

Anwendungsorientiertes Lernen in der Politikwissenschaft im Rahmen eines studienprogrammübergreifenden Planspiels.

Bei dem Projekt handelt es sich um ein neues Projekt / eine wiederholte Einreichung

(c) Bernhard Zeilinger & frame.vr



virtuelles Planspiel zum Europäischen Gesetzgebungsverfahren

Ars Docendi Kategorie

Lernergebnisorientierte Prüfungs und Lehrkultur

Ars Docendi Kriterien

- Digitale Transformation
- Innovative Hochschuldidaktik
- Studierenden- und Kompetenzorientierung
- Perspektivenerweiterung und Internationalisierung
- Partizipation und Mitgestaltung

Gruppengröße

50-150

Anreißer (Teaser)

Ein LV-Konzept, dass sich aus Sicht der Studierenden denkt. Die LV-Leitung wird zum unterstützenden Begleiter und setzt mit asynchronen Hilfsmitteln in einer virtuellen Lernumgebung attraktive Angebote zur Lösung realer Problemstellungen.

Kurzzusammenfassung des Projekts

Wie lassen sich Studierende am besten intrinsisch motivieren, um über ihre Möglichkeiten hinauszuwachsen und sich über die Mindestanforderungen hinaus auf die Kursinhalte einzulassen? Der Schlüssel zum Erfolg liegt, neben der Authentizität und der Leidenschaft zum Fach des/der Vortragenden und anregend innovativen didaktischen Methoden, vor allem in der Praxistauglichkeit und unmittelbaren Anwendbarkeit der Lerninhalte. Folglich soll den Studierenden die Möglichkeiten gegeben werden, sich in einer realgetreuen Umgebung beweisen zu können und selbst zu erkennen, inwiefern man im Stande ist, Wissen und Kompetenzen im Praxisfall einzubringen. Habe ich anfänglich mit dem Einsatz von einzelnen

Übungsaufgaben und Gruppendiskussionen versucht, einen Praxis- und Anwendungsbezug herzustellen, habe ich festgestellt, dass es noch hilfreicher ist, über die Einzelmaßnahmen hinweg eine gemeinsame Klammer zu setzen. In dem folgenden LV-Konzept besteht die Klammer aus einem Planspiel, welches die LV von der ersten Einheit bis zum Abschluss begleitet. Anhand der zu Beginn der Lehrveranstaltungen vorgestellten Problemstellung des Planspiels werden den Studierenden, Schritt für Schritt, entsprechende Lehrinhalte vermittelt, um die, an sie gestellten Aufgaben, erfolgreich bewältigen zu können. Dabei werden die erworbenen Kenntnisse und Kompetenzen mithilfe prüfungsimmanenter Übungsaufgaben erlangt und schlussendlich mit dem realgetreuen Planspiel in einer virtuellen Lernumgebung vertieft.

Vorstellung der virtuellen Lernumgebung

Kurzzusammenfassung des Projekts in englischer Sprache

How can students be intrinsically motivated to surpass their own potential and engage with course content beyond the minimum requirements? The key to success — besides the lecturer's passion for the subject, as well as, stimulating, innovative teaching methods — lies primarily in the practical relevance and immediate applicability of the learning material.

Therefore, students should be given the opportunity to prove themselves in a realistic environment and to recognize to what extent they are capable of applying their knowledge and skills in practical situations. Initially, I attempted to establish a connection to real-world applications through individual exercises and group discussions. However, I realized that it is even more effective to integrate these individual measures under a unifying framework. In the following course concept, this framework consists of a simulation game that runs throughout the entire course, from the first session to the final assessment. At the beginning of the course, a problem scenario is introduced, and students gradually receive relevant learning content to help them successfully tackle the tasks assigned to them. The knowledge and skills they acquire are tested through continuous assessment exercises and ultimately put to the test in a realistic virtual simulation at the end of the course.

