

DANIELA STEINKE

Zeitmanagement - eine pastorale Kompetenz?! Ideenentwicklung und Beschreibung eines digitalen Produktes

Zusammenfassung

Pfarramtliche Aufgaben erfordern zunächst eine solide theologische Ausbildung, um Kernaufgaben und spezifische Schwerpunkte im jeweiligen Arbeitsfeld (z.B. Gemeindepfarramt) erfüllen zu können. Darüber hinaus sind jedoch auch allgemeine praxisrelevante Implikationen wie beispielsweise die Autonomie in Zeit- und Aufgabenmanagement notwendig. Derartige Herausforderungen umfassen beispielsweise eine planvolle Strukturierung von Tätigkeiten, deren zeitliche Organisation und sinnvolle vorrangige Bearbeitung, Aspekte der eigenen Rollenklärung gerade auch im Hinblick auf eine mögliche Work-Life-Balance.

Der vorliegende Beitrag möchte den Aspekt des Zeitmanagements und der Priorisierung von Aufgaben im Rahmen der universitären Ausbildung von Pfarrerinnen und Pfarrern aufgreifen und bemüht sich um die Entwicklung einer entsprechenden digitalen Spiel-Idee. Darin sollen die Teilnehmer den pfarramtlichen Alltag und seine organisatorischen Anforderungen spielerisch kennen lernen. Neben einer näheren Beschreibung des Spielkonzepts, den damit verbundenen Lehr-Lernzielen und der Darstellung von Gestaltungselementen soll auch ein didaktisches Einsatzszenario in universitären Lehrkontexten bedacht werden.

1. Projektidee

Während des Studiums der Evangelischen Theologie (Abschluss Diplom bzw. 1. Kirchliches Examen) gibt es kaum berufspraktische Perspektiven, die die theoretische Ausbildung an den Universitäten mit dem Vikariat, d.h. der Vorbereitungszeit auf die Berufsphase verknüpfen. Einige wenige Ansatzpunkte finden sich im Bereich *Praktische Theologie*: So wird auf die Examenspredigt zum Ende des Studiums nicht nur in Form von Schreibübungen vorbereitet, sondern die eigene Predigt bewusst auch in einem gottesdienstlichen Rahmen inkl. Verlesung der Predigt von der Kanzel oder dem Rednerpult vorgetragen. Im Bereich Seelsorge werden gelegentlich Exkursionen in die unterschiedlichen Arbeitsbereiche der sog. Spezialseelsorge (z.B. Feuerwehrseelsorge, Krankenhausseelsorge) organisiert.

Weitgehend unberücksichtigt bleiben jedoch Aspekte der Gemeindeleitung/Gemeindeentwicklung (kybernetische Kompetenzen), obgleich sie

mit der zunehmenden Professionalisierung des Pfarrberufs seit den 1970er Jahren und den aktuellen Strukturveränderungen in den einzelnen Landeskirchen, Kirchenkreisen sowie Gemeinden vor Ort immer wichtiger werden.¹ Viele Gemeindepfarrer² sehen als größte Herausforderung ihrer alltäglichen Arbeit das eigene Zeitmanagement und den Umgang mit gegebenen Ressourcen in verschiedenen Bereichen an.³

Entsprechend setzen an dieser Stelle auch die Auswahlverfahren einiger Landeskirchen zur (teilnehmerbegrenzten) Übernahme ins Vikariat an. So rückt nicht mehr die göttliche Berufung zum Pfarrer in den Vordergrund, sondern vielmehr das handwerkliche Können und die professionelle Kompetenz. In Assessment-Centern werden neben fachlich-theologischer Eignung nun auch stärker sog. kybernetische Kompetenzen von selbstorganisierter Arbeitsweise, zielgerichtetes Handeln und die damit verbundenen Aspekte des Zeitmanagements sowie der Priorisierung von Aufgaben und Tätigkeiten betrachtet.⁴

Zu dieser alltagspraktischen Facette der Pfarrer-Rolle möchte ich die Idee eines digitalen Produktes entwickeln, bei dem das *Goal-Based-Scenario*⁵ als Rahmenkonzept dienen soll. Eingebettet in eine fiktive, aber doch alltagsnahe Gemeindesituation sollen die Studierenden pfarramtliche Aufgaben und Tätigkeiten termingerecht bearbeiten und sich selbst angesichts der zunehmenden Arbeitsverdichtung organisieren lernen.

Wesentliche Aufgabe im Spiel ist es dabei die einzelnen Tätigkeiten des Pfarrers zeitlich strukturieren zu lernen. Hierfür müssen einerseits inhaltlich-formale Aspekte der Aufgaben und persönlichen Aspekte des Pfarrers Beachtung finden, andererseits verschiedene Arbeitstechniken des Zeitmanagements berücksichtigt werden. *Die eine richtige Zeitplanung* für alle Pfarrer wird es im Spiel (und im tatsächlichen Leben) nicht geben, vielmehr muss jeder Spieler lernen, seine Zeitressourcen im Auge zu behalten und fakultative Aufgaben ggf. auch mal ablehnen. Entsprechend sinnvoll und wichtig ist es für sich individuell sinnvolle Strategien des Zeitmanagements zu entwickeln. Scheinbar nebenher werden so Problemlöse- und Entscheidungsfähigkeit sowie Kompetenzen in der Gestaltung und Beurteilung trainiert.

¹ Vgl. beispielsweise Magaard, Gothart; Nethöfel, Wolfgang (Hgg.), *Pastorin und Pastor im Norden*, Berlin 2011 oder Rohnke, Andreas, *Pfarrberuf heute - Typologien pastoraler Berufsgestaltung: Eine empirisch-theologische Studie zur Ausdifferenzierung des Pfarrberufs*, Frankfurt am Main 2009.

