



Ein
Rück
Aus

JAHRES

BLICK

2 0 1 6

Impressum:

Ghostthinker GmbH
Burbekstraße 37b
22523 Hamburg

www.ghostthinker.de
info@ghostthinker.de

Inhalt

Kapitel	Thema	Seite
	Vorwort	
01	Sport	03
02	Wirtschaft	20
03	Wissenschaft	24
04	Ghostthinker	34

Warum ein Jahresrückblick?

Die Idee für einen Jahresrückblick kam uns bereits vor einigen Jahren. Seitdem spukt sie in unseren Köpfen umher. Während es für viele Unternehmen aus gesetzlichen Gründen ein „Muss“ ist, war/ist es für uns ein „Kann“.

Bei der Frage nach dem „Ob“ und „Wie“ spielten natürlich auch immer wieder die Zweckmäßigkeit und die damit verbundenen benötigten Ressourcen für ein solches Werk eine Rolle. Für wen würden wir diesen Bericht eigentlich machen? Für externe Interessensgruppen oder für uns? Brauchen wir denn so etwas überhaupt noch? Schließlich stehen zahlreiche Informationen als Newsletter, Pressemeldung oder Flyer im Netz zur Verfügung. Alle Interessierten können diese Informationen finden. Ist die benötigte Zeit den Aufwand wert?

Ein Jahr vergeht schnell. Schneller als man zu Beginn des Jahres denkt. Jeder einzelne in unserem Team arbeitet gefühlt ununterbrochen an Projekten, der Weiterentwicklungen unserer Produkte, reagiert auf Kun-

denwünsche, konzipiert Kommunikationsmaßnahmen, besucht Veranstaltungen oder bereitet Meetings vor. Mir kommt es manchmal vor, als würde ich die Übersicht darüber verlieren, was bei uns in einem Jahr alles passiert.

Mit unseren Produkten und der damit verbundenen Didaktik wollen wir eine zentrale Kompetenz entwickeln: das eigene Sehen zu sehen. Wir verstehen darunter in der Lage zu sein, das eigene Handeln zu beobachten, zu reflektieren und entsprechend zu reagieren.

Je mehr ich über diesen Jahresbericht nachdachte, desto mehr wurde mir bewusst, dass er eine ähnliche Funktion für uns erfüllen würde wie unsere edubreak® Produkte im Rahmen einer Ausbildung: Er führt uns unsere Aktivitäten über das Jahr hinweg vor Augen, zeigt uns wo wir unsere Schwer- und Schwachpunkte hatten und hilft uns dabei uns für das kommende Jahr zu orientieren.

Sie sehen, ich brauche diesen Bericht also für mich, für uns im Team zur Reflexion- und Orientierung und natürlich ist er auch für Sie als Kunden und Interessierte toll, um sich ein Bild von unserer Arbeit zu machen.

Bei der Zusammenstellung hatten wir nicht nur einige Aha-Erlebnisse, sondern erfuhren auch noch spannende Informationen über uns und unser Tun, denen wir sonst vielleicht keine Beachtung geschenkt hätten.

Mit dieser Ausgabe des ersten Ghostthinker-Jahresberichts wollen wir Sie gerne an unserem Jahr 2015/16 teilhaben lassen. Wir wünschen Ihnen eine interessante Lektüre und stehen für Fragen und Rückmeldungen jederzeit zur Verfügung.

Ihre Rebecca Gebler

01

Sport

edubreak®

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

Der Deutsche Fußball Bund (DFB) ist mit ca. 7 Millionen Mitgliedern der größte nationale Sportfachverband der Welt. In über 25.000 Vereinen bieten TrainerInnen Nachwuchsförderung an. Um eine zeitgemäße Ausbildung der TrainerInnen zu gewährleisten, hat sich der DFB schon früh mit den Themen „Digitalisierung“ und „E-Learning“ auseinandergesetzt.

Entsprechend gehören Blended-Learning-Programme ebenso zum Angebot des DFB wie ein Online-Portal mit hochwertigen Inhalten für alle TrainerInnen im DFB. Aber: Mehr geht immer!

Zu Jahresbeginn hat der Leiter Qualifizierung Wolfgang Möbius ein Projekt mit uns Ghostthinkern gestartet, um neue Blended Learning-Programme mit Social Video Learning in der B-Lizenz-Ausbildung zu erproben. Auf der Seite der Praxis waren der Fußball- und Leichtathletikverband Westfalen (vertreten durch Maik Halemeier) und der Fußballverband Sachsen-Anhalt (vertreten durch Dieter Hausdörfer und Benedikt Bernecker) mit an Bord.

Für uns Ghostthinker waren die Entwicklungsarbeiten aus verschiedensten Gründen sehr interessant: zum einen, weil mit Sachsen-Anhalt und Westfalen zwei unterschiedlich große Landesverbände teilnahmen, was uns eine gute Einsicht in die Verbandsstruktur ermöglichte; zum anderen, weil innerhalb der Blended Learning-Formate ganz eigene „Innovationen“ beim Aufgabendesign entstanden sind.



Maik Halemeier mit Drohnenbrille

So experimentierten die Kollegen im Osten u.a. mit Live-Tagging-Videos* aus der Präsenz-Phase und nachgelagerter Videoreflexion via Social Video Learning, während die Kollegen im Westen einen effizienten Mix aus Reflexionstiefe und Betreuungsökonomie via Masterkommentaren suchten und umsetzten.

Unterm Strich wurde nicht nur lebhaft experimentiert, sondern es entstanden auch stabile Lösungen für die B-Lizenzausbildung, die bereits jetzt Früchte tragen! Von den Praxispartnern wurde bestätigt, dass Social Video Learning im Blended Learning-Format im Fußball machbar und attraktiv ist und vielfältige Potenziale, insbesondere für die Förderung von Handlungs- und Reflexionskompetenz, birgt.

Wie immer im Fußball gilt: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel.

*Mehr zum Thema Live-Tagging gibt es bei der edubreak®APP zu lesen.



Jeder von uns stand schon einmal auf der Schlittschuhbahn und hat mit wackligen Beinen versucht, seine Runden zu drehen. Wenn man hingegen die Profis aus dem Eiskunstlauf betrachtet, stellt man fest: Hier sind KünstlerInnen am Werk. Aber alle KünstlerInnen brauchen zuerst MeisterInnen, von denen sie lernen können. Sie brauchen TrainerInnen!

Zusammen mit Sarah Löhle haben wir zu Jahresbeginn damit begonnen, die Trainerausbildung in der Deutschen Eislauf Union (DEU) "neu zu denken": Der Anfang wurde mit einem Workshop gemacht, zu dem

Sarah alle TrainerInnen zusammenrief, um für das neue Ausbildungsformat mit Blended Learning und Social Video Learning zu werben. Die gesamte Gruppe wurde daraufhin in den edu**break**[®]SPORTCAMPUS geladen, um das Online-Lernen hatnah zu erleben. Und was jetzt kommt ist neu, auch für uns Ghostthinker!

In der zweiten Jahreshälfte werden reine Online-Workshops für TeilnehmerInnen aus dem ganzen Bundesgebiet stattfinden. Die Workshops sind als Problemlöseprozess organisiert: angefangen von der Problem-sichtung (TeilnehmerInnen laden eigene Videos hoch) über die Problemvertiefung (Wissenserweiterung über Theorie) bis zur Problemlösung (Sarah gibt Tipps).

Dieses Format ist ein gutes Beispiel für andere Sportverbände, die ihr Angebot um eine neue, interessante Facette erweitern wollen. Im Grunde wurde damit der erste "Sport-MOOC" erfunden, der mit Social Video Learning arbeitet. Glückwunsch Sarah!

Hier gelangen Sie
zum Video mit
der Vorstellung
des Projekts.



Schnellstart mit nachhaltiger Wirkung

Blended Learning beim Niedersächsischen Badminton-Verband

Lukas Dieckhoff ist hauptberuflich Lehrer für Mathe und Physik. Ob das der Grund dafür ist, dass er sich mit nur ein paar Hilfestellungen in weniger als einer Woche in Niedersachsen einen neuen B-Lizenzkurs im Blended Learning-Format „zusammengebaut“ hat, können wir leider nicht beurteilen. Eins jedoch ist klar: Für den ehrenamtlichen Landestrainer war es ein Schnellstart.

In seinem Kurs mit 25 TeilnehmerInnen und sechs DozentInnen wird alles gemacht, was wir aus dem edu**break**[®]-Kosmos kennen: Videos aus der eigenen Praxis hochladen, analysieren, diskutieren, Übungen entwerfen etc. Alle edu**breaker**Innen[®] entwickeln so das eigene edu**break**[®]-Curriculum, also die Art und Weise, wie die TrainerInnen mittels zeitgemäßer Lernwerkzeuge zu einem aktiven, reflexiven und sozialen (kompetenzorientierten) Lernen (und Lehren) angestiftet werden können.

