

GLOCAL CAMPUS

building sustainable glocal relationships



SCIMBLIFICATION

Jürgen Bolten (Uni Jena/ interculture.de)

Scimification.

Ganzheitliche virtuelle Lernprozesse

Universität Jena, 20.9.2021

Agenda

- "Corona" und die Folgen: Konsequenzen für die Gestaltung von Lehr-/ Lernszenarien in der Hochschullehre – oder: woher die „Simification“-Idee kommt
- Scimification als Lehr-/ Lernkonzept einer ganzheitlichen Kompetenzentwicklung
- Scimification in der Praxis: Virtuelle Interkulturelle Escape Rooms und Planspiele als Szenarien ganzheitlicher Kompetenzentwicklung

Virtual
competence
digital
intercultural
VUCA

Agenda

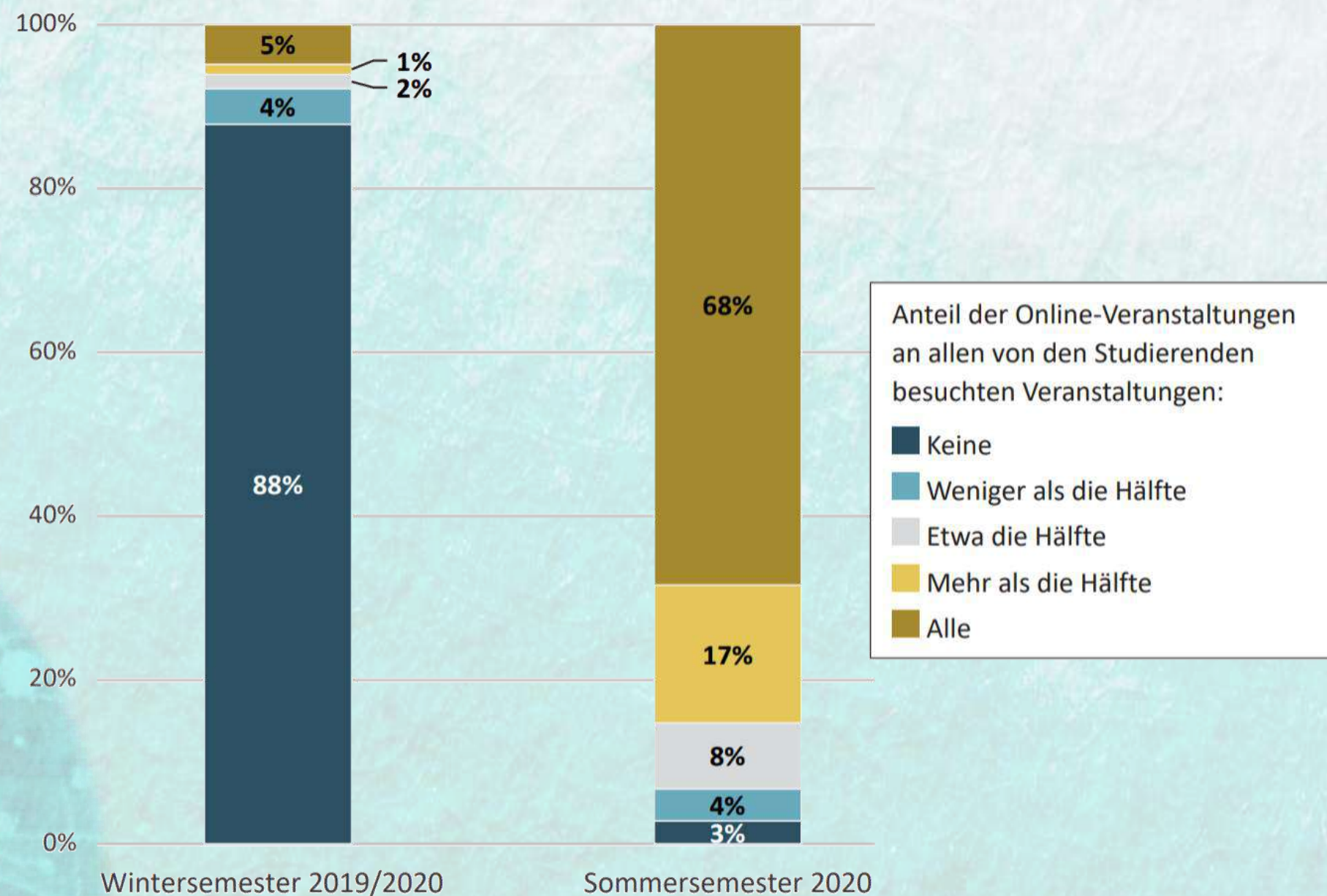
- **"Corona" und die Folgen: Konsequenzen für die Gestaltung von Lehr-/ Lernszenarien in der Hochschullehre – oder: woher die „Simification“-Idee kommt**
- Scimification als Lehr-/ Lernkonzept einer ganzheitlichen Kompetenzentwicklung
- Scimification in der Praxis: Virtuelle Interkulturelle Escape Rooms und Planspiele als Szenarien ganzheitlicher Kompetenzentwicklung

