noch in irgendwelche Tutorials reinschauen. Sozusagen wirklich nähere  
199 Programmierkenntnisse braucht es dafür weniger, also weil es hat da eine eigene Editor-

200 Oberfläche, wo du die Sachen einstellst wie bei so einem Content-Management-System.  
201 Aber wo ich, als ich dann mehr und mehr auch so eine Support-Rolle innerhalb der LpB  
202 angenommen habe, auch ein paar Lernvideos dazu erstellt habe, und sozusagen Program-  
203 mierzkniffe teils waren eher hilfreich dann für manche der *moodle*-Seiten und der Illustrati-  
204 onen innerhalb von *moodle*, wo dann halt dann da eine Seite erstellt wird und dann irgend-  
205 wie eine Bildunterschrift da nochmal irgendwie angepasst werden soll. Es ist halt da hilf-  
206 reich, in den HTML-Code zu gehen und dann im HTML-Code was anzupassen, wo sich  
207 dann dadurch dann halt teils nochmal andere Möglichkeiten ergeben als es nur über den  
208 *moodle*-Editor zu machen. Und da habe ich ja auch nach und nach dazugelernt und auch  
209 von, ich sage mal, den Programmierkenntnissen meines Mitbewohners profitiert, also wo  
210 ich vorher so keine hatte und jetzt dann nach einem halben Jahr schon so Sachen wie „Da  
211 ist irgendein Feedback-Modul, wo draufgegangen wird, aber irgendwie ist der Button zum  
212 Starten der Feedback-Umfrage nicht zu sehen“, und dann geh ich mal in die Beschreibung.  
213 Da ist nichts zu sehen, aber dann mache ich die HTML-Ansicht auf und durch irgendwas  
214 haben sich ganz, ganz viele Absätze in diesen Bereich reingesetzt, wo dann nur in der  
215 HTML-Ansicht zu sehen ist, dass da ganz viele „<br>“s dann dort drin sind. Und wenn ich  
216 die alle rausgelöscht habe, ist auf einmal der Button dann wieder zu sehen, weil der dann  
217 nicht nach ganz unten wandert. Und das sind so Dinge, die dann, dadurch, dass sozusagen  
218 auch halt über diese HTML-Schiene zu gehen, dann möglich wurden und das war schon  
219 einfach ein Learning by Doing.

220 I Als ihr diesen ganzen Kursraum, diese *moodle*-Seite, gestaltet habt, mit welchem Wissen  
221 seid ihr irgendwie da ran gegangen? Habt ihr auf eure Erfahrung gebaut, die ihr schon  
222 davor hattet als Teamer von solchen Veranstaltungen, oder habt ihr da das irgendwie noch  
223 theoriebasiert gemacht, dass ihr gesagt habt, wir gucken noch irgendwie Motivationstheo-  
224 rien an, oder Theorien, wie so eine Kursseite gestaltet werden soll, oder Interessenstheo-  
225 rien oder irgendwie sowas in die Richtung?

226 A Also jetzt weniger so groß, hoch angelegt, mit irgendwelchen didaktischen oder irgendwie  
227 Bildungstheorien. Klar richtet sich der Aufbau des Kursraums auch nach der Struktur der  
228 Präsenzveranstaltung in dem Sinne, dass es sozusagen erst eine inhaltliche Einführung  
229 gibt und danach das Einlesen und Einarbeiten in die Rolle, Vorbereitung der Eröffnungs-  
230 rede und danach die Simulation. Und dass das unterschiedliche Abschnitte sind und wo  
231 auch, sagen wir mal, relativ schnell uns auch bewusst wurde, dass es halt wichtig ist, dass  
232 das schrittweise erst zu sehen ist und sich öffnet, weil halt sonst das erschlagend ist von  
233 den Inhalten und da auch dann einfach diese Funktion des „Aktivitätsabschlusses“ sehr  
234 hilfreich ist, weil dann sozusagen erst, wenn das eine abgeschlossen ist, dann das nächste  
235 angezeigt wird. Einige der Teamer:innen, die dann Anfang letzten Jahres dann auch an  
236 Sachen gearbeitet haben, die waren auch Teil von einer Online-Schulung rund um das  
237 Thema „E-Learning-Angebote anleiten“, wo nochmal auch Anregungen reinkamen, aber  
238 weniger, dass da jetzt so große Theoriegebilde vermittelt worden wären, aber halt eher  
239 Punkte, die halt sozusagen wichtig sind im Begleiten von Veranstaltungen und auch sozu-  
240 sagen konzeptuelle Überlegungen, dass es von Bedeutung ist dann halt, nah an den Leu-  
241 ten dran zu bleiben, gegebenenfalls auch nachzuhaken, damit dann wieder der Kontakt da  
242 ist, oder halt auch sozusagen so die Reflektion darüber: Wir haben den virtuellen Raum.  
243 Wie ist im virtuellen Raum trotzdem auch sozusagen eine persönliche Komponente da und  
244 nicht nur sozusagen so eine abstrakte Teamer:in-Person, wo ja zum Beispiel für das UN-  
245 Planspiel haben wir kurze Vorstellungsvideos gedreht und die dann auch in den Kursraum  
246 eingestellt, damit die Schüler:innen sozusagen als allererstes sich auch da diese Kurzvor-  
247 stellungen anschauen können, damit die wissen, wer ist das und wen kann ich da gegeb-  
248 enfalls sozusagen anschreiben – oder wenn es halt sozusagen eine Einführungseinheit  
249 im Vorfeld gibt, dass dann da auch sich vorgestellt wird und die Gruppe auch die Person