Nähere Beschreibung des Projekts

Im Folgenden wird das LV-Konzept skizziert, wie es im Studienjahr 2024/2025 umgesetzt wurde. Ca. 120 Studierende von drei unterschiedlichen Lehrveranstaltungen und sechs unterschiedlichen Studierendengruppen haben zu einer realen Gesetzesinitiative der Europäischen Kommission gearbeitet und in unterschiedlicher Form zu einem gemeinsamen Ergebnis beigetragen. Dabei übernehmen Studierende aus dem MA-Programm „Europäische Wirtschaftspolitik“ und aus dem BA-Programm „Europäische Wirtschaft und Unternehmensführung“ unterschiedliche Rollen entlang des Europäischen Mehrebenensystems und sorgen dafür, dass der gesamte Zyklus Europäischer Gesetzgebung arbeitsteilig über ein Studienjahr hinweg in allen Teilschritten nachvollzogen werden kann.

- ca. 20 Studierende des MA-Kurses „Public Affairs“ erarbeiten im WiSe in Kleingruppen eine Lobbying-Strategie sowie policy briefs auf Basis der Interessen und Ziele von unterschiedlichen Interessengruppen. Diese werden dann den anderen Studierenden für die eigene Positionsfindung zur Verfügung gestellt bzw. werden die policy briefs in KI-gestützte Avatare eingespielt, welche in der virtuellen Lernumgebung als Interessensvertreter:innen auftreten.
- ca. 35 Studierende des MA-Kurses „Vergleichende Analyse politischer Systeme Österreichs, Deutschlands und der EU“ simulieren im SoSe die Schritte der Entscheidungsfindung im Rat der EU und beraten über das Verhandlungsmandat für die Trilogverhandlungen mit dem Europäischen Parlament. Die Studierenden schlüpfen dazu in die Rollen der Vertreter:innen nationaler Ministerien und Regierungen der EU-Mitgliedstaaten (Ratsarbeitsgruppe, COREPER 1, Ministerrat) und erarbeiten die Positionspapiere der jeweiligen EU-Mitgliedsländer. Die erarbeiteten nationalen Positionspapiere und das daraus resultierende Verhandlungsmandat dient der nachfolgenden Gruppe aus dem BA-Studienprogramm als wichtige Informationen für deren Verhandlungen im Europäischen Parlament im Rahmen des Mitentscheidungsverfahrens. Auch dieses Positionspapier wird in einen KI-gestützten Avatar eingespeist, welche im Planspiel die jeweilige Ratspräsidentschaft mimen.
- ca. 45 Studierenden des englischsprachigen BA-Kurses „Acting in a Multilevel Governance System“ und ca. 50 Studierende des deutschsprachigen BA-Kurses „Regieren im Europäischen Mehrebenensystem“ übernehmen die Aufgaben von Mitglieder:innen des zuständigen parlamentarischen Ausschusses des Europäischen Parlaments und stimmen aliquot schlussendlich im Plenum die EP-Position ab. Das Planspiel findet ebenso im SoSe statt. Studierende aus dem MA-Kurs „Vergleichende Analyse politischer Systeme Österreichs, Deutschlands und der EU“ treten als parlamentarische Assistenten auf, indem sie die BA-Studierenden über die Gesetzesvorlage im Detail aufklären und diese während des Planspiels beraten. Die Studierenden erlangen im Zuge der Vorlesung alle nötigen Kompetenzen, um sich hinreichend auf das Planspiel vorzubereiten. Sichtbar wird dies, ex ante, durch das Anfertigen eines Strategiepapiers über die jeweilige Verhandlungstaktik und das Eröffnungsstatement zur Darlegung der jeweiligen

Verhandlungsposition sowie, ex post, ein Reflexionspapier, wo die eigene Vorgehensweise und der Prozess analysiert und bewertet wird.

Ziele:

Das LV-Konzept verfolgt das Ziel, dass Studierende eine Vielzahl an unterschiedlichen Kompetenzen erwerben.

