

Ein
Rück
Aus

JAHRES

BLICK

2 0 1 9

Inhalt

GhostTHOUGHTS.....	1
Erfolgsgeschichten.....	4
Bestenauswahl per Video: Einstieg in die DFB Fußballlehrerausbildung.....	5
Für mehr Sicherheit: Erfolgreicher Security Audit beim DOSB Wissensnetz.....	7
IFEN: E-Portfolioarbeit im Echtbetrieb.....	9
Aktiv mitgestalten: Gemeinsam Ideen zum Leben erwecken.....	11
Tatkräftig mitgedacht: Das edubreak® Datenschutzpaket.....	15
Forschungspespektiven	17
„Didaktik der Vielen“: BMBF-Projekt SCoRE	18
„MINT meets sport(s)“: BMBF-Projekt STEM	19
Rückblick auf die Campus Innovation 2019: „Social Video Learning“ im wissenschaftlichen Fokus	21
Erstlingstaten	24
Norddeutsche Kooperation: Die Nordlichter leuchten wie nie zuvor	25
Cheerleading und Cheerperformance Verband Deutschland: Alle auf einen Streich.....	27
Community Management leicht gemacht: Ein Academy Kurs am Zahn der Zeit.....	30
Aus der Ghostthinker- Welt.....	32
Teambuilding, Incentive und Co.: Die Geburt des GhostCamps	33
Frischer Wind: Neue Aufgaben und Herausforderungen	35
edubreak® Event 2019: Zum Fünfjährigen ein kleines Experiment	37
Development Report	41
Ausblick	44
Vernetztes Wissen: Das nächste Level zu einer transparenten Aufgabenkultur	45

GhostTHOUGHTS

Vorweg: Nachdem mir in diesem Jahr die Ehre zuteilwurde die einleitenden Gedanken zu schreiben, war mir recht schnell klar, dass ich entweder über Musik - von Rock'n'Roll bis Punk Rock - oder alternativ über Science Fiction schreiben will. Es könnte also statt GhostThoughts auch gerne GhostMusic oder GhostFiction oben als Überschrift stehen ;-). Letztendlich ist es Musik geworden und passend dazu gibt es über den QR-Code (siehe Seite 2) eine kleine Playlist – praktisch der Soundtrack für unsere Rück-, Ein- und Ausblicke bei Ghostthinker im Jahr 2019.

Es gibt aus meiner Sicht nur sehr wenige Konzepte, die so universell und so mächtig wie Musik sind. Mit Musikstücken drücken wir Zusammengehörigkeit aus (Europahymne: Ludwig van Beethoven - 9. Sinfonie), rebellieren gegen bestehende Prinzipien oder Systeme (Ton Steine Scherben / Rage Against The Machine) und können nach einem intensiven Tag Ruhe und Erholung finden (Simon & Garfunkel / Bob Dylan). Ähnlich vielseitig sind die Spielarten des Musizierens: Vom einzelnen Singer-Songwriter bis zum großen Orchester. Passend dazu lautete das Thema der 6. EduMedia Fachtagung im Jahr 2010 „Die lernende Organisation 2.0 - Vom Web-2.0-Solist zur Web-

2.0-Jazzband“. Die Eröffnungs-Keynote “Die Rolle von SolistInnen in der lernenden Organisation“ von Huber und Adlberger über das Zusammenspiel von Jazz-MusikerInnen und Analogien zur Organisationsentwicklung begeisterte mich damals vor fast zehn Jahren und hat für mich heute, abgesehen vom „2.0“, nichts an Gültigkeit verloren.

„Jazz ist eine bestimmte Art, sich dem Leben zu stellen“

- Paul F. Berliner -

Besonders passend für uns Ghostthinker ist für mich das in der damaligen Keynote beschriebene Konzept des wechselnden, begleitenden Solos. Die Solistin übernimmt während dieser Zeit für die gesamte Kombo die Führung. Dies verlangt ein großes Stück an Vertrauen und Mut aller Beteiligten, um sich gemeinsam in diese unbekannte, offene Situation zu begeben. Obwohl noch nicht klar ist, wohin sich das Solo entwickelt, folgen die begleitenden Jazz-MusikerInnen im Takt und in der vereinbarten Tonart, um die Solistin zu unterstützen. Diese besondere Konstellation versteh' ich in zweifacher Hinsicht als Metapher für uns Ghostthinker:

Zum einen für unsere Arbeit mit unseren Kunden und Partnern, bei der wir nach vereinbarten Lernzielen erst einmal gemeinsam loslaufen. Im Prozess begleiten wir als Teil der (Lern-)Kombo und übernehmen hin und wieder im Rahmen von Workshops oder Webinaren die Führung. Für alle Beteiligten ergibt sich eine spannende Reise mit vielen Möglichkeiten, wie eindrücklich in den Kapiteln „Erfolgsgeschichten“ und natürlich „Erstlingstaten“ nachgelesen werden kann.

Zum anderen für uns Ghostthinker als Organisation im Wachstum und in der Veränderung selbst. In 2019 haben wir gemeinsam neue Spielorte und -formate wie das GhostCamp entdeckt. Unsere Kombo hat mit Stephan für **edubreak®** und Lisa für VIEWDRIVE zwei neue Product Owner (SolistInnen) gewonnen, die wir gerne bei der Weiterentwicklung der jeweiligen Produkte begleiten. Und schließlich wurde unser Team durch gleich drei neue Ghostthinker, Alexander, René und Christian, ergänzt. Passende Berichte aus erster Hand finden sich im Kapitel „Aus der Ghostthinker Welt“.

Ganz besonders ist für mich jedoch Musik, da ich keine bessere Möglichkeit kenne, um Gefühle und Stimmungen einzufangen und zu transportieren. Musik ist für Gefühle das Medium, was für uns Ghostthinker Video für Bewegung, Kommunikation und Lernen ist.

„Social Video ist eine bestimmte Art sich dem Lernen zu stellen“

- Der Ghosti -

In diesem Sinne, viel Spaß beim Lesen, Sehen und insbesondere Hören,

Euer Johannes Metscher

Link zur erwähnten
Playlist



01

Erfolgs-
geschichten

Einstieg in die DFB Fußballlehrerausbildung

Nach den Lizenzstufen C, B, Elite-Jugend und A war der edubreak®SPORTCAMPUS nun im Sommer 2019 erstmals auch konzeptioneller Bestandteil der Fußball-Lehrer-Ausbildung. Diese höchste Lizenzausbildung beim DFB zieht stets mehr Bewerberinnen und Bewerber an, als jährlich Plätze zur Verfügung stehen.

So kamen 2019 über 100 Bewerber auf 24 Ausbildungsplätze. Eine große Herausforderung für die Ausbilderinnen und Ausbilder, diejenigen Bewerber auszuwählen, die für die anspruchsvolle Ausbildung am geeignetsten erscheinen. Ein Ziel der Neukonzeption der Ausbildung war es auch, den Auswahlprozess zugunsten einer transparenten Urteilsvalidierung zu verbessern. Das Medium Video und der Ansatz von Social Video Learning ist dafür sehr wertvoll. Das Programm wurde so konzipiert, dass die an der Ausbildung Interessierten zusätzlich zur schriftlichen Bewerbung und den Interviews vor Ort ein Bewerbungsvideo einreichen mussten. In diesem sollten die Interessierten ihre Stärken und Schwächen darstellen und in den Campus einstellen.

