

Hilgedieck, Jens

Intercultural Learning Network. Erwerb interkultureller Kompetenzen durch virtuelle Mobilität

Pfau, Wolfgang [Hrsg.]; Baetge, Caroline [Hrsg.]; Bedenlier, Svenja Mareike [Hrsg.]; Kramer, Carina [Hrsg.]; Stöter, Joachim [Hrsg.]: Teaching Trends 2016. Digitalisierung in der Hochschule: Mehr Vielfalt in der Lehre. Münster ; New York : Waxmann 2016, S. 81-89. - (Digitale Medien in der Hochschullehre; 5)



Quellenangabe/ Reference:

Hilgedieck, Jens: Intercultural Learning Network. Erwerb interkultureller Kompetenzen durch virtuelle Mobilität - In: Pfau, Wolfgang [Hrsg.]; Baetge, Caroline [Hrsg.]; Bedenlier, Svenja Mareike [Hrsg.]; Kramer, Carina [Hrsg.]; Stöter, Joachim [Hrsg.]: Teaching Trends 2016. Digitalisierung in der Hochschule: Mehr Vielfalt in der Lehre. Münster ; New York : Waxmann 2016, S. 81-89 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-188880 - DOI: 10.25656/01:18888

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-188880>

<https://doi.org/10.25656/01:18888>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Wolfgang Pfau, Caroline Baetge,
Svenja Mareike Bedenlier, Carina Kramer,
Joachim Stöter (Hrsg.)

Teaching Trends 2016

Digitalisierung in der Hochschule:
Mehr Vielfalt in der Lehre



Waxmann 2016
Münster • New York

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Digitale Medien in der Hochschullehre, Band 5

ISSN 2199-7667

ISBN 978-3-8309-3548-3

© Waxmann Verlag GmbH, Münster 2016
Steinfurter Straße 555, 48159 Münster

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Steffen Ottow, Clausthal-Zellerfeld

Titelbild: © kasto – fotolia.com

Satz: Sven Solterbeck, Münster

Druck: Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706



Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.
Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des
Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung
elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

Grußwort der Niedersächsischen Ministerin für Wissenschaft und Kultur, Dr. Gabriele Heinen-Kljajić	9
Vorwort des Vorstandsvorsitzenden des ELAN e. V., Thomas Hanschke	11
Vorwort des Vizepräsidenten für Internationales, Weiterbildung und Digitalisierung der Technischen Universität Clausthal, Prof. Dr. Wolfgang Pfau	13
A Herausforderung Diversität: individualisiertes Lehren und Lernen mit digitalen Medien	
<i>Martina Emke, Claudia Lehmann und Annelene Sudau</i> Die individuelle Online-Studienvorbereitung beruflich Qualifizierter auf dem OHN-KursPortal im Spannungsfeld zwischen Offenheit und Verbindlichkeit	17
<i>Anna Maria Schulz, Claudia Frie, Doris Meißner und Ralf Steffen</i> System capacity building Einsatz von Adobe Connect in der Entwicklungszusammenarbeit	27
<i>Nadine Schaarschmidt, Claudia Albrecht und Claudia Börner</i> Videoeinsatz in der Lehre Nutzung und Verbreitung in der Hochschule	39
<i>Linda Eckardt, Simone Kibler und Susanne Robra-Bissantz</i> Entwicklung eines Serious Games zum Lernen von Informationskompetenz und Leitlinien zur Nachnutzung	49
<i>André Schneider, Verena Jahn und Linda Heise</i> Digitalisierung der Lehre als Chance zur Ermöglichung dualer Karrieren studierender Spitzensportler	63
<i>Peter Ferdinand, Sergei Pachtchenko und Christian Schowalter</i> E-Studienvorbereitung mit personalisiert adaptierten E-Learning- Modulen und Tests zum leichteren Einstieg ins Studium an der Universität Koblenz-Landau	73