² Um die Lektüre zu erleichtern, verwende ich lediglich die männliche Schreibweise. Weibliche Personen sind dabei immer jeweils mitgedacht.

³ Vgl. Welsch, Matthias, *Pastorale Arbeitszeit - eine Selbsterfahrung*, in: Becker, Dieter; Dahm, Karl-Wilhelm, Erichsen-Wendt, Friederike (Hgg.), *Arbeitszeiten im heutigen Pfarrberuf - Empirische Ergebnisse und Analysen zur Gestaltung pastoraler Arbeit*, Frankfurt am Main 2009, 241-267.

⁴ Vgl. *Evangelische Kirche von Westfalen* (Hg.), *Kirche mit Zukunft*, Bielefeld 2001, 50.

⁵ Goal-Based-Scenario nach Reinmann: Vgl. Reinmann, Gabi, *Instruktionsdesign - Kontextdesign - Aufgabendesign*, in: Dies., *Blended Learning in der Lehrerbildung: Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen*, Lengerich³ 2008, 204f.

Im Hinblick auf die gewählte Story besteht die Zielgruppe zunächst einmal aus Theologie-Studierenden, die das Berufsziel Pfarrer haben und sich nach ihrem 1. Theologischen Examen eventuell einem Assessment-Center ihrer Landeskirche stellen müssen, um in die zweite Ausbildungsphase (Vikariat) übernommen zu werden. Das Zeitmanagement-Spiel scheint mir jedoch auch für andere Studierende der Evangelischen Theologie sowie Studierende anderer Fächer, sofern sie am Zeitmanagement in kirchlichen Kontexten interessiert sind, reizvoll und attraktiv zu sein. Theologische Inhalte werden allenfalls auf einer sehr oberflächlichen Ebene thematisiert. So muss beispielsweise für die sonntägliche Predigt ein Themenschwerpunkt gesetzt werden, um die Aufgabe „Predigt vorbereiten“ erledigen zu können. Im Vordergrund stehen vielmehr Arbeitstechniken der Zeitplanung und die Berücksichtigung individueller Arbeitsweisen.

2. Konzeptbeschreibung

Der Spieler arbeitet in einer virtuellen Kirchengemeinde, in die er kurzfristig und in den laufenden Betrieb hinein versetzt worden ist. Durch spielinterne E-Mail, Post, Telefon und persönliche Begegnungen (z.B. Besuch an der Haustür) wird der Spielende mit verschiedenen planbaren und spontanen Tätigkeiten bzw. Anforderungen konfrontiert, die er zeitlich strukturieren muss. Neben dem Umfang der Tätigkeiten gilt es auch die Vor-/Nachbereitungszeiten sowie notwendige Absprachen (z.B. Lieder für den Gottesdienst an Küster und Organist mitteilen) zu berücksichtigen. Dabei kann deren Bearbeitung wie beispielsweise die Erstellung der sonntäglichen Predigt zwar vorab in die Arbeitswoche integriert werden, muss jedoch nicht vollständig kalkulierbar sein. So wird für die Predigterarbeitung per Zufallsgenerator eine Zeit zwischen 3 bis 5 Stunden in Rechnung gestellt.

Ausgangssituation:

Der Vorgänger hat einen chaotischen und übervollen Terminkalender hinterlassen, bei dem mehrere Termine zeitgleich liegen, kein einziger freier Tag in der Woche existiert und z.T. ineffektive Zeitplanungen bei einzelnen Aufgaben sichtbar werden. Ungelesene Nachrichten stapeln sich im Posteingang und E-Mail-Postfach, die Anruferliste im Telefon ist lang.

Im Mittelpunkt des Spielgeschehens steht das Büro des Pfarrers (siehe Abbildung 1), in dem alle Fäden zusammen laufen und von dem aus der Alltag (zeitlich) gemanagt wird. Uhrzeit und Terminkalender sind also stets im Blick zu behalten, aber auch der Energielevel der Spielfigur sollte beachtet werden.

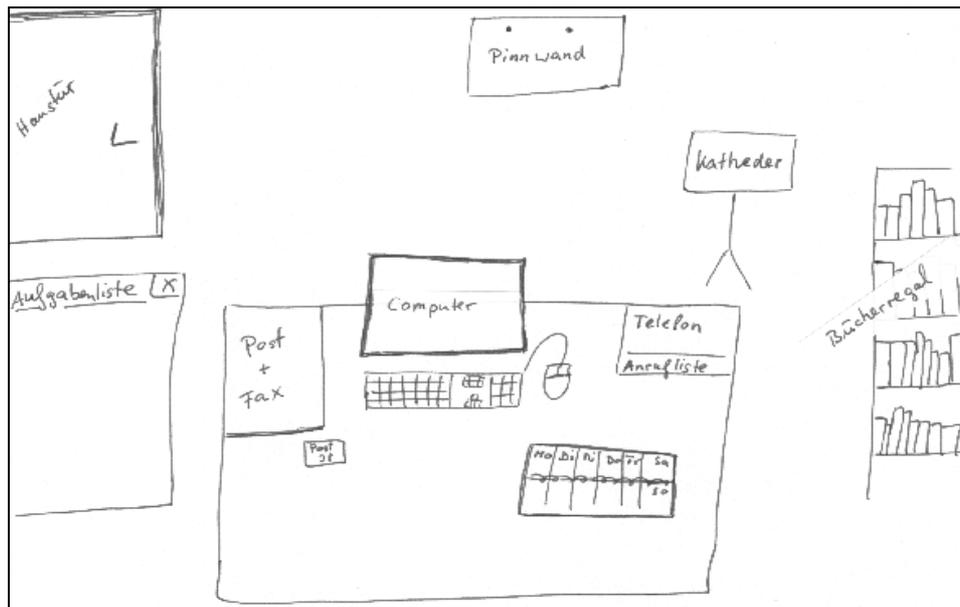


Abbildung 1: Virtuelles Büro (ohne Spielfigur und Bedienungsfläche)