250 auf der anderen Seite kennt.

251 I Aktuell sieht es ja gut aus, bestimmt wird „Festung Europa?“ irgendwann mal wieder in  
252 Präsenz angeboten werden. Was könnte denn deiner Meinung nach von dem Online-For-  
253 mat dann auch für die Präsenzvariante wieder zurückübernommen werden?

254 A Jetzt auch mit einer Schule hier in Freiburg steht jetzt nächste, vielleicht auch übernächste  
255 Woche auch schon eine Durchführung an. Und da werden wir jetzt auch schon sozusagen  
256 auf eine, ja, Hybrid-Variante zurückgreifen jetzt; in dem Sinne hybrid, dass wir bewusst  
257 diesen Lernraum nutzen und das ist etwas, wo wir auf jeden Fall, würde ich sagen, da  
258 werden wir nicht dahinter zurück gehen. Weil in den Jahren vorher war das immer eine  
259 unglaubliche Papierschlacht und echt aufwendig, das dann alles zu drucken und dann  
260 selbst wenn das erstmal an die Schüler:innen ausgeteilt war, ist es dann auch nicht leichter,  
261 da den Überblick zu behalten und es ist halt eine ganz andere Übersichtlichkeit, wenn es  
262 da einen Lernraum gibt und da gibt es eine inhaltliche Einführung, wo Material halt zum  
263 Inhaltlichen ist und auch was nachgeguckt werden kann und dann halt danach die Rollen-  
264 profile sind und halt auch der Bereich, wo die Rede vorbereitet wird. Da kann dann auch  
265 einfach direkt kollaborativ über das digitale Endgerät die Rede geschrieben werden statt  
266 dass letztendlich mit irgendwelchen Schmierzetteln was hin und her gereicht werden muss.  
267 Und deshalb ist sozusagen jetzt unser Plan, dass halt bei Präsenzdurchführungen digitale  
268 Endgeräte für jeden Schüler / jede Schülerin zur Verfügung stehen – ob das jetzt Tablets  
269 von der Schule sind oder das eigene Smartphone, geht auch, darüber lässt sich der Kurs-  
270 raum auch aufrufen. Und ja, die Einarbeitung, da werden wir natürlich auch etwas mit an-  
271 leiten, aber sozusagen die Ressourcen, die sind im Kursraum, auch halt für die Rollenpro-  
272 file, wo auch zusätzlich der Vorteil ist, dass das Glossar, das gab es vorher auch, aber das  
273 lag halt irgendwo im Klassenraum, da hat keiner reingeguckt, und jetzt kann dann direkt im  
274 Rollenprofil auf „Dublin-Regel“ geklickt werden und der Person wird gleich die Erklärung  
275 angezeigt. Und das ist einfach ein großer Zugewinn. Und halt auch bei den Verhandlungen,  
276 dass, ja, wir dann auch weggehen von dieser Zettelwirtschaft, die wir vorher hatten: Ok,  
277 hier habt ihr folgendes Antragsformular. Schreibt hier rein euren Antrag und reicht das ein  
278 und dann haben wir das unter Stress irgendwie eingetippt. Ursprünglich so, als ich ange-  
279 fangen habe mit den Planspielen, war das auch oft so, dass dann halt diese Antragszettel  
280 über eine Dokumentenkamera angezeigt wurden. Oft ist das dann aber irgendwie zu klein  
281 gewesen oder undeutlich geschrieben. Also ich fand diese Dokumentenkamera-Lösung  
282 auch immer nicht sehr elegant, weshalb wir eher dazu übergegangen sind, das in Tabellen  
283 einzutippen, aber das ist dann auch immer ein ziemlicher Stress, das dann alles einzutip-  
284 pen. Und der Beamer muss noch funktionieren, eine *Freeze*-Funktion haben, was auch  
285 nicht immer der Fall war, und lauter so Geschichten. Aber wenn es dann stattdessen ein  
286 Pad gibt, wo die Anträge eingetragen werden, dann lässt es sich sofort anbeamen, lässt  
287 sich darin direkt vermerken, was mit der Abstimmung passiert ist. Alle können über ihr  
288 Endgerät auch dann in der informellen Phase nochmal sich angucken, was wurde abge-  
289 stimmt, was könnten wir vielleicht nochmal neu auf die Tagesordnung bringen. Da sehe  
290 ich einfach große Erleichterungen und Vereinfachungen, auch der Abläufe.

