



**Das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* als Form
synchronen Online-Unterrichts**

Margit Breckle, Schwedische Handelshochschule Hanken, Vaasa
& Ana Kühn Paz, Odense

Das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* als Form synchronen Online-Unterrichts

Margit Breckle, Schwedische Handelshochschule Hanken, Vaasa
& Ana Kühn Paz, Odense

Im vorliegenden Beitrag wird das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* als Form synchronen Online-Unterrichts im Bereich DaF präsentiert, das seit 2020 als Kooperation zwischen der Hanken School of Economics in Finnland und der Syddansk Universitet in Odense/Dänemark durchgeführt wird. Das Ziel des Beitrags ist es, das Design des Online-Planspiels mit Lernzielen, Ablauf und Arbeitsprozessen darzustellen. Zudem wird die Einbindung des Online-Planspiels in Kurse an den beteiligten Universitäten betrachtet und es werden Aufgabenstellungen und -bearbeitungen des Online-Planspiels illustriert. Vor dem Hintergrund des studentischen Feedbacks sowie Beobachtungen der Lehrkräfte diskutiert der Beitrag positive Aspekte eines solchen Online-Planspiels sowie Probleme und Herausforderungen, wobei auch Justierungen durch die Lehrkräfte thematisiert werden.

This paper presents the online simulation *Tourismusregion Fida* as a form of synchronous online teaching in German as a Foreign Language. The online simulation has been carried out since 2020 as a cooperation between Hanken School of Economics in Finland and Syddansk Universitet in Odense/Denmark. The aim of this paper is to present the design of the online simulation with its learning goals, course outline and work processes. In addition, the integration of the online simulation into courses at the participating universities is discussed and tasks and students' performances are illustrated. Against the background of student feedback and observations by the teachers, the paper focuses on positive aspects of such an online simulation as well as on problems and challenges. Adjustments by the teachers are also presented.

1. Einleitung

Bei Online-Planspielen geht es darum, dass Studierende im Rahmen eines Planspiel-Szenarios in synchronen Online-Meetings miteinander agieren, um vorgegebene Problemstellungen zu lösen. Dabei handelt es sich um eine Simulation beruflicher Kommunikation, kann doch in einem Deutschkurs berufliche Kommunikation lediglich in Annäherung abgebildet und trainiert werden. Das Ziel des vorliegenden Beitrags ist es, das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* zu präsentieren, das im Bereich DaF an der Hanken School of Economics in Finnland in Kooperation mit der Syddansk Universitet (SDU) in Odense/Dänemark entwickelt wurde und seit 2020 als Kooperation zwischen den beiden Universitäten durchgeführt wird. Das im vorliegenden Beitrag präsentierte Konzept könnte dabei als Impuls für den eigenen Unterricht dienen; auch eine Übertragung auf andere Sprachen ist denkbar.

Der vorliegende Beitrag ist wie folgt gegliedert: Nach einer Beschreibung der Hintergründe (Abschnitt 2) wird in Abschnitt 3 das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* präsentiert, wobei der Fokus auf Entwicklung und Design des Online-Planspiels (3.1), auf die Einbindung des Online-Planspiels in die Kurse der beteiligten Universitäten (3.2) sowie auf exemplarische Einblicke in das Online-Planspiel in Form von Aufgabenstellungen und -bearbeitungen (3.3) gelegt wird. In Abschnitt 4 wird das Feedback der Studierenden in den Mittelpunkt der Betrachtung gestellt, während in Abschnitt 5 die Beobachtungen und Justierungen der Lehrkräfte dargestellt werden. Ein Fazit (Abschnitt 6) schließt den Beitrag ab.

2. Hintergründe

Interkulturelle Online-Planspiele sind im deutschsprachigen Raum vor allem am Glocal Campus (früher: Intercultural Campus, vgl. z. B. Bolten 2010) entwickelt worden. Als Gemeinschaftsprojekt der Universitäten Jena, Weimar und Ilmenau hat der Glocal Campus, an dem derzeit 90 Hochschulen in 28 Ländern beteiligt sind, als Ziele, digital orientierte Fachbereiche international zu vernetzen, Interkulturalität zu initiieren und interkulturelle Kompetenz zu Hause bzw. virtuell zu fördern (vgl. Bolten 2021). Interkulturelle Online-Planspiele, die am Glocal Campus bzw. Intercultural Campus entwickelt wurden, sind beispielsweise *Interculture 2.0* (Bolten 2008), *Megacities* (Bolten 2015; vgl. auch Stang & Zhao 2020) und seit Neuestem *Bilangon* (vgl. Bolten 2021). In Bezug auf die von ihnen erprobten interkulturellen Online-Planspiele kommen Breckle & Geyer (2017) zu dem Schluss, dass diese zufriedenstellend funktionieren (vgl. z. B. auch Stang & Zhao 2020), aber dass sich hinsichtlich der Organisation und der Inhalte ein gewisses Entwicklungspotenzial offenbart. Zudem zeigt sich, dass die erprobten interkulturellen Online-Planspiele für Studierende mit Deutschkenntnissen auf dem GER-Niveau B1 (vgl. GER 2001: 35) sprachlich kaum zu bewältigen sind (vgl. Breckle & Geyer 2017).

Neben der Evaluierung der erprobten interkulturellen Online-Planspiele (Breckle & Geyer 2017) stellt auch das mittels Online-Befragung durchgeführte Projekt *Sprachen in der internationalen Geschäftskommunikation in Finnland* (LangBuCom; vgl. Breckle & Schlabach 2017, 2019) einen relevanten Hintergrund für die Entwicklung des Online-Planspiels *Tourismusregion Fida* dar. In Bezug auf Faktoren, die effizientes Kommunizieren in der internationalen Geschäftskommunikation begünstigen, kristallisieren sich

aus den Antworten der 211 Respondent/inn/en folgende fünf Bereiche als häufig genannte Gelingensfaktoren heraus: (i) Sprachkompetenz – wird am häufigsten genannt, (ii) interkulturelle Kompetenz, (iii) Zuhören und Verstehen bzw. Verständnis, (iv) konzises/prägnantes Kommunizieren sowie (v) Mut (vgl. Breckle & Schlabach 2019: 25–26).

Vor den dargestellten Hintergründen entstand die Idee zur Entwicklung eines Online-Planspiels, bei dem die genannten Gelingensfaktoren thematisiert und trainiert werden sollten und bei dessen Entwicklung zudem folgende Aspekte berücksichtigt werden sollten:

- Für die relevante Zielgruppe, d. h. Studierende mit Deutschkenntnissen entsprechend dem GER-Niveau B1 (oder höher), sprachlich zu meistern
- Möglichst intensives Training der sprachlich-kommunikativen Fertigkeiten der teilnehmenden Studierenden auf Deutsch
- Ein für die relevante Zielgruppe ansprechendes Szenario
- Durchführung des Online-Planspiels in vier gemeinsamen Spielrunden (= Online-Meetings) der beteiligten Universitäten
- Einbindung des Online-Planspiels in die normale Semester- und Stundenplanplanung der beteiligten Universitäten
- Verwendung einer Kollaborationssoftware, die neben den synchronen Online-Meetings per Videokonferenz auch die gemeinsame Arbeit an Dokumenten ermöglicht

3. Das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida*

3.1 Entwicklung und Design des Online-Planspiels

Vor den in Abschnitt 2 dargestellten Hintergründen wurde das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* unter Berücksichtigung der in Abschnitt 2 genannten sechs Aspekte entwickelt:

- Bei der Formulierung der Planspiel-Aufgaben wurde darauf geachtet, dass diese für Studierende mit Deutschkenntnissen entsprechend dem GER-Niveau B1 (oder höher) sprachlich zu bewältigen sind. Dies wurde im Pilotdurchlauf des Online-Planspiels im Jahr 2020 getestet.
- Das übergeordnete Ziel des Online-Planspiels *Tourismusregion Fida* ist es, dass die teilnehmenden Studierenden möglichst viel auf Deutsch kommunizieren. Um dies zu gewährleisten, wurde festgelegt, dass die synchronen Online-Meetings in mehreren parallelen Teams (mit jeweils max. sechs Studierenden) durchgeführt werden, die im Online-Planspiel selbstständig arbeiten und interagieren. Dabei setzen sich die Teams aus jeweils zwei bis drei sogenannten Mini-Teams (mit jeweils zwei bis drei Studierenden) zusammen. Damit unterscheidet sich das Online-Planspiel *Tourismusregion*

Fida in Bezug auf das übergeordnete Ziel und die Durchführung deutlich von interkulturellen Online-Planspielen, die beispielsweise vom Glocal Campus/Intercultural Campus entwickelt wurden (siehe Abschnitt 2).