<i>Jens Hilgedieck</i>	
Intercultural Learning Network	
Erwerb interkultureller Kompetenzen durch virtuelle Mobilität	81
<i>Nico Raichle und Kerstin Voß</i>	
„work&study“ – offene Hochschulen Rhein-Saar	
Entwicklung polyvalenter Hochschulangebote für nichttraditionell	
Studierende im Blended-Learning-Format	91
<i>Christian-Henrik Walter</i>	
Gesamtkonzept zur Integration individualisierten Lernens	
mittels Lehrvideos – ein Praxisbeispiel	
Beispiel und Erfahrungsbericht zur Umsetzung eines Lehrkonzeptes	
zum Einsatz integrierter Lehrvideos als zentrales Element einer	
überarbeiteten Lehrveranstaltung	101
<i>Mirjam Bretschneider und Ellen Pflaum</i>	
Lernendenzentrierung im Lehren und Lernen mit Medien	111
B Erfolgsfaktoren des Einsatzes digitaler Medien an Hochschulen	
<i>Katrin Schulenburg, Eva-Maria Beck, Wibke Hollweg,</i>	
<i>Silke Trock, Elke Kraus und Theda Borde</i>	
Kollegiale Hospitation zur Stärkung des Einsatzes	
neuer Medien in der Hochschullehre	123
<i>Nicole Bellin-Mularski</i>	
Das (E-)Portfolio im Praxissemester:	
Dokumentations- oder Reflexionsinstrument?	131
<i>Birte Heidkamp und David Kergel</i>	
Rückblick und Ausblick	
Das mobile E-Learning-Center der Carl von Ossietzky Universität	
Oldenburg und das E-Learning-Zentrum der Hochschule Rhein-Waal	
im Kontext der Digitalisierung der Lehre	143
<i>Heinrich Söbke und Frauke Kämmerer</i>	
Vermessene Fragen	
Metriken als Ansatz automatisierter analytischer und konstruktiver	
Qualitätssicherung von Mehrfachauswahlfragen für mobile digitale Medien ..	153

Heinrich Söbke und Maria Reichelt

„Rat(t)en in der Lehre“

Über die Spiel(un)lust unserer Studierender am Beispiel digitaler Apps 163

Lars Rettig und Tim Warszta

Der Einfluss von Kursdesignelementen auf Studierendenzufriedenheit
und Studierendenloyalität

Ein Policy-Capturing-Design-Ansatz 177

Kerstin Voß und Nico Raichle

Anreize, Motivation und Support für Lehrende zum

Einsatz digitaler Medien in der Hochschullehre

Ergebnisse einer qualitativen Expertenbefragung aus dem Verbundprojekt

„work&study“ – offene Hochschulen Rhein-Saar 191

Sulamith Frerich und Silke Frye

Erfolgreiches Praxisbeispiel

Ein interaktives Blended-Learning-Seminar mit Praxisphase 199

Jana Riedel und Claudia Börner

Wir tun es, weil es gut ist!

Wie Lehrende die Erfolgsfaktoren für den Einsatz digitaler Medien

in der Hochschullehre einschätzen 209

Nico Raichle

Quests, Raids. Level Up ... Game Over?!

Erfolgsfaktoren von Gamification in der Hochschullehre 221

Autorinnen und Autoren 235

Intercultural Learning Network

Erwerb interkultureller Kompetenzen durch virtuelle Mobilität

Abstract

In dem vorliegenden Beitrag wird die Einführung einer neuen Lehrveranstaltung mit dem Ziel des Erwerbs interkultureller Kompetenzen durch den Einsatz virtueller Mobilität thematisiert. Hierzu wird das Lehrveranstaltungskonzept zunächst skizziert, um anschließend auf die Probleme und Herausforderungen bei der ersten Durchführung einzugehen. Anschließend erfolgt eine kritische Analyse, inwieweit die gesteckten Ziele mit Hilfe des Veranstaltungskonzepts erreicht werden konnten bzw. in der Zukunft erreicht werden können. Die Teilnehmenden bewerteten das Lehrveranstaltungskonzept als wirkungsvolle Maßnahme, um fachliches Wissen praxisnah anzuwenden und gleichzeitig interkulturelle Kompetenzen zu erwerben.

1. Einführung

Die TU Clausthal hat einen der höchsten Anteile internationaler Studierender in der Bundesrepublik Deutschland und verfügt über vielfältige Kooperationsverträge und Partnerschaften mit Hochschulen auf der ganzen Welt. Aufgrund teilweiser hoher Reisekosten ist es jedoch häufig schwierig bzw. nicht möglich, diese Kooperationen mit Inhalten zu füllen, da die zu tragenden Kosten bei regelmäßigen Besuchen sowohl das Reisekostenbudget vieler Lehrstühle als auch das der Studierenden übersteigen. Die 20. Sozialerhebung des Deutschen Studentenwerks stellt jedoch fest, dass der temporäre studienbezogene Auslandsaufenthalt seit 1997 mit rund 30% weitestgehend konstant geblieben ist (Middendorff, Apolinarski, Poskowsky, Kandulla & Netz, 2013), allerdings geben 72% derjenigen, die nicht die Absicht haben im Ausland zu studieren, die finanzielle Mehrbelastung als Grund an. Weitere Hürden für die Studierenden bestehen im durch die Einführung von Bachelor- und Masterstudiengängen erhöhten Zeitdruck sowie dem sozioökonomischen Hintergrund vieler Studierender (Messer & Wolter, 2007). Gleichzeitig genießt die Förderung von zeitweiliger Auslandsmobilität im Studium sowohl in der europäischen wie deutschen Hochschulpolitik eine anhaltend hohe Aufmerksamkeit. Sie wird nicht nur als Katalysator des wirtschaftlichen, zivilgesellschaftlichen und kulturellen Fortschritts innerhalb der Länder Europas angesehen, sondern in immer stärkerem Maße unter Verweis auf die individuellen Vorteile für die Lebens- bzw. Berufswege von Studierenden befürwortet (Netz, 2012). So fordern Arbeitgeber den Erwerb interkultureller Kompetenzen (Busch 2007). Auch Hochschulen definieren interkulturelle Kompetenz immer öfter als Bestandteil ihres Bildungsauftrages (Hiller, 2011). Mit Hilfe

