

Konative Kompetenzentwicklung in virtuellen ik Planspielen

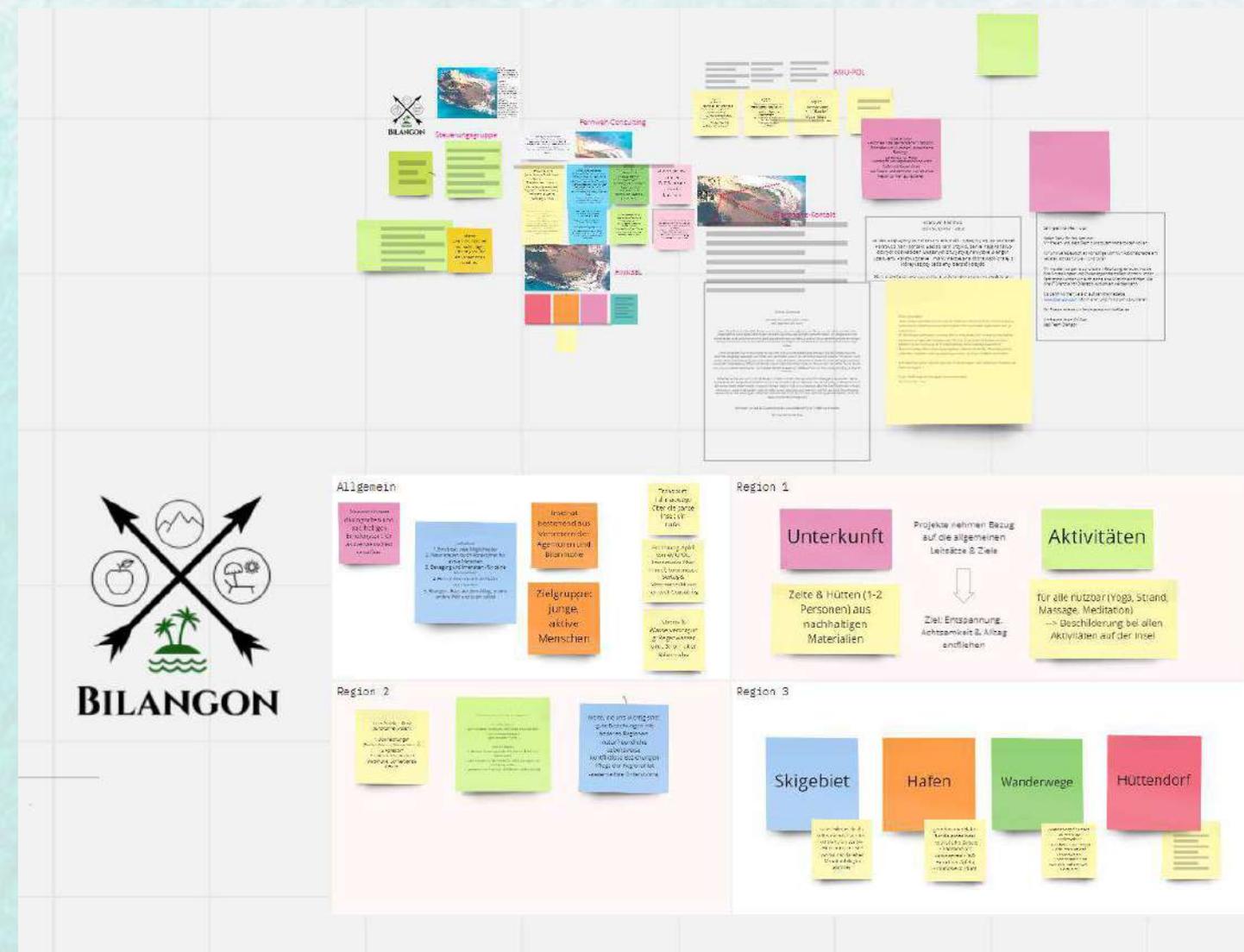
Planspiele: "Megacities" (Bolten 2016) und "Bilangon" (Bolten/Berhault/Nietzel 2019/ 2021)

Setting: Teilnehmende sind jeweils **3 Hochschulteams aus unterschiedlichen Ländern**. Die Teams bestehen aus **5-20 Teilnehmenden**. Sie haben jeweils einen Headquarter-Raum in ihrer Hochschule "vor Ort" oder spielen individuell komplett online und treffen sich über einen Zeitraum von **6 Wochen** einmal wöchentlich für **2-3 Stunden in Videokonferenzen**, um dort die gemeinsamen Aufgaben des Planspiels zu lösen. Unterstützt werden die Videokonferenz-Meetings durch kollaborative Tools wie z.B. das Whiteboard "miro".