Entsprechend sitzt der Spieler in seiner Rolle als Pfarrer am virtuellen Schreibtisch und bedient den Computer (Gemeindebrief schreiben, E-Mails), das Telefon (inkl. Anrufliste für den Rückruf), bearbeitet den Eingangskorb mit Post und Faxen (Rechnungen, Predigtvorschlag, Werbung), schreibt Erinnerungszettel (Post-Its) und ggf. Notizen für die Pinnwand und verwaltet den Tischkalender. Der Tischkalender kann übrigens durch Anklicken vergrößert werden. Darüber hinaus stehen ihm ein Katheder (zur Predigtvorbereitung) und ein Bücherregal (Auswahl der Gottesdienstlieder, Vorbereitung des Religionsunterrichts, etc.) zur Verfügung.

Im Hintergrund des Bürozimmers ist eine Tür sichtbar. Dort können einerseits Besucher, also Mitglieder der Gemeinde oder auch Mitarbeiter wie z.B. der Organist, Küster/Hausmeister anklopfen und Fragen oder Bitten äußern. Andererseits kann der Spieler in seiner Rolle als Pfarrer durch die Tür auch verschiedene andere Orte in seiner Gemeinde (siehe Abbildung 2) aufsuchen, um Aufgaben zu erfüllen, bestimmte Sachverhalte abzuklären oder seinerseits einen unverbindlichen Besuch abzustatten (siehe Tabelle 1).

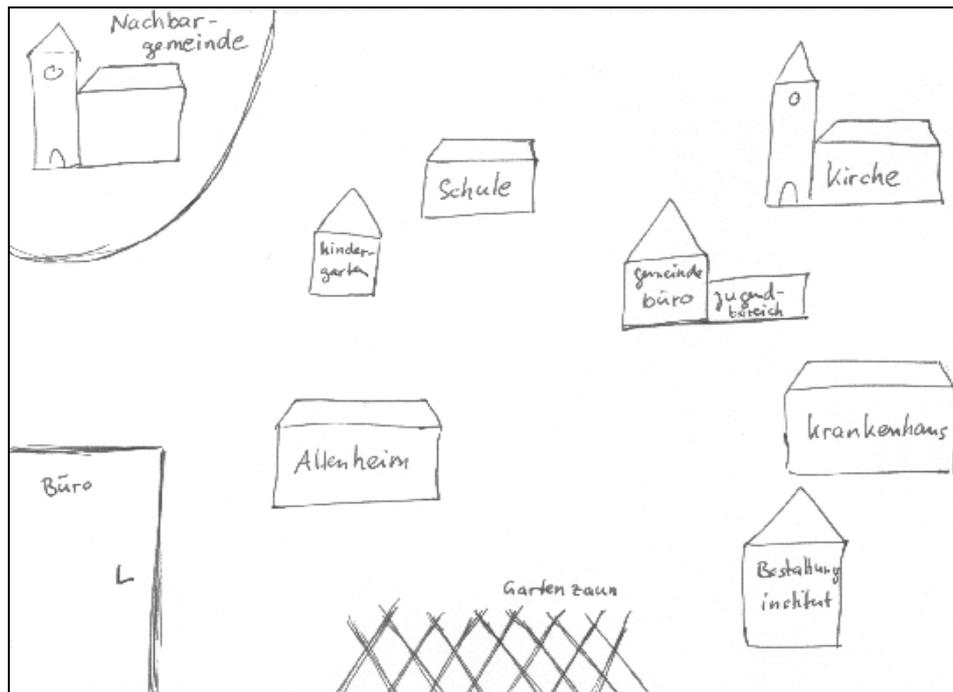


Abbildung 2: Andere Orte in der Kirchengemeinde

Diese anderen Orte sind nicht so detailreich dargestellt wie das virtuelle Büro des Pfarrers als zentraler Ort. Hier erscheinen lediglich die für das Gespräch relevanten Personen vor einem passenden Hintergrundbild. Das Gespräch ist gelenkt, bietet jedoch mehrere Wahlmöglichkeiten für die Gesprächsanteile des Pfarrers, so dass aus je drei Gesprächsvarianten (zwischen Small-Talk und geschäftlichen Interessen) gewählt werden kann.

Ort	Mögliche Aufgabe/n
Gartenzaun (kann vor jedem Ortswechsel dazwischen geschoben werden)	Gespräch am Gartenzaun
Altenheim	Besuchsdienst
Bestattungsinstitut	Beerdigung vorbereiten/Trauergespräch
Gemeindebüro (nur Mo-Do 9-12 Uhr)	Rechnungen bezahlen fertigen Gemeindebrief abgeben tlw. Kontakt zum Küster
Jugendbereich	Konfirmandenunterricht Jugendarbeit tlw. Kontakt zum Küster
Kindergarten	Kirchviertelstunde Kontakt zu Mitarbeitern

Schule	Religionsunterricht Beginn des Schuljahres Kontakt zu Lehrern
Kirche	Gottesdienst; Taufe, Hochzeit, Beerdigung Kontakt zum Organisten tlw. Kontakt zum Küster
Krankenhaus	Krankenbesuch Nottaufe
Nachbargemeinde	Kollege besuchen → Tipps & Ratschläge Pfarrer vertreten

Tabelle 1: Orte und mögliche Aufgaben

Der Dialog findet prinzipiell schriftlich statt, wird jedoch zusätzlich vertont. Wahlweise kann auch ein kurzes Video eingebunden sein (z.B. Gespräch an der Hecke).