- Als für die Zielgruppe ansprechendes Szenario wurde eines aus dem Bereich Tourismus gewählt (siehe unten). Das Szenario wurde durch eine Bachelorarbeit über die nordfinnische Tourismusdestination Luosto (Sarbach 2016) inspiriert.
- Aufgrund der Entscheidung, dass das Online-Planspiel in vier gemeinsamen Spielrunden (= Online-Meetings) durchgeführt wird, und aufgrund etwas unterschiedlicher Semesterzeiten an Hanken und an der SDU wurde festgelegt, dass das Online-Planspiel jeweils im zweiten Teil des Frühjahrssemesters, d. h. zwischen Mitte März und Anfang Mai, durchgeführt wird.
- Die Einbindung in die normale Semester- und Stundenplanplanung der beteiligten Universitäten beinhaltet, dass die Termine für das Online-Planspiel bereits im Oktober des Vorjahres festgelegt und die Unterrichtszeiten der beteiligten Kurse aufeinander abgestimmt werden. Zu berücksichtigen ist dabei auch die einstündige Zeitverschiebung zwischen Finnland und Dänemark.
- Für das Online-Planspiel wurde die an Hanken verwendete Kollaborationssoftware Microsoft Teams gewählt, wobei jedes Team in Microsoft Teams in einem getrennten Team arbeitet. Microsoft Teams ermöglicht den Teams dabei nicht nur die Kommunikation in den synchronen Online-Meetings, sondern auch das gemeinsame Arbeiten an Dokumenten und das Hochladen von Dokumenten. Für die Zeit des Online-Planspiels erhalten die SDU-Studierenden ein vorübergehendes Studienrecht für den Kurs an Hanken, so dass ihnen Microsoft Teams genauso vollumfänglich zur Verfügung steht wie den Hanken-Studierenden.

Als Lernziele für das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* wurden die Folgenden festgelegt: Die Studierenden sind in der Lage, in Online-Meetings auf Deutsch zu kommunizieren, vorgegebene Probleme in Kooperation mit anderen Studierenden zu lösen, Ideen zu entwickeln und diese argumentativ zu vertreten sowie relevante Kommunikationsprodukte (z. B. mündliche Präsentationen und Texte) auf Deutsch anzufertigen. Die Studierenden sollen auch in der Lage sein, ihr Handeln in interkulturellen Kommunikationssituationen zu reflektieren.

Im Rahmen des Online-Planspiels sollen insbesondere die sprachlich-kommunikativen Kompetenzen in Deutsch gefördert werden. Kommunikative Kompetenz wird dabei mit Faistauer (2010: 964) verstanden als Fähigkeit, in verschiedenen kommunikativen Situationen Äußerungen „adäquat zu verstehen und zu erzeugen“. Die Studierenden sollen ihre sprachlich-kommunikativen Fertigkeiten in Deutsch insbesondere durch folgende Aktivitäten verbessern und vertiefen: (i) Teilnahme an und Moderation von Online-Meetings, (ii) Mündliche Präsentation eines Unternehmens/einer Organisation und (iii) Verfassen einer Pressemitteilung. Darüber hinaus werden die sprachlich-kommunikativen Kompetenzen in Deutsch durch Übungen gefördert. Vor Beginn des Online-Plan-

spiels werden Redemittel für Besprechungen und Präsentationen behandelt, und vor dem zweiten Teil des Online-Planspiels werden – als Vorbereitung auf das Schreiben der Pressemitteilung – der Aufbau und sprachliche Mittel der Textsorte Pressemitteilung besprochen. Da es sich beim Online-Planspiel um eine internationale Zusammenarbeit handelt, spielt der Aspekt der interkulturellen Kompetenz ebenfalls eine Rolle für die Kommunikation der Studierenden. Interkulturelle Kompetenz wird dabei in Anlehnung an IK (o. J.) aufgefasst als situativ angepasste Interaktionsfähigkeit in wenig bzw. gar nicht vertrauten Kontexten, indem individuelles Wissen, Verhalten und Einstellungen auf diese neuen Kontexte transferiert werden. Auch die Reflexion des eigenen Handelns spielt in diesem Zusammenhang eine Rolle. Darüber hinaus sollen durch das Online-Planspiel auch sogenannte Schlüsselkompetenzen wie digitale, methodische und soziale Kompetenzen gefördert werden (vgl. auch Lozza et al. 2019).

Der Ablaufplan des Online-Planspiels *Tourismusregion Fida* sieht wie folgt aus (siehe Tab. 1):

Woche	Thema	Universität
1	Einführung	Hanken und SDU getrennt
2	Online-Meeting 1	Hanken + SDU
3	Online-Meeting 2	Hanken + SDU
4	Zwischenfazit	Hanken und SDU getrennt
5	Online-Meeting 3	Hanken + SDU
6	Online-Meeting 4	Hanken + SDU
7	Abschluss des Online-Planspiels und Fazit	Hanken und SDU getrennt

Tab. 1: Ablaufplan des Online-Planspiels *Tourismusregion Fida*

Wie in Tab. 1 zu sehen, umfasst das Online-Planspiel neben den vier gemeinsamen Spielrunden (= Online-Meetings) eine Einführung, ein Zwischenfazit und einen Abschluss, die an Hanken und an der SDU getrennt durchgeführt werden. Das getrennte Zwischenfazit ist dabei den unterschiedlichen Osterferienterminen an den beteiligten Universitäten geschuldet.

Das Online-Planspiel, das in der (fiktiven) Tourismusregion Fida spielt, geht von einem Szenario aus, in dem sich zwei bis drei Tourismusunternehmen (= Mini-Teams) zur Tourismusorganisation Fida (= Team) zusammenschließen, um die Tourismusregion Fida besser weiterentwickeln und vermarkten zu können. Das Ziel des Online-Planspiels ist es, dass die Teams am Ende des Online-Planspiels für einen (fiktiven) ausländischen Reiseveranstalter eine Präsentation halten, mit der sie diesen davon überzeugen, mit der Tourismusregion Fida langfristig zusammenzuarbeiten. In den vier gemeinsamen Spiel-

runden des Online-Planspiels (= Online-Meetings) interagieren die Studierenden in ihren Teams, um vorgegebene Probleme zu lösen. Es steht somit das aufgabenorientierte Lernen (*task based learning*, vgl. Ellis 2003) im Vordergrund. Die Aufgaben ermöglichen dabei, „kommunikativ in der Fremdsprache zu handeln, wobei die Korrektheit der Äusserungen als Ziel in den Hintergrund tritt“ (Thonhauser 2010: 10). Das Online-Planspiel kann zudem als eine Form problembasierten Lernens (PBL) beschrieben werden, bei der die Studierenden „in small groups in a self-directed, student-centered manner“ arbeiten und diskutieren, „with the teacher acting as facilitator of the group process“ (Rovers et al. 2018: 416). Die Geschichte um die Tourismusregion Fida entwickelt sich im Laufe des Online-Planspiels weiter; im Sinne des Scaffoldings (vgl. Gibbons 2015) erhöht sich dabei schrittweise der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben. Im zweiten Teil des Online-Planspiels werden die Studierenden mit komplexeren Situationen wie z. B. Krisenkommunikation konfrontiert sowie mit Situationen, die – wie z. B. das Sprechen vor Publikum – mehr Sicherheit erfordern.

Der Arbeitsprozess im Rahmen des Online-Planspiels stellt sich wie folgt dar (siehe Tab. 2):

Online-Meeting	Plenum	<i>Debriefing</i> inkl. Feedback und Reflexion	Voriges Online-Meeting; Hausaufgaben; sprachliche-kommunikative, methodische u. ä. Kompetenzen
		<i>Briefing</i>	Heutiges Online-Meeting
	Team*	<i>Gaming</i> (= Aufgaben)	Diskussionen ⇔ Entscheidungen und Kompromisse
Hausaufgaben	Mini-Team	Aufgaben	Ideen (= Vorbereitung auf das kommende Online-Meeting)
	Individuell	Reflexion	Lernjournal

Tab. 2: Arbeitsprozess im Online-Planspiel Tourismusregion Fida, * 4–5 Teams, bestehend aus jeweils 2–3 Mini-Teams.