Die **Treffen werden aufgezeichnet** und zu Beginn des nachfolgenden Treffens für eine Auswertung der interkulturellen Interaktionsprozesse der Teilnehmenden in Form eines **Debriefings** verwendet

Ziele: (2a) sich intensiver auf Herausforderungen wie dem **konstruktiven Umgang mit Unbestimmtheit**, Mehrsprachigkeit, Zeitverschiebung und das Aushandeln "neuer Normalitäten" einzulassen

(2b) Anwendung. entsprechenden (z.B. in Stufe 3 erworbenen) Wissens; **Wissensvertiefung mit Hilfe von wiss. Literatur** und weiterführenden Lehrmaterialien (Educasts etc.) zu interkulturell und fachwiss. relevanten Themen. Die Materialien befinden sich auf der Lernplattform „**Glocal Campus**“.



Konative Kompetenzentwicklung in virtuellen ik Planspielen

Rückblick auf die 2. Planspielrunde



Viele wichtige Entscheidungen für die Planungen der Inselregionen und ein mögliches gemeinsames Vorgehen sind bereits getroffen worden.

Und die Zusammenarbeit scheint zu gelingen👍:

Erleben der Agentur-übergreifenden Zusammenarbeit u.a.:

- Neu erlernte Regeln wurden wieder vergessen
- Übernahme anderer Rollen durch Veränderung der Gruppenkonstellation
- Kreativ, interessant, bereichernd, entspannt, ideenreich, entwicklungsreich

Bisher gelernt – u.a.:

- Kompromisse schließen
- Mich auch mal zurückzunehmen aus Diskussionen
- Kreativität braucht Strukturen
- Gemeinsam ausprobieren, wie man Prozesse gestaltet
- Aufgabenteilung
- Arbeiten unter Zeitdruck

Wünsche an die Zusammenarbeit mit den anderen Agenturen u.a.:

- Dass alle etwas sagen
- Einteilung in verschiedene Rollen
- Offenheit
- Kompromisse erzielen
- Konsens finden

→ Was hat in den Verhandlungen gut funktioniert, was kann noch optimiert werden? Überlegen Sie am Beispiel der **Analyse von Videoaufzeichnungen** aus der 2.Planspielrunde gemeinsam Strategien!

Kognitive Kompetenzentwicklung und Verzahnung der drei Ebenen

Ziele: (a) Initiierung einer wissenschaftlichen **Verarbeitung/ Vertiefung der Ergebnisse der Stufen 1 und 2** im Rahmen von Projektarbeiten, länder-/ fächerübergreifender Vorlesungen, wiss. Weiterbildungen und einer Fortführung der Materialsammlungen mit wiss. Texten, Vorlesungen, Educasts etc. aus den beteiligten Hochschulen auf dem Glocal Campus