291 I Würdest du sagen, digitale Planspiele lassen sich leichter in den Schulalltag und den gan-  
292 zen Schulablauf integrieren als analoge, jetzt gerade bei „Festung Europa?“? Oder würdest  
293 du sagen, es macht keinen Unterschied?

294 A Es ist jetzt weniger das „Digital vs. Analog“, sondern es ist die Frage, wie sich, sagen wir  
295 mal, organisiert wird und wo, sagen wir mal, wir im Zuge der Digital-Geschichte halt ange-  
296 fangen haben, von diesem Fünf-Stunden-Format 8-bis-13-Uhr wegzugehen. Und das ist in  
297 der Regel natürlich etwas, was es auch schwieriger machen kann, es in den Schulalltag zu  
298 integrieren. Und jetzt ist es ja sozusagen die Sache, dass es sehr gut auch dann, wie ge-  
299 sagt, aufgeteilt stattfinden kann. Dafür müssen wir dann auch nicht irgendwie bei beiden

300 Terminen vor Ort sein. Also wir können halt beispielsweise für eine inhaltliche Einführung  
301 können wir uns per Video zuschalten und dann für die Simulation kommen wir persönlich  
302 vorbei. Oder: Für die inhaltliche Einführung telefoniere ich mit der Lehrkraft, gebe ein paar  
303 Hinweise und dann führt die Lehrkraft sozusagen die inhaltliche Einführung auf Basis des  
304 Kursraumes durch. Da sind wir bislang auch schon sehr flexibel rangegangen. Und deshalb  
305 ist es, würde ich sagen, einfach der digitale Lernraum, der sozusagen dieses flexiblere  
306 Agieren dann ermöglicht hat. Weil vorher, ja, hätten wir dann entweder Dokumentenpakete  
307 verschicken müssen oder aufwendigst der Lehrkraft irgendwie erklären müssen, was sie  
308 wie oft ausdrucken muss und den Schüler:innen schonmal zur Einarbeitung dann austeilten  
309 sollte. Das ist ja sozusagen das Praktische für die Lehrer:innen, dass wir hinkommen und  
310 sozusagen ein Komplettpaket haben, aber vorher ließ sich dieses Komplettpaket schlecht  
311 aufsplitten. Und das ist halt jetzt leichter, weil halt sozusagen alles in diesem Lernraum drin  
312 ist.

313 I Wie ist es mit der Teilnehmerzahl? Würdest du sagen, beim Digitalen können mehr Leute  
314 teilnehmen, sodass es noch Sinn macht und gut funktioniert, oder weniger, oder ist es da  
315 auch gleich?

316 A Sicherlich können digital mehr Leute sozusagen grundsätzlich teilnehmen, weil wir jetzt  
317 nicht diese Situation haben: Okay, wie kriegen wir 45 Leute an einen Konferenztisch im U-  
318 Format und zusätzlich unter Pandemiebedingungen, wenn da irgendwie noch mehr auf  
319 Abstand geachtet werden sollte. Aber dabei muss trotzdem natürlich immer noch weiterhin  
320 beachtet werden, wie hoch ist am Ende der Redeanteil für die Teilnehmer:innen? Und  
321 wenn wir 45 Personen hätten, die teilnehmen, dann ist natürlich klar, in informellen Phasen  
322 können viele verschiedene Kleingruppen gebildet werden, aber in der Plenumsphase ist  
323 trotzdem dann die Zeit beschränkt und weshalb sozusagen ich schon sagen würde, dass  
324 weiterhin dieser Richtwert von circa 30 Personen schon empfehlenswert ist, damit mög-  
325 lichst viele Personen halt auch in der Plenumsphase zu Wort kommen, auch wenn natürlich  
326 sozusagen diese Raumbeschränkung im Digitalen dann nicht da ist und da halt schon auch  
327 viel Spielraum, ja, nach oben ist. Ja, und sozusagen, dann sich ja selbst innerhalb der  
328 Ländergruppen oder der Rollen auch dann gut über die *moodle*-Gruppennachrichtenfunk-  
329 tion auch abgesprochen werden kann. Das ist, sagen wir mal, etwas, was wir so jetzt für  
330 „Festung Europa?“ beispielsweise bislang jetzt nicht brauchten, weil die Rollen dann immer  
331 maximal zu zweit besetzt waren und dadurch kann dann per Privatnachricht sich abge-  
332 sprochen werden. Aber wir haben jetzt ein anderes Planspiel zum Europäischen Green  
333 Deal in der Testphase, und dort sind halt die Rollen Fraktionen des Europäischen Parla-  
334 ments und automatisch einfach größer, weil es insgesamt nur, ich glaube, sieben Fraktio-  
335 nen sind und dann sind sozusagen in der Regel schon mindestens zwei bis drei, wenn  
336 nicht eher fünf Personen Teil einer Rolle. Und da ist dann auch gut, dass die Personen  
337 sich untereinander besprechen und sozusagen nicht einzeln agieren.