Die insgesamt 100 Videos wurden nicht nur von den einzelnen Ausbilderinnen und Ausbildern analysiert, sondern von den Mitglie-



dern des gesamten Ausbilder-Teams. Durch dieses online-gestützte Verfahren wurden die individuellen Einschätzungen transparent gemacht, wodurch die Qualität im gesamten stieg. Nicht nur die Qualität profitierte davon, auch durch die Möglichkeit der zeitlich unabhängigen Einschätzung konnte effizienter gearbeitet werden. Nach diesem positiven Start wird nun auch der **edubreak®SPORTCAMPUS** unter konzeptioneller Leitung von Daniel Niedzkowski für die Ausbildung im Blended Learning-Format eingesetzt. ■

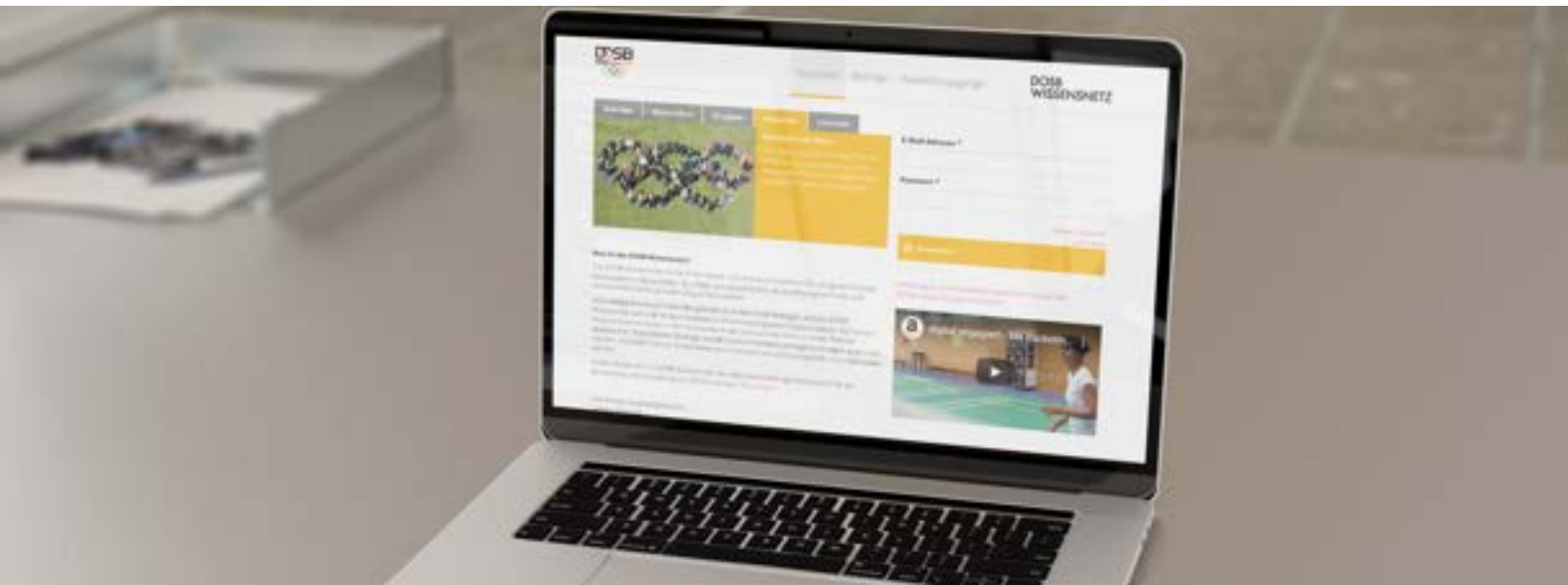
Erfolgreicher Security Audit beim DOSB Wissensnetz

Das DOSB-Wissensnetz stellt eine der wichtigsten Anlaufstellen für Bildungsverantwortliche im Sport dar. Sportartübergreifend werden hier Themen diskutiert, Wissen geteilt und Ressourcen bereitgestellt, die den gesamten Bildungsaktivitäten in Sportdeutschland zu Gute kommen und somit die Qualität kontinuierlich steigern.

Darüber hinaus ist an das Wissensnetz auch die zentrale Verwaltung von DOSB-Lizenzen, das Lizenzmanagementsystem (LiMS), gekoppelt. Bereits über eine halbe Million Lizenzen sind seit dem Roll-out dort hinterlegt worden, so dass sie von dort ausgestellt und verlängert werden können. Durch diese prominente Stellung der Online-Community und der kritischen Infrastruktur LiMS war es uns ein großes Anliegen gemeinsam mit ausgewiesenen IT-Sicherheitsexperten die bestehenden Sicherheitsmaßnahmen noch weiter auszubauen und nach hohen Sicherheitsstandards evaluieren zu lassen. Im Sommer 2019 haben wir daher durch einen externen Partner das DOSB-Wissensnetz im Rahmen eines IT-Sicherheitsaudits überprüfen lassen.

Der externe Partner bitinspect hat das Wissensnetz auf Herz und Nieren untersucht und in einem sehr detaillierten Bericht die Ergebnisse festgehalten. Dabei wurde auf gängige Verfahren wie der Überprüfung der im Rahmen des Open Web Application Security Project (OWASP) entwickelten Top 10 und Application Security Verification Standard (ASVS) gesetzt. Zudem wurden die verwendeten Verschlüsselungsverfahren und Sicherheitsrichtlinien analysiert. Die durch bitinspect erkannten Verbesserungspotentiale wurden gemeinsam diskutiert und direkt entsprechende Maßnahmen ergriffen. Für die Anwenderinnen und Anwender machen sich die wenigsten Maßnahmen direkt bemerkbar. Einzig die Buchstaben- / Zahlenkombination der Passwörter sowie die nun geforderte Mindestlänge sind für die Nutzerinnen und Nutzer unmittelbar spürbar. Abschließend wurden die Ergebnisse im Rahmen einer Präsentation durch bitinspect in größerer Runde allen interessierten MitarbeiterInnen des DOSB, allen voran dem Ressort Bildung und auch dem Vorstandsmitglied Sportentwicklung, Dr. Karin Fehres, vorgestellt. Die Hintergründe und vorgenommenen Verbesserungen wurden mit hohem Interesse aufgenommen und bei Bedarf gemeinsam diskutiert.

Aus unserer Sicht war die Analyse durch einen externen Partner sehr wertvoll. Obschon wir bereits sehr viele wichtige Sicherheitsmaßnahmen umgesetzt hatten, konnten wir doch an einigen Stellen nachbessern und den Betrieb somit noch sicherer machen. Jedoch kann – und das betont auch bitinspect – eine 100%ige Sicherheit vor Cyberangriffen auch in Zukunft nicht gegeben werden können. Daher ist geplant, auch künftig regelmäßig Audits durchführen lassen, um hier kontinuierlich am Ball zu bleiben. ■



E-Portfolioarbeit im Echtbetrieb

Im Jahr 2016 starteten wir mit dem EU-Projekt PREPARE den ersten groß angelegten Anlauf zur Kombination von edubreak® und der Arbeit mit E-Portfolios in der Ausbildung von zukünftigen Lehrerinnen und Lehrern. Mit im Projekt war neben der PH Wien, der PH Freiburg und der Deutschen Bildungsdirektion Bozen auch das Weiterbildungszentrum für Lehrerinnen und Lehrer (IFEN) in Luxemburg aktiv. Am IFEN wurde das Konzept nun in die alltägliche Ausbildung eingebunden. Mit der damaligen Projektkoordinatorin und Leiterin für den Bereich Unterrichtspraxis am IFEN Ruth Arimond haben wir uns über den Echtbetrieb unterhalten.