Virtual
competence
digital
intercultural
VUCA

"Corona" und die Folgen

Auch wenn **Digitalisierung** und **Internationalisierung** in Deutschland bereits seit mehreren Jahren eine „Kernaufgabe der Hochschulentwicklung“ (HRK, 2015) darstellen: Ein **Digitalisierungs“schub“** hat erst mit der Umstellung auf die Online-Lehre im Sommer 2020 stattgefunden:

Anteil digitaler Lehrveranstaltungen im Studienalltag von Studierenden WS 19/21 vs. SS 2021



Quelle: Buchholz, S. u.a.(2020): Studieren unter Corona-Bedingungen: Studierende bewerten das erste Digitalesemester. In: DZHW Brief 05, 1-8 (25.000 befragte Stud. Aus 23 Hochschulen in Deutschland)

"Corona" und die Folgen

Im Bereich der **Internationalisierung** hat es durch die Pandemie einen **Einbruch der Studierendenzahlen** sowohl im incoming- als auch im Outgoing-Bereich gegeben:

Studien- jahr ¹	Studienanfänger/-innen			darunter: ausländische Studienanfänger/-innen		
	insgesamt	männlich	weiblich	zusammen	männlich	weiblich
2019	508 689	245 267	263 422	125 399	64 243	61 156
2020 ²	488 614	231 975	256 639	99 383	51 988	47 395

Quelle: Destatis Pressemitteilung Nr. 133 vom 17. März 2021.
https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2021/03/PD21_133_213.html

Auslandsmobilität deutscher Studierender (DAAD-Outgoing):

706 konnten nicht ausreisen (ebenso viele aber online studieren)
270 brachen ihren Auslandsaufenthalt
1464 studierten lt. DAAD-Erkenntnissen wie geplant.

976

Fulbright-Stipendien, mit denen Studierende aus den USA nach Deutschland kommen (und andersherum):

66 konnten nicht ausreisen
82 konnten den Aufenthalt nicht fortführen
5 studierten wie geplant

148

Quelle: Tagesspiegel 18.3.2021, <https://www.tagesspiegel.de/wissen/internationale-mobilitaet-und-corona-wissenschaftsaustausch-genauso-restriktiv-begrenzt-wie-tourismus/27010816.html>

→ internationalization@home, „**virtuelle Internationalisierung**“ (Bendenlier/ Bruhn-Zaß 2021,9)

"Corona" und die Folgen

Ähnlich wie die Studie von Buchholz u.a. (2020) identifiziert die Hildesheimer Studie **Stu.diCo I + II** (jeweils ca. 2500 befragte Studierende) deutliche Auswirkungen für die Lern- und Lebenssituation der Studierenden in Hinblick auf :

- höhere **Arbeitsbelastung** durch digitales Studieren
- **komplexitätsbedingter Motivationsverlust** (zu viel/ komprimierter Inhalt, medientechnol. Entwicklungen)
- **fehlende sozialer Nähe**
- **Konzentrationsschwächen**

Ich empfinde es als Herausforderung, ...

