

Bericht	Joachim Herz Stiftung, Fellowship für Innovation in der Lehre, 1. Kohorte
Fellow	Prof. Dr. Jürgen Bolten, Universität Jena
Projekt	Optimierung der Lernplattform „Intercultural Campus“
Förderzeitraum	Januar 2012 bis Dezember 2013 (kostenneutrale Verlängerung bis Juli 2014)
Datum	April 2016

### **A. Beschreibung der Lehrinnovation; Zielsetzungen des Projekts**

Die allgemeine Zielsetzung des Projekts bestand darin, die internationale Hochschul-Lernplattform „Intercultural Campus“ ([www.intercultural-campus.org](http://www.intercultural-campus.org)) aktuellen technologischen Möglichkeiten des sog. 2.0-Lernens anzupassen, um auf diese Weise zu einer Verbesserung des Lernangebots und zu einer weitergehenden internationalen Vernetzung des Campus zu gelangen (2012: 29 Hochschulen aus 16 Ländern; bei Projektende 7/2014: 41 Hochschulen aus 19 Ländern; aktuell 4/2016: 48 Hochschulen aus 22 Ländern).

Als Produkt der primär an Contentmanagement bzw. Wissensverteilung orientierten Phase des sog. „Web 1.0“ verfügte die Lernplattform zu Projektbeginn nur bedingt über sog. Web 2.0-Werkzeuge, um Kollaboration und damit die Generierung von Interkulturalität in virtuellen Lernumgebungen ermöglichen zu können.

Vor diesem Hintergrund sollte die geplante Lerninnovation darin bestehen, (I) technologische Anpassungen vorzunehmen, um den Intercultural Campus zu einer 2.0-Lernumgebung umzugestalten, (II) Lehr- und Lernformen zu entwickeln, die diesen Bedingungen gerecht werden und grenzüberschreitende interkulturelle Zusammenarbeit z.B. in Projekten ermöglichen, sowie (III) die entwickelten Lehr-/ Lernformen in der internationalen Studienpraxis des „Campus“ praktisch umzusetzen.

### **B. Projektdurchführung**

(I). Die Oberfläche der vorgelagerten Website der Lernplattform wurde komplett neu gestaltet und bietet jetzt eine übersichtliche und nutzerspezifische Anordnung der Veranstaltungen des „Intercultural Campus“. Die Menüführung erfolgt zweisprachig deutsch/ englisch. Ebenfalls neu konzipiert wurden die Anordnung der Menüpunkte sowie das Banner der Eingangsseite. Ein Virtual Classroom (Adobe Connect) wurde eingebunden..

(II) Im Rahmen der Entwicklung virtueller Lehr- und Lernformen, die den technischen Möglichkeiten des „E-Learnings 2.0“ gerecht werden und grenzüberschreitende interkulturelle Zusammenarbeit z.B. in Projekten ermöglichen sollen, waren (a) die Konzeption und Durchführung einer Ringvorlesung zwischen Hochschulen des Campus sowie (b) die Erprobung und

Weiterentwicklung eines virtuellen interkulturellen Planspiels für die Durchführung im „Virtual Classroom“ geplant.

Realisiert werden konnten im Projektzeitraum je zwei Ringvorlesungen und Planspielseminare. Zusätzlich wurden mit den Campus-Partnern weitere kleine Planspiele entwickelt und erprobt. Als weiterer neuer Bereich wurde im Verlauf der Projektarbeit ein generationenübergreifendes interkulturelles Lernszenario entwickelt:

(a) Auf der Basis der technologischen Neugestaltung des „Intercultural Campus 2.0“ war es im zweiten Projektabschnitt möglich, interaktive Ringvorlesungen unter Beteiligung von bis zu 8 internationalen Hochschulen anzubieten: So wurden die jeweils einstündigen Vorlesungen der Reihe „Akademische Stile“ aus u.a. Frankreich, Japan, Italien, Polen, Deutschland und der Schweiz wöchentlich während des Semesters per Livestream übertragen. Studierende hatten weltweit die Möglichkeit sich per Chat in die anschließenden Diskussionsrunden mit den Lehrenden einzuschalten. Wer aus terminlichen Gründen (bzw. wegen der Zeitverschiebung) den Livestream nicht verfolgen konnte, hat(te) die Möglichkeit, sich die Vorlesungen in archivierten Fassungen anzusehen. In ähnlicher Weise konzipiert war eine von der Hochschule Osnabrück organisierte Vorlesung „Internationalität und Internationalisierung“.

(b) Die Erprobung und Weiterentwicklung des virtuellen interkulturellen Planspiels „Interculture 2.0“ erwies sich als deutlich aufwendiger und zeitintensiver, war im Ergebnis allerdings sehr erfolgreich.