Besonders bei den Gesprächssituationen wird deutlich, dass der Hauptfokus dieses Spiels im zeitlichen Management der pfarramtlichen Aufgaben besteht. Darüber hinaus sollte die persönliche Komponente (Small Talk) jedoch nicht dauernd vernachlässigt werden (= schneller sinkender Energielevel). Gleichwohl birgt eine ausgewählte Small-Talk-Einheit für die Zeitplanung des Pfarrers Chancen und Risiken in sich: So kann der Gesprächspartner u.U. neue Arbeitsaufträge an den Pfarrer richten („Besuchen sie doch mal Frau XY im Krankenhaus“) oder ihm Aufgaben abnehmen („Ich besuche morgen meine Tante im Krankenhaus. Soll ich für Sie Frau XY im Krankenhaus besuchen?“). Wichtig ist mir dabei, dass der Spieler diese zusätzliche Aufgabe mit Blick auf seinen Terminkalender annehmen oder ablehnen kann.

Das Spiel ist in einen festen Rhythmus von Tagen und Wochen strukturiert. Der (Arbeits-)Tag kann von 8-20 Uhr dauern. In dieser Zeit kann der Spieler beliebig viele Arbeitsaufträge bearbeiten. Spätestens um 20 Uhr wird der Arbeitstag beendet und jede Arbeit sofort unterbrochen. Nun muss ein Arbeitstag nicht (immer) 12 Stunden dauern, vielmehr kann der Spieler (und sollte es gelegentlich) den Tag vorher beenden. Die Begrenzung der wöchentlichen Arbeitszeit auf 40 Stunden/Woche bei sieben möglichen Arbeitstagen stellt eine der Lernziele dar (siehe Kapitel 3). Die Nichtbeachtung einer Arbeitszeitbegrenzung wird am Energielevel und der Miene der Spielfigur visualisiert (siehe Abbildung 3).

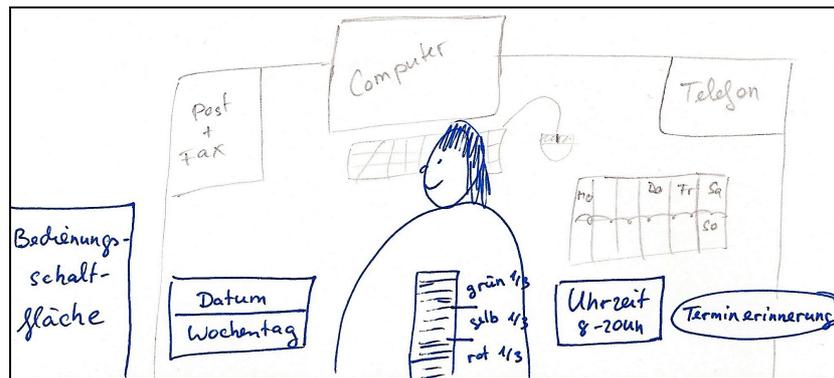


Abbildung 3: Spielfigur und Tag-/Uhrzeit-Anzeige

Der Energielevel sinkt in Maßen auch über den Tagesverlauf, erhöht sich bei ausreichend langen Erholungsphasen (über Nacht) jedoch auch wieder. Sollte die Energielevel-Anzeige ignoriert werden und schließlich auch ihren letzten (roten) Strich verlieren, legt das Spiel eine Zwangspause (Rest des angebrochenen Tages plus Folgetag) ein.

Zum Ende einer jeden Woche erhält der Pfarrer eine kompakte Darstellung (angeordnet im Wochenkalender zzgl. Aufgabenlisten) seiner wahrgenommenen Termine und erledigten Aufgaben. Zusätzlich beinhaltet der wöchentliche Bericht eine Auflistung der bisher unerledigten Anfragen und Arbeitsaufträge (ggf. mit den Bearbeitungsfristen). Diese unerledigten Aufgaben können nun per Drag & Drop in den Wochenkalender auf dem Schreibtisch, als Erinnerungs-Post-Its an den Computerbildschirm oder an die Pinnwand gezogen werden.

Für das Spielszenario kann ein beliebiger Zeitrahmen von 1 bis 12 Spielmonaten ausgewählt werden. Zum Ende des Zeitrahmens wird der Spieler darauf hingewiesen, dass sein Spielszenario mit dem gewählten Zeitraum nun beendet ist und eine Umwandlung in ein zeitlich unbegrenztes Spiel möglich ist. Das Spiel mit seinen Zeitmanagement-Aufgaben ist folglich kein in sich abgeschlossenes Projekt, sondern kann prinzipiell beliebig lange gespielt werden. Eine Unterbrechung des Spielverlaufs ist jederzeit möglich, wobei die Spielereinstellung und der aktuelle Spielstand gespeichert werden.

Zusätzlich muss ein Schwierigkeitsgrad gewählt werden:

- *leicht* - keine unvorhergesehenen Besuche an Haustür/Gartenzaun; keine zusätzlichen Aufgaben bei Besuchen in anderen Räumen; wenig Post und E-Mails
- *mittel* - unvorhergesehene Besuche an Haustür/Hecke; zusätzliche Aufgaben bei Besuchen in anderen Räumen; mehr Post und E-Mails
- *schwer* - zusätzliche Berücksichtigung des Kirchenjahres mit stressigen Phasen, besonders rund um Ostern, Weihnachten (d.h. viele Andachten/Gottesdienste, zusätzliche Termine)

Darüber hinaus erhält die Figur des Pfarrers ein minimales Profil durch die Festlegung eines Namens, des Geschlechts und der Kategorie „besonders aktiv ...“ (morgens 8-12 Uhr, mittags 12-16 Uhr oder nachmittags 16-20 Uhr).