338 I Okay, dann habe ich noch fünf Fragen zum Planspiel „Festung Europa?“ allgemein und  
339 dann haben wir es. Was würdest du sagen, was ist das Ziel oder was sind vielleicht auch  
340 die Ziele vom Planspiel „Festung Europa?“?

341 A Egal, ob jetzt analog oder digital?

342 I Egal. Wenn sie sich unterscheiden, dann auch gerne sagen: Das nur digital und das nur  
343 analog.

344 A An sich deckt es sich auch in der Tat. Aber ich würde sagen, das übergeordnete Lernziel  
345 ist schon, dass sozusagen die Konfliktlinien innerhalb der Europäischen Union zur europä-  
346 ischen Flüchtlingspolitik nachvollzogen werden, aber das so, sagen wir mal, so die Ebene  
347 der Sachkompetenz. Und dann kommt halt schon auch in dem Sinne die Erfahrungspers-  
348 spektive mit hinzu, also sozusagen Politiklernen als Erfahrungslernen, selbst in die Rolle  
349 einer Politikerin / eines Politikers schlüpfen und dadurch einen Verhandlungsprozess

350 nachvollziehen und dadurch sozusagen Prozesslernen haben. Dazu, dass sozusagen Po-  
 351 litik aus Verhandlungen sich zusammensetzt, aus, ja, unterschiedlichen Meinungen, die  
 352 dann zusammengeführt werden müssen, die abgewogen werden müssen, wo es Einigun-  
 353 gen geben kann, aber auch dann wieder geradewegs sozusagen Initiativen scheitern, weil  
 354 die Meinungen zu groß sind, was ja gerade auch sozusagen mit diesen Konfliktlinien zur  
 355 Europäischen Flüchtlingspolitik deutlich wird. Und das ist sozusagen dann eine wichtige  
 356 Lernerfahrung zusätzlich zu dem Inhaltlichen: Politik sozusagen als Prozess des Verhand-  
 357 delns und Kompromisse-Findens zu erfahren, insbesondere auch im Kontext sozusagen  
 358 der EU-Politik und dass sozusagen Politik nicht ist: Da gibt es einen Chef / eine Chefin,  
 359 und die sagt, wie es läuft, sondern dass sozusagen abgewogen und verhandelt und abge-  
 360 stimmt werden muss. Und dann, ja, kommt natürlich, sagen wir mal, also sozusagen im  
 361 Kontext der Methode Planspiel halt auch dann hinzu, dass das Ergebnis sozusagen von  
 362 Rollendistanz, also sich in eine andere Rolle hineinzusetzen, dadurch ja auch die ei-  
 363 gene Position hinterfragen zu können und da näher auch abwägen zu können, weil zw-  
 364 schenzeitlich auch eine andere Position vertreten wird und dadurch auch sozusagen diese  
 365 Position mehr nachzuvollziehen, unabhängig davon, ob ja sozusagen da eine Zustimmung  
 366 ist. Aber halt näher auch die unterschiedlichen Positionen im Rahmen der Europäischen  
 367 Flüchtlingspolitik nachvollziehen, um dann am Ende – das sozusagen bezieht sich dann  
 368 sozusagen nochmal auf ein wichtiges Lernziel –, auch ein Urteil, ein eigenes, persönliches  
 369 Urteil, zur Zukunft der europäischen Flüchtlingspolitik fällen zu können. Also dass die Schü-  
 370 ler:innen erfahren, welche Konfliktlinien gibt es oder halt auch inwiefern dieser Verhand-  
 371 lungsprozess schwerfällig ist, weil es halt solche auch Meinungsverschiedenheiten gibt und  
 372 dass sie dann für sich am Ende abwägen, argumentbasiert, wie es ihrer Ansicht nach wei-  
 373 tergehen sollte. Das ist halt ein wichtiger Teil dann der Reflektion; es muss halt Teil der  
 374 Reflektion sein, dass jetzt dann dieses Ziel erreicht werden kann, aber sozusagen an sich,  
 375 wenn wir die Reflektion auch durchführen und uns genug Zeit dafür gegeben ist, dann ist  
 376 dann immer auch nochmal sozusagen der Schritt der Positionierung auf Basis von Argu-  
 377 menten zu verschiedenen Zukunftsoptionen dabei.

