



Methodenbox für die virtuelle Mobilität

Methoden zur Vermittlung von Landeskunde

1. Virtuelle Stadtführung

Personenzahl	pro Kleingruppe nicht mehr als fünf, beliebig viele Kleingruppen
Voraussetzungen	Kenntnis des Ortes, durch die die Stadtführung erfolgen soll
Ziele/Funktion	den eigenen (Studien-)Ort besser kennenlernen und ihn anderen näherbringen
Material/Links	https://www.digiwalk.de/ https://segu-geschichte.de/roemisches-koeln/ https://www.wikihow.com/Make-a-Virtual-Tour https://www.goodfirms.co/blog/best-free-open-source-virtual-tour-software-solutions https://arvr.google.com/tourcreator/ https://think.digital/2016/02/virtual-tour-diy/ Stadtführung-Videoclips, z.B. https://www.youtube.com/watch?v=f49FwkBr5hY https://www.youtube.com/watch?v=FSnAHN4StZc
Anleitung	1. Teilnehmende eines gemeinsamen Standortes stimmen sich (z.B. über Videokonferenz) ab, eine virtuelle Führung durch ihre Stadt zu konzipieren. In Abhängigkeit von digitalen Fertigkeiten und Interessen kann solch eine Führung unterschiedlich gestaltet werden. Empfehlenswert ist es, die eigene Hochschule in die Führung mit einzubeziehen.

	<p>2. Es werden neue Kleingruppen gemischt. Jeweils ein bis zwei Personen führen die weiteren Gruppenmitglieder gemeinsam durch den von ihnen vorbereiteten Standort und beantworten Fragen.</p> <p>3. Gemeinsame Diskussion in den gemischten Kleingruppen zu örtlichen Themen, die die einzelnen Teilnehmenden interessieren.</p>
Varianten	<p>Es können Themen, die für die Führung und/oder Diskussionen leitend sind, vorgegeben werden (z.B. Bildungssystem, Geschichte, Persönlichkeiten). Wenn fertige Videoclips verwendet werden, können diese von den Studierenden selbst mit Sprache unterlegt werden.</p>
Bemerkungen	<p>Im Vorfeld sollten geeignet erscheinende Softwares genau geprüft werden. Die Teilnehmenden brauchen ausreichend Vorbereitungszeit, um eine virtuelle Stadtführung zu erstellen. Den Teilnehmenden sollte mitgeteilt werden, ob bzw. welche Unterstützung von wem geleistet werden kann. Nutzt man vorhandene Stadtführung-Videoclips, muss eine von den Teilnehmenden gesprochene Sprache gewählt und unbedingt auf eine gute Verständlichkeit geachtet werden.</p>

2. Länder-Quiz(-Abende)

Personenzahl	unbegrenzt
Voraussetzungen	keine
Ziele/Funktionen	Die Länder der Teilnehmer in entspannter Atmosphäre kennenlernen
Material/Links	Beispiel: https://www.independent.co.uk/life-style/coronavirus-games-zoom-houseparty-facetime-quiz-charades-bingo-video-chat-a9430326.html
Anleitung	Es gibt mehrere Spielrunden zu verschiedenen Kategorien (Geographie, Geschichte, Sport, Literatur, usw.). Dazu gibt es immer einen Experten oder eine Expertengruppe, die die Fragen über ihr Herkunftsland vorbereiten und als Quizmaster agieren. Die anderen Teilnehmenden können entweder einzeln oder in die Teams die Fragen beantworten.
Varianten	Es besteht auch die Möglichkeit, die Abende kurzweiliger zu gestalten, indem nur eine Kategorie gespielt wird und dabei auf einen besonderen Aspekt des jeweiligen Landes eingegangen wird (z.B. Fun Facts über Karneval o.ä.).