Bisher unerwähnt geblieben ist die in der linken unteren Ecke des Bildrandes dauernd eingeblendete Bedienungsschaltfläche. Sie beinhaltet benannte Buttons zu folgenden Funktionen:

- Speichern
- Beenden
- Lautstärke
- Anleitung zu den Spielfunktionen (Orientierung im Spiel)

Neben der eher technisch orientierten Anleitung zu den Spielfunktionen kann der Spieler sich Tipps und Anregungen für sein Zeitmanagement einholen. Dafür genügt die Kontaktaufnahme mit dem Kollegen (Zeitmanagement-Experte) in Form eines persönlichen Besuchs oder auch telefonisch. Dieser Pfarrer berichtet immer wieder aus seinem beruflichen Alltag und stellt so unterschiedliche Strategien zum Zeitmanagement vor. Gerade bei den niedrigeren Schwierigkeitsgraden geht die Kontaktaufnahme vom Kollegen aus, d.h. er ruft gelegentlich an oder kommt vorbei, um sich über Zeitplanung und Arbeitsorganisation im pfarramtlichen Alltag zu unterhalten.

3. Lehr-Lernziele

Das vorgestellte Spiel ist konzipiert worden, um die Spieler für die eigene Kompetenz des Zeitmanagements zu sensibilisieren. In einem geschützten Bereich kann vor dem eigentlichen Berufseinstieg eine nur zeitliche Organisation und Planung von pfarramtlichen Aufgaben vorgenommen werden. Die fachlich-inhaltlichen und auch sozialen Anforderungen werden dabei weitestgehend ausgeblendet. Mit der bewussten Simplifizierung der alltagsnahen Spielsituation findet zugleich eine besondere Fokussierung auf den Faktor Zeit statt.

Ein übergeordnetes Lernziel ist entsprechend die Entwicklung von Ansätzen eines individuellen Zeitmanagements, das Wünsche und Bedürfnisse des jeweiligen Arbeits- und Lebensstils (Work-Life-Balance) berücksichtigt. Dabei gilt es zu entdecken, dass es *das eine Zeitmanagement* mit eindeutig richtigen und falschen Lösungswegen nicht gibt. Vielmehr soll der Spieler Strukturen seiner eigenen (zeitlichen) Planung von Arbeitsaufträgen entdecken und individuelle Handlungsspielräume im scheinbar oft fremd-gesteuerten Arbeitsalltag bemerken und für sich nutzen lernen.

Bei einer näheren Betrachtung der Lernziele kristallisieren sich verschiedene Aspekte heraus, die neben der kognitiven insbesondere auch die affektiven

Dimensionen betreffen. Eine präzise Abgrenzung der einzelnen Lernziele voneinander ist aufgrund der engen Verknüpfung miteinander kaum möglich.

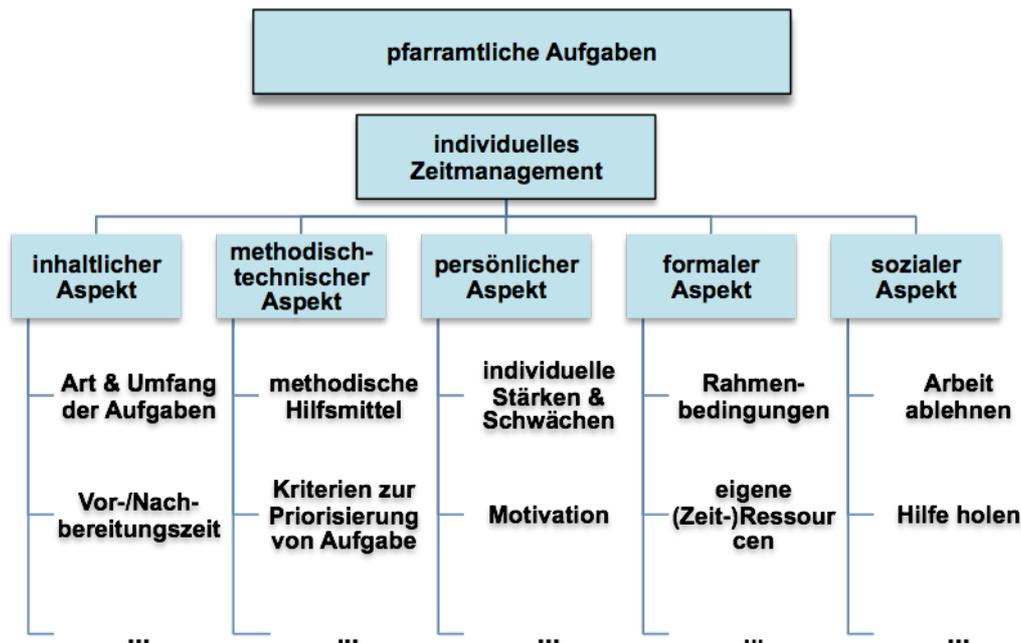


Abbildung 4: Unterschiedliche Aspekte des Zeitmanagements

Inhaltlicher Aspekt:

Vielfältige Tätigkeiten und Termine des Pfarrers sollen zunächst einmal in ihrer Komplexität und Fülle wahrgenommen werden. Dazu gehört es auch den Umfang der Aufgaben richtig einschätzen zu können und ggf. notwendige Vor-/Nachbereitungszeit in der zeitlichen Planung mit zu berücksichtigen. Wie organisiere ich die Vorbereitungszeit von bestimmten Terminen? Wo kann ich sie in meinem Tagesablauf sinnvoll integrieren?