Begonnen hat die Arbeit mit E-Portfolio und Social Video Learning (SVL) als Kombination. Zu Beginn des Projektes 2016 nahmen neun Referendarinnen und Referendaren teil, mittlerweile sind es und schon 160 aktive Teilnehmende. Gerade diese langsame Dissemination über drei Jahre hinweg hat die Akzeptanz in der Institution besonders gefördert.

Den großen Vorteil von Social Video Learning erleben die Referendarinnen und Referendare durch die Arbeit mit dem realen

Unterrichtsgeschehen anstelle von abstrakten Beispielen. Die unterrichtspraktischen Probleme wie zum Beispiel die Klassenführung können direkt fokussiert werden, was den angehenden Lehrerinnen und Lehrern die zielgerichtete Arbeit nah an ihrer Lebenswelt ermöglicht. Durch die Videos ist ein direkter Vergleich zwischen zwei Unterrichtsstunden möglich und somit der Lernerfolg unmittelbar sichtbar. Mit Hilfe der Kommentare der übrigen Kursteilnehmenden fließt deren implizites Wissen über die professionelle Unterrichtspraxis in den Lernprozess mit ein. Festgehalten werden diese Lernfortschritte von den Lernenden in E-Portfolios, „die gegen das Vergessen helfen“, sagt Ruth Arimond vom IFEN: „Wie oft denken wir uns, dass wir uns eine Situation oder Erkenntnis behalten müssen, und vergessen sie dann doch. Genau hier helfen den Referendarinnen und Referendaren die E-Portfolios.“

Natürlich funktioniert die Einführung von videogestütztem Lernen in der Schule nicht ohne Hindernisse. Insbesondere durch die neue Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) wurde in allen europäischen Ländern der Sinn für einen sensiblen Umgang mit persönlichen Daten geschärft. Da ist es gerade in der Arbeit mit Videos besonders herausfordernd, bei den

Referendarinnen und Referendaren, den Schülerinnen und Schülern sowie deren Eltern das Vertrauen in diese Art des Lernens aufzubauen. Hierzu hat der IFEN in der Kooperation mit Ghostthinker verschiedene Schritte eingeleitet. Zunächst war es notwendig, dass alle Beteiligten einer Erklärung zum vertrauensvollen Umgang mit den Daten im Lernraum zustimmten. Das Dokument dient vor allem als normativer Rahmen, der ein gemeinsames transparentes Lernen ermöglicht. Auch bei den Eltern der Schülerinnen und Schüler wurde die Methode des Social Video Learning transparent dargestellt, wodurch auch diese Interessensgruppe vom Videoeinsatz als Lernmedium überzeugt werden konnte. Die Summe aller Schritte ergab am IFEN eine mustergültige Implementationsstrategie.

Obwohl die Nutzung von E-Portfolios am IFEN noch am Anfang steht, wurde dort bereits eine kleine Erfolgsgeschichte geschrieben. Wenn man mit Ruth Arimond über die praktische Anwendung von **edubreak®** und Mahara spricht, spürt man, welch großes Potenzial sie noch ausschöpfen will. Wir freuen uns auch im Jahr 2020 Erfolgsgeschichten in Luxemburg mitzuschreiben. ■

Gemeinsam Ideen zum Leben erwecken

Der Anlass, eine neue technische Funktion zu entwickeln, ist für uns immer ein didaktisches Bedürfnis. Nur wenn klar ist, welches didaktische Ziel erreicht werden soll und was daraus für die Nutzenden erwachsen kann, ist die dafür entwickelte technische Funktion tatsächlich wirkungsvoll. Auch nach über 10 Jahren sind wir immer noch überzeugt davon, dass darin der Mehrwert unserer Arbeit liegt. Ungefähr zur Jahresmitte haben wir unsere Sprintdauer auf zwei Wochen verkürzt, wodurch wir nun auf 17 abgeschlossene Sprints zurückblicken.

Auch im vergangenen Jahr hatten viele unserer Kunden und Partner wieder konkrete didaktische Szenarien, für die wir passende Weiterentwicklungen im Rahmen einer Entwicklungsbeziehung realisiert haben. Einige dieser Entwicklungen flossen direkt in edubreak® ein und stehen somit allen Nutzenden zur Verfügung.

TIMING ASSESSMENT IN edubreak®match MIT DER easyCredit BBL

Bereits im Jahr 2018 hat die easyCredit Basketball Bundesliga damit begonnen edubreak®match im Rahmen des Kompetenztrainings Ihrer Bundesliga-Schiedsrichterinnen und -schiedsrichter einzusetzen. Diese wichtige Maßnahme zur Qualitätssicherung von Schiedsrichterentscheidungen haben sowohl die Verantwortlichen als auch die Anwendenden als großen Mehrwert empfunden. So entschlossen sich die Verantwortlichen der Liga, ein entsprechendes Pendant auch für ihre Kampfrichterinnen und Kampfrichter anzubieten. Aufgrund dieses Bedürfnisses haben wir das Timing Assessment – eine neue Funktionsweise von edubreak®match – konzipiert und umgesetzt. Mit dieser Form des Assessments können Lernende nun insbesondere zeitabhängige Reaktions- und Entscheidungsfähigkeiten, also das Erkennen von Situationen und entsprechend richtige Handeln, direkt in Videos trainieren.

ENTWEDER-ODER-AUFGABEN MIT DEM LSB NETZWERK MITTELDEUTSCHLAND



Die lang ersehnte Möglichkeit den Lernenden freizustellen, mit welchem Erfüllungskriterium sie die Aufgaben vollständig erledigen, bietet nun die Option „Entweder-oder-Erfüllungskriterium“.

Die Referierenden können dazu nun in den Erfüllungskriterien wählen, ob die Lernenden alle oder nur eins der gewählten Erfüllungskriterien in der entsprechenden Anzahl bearbeiten müssen. Haben sie alle geforderten Erfüllungskriterien eines Typs bearbeitet, wird die Aufgabe als vollständig bearbeitet angezeigt.

AUDIOFEEDBACK MIT DEM LSB NETZWERK MITTELDEUTSCHLAND



Zusätzlich oder auch alternativ zum schriftlichen persönlichen Feedback können die Referierenden nun auch Audionachrichten aufnehmen. Das heißt, das Erstellen von Feedback geht schneller und gewinnt zusätzlich an Relevanz durch den Einsatz bestimmter Betonung. Wie auch das persönliche schriftliche Feedback, finden die Lernenden das Audiofeedback direkt bei ihrem geleisteten Beitrag. Selbstverständlich werden sie auch via E-Mail informiert, wenn die Referierenden ein neues Audiofeedback erstellt haben.

VIDEOTHEMEN-WEITERENTWICKLUNG MIT DER VIRTUELLEN AKADEMIE NACHHALTIGKEIT (VAN)

Die Videothemen wurden bereits im Oktober 2018 mit der Einführung des neuen **edubreak®** Designs Pine eingeführt. Dank der Entwicklungsbeteiligung der VAN der Universität Bremen konnten wir diese Funktion nun in diesem Jahr noch einmal um ein Stück erweitern. So können die Referierenden nun in den Kurseinstellungen eine feste Auswahl an Themen vordefinieren, die die Teilnehmenden auch nicht mehr beliebig erweitern können. Zudem können die Referierenden mehreren Videos via Stapelverarbeitung gemeinsame Videothemen geben, was allen Beteiligten enorm viel Zeit spart.

edubreak®SHARE WEITERENTWICKLUNG MIT DEM DOSB



Die jüngste Entwicklungsbeteiligung galt der Weiterentwicklung von **edubreak®**SHARE. Wir haben das Ziel, Aufgaben innerhalb einer Referierenden-Gruppe zu teilen, zu diskutieren und dadurch qualitativ weiterzuentwickeln, noch einmal vollkommen neu gedacht. Der Kern des neuen Konzeptes, das wir zusammen mit dem DOSB und weiteren Partnern entwickelt haben, ist „Mein Share“: ein persönlicher Bereich innerhalb der Share-Umgebung, in dem man selbst Aufgaben entwickeln und Aufgaben anderer Autoren speichern kann. Diese bilden dann die Grundlage zur Erstellung von digitalen Lehrskizzen, die sich ebenfalls in „Mein Share“ befinden. Aus dem persönlichen Bereich können die Referierenden dann Aufgaben, Videos und Lehrskizzen mit anderen Nutzenden in einen geteilten Bereich einstellen. Auf diesem Weg können sie künftig ihre Kurse komplett in **edubreak®** konzipieren.