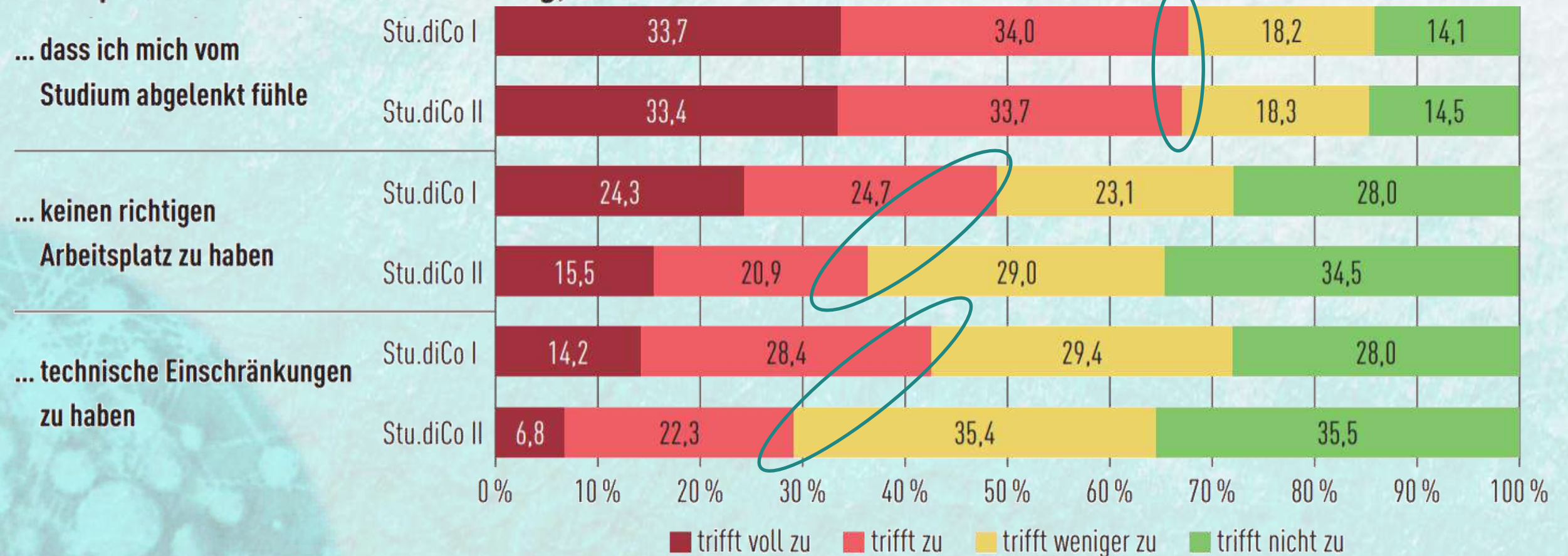


Abbildung 1: Intervallskala und Prozente zur Home-Learning-Situation
Frage: *Ich empfinde es als Herausforderung, ...* Stu.diCo 2021, 14

"Corona" und die Folgen

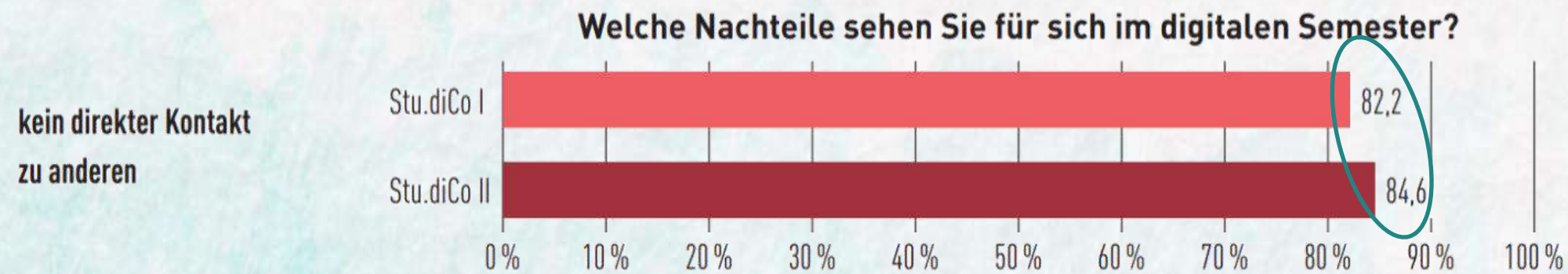


Abbildung 4: Vergleich Stu.diCo I und II – Nachteile des digitalen Studierens
Frage: Welche Nachteile sehen Sie für sich im digitalen Semester?