Wie in Tab. 2 dargestellt, umfassen die synchronen Online-Meetings des Online-Planspiels die Phasen *Briefing*, *Gaming* (= Arbeit in den Teams) und *Debriefing* inkl. Feedback- und Reflexionsrunde (vgl. auch Fürstenau 2006). Zu Beginn der Online-Meetings findet im Plenum ein kurzes *Debriefing* zum vorigen Online-Meeting und zu den Hausaufgaben statt, bevor die Lehrkräfte in einer Feedback- und Reflexionsrunde verschiedene relevante – z. B. sprachlich-kommunikative oder methodische – Aspekte aus dem vorigen Online-Meeting thematisieren. Hierdurch soll die Erreichung der Lernziele – insbesondere die Förderung der sprachlich-kommunikativen Kompetenzen in Deutsch – zusätzlich unterstützt werden. Ferner werfen die Lehrkräfte in einem *Briefing*

einen Blick auf die sich anschließende Arbeit in den Teams. Die *Gaming*-Phase – d. h. die kommunikative Bearbeitung der Aufgaben in den Teams in Form von Diskussionen mit Entscheidungen – findet im zweiten Teil der Online-Meetings statt. Die Interaktion in den Teams erfolgt ohne konkrete Zeitvorgaben für einzelne Aufgaben, um keinen Zeitdruck zu erzeugen, der sich negativ auf die Kommunikation, vor allem bei Studierenden mit geringeren Deutschkenntnissen, auswirken könnte. Lediglich der Zeitrahmen ist mit max. 90 Minuten vorgegeben. Die *Gaming*-Phase zeichnen die Studierenden in ihren Teams jeweils auf, so dass sie im Nachhinein die Möglichkeit haben, sich die Diskussionen mit Entscheidungen noch einmal anzusehen und zu reflektieren (siehe auch Abschnitt 3.3). Im asynchronen Teil des Online-Planspiels („Hausaufgaben“) reflektieren die Studierenden individuell einerseits das durchgeführte Online-Meeting in ihrem Lernjournal; andererseits bereiten sie sich in ihrem Mini-Team anhand von Aufgaben auf das nächste Online-Meeting vor. Zusammengefasst lässt sich der Arbeitsprozess in den Mini-Teams und Teams wie folgt darstellen (siehe Abb. 1):

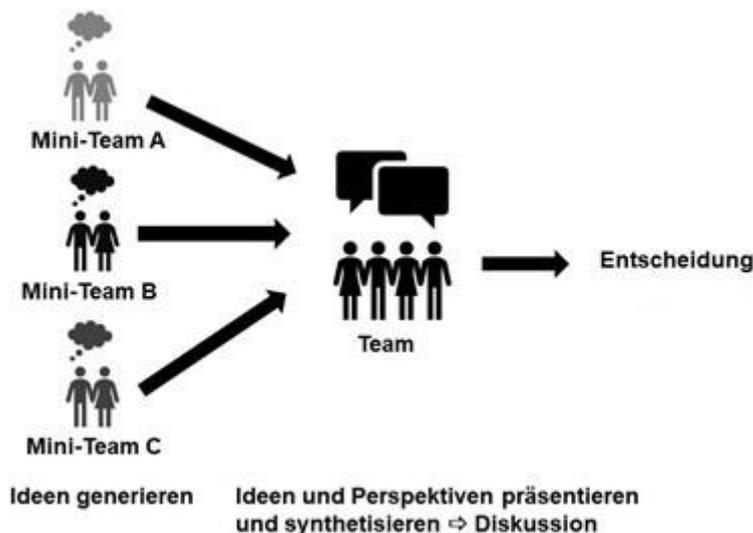


Abb. 1: Arbeitsprozess in den Mini-Teams und Teams

3.2 Einbindung des Online-Planspiels in Kurse an Hanken und der SDU

3.2.1 Einbindung an Hanken

An der Hanken School of Economics ist das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* sowohl in den Kurs *Interkulturelles Online-Planspiel* (vgl. IOP 2022) als auch in den Kurs *Interkulturelle Wirtschaftskommunikation* (vgl. IWK 2022) integriert, die beide im fakultativen Teil des Deutschcurriculums angeboten werden und Deutschkenntnisse entsprechend dem GER-Niveau B1 (oder höher) als Vorkenntnisse voraussetzen. Es

handelt sich dabei um campusübergreifende Online-Kurse am Zentrum für Sprachen und Wirtschaftskommunikation, die von Studierenden der beiden Hanken-Campus – d. h. in Helsinki und in Vaasa – belegt werden können. Von Hanken nehmen jeweils etwa zehn Studierende am Online-Planspiel teil.

Der siebenwöchige Kurs *Interkulturelles Online-Planspiel* umfasst einen studentischen Arbeitsaufwand von 53 Stunden (2 ECTS), wovon 14 Unterrichtsstunden auf Online-Unterricht und 39 Stunden auf Arbeit außerhalb des Unterrichts entfallen (vgl. IOP 2022). Die Lernziele für den Kurs wurden bei der Darstellung von Entwicklung und Design des Online-Planspiels in Abschnitt 3.1 bereits beschrieben. Die Kursleistungen umfassen die aktive Teilnahme am Online-Planspiel (inkl. Lernjournal) sowie eine abschließende schriftliche Reflexion. An Hanken werden insbesondere auch Studierende mit Deutschkenntnissen entsprechend dem GER-Niveau B1 ermutigt, am Kurs *Interkulturelles Online-Planspiel* teilzunehmen, so dass sie die Erfahrung machen können, dass die Kommunikation trotz weniger fortgeschrittenen Deutschkenntnissen gelingt (vgl. Gelingensfaktoren in Abschnitt 2).

Der 14-wöchige Kurs *Interkulturelle Wirtschaftskommunikation* umfasst einen studentischen Arbeitsaufwand von 107 Stunden (4 ECTS), wovon 28 Unterrichtsstunden auf Online-Unterricht und 79 Stunden auf Arbeit außerhalb des Unterrichts entfallen (vgl. IWK 2022). Neben den in Abschnitt 3.1 beschriebenen Lernzielen hat der Kurs das Lernziel, dass die Studierenden Kenntnisse über interkulturelle (Wirtschafts-)kommunikation auf Deutsch haben. Diese Kenntnisse sollen im ersten Teil des Kurses erworben und im zweiten Teil (Online-Planspiel) angewendet und reflektiert werden. Neben aktiver Teilnahme (inkl. Lernjournal) umfassen die Kursleistungen eine schriftliche Prüfung (für den ersten Teil des Kurses) sowie die mündliche Abschlusspräsentation des Online-Planspiels und eine abschließende schriftliche Reflexion (für das Online-Planspiel im zweiten Teil des Kurses).

Die Aufgabenstellung für die Lernjournals und für die abschließende schriftliche Reflexion unterscheidet sich zwischen den Kursen: Im Kurs *Interkulturelles Online-Planspiel* liegt der Schwerpunkt vor allem auf dem Lernen in sprachlich-kommunikativer Hinsicht, während im Kurs *Interkulturelle Wirtschaftskommunikation* der Fokus stärker auf interkulturelle Aspekte gelegt wird, wodurch eine Verbindung zum – eher theoretisch ausgerichteten – ersten Teil des Kurses hergestellt wird.

Das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* wird an Hanken bewusst in zwei verschiedenen Kursen angeboten, so dass Studierende die Möglichkeit haben, das Online-Planspiel ein zweites Mal zu absolvieren und dabei Aspekte, die beim ersten Mal vielleicht noch nicht so gut gelungen sind, zu verbessern.

3.2.2 Einbindung an der SDU

An der SDU ist das Planspiel in den Kurs *Tysk Organisationskommunikation 1* integriert, an dem Studierende im vierten Bachelorsemester der Kombinationsstudiengänge *Internationale Unternehmenskommunikation (IVK)* mit Deutsch sowie *Wirtschaft, Sprache und Kultur (Negot)* mit Deutsch teilnehmen. Die durchschnittliche Teilnehmerzahl liegt bei etwa 20 Studierenden. Hinsichtlich der sprachlichen Voraussetzungen gibt es keine Zulassungsbeschränkungen; im Durchschnitt entsprechen die Kompetenzen jedoch dem GER-Niveau B1. Neben Teilnehmenden mit geringeren Deutschkenntnissen gibt es auch deutsche Muttersprachler/innen. Letztere stammen oft aus der dänischen Minderheit in Schleswig-Holstein und kommen für das Studium nach Dänemark oder sie haben mindestens einen deutschen Elternteil und sind zweisprachig aufgewachsen.