- Im Rahmen von fachlichen Kompetenzen besteht der Mehrwert vor allem darin, das Wissen unmittelbar angewandt wird und dadurch stärker verinnerlicht wird und dadurch eine Problemlösungsfähigkeit nicht nur im wissenschaftlichen, sondern auch im praktischen Bereich zu entwickeln. Studierende werden zudem zu Vermittler:innen von Wissen und Kompetenzen gegenüber ihrer peer-group aber auch hinsichtlich Teilnehmer:innen anderer Kurse.
- Im Bereich der methodischen Kompetenzen werden diese durch wissenschaftliches Arbeiten (Recherchieren, Analysieren und Zitieren), strategisches Denken, kritischer Umgang mit Informationen (Urteilsvermögen) und Digitalisierungskompetenz (Virtuelle Welten, Umgang mit KI/LLM-Software) erlangt.
- Der größte Mehrwert besteht im Erwerb sozialer und persönlicher Kompetenzen. In dem Planspiel wird die Fähigkeit der Kooperation und das Arbeiten in Teams, Kommunikationsfähigkeit (Schriftlich und mündlich), Verhandlungsgeschick und auch interkulturelle Kompetenzen (unterschiedliche Sprachen und kultureller Hintergrund der Studierenden) gefördert.
- Zudem werden Studierende angeregt eigenverantwortlich zu handeln und sich die nötigen Informationen zu besorgen sowie entsprechend aufzubereiten; ihre Zeit gut einzuteilen; offen zu sein für kreative Lösungen zur Bewältigung der Aufgabenstellung; Resilienz im Umgang mit virtuellen Lernumgebungen und im Umgang mit Zeitdruck.
- Abschließend wird das eigene Handeln und Vorgehensweise innerhalb der peer-group reflektiert und kritisch hinterfragt.

Methoden:

Die angewandte Kursdidaktik ermöglicht: ein erfahrungsbasiertes Lernen, das Ausprobieren und Anwenden von erlerntem Wissen und erworbenen Kompetenzen zur Lösung bzw. Erklärung realer Problemstellungen sowie fördert die Kollaboration und Eigenverantwortlichkeit mit dem Ziel eines selbstorganisierten und -gesteuerten Lernens.

Für die Vermittlung und den Aufbau von Kompetenzen kommen unterschiedliche Methoden

zur Anwendung:

- Im Sinne von blended learning werden mehrere Übungsaufgaben vom LV-Leiter mit den nötigen Anleitungen vorab angeleitet und nach Abgabe in der Präsenzeinheit gemeinsam besprochen und aufgelöst. Einige dieser Übungsaufgaben werden von den Studierenden allein andere wiederum in Kleingruppen erarbeitet.
- Weiters kommt das Konzept des flipped classroom zur Anwendung. Dazu werden Vorlesungsinhalte als Erklärvideos zur Verfügung gestellt, anhand denen Studierende Fragen bearbeiten müssen sowie mittels eines Quizz auf der E-Learning Plattform Moodle Fragen beantworten müssen. In der nachfolgenden Präsenzeinheit werden etwaige Schwächen besprochen und nachbereitet.
- Der große Mehrwert des LV-Konzept besteht vor allem in der Anwendung von kollaborativen Methoden. Im Rahmen von peer-learning und peer-reviewing tauschen sich Studierende zunächst untereinander in Kleingruppen zu ihren Lösungen aus und präsentieren dann gemeinsam die Gemeinsamkeiten und Unterschiede vor der Gesamtgruppe. Eine weitere Methode des peer-learning ist, dass Gruppenarbeiten von einer „Spiegelgruppe“ präsentiert und verteidigt werden müssen. Dazu müssen diese die nötigen Informationen von den Verfasser:innen erfragen.
- Ein besonders spannendes Element des vorliegenden LV-Konzepts ist es, dass MA-Studierende geschult werden, selbst in die Rolle von Tutoren schlüpfen (train-the-trainers), um BA-Studierende bei der Durchführung des Planspiels anzuleiten und zu assistieren (peer-teaching) und, sozusagen, als parlamentarische Mitarbeiter:innen diesen zur Seite stehen.
- Abschließend erfordert das Planspiel die Reflexion über das eigene Handeln und innerhalb der peer-group durch unmittelbare (Murmelgruppe, Gruppenpuzzle) und mittelbare Tools (Reflexionspapier).

Studierendenzentriertes Lernen

Das LV-Konzept denkt sich aus Sicht der Studierenden, sprich was benötigen die Studierenden, um eine zu Beginn der LV gestellte Problemstellung, im Rahmen des Planspiels, bewältigen zu können. Um dieser studierendenzentrierten Lehre gerecht zu werden, werden eine Vielzahl an asynchronen Vermittlungsangebote zur flexiblen Lernbegleitung (Lehrvideos, Glossar, AI-Bot, Quiz, Info-Materialien sowie freiwillige Lernfortschrittskontrollen via Kahoot auf der kursbezogenen E-Learning Plattform Moodle sowie in der virtuellen Welt des Planspiels auf frame.vr angeboten. Zudem werden die Studierenden im Umgang mit AI/LLM-Software und einer virtuellen Lernumgebung geschult, um den Umfang der Aufgaben für das Planspiel in einem angemessenen Verhältnis zu den ECTS der jeweiligen Lehrveranstaltung, bewältigen zu können.