Dieses bereits entwickelte Paket stellt allerdings nur einen kleinen Teil der allgemeinen Konzeption dar –hier wird sich in Zukunft noch viel tun.

WEITERE ENTWICKLUNGEN

Neben diesen tollen Entwicklungsbeteiligungen gab es auch weitere Neu- und Weiterentwicklungen in **edubreak®**. Beginnend mit der Optimierung des responsive Designs, das **edubreak®** nun auf allen Geräten noch besser darstellt, da es

sich optimal an jede Bildschirmgröße anpasst. Des Weiteren haben wir die sogenannten Kursplätze eingeführt, die eine gute Alternative zu den jährlich abgerechneten Campusplätzen sind. Gerade für kurze Kurse ist dies eine interessante Option. Auch neu sind die Adhoc-Dialoge – eine Funktion, die die Möglichkeit bietet, Online-Meetings und Webinare außerhalb des Kurskontextes durchzuführen, und das sogar auch mit externen Teilnehmenden. Ein Dreigespann aus Deutschem Tischtennisbund, easyCredit Basketball Bundesliga und Ghostthinker hat sich hier über eine Entwicklungsbeteiligung zusammen getan, um diese praktische Funktion zu realisieren. Und nicht zu vergessen die Teilnehmenden-Ansicht, mit der Referierende in die Perspektive der Teilnehmenden des Kurses springen können, um so die Einstellungen im Kurs zu überprüfen und diesen optimal für die Durchführung vorzubereiten.

Wir freuen uns sehr über die vielen neuen Entwicklungen und spannenden Projekte, die unsere Entwicklungsabteilung in diesem Jahr in erfolgreich umgesetzt hat. An dieser Stelle möchten wir uns auch noch einmal herzlich bei allen Partnern bedanken, die hier mit ihrer Entwicklungsbeteiligung maßgeblich dazu beigetragen haben, das jeweilige Vorhaben schnell zu realisieren. Es inspiriert uns immer wieder aufs Neue, wenn wir gemeinsam mit unseren Partnern eine Idee entwickeln, sie zum Leben erwecken und dann aktiv einsetzen, um die Bildungsarbeit weiter zu optimieren. ■

Das edubreak® Datenschutzpaket

Datenschutz ist kein neues Thema, auch wenn die Umsetzung der Europäischen Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) noch mit Unsicherheit verbunden ist. Unsicherheit wird dabei aber nicht als eigene Wissenslücke zum Ausdruck gebracht, sondern vielmehr als Umfang der eigenen Zuständigkeit.

Als Bildungsverantwortliche, Referierende oder Trainierende fühlt man sich zwar dem verantwortungsvollen Umgang personenbezogener Daten verpflichtet, er sollte aber die eigentliche Herzensarbeit, nämlich die Förderung des Sports bzw. der unternehmensinternen Bildungsarbeit und die damit verbundenen Teilbereichen, nicht dominieren oder ihr sogar Zeit stehlen. Daher sind hier Datenschutzexpertinnen und -experten gefragt, die einerseits offene Datenschutzfragen lösen und beantworten, andererseits eine Checkliste bieten, die den datenschutzkonformen Ablauf im Bildungs- und Sportalltag gewährleistet. Den stillen Wunsch nach einer Checkliste haben wir dieses Jahr erfüllt: mit dem edubreak® Datenschutz-Care-Paket. Dieses Paket beinhaltet Dokumente für einen datenschutzgerechten Umgang mit edubreak® sowohl als Nutzende als auch als Organisation: ein Datenschutz-FAQ, die so wichtige



Einverständniserklärung und ein Merkblatt, welches den Zweck des Impressums, des Auftragsverarbeitungsvertrags (AVV) und der Nutzungsbestimmung (inkl. Vorlage) erklärt. Hiermit kann zwar keineswegs der oder die jeweilige Datenschutzbeauftragte in den Organisationen ersetzt werden, aber das **edubreak**® Datenschutz-Care-Paket bündelt unser Wissen und unsere Antworten auf die typischen Datenschutzszenarien von **edubreak**®. Fragen und Anregungen unserer Nutzenden haben das **edubreak**® Datenschutz-Care-Paket ins Leben gerufen und werden dieses auch weiterhin mitgestalten. ■

Die gesamte Daten-
schutzmappe zum
Download



02

Forschungs-
perspektiven

BMBF-Projekt SCoRE

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

2018 sind wir mit dem vom Bundesministerium für Bildung und Forschung mit knapp 4 Millionen Euro geförderten F&E-Projekt „Student Crowd Research“ an den Start gegangen. Zusammen mit den Universitäten Bremen, Hamburg, Kiel und der Macromedia-Hochschule Hamburg wollen wir die Frage beantworten: „Wie funktioniert forschen- des Sehen mit innovativen Videotechnologien unter den Bedingungen der Vielen im Kontext der Bildung für Nachhaltigkeit?“

Man merkt schon bei dieser Ausgangsfrage, dass es das Projekt in sich hat, denn: Was verstehen wir unter der Metapher “forschendes Sehen”? Wie unterstützen Videotechnologien den damit ins Auge gefassten Erkenntnisprozess? Welche Videotechnologien kommen dafür in Frage: 360-Grad-Videos, Videokomentierung, -Tagging, -kollagen? Ab wann entfalten sich die besonderen Potenziale der Großgruppe (der sogenannten Crowd), wenn 10, 100, 1000 oder mehr TeilnehmerInnen mitmachen?

Jetzt könnte man denken: Dieses F&E-Projekt aus der Hochschule hat doch nichts mit der Bildungsarbeit im Sport zu tun!

Weit gefehlt, denn gerade im Sport, bei der Ausbildung von TrainerInnen ist das Sehen, der forschende Blick, elementar für den Erfolg. Und natürlich kann man sich auch hier fragen, wie sich mit neuartigen Videotechnologien sowohl der individuelle als auch der kollektive Erkenntnisprozess unterstützen lässt. Kollektiver Erkenntnisprozess? Ja, dieser Aspekt ist wirklich, wirklich neu, denn wenn an der Entwicklung einer passenden Technik oder Taktik nicht nur einzelne TrainerInnen, sondern sehr viele TrainerInnen beteiligt sind, dann erhoffen wir uns qualitativ bessere Ergebnisse, wie es für Open Innovation generell der Fall ist.