Vom beachtlichen Tempo einmal abgesehen, gibt es eine weitere Besonderheit an Lukas' Vorgehen: Er hat bei der Neuentwicklung und Einführung des Lehrgangs die Verantwortlichen des Bundesverbandes konsequent miteingebunden. Indem er die Verbandsspitze durch Gespräche, Vorträge und vieles mehr über die Funktionsweise und die Mehrwerte von **edubreak®** informiert hat, bestand von Beginn an ein breites Verständnis der Spitze in Bezug auf die Pläne und Vorhaben in der Breite.

Im Rahmen dieser neuen Form der Organisationsentwicklung haben wir Lukas nicht nur durch formelle Lehre, sondern auch im Bereich der informellen Lehre gerne unterstützt, z.B. mit der **edubreak®COMMUNITY**. Ziel dieser Community ist es, alle AkteurInnen des Badmintonsports zu versammeln, um so einen Ort für den informellen Austausch zu schaffen. Damit ist ein toller Anfang gemacht und wir sind gespannt, was das Jahr 2017 hier für uns noch alles bereit hält.

Manager lösen Probleme

System-, Qualitäts-, Risiko- und Projektmanagement: Diese und andere Themen stehen auf der Agenda, wenn man die Ausbildung zum Verbandsmanager abschließen will.

Bereits zum vierten Mal startet die Qualifizierung zum/zur DOSB-VerbandsmanagerIn* an der Führungsakademie in Köln. Die einjährige Weiterbildung ist speziell auf die An- und Herausforderungen eines zeitgemäßen Verbandsmanagements ausgelegt und vermittelt sportspezifische Managementkenntnisse.

Zeitgemäß? Neben einem sport- und ehrenamtsnahen Managementansatz setzen die Verantwortlichen der Führungsakademie auch auf Blended Learning. Nur so ist es möglich, dass eine berufsbegleitende Weiterbildung überhaupt funktioniert. In den Online-Phasen nutzen die Kölner den **edubreak®SPORTCAMPUS**, da Kompetenzorientierung nicht nur in der Trainerbildung gefordert wird, sondern auch bei Managementthemen unerlässlich ist. Toll war für uns, wieder bei der Auftaktveranstaltung dabei sein zu dürfen und den innovativen Lernansatz vorstellen zu können.

*Infos zum Verbandsmanager auf der Webseite der DOSB Führungsakademie

Forschung und Entwicklung



Anzahl der Userstory-Points pro Projekt

Bezeichnung	edubreak	Bildungsnetz	DMSB App
Sprint	4	2	1
Entwicklungskarten	32	33	6
Userstory-Points	150	100	30

Erklärung

All unsere Entwicklungsprojekte werden in Userstory-Points gewertet. Sie beschreiben die Komplexität eines jeden Entwicklungsschrittes. Je höher die Anzahl der Userstory-Points desto komplexer die Entwicklung.

Bei diesem Report handelt es sich um einen Auszug aus unseren Entwicklungstätigkeiten von Januar 2016 bis August 2016. Neben der reinen Entwicklungsarbeit betreibt unser Team auch den Support für unsere Produkte selbst. Die hierfür investierte Zeit wurde in diesem Report nicht ausgewertet.



Digitale Sportverbandsentwicklung gemeinsam gestalten

Das DOSB-Bildungsnetz (BN) des Deutschen Olympischen Sportbundes ist eines der Resultate aus dem BMBF-Forschungs- und Entwicklungsprojekt SALTO, das 2015 erfolgreich abgeschlossen wurde. Es ist nicht nur ein beeindruckendes Teilergebnis, sondern auch eine Revolution im deutschen gemeinnützigen Sportverbandswesen, in dem knapp 100 Sportorganisationen in allen Bildungsfragen unter einem digitalen Dach kommunizieren und das Lizenzwesen neu organisiert wird. Wir sind stolz darauf, das Bildungsnetz gemeinsam mit dem DOSB-Team Bildung entwickelt zu haben. Das Gespräch mit Wiebke Fabinski und Rhena Landefeld vom DOSB sowie Johannes Metscher, Entwicklungsleiter bei Ghostthinker, gibt einen Eindruck vom Umfang dieses Projektes. Interviewt wurden sie von Rebecca Gebler.

Seit rund einem Jahr ist das DOSB-Bildungsnetz (BN) jetzt im Echtbetrieb. Wiebke, du warst im DOSB-Team maßgeblich an der Konzeption der Community beteiligt. Wie wirkt das BN heute?

Wiebke Fabinski (W.F.): Ja, kaum zu glauben, dass es erst ein Jahr lang aktiv ist, es fühlt sich länger an. Wir haben schon viele Mitglieder und freuen uns total, dass es so gut angenommen wird. Ganz schnell wurde deutlich, dass durch das BN all die wertvolle Erfahrung und das Wissen, welche die einzelnen Verbände und Organisationen über die Jahre generiert haben, nun transparent und so der gesamten deutschen Sportlandschaft verfügbar gemacht werden kann. Im BN helfen sich die Verbände auch untereinander und tauschen sich bei Herausforderungen aus. Jetzt erhalten die Mitglieder auf Fragen entweder durch uns oder andere Mitglieder sehr schnell eine Antwort. Diese ist oft nicht nur für dieses eine Mitglied interessant, sondern auch für alle anderen.

Die Entwicklung ist aber noch bei Weitem nicht abge-

schlossen. Wir erkennen immer wieder Verbesserungspotenziale für die Zusammenarbeit und den Erfahrungsaustausch der Beteiligten. Das Schöne ist, dass wir sehr flexibel auf Bedürfnisse reagieren können.

Wir Ghostthinker haben das BN im Rahmen von SALTO entwickelt und betreuen es nun auch darüber hinaus. Was war für dich charakteristisch für die Zusammenarbeit mit den Ghostthinkern?

W.F.: Obwohl die Ghostthinker die Technik bereitstellen, sind sie für uns weitaus mehr als reine Technikdienstleister. Denn von Beginn an stand die inhaltliche Entwicklung, die Frage danach, was wir brauchen und was unsere Ziele sind, im Zentrum. Die Technik selbst war sehr weit im Hintergrund. Sie haben uns dabei unterstützt, unsere Bedürfnisse zu erkennen und genau dieses Gesamtpaket entwickelt. Ich zitiere immer wieder gerne einen Satz von euch: „Technisch ist alles möglich“. Für mich war es total entlastend zu wissen, dass ich mir über Technik gar keine Sorgen machen muss, sondern wir uns zum Beispiel ganz auf Didaktisches konzentrieren können.

Wichtig war für mich auch, dass wir in der Lage waren, eine Sprache zu sprechen. Obwohl die der Techniker doch oft sehr anders ist als die unsere, gab es hier nie Probleme. Die Ghostthinker haben während des ge-

samten Prozesses einen unglaublichen Wert auf die Übersetzung der Technik-Sprache gelegt.

Das BN ist nicht nur eine Austausch- und Informations-Community – es soll darüber künftig auch das komplette Management der DOSB-Lizenzen gesteuert werden. Auch hier unterstützen wir bei der Entwicklung. Rhena, wie seid ihr an diese komplexe Herausforderung herangegangen und was ist der aktuelle Stand?

Rhena Landefeld (R.L.): Die Modernisierung des Lizenzmanagementsystems ist schon seit vielen Jahren ein großes Projekt, dessen Umsetzung durch SALTO möglich wurde. Im Kern geht es um die Digitalisierung und Zentralisierung der Zertifikatsvergabe. Das ist eine Herausforderung, da dies oft als Eingriff in die eigenen Strukturen gedeutet wird.

Gerade auch für das Thema Datenschutz war es sehr wichtig, alle Beteiligten von Beginn an mitzunehmen. Die dafür gegründete Projektgruppe, in der auch die Ghostthinker waren, war dabei wichtig. So hatten sie von Beginn die Bedürfnisse, Gedanken und Ängste der Verbände präsent und konnten ihre bereits erworbene Expertise hinsichtlich der Strukturen im organisierten Sport miteinfließen lassen.

Auch hier lag die technische Umsetzung an zweiter Stelle. Die Priorität lag auf der Definition der Ziele und

unserer Bedürfnisse. Um es konkret auszudrücken: Wir hatten zwar die Idee, aber keine Ahnung, wie wir dort hinkommen sollten. Das agile Entwickeln der Ghostthinker war dabei enorm vorteilhaft.

Auch das Thema „Schnittstelle“ zu verbandseigenen Verwaltungssystemen gehört zu diesem Bereich. Ohne die Ghostthinker könnten wir unseren Mitgliedsorganisationen diese Dienstleistung nicht anbieten, obwohl dies ein ganz zentraler Punkt in Bezug auf die allgemeine Akzeptanz ist. Es ist auch bereits eine in Betrieb gegangen, was uns natürlich sehr freut.

Wir haben im Januar begonnen, Mitgliedsverbände zu integrieren. Derzeit haben wir 14 Organisationen, die bereits im System arbeiten bzw. neue Lizenzen bestellen. Die Zahl wächst kontinuierlich und bislang haben wir noch keine negative Kritik erhalten.