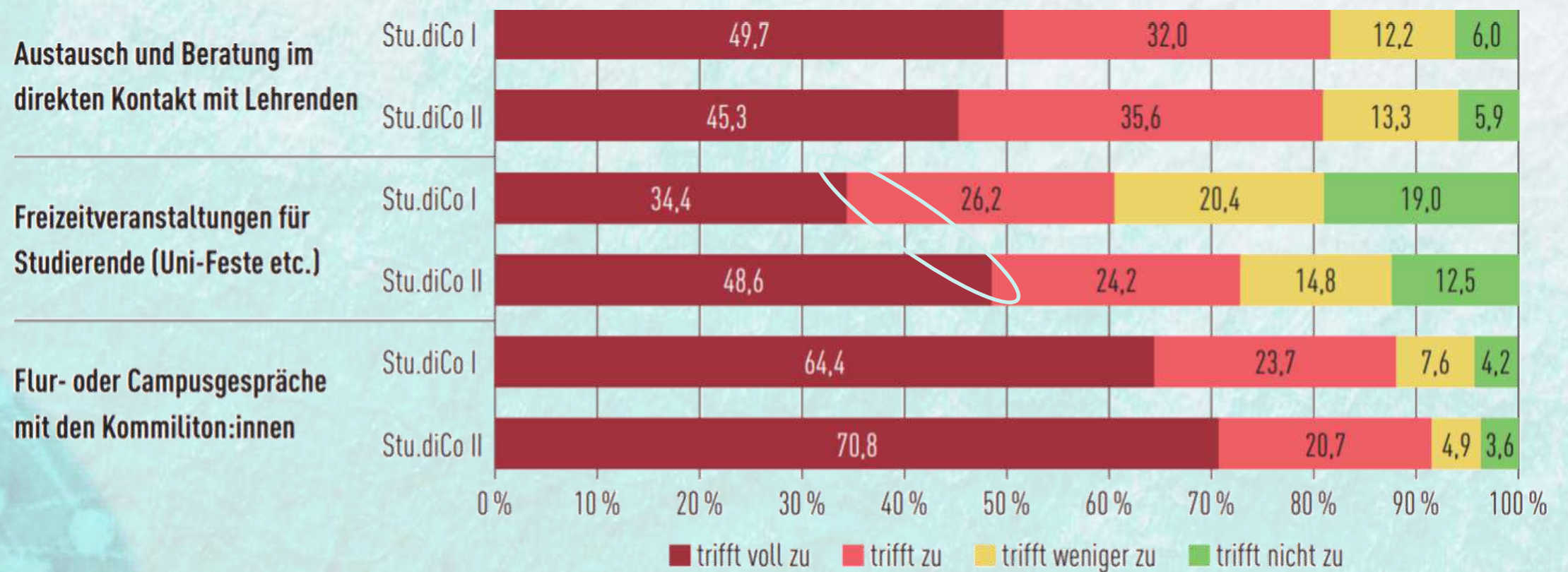
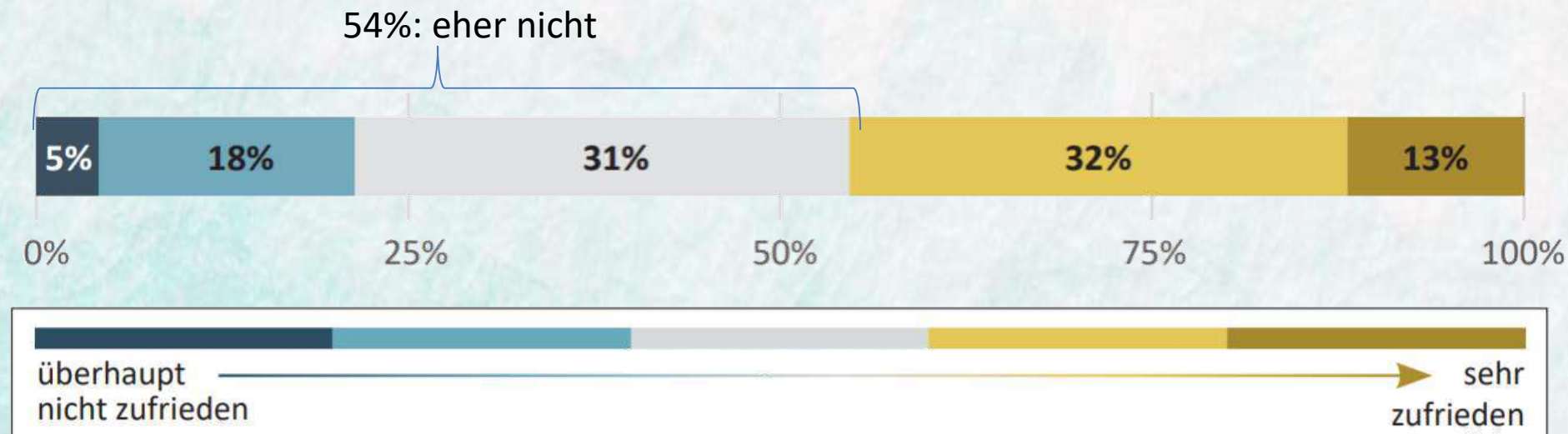