2020 ist das Jahr der Beispiele, das Jahr, in dem wir von den ersten theoretischen Schritten in die Praxis gehen und belastbare und anschauliche Szenarien entwickeln, d.h. im Jahresbericht 2020 gibt’s auch was zum Anfassen, versprochen! ■

BMBF-Projekt STEM

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Es heißt, die Bildung in Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT) sei zentral für jeden Einzelnen. Warum? – MINT verfolgt Methodenwissen, das heißt aus Beobachtungen werden Thesen entwickelt, die im Anschluss überprüft werden. Egal ob sich die Thesen bewahrheiten oder nicht: Im Anschluss versteht man hoffentlich die Welt ein wenig besser - das ist toll!

Denkt man jedoch an seinen eigenen MINT-Unterricht, dominiert zumeist folgende Frage: Was hat mir MINT für meinen Alltag gebracht? Darin wird deutlich, dass kaum bis kein Transfer von eigenen Erfahrungen in den MINT-Unterricht und umgekehrt erfolgt ist, worunter auch die Wertschätzung leidet.



Dieser Herausforderung stellt sich das interdisziplinäre wie internationale Verbundprojekt „STEM on the move“, welches vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert wird.

Doch worum geht es? Gegenstand des Vorhabens ist die Gestaltung von Lernmodulen, die Sport und MINT-Fächer im Blended-Learning-Format zusammenbringen. In Zusammenarbeit mit den Physikdidaktikern der TU Braunschweig sowie nationalen wie internationalen Förderern der Sportarten Werfen, Schwimmen und Radfahren werden Unterrichtseinheiten zusammengestellt, in welcher die Bewegungsanalyse und damit die Körpererfahrung mit Hilfe der edubreak®APP auf die nächste Stufe gehoben werden. Dies wird erreicht, indem sowohl Sportgeräte als auch der Körper der sporttreibenden SchülerInnen mit Sensoren versehen werden, deren Daten synchron mit einem Video und einer Grafik im edubreak®player über die App analysierbar sind. Die SchülerInnen nutzen somit ihre selbst erzeugten Bewegungsdaten zur Erschließung von naturwissenschaftlichen Phänomenen und lernen Sport als ein

Anwendungsgebiet von MINT kennen.

Wir Ghostthinker entwickeln für den erfolgreichen Ablauf des Forschungsprojektes die **edubreak**®APP und den **edubreak**®*player* weiter, sodass es möglich ist Social Video Learning um die Komponente der synchronen Anzeige von Sensordaten zu erweitern. Die Basis hierfür ist ein medien- und physikdidaktisches Konzept, welches sich zwar an der Maxime der deutschen Lehrpläne orientiert, gleichzeitig wird jedoch der Austausch mit unseren insgesamt 19 Partnern aus Großbritannien, Spanien, Japan und Südafrika gepflegt, um Anregungen und Reflexion des eigenen Selbstverständnisses von Sport und MINT zu gewinnen. ■

„Social Video Learning“ im wissenschaftlichen Fokus

von Dr. Frank Vohle

„Lass uns doch mal einen Workshop bei der Campus Innovation einreichen“, so Andreas Hebbel Seeger vor ein paar Monaten zu mir in gewohnt heißer Hamburger Umgebung. Ja, und da war er nun, dieser kleine Workshop: Gut 100 Interessierte versammelten sich im Ballsaal des Curio-Hauses, um an unserem eLearning Track „Social Video Learning“ teilzunehmen. Neben uns beiden konnten wir Ruth Arimond aus Luxemburg und Jeanine Reutemann aus Zürich für ein Referat gewinnen.

Nach einleitenden Worten von Andreas lag es bei mir, eine Art „Einführung“ in das Thema zu geben. Ich hatte diesen Auftrag so ausgelegt, dass ich mich etwas systematischer als sonst der Frage zugewendet habe, was Social Video Learning jenseits des technischen Prinzips ausmacht, warum es also in so unterschiedlichen Kontexten wie der Ausbildung von TrainerInnen und LehrerInnen, MusikerInnen, Führungskräften und MathematikerInnen funktioniert. Da kann man sich doch fragen: Warum? Die Antworten hatte ich in fünf theoretischen Ankern versucht, wobei ich mich vor allem aus dem kommu-

nikationstheoretischen Inventar (Videomanipulation, Zeichenmix, Elaboration, reflexive Beobachterebenen und Common Ground) habe anregen lassen. Es ist ein theoretischer Anfang und Jeanine signalisierte mir viel „Diskussionsbedarf“, über den ich mich freue.

Ruth vom IFEN (Institut de Formation de l'Éducation Nationale) skizzierte in ihrem Beitrag Ausschnitte aus ihrer Doktorarbeit, die eine qualitative Studie zur Förderung von Wahrnehmungs-, Reflexions- und Handlungskompetenz umfasst. Ausgangspunkt ist ihr spezieller Kontext der luxemburgischen Lehrer- und Lehrerinnenausbildung, bei der im Rahmen eines Blended Learning-Settings neben Social Video Learning auch e-Portfolios eingesetzt werden. Das Ergebnis ihrer Fallanalysen ist vielversprechend: Wenn mit fokussierten (d.h. kriteriumsorientierten) Aufgaben u.a. unter Einsatz von Social Video Learning gearbeitet wird, dann ist eine Steigerung der o.g. Kompetenzen festzustellen! Das macht Laune: Zum einem wegen des positiven Ergebnisses im Rahmen einer methodisch kontrollierten Interventionsstudie und zum anderen wegen Ruths Doktorarbeit, die nun in die Endphase geht. Wir drücken die Daumen!

Jeanine, Unternehmerin (www.redmorpheus.com) und Wissenschaftlerin (ETH Zürich), ging in ihrem Beitrag eher grundsätzlich auf das Thema der Bildevidenz von Video (VR 360) im Rahmen der wissenschaftlichen Dokumentation und Publikation ein. Was sie sagt, ist für viele Ohren neu, ungewohnt, teils unbequem, weil sie neben dem wissenschaftlichen Textparadigma selbstbewusst und mit guten Gründen mehr Aufmerksamkeit für das Bild- und Videoparadigma gerade bei der Wissensgenerierung einfordert. Sie sagt: „Text kann viel, aber Video kann auch sehr viel.“ Und damit meint sie nicht Video zur „Aufhübschung“ von wissenschaftlichen Ergebnissen, sondern Video als Mittel der Erkenntnisgewinnung, also als methodischen Kern aller Wissenschaften, die „was zu zeigen haben“. In ihrer 2019 publizierten Doktorarbeit – in der ich gerade nach Schenkung eifrig lese – stolpere ich z.B. über Cetina Knorrs „Viskurse der Physik“, also einen Hinweis, wie das Visuelle die Erkenntnis- und Konsensbildung fördert. Großartig, gerade für eine im Aufbau befindliche Theorie des Social Video Learning!

Andreas war es vorbehalten, viele zuvor genannte Aspekte in seinem Vortrag aufzugreifen und anhand unseres BMBF-Projekts SCoRE mit Fokus auf dem forschenden Lernen (siehe hierzu den Vortrag von Prof. Dr. Gabi Reinmann und Prof. Dr. Georg Müller-Christ, beides Projektpartner) zu vertiefen. Gerade dieses Projekt hat es ja aus vielerlei Gründen in sich, weil wir dort (a) das forschende Lernen unter (b) den Bedingungen

der Vielen, der Crowd, mit (c) innovativen Videotechnologien im Kontext (d) von Nachhaltigkeit (VAN) untersuchen. Informativ fand ich u.a. die Unterscheidungen von normaler Videoarbeit mit dem Handy (fixed frame) und 360-Grad Video, weil hier die besonderen Lernchancen des 360-Grad-Raums deutlich werden. Man muss sich vorstellen: Wenn man Studierende für das forschende Lernen zur Nachhaltigkeit motivieren will (was eine Herausforderung ist), dann kann es zielführend sein, sie mit einem 360-Grad-Video und Headset z.B. „an den Meeresgrund tauchen zu lassen, um dort den Plastikmüll zu sehen“. Explorierendes Sehen und körperlich-emotionales Eintauchen in eine fragwürdige Situation sind hier also der Auftakt für eine Primärreflexion, auf die dann die Ausarbeitung einer Forschungsfrage, das Finden eines Untersuchungsansatzes (ggf. durch Dritte = Crowdmitglieder) folgen sollen.