Das System ist noch lange nicht fertig entwickelt. Ziele reichen von der noch einfacheren Usability bis hin zur Möglichkeit einer statistischen Auswertung. Es gibt noch viel Potenzial und wir freuen uns darauf!

Johannes, aus Sicht der Ghostthinker: Gibt es etwas, dass die Entwicklung dieses Lizenzmanagementsystems besonders macht?

Johannes Metscher (J.M.): Das Besondere ist die Position des Systems. Erstmals seit 50 Jah-

ren wird dieses System verändert und wir dürfen dabei sein, ja sogar mitwirken. Die Herausforderungen sind genauso faszinierend wie die Strukturen, die es zu beachten gibt, die vielfältigen Bedürfnisse, die unterschiedlichen Systeme und so weiter. Sich dafür eine Lösung, ja ein System, überlegen zu dürfen und es gemeinsam mit dem DOSB zu entwickeln, macht es für uns zur Besonderheit.

Hier gelangen Sie zum Bildungsnetz des Deutschen Olympischen Sportbundes



Crossing Borders

– eine App als Brücke zwischen Präsenzlehre und E-Learning

Auf dem **edubreak**[®]-Event 2015 wurde unsere **edubreak**[®]APP in ihren Grundfunktionen erstmals vorgestellt. Offiziell wurde sie dann im März 2016 im Google Play Store gelauncht. Stefan Hörterer (S.H.) ist Kernentwickler bei uns Ghostthinkern und hat die Entwicklung der Applikation maßgeblich betreut.

R.G.: Warum gibt es jetzt eine App? Einfach damit wir auf der Welle mitsurfen können oder als eine gezielte Erweiterung des **edubreak**[®]CONCEPTS?

S.H.: Der Gedanke, eine App zu entwickeln, besteht schon sehr lange. Dabei wollten wir aber nicht einfach auf den Zug aufspringen. Die App sollte insbesondere jene Bereiche abdecken, die wir bislang mit **edubreak**[®] noch nicht abdecken konnten. Zum Beispiel brauchten wir eine Möglichkeit, die Videos einfach ins Portal zu bringen. Wir wollten zwingend die Hürde zwischen der Videoerstellung und dem Upload auflösen.

R.G.: Du sagst, die Idee gibt es schon lange. Warum dann ausgerechnet jetzt? Gab es einen Auslöser?

S.H.: Die Idee für die App gibt es schon seit 2008. Damals hat ein Studienkollege von uns eine frühe Version entwickelt. Es war aber einfach noch nicht die richtige Zeit für diese Technologie. Insbesondere, weil das ganze **edubreak**[®]CONCEPT noch in den Kinderschuhen steckte. Zum **edubreak**[®]-Event 2015 war uns dann klar, dass jetzt alle bereit dafür sind. Wir haben uns bei der Entwicklung für Android als das am weitesten verbreitete System entschieden.

R.G.: Gibt es die App bislang nur für Android Systeme?

S.H.: Ja, derzeit schon. Wir arbeiten jedoch bereits daran, dass wir sie bald für alle derzeit verfügbaren mobilen Systeme anbieten können. Wichtig war uns mit einem einzigen System anzufangen, insbesondere um zu sehen, was von den NutzerInnen eigentlich gewünscht ist. Wir mussten erst einmal ein Gefühl dafür bekommen, was die App leisten können muss, um tatsächlich eine Erweiterung des **edubreak**[®]CONCEPTS zu sein. Diese erste App ist quasi der Prototyp.

R.G.: Wie muss man sich ein Nutzungsszenario der App bei den **edubreakerInnen**[®] vorstellen?

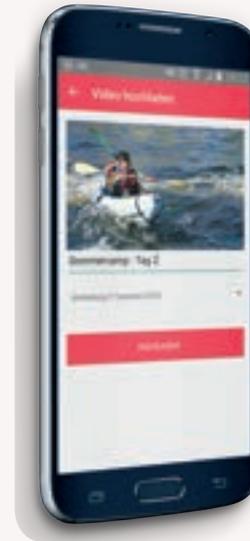
S.H.: Der größte Vorteil liegt aktuell darin, dass Videos erstellt und einfach in das System gebracht werden können. Zum Beispiel, wenn ein Seminar abgehalten wird, können Android-Nutzer jetzt auf ihrem Smart-

phone die App aufrufen und entsprechende Momente als Video festhalten. Sie können es dann sofort uploaden und in den Kursen den entsprechenden BenutzerInnen oder Aufgaben zuweisen. Zusätzlich ist es ihnen möglich, mit Hilfe der Live-Kommentierung bereits während der Aufzeichnungen des Videos im Video zu interagieren. Das bedeutet, sie können Kommentare, Hotspots und wichtige Stellen markieren. Die ersten Tests haben bereits deutlich gezeigt, dass diese Art der Kommentierung den Teilnehmenden wirklich Spaß macht und natürlich auch super praktisch ist, insbesondere in der Nachbereitung.

R.G. Wie sehen die weiteren Entwicklungsschritte für die App aus?

S.H. Wir wollen die Kernfunktionalität für iOS bereitstellen. Außerdem werden wir Push-Benachrichtigungen integrieren. Man bekommt also eine kurze Nachricht, wenn man ein Video hochgeladen oder jemand das eigene Video kommentiert hat. Diese Funktion haben wir bereits vorbereitet, unter anderem, weil so viele BenutzerInnen sie sich gewünscht haben. Push-Benachrichtigungen gibt es jetzt schon über edubreak®, und das Ganze soll bald auch in der App funktionieren.

R.G. Spitze, danke dir für diesen kleinen Einblick!



Videoupload-Funktion



Live-Kommentierung

Zum Download der gratis
edubreak®APP



Zum Video der App

Einsatzszenarien der **edubreak®**APP

Workshops bei der Basketball Bundesliga (BBL)



Bei der BBL wird die Live-Kommentierungsmöglichkeit bereits seit Anfang des Jahres intensiv in den Workshops und Präsenzlehrgängen eingesetzt.

Während mit einem Gerät die Live-Aufnahme bereitgestellt wird, können die NachwuchstrainerInnen und das Ausbildungsteam mit ihren Smartphones über die App oder mit Laptops direkt im jeweiligen Kurs Live-Kommentare erstellen. Somit werden gemeinsam relevante Stellen im Seminarraum identifiziert und markiert, die in der darauffolgenden virtuellen Nachbereitung wiederum intensiv gemeinsam diskutiert werden können.

Ähnlich verhält es sich auch in der Halle und beim direkten Training. Somit erhalten alle Beteiligten nach den Präsenzphasen nicht nur viele Stunden Videoaufzeichnungen, sondern auch sozial aufbereitete und angereicherte Videokommentare als Schwerpunkte.

Sommerncamp des Niedersächsischen Tischtennis Verbands e.V. (TTVN)

Beim TTVN-Sommerncamp kommen über 100 Kinder und Jugendliche für eine Woche zusammen, um sich intensiv mit Tischtennis zu befassen. Während dieser Tage bringen sie, unterstützt von einem großen Schulungsteam, ihre technischen und spielerischen Fähigkeiten voran. Bereits 2015 wurden kurze Sequenzen von allen TeilnehmerInnenaufgezeichnet und im Nachgang im **edubreak®**SPORTCAMPUS bereitgestellt.



Seit 2016 erfolgt das Einstellen der Videos mit Hilfe der **edubreak®**APP noch einfacher und intuitiver. Die einzelnen Spielsequenzen werden jetzt direkt mit dem Smartphone aufgenommen und über das Auslesen eines QR-Codes sowohl dem richtigen Kurs als auch der Person zugeordnet. Der Upload funktioniert direkt über das mobile Internet oder nachts über WLAN. Nach dem Sommerncamp können die TeilnehmerInnen mit Hilfe eines Codes direkt auf ihre persönlichen Videos zugreifen und gemeinsam mit dem Sommerncamp-Team im SportCampus darüber diskutieren.

Schnell, schneller am mobilsten - die DMSB APP

Seit 2013 begleiten wir den Deutschen Motorsport Bund im Bereich Bildung. In den vergangenen Jahren entstand unter anderem eine Schnittstelle zwischen dem DMSB-eigenen Verwaltungssystem (mein.dmsb.de) und edu**break**®. Nach dem erfolgreichen Launch der edu**break**®APP wurden wir mit der Entwicklung von zwei DMSB Apps beauftragt.

Eine App stellt nach der Evolution der Aus und Fortbildung der Sportwarte und der Lizenzierung der Fahrer den nächsten wichtigen Meilenstein bei dem Wandel eines der stärksten Spitzenverbände im deutschen Sport dar.

Im Zentrum steht in einer ersten Ausbaustufe für 2016 die komfortable Lizenzbeantragung für Fahrer. Darüber hinaus soll durch die App der Zugriff auf Veranstaltungen und die Nutzung aller relevanten Veranstaltungsinfos über mobile Endgeräte erheblich vereinfacht werden. Essentiell für einen reibungslosen Ablauf ist im DMSB eine schnelle Benachrichtigung via

Push-Nachrichten.