Erfahrungsbasiertes Lernen

Einen wesentlichen Anteil nehmen vor allem aktivierende Methoden ein, welche „erfahrungsbasiertes Lernen“ ermöglichen. Im Rahmen eines Problem-based Learning lösen Studierende praxisnahe Problemstellungen im Rahmen eines interdisziplinären Planspiels. Das Besondere am vorliegenden LV-Konzept ist die Kollaboration von Studierenden aus drei unterschiedlichen Kursen: Einem Grundlagenkurs zur Europäischen Union im BA-Studienprogramm sowie einer Übung und einem Forschungsseminar im MA-Studienprogramm. Der Vorteil besteht darin, dass es dadurch möglich wird ein umfassenderes Projekt hinreichend und ohne maßgebliche Einschränkungen umzusetzen. Möglich wird dies vor allem auch durch den Einsatz von digitalen Tools. So nimmt die E-Learning Plattform Moodle eine zentrale Rolle zur Vermittlung von Informationen und fachlichen Kompetenzen ein. Für die Durchführung des Planspiels wiederum wurde eigens eine virtuelle Lernumgebung auf frame.vr geschaffen, die den spielerischen Charakter (Gamification) unterstreicht und ein möglichst realgetreues Umfeld darstellt. Dazu werden auf der virtuellen Plattform entsprechende Kommunikationsmöglichkeiten und Räume (Ausschusssaal, Plenum, Meetingräume der Fraktionen, Trilogtreffen mit dem Rat der EU und der entsprechenden GD in der Kommission sowie Lounges für bilaterale Gespräche) zur Verfügung gestellt.

Forschendes Lernen

In Vorbereitung auf das Planspiel kommt die Methode „forschendes Lernen“ zur Anwendung, indem Studierenden in Gruppen auf Basis wissenschaftlicher Methoden eigenständige Analysen durchführen. Im konkreten Fall analysieren die Studierenden aktuelle Gesetzesvorlagen, identifizieren die Interessen von relevanten Stakeholdern entlang des realen Gesetzgebungsverfahrens im Mehrebenensystem der EU und formulieren auf Basis ihrer Ergebnisse ihre Verhandlungspositionen und -strategie für das Planspiel. Neben einer Urteilskompetenz zur Bewertung und Einschätzung von: KI/LLM-Output, der Verhandlungspositionen der anderen Teilnehmer:innen am Planspiel (innerhalb der eigenen Parteifraktion, zwischen den Parteifraktionen und gegenüber dem Rat) und von policy briefs als Grundlage für die eigene Urteilsfindung; ist vor allem auch der Erwerb einer Verhandlungskompetenz gefordert. Gefördert wird dies durch Vermittlung von Verhandlungstaktiken auf Basis von spieltheoretischen Grundlagen und einer Sensibilisierung für die Notwendigkeit von Kompromissen als Teil des politischen Entscheidungsfindungsprozess (Collective Action Problem).

Digitales Lernen in virtuellen Lernumgebungen

Auch werden die Studierenden im Umgang mit digitalen Hilfsmitteln geschult und für einen kritischen Einsatz sensibilisiert. Dazu zählen vor allem die Benutzung von Kommunikationstools (MS-Teams, Zoom, sharepoint) für Gruppenarbeiten und Recherche- und Textverarbeitungstools auf Basis von KI/LLM-Software. Konkret kommen diese bei der Analyse von Gesetzesvorlagen, bei der Verfassung der policy-briefs und der Formulierung ein Eröffnungsstatement mithilfe von LLM-Software zum Einsatz.