Wir waren uns einig: Die vier Vorträge haben gut zusammengepasst und wurden durch die Klammer Social Video Learning gut verbunden, denn: Video kann personale Sichten auf Welt „einfangen“ (fixed frame oder 360-Grad); durch Kommentare bzw. Annotationen (= Sichten auf Weltsichten) kann man ein vertieftes, reflexives Verständnis aufbauen, individuell und in der Gruppe; und durch Videokollagen kann man wissenschaftliche Kernaussagen kommunikativ besser sichtbar machen. Vor uns liegen noch viele Fragen: Wie wird diese videobasierte Perspektivenarbeit (mit welchem Erkenntnisparadigma) zur

Erkenntnis? Welche Art von Kollaboration können und wollen wir mit Video, Videokomentaren, Videokommentar-Kollagen unterstützen? Wie bekommen wir hin, dass Studierende eine Vorstellung vom forschenden Lernen gewinnen, obwohl sie in der Crowd nur einen kleinen Teil eines Forschungszyklus selbstständig durchlaufen haben?

All diese Fragen (und unsere vorläufigen Antworten, einer wachsenden Gruppe aus Forschern, UnternehmerInnen, DesignerInnen und AnwenderInnen) laufen auf eine spezifische Zukunftskompetenz (future skill) hinaus, wenn man diesen Trendbegriff aufgreifen will, nämlich auf ein „forschendes Sehen“, eine spezifische Form der videogestützten Weltwahrnehmung, und eine designbasierte Verarbeitung und Re-Visualisierung, bei der Kommunikation und Kollaboration der Vielen eine zentrale Rolle spielen. Klingt alles noch sperrig, ich weiß, aber das Neue ist eine Geburt. ■

Quelle: <https://frank-vohle.de/>

Keynote von Frank
Vohle



Keynote von Ruth
Arimond



Keynote von Jeanine
Reutemann



Keynote von Andreas
Hebbel Seeger



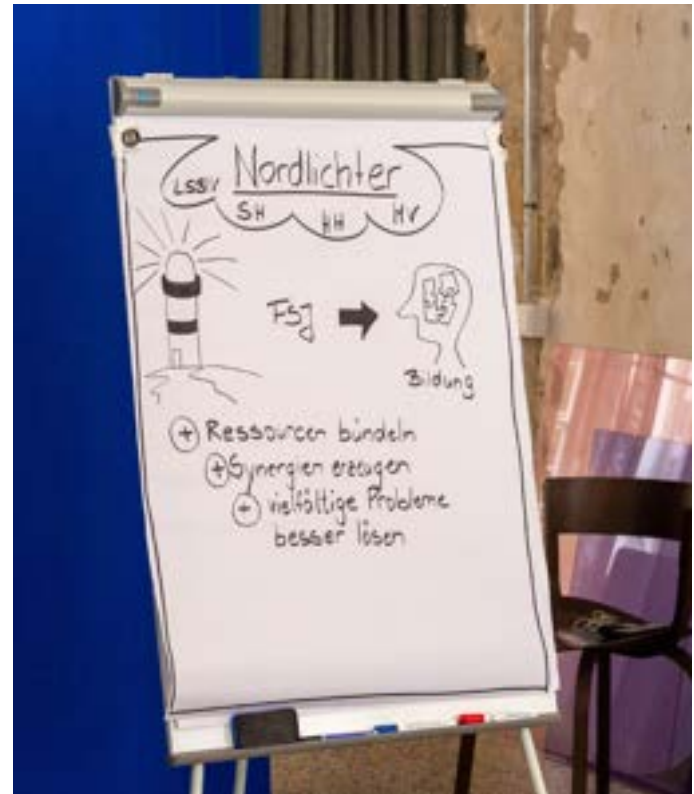
03

Erstlingstaten

Die Nordlichter leuchten wie nie zuvor

„Nu abba Budder bei die Fische“, hieß es am Jahresanfang der Nordlichterkooperation der Landessportbünde Schleswig-Holstein (LSV SH), Hamburg (HSB) und Mecklenburg-Vorpommern (LSB MV), als sie sich über das digitale Lehren und Lernen austauschten. Beim LSB MV wurde schon mit edubreak® gearbeitet, so entwickelte sich bei den beiden Bildungsverantwortlichen die Idee einer Verbandskooperation. Voneinander Lernen und gegenseitige Unterstützung sind die Hauptziele der Zusammenarbeit. In Q1 und Q2 2019 kam es wiederholt zum Austausch mit den Ghostthinkern, um die Möglichkeiten der Kooperation zu erarbeiten und auszudifferenzieren.

Am 1. Juli folgte dann der große Auftakt. Im Rahmen des „Gemeinsam digital“-Workshops lud der LSV SH die Bildungsverantwortlichen der Landesfachverbände sowie der Kreis- und Stadtverbände ein, edubreak® kennenzulernen. Natürlich war Anja Kannegießer (Referentin Bildung Erwachsene, LSB MV) als Expertin und Kooperationspartnerin ebenfalls eingeladen und holte die Teilnehmenden mit ihren Erfahrungen motivierend ab.



Die Nachfrage nach dem Workshop war riesig, was verdeutlichte, wie laut der Ruf nach digitalen Lernangeboten war. Der Zeitpunkt dafür war also sehr passend. Dementsprechend motiviert und engagiert zeigten sich die Bildungsverantwortlichen und Referierenden beim Workshop und auch in der im Anschluss folgenden Schulung der edubreak® Academy.

Wenn die Nordlichter an den Start gehen, dann kommen die Dinge ins Rollen. An diesem Tag war nichts zu spüren von angeblichen norddeutschen Eigenschaften, wie Wortkargheit und Zurückhaltung. Hier wurde geklotzt statt gekleckert!

Martin Maecker (Bildungswerk, LSV SH) sagt über das Projekt: „Durch die Arbeit am Projekt edubreak® sind wir hier im Norden noch näher zusammengedrückt. Wir haben den Impuls bekommen, unsere Bildungsarbeit gemeinsam zeitgemäß zu überarbeiten und uns für die aktuellen Anforderungen weiterzuentwickeln. Außerdem haben wir neue Mitstreiter für die Weiterentwicklung von Bildungsarbeit im organisierten Sport gefunden.“

Wir Ghostthinker sind sehr glücklich, diese Kooperation unterstützen zu können und vorfreudig auf die praktische Umsetzung der Ziele ab Januar 2020! ■

Alle auf einen Streich

John F. Kennedy prägte das Zitat: „Einen Vorsprung im Leben hat, wer da anpackt, wo die anderen erst einmal reden.“ Diese Weisheit müssen sich die deutschen Cheerleader zu Herzen genommen haben, denn mit dem Tempo, das im Spitzenverband vorgelegt wird, ist nur schwer Schritt zu halten. Das ist auch nicht verwunderlich, wenn man so große Ziele vor Augen hat wie der Cheerleading und Cheerdance Verband Deutschland (CCVD).