des folgenden Lehrveranstaltungskonzepts sollen Studierende in die Lage versetzt werden, interkulturelle Kompetenzen zu erwerben, ohne die üblicherweise hierfür notwendigen hohen Reisekosten bestreiten zu müssen.

2. ICLN – Intercultural Learning Network

2.1 Projektbeschreibung

Beim regulären internationalen studentischen Austausch liegt neben dem Erwerb fachlicher Kompetenzen ein zentraler Fokus auf dem interkulturellen Kompetenzerwerb. Nach Gertsen (1990) bezeichnet interkulturelle Kompetenz die Fähigkeit der zielführenden Interaktion mit einer anderen Person oder Gruppe in Berücksichtigung ihrer jeweiligen kulturellen Identität. Bei einem erfolgreichen Austausch können über den fachlichen Kompetenzerwerb hinaus die eigene Perspektive hinterfragt, Stereotypen und Vorurteile überwunden (vgl. Stroebe, Lenkert & Jonas, 1988) und schließlich die interkulturelle Kompetenz gestärkt werden (vgl. Stier, 2003).

Die umfassenden technischen Entwicklungen des Internets haben es ermöglicht, dass einerseits vermehrt die Möglichkeit besteht, sich über verschiedene Kommunikationskanäle auszutauschen und andererseits das Internet nicht mehr ausschließlich als Möglichkeit zum Informationsabruf wahrgenommen wird, sondern als eine interaktive Plattform (Beck, 2007). Im Rahmen dieser technischen Weiterentwicklungen wird nun das Konzept der „virtuellen Mobilität“ als Innovation in der Fernlehre debattiert (Otto, 2013). Der Dachverband der Fernuniversitäten in Europa (EADTU) beschreibt virtuelle Mobilität mit „offers access to course and study schemes in a foreign country and allows for communication activities with teachers and fellow students abroad via the information and communication technologies“ (Brey, 2007). Virtuelle Mobilität hat dem folgend den Anspruch, die Diversität und Attraktivität der akademischen Ausbildung zu erhöhen, indem durch Kooperationen zwischen Universitäten Studierenden gezielte Kurse zur fachlichen Kompetenzerweiterung angeboten werden, die darüber hinaus in einer anderen als der Muttersprache durchgeführt und gemeinsam mit Studierenden anderer Länder bearbeitet werden (Otto, 2014).

Kontext des Projektes

Die große Innovation dieses Lehrprojektes besteht daher darin, es den Teilnehmern mit Hilfe virtueller Mobilität zu ermöglichen, interkulturelle Kompetenzen aufzubauen, ohne das Land verlassen zu müssen. Beim Intercultural Learning Network (ICLN) handelt es sich um ein gemeinsames Seminar mehrerer, weltweit verteilter Universitäten. Zielgruppe sind Masterstudierende wirtschaftswissenschaftlicher

Studiengänge, die gemeinsam ein webbasiertes Unternehmensplanspiel zum Thema Internationalisierungsstrategien in interkulturellen Teams durchführen. Die Durchführung erfolgt vollständig webbasiert mit Hilfe von Onlinekonferenzen und Webplattformen wie Adobe Connect und Stud.IP, d. h. die Teilnehmer der Teams treffen im Rahmen der Veranstaltung nicht physisch aufeinander. Um eine hohe Praxisrelevanz für die wirtschaftswissenschaftlich vorgebildeten Teilnehmer zu gewährleisten, wurde als didaktische Lehrmethode zur Sicherung des neu erworbenen Wissens die Methode des Unternehmensplanspiels gewählt.