In weiteren Ausbaustufen soll dann der Wunsch des DMSB realisiert werden, dass der gesamte veranstaltungsrelevante Austausch, sowie die darüber hinausgehende Kommunikation aller Beteiligten komfortabel über eine App erfolgt.

Zukünftig ist auch eine Anbindung an die bestehende Lern- und Community-Umgebung des DMSB angedacht. Dadurch soll ein einfacher Zugriff auf Lerninhalte ermöglicht werden.

Die DMSB App dient als zentrale Anlaufstelle für alle Personen, die sich aktiv im Motorsport engagieren. Es werden gleichermaßen Fahrer, Sportwarte und alle Personen im Hintergrund (Präsidium, Veranstalter usw.) angesprochen.

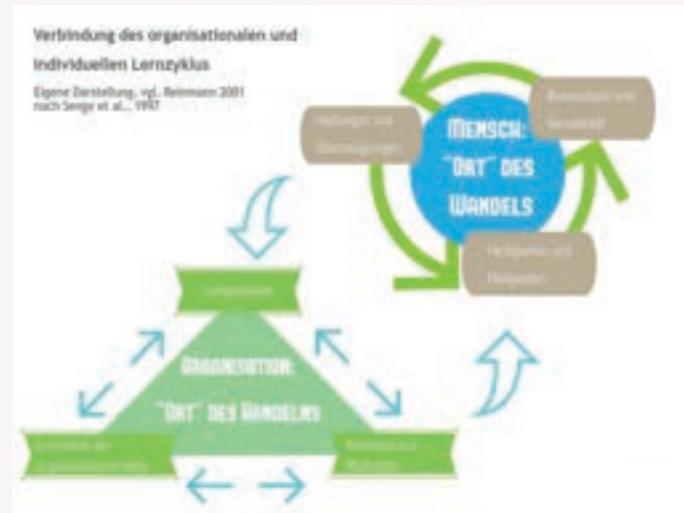
edubreak®SHARE Qualitätssteigerung durch Kollaboration

Der DTTB ist bekannt für seine innovative Herangehensweise an das Thema Bildung mit digitalen Medien – er ist der Pionier! Seit mittlerweile sieben Jahren ist das Bildungsangebot des Verbandes auf allen drei Lizenzstufen weitgehend im Blended Learning-Format aufgebaut.

In beinahe allen Landesfachverbänden wird der innovative kompetenzorientierte Ansatz gelebt. Der edubreak®SPORTCAMPUS dient sowohl dem Bundesverband, als auch den 16 Landesfachverbänden als Online-Lernumgebung. Durch das lebendige Miteinander beim DTTB und das stetige Streben nach Verbesserung der eigenen Bildungsqualität motivieren die Bildungsverantwortlichen dieses Verbandes auch uns Ghostthinker in der Weiterentwicklung des edubreak®CONCEPTS.

In den vergangenen Jahren wurde beim DTTB deut-

lich, dass nicht nur die Blended Learning-Programme in den Ländern als großer Mehrwert gesehen werden, sondern auch ein deutschlandweiter Austausch der Bildungsverantwortlichen gewünscht ist. Hierbei stehen insbesondere die für die Online-Phasen so wichtigen Aufgaben im Zentrum, da diese für die Ausbildungsqualität maßgeblich sind und sich für eine Standardentwicklung eignen. Wegen dieses besonderen Bedürfnisses haben wir edubreak®SHARE entwickelt: eine Wissenscommunity, die sich vor allem um das bundesweite Teilen und Diskutieren der Aufgaben dreht.



Alle Bildungsverantwortlichen haben Zugriff auf diese Community. Das Ziel ist, dass alle Verbände nach und nach ihre Aufgaben in edubreak®SHARE zur Verfügung stellen und miteinander weiterentwickeln und verbessern. Dadurch sollen qualitativ noch bessere Aufgaben für die Trainerausbildung entstehen, die dann wiederum von jedem Mitgliedsverband im DTTB genutzt werden können.

Genau dieser Austausch über Aufgabenqualität ist es auch, der evolutionär Qualitätsstandards hervorbringt. Um diese umzusetzen, sind die Verbände eingeladen, sich gegenseitig Feedback auf ihre eingestellten Aufgaben zu geben und so gemeinsam die edubreak®SHARE-Umgebung mit Leben zu füllen.

Dem Spitzenverband geht es darum, den Tischtennisport in Deutschland voranzubringen und die folgenden Trainergenerationen bestmöglich auszubilden, um den nächsten Timo Boll oder einen Dima Ovtcharov zu finden. Um alle Beteiligten bestmöglich zu unterstützen, wurde beim DTTB nun auch eine Stelle geschaffen: Daniel Ringleb übernahm diese Position und ist nun für die Betreuung und Weiterentwicklung der Community verantwortlich. Ein unglaublich innovatives

Projekt, das zeigt, wie Organisationsentwicklung mit digitalen Medien funktioniert.

Ein ausführliches Interview mit Daniel Ringleb zum Projekt finden Sie auf dem edubreak®SPORTCAMPUS Blog.

Zum edubreak®SPORTCAMPUS Blog



02

Wirt-
schaft

edubreak[®]

Genau(er) sehen können



VIEWDRIVE

Das FahrschulVideoPortal

Wir Ghostthinker tummeln uns ja gerne in unterschiedlichen Bildungskontexten. Warum? Weil wir gerne dazulernen.

2007 haben wir unser erstes eigenes Forschungsprojekt gestartet, um zu sehen, wie Social Video Learning bei der Ausbildung von FahrSchülern funktioniert. Ziel der Forschungsarbeit war es, herauszufinden, ob durch Reflexionsarbeit die Ausbildungsarbeit gesteigert werden kann (vgl. Forschungsnotiz nächste Seite). Die ersten Erfahrungen waren vielversprechend und so folgte ein EU-Projekt 2009 bis 2011 zur „Videoreflexion in der europäischen Fahrlehrerausbildung“ sowie ein BMBF-Projekt (2011–2013) zur „Wissensgemeinschaft bei Fahrlehrern“, deren Ergebnisse in der ersten „edubreak®-Doktorarbeit“ (von Tamara Ranner) dokumentiert wurden.

Doch dann wurde es ruhig um das Thema und auch wir Ghostthinker legten den Kontext Fahrschule auf Eis. Bis das Telefon 2016 – vier Jahre später – klingelte und der Geschäftsführer des Degener-Fahrschulverlags uns fragte, ob wir noch mit Videos arbeiten.

Man muss wissen: Der Degener-Verlag ist Deutschlands ältester (gegründet 1934) und innovativster Lehrmittel-Anbieter. Er bedient Fahrschulen und FahrlehrerInnenausbildungsstätten sowie zahlreiche Institute, die mit der Aus- und Weiterbildung im Kraftfahrer- und Berufskraftfahrerbereich tätig sind.

Und was hat das mit uns zu tun? Seit Mitte 2016 sind wir „Ghostthinker“ für Degener und haben im engen Austausch das Portal VIEW-DRIVE entwickelt, das im Kern auf edubreak® und Social Video Learning setzt.

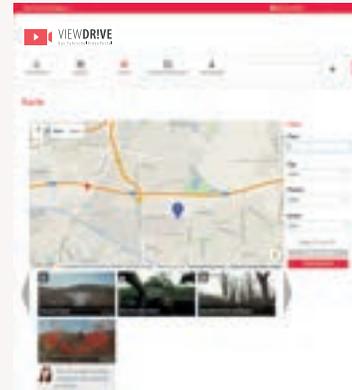
Die Idee ist, dass Fahrschulen einen eigenen Bereich in VIEW-DRIVE nutzen, um z.B. lokale Videofahrten hochzuladen und Gefahrenstellen zu markieren. So können sie für die FahrlehrerInnen in der Lehre sowie für die FahrSchülerInnen beim Erlernen einen neuen Service anbieten. Dieser Ansatz hat viel mit „Wahrnehmungsschulung“ zu tun ein sehr wichtiges Stichwort in der modernen Verkehrserziehung.



Darüber hinaus sind interaktive Video-Quizze ein zentrales Lerninstrument. Zu jedem Video können zum Beispiel individuelle Fragen und Antworten gegeben werden. So ist VIEW-DRIVE neben dem allgemeinen

Lernpotenzial auch ideal, um sich von zu Hause aus auf die praktische Führerscheinprüfung vorzubereiten. Um diese Anforderung zu ermöglichen, haben wir einen neuen edubreak®player entwickelt. Dieser verfügt jetzt über eine Slowmotion- sowie eine Zoom-Funktion. Auch die visuelle Erscheinung des Players wurde in diesem Zuge angepasst.

Eine weitere Revolution ist die interaktive Landkarte, die es erlaubt, Problemstellen in der Region zu markieren und direkt mit den entsprechenden Schulungsvideos zu verknüpfen.