Der CCVD zählt bislang noch zu den kleinen Verbänden unter dem Dach des DOSB. Zudem wurde die Sportart erst am 3. Dezember 2017 in Koblenz als 100. Mitglied in den DOSB aufgenommen und ist somit erst knapp zwei Jahre offiziell anerkannt. Doch mit einem Blick über den großen Teich wird das enorme Potenzial der Sportart schnell deutlich. Und wenn man die amerikanischen Vorbilder und die Cheerleader hierzulande vergleicht, staunt man nicht schlecht, welche großen Erfolge die Deutschen schon eingefahren haben – sowohl sportlich als auch in der Organisationsentwicklung.

Mit dieser Geschichte im Hinterkopf ist uns schnell klar geworden, dass hier auf intelligente Art und Weise an der zügigen

und trotzdem professionellen Entwicklung des Verbandes gearbeitet wird. Und das mit allerhand Herzblut.

Nicole Halfpaap (Abteilungsleiterin Cheerleading des Magdeburger SV 90) macht deutlich: „Die Welt wie auch unsere Gesellschaft ist im Wandel, und dies hat auch Auswirkungen auf den Sport. Die Generation Y gefolgt von der Generation Digital Natives will in kürzerer Zeit mehr erreichen und erleben. Die Lebensart der Work-Life-Balance rückt immer weiter in den Fokus der heutigen Gesellschaft. In diesem Zusammenhang steht auch die Digitalisierung der Sportwelt. Nicht, dass das Trainieren des menschlichen Körpers im Netz möglich wäre, doch die Arbeitserleichterung von Ehrenamtlichen wie Trainerinnen und Trainern ist notwendig, um die neue Generation für ehrenamtliches Engagement zu begeistern. Nur wenige junge Menschen sind bereit, ihre Freizeit mit stressigen und zeitraubenden Aufgaben zu füllen. Die Digitalisierung der Aus- und Fortbildung ist meines Erachtens ein erster Schritt, die neue Generation für den Sport zu gewinnen und zum Mitmachen zu bewegen.“ Vor einem Jahr luden uns also die Vizepräsidentin des Verbandes Romy Möbius und die Fachbereichsleiterinnen Lisa Schäfer (Bildung) und Anne Tiepner (Leistungssport) zum Gespräch ein.

Mit dem Ziel in Sachen Bildung die Weichen direkt von Beginn an in Richtung digitales Lehren und Lernen zu stellen. Das gezielte Lösen von Herausforderungen, wie die zielführende Organisation der jährlichen Pflichtschulung zur Regelkunde für alle Vereine, die an Wettbewerben teilnehmen, und die Prüfungsabnahme in der Trainer-C-Ausbildung, waren der Motor dieses Treffens.

Nach einem Auftakt-Workshop war schnell klar, dass der CCVD in ein Pilotjahr mit dem **edubreak®SPORTCAMPUS** gehen möchte. Und dieser Pilot hatte es in sich. In drei Kursen à vier Wochen wurden im Rahmen der Regelkundeschulung rund 300

Trainerinnen und Trainer via **edubreak®** geschult und erhielten ihre Lizenz zur Teilnahme an den Wettbewerben der kommenden Saison.

Zum ersten Mal hat ein Verband im ersten Jahr diese Anzahl von Lernenden durch die Aus- und Weiterbildung gebracht. Markus Katzenmeier, ein Teilnehmer des Kurses, sagt über das neue Bildungsformat: „Ich finde, dass die Umsetzung des Regelfragetags im digitalen CCVD Campus ein wichtiger und richtiger Schritt in die Zukunft ist. Die zur Verfügung gestellten Informationen sind viel umfassender als bei den Präsenz-Regelfragetagen in der Vergangenheit. Durch die Möglichkeit, sich die Inhalte zu unterschiedlichen Zeiten anschauen zu



können, wird das Ganze nochmal etwas vereinfacht.“

Zudem wurde bereits im Pilotjahr im Rahmen der C-Lizenz ein neues Prüfungsformat eingeführt. Die Videoprüfung im Heimatverein soll die Effizienz erhöhen, Ressourcen schonen und gleiche Bedingungen für alle ermöglichen. Im Rahmen eines abschließenden Online-Kurses zur C-Lizenz-Ausbildung luden die Teilnehmenden unter anderem ihre Best-Case-Videos aus der Arbeit mit dem eigenen Team zur Prüfungsabnahme hoch. Es ist toll, solche innovativen Projekte unterstützen zu können! Der CCVD plant fürs kommende Jahr bereits neue Erweiterungen wie digitalisierte Verbandsarbeit und den Einsatz von Webinaren. Man darf gespannt sein. ■

Ein Academy Kurs am Zahn der Zeit

Immer mehr Organisationen erkennen den Wert digitaler Communities. Sie organisieren und unterstützen die Vernetzung der Mitglieder und sorgen für einen transparenten Kommunikationsfluss. Wie der Aufbau und die Pflege einer solchen Community erfolgen, lernen Interessierte in unserem Kurs "Community Management leicht gemacht" mit der Expertin Denise Henkel.

Im Anschluss an das edubreak® Event 2018 in Erfurt, bei dem das Thema "Community" im Zentrum stand, gab es viele Rückfragen und den Wunsch nach tiefgehenden Informationen. Zahlreiche Organisationen haben in den vergangenen Jahren damit begonnen eigene digitale Communities aufzubauen und verfolgen damit unterschiedliche Ziele; sie reichen von Mitgliederkommunikation über Wissensmanagement bis hin zu Mentoringprogrammen. Obschon sie alle unterschiedliche Zielstellungen haben, ist ihnen doch eines gemein: Communities sind keine Selbstläufer, sondern bedürfen einer Organisation, einer Pflege, kurz: einem umfassenden Management. Während in der Wirtschaft "Community ManagerInnen" bereits als etabliertes Stellenprofil gilt, gibt es im Sport bislang nur wenige Personen, die sich ausschließlich mit dem Aufbau und



der Pflege von Online-Communities beschäftigen. Gemeinsam mit der Community Expertin Denise Henkel haben wir daher im vergangenen Jahr einen Academykurs speziell zum Thema "Community Management" konzipiert und bereits einige Male erfolgreich durchgeführt. Der Kurs richtet sich an Personen, die bereits für eine Community zuständig sind und auch solche, die diese Aufgabe künftig übernehmen sollen. Im Kurs erfahren die Teilnehmenden alles über die Aufgaben, die mit der Rolle einhergehen und wenden, wenn möglich, Gelerntes direkt an ihren eigenen Communities an. Fragen und Herausforderungen der Teilnehmenden dürfen direkt in die Lerngruppe ein-

gebracht werden. Denise hat in ihrer Laufbahn als Community Managerin bereits Communities aus den verschiedensten Themengebieten aufgebaut und betreut. Diese breite Erfahrung macht sie zu einer wertvollen Quelle für Do's und Don'ts, die sie auch sehr gerne an die Teilnehmenden weitergibt. Basierend auf den Erfahrungen des vergangenen Jahres haben wir den Kurs für 2020 in Module aufgeteilt, die auch individuell besucht werden können. ■

Alles rund um Anmeldung, Termine und Preise finden Sie auf unserer Webseite unter: start.edubreak-academy.de

Teaser-Video: Welchen
Wert haben Communities?



KURSE VON DENISE 2020

Community Management leicht gemacht CM01/20

15. Juni - 10. Juli 2020

Community Management leicht gemacht CM02/20

24. August - 18. September 2020

Community Management leicht gemacht CM03/20

01. November - 27. November 2020

Weitere Informationen und Anmeldung unter:
start.edubreak-academy.de

04

Aus der
Ghostthinker-
Welt

Die Geburt des GhostCamps

So digital und zukunftsorientiert wir Ghostthinker unsere Arbeitsroutinen gestalten und so zufrieden wir mit unseren flexiblen Rahmenbedingungen sind, das Abhaken eines Punktes auf dem Weg zur perfekten Arbeitskultur fällt uns noch immer schwer: die Gemeinsam-Zeit.