Das Planspiel ist konzipiert für vier Studierendengruppen à 4-5 Teilnehmer. Die Gruppen halten sich weltweit an unterschiedlichen (Hochschul)standorten auf, ihre Mitglieder sind an internationalem Management interessiert, studieren aber nicht unbedingt wirtschaftswissenschaftliche Fachrichtungen. In dem Spiel interagieren die vier Teams als Planspielunternehmen auf dem Weltmarkt für Trinkflaschen. Ihr Ziel besteht darin, langfristig möglichst gute Geschäftsergebnisse zu erzielen. Hierzu müssen sie untereinander kooperieren, Produktionsvolumina und Preise kalkulieren, gemeinsam Unternehmensleitbilder entwerfen, Personalentscheidungen treffen, Marketingmaßnahmen realisieren und über Zeitzonen hinweg mehrsprachig verhandeln. Dabei geht es jedoch nicht nur - im Sinne klassischer betriebswirtschaftlicher Planspiele - um die Optimierung interkultureller fachlicher und methodischer Kompetenzen, sondern auch um die Verbesserung interkultureller Selbst- und Sozialkompetenz und damit um eine ganzheitliche Verknüpfung interkultureller Teilkompetenzen: „Harte“ und „weiche“ Faktoren interkulturellen Handelns erweisen sich dabei als zwei Seiten derselben Medaille. Gefördert wird auf diese Weise interkulturelle Kompetenz in ihrer Ganzheitlichkeit. Das Spiel wurde von der Universität Jena aus moderiert und über einen Zeitraum von 7 Wochen gespielt. Live-Treffen im Virtual Classroom fanden einmal wöchentlich für 3-4 Stunden statt. Im ersten Durchlauf nahmen Hochschulgruppen aus Hamburg, Urbino, Warschau und Poznan teil, im zweiten Durchlauf waren es Teams aus Poznan, Sofia, Odense und Rio de Janeiro.

Im Rahmen eines Informatik-Examensprojekts wurde weiterhin ein computerbasiertes Programm zur Berechnung der Spielwerte erarbeitet. Die Durchführung des Spiels hat dazu beigetragen, dass inzwischen eine Version erstellt worden ist, die technisch, inhaltlich und didaktisch ‚rund‘ läuft und von den TeilnehmerInnen sehr begeistert aufgenommen wird. Zu den für uns wichtigsten Lerneffekten zählten vor allem strategische Fragestellungen : ein Spiel trotz ungleicher Semesterzeiten so einzutakten, dass eine gemeinsame „Kernzeit“ von 7-8 Wochen entsteht, erheblich differierende Gruppengrößen (2-17) zu akzeptieren und sinnvoll in das Spiel einzubeziehen, unerwartete technische Ausfälle (Strom, Technikerstreik) kompensieren und mehrsprachige Situationen meistern zu können.

(c) Durch die technische Neugestaltung der Plattform möglich wurde die Realisierung eines im Projektplan noch nicht vorgesehenen Konzepts zum „generationenübergreifenden Lernen“: Unter Einbeziehung der Software „Prezi“ wurde ein Seminar „Werbegeschichte als Kulturgeschichte in Deutschland seit 1945“ entwickelt, das sich zum Teil aus Materialien (Videocasts, Wikis, Linksammlungen, Texte, Textkommentare) zusammensetzt, die von den Studierenden eines Jahrgangs zusammengestellt und von den darauf folgenden Jahrgängen „fortgeschrieben“ (erneuert, erweitert, auf Aktualität hin überprüft) werden. Ergänzt wird das Material durch Vorlesungsvideos zu den einzelnen Seminarthemen. Die Vorteile bestehen darin, dass Studierende mit deutlich höherem Verantwortungsbewusstsein Seminaraufgaben absolvieren (im Bewusstsein, dass ihre Leistung auch tatsächlich später abgerufen wird), dass themenbezogenen Materialien auch aus anderen Ländern / Hochschulen verwendet werden können und dass mit einer solchen Konzeption auch die Bedingungen für die Durchführung eines (internetbasierten) „flipped classroom“ gegeben sind.

In diesem Zusammenhang ist vom Land Thüringen 2014 ein MOOC-Anschlussprojekt zur Professionalisierung des „Campus“ bewilligt worden, das seinerseits wiederum eine zentrale Grundlage für die Bewilligung des Erasmus<sup>+</sup>-Projekts „Connect 2.0“ dargestellt hat (ab 2016) . Beide Projekte dienen der Erweiterung und Verstärkung der Lehrinnovation der Joachim Herz Stiftung und des Stifterverbands.