Methode: Unternehmensplanspiel

Ein Unternehmensplanspiel ist eine modellhafte Simulation von Unternehmensprozessen. Die Aufgabe der Teilnehmer besteht darin, ein Unternehmen zu führen. Sie konkurrieren mit anderen (Planspiel-)Unternehmen am simulierten Markt. Durch ihre Entscheidungen beeinflussen die Teilnehmer den Erfolg ihres Unternehmens genauso wie das Marktgeschehen. Im Vordergrund stehen die Ergebnisse von Informations- und Entscheidungsprozessen bei Unsicherheiten, das Anwenden betriebswirtschaftlicher Methoden sowie das Aufdecken von Zusammenhängen von internen und externen Faktoren auf den wirtschaftlichen Erfolg (vgl. Herz & Blätte, 2000). In diesem Kontext wird häufig auf die Analogie des Flugsimulators zurückgegriffen: Ebenso wie Piloten in einem Flugsimulator können die Teilnehmer eines Planspiels typische Flugmanöver bis hin zu Gefahrensituationen üben, ohne sich in echte Gefahr zu begeben. Ein Planspiel unterscheidet sich somit von einer reinen (z. B. technischen) Simulation mit einer „Regelspielkomponente“ dadurch, dass sie zusätzlich eine „Rollenspielkomponente“ besitzt und die Simulation als modellhafte Darstellung der Realität den Kern des Planspiels bildet. Sie stellt den Spielrahmen bzw. Spielhintergrund dar. Mit Hilfe der Simulationskomponente ist es möglich, reale Begebenheiten und Zusammenhänge im Kontext eines Lernprozesses transparent zu machen. Auf Basis der in der Simulationskomponente definierten Wert-Mengen-Strukturen und Systembeziehungen werden die Reaktionen der Umwelt auf die Aktionen der Spieler simuliert. Insbesondere für Studierende wirtschaftswissenschaftlicher Fächer stellt das Unternehmensplanspiel als Lehrmethode damit einen Bezug zu allen anderen Fächern her, da diese zur Analyse des Unternehmens und der Umwelt sowie zum Treffen von Entscheidungen die Kenntnisse aller betriebswirtschaftlichen Disziplinen benötigen.

Phasen des Projektes

Um nicht nur Fach- und Methodenkompetenz, sondern auch System- und Sozialkompetenz zu vermitteln, ist die Veranstaltung in drei Blöcke gegliedert (siehe Abbildung 1). In der Preparation-Phase kommt es zur Teambildung. Die Zuordnung

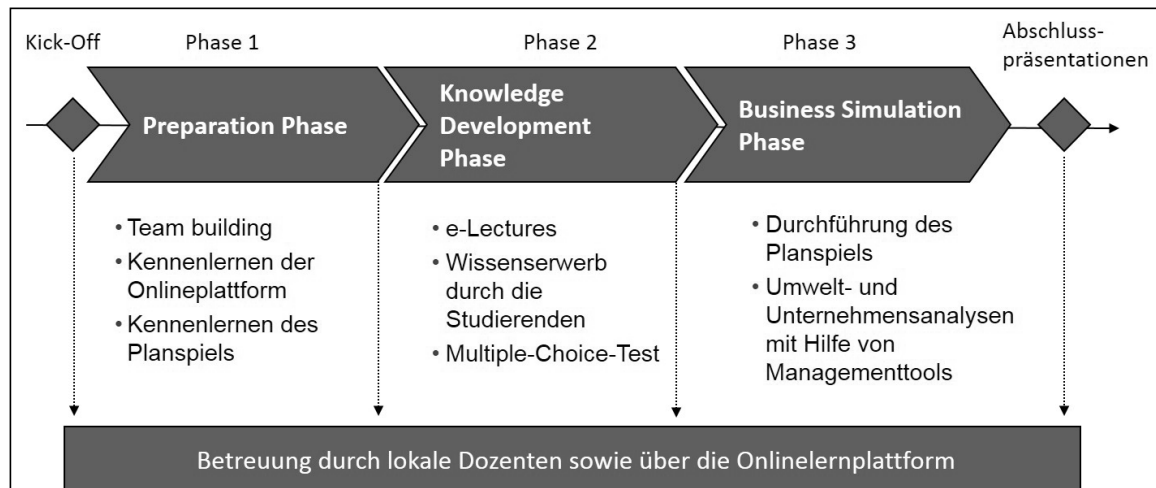


Abb. 1: Phasendarstellung der Lehrveranstaltung

geschieht durch das Institut für Wirtschaftswissenschaft, so dass in jedem Team maximal ein Teilnehmer von jeder Hochschule vorhanden ist. Auf diese Weise werden die Teilnehmer gezwungen auf Englisch zu kommunizieren und eigene interkulturelle Erfahrungen zu sammeln. Indem in keinem Team zwei Teilnehmer derselben Hochschule sind, wird sichergestellt, dass keine Absprachen vor Ort stattfinden können und die gesamte Kommunikation mittels Web-Konferenzen über Adobe Connect und Skype stattfinden muss. Weiterhin sollen die Teilnehmer sich mit dem Umgang mit der Lernplattform und dem Planspiel vertraut machen.