Methodisch-technischer Aspekt:

Konfrontiert mit einem Einstiegsproblem (übevoller Terminkalender mit teilweise zeitgleichen Terminen) führt das anfängliche Aufräumen des Terminkalenders bereits zu einer ersten Systematisierung der Tätigkeiten. Im Zuge dessen entdeckt der Spieler ähnliche Aufgaben bzw. Aufgabentypen und lernt zwischen regelmäßigen Anforderungen (mit/ohne Vorbereitungszeit) und einmaligen, vielleicht sogar kurzfristigen Aufgaben zu differenzieren. Bei der Suche nach einer für sich selbst möglichst effektiven Organisation der alltäglichen Anforderungen entwickelt der Spieler zugleich Kriterien zur Gewichtung und Priorisierung von Aufgaben. Unterstützt wird die Suche nach dem eigenen Lösungsweg durch die Möglichkeiten unterschiedliche Methoden und Strategien des Zeitmanagements kennen zu lernen und diese unmittelbar im Spiel auszuprobieren.

Persönlicher Aspekt:

Neben dem gezielten Einsatz verschiedener Arbeitstechniken des Zeitmanagements ist eine Reflexion des eigenen Arbeitsstils sowie auch die Berücksichtigung eigener Stärken und Schwächen (fachlich, motivational) im Hinblick auf die Zeitplanung unerlässlich. Welche Aufgaben erledige ich gerne und (intrinsisch) motiviert? Was fällt mir leicht und erfordert wenig(er) Mühe? Zu welcher Tageszeit arbeite ich besonders effektiv und konzentriert?

Formaler Aspekt:

In diesem Zusammenhang ist es wichtig auch einen Blick auf die Rahmenbedingungen des Arbeitsalltages zu werfen. Welche regelmäßigen Termine bestehen? Gibt es begrenzte Zeitfenster, in denen ich bestimmte Mitarbeiter oder Kollegen nur kontaktieren kann (z.B. begrenzte Öffnungszeiten des Gemeindebüros)?

Darüber hinaus sollte der Spieler frühzeitig den Umfang seiner Zeitressourcen kennen lernen und einer zu großen dauerhaften Belastung vorbeugen. Von Anfang an kann es daher sinnvoll sein tägliche bzw. wöchentliche Arbeitszeiten sowie freie Tage festzusetzen, um den Umfang der Arbeitszeit bewusst zu begrenzen. Habe ich an jedem Tag Termine und Aufgaben zu erledigen? Muss das so sein oder existieren für mich auch Handlungsspielräume?

Sozialer Aspekt:

Für eine gelingende Work-Life-Balance spielen auch soziale Aspekte eine wesentliche Rolle. In wie weit lassen sich kooperative Momente in die Zeitplanung integrieren? Können einige Tätigkeiten gemeinsam im Team und mit geteilter Arbeit erledigt werden? Habe ich genug freie Zeitressourcen, um diese Aufgaben auch noch zu bearbeiten oder den Kollegen in der Nachbargemeinde zu unterstützen?

Die Intensität des Lernprozesses kann durch die Einbettung des Lernspiels in ein didaktisches Szenario, das unbewusste Entscheidungen des Einzelnen thematisiert, kritisch reflektiert und diskutiert, wesentlich erhöht werden. Eine Sensibilisierung für das Thema zeitliche Strukturierung der Arbeitsanforderungen sowie erste Lösungsansätze im individuellen Zeitmanagement sind durch die produktive Leistung, die das Spiel den Teilnehmern abverlangt jedoch gegeben.

4. Erläuterung der Gestaltungselemente

Als Rahmenkonzept habe ich die Idee eines *Goal-Based Scenarios*⁶ gewählt, d.h. der Spieler erhält, eingebettet in eine interessante Rahmengeschichte, einen realistischen Auftrag (Zeitmanagement pfarramtlicher Aufgaben), den er ausgehend von seiner Rolle (als Pfarrer) erfolgreich bearbeiten soll. Die Ausgangssituation (virtuelle Pfarrgemeinde) gestaltet sich sehr komplex und kann vom Spieler noch nicht unmittelbar zum Spielbeginn gänzlich erfasst werden.

Die Benutzerführung des Spiels ist jedoch intuitiv, so dass ohne viele Anmerkungen zu Aufbau und Funktionen das Szenario gestartet werden kann.

Die Aufgabenformen bearbeitet der Spieler in erster Linie alleine vom virtuellen Büro aus, wobei er bei einigen Tätigkeiten Kontakt zu anderen Spielfiguren aufnimmt. Diese weiteren Mitspieler sind alle computergestützt. Im Kontakt mit ihnen erhält der Spieler alle relevanten Informationen zur Auftragsbearbeitung. Da ihre Reaktionen für den Spieler nur teilweise kalkulierbar sind, beeinflussen sie den Spielverlauf und stellen ggf. eine zusätzliche Herausforderung in der Zeitplanung dar. Die Kontaktaufnahmen erfolgen im Rahmen des Computerspiels schriftlich, wobei der Spieler jeweils aus zwei bis drei Auswahlätzen wählen und so sein Anliegen vorbringen kann. Ergänzt werden diese schriftlichen Dialoge gelegentlich durch auditive und audio-visuelle Sequenzen: Der Dialog wird zusätzlich vorgelesen, ein Gespräch am Gartenzaun wird durch ein Video ersetzt.

