

Liebe Community der digitalen Programme,

Lehre verknüpft mit spielbasierten Elementen: Sogenannte **Gamification-Ansätze** bieten Hochschullehrenden die Möglichkeit motivationssteigernde Aktivitäten in ihre Lehre einzubauen. Beispielhafte Gamification-Maßnahmen sind das Verteilen von Erfahrungspunkten gemessen an einem Fortschrittsbalken, die Förderung des Wettbewerbs zwischen den Teams durch Highscores und Ranglisten, sowie das Erhalten von Belohnungen, Badges oder anderen Auszeichnungen, die in Folge eines vorkonzipierten Storytellings mit kontinuierlichen Leistungsupdates Wissen vermitteln. Gerade in der Lehre gibt es verschiedenste Lehr- und Lernszenarien, die durch spielerische Elemente Wissen und Kompetenzen an Studierende sowie Lehrende und Hochschulpersonal vermitteln können.

Prof. Dr. Jürgen Bolten der Friedrich-Schiller-Universität Jena arbeitet bereits seit vielen Jahren an innovativen Konzepten zu Gamification in der Hochschullehre. Gemeinsam mit seiner Kollegin **Barbara Nietzel** entwickelten sie im Rahmen des IVAC-1-Projekts „Virtual Interactive Games for Intercultural Learning (VIGIL)“ ein interkulturelles Planspiel weiter. Neben der Entwicklung eines Lerngegenstandes wird Interkulturalität in kollaborativer und mehrsprachiger Zusammenarbeit unter den Studierenden gefördert. Dabei auftretende Herausforderungen werden aus den jeweiligen kulturellen Kontexten heraus gelöst.

Im IVAC-2-Projekt „**Virtual Educational Escape Room for Intercultural Learning**“ (VEERIL) wurde das gewonnene Wissen aus VIGIL angewendet um ein weiteres niederschwelliges und spielerisches Angebot zum Erwerb interkultureller Kompetenzen zu schaffen. Hierfür wird aktuell ein virtueller „Escape Room“ kreiert, in dem Studierende und Lehrende erste Erfahrungen im konstruktiven Umgang mit unvertrauten 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“ (siehe Präsentation im Anhang). Hierdurch soll zudem die Bereitschaft der Teilnehmenden gestärkt werden um proaktiv an weiteren interkulturellen Kollaborationen teilzunehmen zu wollen. Der Escape Room dauert 60 Minuten und ist auf 3-6 Teilnehmer:innen konzipiert. In einem anschließenden 60-minütigen Debriefing wird bezüglich der Interkulturalität reflektiert. Durch die Verbindung des spielerischen Elements und des anschließenden Reflexionsprozesses, erhalten die Teilnehmenden kollaborative Kompetenzen und verankern ihr Wissen zu Interkulturalität.

Vorrangiges Ziel des Virtual Escape Rooms ist die Steigerung der interkulturellen Kompetenz der Studierenden, die in diesem Fall als **VUCA-Kompetenz** beschrieben wird. VUCA steht hierbei für Volatilität, Unsicherheit, Komplexität und Ambiguität. Dieses Akronym bezeichnet „Merkmale von Arbeitsumwelten, die sich aufgrund hoher Veränderungsdynamiken disruptiv verändern, die Agilität sowohl ihrer Strukturen als auch ihrer Akteure fordern und fördern und die gleichzeitig charakterisiert sind durch die Vielfalt und *Fuzzyness* der zur Verfügung stehenden Denk- und Handlungsoptionen.“¹ Die Integration der einzelnen VUCA-Elemente in die Konzeption und Ausgestaltung spielebasierter Lehr-Lernszenarien kann die Entwicklung interkultureller Kompetenzen unterstützen und ist damit vor allem im Bereich der transnationalen, digitalen Lehre ein interessanter und effektiver Lehransatz.

Für mehr Infos zu den Projekten wurde eine eigene Website angelegt: [Startseite - Vigil \(uni-jena.de\)](https://www.uni-jena.de/vigil).

¹ Bolten, J. & Berthault, M., VUCA-World, virtuelle Teamarbeit und interkulturelle Zusammenarbeit. In: Von Hemholt, K., & Ittstein, D. (Hg.), Digitalisierung und (Inter-)Kulturalität, 2018, ibidem Verlag, S.105-133.

Einladung zum nächsten Digitalisierungsstammtisch

Datum: **30.06.2022** // Uhrzeit: 13:00 – 14:00

Thema: **Partnerübergreifende Nutzung von Learning-Management-Systemen (LMS)**

Projektpitch: **Prof. Dr. Hans-Jörg Schmerer** der FernUniversität Hagen aus dem IVAC-Projekt „Blended International Summer School in Data Analysis“

Veranstaltungsankündigungen



- Die Universität Jena lädt zu mehreren Infoveranstaltungen rund um Gamification und Interkulturelle Kompetenzen ein. Diese finden am **20.**, **21.** und **28.06.22** statt. Weitere Infos hierzu finden Sie in der Präsentation im Mailanhang.
- **23.06.22:** Im Rahmen des DAAD-Projekts „Bologna Hub“ lädt die Nationale Agentur des DAAD zur Diskussion über Micro-Credentials als Maßnahme des lebenslangen Lernens und zur Förderung der Employability ein.
 - [Global Dialogue on Micro-Credentials \(meet.yoo.live\)](https://meet.yoo.live)
- **29.06.22 – 01.07.22:** Die Universitäten Jena, Mainz und Potsdam laden zur Konferenz “Lifewide Learning – Transformations and New Connections in Postdigital Societies” ein.
 - [Anmeldung und Programm zu unserer Konferenz | ReDiCo.](#)
- **22.07.22: Call for Participation** - Deadline zur Einreichung für Konferenzbeiträge bei der „Moving Target Digitalisation 2022“, organisiert durch das Digitalisierungsreferats des DAADs.
 - [Moving Target Digitalisation 2022: Increasing the Impact of Internationalisation in Higher Education](#)

Sonderausschreibung im Rahmen des Projekts “Digitaler Campus“

- **Was wir gefördert?** (Vor-)Kurse/Propädeutika, die sprachlich, fachlich und campuskulturell auf ein Studium (Bachelor oder Master) an einer deutschen Hochschule vorbereiten sowie Self-Assessments (z.B. zur Überprüfung von Sprachkenntnissen oder Fachkenntnissen)
- **Gefördert werden:** Ukrainische Studieninteressierte
- Weitere Infos unter : [Förderprogramme finden - DAAD - Deutscher Akademischer Austauschdienst](#)

Wir laden Sie weiterhin herzlich dazu ein, uns Ihre eigenen Vernetzungsangebote bis zum 10. jedes Monats über community.digital@daad.de zukommen zu lassen, um sie im nächsten Briefing an die Community weiterzuleiten.

Sie können Informationen zu Veranstaltungen, Neuigkeiten aus Ihren Projekten sowie Fragen zu weiteren Digitalisierungsthemen im Hochschulbereich auch jederzeit in unserer [LinkedIn-Gruppe](#) mit der Community teilen.