Anschließend erfolgt die Knowledge-Development-Phase. Hier erhalten die Teilnehmer von den Dozenten der beteiligten Hochschulen kurze E-Lectures zu den Themen internationales Management, strategisches Management und interkulturellem Management sowie Arbeitsaufträge, die sie im Team im Wiki bearbeiten müssen. Hierbei handelt es sich um eine Anwendung des Inhalts der E-Lectures sowie die Analyse und Aufbereitung der im Spielhandbuch zur Verfügung gestellten Informationen. Auf diese Weise wird zunächst bei allen Teilnehmern ein gemeinsamer Wissensstand erarbeitet, der dann durch die Studierenden in Teamarbeit mit Hilfe des Wikisystems gesichert wird. Die Phase endet mit einem abschließenden Multiple-Choice-Test für alle Teilnehmer, um zu gewährleisten, dass alle Teilnehmer über einen ausreichend hohen Wissensstand verfügen, um das folgende Planspiel erfolgreich bestreiten zu können. Sowohl die erarbeiteten Inhalte als auch die Ergebnisse des Multiple-Choice-Tests können zur Benotung der Studierenden herangezogen werden.

Während der abschließenden Business Simulation Phase wird das in den vorherigen Phasen erworbene Wissen praktisch im Verlauf des Unternehmensplanspiels eingesetzt. In diesem Planspiel bewältigen die Teilnehmer die Herausforderungen globaler Märkte und des internationalen Wettbewerbs. Die konkreten Lerninhalte dieser Phase bestehen darin, Strategien und Herausforderungen für die Expansion in neue Märkte weltweit kennenzulernen sowie zur Verteidigung des eigenen Marktes zu entwickeln. Des Weiteren müssen die Teilnehmer das Potenzial unterschied-

licher Wirtschaftsregionen analysieren und für das Eindringen in andere Märkte deren Chancen und Risiken evaluieren können. Um weltweit erfolgreich handeln zu können, müssen die Teilnehmer kulturspezifische Kundenanforderungen verstehen und anpassen können, die globale Logistik über alle Ländermärkte optimieren sowie Marktbarrieren analysieren und gezielt aufbauen können. Zusätzlich zum Treffen der periodenbasierten Entscheidungen (für die die Teilnehmer jeweils eine Woche Zeit haben) müssen die Teams weitere Zusatzaufgaben erfüllen. Hierbei handelt es sich um den praktischen Einsatz der zuvor kennengelernten Managementinstrumente (wie z. B. PEST-Analyse, SWOT-Analyse, Porters Five Forces etc.). Da alle Teams in unterschiedlichen Weltregionen mit unterschiedlichen Ausgangsvoraussetzungen starten, wird ein Kopieren der Analyseergebnisse oder Strategien fremder Teams effektiv verhindert. Darüber hinaus bietet diese Vorgehensweise den Vorteil, dass die Teilnehmer durch den Einsatz der Managementinstrumente tiefere Einblicke in das Spiel sowie die Strategieentwicklung und -umsetzung insgesamt erlangen und es so zu einem größeren Lerneffekt kommt.

Abschließend sollen die Teilnehmer die getroffenen Entscheidungen kritisch reflektieren. Hierzu erstellt jedes Team eine gemeinsame Präsentation, in der zunächst auf die anfänglich getroffene Strategieentscheidung eingegangen und diese kritisch hinterfragt wird. Daraufhin werden das weitere Vorgehen sowie die getroffenen Entscheidungen mit Hilfe der kennengelernten Instrumente des strategischen Managements analysiert, um den Dozenten sowie einer fiktiven Aktionärsversammlung in Form der anderen Seminarteilnehmer die Sinnhaftigkeit der getroffenen Entscheidungen zu erläutern. Die in den Teams gemeinsam entwickelten, englischsprachigen Präsentationen werden dann von den einzelnen Teammitgliedern aufgezeichnet und anschließend zu einer Videopräsentation zusammengefügt. Diese wird allen Teilnehmern zur Verfügung gestellt, von diesen kritisch diskutiert und mit Hilfe eines Peer-Review-Prozesses begutachtet. So werden nicht nur reine Fachkenntnisse abgeprüft, sondern ebenso die Methoden-, Medien- und soziale Kompetenz der Teilnehmer gefördert, ohne die die Erstellung der Abschlusspräsentationsvideos nicht möglich ist.

