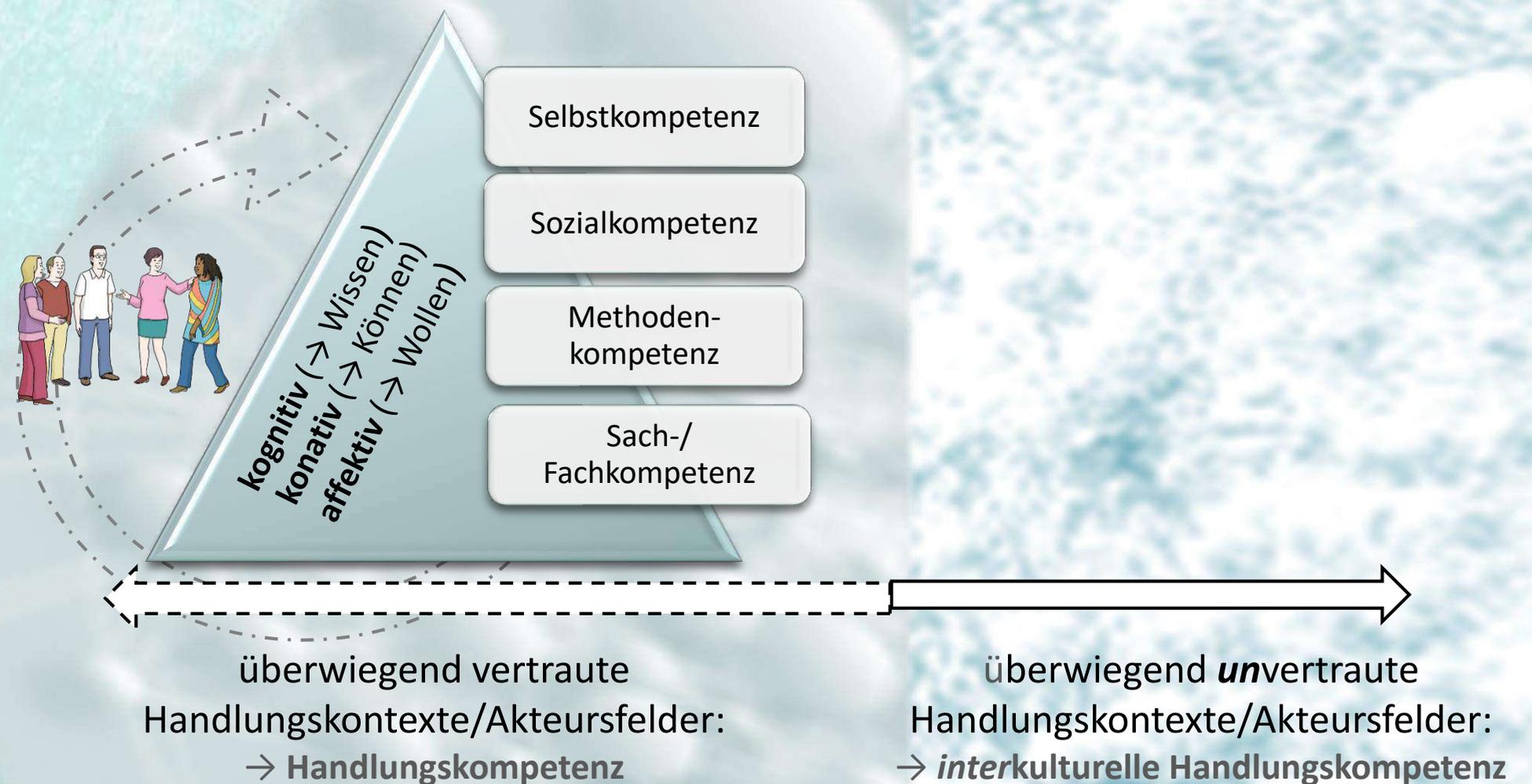


Digitalisierungs- als Internationalisierungsstrategien: Scimification und interkulturelle Kompetenzentwicklung

Wird **Scimification** als Lehr-/ Lernkonzept einer ganzheitlichen Kompetenzentwicklung in Kontexten einer disziplinen- und länderübergreifenden Hochschullehre realisiert (→ z.B. Internationalisierung), geht es darum, Handlungskompetenz **in überwiegend unbestimmten und unvertrauten Zusammenhängen** konstruktiv umsetzen zu können.

→ **Interkulturelle Kompetenz als VUCA-Kompetenz** (Bolten 2017, Bolten/ Berhault 2018).



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

Scimification am Beispiel internationaler Hochschulzusammenarbeit



Bezugspunkt des Praxisbeispiels sind in der vom BMBF/ DAAD geförderten **Projektlinie IVAC (International Virtual Academic Collaboration)** die Projekte VIGIL (2020/21) und VEERIL (2022). Projektbeteiligte sind:

- Universität Jena (Interkulturelle Wirtschaftskommunikation; Projektleitung))
- Université de Montréal (Kanada)
- Université de Poitiers (Frankreich)
- Åbo Akademi University Turku (Finnland)
- Alexandru Ioan Cuza Universität Iași (Rumänien)
- Adam-Mickiewicz-Universität Poznań (Polen)
- Beijing Foreign Studies University Beijing (China).