Wir sind froh darüber, dass sich unser frühes F&E-Engagement nun in einem marktnahes- und nachhaltigen Produkt materialisiert hat. Wir sind sicher: Social Video Learning wird auch in der Verkehrserziehung sein Bildungspotenzial entfalten - wenigstens so lange, bis

selbstfahrende Autos für jedermann zugänglich sind, also so um 2040 herum

Weitere Infos zu
VIEW-DRIVE



Forschungsnotiz



edubreak® Doktorarbeit



03

Wissen-
schaft

edubreak[®]

Kompletter Studiengang mit dem edubreak®SPORTCAMPUS

Zum Wintersemester 2016/17 wird es an der Friedrich-Alexander-Universität (FAU) Erlangen-Nürnberg einen neuen berufsbegleitenden Studiengang in Sportwissenschaften geben, der mit dem Bachelor (BA) abschließt.

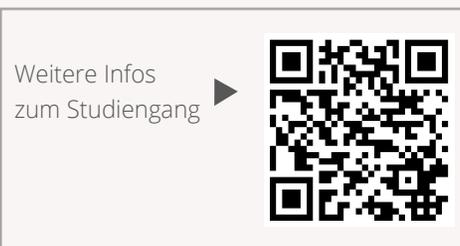
Dieser wird geleitet von Prof. Dr. Ralf Sygusch, der für sein Kompetenzmodell im organisierten Sport bekannt ist (weitere Informationen zu diesem Modell erhalten Sie in der Webinar-Aufzeichnung auf unserem Youtube-Kanal).

Zielgruppe dieses Studiengangs sind TrainerInnen, ÜbungsleiterInnen, VereinsmanagerInnen mit DOSB-B-Lizenz, der DOSB-A-Lizenz oder Diplom-TrainerInnen. Das Halten einer B-Lizenz ist Voraussetzung, denn der Studiengang baut auf dem Vorwissen dieser Inhalte auf. Die TeilnehmerInnen können im Studium zwischen diesen zwei Schwerpunkten wählen:

- „Bildung im organisierten Sport“
- „Bewegungsbezogenes betriebliches Gesundheitsmanagement“

Der berufsbegleitende Studiengang erstreckt sich über neun Semester und ist im Blended Learning-Format aufgebaut. Während der Online-Phasen treffen sich die TeilnehmerInnen im edubreak®SPORTCAMPUS. Bereits im Webinar hob Prof. Dr. Ralf Sygusch die ideale Symbiose zwischen den Potenzialen von Blended Learning, Lernwerkzeugen 2.0 und kompetenzorientierten Aufgaben hervor.

Die Konzeption eines neuen, über viereinhalb Jahre andauernden Studiengangs ist eine spannende Herausforderung für uns Ghostthinker und wir freuen uns, das Team rund um Prof. Dr. Ralf Sygusch zu unterstützen und diesen neuen Studiengang dadurch mitgestalten zu können.



Forschung und Entwicklung

Eintauchen statt nur dabeistehen

Projektseminar an der Macromedia Hamburg

Kooperationen mit Partner-Organisationen aus der Praxis und der Wissenschaft sind zentraler Bestandteil unserer Ghostthinker-Philosophie. In kaum einer anderen Situation erhalten wir so viele Einblicke in die Wirkung unserer didaktischen Ansätze und Technologien. Darüber hinaus haben wir dadurch die Chance, explorativ in neue Bereiche vorzurücken und die Potenziale unserer Ideen auszukundschaften.

So auch im Rahmen eines Kooperationsprojektes mit dem Studiengang Medienmanagement, Studienrichtung Sport- und Eventmanagement, am Campus Hamburg der Hochschule Macromedia. Unter der Leitung von Prof. Dr. Andreas Hebbel-Seeger wurde im Sommersemester 2016 die Nutzung innovativer Medienformate für Training und Marketing am Beispiel von drei ausgewählten Sportarten (Fußball, Segeln und Motocross) und mit unterschiedlichen Zielsetzungen erprobt. Frank Vohle begleitete das Praxisprojekt als Co-Referent und leistete mediendidaktischen Support u.a. durch den Einsatz von Social Video Learning im



Streckenwart mit 360° Kamera auf dem Rücken

Rahmen des Projektmanagements.

Im Zentrum der Untersuchung standen insbesondere die Perspektiven aus Drohnen-Videos sowie 360°-Kameras. Durch den Einsatz von Videodrohnen ist vor allem die „Vogelperspektive“ möglich – ein Blick von oben, der hilft, die sportlichen Aktionen auf dem



Fußballanalyse aus der Drohnenperspektive

Boden in ein großes Ganzes einzuordnen.

Mit 360°-Videos sind wir in der Lage einen kugelförmigen Ausschnitt der Wirklichkeit einzufangen und können damit – anders als mit herkömmlichen Videos – unter verschiedenen Perspektiven explorieren.

Werden diese 360°-Videos durch eine spezielle VR-Brille für Smartphones angeschaut, wird die dritte Dimension erlebbar, d.h. wir tauchen visuell in das Video ein, was große Potenziale für die Reflexionsarbeit in Training und Bildung bietet.



Segler mit VR-Brille taucht in die Aufnahmen ein

Das Schöne an diesen innovativen Projekten ist die hohe Motivation bei allen Beteiligten, tief in die Thematik einzusteigen. Dies war sowohl bei den Studierenden

als auch bei den Mitgliedern der Sportorganisationen, die uns bei diesem Vorhaben unterstützt haben, spürbar. An dieser Stelle gilt unser Dank dem DMSB, dem WLWW, der Deutschen Segel Bundesliga und natürlich dem Studierenden-Team! Vielen herzlichen Dank auch an Prof. Dr. Andreas Hebbel-Seegeer, der dieses Seminar möglich gemacht hat.

Aus den Materialien, die während des Seminars entstanden sind, werden nun individuelle Lehrmedien für die jeweiligen Sportarten erstellt.

Im Rahmen dieses Seminars gab es sowohl ein Webinar als auch ein Whitepaper. In dieses Whitepaper sind zahlreiche Videos eingebaut. Also VR-Brille schnappen und in die Videos eintauchen!

Zum Whitepaper
▼



▲
Zur Webinaraufzeichnung

SOCIAL VIDEO LEARNING IN DER LEHRERBILDUNG

Seit 2015 haben wir eine bereichernde Forschungsoperation mit dem scil sowie dem Institut für Wirtschaftspädagogik an der Universität St. Gallen. Unter Fachbetreuung von Prof. Dr. Sabine Seufert untersuchte Eric Tarantini im vergangenen Jahr die Potenziale von Social Video Learning im Rahmen der LehrerInnenbildung. Seine Forschungsergebnisse wurden bereits international präsentiert.

So fasst Eric seine Erfahrung zusammen: Social Video Learning – ein Phänomen, welches maßgeblich vom Digitalisierungstrend beflügelt wird. Das gruppenbasierte, situationsbezogene Annotieren (Anreicherung der Videos um nutzergenerierte Inhalte) im **edubreak®CAMPUS** stellt den Kern von Social Video Learning dar. Auch für den Bildungskontext wurde der potenzielle Wert dieser Methode augenscheinlich und endete in einem Kooperationsprojekt zwischen dem Institut für Wirtschaftspädagogik an der Universität St. Gallen (HSG) und Ghostthinker. Ziel des Projekts war es, die videobasierte universitäre LehrerInnenbildung

in der wirtschaftspädagogischen Ausbildung bei reflexiven Tätigkeiten zu intensivieren. Dabei stützten wir uns insbesondere auf die folgenden Elemente des Social-Video-Learning-Ansatzes.



Eric Tarantini: Integriertes Video-Learning Konzept

Meine Masterarbeit erarbeitete, dokumentierte und evaluierte das erwähnte Projekt. In sogenannten „Didaktischen Transfers“ an der HSG planen, unterrichten und reflektieren Studierende in geschützten Settings Lektionen in Wirtschaft und Recht. Videoaufzeichnungen sowie direkte Feedbacks von Studierenden und Dozierenden stellen im Nachgang an die Unterrichtsdurchführung die Reflexionsbasis dar. Um eine tiefergehende und situationsbezogene Reflexion zu ermöglichen, wurde die schlichte Videobetrachtung durch

interaktives, soziales Videolernen im edu**break**[®]CAMPUS abgelöst und damit in ein neues Kursdesign (Blended Learning Setting) verpackt. Was hieraus folgte, waren unter anderem intensive Diskussionsprozesse während der Präsenzveranstaltungen und demzufolge spannende Lerneffekte für das individuelle Lehrverhalten.

Die Ergebnisevaluation zeigte, dass Social Video Learning einen adäquaten und nutzenstiftenden Ansatz für den Didaktischen Transfer darstellt. Aus dem Projekt resultierte eine über das Semester hinweg verbesserte Fähigkeit der Studierenden, ihre Lehrsituationen in der Tiefe zu reflektieren, zu analysieren und Feedback zu formulieren. Das Ergebnis war eine bis dato nicht dagewesene Tiefe in der situativen Reflexion der einzelnen Unterrichtseinheiten.