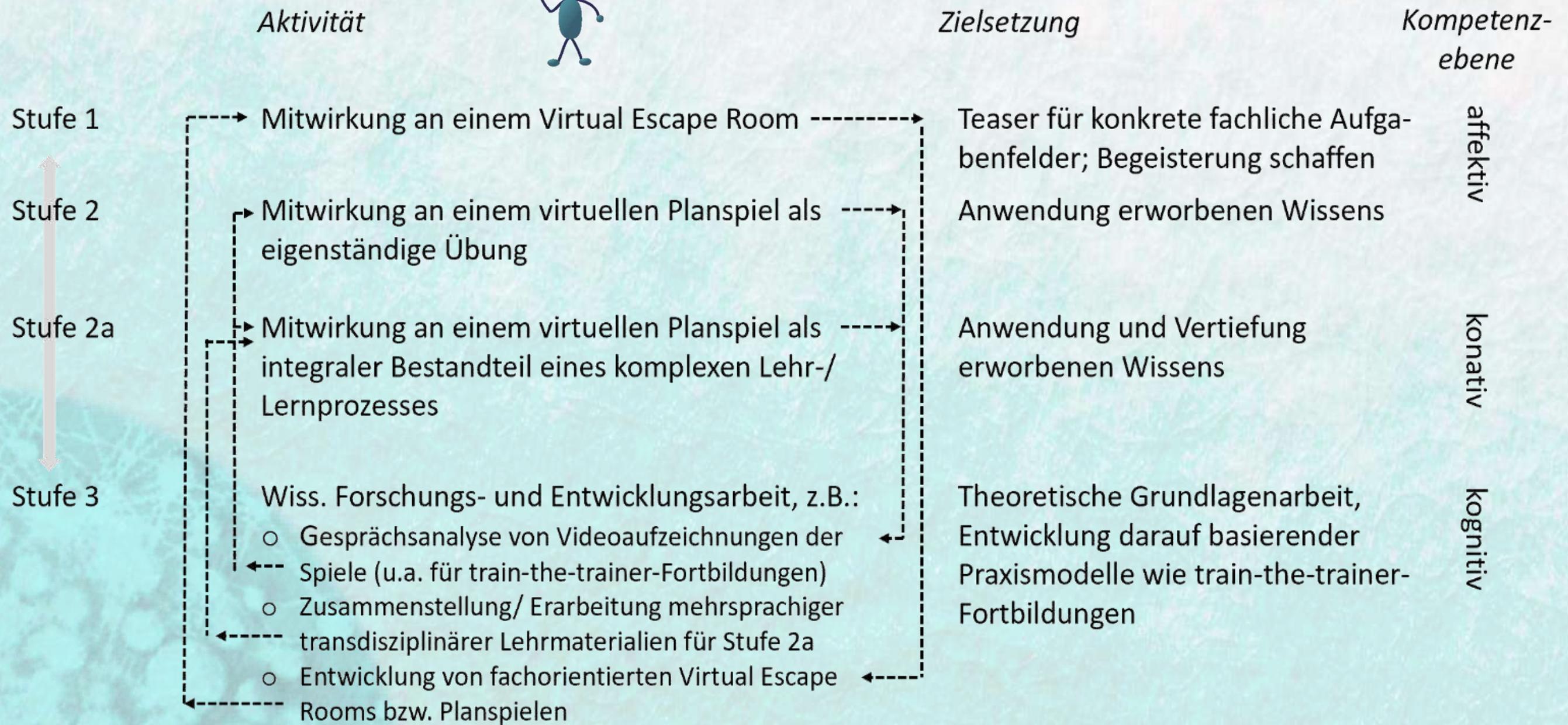
(b) Rückfluss des auf Stufe 3 Erarbeiteten in Konzeptionsverbesserungen der Stufen 1 und 2 → „**Kompetenzentwicklung als Kreislauf**“ (Erpenbeck/ Sauter 2016, 112) bzw. als eigendynamische Spiralbewegung.

Realisierung:

- „Sharing“ der erarbeiteten Materialien (→ z.B. für **Diskursanalysen** der Videoaufzeichnungen)
- Erarbeitung und Durchführung einer **wiss. Weiterbildung** „Moderation und Debriefing virtueller Prozesse“
- Konzeptualisierung Zusammenstellung **mehrsprachiger/ transdisziplinärer Lehrmaterial-Pools**
- Design-Thinking-Prozess/ **Erstellung eines Educational Escape Rooms** (für Stufe 1)
- Wiss. Weiterbildung zur eigenständigen **Erstellung virtueller Planspiele**
- **Curriculare Umsetzung und Implementierung** des Scimification-Ansatzes an den beteiligten Hochschulen.