Im Spielverlauf nun gilt es weitere mitspielende Figuren (Rollen) und neue Orte innerhalb der virtuellen Gemeinde spielerisch zu entdecken. Entsprechend kommt dem Prinzip *learning by doing* bei der zeitlichen Organisation der pfarramtlichen Aufgaben eine große Bedeutung zu. Da es keinen korrekten Lösungsweg bei der Bearbeitung der Zeitmanagement-Probleme gibt, führt eine individuelle Erkundung von Lösungsstrategien über intuitives Gestalten der Arbeitswoche (Vorwissen reaktivieren), neue Methoden ausprobieren, Vorgehensweisen (für sich) wieder verwerfen, Tipps erfragen etc. zum Ziel. Darüber hinaus ist es jederzeit möglich sich Tipps und Anregungen zu einem effektivem Zeitmanagement beim Pfarrkollegen einzuholen.

Eine tutorielle Betreuung des Spielers gehört nicht zum Bestandteil des Spieles. Sie könnte ggf. in einem didaktischen Szenario integriert werden.

Steuernde und kontrollierende Aktivitäten des Spielers stehen bei der Handlungsorientierung im Spiel im Vordergrund, d.h. es geht im Wesentlichen nicht um fachlich-inhaltliche Aufgaben, sondern vielmehr um Management-Techniken unter Berücksichtigung sozialer Kontakte in der Gemeinde. Gestärkt werden so Handlungskompetenzen bzgl. einer individuellen zeitlichen Organisation und

⁶ Vgl. Reinmann, Gabi, Instruktionsdesign - Kontextdesign - Aufgabendesign, in: Dies., Blended Learning in der Lehrerbildung: Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen, Lengerich³ 2008, 204f.

selbstständigen Arbeitsweise.⁷ Besonders bei den Kontaktaufnahmen wird deutlich, dass der Spieler in einem beschränkten Handlungsspielraum agiert und die fachlich-inhaltliche Komponente der jeweiligen Aktivität dabei ihre Relevanz verliert. Entsprechend würde ich das Zeitmanagement-Spiel eher einer kognitivistischen Lerntheorie zuordnen, weil „kognitivistische E-Learning-Angebote [...] von eher vereinfachten, klar umrissenen Problemen aus[gehen]. In konstruktivistisch begründeten Angeboten werden komplexe, offene und möglichst authentische Problemstellungen [mit kooperativen Gestaltungselementen] bevorzugt.“⁸

Bruners Vorstellungen eines aktiv-konstruktiven Lernens durch Problemlösen finden hier ihre spielerische Anwendung.⁹ Insgesamt betrachtet wird vom Spieler ein hoher Grad an Aktivität und Subjektorientierung gefordert, da er sich alleine den Anforderungen stellt und permanent Aufgaben zeitlich planen muss. Die Wahl des Schwierigkeitsgrades ermöglicht eine unmittelbare Einflussnahme auf die Anzahl der Aufgaben und Termine sowie deren Komplexität, so dass an unterschiedlichen (Kompetenz-) Voraussetzungen des jeweiligen Spielers angeknüpft werden kann. Ebenso lässt sich die Beratungsintensität durch den Experten (Pfarrer der Nachbargemeinde) steuern.

Rückmeldungen über den Bearbeitungsstand der Termine und Aufgaben erfolgen quantitativ in Form von wöchentlichen Berichten und - sofern gewünscht - qualitativ durch den Pfarrer der Nachbargemeinde. Bei Nichtbearbeitung von Terminen melden sich die betroffenen Spielfiguren telefonisch oder persönlich beim Pfarrer¹⁰.

Ein wenig zu kurz kommen meines Erachtens interaktive Diskurse, die das eigene Vorgehen, den Umgang mit verschiedenen Managementtechniken oder auch die unterschiedliche Gewichtung von Aufgaben kritisch reflektieren. Hier sollte im Hinblick auf ein mögliches didaktisches Einsatzszenario nachgesteuert werden.

⁷ Vgl. Reinmann, Gabi, Instruktionsdesign - Kontextdesign - Aufgabendesign, in: Dies., Blended Learning in der Lehrerbildung: Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen, Lengerich³ 2008, 222f.

⁸ Arnold, Patricia, Einsatz digitaler Medien in der Hochschullehre aus lerntheoretischer Sicht, 2005, 14, in: e-teaching@university (Stand: 20.09.2010).
Url: www.e-teaching.org/didaktik/theorie/lerntheorie/arnold.pdf

⁹ „Entdeckendes Lernen nach Bruner bedeutet allerdings nicht, dass Lernende in allen Lernsituationen etwas völlig Neues entdecken müssen. Auch andere Formen des Wissenserwerbs können dem entdeckenden Lernen zugeordnet werden, sofern sie folgende Eigenschaften aufweisen: a) Die Lernenden setzen sich aktiv mit Problemen auseinander, b) sie sammeln selbstständig eigene Erfahrungen, c) sie führen bei passenden Gelegenheiten Experimente durch und d) sie erlangen auf diese Weise neue Einsichten in komplexe Sachverhalte und Prinzipien.“ Aus: Reinmann, Gabi, Instruktionsdesign - Kontextdesign - Aufgabendesign, in: Dies., Blended Learning in der Lehrerbildung: Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen, Lengerich³ 2008, 192.

¹⁰ Beispiel: Ein Mitarbeiter im Kindergarten ruft an und beschwert sich, dass keine Kirchviertelstunde stattgefunden hat

5. Didaktisches Einsatzszenario

Als didaktisches Einsatzszenario könnte ich mir gut die Integration dieses Spieles in ein (Pro-)Seminar zum Thema Pastoraltheologie (Lehre vom Amt und Beruf des Pfarrers) vorstellen. Gerade in den letzten Seminarstunden empfiehlt es sich das aktuelle gesellschaftliche Verständnis und die eigenen Vorstellungen vom Beruf des Pfarrers näher in den Blick zu nehmen. Dabei sollten auch die Herausforderungen der täglichen Arbeit im Hinblick auf das eigene Zeitmanagement und der Umgang mit gegebenen Zeitressourcen Beachtung finden.