Im Dezember 2015 durfte ich das Projekt an der OEB (Online Educa Berlin) sowie im Mai 2016 an der EADL-Konferenz in Nikosia vorstellen. Die Resonanz insgesamt sehr positiv, was mich zuversichtlich für weitere Durchführungen dieses Ansatzes im universitären Umfeld stimmt. In diesem Sinne wird das Projekt seitens der Dozierenden des Instituts für Wirtschaftspädagogik fortgeführt.

Schlussendlich möchte ich mich herzlich bei Frank Vohle und Rebecca Gebler von Ghostthinker bedanken, welche mich während des ganzen Projekts mit Rat und Tat engagiert unterstützt haben!

Eric Tarantini

An dieser Stelle möchten wir Eric ganz herzlich zu seiner tollen Leistung gratulieren und hoffen, dass er weiterhin in diesem Bereich forschen wird :-)
Glückwünsche vom ganzen Ghostthinker Team!

prepare 
Promoting reflective practice
in the training of teachers using e-Portfolios

Europäisches Lehrerportal mit edu**break**®

Im Januar 2016 ist das EU-Projekt „Prepare“ mit Kooperationspartnern aus Luxemburg, Italien, Deutschland und Österreich gestartet. Ziel ist es, die reflexive Praxis von Lehramtsstudierenden in verschiedenen Phasen ihrer Ausbildung durch den Einsatz von E-Portfolios, Social Video Learning und Learning Analytics zu unterstützen.

Weitere Informationen zu diesem EU-Projekte gibt es hier zu finden.



Wir Ghostthinker sind als voller Projektpartner mit an Bord. Neben unserer didaktischen Beratung bringen wir bewährte Technologien ein und verantworten eine besondere Entwicklung, nämlich die Verbindung zwischen dem edu**break**®UNIVERSITYCAMPUS und **Mahara** zum erweiterten Einsatz von e-Portfolios.

Dieses Projekt setzt eine spezielle Forschungs- und Entwicklungstradition bei uns Ghostthinkern fort. Seit 2009 arbeiten wir immer wieder als Projektpartner oder Initiator an EU-Projekten oder in Projekten des Bundesministeriums für Bildung und Forschung mit. Dadurch können wir unsere Arbeit und die Leistung unserer Produkte erheblich steigern und wissenschaftlich unterfüttern.

Zentrales Thema bei fast allen Projekten: „Videoreflexion bei Lehrenden“. Unser Ansatz Social Video Learning wurde in alle Projekte eingearbeitet.

Das aktuelle Prepare-Projekt zeichnet sich aber noch durch eine Besonderheit aus: 2019, also nach Abschluss, soll neben einem Forschungsbericht auch ein europäisches LehrerInnen-Portal entwickelt sein, in dem Lehrende aus unterschiedlichen Ländern die reflexive Praxis mit e-Portfolios und Social Video Learning erproben können. Unmöglich? Wir hören uns 2019 wieder.

Digitales-Studieren.Bayern: Das Plug-in für einen berufsbegleitenden Studiengang

Zum Wintersemester 2016/17 startet im Rahmen der Initiative „Digitales-Studieren.Bayern“ der neue berufsbegleitende Studiengang Wirtschaftsingenieurwesen, bei dem Lernvideos eine zentrale Rolle als Instruktions- und Austauschelemente einnehmen sollen. Um dies zu ermöglichen, entwickeln wir Ghostthinker ein passendes Moodle-Plug-in.

Wie der berufsbegleitende Studiengang an der FAU wird auch dieser Studiengang im Blended Learning-Format umgesetzt. Hinter der Idee „Digitales-Studieren.Bayern“ steckt das Vorhaben, dezentrale Studiengänge anzubieten, die durch „moderne Kommunikationstechnologien [...] geographische Beschränkungen abbauen“¹. Das ist für uns seit den Anfängen von **edubreak**[®] ein zentrales Ziel. Das Vorhaben basiert auf einer Kooperation der Hochschulen für angewandte Wissenschaften Landshut und München. Beide Hochschulen setzen auf Moodle als Online-Umgebung.

Ein zentrales Merkmal dieses neuen Studiengangs ist der interaktive Umgang mit Lernvideos. Die Teilnehmenden sollen ihre eigenen Gedanken und Anmerkungen direkt im Lernvideo an entsprechender Stelle vermerken können. Darüber hinaus sollen die Videos als Austausch-Kanal zwischen den Teilnehmenden und Dozierenden dienen. Der Studiengang umfasst neben seinen technischen Schwerpunkten auch Module aus dem Bereich Marketing, Kommunikation und Vertrieb. Eine sehr interaktive Ausrichtung des Studiengangs bietet sich daher an.

Um Organisationen mit bereits bestehenden Kollaborations- und Lern-Managementsystemen die Potentiale von **edubreak**[®] zugänglich zu machen, bieten wir die **edubreak**[®]VIDEOSUITE an. Dieses Plug-in wird auf die speziellen Anforderungen des Studiengangs angepasst. Diese wurden gemeinsam mit Herrn Aleksandar Zafirov, wissenschaftlicher Mitarbeiter des Projekts „Digitales-Studieren.Bayern“, in Form von Entwicklungskarten festgehalten und nun Schritt für Schritt umgesetzt, sodass einem erfolgreichen Start im Herbst 2016/17 aus technischer Sicht nichts im Weg steht.

Weitere Infos
zum Studiengang ▼

<https://www.haw-landshut.de/weiterbildung.html>

¹ <https://www.haw-landshut.de/weiterbildung/projekte/digitales-studierenbayern/ueberblick.html>

04

**Ghost-
thinker**

Ghostthinker intern

Mehr Ghostthinker

Immer mehr Menschen begeistern sich für unsere Arbeit und unsere Idee von einer zukunftsfähigen Lehre. Es freut uns sehr zu sehen, dass unsere Kunden zu PartnerInnen und BotschafterInnen für **edubreak®** werden.

Auf diese Weise nähern wir uns Schritt für Schritt dem Ziel, eine richtige **edubreak®**COMMUNITY aufzubauen. Es motiviert und fordert uns gleichzeitig, allen Bedürfnissen, die an uns herangetragen werden, gerecht zu werden. Obschon wir uns mittlerweile in vielen Themen auskennen, können wir lange nicht alle Bereiche abdecken. Um so erfreulicher ist es, dass wir in unserem Team fantastische neue Unterstützung bekommen haben: Menschen, die uns dabei helfen, die Idee vom zukunftsfähigen Lehren und Lernen zu verbreiten und zu realisieren.



Ralf Iwan:
International Sales

Ralf war viele Jahre selbst als Trainer und Sportmanager tätig. Durch seine Arbeit in England, Katar, Südafrika und Australien kennt er den internationalen Sportmarkt sehr gut. Wir freuen uns auf jede Menge internationale **edubreak®**-Erfahrung mit ihm.

Niels Helle-Meyer:
Externe Beratung

Von Haus aus Jurist, bringt Niels umfassende Erfahrung aus dem tertiären Bildungssektor sowohl

als Dozent, als auch als Hochschulmanager in unsere Kompetenzen ein. Er begleitet Vertragsverhandlungen und Implementierungsprozesse und unterstützt dabei den Bereich Akquise.





Bernhard Hörterer:
Qualitätssicherung

Hauptberuflich arbeitet Bernhard im Bereich Automatisierungstechnik für Hard- und Software. Das sind die besten

Voraussetzungen, um bei Ghostthinker nebenberuflich alle Entwicklungen auf Herz und Nieren zu testen.

Peter Vohle:
Externe Beratung.

Peter ist auf den Bereich Business Development spezialisiert und unterstützt uns insbesondere in Strategie und unternehmerischen Fragen.



Unser Kernteam freut sich über soviel Zuwachs und die gemeinsame Arbeit bei Ghostthinker!



Rebecca Gebler



Frank Vohle



Johannes Metscher



Stefan Hörterer



Sergej Naumenko

Ghostthinker trainieren für Olympia

Das Ghostthinker Team ist mittlerweile in ganz Deutschland verteilt. Das tut unserer guten Zusammenarbeit zwar überhaupt keinen Abbruch, trotzdem finden wir es super, wenn wir uns mindestens einmal im Jahr alle real an einem Ort treffen.

So ein Treffen soll natürlich schon immer etwas Besonderes sein. Es geht schließlich auch darum, etwas zu erleben, was uns als Team zusammenwachsen lässt und gemeinsame schöne Erinnerungen schafft. Gerade in Bezug auf den Zuwachs in unserem Team spielt das eine wichtige Rolle. Am Anfang steht die Frage: Was kann man denn machen und vor allem, welche Aktivität eignet sich für alle großen und kleinen Ghostthinker?"

Ideen gab es viele: Hütte in den Schweizer Bergen, Erlebnispark, Zoo und so weiter. Aber dass es die besten Aktivitäten direkt vor unserer Haustüre gibt, daran haben wir erst spät gedacht.

Augsburg wird meist mit der Kaufmannsfamilie Fugger, dem Religionsfrieden oder nicht enden wollenden Baumaßnahmen in Verbindung gebracht. Was die we-



nigsten wissen, ist, dass wir in Augsburg eine der schönsten künstlichen Wildwasseranlagen haben. Und nicht nur das: Diese Anlage, der sogenannte Eiskanal, wurde für die Kanuslalom-Wettbewerbe der Olympischen Spiele 1972 errichtet.