The image shows a composite of two digital environments. On the left is a website for 'Glocal Campus' with a navigation menu on the left containing items like 'Welcome to the Glocal Campus | Willkommen', 'Learning materials | English', 'Lernmaterial | Deutsch', 'Marketing Materials | English', 'Marketingmaterial | Deutsch', 'Bilangon | English', 'Bilangon | Deutsch', 'Megacities | English', 'Megacities | Deutsch', 'Online Tools and How to Use Them', 'Contacts | Kontakte', 'Train the trainer - Session Online Tools', and 'Learning Materials | Français'. The main content area is titled 'Learning Materials | Français' and 'Culture', with a search bar and a 'Weiterlesen »' button. Below this is a large banner for 'Welcome to the Glocal Campus | Willkommen' featuring a heart-shaped graphic with 'Welcome!' in multiple languages: 'Witamy', 'Bienvenue!', 'Willkommen', 'Bun venit!', 'Witamy', 'Bienvenue!', 'Willkommen', 'Witamy', 'Bienvenue!', 'Witamy', 'Bun venit!', 'Witamy', 'Bienvenue!', 'Willkommen', 'Witamy', 'Bun venit!'. To the right of the banner is a text block: 'This is our space for sharing information (documents, lectures, podcasts, game recordings, scholarly literature, etc.) as well as learning and sharing. Together we will continue to develop the space and it will grow throughout the year.' Below this is another text block: 'Dies ist unser Raum zum Austausch von Informationen (Dokumente, Vorlesungen, Podcasts, Spielaufzeichnungen, wiss. Literatur etc.) sowie zum Lernen und Teilen. Gemeinsam werden'. On the right side of the image is a Zoom meeting interface with a grid of video thumbnails for participants: Julia Mühlendorf, Juergen Bolten, Zuzanna Szlas, Emilia Kurenda, and Anna Maria. To the right of the Zoom grid is a text block in Polish: 'wszystkich działań. Nie mogliśmy nawet sprzedawać naszych produktów rolnych, ponieważ nie spełniały one rzekomych norm jakości. Dlatego jesteśmy zadowoleni z naszej obecnej sytuacji. Chcielibyśmy prosić Państwa o umożliwienie nam dalszego uprawiania pastwisk, lasów i gruntów ornych, które obecnie użytkujemy. To właśnie z tego żyje 222 mieszkańców Bilanmohe. I: nie wierzcie opowieściom o nas - w większości zawierają one uprzedzenia i dezinformację, a ich celem jest wyrządzenie nam krzywdy. Jeśli masz jakiegokolwiek pytania, najlepiej skontaktuj się z nami bezpośrednio. Z serdecznymi pozdrowieniami, Patrice Maria Totur'. Below the Polish text is a text block in Russian: 'Моля, извинете ни, ако не говорим много добре' and 'Von mir an Alle: Deep L'.

Scimification: Kompetenzentwicklung als eigendynamische und ganzheitlich orientierte Spiralbewegung mit dem Ziel einer ausgleichenden Verzahnung von Wissen, Können, Wollen



SCIMIFICATION.