2.2 Projektdurchführung

Die Lehrveranstaltung ICLN wurde erstmals im Sommersemester 2014 zusammen mit der Tallinn University of Technology durchgeführt. Aufgrund von Softwareproblemen sowie um erste Erfahrungen mit der Durchführung der konzipierten Veranstaltung zu gewinnen, geschah der erste Durchlauf nicht wie skizziert über das Internet, sondern in interkulturellen Teams vor Ort in Tallinn. Hierzu reiste eine Gruppe von zwei Dozenten und zehn Studierenden aus Clausthal nach Tallinn, um dort die Veranstaltung in einer Blockform mit 12 Studierenden und zwei Dozenten aus Tallinn durchzuführen. Zielgruppe für die Teilnehmer der Veranstaltung waren in beiden Universitäten Studierende mit einem ersten wirtschaftswissenschaftlichen

Abschluss, die sich zum damaligen Zeitpunkt in einem Masterstudiengang mit wirtschaftswissenschaftlichen Inhalten befanden. Das Seminar wurde in englischer Sprache durchgeführt und die Teilnehmer aus beiden Hochschulen in fünf interkulturell gemischte Teams aufgeteilt, die jeweils ein gemeinsames Unternehmen geführt haben. Die Veranstaltung wurde seitdem erneut durchgeführt, jedoch nicht mit der Tallinn University of Technology, so dass im Folgenden lediglich diese Lehrveranstaltung analysiert wird.

3. Evaluation

3.1 Methodik

Nach der erfolgreichen Durchführung der Lehrveranstaltung wurde diese durch die Teilnehmer evaluiert. Diese basiert auf zum einen auf einem individuellen Reflexionsbericht sowie auf der standardmäßig durchgeführten Lehrevaluation mit Hilfe des Softwaresystems Evasys. Dabei handelt es sich um eine webbasierte Software für die automatische Auswertung von Fragebögen im Rahmen des Qualitätsmanagements von Bildungs- und Gesundheitseinrichtungen. Weiterhin erfolgte eine quantitative Auswertung der Austauschstudierendenzahlen mit der Tallinn University of Technology.

Im Fokus der Auswertung des individuellen Reflektionsberichts standen insbesondere die Fragen:

1. Wie wurde der Einsatz des Unternehmensplanspiels als Methode der Kompetenzvermittlung bewertet?
2. Wie bewerten die Studierenden den Mehrwert, der durch eine vollständige Digitalisierung der Veranstaltung entstehen würde bzw. würde dieser für die Studierenden überhaupt entstehen?
3. Wie wurde die interkulturelle Zusammenarbeit in den Gruppen empfunden?
4. Wie bewerteten die Studierenden die Gesamtkonzeption der Lehrveranstaltung?

3.2 Bewertung der Veranstaltungsform

Die Analyse der Reflexionsberichte sowie der Lehrevaluation zeigen, dass die Studierenden den Kompetenzerwerb mit Hilfe eines Unternehmensplanspiels durchweg als positiv bewerten.

Student Estland: „During the ICLN course I took for the first time part in a business simulation game and although I had huge problems at the start of the simulation due to the large amount of information that had to be analyzed, I think that this was one of the most interesting courses during my studies since this was the first time that I had to take an holistic approach and combine my gained knowledge of different disciplines.“

Hinsichtlich der interkulturellen Zusammenarbeit wurde durch die Dozenten erwartet, dass dies auf der einen Seite einen großen Anreiz für die Teilnahme an der Veranstaltung darstellt, auf der anderen Seite jedoch die sprachlichen und kulturellen Unterschiede ein effektives Zusammenarbeiten in den Teams zumindest erschweren. In der Evaluation sollte daher untersucht werden, wie die Zusammenarbeit in den interkulturellen Teams durch die Studierenden empfunden und bewertet wurde. Insgesamt wurde die interkulturelle Zusammenarbeit als besonders lohnenswert und förderlich für den weiteren beruflichen Werdegang beurteilt.

Student Deutschland: „I really appreciated the format of the ICLN lecture, because it enabled me to get to know other students and cultures. I concept of the lecture opened a new approach of learning, because we had to discuss and solve company problems in an international and intercultural group.“

Allerdings wurde die interkulturelle Teamarbeit von einigen Studierenden auch als kritisch beurteilt, da es durch die kulturellen und sprachlichen Unterschiede auch zu Problemen kam.