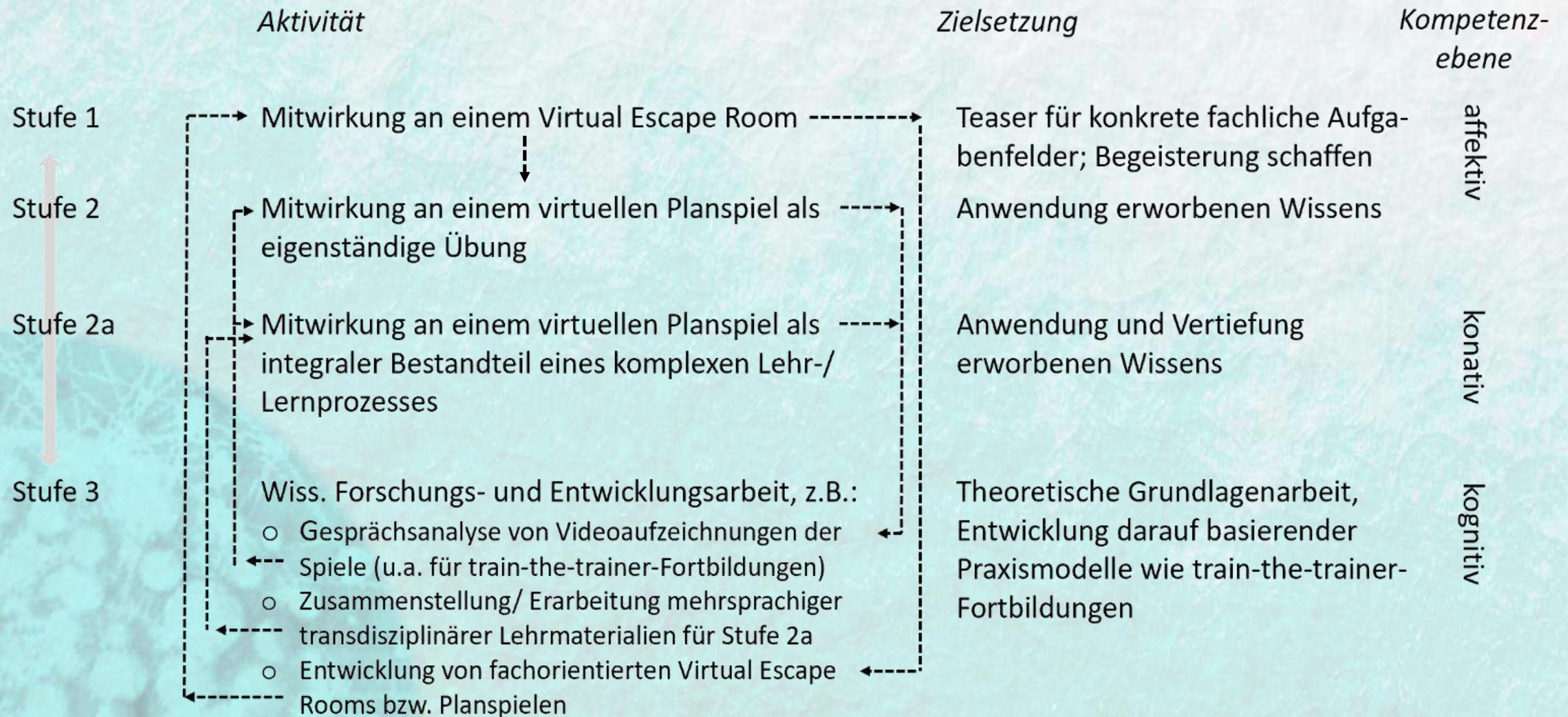
VIGIL: Fortschreibung und Durchführung der virtuellen interkulturellen **Planspiele** "Megacities" (Bolten 2016) und "Bilangon" (Bolten/Berhault/Nietzel 2019/ 2021); Erarbeitung eines **Train-the-Trainer-Kurses zur Moderation und zum Debriefing virtueller interkultureller Planspiele**. Aufbau eines virtuellen transnationalen und transdisziplinären **Hochschulnetzwerks auf glocal-campus.org**

VEERIL: Entwicklung eines **virtuellen Educational Escape Rooms**; Fortschreibung der Arbeit des Hochschulnetzwerks; **curriculare Implementierung des Scimification-Ansatzes**.



Scimification am Beispiel internationaler Hochschulzusammenarbeit

Der Scimification-Ansatz verknüpft die Bausteine von VIGIL und VEERIL zu einem **Lehr-/Lernszenario, in dem affektive, konative und kognitive Kompetenzebenen interdependent verzahnt sind**. Um diesen ganzheitlichen Effekt erreichen zu können, ist der Scimification-Ansatz in **drei Aktivitäts-Stufen** gegliedert:



Affektive Zugänge

Ziel: niederschwellig, spielerisch und in einem übersichtlichen Zeitfenster erste Erfahrungen im **konstruktiven Umgang mit unvertrauten und ggf. verunsichernden Situationen** sammeln.

Unbestimmtheit wird hergestellt durch Übungen, in denen die Teilnehmenden im virtuellen Escape Room z.B. mit **fremd-/mehrsprachigen Situationen, unterschiedlichen Mindsets, unplausiblen oder ambigen Handlungskontexten, disruptiven Entwicklungen und scheinbar intransparenten Sachverhalten** konfrontiert werden.

TN sollen **Unbestimmtheit** weniger als Bedrohung denn **als Chance** wahrnehmen und für intensivere Beschäftigung mit interkulturellen Kontexten „**geteasert**“ werden; z.B. für die Teilnahme an einem virtuellen interkulturellen Planspiel.