Lernen durch den Austausch mit Expert:innen

Ein weiteres Highlight ist der Austausch mit Expert:innen aus dem konkreten Feld. Dadurch wird es den Studierenden nach Durchführung des Planspiels ermöglicht ihre Erfahrungen mit Personen aus dem Praxisfeld auszutauschen. Im Studienjahr 2022/2023 war die im Planspiel behandelte Gesetzesvorlage des „Lieferkettengesetzes“ Thema einer öffentlichen Podiumsdiskussion mit u.a. der Vizepräsidentin des EU-Parlaments, Mag.a Evelyn Regner, und dem Direktor des Wirtschaftsforschungsinstitut, Dr. Felbermayr. Im Studienjahr 2023/2024 wurde zu diesem Zweck ein Kamingsgespräch mit Mag.a Claudia Saller, ehem. Direktorin des Dachverband europ. NGOs, European Coalition for Corporate Justice und dem Unternehmenslobbyisten Mag. Gilbert Rukschcio (Agentur pantarhei advisors) organisiert.

Akzeptanz und Resonanz

Für mich persönlich zeigt sich der Erfolg und die Akzeptanz des vorliegenden LV-Konzept unmittelbar bei den Ergebnissen der Übungsaufgaben, aber natürlich auch in der Beteiligung im Kurs und schlussendlich bei den Prüfungsergebnissen im Vergleich zu den Vorjahren. Aufgrund der sich geänderten Erarbeitung des Stoffgebiets war es mir möglich, anstatt reiner Wissensfragen, mehr Platz für Kompetenzorientierte Fragestellungen zu schaffen da ich ein gestiegenes Vermögen der Studierenden feststelle, sich analytischer mit dem politischen System der Europäischen Union auseinanderzusetzen. Mein subjektiver Eindruck deckt sich mit den Rückmeldungen der Studierenden, welche sich durchwegs positiv zum aktuellen LV-Konzept geäußert haben. Folgend einige exemplarische Wortmeldungen der Studierenden aus unterschiedlichen Reflexions- und Evaluierungsprozessen.

Auszüge aus den Reflexionsberichten 2024:

“The simulation highlighted the complex and multifaceted nature of negotiations within the European legislative process. Participants were often required to balance differing interests and priorities, making compromises essential. This experience underscored the need for flexibility and strategic thinking.”

“I gained a better understanding of the legislative process in the European Parliament. The simulation helped me develop strategic thinking skills, especially in building support through negotiation. I improved my leadership and advocacy skills, learning how to effectively present and defend a proposal. Using data to support my proposal was crucial for persuading stakeholders.”

“Overall, the simulation was a highly educational and enriching experience. It offered a comprehensive understanding of the EU legislative process and the intricate dance of strategic negotiation, collaboration, and adaptability required to navigate it effectively. The simulation highlighted the necessity of being adaptable and responsive to the evolving dynamics of political negotiation, emphasizing that successful legislation often hinges on the ability to forge strategic partnerships and present compelling arguments. This experience not only broadened my understanding of EU politics but also equipped me with practical skills and insights that are invaluable for future endeavors in policy-making and governance.”

“Participating in the simulation of the European Parliament was a truly eye-opening adventure. [...] Overall it was an amazing experience, and honestly this made everything clear and explained how the parliament works.”

„Mein Lernprozess wurde sehr bereichert durch dieses Simulationsspiel und die Verfahren kommen mir jetzt nicht mehr so fremd vor. Weiters bin ich positiv überrascht davon, zu sehen, dass es nicht einfach ist, in der eigenen Fraktion zu einem einheitlichen Punkt zu kommen und eine konkrete Änderung zu formulieren, da selbst in der Fraktion intern, nicht alle die gleiche Meinung teilen.“

„Das Spiel war für mich sehr hilfreich, das Gelernte in die Praxis umzusetzen und auch teilweise zu sehen wie das Gelernte in der Realität gebraucht und eingesetzt wird.“

Begleitevaluierung zur virtuellen Lernumgebung

Juni 2024:

- It is more gaming learning, fun learning. You learn better with a game. The process in the EU is very complicated, but as game easy to understand.
- The knowledge stays longer when transferred through a game, you are part of the process, you experience it. It's great.

Oktober 2024:

- Die Simulation empfand ich als sehr gut, da man Abseits der theoretischen Modelle den Gesetzgebungsprozess einmal real durchspielen konnte und dadurch einen tieferen Einblick in die Thematik erhalten hat.
- War ein sehr gutes Mittel zur Wissensvermittlung
- War sehr cool und informativ! Machen Sie da unbedingt weiter!