Der dreizehnwöchige Kurs umfasst einen studentischen Arbeitsaufwand von 140 Unterrichtsstunden (5 ECTS), wovon 26 Stunden auf Präsenz- bzw. Online-Unterricht und 114 Stunden auf Arbeit außerhalb des Unterrichts entfallen. Die Vorbereitung und Durchführung des Planspiels nehmen mit sieben Sitzungen (siehe Abschnitt 3) etwa die Hälfte der Unterrichtssitzungen in Anspruch.

Der Kurs *Tysk Organisationskommunikation 1* dient als Einführung in kommunikationstheoretische Themen, die typischerweise in der internen und externen Kommunikation von Unternehmen und Organisationen vorkommen. Die Studierenden sollen nach Abschluss des Kurses in der Lage sein, entsprechende mündliche und schriftliche deutschsprachige Texte zu analysieren und zu produzieren, etwa Unternehmenspräsentationen, Pressemitteilungen oder Fachübersetzungen, aber auch andere digitale Kommunikation. Sie sollen die Fähigkeit erwerben, sich in entsprechenden Situationen adäquat auszudrücken und konstruktiv Kritik zu üben (vgl. TOK1 2022). Die Lernziele des Kurses decken sich nahezu vollständig mit jenen des Online-Planspiels, das daher eine gute Möglichkeit der praxisnahen Anwendung bietet.

Als Leistungsnachweis müssen die Studierenden im Laufe des Semesters vier Portfolioaufgaben erledigen, die sie nach einem Feedback überarbeiten können. In den letzten

beiden Jahren war dabei eine Aufgabe direkt aus dem Online-Planspiel übernommen (Abschlusspräsentation), während eine andere thematisch damit zusammenhing (Pressemitteilung). Von den Portfolioaufgaben müssen die Studierenden bisher nur drei von vier Aufgaben erfolgreich bearbeiten; sie können daher wählen, nur drei Aufgaben einzureichen, wenn sie damit rechnen, dass sie bei diesen drei Aufgaben den Anforderungen gerecht werden.

3.3 Aufgabenstellungen und -bearbeitung im Online-Planspiel – Beispiele

Zur Veranschaulichung des Online-Planspiels *Tourismusregion Fida* werden einige Einblicke in Aufgabenstellungen und Aufgabenbearbeitung gegeben. Zum einen stammen die Aufgaben aus verschiedenen Phasen des Online-Planspiels (Online-Meeting 1, 2 und 4); zum anderen werden die Aufgabenstellung und -bearbeitung des Lernjournals und der Abschluss-Reflexion in Auszügen exemplarisch dargestellt.

Im Online-Meeting 1 lernen sich die Hanken- und SDU-Studierenden in ihren Teams kennen und legen zu Beginn ihrer Zusammenarbeit die Regeln für ihr Team fest. Das Ziel dabei ist, dass die Studierenden eine Verbindlichkeit gegenüber ihrem Team und der Arbeit im Team aufbauen. Wie in der folgenden Aufgabenstellung zu sehen, findet sich zu Beginn der Aufgaben im Online-Planspiel jeweils ein kurzer Einführungstext zur Situierung der Aufgabe; zudem finden sich im Aufgabentext Wortschatzhilfen auf Englisch, die insbesondere den Studierenden mit geringeren Deutschkenntnissen das Verstehen der Aufgabe erleichtern sollen. Aspekte, die die Studierenden bei der Festlegung der Regeln für ihr Team besprechen, sind u. a. Sprachenwahl und Kommunikationswege, sie überlegen, wie das Team damit umgeht, falls ein Team-Mitglied aufhört und aus dem Online-Planspiel ‚verschwindet‘, und schließlich fangen die Studierenden an, erste Entscheidungen in Bezug auf die Ausgestaltung ‚ihrer‘ Tourismusregion Fida zu treffen:

Einige Entscheidungen zu Beginn...

Wie im Berufsleben kann es auch im Online-Planspiel bei der Arbeit im Team Herausforderungen (en. challenges) geben, die Sie als Team gemeinsam bewältigen (en. overcome). Mögliche Herausforderungen können zum Beispiel die Folgenden sein: technische Probleme, unterschiedliche Arbeitsweisen, unterschiedliche Deutschkenntnisse, unterschiedliches Engagement bei der Arbeit im Team, ...

Je besser Sie im Team kooperieren, desto besser wird das Ergebnis (en. result) **Ihres Teams sein. Versuchen Sie, ein gemeinsames Verständnis innerhalb Ihres Teams herzustellen** (en. establish a common understanding). Diskutieren/Besprechen Sie in Ihrem Team deshalb folgende Punkte:

Aufgaben:

[...]

2. Sprachenwahl

Welche anderen Sprachen – neben Deutsch – möchten Sie als Hilfe bei Kommunikationsschwierigkeiten in Ihrem Team benutzen? Warum?

3. Kommunikationswege

Normalerweise arbeiten Sie in Ihrem Team in Microsoft Teams zusammen (z. B. Online-Meetings). Welche anderen Kommunikationswege möchten Sie in Ihrem Team bei technischen Schwierigkeiten, Internetproblemen o. ä. benutzen? (z. B. Skype, E-Mail, Handy, WhatsApp, Facebook, Snapchat,...)

[...]

5. „Verschwunden“

Was machen Sie, wenn ein Mitglied Ihres Teams komplett aus dem Online-Planspiel „verschwindet“ (en. disappear) und nicht mehr erreichbar ist (en. no longer reachable)?

[...]

7. Ihre Tourismusregion Fida

Diskutieren und entscheiden Sie, wo Ihre Tourismusregion Fida liegt:

- In welchem (fiktiven?) Land/in welcher (fiktiven?) Region liegt Ihre Tourismusregion Fida?
- Wie ist dort das Klima (z. B. warm im Sommer, eher kühl im Sommer, eher warm im Winter, kalt im Winter, Schnee im Winter, ...)?
- Wie ist dort die Geografie (z. B. flaches Land, Berge, Wald, Meer, Seen, ...)?

Im Online-Meeting 2 geht es u. a. um die Erstellung einer Vision für die Tourismusregion Fida. Nachdem die Studierenden in ihren Mini-Teams die drei wichtigsten Zukunftsperspektiven ihres Unternehmens festgelegt haben, geht es in der in Abb. 2 dargestellten Aufgabe darum, innerhalb des Teams die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Zukunftsperspektiven der verschiedenen Unternehmen (Mini-Teams) zu diskutieren, um anschließend mögliche Ansätze für eine gemeinsame Entwicklung in der Tourismusregion Fida herauszustellen. Der folgende Screenshot (siehe Abb. 2) zeigt Teile der Aufgabenstellung und -bearbeitung:

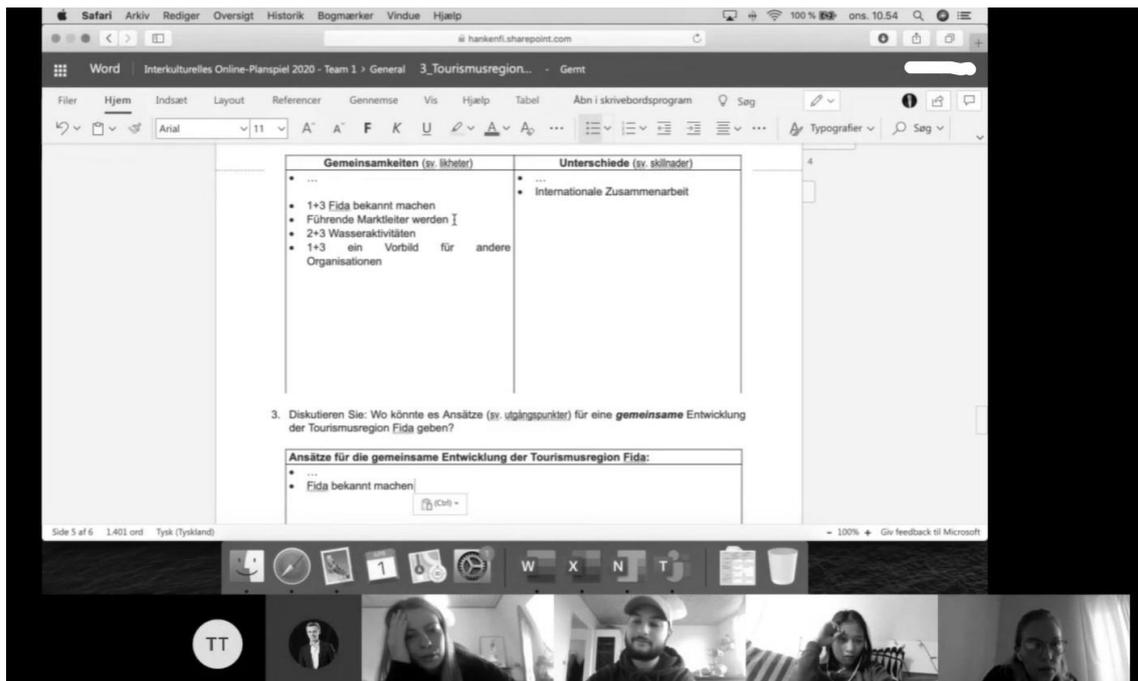


Abb. 2: Screenshot aus einem Online-Meeting

Wie in Abb. 2 zu sehen, diskutiert das Team während der *Gaming*-Phase Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Ideen der einzelnen Unternehmen (Mini-Teams), bevor das Team in Bezug auf Ansätze für die gemeinsame Entwicklung der Tourismusregion Fida Entscheidungen trifft (Aufgabe 3). Das Word-Dokument mit den Aufgabenstellungen, in dem auch die abgebildeten Tabellen bereits vorhanden ist, wird von den meisten Teams als Vorlage genutzt, an der sie gleichzeitig arbeiten.