Abbildung 2: Fehlende Aspekte während des digitalen Semesters
Frage: Wie sehr fehlen Ihnen folgende Aspekte, die Ihnen eine Präsenzstudium bieten könnte?

Stu.diCo2 2021, 17 + 15

"Corona" und die Folgen

Zufriedenheit der Studierenden mit den digitalen Kompetenzen der Lehrenden



Quelle: Buchholz, S. u.a. (2020, 6)

Die relativ hohe Unzufriedenheit der Studierenden ist auch vor dem Hintergrund zu sehen, dass für die „**Zwangsdigitalisierung durch Covid-19**“ (Sonnleitner 2021, 183) durchschnittlich **30 Tage zur Verfügung** standen - zumal (wenngleich mit deutlich abnehmender Tendenz) "jeder vierte Lehrende Digitalformate negativ sieht (Winde et al. 2020,7).

→ Lehrende waren nicht nur fachlich, sondern auch didaktisch gefordert, in möglichst kurzer Zeit sowohl ihre Inhalte von Präsenz- zu Onlineformaten zu transformieren (bzw. neu zu konzipieren), als auch dafür Sorge zu tragen, dass

- **Motivation** gefördert
- **Konzentration** gewahrt
- **Komplexität** reduziert
- **persönliche Kontakte** weiterhin initiiert werden

Eine nicht zu unterschätzende Aufgabe → **Einbeziehung affektiv ausgerichteter „Entlastungstools“**, um ein Zuviel an kognitivem „Input“ zu kompensieren.

Agenda

- "Corona" und die Folgen: Konsequenzen für die Gestaltung von Lehr-/ Lernszenarien in der Hochschullehre – oder: woher die „Simification“-Idee kommt
- **Scimification als Lehr-/ Lernkonzept einer ganzheitlichen Kompetenzentwicklung**
- Scimification in der Praxis: Virtuelle Interkulturelle Escape Rooms und Planspiele als Szenarien ganzheitlicher Kompetenzentwicklung

Virtual
competence
digital
intercultural
VUCA

Affektive Zugänge



Gegen eine Überforderung durch kognitiven Input“ bieten sich **Gamification-Tools** (affektive Kompetenzebene) und **Game Based Learning** (GBL; konative/ Handlungsebene) an (vgl. "MOOC Games" ; Tan 2013 sowie Collaborative Online International Learning <COIL>, Schillig/ Girschik 2021).

→ Nutzung expandiert durch entsprechende neue Tools vor allem seit Pandemiebeginn.