Student Deutschland: „I really enjoyed this innovative course format. But although in the end I learned a lot from the cultural exchange, we had several problems due to intercultural misunderstandings.“

Student Estland: „The intercultural teams were really a fruitful mixture. Although working together was a little bit difficult in the initial phase of the course, our team began soon to grow together. After the first day there was only one team and not a German and an Estonian team. The cultural exchange alone made the seminar stand out and more than worthwhile.“

Das übergeordnete Lernziel der Veranstaltung bestand neben den fachlichen Lernzielen darin, einen interkulturellen Austausch zwischen den Studierenden zu initiieren und die interkulturelle Kompetenz der Studierenden zu stärken sowie diese für einen möglichen Auslandsaufenthalt an der Partnerhochschule zu sensibilisieren. Erste Ergebnisse durch die Analyse der Lehrevaluation sowie der zitierten Aussagen weisen darauf hin, dass dieses Ziel erfüllt wurde und die Studierenden im Hinblick auf interkulturelle Kompetenzen dazulernen konnten. Das Ziel, für die Partnerhochschule als Austauschziel zu werben, wurde ebenfalls erreicht, da sich die Zahl der Austauschstudentinnen und -studenten sich seit der Durchführung des Seminars dauerhaft von zwei auf zwölf Austauschstudierende pro Jahr gesteigert hat. Allerdings muss untersucht werden, inwieweit dieser Anstieg auf die Beschäftigung der Seminarteilnehmer mit der estnischen Kultur und der Teilnahme an der Veranstaltung zurückgeführt werden kann. Auch ist unklar, ob dieser Effekt mit anderen Partnerhochschulen bei einem vollständig digital durchgeführten Seminar repliziert werden kann oder ob der Anstieg der Austauschzahlen auf den Besuch der estnischen Hauptstadt im Rahmen der Blockveranstaltung zurückgeführt werden muss.

Da auf nationaler Ebene jedoch kein Anstieg der Austauschzahlen nach Estland im betreffenden Zeitraum nachweisbar ist, ist der Effekt vermutlich auf das Seminar zurückzuführen.

4. Fazit und Ausblick

Mit Hilfe von studentischem Austausch gelingt es, sich über fachliche, sprachliche und kulturelle Grenzen hinweg zu verständigen und auf diese Weise Kompetenzen in diesem Bereich aufzubauen. Diese These konnte durch die Lehrveranstaltung sowie die durchgeführte Evaluation mit Hilfe eines induktiven Ansatzes bestätigt werden. Die zitierten Beispiele zeigen, dass über das originäre Lernziel hinaus auch das interkulturelle Verständnis bei den Teilnehmern erhöht und diese für interkulturelle Missverständnisse sensibilisiert werden konnten.

Die größten Hürden bei der geplanten Durchführung der Veranstaltung lagen bislang darin, sowohl passende Partneruniversitäten als auch an neuen Lehrveranstaltungen und Lehrformen interessierte Dozenten zu finden und sich mit diesen abzustimmen. Während der Durchführung der Veranstaltung ist die Zeitabstimmung sowohl mit den anderen Dozenten als auch innerhalb der Studierendenteams neben der eigentlichen Durchführung des Planspiels die größte Herausforderung für alle Beteiligten. Trotzdem wird die Veranstaltung in einem nächsten Schritt im Wintersemester 2016/2017 rein virtuell mit mehreren Partnerhochschulen durchgeführt. Anschließend muss erneut evaluiert werden, ob es auch im Rahmen der Fernlehre zu einem studentischen Austausch bzw. dem damit verbundenen interkulturellen Kompetenzerwerb kommt. Darüber hinaus gilt es zu überprüfen, ob und wie das gewählte Medium des Unternehmensplanspiels es erlaubt, die Interaktion zwischen den Studierenden gezielt zu fördern bzw. sie zu einer Gruppe formt und damit den Austausch fördert. In der Vergangenheit wurde mehrfach empirisch nachgewiesen, dass in Blended-Learning-Konzepten ein persönlicher Kontakt zwischen Lehrenden und Lernenden einen messbaren Einfluss auf den Lernerfolg hat (Joosten, Barth, Weber & Harness, 2014; Paechter & Maier, 2010; Ojstersek, 2007). Der persönliche Kontakt während der Blockveranstaltung wurde auch in der Evaluation durch die Teilnehmer besonders hervorgehoben, so dass nach Durchführung der Onlineveranstaltung überprüft werden muss, inwieweit virtuelle Mobilität den persönlichen Kontakt ersetzen kann bzw. welchen Einfluss das Wegfallen dieses Faktors auf den Lernerfolg und die Zufriedenheit der Teilnehmer hat.