Im Online-Meeting 4 bekommen die Studierenden als abschließende, das gesamte Online-Planspiel zusammenfassende Aufgabe, eine Präsentation für den Reiseveranstalter zu entwerfen, der eine langfristige Zusammenarbeit in Aussicht stellt. In ihrer Präsentation sollen die Studierenden das vorstellen, was sie im Rahmen des Online-Planspiels erarbeitet haben. Die Aufgabenstellung lautet dabei wie folgt:

Aufgabe:

Erstellen Sie Ihre **Präsentation (10 min)** für den Reiseveranstalter mit Hilfe einer Präsentationssoftware, z. B. PowerPoint. Ihre Präsentation soll dem Reiseveranstalter die Tourismusregion Fida vorstellen und sie soll ihn davon **überzeugen**, vermehrt zusammenzuarbeiten. Ihre Präsentation muss dabei **zumindest folgende Punkte** umfassen:

- Die Mitgliedsunternehmen der Tourismusorganisation Fida (Name, Produkte, Zukunftsperspektiven, ...)
- Neuer Name, Logo und gemeinsame Vision (Leitsatz) der Tourismusorganisation Fida
- Entwicklungsplan für die Tourismusregion Fida mit den drei (3) neuen Tourismusprodukten/-dienstleistungen

- Reaktionen auf den Zeitungsbericht¹ und mögliche Lösungen für die einzelnen Kritikpunkte

Der folgende Screenshot (siehe Abb. 3) zeigt exemplarisch einen Ausschnitt aus der Aufgabenbearbeitung der dargestellten Aufgabe. Er stammt aus der abschließenden Sitzung, die an Hanken und der SDU getrennt durchgeführt wird und in der die Abschlusspräsentationen der Teams gehalten werden²:



Abb. 3: Screenshot aus einer Abschlusspräsentation

Wie in Abb. 3 zu sehen, stellen die Studierenden die Tourismusorganisation Fida – hier mit dem neuen Namen *ActiFida* – und ihren Entwicklungsplan für die Tourismusregion vor, darunter auch das Unternehmenslogo und die Vision, die in den vorhergehenden Online-Meetings erarbeitet wurden.

Im Anschluss an jedes Online-Meeting sollen die Studierenden in einem Lernjournal ihren individuellen Lernertrag reflektieren. Die Aufgabenstellung für das Lernjournal des Kurses *Interkulturelles Online-Planspiel* lautet wie folgt (in Auszügen):

¹ Der Zeitungsbericht basiert auf einer Pressemitteilung, die den Entwicklungsplan für die Tourismusregion Fida mit den drei neuen Tourismusprodukten/-dienstleistungen präsentiert und die als Hausaufgabe nach Online-Meeting 3 verfasst wird.

² Die Abschlusspräsentationen werden dabei von den an den jeweiligen Teams beteiligten Mini-Teams an Hanken und an der SDU getrennt gehalten.

- [...] Was haben Sie im Online-Planspiel diese Woche gelernt? Geben Sie möglichst konkrete Beispiele.
- Was war gut?
- Was könnten Sie noch verändern/verbessern?

TIPP: Schauen Sie sich die Aufzeichnung Ihres Online-Meetings in Microsoft Teams an, bevor Sie Ihr Lernjournal schreiben.

Das folgende Zitat 1³ aus einem Lernjournal zeigt exemplarisch die Beantwortung der obigen Fragen nach dem Online-Meeting 4:

- (1) – Diese Woche habe ich gelernt einen Online-Meeting zu moderieren.
 – Wir haben die Aufgaben relativ flott zusammen verarbeitet und sind nicht zu lange stecken geblieben.
 – Ich könnte etwas genauer zuhören damit ich sicher verstehe was die anderen sagen. Und mich selbst auch verständlicher ausdrücken damit ich nicht so oft erklären muss, was ich genau meine. (Hanken_20_1⁴)

Wie in Zitat 1 zu sehen, gibt die/der Hanken-Studierende als Lernertrag den sprachlich-kommunikativen Bereich an, genauer gesagt, dass sie/er die Moderation eines Online-Meetings gelernt hat. Zitat 1 zeigt zudem, dass sprachlich-kommunikative Aspekte auch bei den anderen beiden Fragen des Lernjournals eine wichtige Rolle spielen, z. B. hier „genauer zuhören“ und sich „verständlicher ausdrücken“.

Abschließend werden noch ein Auszug aus der Aufgabenstellung der abschließenden Reflexion des Online-Planspiels sowie Auszüge aus der Aufgabenbearbeitung (siehe Zitate 2 und 3) präsentiert. Die Aufgabenstellung der abschließenden Reflexion lautet wie folgt (in Auszügen):

- [...]
- Wählen Sie in den Aufzeichnungen von Ihren Online-Meetings **zwei** Situationen aus:
 1. Situation, die für Sie persönlich **gut geklappt** hat (en. worked well)
 2. Situation, in der Sie noch etwas **verändern/verbessern** könnten
 - Geben Sie für beide Situationen das Datum (z. B. 6.4.) und den konkreten Zeitpunkt innerhalb der Aufzeichnung (z. B. 46 min 34 sec–48 min 45 sec) an.
 - Beschreiben Sie: Worum geht es jeweils in der Situation (en. what is the situation about)?
 - Erklären Sie: Warum hat die Situation für Sie persönlich gut geklappt (en. worked well)? Warum ist es eine Situation, in der Sie noch etwas verändern/verbessern könnten?
 - Was haben Sie in der jeweiligen (en. in each) Situation gelernt?
- Welche Fähigkeiten für das Arbeitsleben (en. skills for working life) haben Sie durch das Online-Planspiel erworben?

³ Die Zitate der Studierenden werden hier und im Folgenden in Originalschreibweise wiedergegeben.

⁴ Bei den Quellen der Zitate sind jeweils die Universität der Studierenden (Hanken bzw. SDU) und das Jahr (2020 bzw. 2021) sowie ggf. das Kürzel der Person (1, 2,...) angegeben. Anonyme Feedbacks und Kursevaluationen, die sowohl von Hanken- als auch von SDU-Studierenden ausgefüllt wurden, sind mit Hanken-SDU gekennzeichnet.

- Was war das Nützlichste, was Sie beim Online-Planspiel gelernt haben?
- Gibt es etwas, was Sie bei einem erneuten Online-Planspiel anders machen würden?
- [...]

Die beiden folgenden Zitate zeigen exemplarisch die Reflexion jeweils einer Situation im Online-Planspiel, die der/dem Studierenden zufolge gut geklappt hat (Zitat 2) bzw. in der sie/er noch etwas verändern/verbessern könnte (Zitat 3). Zitat 2 bezieht sich auf die Abschlusspräsentation, die im Screenshot in Abb. 3 dargestellt ist:

- (2) Ich wähle die Aufzeichnung vom 6.5.2020 (Zeit 7:30-20:00) als eine Situation die gut gelungen ist. In dieser Situation halten [Vorname] und Ich unsere Präsentation über die Organisation ActiFida. Ich finde diese Situation besonders, weil sie Zeigt was wir während des Kurser zustande gebracht haben. Ausserdem finde ich das unsere Präsentation als ganzes gut gelungen war und bin deshalb zufrieden mit der Präsentation. In der Situation habe ich gelernt dass Präsentation über Teams nicht so einfach sind zuhalten wie als wenn man sie vor einem Publikum in einem Klassenzimmer halten würde. Es ist nämlich schwer zuwissen ob der andere schon fertig ist mit seinem Teil, da man nicht die Körpersprache dess anderen lesen kann. (Hanken_20_2)

In Zitat 2 benennt die/der Studierende die aus ihrer/seiner Sicht gelungene Situation („Präsentation“) und erklärt, weshalb sie/er sie für gelungen hält („zustande gebracht“; „als ganzes gelungen“); dabei hätte sie/er jedoch detaillierter das eigene Handeln in dieser Kommunikationssituation reflektieren und beispielsweise auf Einzelaspekte eingehen können. Die/Der Studierende reflektiert anschließend jedoch etwas detaillierter, was sie/er in der Situation gelernt hat.