378 I Würdest du sagen, diese Ziele können digital besser oder schlechter oder gleich erreicht  
 379 werden als analog?

380 A Naja, im Digitalen würde ich sagen, kommt natürlich nochmal eine Art Methodenlernen im  
 381 Hinblick auf Verhandeln im virtuellen Raum dazu. Umgedreht fällt natürlich sozusagen das  
 382 Erlebnis, ja, eines politischen Gremiums in der Präsenz weg. Und wo wir uns für das Digi-  
 383 tale natürlich bemühen, dass sozusagen dieser Rollenwechsel auch im Digitalen möglichst  
 384 stark ist, also auch da förmliche Kleidung und ein bewusster Wechsel in die Rollen und  
 385 danach ein bewusstes Aus-der-Rolle-wieder-austreten, siezen und ja halt auch sozusagen  
 386 einen entsprechenden Habitus annehmen. Und, sagen wir mal, im Präsenzbereich kann  
 387 einfach diese Planspielerfahrung auch etwas intensiver sein, weil ich halt in einem Raum  
 388 bin, der vielleicht auch nochmal speziell geschmückt ist und wo ich dann auf jeden Fall  
 389 sozusagen mit meiner förmlichen Kleidung dort stehe und dann da das was anderes ist als  
 390 ich sitze in meinem eigenen Teenager-Zimmer und habe da vielleicht ein förmliches Ober-  
 391 teil an. Aber wir versuchen sozusagen wie gesagt auch durch Hymne am Anfang und förm-  
 392 liche Kleidung und die Art und Weise, wie miteinander gesprochen wird, diese Rollener-  
 393 fahrung ähnlich stark zu gestalten.

394 I Wann ist für dich ein Durchlauf von „Festung Europa?“ erfolgreich? Wann sagst du, das  
 395 war jetzt wirklich ein Erfolg heute der Durchlauf?

396 A Naja, einerseits wenn engagiert diskutiert wurde und halt einfach ein reges Antragsverfah-  
 397 ren stattfindet, also unterschiedlichste Anträge reinkommen zu den Punkten für die Reso-  
 398 lution und das auch in unterschiedliche Richtungen und da halt auch wirklich Rede – Ge-  
 399 genrede stattfindet und sozusagen es eine Kontroversität auch entwickelt und dadurch



400 dann auch die Schüler:innen diese Konfliktlinien erleben können, weil wenn manche Rollen  
401 nicht richtig angenommen werden und dann die Schüler:innen entweder für ihre Position  
402 nicht richtig kämpfen oder nicht dagegen halten, dann kann es natürlich nicht erlebbar sein.  
403 Wenn das stattfindet, ist das schonmal ein wichtiger Schritt und das andere ist dann sozu-  
404 sagen, dass sie, ja, am Ende dieses persönliche Urteil fällen können, dass sie sozusagen,  
405 wir haben da digitale oder sonst real im Raum verteilte Ecken mit Positionen und dass sie  
406 sich da positionieren mit einem Argument und sozusagen da einfach auch einen Satz dazu  
407 formulieren und wenn es zum Beispiel darum geht: Ja, es soll eine Quote bei der Verteilung  
408 von Geflüchteten geben, ansonsten Sanktionen zu den Staaten. Ja, wenn da nicht nur  
409 steht „Weil sonst nichts passiert“, sondern ja, weil sozusagen alle Staaten auch sozusagen  
410 dann Teil der Lösung sein sollten statt, ja, dass einfach nur dasteht „Weil es so besser ist“  
411 oder so, ja, dass wirklich eine Reflektion sich abzeichnet, und ja.

412 I Was würdest du sagen, welchen Einfluss hat die Auswahl von den richtigen, von den guten  
413 digitalen Tools darauf, dass dann so ein Ablauf auch erfolgreich sein kann?