Genau dort haben wir uns am 29.06.2016 zum gemeinsamen Rafting getroffen. Die Anlage wird vom Lech gespeist und ist aufgrund der abgerundeten Steine und des flachen Bodens ungefährlich. Dennoch sehen die Wellen und das Tempo des Wassers nicht ganz so sanft aus.



Nach wie vor finden auf dieser Strecke spannende Wettkämpfe statt - um so aufregender für uns, auch einmal auf dieser Strecke unterwegs zu sein und ein bisschen Olympia-Luft zu schnuppen.

Mit fantastischen Guides und ausreichend Schutzkleidung ausgestattet ging es den Eiskanal mehrmals runter. Selbstverständlich kamen Highlights wie gezieltes Kentern oder gegen die



Wellen ankämpfen nicht zu kurz.

Wie sinnvoll die Regel ist „erst Augen, dann Mund auf“ lernten wir nach ein paar Schluck Lechwasser alle auch recht schnell.



Am Ende durften wir dann noch alle ohne Boot den Kanal runter schwimmen bzw. treiben.

Wie man bei den Wettkämpfen in Rio unschwer feststellen konnte, haben unsere Trainingsaktivitäten leider nicht für die Teilnahme gereicht. Olympischen Spaß hatten wir aber trotzdem!

Der Tag stand ganz im Zeichen des Wassers und der Sonne: Im Anschluss ans Raften erholten wir uns an



einem nahegelegenen Baggersee mit jeder Menge Gegrilltem und zahlreichen Gummitieren. Neben der Sportaktion war es schön, einmal Zeit für das eine oder andere persönliche Gespräch zu haben, und das ganz ohne dazwischengeschaltete digitale Medien: quasi Body to Body :-)

Marketing

Sportwebinare: kostenfreie Inspiration und Information für Bildungsverantwortliche im Sport

Seit Oktober 2014 veranstalten wir kostenfreie Webinare für Bildungsverantwortliche aus dem Sport. Für viele war Blended Learning damals noch ein abstrakter Begriff. Die Webinare haben uns dabei geholfen unkompliziert, kostengünstig und innovativ zu erklären, was Blended Learning ist, und direkt zu zeigen, wie es sich anfühlt.

Webinare sind, einfach formuliert, Online-Seminare. Die Eintrittskarte zu diesem Online-Raum ist ein Link, den man nach Anmeldung zu einem Webinar via E-Mail erhält. Die Teilnehmenden können sich dann, wo auch immer sie sich zum Veranstaltungszeitpunkt befinden, über den Link einloggen und gelangen so in den Online-Raum.

Pro Jahr nehmen ca. 100 Menschen an den Veranstaltungen teil. Das macht uns stolz und es zeigt, wie viele Menschen an neuen Bildungswegen interessiert sind. Für uns sind diese Webinare keine Verkaufs- oder Werbeshow. Im Kern geht es uns um das Vorstellen von Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Bildungs-

kontext Sport. Wir laden dazu jeweils GesprächspartnerInnen ein, die aus ihrem eigenen Erfahrungsschatz berichten können. Damit schaffen wir nicht nur eine Form der informellen Bildung, sondern sind in der Lage, Inspirationen für den individuellen Kontext der Teilnehmenden zu geben. Unsere Themen orientieren sich meist an aktuellen Ereignissen im Bereich Bildung im Sport, aber auch an den Bedürfnissen, die durch Teilnehmende an uns herangetragen werden.

Themen von November 2015 bis September 2016

Durch das edubreaker® Event 2015 wurde uns klar, dass es Bedarf an einem praxisorientierten Webinar zum Thema „Einführung von Blended Learning im eigenen Sportverband“ gibt. Noch im Dezember luden wir daher Gäste aus unterschiedlichen Sport- und Organisationsarten zu insgesamt drei Webinaren ein. Im Dialog mit Dr. Frank Vohle präsentierten sie in 30 Minuten ihre individuellen Herangehensweisen bei der Einführung des neuen Bildungsformats.

Mit dem Dauerbrenner Kompetenzorientierung ging es im März 2016 weiter. Prof. Dr. Ralf Sygusch von der FAU Erlangen-Nürnberg erläuterte zum Thema „Kompetenzorientierung meets Blended Learning“ sein Modell der kompetenzorientierten Lehre. Dass dieses nicht nur optimal in ein Blended Learning-Konzept passt, sondern sogar dadurch unterstützt wird, wurde während des Webinars immer deutlicher. Viele der von ihm in seinem Modell geforderten Voraussetzungen für kompetenzorientierte Lehre bedingen eine Umgebung wie den **edubreak®SPORTCAMPUS**.

Im Juli gab es ein disziplinübergreifendes Thema: „Innovative Videoformate im Sport zwischen Training und Marketing: 360°, Drohnen und VR“. Unser Gast in dem für Bildungs- und Marketingverantwortliche ausgelegten Webinar war Prof. Dr. Andreas Hebbel-Seeger von der Macromedia Hochschule Hamburg. Anstoß für das Webinar war ein Projektseminar an der Macromedia gemeinsam mit Dr. Frank Vohle zu genau diesem Thema. Die Studierenden hatten die Aufgabe bei insgesamt drei Projektpartnern, dem DMSB, dem Westfälischen Fußballverband sowie der Segel Bundesliga, mit innovativen Formaten Videos für den Bereich Bildung und Marketing zu erstellen. Im Webinar gingen Prof. Dr. Hebbel-Seeger und Dr. Vohle auf die individuellen Anforderungen und Mehrwerte ein.

Auf unserer Facebook Seite finden sich einige Posts die einen Einblick in die Arbeit der Studierenden geben.

Alle Webinaraufzeichnungen finden Sie auf unserem YouTube Kanal



▼



▲

Whitepaper zu den Webinaren finden Sie auf unsere Webseite



Sportwebinare weltweit

Seit Juni 2016 wenden sich die Ghostthinker auch verstärkt dem internationalen Markt zu. Für diesen Bereich konnte Ralf Iwan gewonnen werden, der den **edubreak**[®]SPORTCAMPUS international bei Sportverbänden und Bildungseinrichtungen vorstellen wird.

Aufgrund seiner internationalen Karriere als Trainer und Sportmanager in Deutschland, England, Katar, Südafrika und Singapur verfügt der 50-jährige über ein weitreichendes Netzwerk im Sport zu internationalen Verbänden, Vereinen und Sportinstitutionen. Zuletzt war der Diplom-Trainer Leichtathletik als Sportdirektor beim Deutschen Volleyball-Verband tätig und knüpfte so den Kontakt zu Ghostthinker.

„Der **edubreak**[®]SPORTCAMPUS ist auch im internationalen Kontext ein ideales Instrument der Trainer- und Mitarbeiterausbildung von Vereinen und Verbänden“, so Ralf Iwan.

Neben den Sportarten wie Fußball, Rugby, Basketball, Volleyball oder Leichtathletik werden auch Bildungsinstitutionen und Sportinstitute in den kommenden Wochen zu einer internationalen Webinar-Reihe mit den Themen „Blended Learning“ und „Social-Video Learning“ eingeladen.

Erste Gespräche fanden direkt mit dem englischen Fußballverband FA, dem brasilianischen Olympischen Komitee und der Republic Polytec in Singapur statt. In der Praxis wird der **edubreak**[®]SPORTCAMPUS bereits bei einem Sportentwicklungsprogramm des DOSB und dem Auswärtigen Amt in der Verbandsmanager-Fortbildung in Honduras im Oktober 2016 eingesetzt.

Aktuelle Infos zu Terminen und Themen finden Sie immer auf der internationalen **edubreak**[®]SPORTCAMPUS Webseite.