Zitat 3, in dem die/der Studierende eine Situation reflektiert, in der sie/er noch etwas verändern/verbessern könnte, bezieht sich auf dasselbe Online-Meeting wie Zitat 1:

- (3) Als nicht so gelungene Beispielsituation wähle ich das Meeting vom 28.4.2020 (15 min 45 sec bis 19 min 8 sec) aus. Ich war Moderator und meine Aufgabe war es das Gespräch und das Bearbeiten der Aufgaben zu leiten. Das Gespräch ging etwas langsam voran. Als eine Teilnehmerin einen Vorschlag gemacht hat, war ich darauf konzentriert den Gedanken aufzuschreiben und das Gespräch war eine längere Zeit lang leise. Ich habe es nicht so gut geschafft beide Tätigkeiten gleichzeitig auszuführen. Ich hätte zum Beispiel meinen Text und die Formulierungen laut vorlesen können, sodass die anderen Teilnehmer mit einbezogen wären. Beim durchschauen der Videos habe ich gemerkt, dass manche meiner Fragen etwas zu „abrupt“ sind. Zum Beispiel frage ich was *profit* auf deutsch ist und gehe nicht direkt auf die Vorschläge der Teilnehmer ein. In der Situation war ich etwas überlastet und es ist interessant meine Reaktionen im Nachhinein zu sehen. Ich sollte mich in der Zukunft mehr darauf konzentrieren auf die Kommentare der Anderen zu reagieren. Ich hätte als Moderator die anderen Teilnehmer auch besser mit einbeziehen sollen. (Hanken_20_1)

In Zitat 3 beschreibt die/der Studierende mit „das Gespräch war längere Zeit lang leise“ und „manche meiner Fragen etwas zu ‚abrupt‘“ gleich zwei Aspekte, die sie/er bei

ihrer/seiner Moderation des Online-Meetings als weniger gut gelungen empfindet. Sie/er erklärt auf Basis der Aufzeichnung, was die weniger gelungenen Situationen verursacht hat („nicht so gut geschafft beide Tätigkeiten gleichzeitig auszuführen“; „etwas überlastet“) und reflektiert anschließend, was sie/er in diesen Situationen kommunikativ verändern/verbessern könnte. Zitat 3 zeigt, dass die Aufzeichnung der Online-Meetings und das nochmalige Durchschauen der Aufzeichnung den Studierenden eine gute Möglichkeit bietet, das eigene Handeln in den jeweiligen Kommunikationssituationen noch einmal zu reflektieren. Wie die Zitate 2 und 3 illustrieren, legen die Studierenden bei der Reflexion den Fokus weniger auf mögliche interkulturelle Aspekte, sondern reflektieren eher das eigene kommunikative Handeln an sich. In den Online-Meetings meistern die Studierenden zwar i. d. R. die interkulturelle Kommunikation, doch stellt die Reflexion ihres Handelns in interkulturellen Kommunikationssituationen eine Herausforderung dar, die von den Studierenden nur teilweise bewältigt wird. Das Lernziel der interkulturellen Kompetenz wird somit nur teilweise erreicht.

4. Feedback der Studierenden

Im vorliegenden Abschnitt wird das Feedback der Studierenden dargestellt, das in positive Aspekte (siehe Abschnitt 5.1) sowie Probleme und Herausforderungen (siehe Abschnitt 5.2) gegliedert wird. Das studentische Feedback basiert dabei auf verschiedenen Quellen wie Lernjournalen, mündlichen und schriftlichen Feedbacks sowie Kursevaluationen, die teils während der Online-Planspiele und teils nach Abschluss derselbigen erhoben wurden. Da das Feedback der Hanken- und der SDU-Studierenden – von Einzelaspekten abgesehen – dieselben Aspekte aufgreifen, werden diese im Folgenden gemeinsam dargestellt.

4.1 Positive Aspekte

Das Feedback zum Online-Planspiel fällt seitens der Studierenden insgesamt sehr positiv aus. Die Studierenden betonen dabei vor allem die Fortschritte im sprachlich-kommunikativen Bereich. Häufig wird zudem thematisiert, dass man in den kleinen Teams mehr Mut hat, auf Deutsch zu kommunizieren (siehe Zitate 4 und 5):

- (4) Ich habe gelernt, schneller auf Deutsch zu sprechen und zu reagieren. Ich habe mehr Mut zuzusprechen als letzte Woche (Hanken_20_1)
- (5) Nach dem Kurs fällt es mir leichter Deutsch zu verstehen und es ist weniger kraftraubend (Hanken_20_2)

Die Rückmeldungen der Studierenden lassen darauf schließen, dass es im Online-Planspiel gelingt, die sprachlich-kommunikativen Kompetenzen der Studierenden in Deutsch zu fördern, und dass die Studierenden die sprachlich-kommunikativen Lernziele – z. B. in Online-Meetings auf Deutsch kommunizieren und relevante Kommunikationsprodukte auf Deutsch anfertigen (siehe Abschnitt 3.1) – i. d. R. erreichen. Ebenfalls als positiv heben die Studierenden die Förderung der sozialen Kompetenzen hervor. Auf die Frage, was ihnen beim Online-Planspiel gut gefällt, antworten die meisten „Neue Leute zu treffen/Kennenlernen“ und „Smalltalk“ (SDU_20, Hanken-SDU_21). Im Hinblick auf die methodischen Kompetenzen äußern sich viele Studierende positiv über „Die Zusammenarbeit in der Gruppe“ und die „andere Art von Unterricht“ mit der Möglichkeit, „kreativ“ und „selbständig“ zu arbeiten (SDU_20), siehe auch Zitat 6:

- (6) Ich habe neue Menschen kennengelernt. [...] Ich finde es besonders Gut dass wir Studenten sehr selbständig an der Aufgabe arbeiten durften und in eigenem Tempo herranschreiten konnten. Ausserdem fand ich es sehr Schön neue Kontakte zuknüpfen und mit Gleichgesinnten an einem Projekt zuarbeiten. [...] Ich habe auch meine Fähigkeit mit anderen zu Kommunizieren weiterentwickelt. (Hanken_20_3)

Ein weiterer Punkt, der von den Studierenden als positiv hervorgehoben werden, ist die Förderung der digitalen Kompetenzen, wie Zitat 7 illustriert:

- (7) Die Digitale Aspekte war auch etwas neues in Deutschunterricht und ich fühle jetzt das ich Microsoft Teams gut benutzen kann ,auch in eine berufliche Situation (Hanken_20_4)

4.2 Probleme und Herausforderungen

Im vorliegenden Abschnitt werden nun die von den Studierenden wahrgenommenen Probleme und Herausforderungen präsentiert. So wird als problematisch empfunden, wenn die Zusammenarbeit in einzelnen Teams nicht wie gewünscht gelingt, etwa, wenn Teilnehmende oder Mini-Teams vereinzelt nicht beim Online-Meeting anwesend sind oder ihre Aufgaben nicht erledigen. Dies sorgt insbesondere bei denjenigen für Frustration, die für den Kurs eine möglichst gute Note bekommen wollen und deren Team-Mitglieder aber nicht die gleichen Ambitionen haben (siehe Zitat 8):

- (8) Am Anfang, an die Termine wo ich teilgenommen habe, haben wir auch gut gearbeitet, und alle aufgaben geschafft. Ich habe aber nicht dieses Gefühl zum Schluss mehr gehabt. Ich kann auch nicht genau sagen wieso, aber ich glaube, dass alle diese Präsentation nicht so ernst aufgenommen haben. Weil deutsch mein Nebenfach ist, wollte ich natürlich eine höhere Note bekommen, und habe gemerkt, dass es dadurch vielleicht Unterschiede in Motivation gab. (Hanken_21_1)

Zitat 8 legt nahe, dass es in hohem Maße von einer gelungenen Zusammenarbeit und einer entsprechenden Motivation der Teilnehmenden abhängt, ob das Online-Planspiel als erfolgreich bzw. gelungen angesehen wird. Es zeigt sich, dass sich die Schwächen der digitalen Gruppenarbeit im Online-Planspiel großenteils mit den Schwächen der analogen Gruppenarbeit (vgl. z. B. Metz-Göckel 2013: 12–13) decken. Die unterschiedliche Verbindlichkeit im Hinblick auf die Erfüllung der Aufgaben muss auch im Zusammenhang mit den unterschiedlichen Prüfungsformen an Hanken und an der SDU gesehen werden, da an der SDU bisher die vierte Portfolioaufgabe – die Abschlusspräsentation des Online-Planspiels – nicht obligatorisch war (siehe Abschnitte 3.2.2 und 5).

