



KomFö 2020

1. Projekttitlel

Organisation, Durchführung und Evaluation eines wiederholbaren digitalen und interaktiven Planspiels „Übersetzungsgroßauftrag“ im höheren Fachsemester

2. Kurze Beschreibung des Projektes

Das Planspiel ist ein probates Mittel, um Studierende gemeinsam an einem größeren Auftrag (mindestens 10.000 Wörter) arbeiten zu lassen. Der Text ist fiktiv. Die Aufgabe besteht darin, geschickt alle Ressourcen so einzusetzen, dass ein eng gesteckter Abgabetermin eingehalten wird. Außerdem müssen Teamfähigkeit und Konfliktbewältigung im Team eingeübt werden. Lehrkräfte können solche Planspiele nur eingeschränkt organisieren und begleiten. Die digitale Vor- und Aufbereitung ist allein als Lehrkraft nicht zu stemmen.

3. Didaktische Einordnung

Studierende lernen am besten von anderen Studierenden. Die Peer-to-Peer-Review soll digital eingerichtet werden.
Die wichtige Kompetenz Teamfähigkeit wird eingeübt.
Wichtig ist daneben, dass Studierende Konflikte erkennen, bewältigen und im Nachhinein beurteilen.
Die digitale Komponente spricht die jungen Menschen an, die keine Papierdokumente, sondern digitale Aufbereitung erwarten.

4. Zielgruppe und Kontext

- a) Welche Zielgruppe wird erreicht (Studierende, Lehrende, SG-Organisation)?
b) Wo ist das Projekt verankert (FB/Studiengang)?

a) Studierende

b) SGM/Internationale Fachkommunikation und Übersetzen

5. Was ist das Ziel?

Welcher Problembereich soll verbessert werden?

Bislang hat sporadisch eine Lehrkraft ein Planspiel organisiert und angeleitet. Da Studierende untereinander besser lernen und ehrlicher Feedback geben als gegenüber einer Lehrkraft, sollte eine studentische Hilfskraft das Planspiel „Großauftrag“ mit Workflow organisieren, die Durchführung lenken und die Fäden in der Hand halten. Eine studentische Hilfskraft setzt das Projekt in Moodle auf, was künftig nachgenutzt werden kann.

6. Was konkret wird entwickelt?

Welche Produkte (z. B. Lehrmaterialien) liegen am Ende des Projekts vor?

Schlussendlich wird es einen separaten Moodle-Kurs ‚Übersetzungsgroßauftrag‘ mit einem Leitfaden und einem Wiki geben. Außerdem sollen in einem Gantt-Projekt alle Projektschritte für die Projektdurchführung aufgeführt sein.

7. Welche Ergebnisse werden erwartet?

Was hat sich nach Abschluss des Projektes für den Lehr- und Studienalltag verändert?

Das Planspiel wird institutionalisiert. Alle damit zusammenhängenden Prozesse sind definiert und in einen zeitlichen Rahmen gesetzt. Die Überschaubarkeit wird gesichert. Das Planspiel lässt sich in allen Details in kommenden Semestern wiederholen.

8. Wie wird die Nachhaltigkeit des Projekts gesichert?

Wie sollen die Ergebnisse über den Förderzeitraum hinaus genutzt werden?

Da alle Prozesse in einem Moodle-Kurs hinterlegt sind, lässt sich die gesamte Systematik in kommenden Semestern erneut nutzen.

9. Welche finanziellen Mittel werden beantragt?

Werkvertrag und/oder studentischer/wissenschaftlicher Hilfskraftvertrag

1 HiWi(BA)-Vertrag: 40 h/Monat à 13,64 €/h (brutto) x 4 Monate: 2.182,40 €
 Gesamt: 2.182,40 €

10. Kontakt

(Studierende/r und/oder Lehrende/r der Hochschule Magdeburg-Stendal)

Titel	
Vorname und Name	Carsten Behrend
Fachbereich / Institut	SGM / Internationale Fachkommunikation und Übersetzen
E-Mail	carsten.behrend@h2.de
Titel	
Vorname und Name	
Fachbereich / Institut	
E-Mail	