Hier muss analysiert werden, inwieweit die negativen Folgen durch das Wegfallen der persönlichen Interaktion von positiven Effekten wie dem Entfallen von Reisekosten kompensiert werden können.

Literatur

- Beck, A. (2007). Web 2.0: Konzepte, Technologie, Anwendungen. *HMD Praxis der Wirtschaftsinformatik*, 44 (3), 5–16.
- Brey, C. (2007). *Guide to Virtual Mobility*. European Association of Distance Teaching Universities (EADTU). Verfügbar unter: http://145.20.178.4/Portals/o/documents/The_Guide_to_Virtual_Mobility.pdf [15.07.2016].
- Busch, D. (2007). Welche interkulturelle Kompetenz macht beschäftigungsfähig? *Interculture Journal* 6 (3), 5–32. Verfügbar unter: <http://www.interculture-journal.com> [15.07.2016].
- Geertzen, M. C. (1990). Intercultural competence and expatriates. *The International Journal of Human Resource Management*, 1 (3), 341–362.
- Herz, D. & Blätte, A. (2000). *Simulation und Planspiel in den Sozialwissenschaften* (S. 25–27). Münster: LIT.
- Hiller, G. G. (2011). Schlüsselqualifikation Interkulturelle Kompetenz – ein Bildungsauftrag der deutschen Hochschulen? – In: W. Dreyer & U. Hößler (Hrsg.), *Perspektiven interkultureller Kompetenz* (S. 238–254). Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht.
- Joosten, T. M., Barth, D., Weber, N. A. & Harness, L. (2014). Impact of blended instructional development and training on course effectiveness. In A. G. Picciano, C. D. Dziuban & C. R. Graham (Hrsg.), *Research perspectives in blended learning* (S. 173–189). Volume 2. New York: Routledge.
- Messer, D. & Wolter, S. (2007). Are student exchange programs worth it? *Higher Education*, 54 (5), 647–663.
- Middendorff, E., Apolinarski, B., Poskowsky, J., Kandulla, M. & Netz, N. (2013). *Die wirtschaftliche und soziale Lage der Studierenden in Deutschland 2012* (20. Sozialerhebung des Deutschen Studentenwerks durchgeführt durch das HIS-Institut für Hochschulforschung). Bonn/Berlin: BMBF.
- Netz, N. (2012). Studienbezogene Auslandsmobilität und Berufsverbleib von Hochschulabsolvent(inn)en. In: M. Grotheer, S. Isleib, N. Netz und K. Briedis (Hrsg.), *Hochqualifiziert und gefragt. Ergebnisse der zweiten HIS-HF Absolventenbefragung des Jahrgangs 2005* (S. 259–313). Hannover: HIS:Forum Hochschule 14/2012.
- Ojstersek, N. (2007). *Betreuungskonzepte beim Blended Learning*. Münster: Waxmann.
- Otto, D. (2013). Europeanization from a distance? Chancen europäischer Hochschulkooperationen in der Fernlehre am Beispiel virtueller Mobilität im Rahmen des Projektes „Lived Experience of Climate Change.“ In H. Vogts (Hrsg.), *Beiträge 53, DGWF Jahrestagung* (S. 171–177). Bielefeld: DGWF.
- Otto, D. (2014). Studentischer Austausch in der Fernlehre? In O. Zawacki-Richter, D. Kergel, N. Kleinefeld, P. Muckel, J. Stöter & K. Bringmann (Hrsg.), *Teaching Trends 2014. Offen für neue Wege: Digitale Medien in der Hochschule* (S. 139). Münster: Waxmann.
- Paechter, M. & Maier, B. (2010). Online or face-to-face? Students' experiences and preferences in e-learning. *The Internet and Higher Education*, 13 (4), 292–297.
- Stier, J. (2003). Internationalisation, Ethnic Diversity and the Acquisition of Intercultural Competencies. *Intercultural Education*, 14 (1), 77–91.
- Stroebe, W., Lenkert, A. & Jonas, K. (1988). Familiarity May Breed Contempt: The Impact of Student Exchange on National Stereotypes and Attitudes. In W. Stroebe, A. Kruglanski, D. Bar-Tal & M. Hewstone (Hrsg.), *The Social Psychology of Intergroup Conflict SE – 10* (S. 167–187). Springer: Heidelberg.