Ein Blog für Bildung mit digitalen Medien im Sport

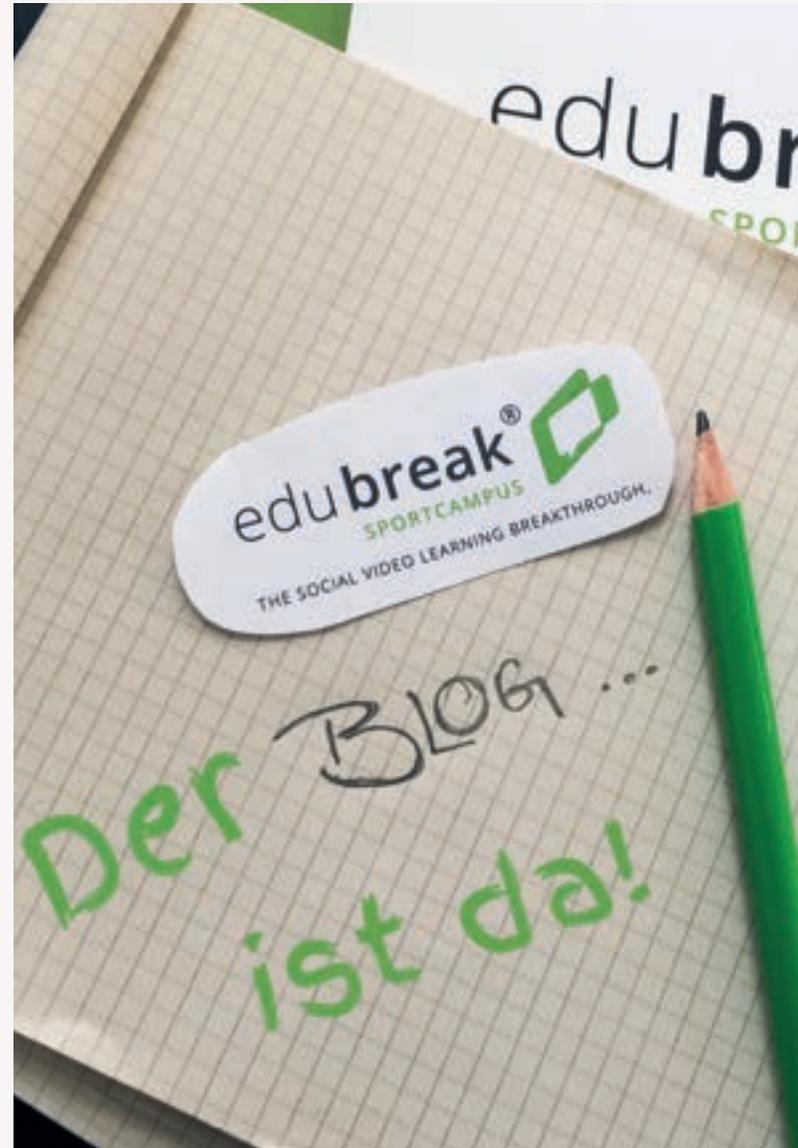


Bildung digitale Medien Sport

Googlesuche: „Bildung Digitale Medien Sport“. Was erscheint, sind unzählige Informationen für den Bereich schulische Bildung. Nein, das ist nicht gerade das, was ich suche!

Vermutlich war es zum großen Teil die Frustration über den Mangel an (passenden) Websites zum Thema „digitale Medien in der sportlichen Bildung“, die uns dazu motiviert hat, das Ganze selbst in die Hand zu nehmen. Mit dem Blog wurde ein Ort geschaffen, an dem wir uns diesem Thema auf unterschiedlichen Ebenen nähern und sowohl informieren als auch inspirieren wollen.

<http://blog.edubreak-sportcampus.de/>

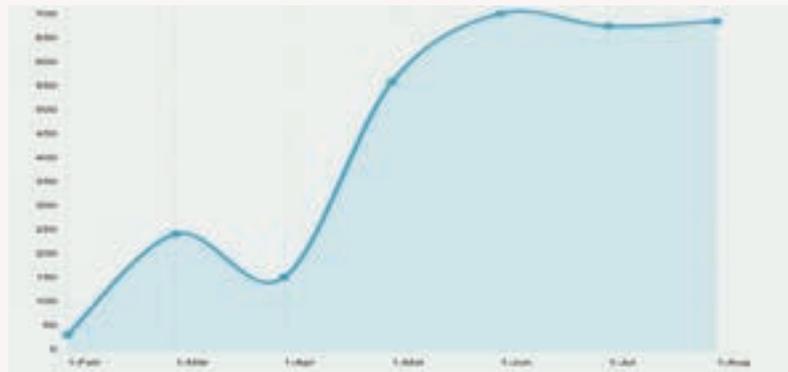


Der **edubreak**[®]SPORTCAMPUS-Blog wurde offiziell im Februar 2016 gelauncht. Der Name für den Blog wurde bewusst so gewählt, denn die Marke **edubreak**[®] steht ganz grundsätzlich für Innovation und eine Neuausrichtung der Lehre. Zurecht könnte jetzt die Vermutung aufkommen, hier würde es nur um Social Video Learning und unsere Auffassung von zeitgemäßer Lehre im Sport gehen. Wer jedoch den Blog einmal besucht, wird schnell merken, dass dies keineswegs der Fall ist.

Zugegeben: Zentrum unseres Interesses sind und bleiben die Potenziale der digitalen Medien im Bildungskontext. Da kommen wir nicht umhin, hin und wieder auch Social Video Learning zu thematisieren. Dennoch gibt es daneben noch viele andere Ansätze, die wir näher anschauen und auf dem Blog diskutieren.

Aufgrund der eigenen Erfahrungen, die wir bei der Suche nach Informationen zu Bildungsansätzen, Methoden und Medien im Sport gemacht haben, war es uns wichtig, der Leserschaft ein möglichst breites Feld an Informationen und vor allem Inspirationen zu geben.

Dass wir mit unserem Blog und den Themen richtig liegen, zeigt uns die große Zahl an Zugriffen, die wir seit Veröffentlichung der Seite verzeichnen können.



Blog Besucher von Februar 2016 bis August 2016

Was die Wahl der Themen betrifft, orientieren wir uns an der aktuellen Diskussion in der Branche, aber auch an den Themen, die durch die Leserschaft an uns herangetragen werden.

Die Redaktion des **edubreak**[®]SPORTCAMPUS-Blog freut sich immer über Anregungen, Ideen oder Hinweise.



edubreak® wird international ausgezeichnet

An einem Abend im Juni 2016 erreichte uns eine ganz einfache E-mail mit einer großen Nachricht:

Hi Rebecca,

We are pleased to inform you that your entry „edubreak®SPORTCAMPUS“ has been selected as Winner in the Blended Learning category of the 2016 International E-Learning Awards, given by the International E-Learning Association!

Im Ernst????!!! Wir konnten der Nachricht erst nach mehrmaligem Lesen wirklich Glauben schenken. Unser edubreak®SPORTCAMPUS wurde von einer internationalen Jury mit dem Internationalen E-Learning Award ausgezeichnet. Ja, wirklich, das waren großartige Neuigkeiten. Die Preisträger wurden im Juni 2016 auf der The International Conference on E-Learning in the Workplace (ICELW Conference) in New York bekannt gegeben.

In den vergangenen Jahren durften wir immer tolle Auszeichnungen, auch gemeinsam mit dem DTTB, für unsere Konzepte und Technologien entgegennehmen. Jetzt auch im internationalen Kontext überzeugen zu können, ist ein großer Erfolg für uns.

Es zeigt, dass das Potenzial von Social Video Learning, insbesondere im Rahmen von Blended Learning-Szenarien, ganz unabhängig vom Einsatz-Kontext, Bestand hat. Der Erhalt des Awards ist nicht nur eine bedeutende Auszeichnung, er ist auch Mutmacher und Motivator dafür, künftig mehr internationale Projekte umzusetzen. Wir hoffen an dieser Stelle im kommenden Jahr bereits von ersten kleinen Erfolgen berichten zu können.



Link-Übersicht

Video der Deutschen Eislaufunion	https://youtu.be/dPVqzHPfKRU
Bildungsnetz des DOSB	https://bildungsnetz.dosb.de
Trailer zur edu break ®APP	https://youtu.be/jPRwbXwmGX0
Seite der edu break ®APP im Google Playstore	https://play.google.com/store/apps/details?id=ghostthinker.edubreak&hl=de
edu break ®SPORTCAMPUS-Blog	http://blog.edubreak-sportcampus.de
Forschungsnotiz zum EU Projekt	https://opus.bibliothek.uni-augsburg.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/1298
Doktorarbeit zum EU-Projekt	http://repositorium.zu.de/frontdoor/index/index/docId/3
Informationen zum berufsbegleitenden Bachelor an der FAU	https://www.bachelor.sport.fau.de/
Alle Whitepaper der Ghostthinker	http://www.ghostthinker.de/node/1251
Alle Videos der Ghostthinker	https://www.youtube.com/user/ghostthinkergmbh/videos
EU-Projekt Prepare	https://www.e-teaching.org/community/projekt_db/memberprojekte/eteaching-policy-project-16-02-01-1454326442516
edu break ®SPORTCAMPUS Webseite international	http://www.edubreak-sportcampus.de/en

Bildung ist aus unserer Sicht einer der wichtigsten Werte in unserer Gesellschaft. Sie muss für alle Interessierten zugänglich, erschwinglich und vor allem wirkungsvoll sein. Nicht weniger wichtig ist, dass das Angebot Spaß macht und mit zeitgemäßen Technologien und Konzepten aufgebaut ist.

Wir Ghostthinker unterstützen Organisationen mit unseren Technologien und unserem mediendidaktischen Know-How dabei, ihre Bildungsprogramme zu verändern und zukunftsfähig machen.

Unsere interaktiven Technologien und Konzepte sind darauf ausgerichtet, Handlungskompetenzen zu entwickeln. Dabei setzen wir auf das Medium Video und erweitern es mit der Methode Social Video Learning in einem Wissens und Kommunikationraum.

Social Video Learning verbindet die Potentiale des Lernens durch gemeinsamen Austausch mit den Vorteilen des Video Lernens. Reflexion durch Produktion ist dabei das Motto!