Sie wird allerdings **kontrovers** gesehen: So wird einerseits angemahnt, "die **Ernsthaftigkeit des Lernens** und der wissenschaftlichen Tätigkeit aus dem Auge zu verlieren und sich als Bildungseinrichtung im seichten Fahrwasser der Spaßgesellschaft zu verlieren" (Martens 2009, 39), während auf der anderen Seite enthusiastisch Erfolge von **Edutainment-Maßnahmen** berichtet werden (vgl. Gris/ Bengtson 2021).

Am Ende eines Studientages
fühle ich mich ausgelaugt.

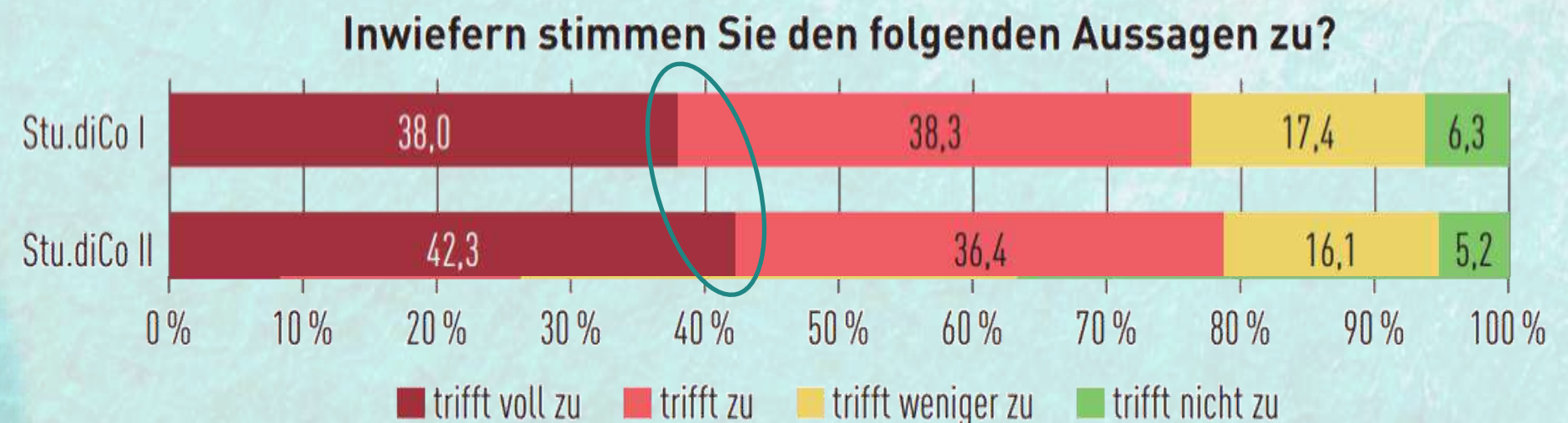
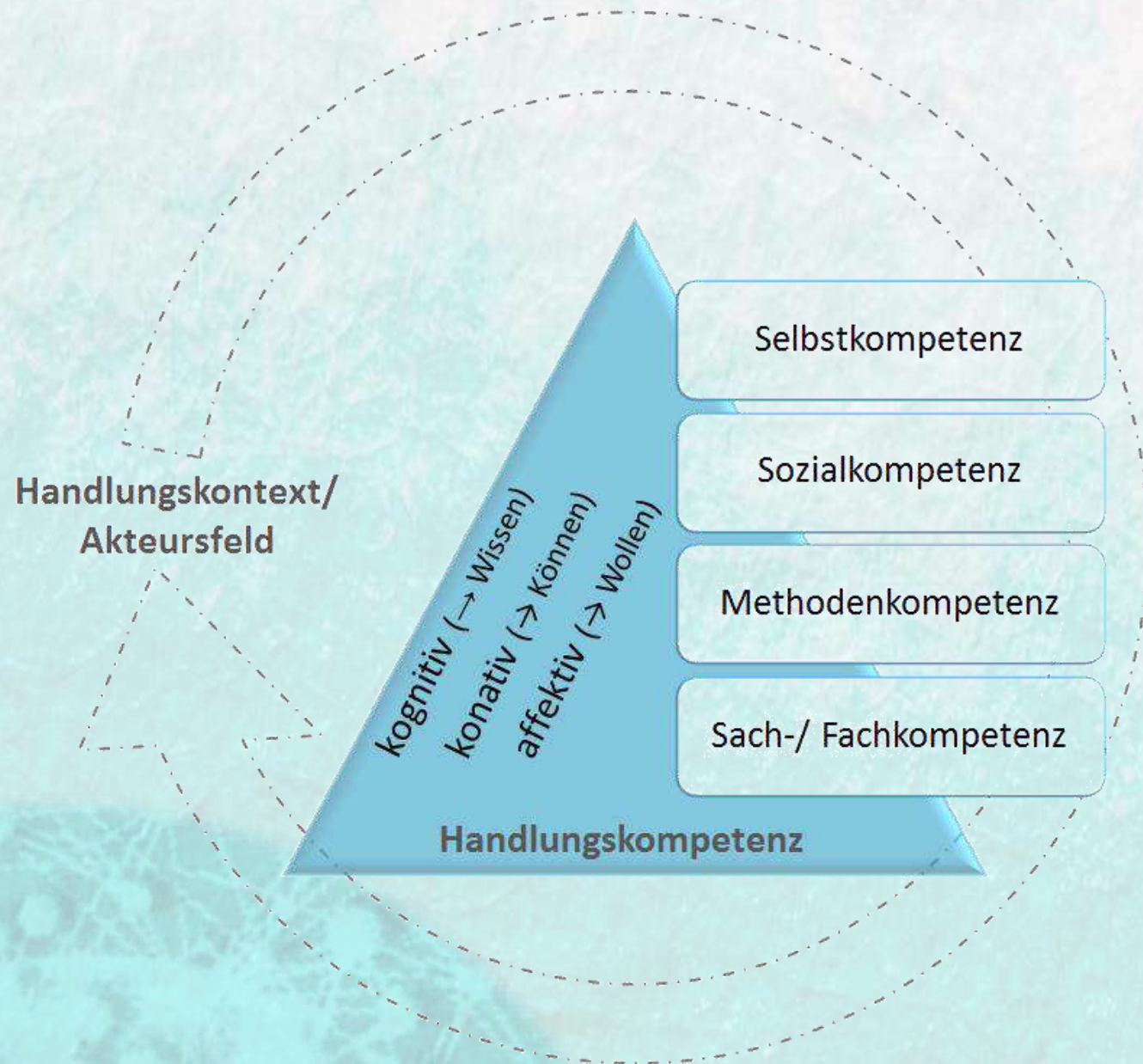