Literatur

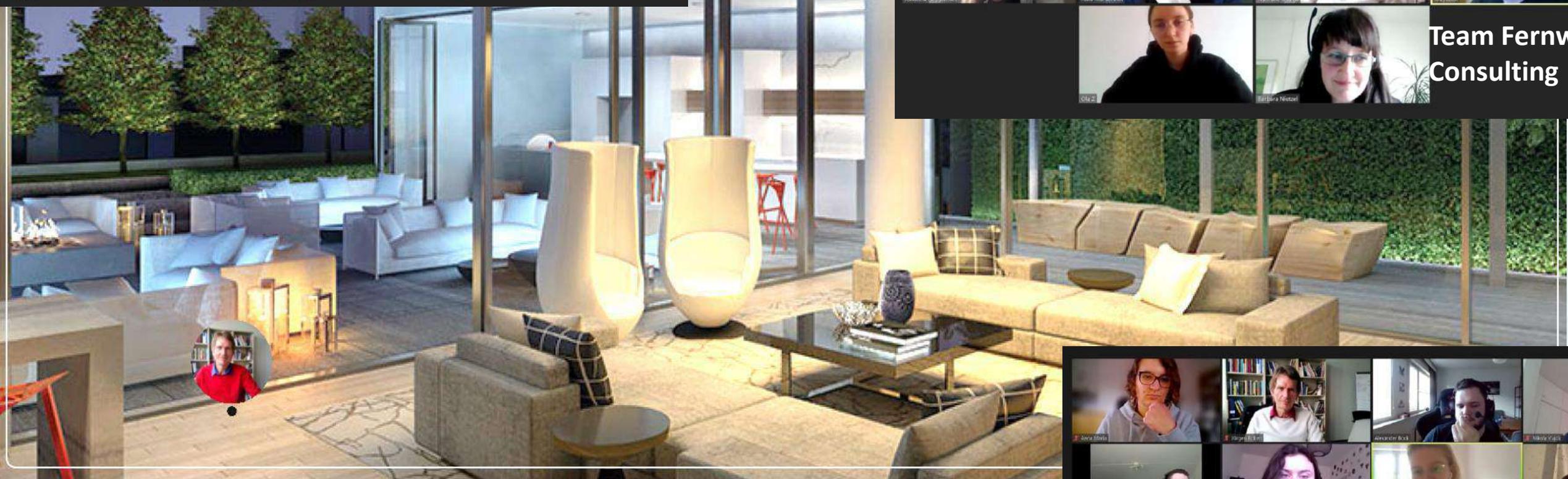
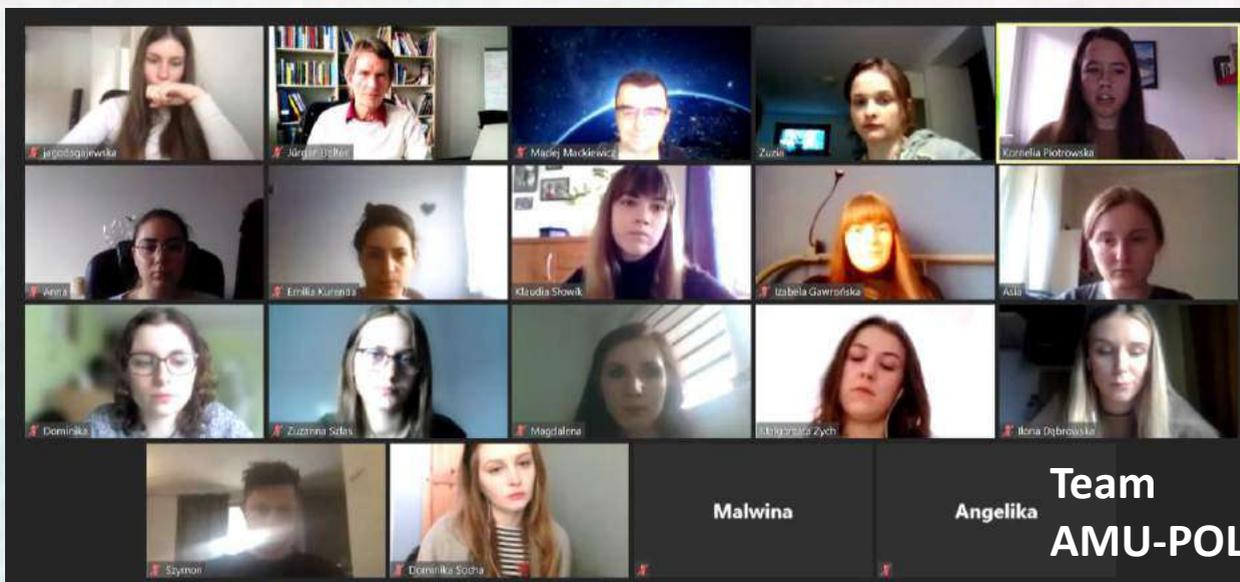
- Bendenlier, S./ Bruhn-Zaß, E. (2021): The Digital Turn in Internationalization. Konzepte, Strategien und Praktiken. Thematische Einführung. In: ZFHE (Zeitschrift für Hochschulentwicklung) Jg. 16 / Nr. 2: The Digital Turn in Internationalization, S. 9-23
- Besa, K.S. u.a. (2021): Stu. diCo II – Die Corona Pandemie aus der Perspektive von Studierenden. Hildesheim: Universitätsverlag <https://doi.org/10.18442/194>
- Bolten, J. (2016): Megacities. Ein virtuelles interkulturelles Planspiel. Jena: Universität Jena
- Bolten, J. (2016a): Interkulturelle Kompetenz – eine ganzheitliche Perspektive. In: Polylog, H.36, S.23-38
- Bolten, J. (2017): Beschleunigte Veränderungsdynamiken, Unsicherheit und Komplexität: Herausforderungen an eine zukunftsorientierte Personalentwicklung. In: M.Hoffmann/ J.Löffl/ X.Luo u.a. (Hg.): Zukunftsdesign. Offen. Innovativ. Machen. Göttingen: Cuvillier, S. 106-11
- Bolten, J. (2020a): Rethinking Intercultural Competence. In: G.Rings/ S.Rasinger(Hg.): The Cambridge Handbook of Intercultural Communication. Cambridge: Cambridge University Press, S. 56-67.
- Bolten, J./ Berhault, M. (2018): VUCA-World, virtuelle Teamarbeit und interkulturelle Zusammenarbeit. in: K.v.Helmolt/ D.J.Ittstein (Hg.): Digitalisierung und (Inter-) Kulturalität. Stuttgart: ibidem, 105-131
- Bolten, J. (2022): Scimification. Szenarien ganzheitlicher Kompetenzentwicklung am Beispiel virtuelle Interkultureller Escape Rooms und Planspiele. Erscheint in: Hiller, G./ Zillmer, U./ Fattohi, R. (Hg.), Interkulturelle Kompetenz online vermitteln. Wiesbaden: Springer VS Research
- Bolten, J./ Nietzel, B. (2021): Bilangon 21. Ein virtuelles interkulturelles Planspiel. Jena: Universität Jena
- Buchholz, S./ Lörz, M./ Marczuk, A./ Multrus, F./ Zimmer, L. (2020): Studieren unter Corona-Bedingungen: Studierende bewerten das erste Digitalsemester. In: DZHW Brief 05, 1-8
- Conway, S. (2014). Zombification?: Gamification, motivation, and the user. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 6(2). DOI:10.1386/jgvw.6.2.129_1. Abgerufen am 28.08.2021.
- Erpenbeck, J./ Sauter, W. (2016): Stoppt die Kompetenzkatastrophe! Wege in eine neue Bildungswelt. Berlin/Heidelberg: Springer
- Großkopf, S./ Barmeyer, C. (2021): Learning from multi-paradigmatic sensitivity in cross-cultural management? Empirical and theoretical considerations. In: International Journal of Cross Cultural Management,1-22. <https://doi.org/10.1177/147059582111019437>