414 A Naja, sozusagen es trägt halt mit dazu bei, inwiefern etwas anschaulich und anregend ist.  
415 Jetzt beispielsweise bei der Einarbeitung, bei der Einführung und auch, ja sagen wir mal,  
416 das Verstehen mitgefördert wird, wie jetzt beispielsweise mit diesem Glossar und der Ver-  
417 linkung der Glossarbegriffe. Und dann auch sozusagen in der Videokonferenz, dass ja halt  
418 dann dafür gesorgt wird, dass diese Planspielerfahrung möglich wird, also dass es einen  
419 Technikcheck vorher gibt, dass es mit den Webcams läuft oder dass notfalls irgendwas  
420 ausgeliehen wird. Oder wir haben auch schon gemacht, dass halt, wenn eine Person gar  
421 nicht an so eine Webcam drankam, dass sie uns ein Bild in förmlicher Kleidung geschickt  
422 hat und dann haben wir dieses Bild immer eingeblendet, wenn diese Person gesprochen  
423 hat. Also das ist dann auch möglich umgedreht. Ich glaube bei *Zoom* ist auch möglich,  
424 dass irgendwie ein Foto eingestellt wird, klar. Das ist denkbar. Und sonst würde ich sagen,  
425 dass halt einfach der Austauschprozess gefördert werden sollte dann durch die Tools. Und  
426 da liegt halt eine große Stärke in diesen Pads drin, sei es jetzt mit den „Geteilten Notizen“  
427 in *BigBlueButton* oder generell dann im Lernraum, wenn wir da dann irgendwie ein Pad  
428 einstellen, dass alle irgendwie sehen: Okay, an folgenden Anträgen wird jetzt gerade ge-  
429 geschrieben, da können wir noch einen weiteren Alternativantrag setzen. Also wirklich so  
430 diese Nachvollziehbarkeit, dass die gefördert wird und auch sozusagen die Anschlussfä-  
431 higkeit dann für alle Teil dann des Prozesses sein zu können, also dass sie den Prozess,  
432 sagen wir mal, ja, einerseits für sie verständlich ist, ansprechend ist und dann auch sozu-  
433 sagen in einem gewissen Sinne inklusiv alle einbindet.

434 I Was sind für dich die Top Drei Vorteile und die drei Top Nachteile von einem digitalen  
435 Planspiel gegenüber einem analogen Planspiel? Für „Festung Europa?“ oder auch allge-  
436 mein.

437 A Naja, sagen wir mal so, Vorteile ist die Flexibilität, also in dem Sinne, dass wir halt nicht  
438 anreisen müssen, was halt gerade, wenn es irgendwo anders im Regierungsbezirk ist, es  
439 halt einfach erschweren kann und natürlich halt auch, wenn wir in einer Situation sind, wo  
440 gerade keine Präsenzveranstaltung möglich wäre, da trotzdem sozusagen miteinander  
441 dann solche Lernerfahrungen möglich zu machen und letztendlich in Bezug auf den Lern-  
442 raum und die ganzen Vorteile, die damit verbunden sind, ist ja etwas, was wir wie gesagt  
443 so auch in einem Präsenzbereich reinnehmen wollen oder dabei sind da reinzunehmen,  
444 weshalb es jetzt nicht unbedingt ein Vorteil von digital gegenüber Präsenz ist, weil wir es  
445 ja sowieso verschmelzen. Die klassische Präsenzvariante war eine, wo wir eine unglaubliche  
446 Papierschlacht hatten und auch halt nicht sehr flexibel waren, weil wir halt einfach  
447 diesen 8-bis-13-Uhr-Block hatten. Und das verändert sich jetzt halt auch im Zuge der Hyb-  
448 rid-Geschichte, weshalb das sozusagen nicht von vornherein ein Nachteil ist.

449 I Okay, wunderbar, gibt es noch irgendwas, wo du dachtest, da frage ich auf jeden Fall

450 danach oder wo du denkst, das muss ich auf jeden Fall noch wissen, den Aspekt habe ich  
451 jetzt so ganz vergessen. Fällt dir da spontan was ein?

452 A Uff, hängt davon ab, wozu. Da lässt sich immer viel sagen. Ich glaube, es ist mit dem  
453 digitalen Planspiel oder den Möglichkeiten, die damit verbunden sind, ist immer auch so  
454 eine Sache, wie sehr es bewusst oder bekannt ist oder nachvollziehbar ist, wie das aus-  
455 sieht, wie es abläuft, also wo wir halt bis jetzt nicht die Ressourcen hatten, die Kapazitäten  
456 hatten, jetzt da irgendwie Videos dazu zu erstellen, womit wir irgendwie unser Format be-  
457 werben. Also weil halt schon auch sichtbar war, dass dann manchmal sozusagen auch so  
458 einen Ermüdungsprozess geben kann im Hinblick auf sozusagen so ein Online-Angebot,  
459 aber halt schon ein Potenzial drinliegt und sich da auch einmal gezeigt hat: Wie war denn  
460 das einmal mit einer Gruppe, wo die irgendwie ja erst eher zurückhaltend waren und dann  
461 ob die das wirklich in einer Online-Version machen wollen. Und als es dann doch auch  
462 gemacht wurde, schon auch eine Zufriedenheit damit da war, es gemacht zu haben, aber  
463 halt im ersten Moment, glaube ich, dann halt schon auch gegenüber so einem vielleicht  
464 eher frontalen Online-Unterricht dann, ja, eine auch Ermüdungserscheinung sich ergeben  
465 kann und dadurch eine Skepsis gegenüber so einem digitalen Angebot. Also es ist grund-  
466 sätzlich wichtig, dass wir es irgendwie ansprechend und anregend gestalten, aber halt dass  
467 unser Angebot so ist, muss halt auch erst einmal sich verbreiten und dann sozusagen auf  
468 Schüler:innen-, Lehrer:innen-Seite bekannt sein.