Abbildung 5: Vergleich Stu.diCo I + II – Intervall- und Prozentskala zur wahrgenommenen Belastung
Frage: *Inwiefern stimmen Sie den nachfolgenden Aussagen zu?* Stu.diCo 2021, 18

Scimification



Empirische Untersuchungen vermögen die Kontroverse nicht eindeutig aufzulösen:

Metaanalysen-Vergleiche (Hoblitz 2015; Schaumburg 2017) belegen, dass sich game based learning sich leicht motivationssteigernd auswirkt, dass in Bezug auf **Lerneffektivität** jedoch **kaum Verbesserungen** erzielt werden.

→ **Gamification, GBL: positive Auswirkungen auf Lernen, bei eher geringer Effektstärke**

Positive Lernwirkung: Lern-Fortschrittsanzeigen, Quizze, Meinungsumfragen, digitale Energizer, Videospiele; Educational Escape Rooms etc. ermöglichen bei großer Inhaltskomplexität der Lehre **punktuell Freiräume für kurzfristige Abwechslung**. Das schafft Entspannung und kann - je nach Tool - soziale Beziehungen fördern.

Geringe Effektstärke aufgrund lediglich punktueller Einbindung → die **Motivationswirkung ist extrinsisch** und situativ (Conway 2014).

→ Ziel: systemische Einbindung und Verzahnung kognitiver („Wissen“), konativer („Können“) und affektiver („Wollen“) Kompetenzebenen in eine ganzheitlich orientierte Kompetenzentwicklung (vgl. Erpenbeck/ Sauter 2016):

SCIMBLIFICATION (→ Science/GBL/Gamification)