Auszüge der regulären Kurs-Evaluierung:

WS 2024:

“Die Inhalte und mit wieviel Leidenschaft und Wissen diese vermittelt wurden. Die Gastvorträge. Die zur Verfügung gestellten Online-Materialien. Die Case-Study. Arbeit am Gesetz. Die unterschiedlichen Aufgabenstellungen (Präsentation, Case Study, Reflexionspapier, etc.)“

SS 2024:

„His class is really good, the activities and home assignments are really interesting“

„i really liked the simulation. It was very fun and interesting to see the whole process.“

“I liked the simulation and the topics are interesting the task as well are helpful to really engage wit the topics”

WS 2023:

“Die Hausübungen waren für mich sehr viel Aufwand aber das Ergebnis zum Schluss war tatsächlich sehr schön zu sehen, wie alles zusammenführt. Es fühlt sich dann sinnvoller an was man davor Woche für Woche produziert hat“

„Die Praxisnähe anhand des Lieferkettengesetzes das auch so aktuell ist war super“

„Das Arbeiten mit tatsächlichen Quellen, der Fokus auf ein tatsächliches Gesetz.“

SS 2023:

"The European simulation was really good. It gave a good overview how the EU decides on certain topics. Furthermore, I liked the discussions and the negotiations. I would like to have more simulations of that kind"

Nutzen und Mehrwert

Praxistauglichkeit einer politikwissenschaftlicher LV

Das vorliegende Konzept einer politikwissenschaftlichen LV besticht durch seinen Anspruch der Praxistauglichkeit und der umfassenden Vermittlung unterschiedlichster Methoden auf Basis einer Vielzahl von angepassten Methoden und unterstützenden Tools. Aktualität der Problemstellung ist insofern wichtig, da es den Studierenden leichter fällt Bezüge zum "realen" Leben herstellen zu können. Auch der Einsatz von und Austausch mit Expertinnen unterstreicht die Praxisrelevanz und in Folge die Motivation der Studierenden.

Verwendung von KI/LLM-Software und virtuellen Lernumgebungen

Auch beruht die LV auf den Einsatz einer virtuellen Lernumgebung, digitaler Tools und von KI/LLM-Software und schult Studierenden im Umgang mit diesen. Vor allem sieht es die LV als ihre Aufgabe an, offensiv den Einsatz dieser Tools zu forcieren um, im Umkehrschluss, die Studierenden bei der Verwendung dieser Anwendungen über etwaige Schwachstellen zu sensibilisieren und das Urteilsvermögen im kritischen Umgang mit diesen Hilfsmitteln zu schärfen. In Bezug auf den Einsatz von KI/LLM-Software rücken ergo die erarbeiteten 'prompts' in den Fokus der Bewertung. Mithilfe der Verwendung dieser Hilfsmittel ist es möglich umfassendere Aufgaben und Analysen zu bewältigen und so mehr Zeit für eine kritische Reflexion zu verwenden.

Studiengangübergreifende Kollaboration und Lernen in Peers

Eine weitere Besonderheit ist die Kollaboration von Studierenden unterschiedlicher Kurse und über BA- und MA-Studienprogramme hinweg und ermöglicht so eine einzigartige Form des 'peer-learning'. Auch der train-the-trainers Ansatz stellt ein Novum dar und sorgt dafür, dass MA-Studierenden im Rahmen von 'peer-teaching' selbst zu Wissens- und Kompetenzträger:innen geschult werden und als Tutoren den BA-Studierende im Rahmen des Planspiels nötige Informationen liefern.

Kompetenzorientierung

Aufgrund der sich geänderten Erarbeitung des Stoffgebiets war es mir möglich, anstatt reiner Wissensfragen, mehr Platz für Kompetenzorientierte Fragestellungen zu schaffen da ich ein gestiegenes Vermögen der Studierenden feststelle, sich analytischer mit dem politischen System der Europäischen Union auseinanderzusetzen.

Übertragbarkeit und Langlebigkeit

Das Projekt läuft seit 2023

Das vorliegende LV-Konzept wurde auf Basis der Erfahrung von eingesetzten innovativen Lehrmethoden während der pandemiebedingten Fernlehre ab SoSe 2020 sukzessive im Austausch mit den Kursteilnehmer:innen und laufender Begleitevaluierung weiterentwickelt. Viele Innovationen wurde unter Teilnahme an geförderten Lehrprojekten wie „Evaluating, Piloting and Implementing Virtual Worlds in Higher Education“ und "Artificial Intelligence in Higher Education Teaching and Learning“ entwickelt und erprobt.