469 I Ja, okay, gut, perfekt.

## Literatur- und Quellenverzeichnis

Behnke, Joachim; Baur, Nina; Behnke, Nathalie 2010: Empirische Methoden der Politikwissenschaft. Paderborn: Ferdinand Schöningh. S. 244 - 257, 320 - 324, 335 - 373.

Blötz, Ulrich (Hrsg.) 2015: Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung. Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen – Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games 2015. Bielefeld: Bertelsmann.

Böhret, Carl; Wordelmann, Peter 2000: „Planspiele als Methode der Fortbildung und als Entscheidungshilfe: Das computergestützte Planspiel TAU“; in: Herz, Dietmar; Blätte, Andreas 2000: Simulation und Planspiel in den Sozialwissenschaften. Eine Bestandsaufnahme der internationalen Diskussion. Münster: Lit. S. 207 - 230.

Froschauer, Ulrike; Lueger, Manfred 2020: Das qualitative Interview. Wien: facultas.

Germanwatch 2021: „Planspiel im digitalen Raum? Ein paar Ideen zur Durchführung“. Online unter: [https://germanwatch.org/sites/default/files/Planspiel\\_Anregungen%20zur%20digitalen%20Durchf%C3%BChrung.pdf](https://germanwatch.org/sites/default/files/Planspiel_Anregungen%20zur%20digitalen%20Durchf%C3%BChrung.pdf) [letzter Zugriff: 14.06.2021].

Ivens, Sven; Franke, Thomas 2021: „Fokus Balkan Online – Ein Blended-Learning-Planspiel für die europapolitische Bildung“; in: Frech, Siegfried; Geyer, Robby; Oberle, Monika (Hrsg.) 2021: Europa in der politischen Bildung. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag. S. 189 - 211.

Kaiser, Konstantin; Raiser, Simon; Warkalla, Björn 2017: „Einfach digital? Onlineplanspiele in der politischen Bildung“; in: Petrik, Andreas; Rappenglück, Stefan (Hrsg.) 2017: Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag. S. 267 - 274.

Kawalle, Steven 2018: „Digitale und haptische Spiele im Vergleich. Ihre Potenziale für die Forschung am Beispiel von Decide&Survive“. Online unter: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.14361/9783839439395-013/pdf> [letzter Zugriff: 02.06.2021].

Klippert, Heinz 2016: Planspiele. 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. Weinheim / Basel: Beltz.

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg [LpB] o.J.a: „Festung Europa?“. Online unter: <https://www.lpb-bw.de/planspiel-festung-europa-s-19> [letzter Zugriff: 07.08.2021].

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg [LpB] o.J.b: „Festung Europa?“. Online unter: <https://www.lpb-bw.de/festung-europa-digitales-planspiel> [letzter Zugriff: 07.08.2021].

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg [LpB] o.J.c: „Politische Tage für Schulklassen“. Online unter: <https://www.lpb-bw.de/was-sind-politische-tage> [letzter Zugriff: 07.08.2021].

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg [LpB] (Hrsg.) 2016: „Planspiele. Festung Europa? Asyl- und Flüchtlingspolitik in der EU“. Online unter: <https://www.lpb-bw.de/>

fileadmin/lpb\_hauptportal/pdf/planspiel/pl\_festung\_europa\_16.pdf [letzter Zugriff: 02.06.2021].

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg [LpB] 2020: „Basiskurs\_Planspiel ‚Festung Europa?‘ (AS TÜ)“. [Dies ist der nicht-öffentliche digitale Kursraum. Screenshots sind der Bachelorarbeit beigelegt.]

Lohmann, Jan Robert 2018: „Politiksimulationen – eine facettenreiche didaktische Methode“. Online unter: [https://www.apb-tutzing.de/download/publikationen/kurzanalysen/Akademie-Kurzanalyse\\_2018\\_03.pdf](https://www.apb-tutzing.de/download/publikationen/kurzanalysen/Akademie-Kurzanalyse_2018_03.pdf) [letzter Zugriff: 02.04.2021].

Massing, Peter 2010: „Planspiele und Entscheidungsspiele“; in: Frech, Siegfried; Kuhn, Hans-Werner; Massing, Peter (Hrsg.) 2010: Methodentraining für den Politikunterricht I. Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag. S. 163 - 194.

Muno, Wolfgang; Niemann, Arne; Guasti, Petra 2018: „EU-Simulationen als multidimensionaler didaktischer Ansatz“; in: Muno, Wolfgang; Niemann, Arne; Guasti, Petra (Hrsg.) 2018: Europa spielerisch erlernen. Didaktische Überlegungen und Praxisbeispiele zu EU-Simulationen. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 3 - 22.