Ein anderer problematischer Aspekt, der in den studentischen Feedbacks vereinzelt zutage tritt, ist, dass für einzelne Studierende das Ziel des Online-Planspiels – trotz entsprechender Informationen – nicht ersichtlich wird und dass sie deshalb mit dieser Art des Unterrichts wenig anfangen können (siehe Zitat 9):

(9) Not sure what the point was or what i should use it [das Online-Planspiel, Anm. M. B. und A. K.-P.] for. (Hanken-SDU_20)

Diese Aussage findet sich teils in Kombination mit der Auffassung, dass man bei einzelnen Aufgaben, z. B. der Erstellung eines Firmenlogos, „nichts“ (Hanken-SDU_21) – d. h. nichts Kommunikatives auf Deutsch – lernt, auch wenn z. B. das Firmenlogo anschließend im Team auf Deutsch beschrieben und erläutert wird.

Weitere Bereiche, die die Studierenden gelegentlich kommentieren, sind organisatorischer Ablauf und Aufgabenstellung. Dabei zeigt sich zum einen, dass die Struktur mit Mini-Teams, Teams und Plenum für einige – zumindest im ersten Online-Meeting – „verwirrend“ ist (Hanken-SDU_21). Zum anderen wird von einzelnen Studierenden bemängelt, dass *Debriefing* und *Briefing* seitens der Lehrkräfte zu Beginn der Online-Meetings zu umfangreich seien.

Die beiden abschließenden Aspekte betreffen lediglich einzelne SDU-Studierende bzw. einzelne Hanken-Studierende: So schätzen von der SDU am Online-Planspiel teilnehmende Muttersprachler/innen des Deutschen den Lernertrag des Online-Planspiels nicht immer sehr hoch ein, da sie der Auffassung sind, dass die als Lernziel angegebene Förderung der sprachlich-kommunikativen Kompetenzen in Deutsch sie als Muttersprachler/innen nicht betrifft. Umgekehrt empfinden es einzelne Hanken-Studierende als Herausforderung, mit SDU-Studierenden zu kommunizieren, deren Deutschkenntnisse sie im Vergleich zu den eigenen als besser einschätzen. Dies fordert in Einzelfällen den

Gelingensfaktor Mut heraus (siehe auch Zitat 1). Sind mehrere Team-Mitglieder eher still, kann sich dies gelegentlich erschwerend auf die Zusammenarbeit auswirken.

5. Beobachtungen und Justierungen seitens der Lehrkräfte

Im vorliegenden Abschnitt stehen die Beobachtungen der Lehrkräfte im Mittelpunkt der Betrachtung, wobei auch die auf den Beobachtungen sowie auf dem studentischen Feedback basierenden Justierungen des Online-Planspiels dargestellt werden.

Aus Sicht der Lehrkräfte ist das Szenario des Online-Planspiels um die Tourismusregion Fida sehr gelungen. Das offene Setting ermöglicht sehr unterschiedliche Ideen in den einzelnen Teams, und die selbstständige Arbeit der Studierenden in den (Mini-)Teams funktioniert insgesamt gut.

Bei der Entwicklung des Online-Planspiels fiel die Wahl auf die Kollaborationssoftware Microsoft Teams, da es hier möglich ist, nicht nur Dokumente hochzuladen und gemeinsam zu bearbeiten, sondern auch die Online-Meetings der einzelnen Teams aufzuzeichnen. So können die Lehrkräfte einen Einblick in die Arbeit der Studierenden erhalten und bei Bedarf – z. B. wenn eine Aufgabenstellung missverstanden wird – korrigierend eingreifen. Aus diesem Grund ist es wichtig zu betonen, dass die (Mini-)Teams ihre in den Online-Meetings erstellten Materialien stets in ihrem Team in Microsoft Teams hochladen und ihre Online-Meetings aufzeichnen. Da sich gezeigt hat, dass die Reflexion des Lernens und das Schreiben des Lernjournals für die Studierenden teilweise eine Herausforderung darstellen, werden diese darauf hingewiesen, dass sie sich die Aufzeichnungen ihrer Team-Sitzungen erneut anschauen können (siehe auch Abschnitt 3.3). Insgesamt hat sich Microsoft Teams als nützlich und sehr gut geeignet für das Online-Planspiel erwiesen. Auf mögliche Updates mit ggf. Änderungen in den Teams-Funktionen sollte man jedoch gefasst sein.

Es hat sich auch gezeigt, wie wichtig es ist, gleich zu Beginn des Online-Planspiels zu betonen, wie entscheidend die Mitarbeit *aller* im Team ist. So thematisieren die Lehrkräfte die Gelingensfaktoren (siehe Abschnitt 2), wobei insbesondere der Faktor *Mut* hervorgehoben wird, da dieser oft ausschlaggebend dafür ist, dass die Kommunikation auf Deutsch mit zunächst unbekanntem Studierenden gelingt.

Außerdem hat sich als sehr hilfreich erwiesen, dass die Studierenden bereits im Online-Meeting 1 die ‚Spielregeln‘ ihres Teams festlegen, z. B., welche anderen Kommunika-

tionskanäle zusätzlich zu Microsoft Teams genutzt werden können und wer die Moderation des jeweiligen Online-Meetings übernimmt. Die Übernahme der Rolle als Moderator/in war bisher fakultativ; seit 2022 ist die Übernahme einer Moderation in einem Online-Meeting obligatorisch, damit mehrere Studierende diese Rolle trainieren.

Da die Verbindlichkeit in den Teams voneinander abweichen kann, ist seit 2022 zudem eingeführt worden, dass die Aufgaben des Online-Planspiels von den Studierenden zwei Tage vor dem nächsten Online-Meeting in Microsoft Teams hochgeladen werden. Dies soll sicherstellen, dass alle im Team darauf basierend weiterarbeiten können.

Aufgrund der Beobachtungen der Lehrkräfte im Online-Planspiel werden in der Reflexionsphase im Plenum des Online-Meetings u. a. sprachlich-kommunikative Aspekte des vorigen Online-Meetings thematisiert. Dabei wird auch auf Redemittel eingegangen, die die Studierenden in bestimmten Situationen verwenden können, z. B. wenn man in der Diskussion auf eine Frage der Moderatorin/des Moderators nicht antworten kann. Zudem ist wichtig, den deutschen Muttersprachler/innen deutlich zu machen, dass das Trainieren sprachlich-kommunikativer Kompetenzen nicht nur die berufsrelevante Kommunikation auf Deutsch, sondern auch das adäquate Kommunizieren mit Nicht-Muttersprachler/innen umfasst, damit auch diese einen Lernertrag für sich erkennen.

Da bisher nicht alle SDU-Studierenden die Abschlusspräsentation als Portfolioaufgabe gehalten haben, ist die Prüfungsordnung an der SDU seit 2022 dahingehend geändert worden, dass die SDU-Studierenden nun alle vier Portfolioaufgaben – also auch die Abschlusspräsentation des Online-Planspiels – machen und erfolgreich bearbeiten müssen.