Aufgrund der alltagsnahen Rahmenerzählung, der einfachen Aufgabenstellung und der intuitiven Benutzerführung bedarf es aus meiner Sicht keiner grundlegenden Einführung in das Spiel. Entsprechend kann die zeitliche Organisation von pfarramtlichen Aufgaben im Rahmen eines einmonatigen Spielszenarios als Vorbereitung einer Präsenzsitzung gut eingesetzt werden.

In der Seminarsitzung selbst kann zunächst im Plenum ein allgemeines Feedback zum Spiel eingeholt sowie offene Fragen und Gesprächsanliegen zusammengetragen werden. Daran anschließen sollte sich eine Gruppenarbeitsphase, in der die Studierenden in Kleingruppen (von zwei bis drei Personen) ihre individuelle Lösungsstrategie rekapitulieren: Wie sind die Studierenden mit der Ausgangssituation eines übervollen Terminkalenders umgegangen? Welche ersten Maßnahmen wurden ergriffen? Zunächst bezogen auf konkrete Anforderungen und Termine im Pfarralltag können in einem nächsten Schritt (unbewusst oder bewusst) eingesetzte Management-Techniken aus der Metaperspektive aufgelistet werden. Die Arbeitsergebnisse jeder Gruppe sollten visualisiert und den anderen Gruppen kurz vorgestellt werden.

Wichtig erscheint mir einerseits die Thematisierung unbewusster Entscheidungen des Einzelnen zur zeitlichen Strukturierung des Arbeitsalltages sowie deren kritische Reflexion in einer nachgelagerten Präsenzveranstaltung (face-to-face), weil die Interaktionsmöglichkeiten im Zeitmanagementspiel nur begrenzt gegeben sind. Andererseits geht es mir darum herauszustellen, dass es nicht *die eine richtige Vorgehensweise* gibt, sondern je individuell passende Lösungsansätzen erarbeitet werden müssen.

Darüber hinaus kann in einer zusätzlichen Seminarstunde der Umfang an sozialen Kontakten bzw. entsprechender Dialoge erweitert werden. Studierende schreiben ein Drehbuch für ein neues Seelsorgegespräch am Gartenzaun und erstellen das Video. Oder sie erarbeiten einen Dialog inkl. mehrerer Auswahlantworten für den Spieler (in seiner Rolle als Pfarrer).

So lassen sich hervorragend Eindrücke aus einem Gemeindepraktikum verarbeiten und Vorstellungen (auch Vorurteile) bezüglich des eigenen Berufsverständnisses thematisieren.

Literaturangaben

- Arnold, Patricia (2005): Einsatz digitaler Medien in der Hochschullehre aus lerntheoretischer Sicht, 1-21, 2005, in: e-teaching@university . Abrufbar unter: www.e-teaching.org/didaktik/theorie/lerntheorie/arnold.pdf [20.09.2010]
- Evangelische Kirche von Westfalen (Hrsg.) (2001): Kirche mit Zukunft. Bielefeld.
- Kerres, Michael (2000): Leitfaden für mediendidaktische Konzeptionen. In: Ders., Multimediale und telemediale Lernumgebungen (S. 390f). München und Wien².
- Möller, Christian (2004): Einführung in die Praktische Theologie (S. 31-44). Tübingen und Basel.
- Reinmann, Gabi (2008): Vom Lernen zum Lehren. In: Dies., Blended Learning in der Lehrerbildung: Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen (S. 73-144). Lengerich³.
- Reinmann, Gabi (2008): Lernparadigmen und ihre Folgen. In: Dies., Blended Learning in der Lehrerbildung: Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen (S. 145-147). Lengerich³.
- Reinmann, Gabi (2008): Instruktionsdesign - Kontextdesign - Aufgabendesign, In: Dies., Blended Learning in der Lehrerbildung: Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen (S. 175-227). Lengerich³.
- Schulmeister, Rolf, Mayrberger, Kerstin, Breiter, Andreas, Fischer, Arne, Hofmann, Jörg, Vogel, Martin (Hrsg.) (2009), eLearning - „Didaktische Szenarien“ für Präsenz-Hochschulen, in: Dies., Didaktik und IT-Service-Management für Hochschulen: Referenzrahmen zur Qualitätssicherung und -entwicklung von eLearning-Angeboten (S. 10-25).
- Schulmeister, Rolf, Mayrberger, Kerstin, Breiter, Andreas, Fischer, Arne, Hofmann, Jörg, Vogel, Martin (Hrsg.) (2009): eLearning-Szenarien für QM-Kriterien. In: Dies., Didaktik und IT-Service-Management für Hochschulen: Referenzrahmen zur Qualitätssicherung und -entwicklung von eLearning-Angeboten (S. 26-39).
- Welsch, Matthias (2009): Pastorale Arbeitszeit - eine Selbsterfahrung. In: Becker, Dieter; Dahm, Karl-Wilhelm, Erichsen-Wendt, Friederike (Hrsg.), Arbeitszeiten im heutigen Pfarrberuf -Empirische Ergebnisse und Analysen zur Gestaltung pastoraler Arbeit (S. 241-267). Frankfurt am Main.



Steinke, Daniela (2012): Zeitmanagement - eine pastorale Kompetenz?! Ideentwicklung und Beschreibung eines digitalen Produkts. In: Berk, I. van den & Merkt, M.: ZHW-Almanach. Einzelbeitrag Nr.: 2012-3. (Abrufbar <http://unter:www.zhw.uni-hamburg/almanach>). ISSN: 2192-1466