Oberle, Monika; Leunig, Johanna 2017: „EU-Planspiele im Politikunterricht – Effekte auf politische Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern“; in: Petrik, Andreas; Rappenglück, Stefan (Hrsg.) 2017: Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag. S. 240 - 252.

Oberle, Monika; Raiser, Simon; Warkalla, Björn; Kaiser, Konstantin; Leunig, Johanna 2017: „Online-Planspiele in der politischen Bildung – Ergebnisse einer Pilotstudie“. Online unter: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/medienkompetenz-schriftenreihe/257624/online-planspiele-in-der-politischen-bildung> [letzter Zugriff: 08.04.2021].

Petrik, Andreas 2017: „Raus aus der Alltagswelt! Zur unterschätzten Anforderung der transpersonalen Perspektivenübernahme in Planspielen“; in: Petrik, Andreas; Rappenglück, Stefan (Hrsg.) 2017: Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag. S. 35 - 57.

Prinz, Lukas; Gewering, Matthias; Niemann, Arne 2018: „Die Umsetzung von EU-Simulationen für die gymnasiale Oberstufe: Probleme, Fragen, Hindernisse – Lehren aus der Praxis des Planspiels EU+“; in: Muno, Wolfgang; Niemann, Arne; Guasti, Petra (Hrsg.) 2018: Europa spielerisch erlernen. Didaktische Überlegungen und Praxisbeispiele zu EU-Simulationen. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 111 - 138.

Raiser, Simon; Schneider, Annegret; Warkalla, Björn 2018: „Europa simulieren: Das richtige Lernziel wählen“; in: Muno, Wolfgang; Niemann, Arne; Guasti, Petra (Hrsg.) 2018: Europa spielerisch erlernen. Didaktische Überlegungen und Praxisbeispiele zu EU-Simulationen. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 53 - 70.

Rappenglück, Stefan 2017: „Planspiele in der Praxis der politischen Bildung: Entwicklung, Durchführung, Varianten und Trends“; in: Petrik, Andreas; Rappenglück, Stefan (Hrsg.) 2017: Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag. S. 17 - 34.

Studtmann, Katharina 2020: „Plan- und Entscheidungsspiele“; in: Achour, Sabine; Frech, Siegfried; Massing, Peter; Straßner, Vet (Hrsg.) 2020: Methodentraining für den Politikunterricht. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag. S. 219 - 222.

Tafner, Georg; Dreisiebner, Gernot 2019: „Planspiel“; in: Fritz, Ursula; Lauermann, Karin; Paechter, Manuela; Stock, Michaela; Weirer, Wolfgang (Hrsg.) 2019: Kompetenzorientierter Unterricht. Theoretische Grundlagen – erprobte Praxisbeispiele. Opladen / Toronto: Barbara Budrich. S. 133 - 150.

Thiemann, Jörg 2019: Die Entwicklung eines haptischen Planspiels für den Bereich Beschaffung und die Untersuchung des Lerneffektes. Wiesbaden: Springer Gabler.

Usherwood, Simon 2018: „Grundlagenbildung für Simulationen: Herausforderungen und Chancen“; in: Muno, Wolfgang; Niemann, Arne; Guasti, Petra (Hrsg.) 2018: Europa spielerisch erlernen. Didaktische Überlegungen und Praxisbeispiele zu EU-Simulationen. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 23 - 36.

von der Heiden, Bodo; Münstermann, Thilo; Jeschke, Sabine 2013: „Übertragbarkeit brettbasierter Planspiele ins Internet“; in: Jeschke, Sabine; Isenhardt, Ingrid; Hees, Frank; Henning, Klaus 2013: Automation, Communication and Cybernetics in Science and Engineering 2011/2012. Berlin / Heidelberg: Springer. S. 471 - 486.

Zeppelin Universität 2020: „Tipps für digitale Planspiele“. Online unter: [https://www.zu.de/studium-weiterbildung/lehr-und-lernformate/planspiellabor/news/2020\\_06\\_16\\_tipps\\_digitales\\_planspiel.php](https://www.zu.de/studium-weiterbildung/lehr-und-lernformate/planspiellabor/news/2020_06_16_tipps_digitales_planspiel.php) [letzter Zugriff: 14.06.2021].

## Selbstständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich diese Arbeit selbstständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln angefertigt habe und dass ich alle Stellen, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken oder dem Internet entnommen sind, durch Angabe der Quellen als Entlehnung kenntlich gemacht habe. Mir ist bewusst, dass Plagiate als Täuschungsversuch gewertet werden und im Wiederholungsfall zum Verlust der Prüfungsberechtigung führen können.

Fellbach, 28.09.2021

Ort, Datum

Unterschrift