Bemerkungen	Es sollte immer genug Vorbereitungszeit für die Landesexpert*innen gegeben werden. Die passende Plattform (z.B. Zoom) sollte vorher getestet werden.
-------------	--

3. Virtuelle Wander- und Radtouren

Personenzahl	Kleingruppen vor Ort bzw. unbegrenzt
Voraussetzungen	Kenntnis der Umgebung
Ziele/Funktion	Vermittlung des eigenen Umfelds inkl. körperliche Bewegung an der frischen Luft und in der Natur
Material/Links	Kamera; VR-Brille
Anleitung	InteressentInnen finden sich zusammen, um jeder an ihrem/seinem Standort eine Radtour oder Wanderung zu unternehmen und dabei anderen die eigene Umgebung zu zeigen. Diese wird gefilmt, so dass der Betrachter sie mit einer VR-Brille erleben kann. Die virtuellen Informationen können in Echtzeit übertragen werden. So entsteht für den Betrachter keine Lücke zwischen realer und virtueller Welt.
Varianten	Integration von Besichtigungen oder Quiz (z.B. Geocaching)
Bemerkungen	Es sollte genügend Zeit für die Zusammenstellung der Touren und für den Umgang mit der Kamera und Übertragung eingeplant werden.

Methoden zur Vermittlung von interkultureller Kompetenz

1. Werte und Normen diskutieren

Personenzahl	unbegrenzt, für KG-Arbeit im 2. Teil max. 5 Pers./Gruppe
Voraussetzungen	keine

Ziele/Funktion	Teilnehmende erfahren, dass Werte und Normen von unseren Erfahrungen, Einstellungen, Erziehung und kulturellem Hintergrund abhängen. Sie werden für Unterschiede sensibilisiert, lernen, ihre eigenen Werte und Normen zu relativieren, zu hinterfragen und andere Sichtweisen zu tolerieren.
Material/Links	Dt. Version: Losche, Helga (2005): Interkulturelle Kommunikation. Sammlung praktischer Spiele und Übungen. Augsburg: ZIEL. S. 130-131. Engl. Version: Corder, Lloyd E. et a. (1989): Intercultural Training: An Overview, Program, and Evaluation. Pp. 12-14. https://eric.ed.gov/?q=corder+intercultural+training&id=ED313740
Anleitung	Der/die Lehrende liest die o.g. Geschichte, in der fünf Figuren verschiedene Werte und Normen vertreten, vor bzw. die Geschichte wird als Text zum Selberlesen zur Verfügung gestellt. Im Anschluss daran bewertet jede/r TN für sich das Verhalten der fünf Personen und bringt diese in eine Rangfolge. Danach werden die verschiedenen Rangfolgen in Kleingruppen begründet und diskutiert. Die Gruppe soll einen Konsens über eine gemeinsame Rangfolge finden. Hierfür sollten nicht mehr als 15 Min. Zeit gegeben werden, da eine abschließende Bewertung des Verhaltens der einzelnen Personen nicht möglich ist und auch nicht dem Sinn der Übung entspricht.
Varianten	-
Bemerkungen	Der Text sollte zur Lektüre vorher digital zur Verfügung gestellt werden.

2. Online-Sprachtandem

Personenzahl	Kleingruppen von 2-4 Personen
Voraussetzungen	Je nach Tandempartner entsprechende Kenntnisse der jeweiligen Fremdsprache
Ziele/Funktion	Erwerb von Sprachkenntnissen und interkulturellen Fähigkeiten
Material/Links	z.B. https://www.tandem.net/de
Anleitung	Es besteht die Möglichkeit, sich online eine(n) gemäß Interessen und Sprachniveau passenden Partner(in) zu suchen und sich in der Fremdsprache auszutauschen (z.B. über zoom). So können die Tandempartner ihre Sprachkenntnisse mit einem Muttersprachler / einer Muttersprachlerin

	verbessern und über die andere Kultur lernen
Varianten	
Bemerkungen	

Methoden zur Gestaltung eines Freizeitprogramms

Virtual Game Night

Personenzahl	unbegrenzt
Voraussetzungen	keine
Ziele/Funktionen	Socializing und Entspannung
Material/Links	Apps und Plattformen wie: <ul style="list-style-type: none"> ● Zoom ● Skibbl ● Houseparty ● Netflix Party
Anleitung	Es können durch verschiedene Apps gemeinsam Spiele gespielt oder Filmabende veranstaltet werden. Die Spiele sind meistens bekannt (z.B. Montagsmaler, Bingo, Begriffe erraten usw.).
Varianten	-
Bemerkungen	Bei manchen Apps gibt es Teilnehmerbeschränkungen, auf die geachtet werden müssen. Die Datenschutzbeauftragten sollten auf jeden Fall vor Nutzung der Apps konsultiert werden.

©Kathrin Wild, Nadine Etz Korn, Maike Antlitz, Isabel van Weel