Das vorliegende LV-Konzept kommt wie beschrieben seit SoSe 2024 zum Einsatz und ist fixer Bestandteil des Curriculums in drei BA- und einem MA-Studienprogrammen der FH des BFI Wien.

Internationalisation at home

Die virtuelle Durchführung ermöglicht eine Teilnahme unabhängig von physischen Standorten und Zeit. Gerade bei international zusammengesetzten Gruppen ist dies ein enormer Vorteil. Seit Oktober 2024 ist im Rahmen eines Erasmus+ geförderten Jean Monnet Moduls bereits eine Ausweitung des Planspiels bis 2027 in Umsetzung. Es ist das Projektziel, das Planspiel im Rahmen hochschulübergreifender Lehre auf Studierende von Hochschulen in Österreich, der EU und EU-Nachbarländern auszuweiten sowie in Zusammenarbeit mit der Pädagogischen Hochschule für den Einsatz in Schulen zu adaptieren.

Institutionelle Unterstützung

Viele Innovationen wurde unter Teilnahme an geförderten Projekten wie „Evaluating, Piloting and Implementing Virtual Worlds in Higher Education“ und "Artificial Intelligence in Higher Education Teaching and Learning“ entwickelt und erprobt. Dem LV-Leiter wurde dadurch Arbeitszeit für die Entwicklung, Evaluierung, Adaptierungen und Umsetzung zur Verfügung gestellt. Darüber hinaus kam es im Rahmen der Projekte zu einem Austausch mit Expert:innen im Anwendungsgebiet und kritischen Austausch mit anderen Anwender:innen innovativer Lehrmethoden wie in den Projekten vorgesehen.

- Ja, es findet am Ende aller Lehrveranstaltungen eine verbindlich durchzuführende anonymen Evaluierung statt.
- Zusätzlich gibt es, pro Semester, Gespräche zwischen Jahrgangssprecher:innen und der Studiengangsleitung hinsichtlich einer Evaluierung der Lehre und der Vortragenden. Die Ergebnisse und Erkenntnisse werden den Kursleiter:innen unmittelbar danach mitgeteilt und gemeinsam Rückschlüsse aus den Rückmeldungen gezogen.
- Die virtuelle Simulation wurde im Sommersemester 2023 zusätzlich im Rahmen einer Peer-Group, von Seiten des FH-internen Teaching and Learning Centers evaluiert.
- Besonders wertvoll ist die Abgabe von prüfungsimmanenten Reflexionsberichten der Studierenden, welche explizit auf die verwendeten Lehrmethoden und verwendeten Tools eingehen und dadurch spezifische und detailreiche Rückmeldungen enthalten.

Zusammengenommen kommt es zu einer umfassenden Rückmeldung der Studierenden zum LV-Konzept, welche wertvolle Hinweise und Verbesserungsmöglichkeiten beinhaltet und es dadurch ermöglicht hat, den Kurs in relativ kurzer Zeit erfolgreich und studierendenzentriert weiterzuentwickeln.



**Fachhochschule
des BFI Wien**

**Wirtschaft
Management
Finance**

Ansprechperson

Dr. Bernhard Zeilinger

Fachhochschule des BFI Wien GmbH

Studiengang Europäische Wirtschaft und Unternehmensführung

bernhard.zeilinger@fh-vie.ac.at

Nominierte Person/en

Teamsprecher/in:

Dr. Bernhard Zeilinger

Fachhochschule des BFI Wien GmbH

Studiengang Europäische Wirtschaft und Unternehmensführung

bernhard.zeilinger@fh-vie.ac.at

Projektverantwortliche/r

Barbara Maly-Bowie

Fachhochschule des BFI Wien GmbH

Teaching and Learning Center

barbara.maly-bowie@fh-vie.ac.at

Links zum Projekt

- [Lehrvideos zum Europäischen Gesetzgebungsverfahren](#)
- [Virtuelle Lernumgebung des Planspiels \(Passwort: UAS BFI Vienna\)](#)
- [freiwillige Lernfortschrittskontrollen via Kahoot](#)

Links zu Personen

- [Dr. Bernhard Zeilinger](#)