- Gris, G./ Bengtson, C. (2021). Assessment Measures in Game-based Learning Research: A Systematic Review. In: International Journal of Serious Games, 8(1), 3 - 26. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i1.383>
- Guth, S. & Rubin, J. (2015). How to get started with COIL In A. S. Moore & S. Simon (Hrsg.), Globally Networked Teaching in the Humanities. New York: Routledge, S. 40–57.
- Hoblitz, A. (2015): Spielend lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht. Paderborn
- Martens, A. (2009): Game based learning - Der Prof. mit der Pappnase? In: A. Schwill (Hg.): Hochschuldidaktik der Informatik. Potsdam, S. 39-46
- Schaumburg, H. (2018): Empirische Befunde zur Wirksamkeit unterscheidlicher Konzepte des digital unterstützten Lernens. In: McEvany, N. u.a. (Hg.), Digitalisierung in der schulischen Bildung. München
- Schillig, A. / Girschik, K. (2021): Interkulturelle Kompetenzen im digitalen Raum erwerben: Das Beispiel einer virtuellen Studienreise im Studiengang Soziale Arbeit. in: ZFHE (Zeitschrift für Hochschulentwicklung) Jg. 16 / Nr. 2: The Digital Turn in Internationalization, S. 57–68
- Sonnleitner, K. (2021): Kompetenzen digital vermitteln. Wie eine Plattform zur länderübergreifenden kompetenzorientierten, digitalen Lehre beiträgt. in: ZFHE (Zeitschrift für Hochschulentwicklung) Jg. 16 / Nr. 2: The Digital Turn in Internationalization, S. 181-193
- Tan, C.T.(2013): Towards a MOOC game. In: Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death (IE '13). ACM, New York
- Veldkamp, A./ van de Grint, L./ Knippels, M.-C./ van Joolingen, W.R. (2020): Escape education: A systematic review on escape rooms in education. In: Educational Research Review, Volume 31, S. 1-18
- Weinert, F.E. (Hrsg) (2001): Leistungsmessungen in Schulen. Weinheim und Basel: Beltz
- Winde, M./ Werner, S.D./ Gumbmann, B./ Hieronimus, S. (2020): Hochschulen, Corona und Jetzt? Wie Hochschulen vom Krisenmodus zu neuen Lehrstrategien für die digitale Welt gelangen. Essen: Stifterverband
- Wissenschaftsrat (2017). Strategien für die Hochschullehre: Positionspapier (Drs. 6190–17). <https://www.wissenschaftsrat.de/download/archiv/6190-17.pdf>
- Zierer, K. (2021): Gegen den Dumm-und-dümmer-Effekt. Wenn Studierende völlig eigenständig lernen können, degeneriert Freiheit zu Beliebigkeit. In: Die Zeit H. 34, S.35



„After Training Party“

Austausch im Bilangon-Café

<https://www.wonder.me/r?id=429c6074-3193-41a1-b735-ffc3449f667f>



Vielen Dank!



ppt zum Download
glocal-campus.org/course/view.php?id=38

juergen.bolten@uni-jena.de
vigil.uni-jena.de
www.uni-jena.de
www.interculture.de
glocal-campus.org