Auf die Kritikpunkte der Studierenden haben die Lehrkräfte darüber hinaus mit weiteren Justierungen reagiert. Die größte Herausforderung dabei ist die Abwägung, wie viele Informationen den Studierenden präsentiert werden sollten, so dass die Aufgaben verständlich sind, ohne dass das Unterrichtsmaterial unübersichtlich wird. So wird etwa die Struktur des Online-Planspiels zu Beginn des ersten Online-Meetings mithilfe einer ergänzenden Grafik (siehe Abb. 1) verdeutlicht. Zudem gehen die Lehrkräfte zu Beginn der Team-Phase in jedes Team, um eventuelle Fragen zu klären. Daneben verzichten die Lehrkräfte ab Online-Meeting 2 auf Informationen, die als bekannt vorausgesetzt werden können, z. B. technische Informationen zum Starten der Aufzeichnung der Team-Meetings. Dadurch haben die Studierenden mehr Zeit für die Teamarbeit. Für die Zukunft wird außerdem die Erstellung von kurzen Videos mit Anweisungen für die einzelnen

Aufgaben im Online-Planspiel erwogen, die sich die Studierenden – falls notwendig – anschauen könnten.

6. Fazit

Als Fazit lässt sich feststellen, dass das Online-Planspiel *Tourismusregion Fida* als Form synchronen Online-Unterrichts vor allem die sprachlich-kommunikativen Fertigkeiten in Deutsch fördert und ab dem GER-Niveau B1 zu meistern ist. Aus studentischer Sicht werden als positive Aspekte vor allem die Fortschritte im sprachlich-kommunikativen Bereich, das Kennenlernen anderer Studierender und die andere – kreative und selbstständige – Art von Unterricht hervorgehoben, während vor allem die gelegentlich vorkommende unterschiedliche Verbindlichkeit einzelner Team-Mitglieder bei der Bearbeitung der Aufgaben als problematisch empfunden wird. Für eine gelungene Durchführung des Online-Planspiels und Einbindung in die beteiligten Kurse hat sich eine enge Zusammenarbeit zwischen den Lehrkräften als sinnvoll erwiesen. Da das Online-Planspiel an sich und die Zusammenarbeit zwischen den beteiligten Universitäten gut funktionieren, hat es 2022 bereits zum dritten Mal stattgefunden.

Bibliographie

- Bolten, Jürgen (2008) *InterCulture 2.0. Ein internetbasiertes interkulturelles Planspiel*. Jena: Universität Jena.
- Bolten, Jürgen (2010) Das Internet als Basis transnationalen und interkulturellen Lernens. Der „Intercultural Campus“ als Beispiel. *Das Wort. Germanistisches Jahrbuch Russland* 2010, 13–28.
- Bolten, Jürgen (2015) *Megacities. Ein virtuelles interkulturelles Planspiel*. Jena: Universität Jena.
- Bolten, Jürgen (2021) *Interkulturelles Lernen / interkulturelle Bildung im Kontext von digitaler Bildung*. Vortrag. IB Kongress, 28.5.2021. Link: https://kongress.ib.de/fileadmin/user_upload/storage_ib_redaktion/IB_Kongress/Pr%C3%A4sentationen/2105Frankfurt_IB_Webinar_Ik_Lernen_digital_1_Bolten.pdf (22.6.2022)
- Breckle, Margit; Geyer, Klaus (2017) *Interkulturalität erfahrbar machen: Online-Planspiele im anwendungsorientierten Deutsch-Studium*. Vortrag. XVI. Internationale Tagung der Deutschlehrerinnen und -lehrer, Freiburg / Fribourg/Schweiz, 4.8.2017.
- Breckle, Margit; Schlabach, Joachim (2017) Stimmen zu Mehrsprachigkeit in finnischen Unternehmen: Ausgewählte Ergebnisse der LangBuCom-Studie. In: Nicole Keng; Anita Nuopponen; Daniel Rellstab (Hrsg.) *Voices*. Vaasa: VAKKI Publications, 29–40.

- Breckle, Margit; Joachim Schlabach (2019) Zum Deutschbedarf in finnischen Unternehmen: Ausgewählte Ergebnisse der LangBuCom-Studie. In: Mia Raitaniemi; Hanna Acke; Irmeli Helin; Joachim Schlabach; Christopher M. Schmidt; Doris Wagner; Jana Zichel-Wessalowski (Hrsg.) *Die vielen Gesichter der Germanistik: Die finnische Germanistentagung 2017*. Frankfurt/Main: Peter Lang, 15-30.
- Ellis, Rod (2003) *Task-Based Language Learning and Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Faistauer, Renate (2010) Die sprachlichen Fertigkeiten. In: Hans-Jürgen Krumm; Christian Fandrych; Britta Hufeisen; Claudia Riemer (Hrsg.) *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch*. 1. Halbband. Berlin/New York: de Gruyter, 961-969.
- Fürstenau, Bärbel (2006) Planspiel und Simulation. In: Arnold, Karl-Heinz (Hrsg.) *Handbuch Unterricht*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 317-322.
- GER (2001) = Europarat Rat für kulturelle Zusammenarbeit (Hrsg.) *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin: Langenscheidt.
- Gibbons, Pauline (2015) *scaffolding language scaffolding learning. Teaching English Language Learners in the Mainstream Classroom*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- IK (o. J.) = *Interkulturelle Kompetenz* (o. J.). Link: <http://ikkompetenz.thueringen.de/i-2/> (22.6.2022)
- IOP (2022) = *Interkulturelles Online-Planspiel*. (2022). Link: <https://sisu.hanken.fi/student/courseunit/shh-cu-22234288-20180801> (22.6.2022)
- IWK (2022) = *Interkulturelle Wirtschaftskommunikation* (2022). Link: <https://sisu.hanken.fi/student/courseunit/shh-cu-22464550-20210801> (22.6.2022)
- Lozza, Daniela; Daniel von Felten; Christian Coenen (2019) *COIL Collaborative Online International Learning*. Link: <https://blog.zhaw.ch/lehren-und-lernen/coil-collaborative-online-international-learning/> (22.6.2022)
- Metz-Göckel, Hellmuth (2013) Gruppenarbeit und ihre Gefahren. *Journal Hochschuldidaktik* 1–2/2013, 11-14.
- Rovers, Sanne; Geraldine Clarebout; Hans H. C. M. Savelberg; Jeroen J. G. van Merriënboer (2018) Improving student expectations of learning in a problem-based environment. *Computers in Human Behavior* 87 (2018), 416-423.
- Sarbach, Nicole (2016) *Zertifizierung als nachhaltige Tourismusdestination: Marktchance und Differenzierung für Luosto (Finnisch Lappland)*. Bachelorarbeit. HES-SO Valais/Wallis.
- Stang, Alexandra; Qian Zhao (2020) Gestaltung virtueller kollaborativer Teamarbeit am Beispiel des Planspiels Megacities. Konsequenzen für die Moderation aus deutsch-chinesischer Perspektive. *interculture journal* 19/33, 27–43. Link: <http://www.interculture-journal.com/index.php/icj/article/view/381> (22.6.2022)
- Thonhauser, Ingo (2010): Was ist neu an den Aufgaben im aufgabenorientierten Fremdsprachenunterricht? Einige Überlegungen und Beobachtungen. *Babylonia* 3/2010, 8–16. Link: http://babylonia.ch/fileadmin/user_upload/documents/2010-3/Baby2010_3thonhauser2.pdf (22.6.2022)
- TOK1 (2022) = Tysk Organisationskommunikation 1 (2022). Link: <https://odin.sdu.dk/sitecore/index.php?a=searchfagbesk&bbcourseid=H280008101-1-F21&lang=en> (22.6.2022)

Kurzbiographie

Margit Breckle arbeitet als Lektorin für Deutsch an der Hanken School of Economics in Vaasa/Finnland. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Unterrichtsforschung Deutsch als Fremdsprache, Sprachbedarfsanalysen, interkulturelle Wirtschaftskommunikation und Medienlinguistik. Neuere Veröffentlichungen:

2021. Sprachenwahl und Sprachkenntnisse zukünftiger Ökonomen in Finnland: Am Beispiel der Hanken School of Economics in Vaasa.

2020. Informelle Sprachmittlung in der Geschäftskommunikation: Von Forschungsergebnissen zur Entwicklung eines Unterrichtsmoduls.

2020. mit Joachim Schlabach. Zum Deutschbedarf in finnischen Unternehmen: Ausgewählte Ergebnisse der LangBuCom-Studie. E-Mail-Adresse: margit.breckle@hanken.fi

Ana Kühn Paz arbeitet als (externe) Lehrkraft an der Syddansk Universitet (SDU) in Odense/Dänemark. Sie hat mehrjährige Erfahrung im Unterrichten von Deutsch als Fremdsprache und im Bereich Wirtschaftsdeutsch, sowohl an Universitäten als auch an privaten Sprachschulen. E-Mail-Adresse: anapaz@sdu.dk

Schlagwörter

Online Lehren & Lernen, Unterrichtspraxis, Kursstruktur