Hamburg, Augsburg, Traunstein, Dresden, Siegen, Bremen, Regensburg – wie soll bei so vielen Ghostthinker-Büros ein inspirierendes Kaffee-Schwätzchen entstehen oder ein spontaner Geistesblitz beim gemeinsamen Mittagessen hervorkommen? Teambuilding ist ja nicht immer nur eine Sache von Events, Ausflügen und großem Tamtam, sondern es passiert auch ganz ungezwungen zwischen Tür und Angel im täglichen Miteinander.

Um das Teamgefühl nicht nur in unseren Kleinteams hoch zu halten, sondern alle Ghostthinker fest miteinander zu verbandeln, verfolgen wir verschiedene Strategien.

Zum einen stellen wir Teams auf, die standortübergreifend an gemeinsamen Projekten und Produkten arbeiten, zum anderen gibt es verschiedene reale Meetings einzelner Teammitglieder, wie Jahresplanungstreffen, Entwickler-Workshops oder interne didaktische Weiterbildungen.

Was wir dennoch ab und an brauchen, ist echte Gemeinsam-Zeit. Sowohl um Arbeitsthemen zu besprechen, als auch für den privaten Austausch.

Aus diesem Bedürfnis heraus wurde 2019 die Idee des GhostCamps geboren und die Durchführung war beschlossene Sache.

GHOSTCAMP 1.0

Nach einer kurzen Planungs- und Organisationsphase trafen wir uns alle im Februar auf einem bayerischen Bauernhof und bewohnten vier Tage lang eine urige Ferienpension, die wir im Handumdrehen mit lauter Pinnwänden, Beamern und Flipcharts in einen stilechten Coworking Space verwandelten. Tief eingeschnitten und fernab jeglicher Zivilisation hatten wir perfekte Bedingungen, um uns auf echtes Teamwork und jede Menge Spaß einzulassen.

WORKSHOPFEELINGS

Das GhostCamp brachte uns die Möglichkeit, unsere kleinen grauen Zellen ganz neu zu aktivieren. Dafür holten wir uns

Expertise über eine unabhängige Beraterin hinzu und ließen uns motivieren, Entscheidungen mutig und schnell zu treffen. Neben diesem Workshop standen auch organisatorische und strukturelle Neujustierungen innerhalb des Ghostthinner-Teams sowie die Bearbeitung wichtiger Projektarbeiten für das laufende Jahr auf dem Plan.

Mutige Product Pitches, sinnstiftende Gruppendiskussionen und tiefgreifende Umstrukturierungen trugen ebenso zum Erfolg dieses Treffens bei, wie motivierte Schneeballschlachten, philosophische Saunagänge und unermüdliches VR-Gaming.

Ohne hier inhaltlich noch tiefer einsteigen zu wollen, können wir von diesem Testlauf dennoch nur eine positive Bilanz ziehen. Unser Fazit zum GhostCamp lautet daher einstimmig: unbedingt im kommenden Frühjahr wiederholen!

Das GhostCamp 2020 steht also direkt vor unserer Tür. ■



Neue Aufgaben und Herausforderungen

Vertrauen untereinander und das Vertrauen auf die Stärke im Team – das macht uns Ghostthinker als Einheit so erfolgreich. In den letzten beiden Jahren hat sich unser Team nahezu verdoppelt. Relevante Strukturwandel und das effiziente Umverteilen von Zuständigkeiten standen allerdings beim Erledigen des Tagesgeschäfts hinten an. So blieben viele Aufgaben nach wie vor auf einzelnen Schultern liegen. Das musste sich allerdings ändern – eine Erkenntnis, die besonders auf unserem ersten GhostCamp im Februar größere strukturelle Änderungen ins Laufen brachte.

Eine der größten Veränderungen war die Zuteilung neuer Product Owner für unsere einzelnen Produkte. Product ... was? Bei Ghostthinker entwickeln wir unsere Produkte nach SCRUM, einem Prinzip der agilen Softwareentwicklung. Das heißt, es gibt Sprints (kleine Entwicklungsabschnitte), in denen wir die Produkte sukzessive nach Kundenwunsch weiterentwickeln. Der Product Owner (PO) nimmt hierbei eine der zentralen Rollen ein: Er bestimmt die Produkteigenschaften nach Absprache mit dem Kunden und priorisiert die Entwicklungen. Das heißt, er muss einen guten Überblick über das Produkt haben und ist gleichzeitig letzte Entscheidungsinstanz bei Fragen oder Unklar-

heiten der Entwickler im Entwicklungsprozess.

Über viele Jahre hinweg war Johannes Product Owner aller Ghostthinker-Produkte. Mit wachsendem Erfolg und gesteigerter Nachfrage wurden die Produkte komplexer und somit steigerte sich auch der Workload enorm. So war jetzt Anfang des Jahres der richtige Zeitpunkt gekommen, hier die Verantwortlichkeiten zielführender aufzuteilen. Damit wurde Stephan Product Owner von edubreak®, Sergej übernahm die Interactive Video Suite (IVS) und Lisa die führende Rolle im VIEWDRIVE-Team. Für die beiden Produkte Wissensnetz und DMSB App hingegen bleibt Johannes weiterhin der Product Owner. Die früheren PO haben die Positionen schrittweise über einen agilen Prozess im Tandem an den neuen PO übergeben.

Aber auch an anderer Stelle hat sich Einiges getan: Rebecca ist seit Dezember 2018 gemeinsam mit Johannes Mitglied der Geschäftsleitung. Die Geschäftsführung obliegt weiterhin Frank und Johannes. Durch diesen Schritt konnten wir die Verantwortlichkeiten wirksamer und die Schwerpunkte besser verteilen. Bei Frank rücken das wissenschaftliche Arbeiten und die didaktische Beratung und Begleitung wieder stärker in den

Fokus. Zu Rebeccas neuen Aufgaben gehören jetzt unter anderem die personelle Betreuung und Entwicklung des Teams, die Kontrolle über die Einhaltung der strategischen Ziele sowie die Weiterentwicklung der **edubreak®** Academy.

Bernd hat im Zuge der Umstellung auf die neuen Product Owner die Rolle des SCRUM Masters übernommen und unterstützt so von innen die Prozesse und Performance des Entwicklungsteams. In seiner Verantwortung liegt die reibungslose Entwicklung aller Produkte und die gute Stimmung im Team. Schon als Werkstudent unentbehrlich, ist Alex seit Mitte Juli nun ebenfalls ein festes Mitglied in unserem Team. In sein Aufgabengebiet fallen die Qualitätssicherung und die Wartung der Produkte. Zudem kümmert er sich um die Konzeption und technischen Umsetzung des BMBF-Projektes SCoRe. Ebenfalls zuvor Werkstudentin und jetzt fest angestellt ist Sarah. Neben ihrer wichtigen Arbeit in der Buchhaltung hat sie jetzt auch noch ein wachsames Auge auf unsere F&E-Projekte und sorgt hier für Struktur und Ordnung. Bei Lisa hat sich der Wechsel in ein neues Aufgabengebiet hingegen über längere Zeit angedeutet. Angefangen hatte sie bei Ghostthinker im Marketing, im vergangenen Jahr hat sie sich nun kontinuierlich mehr und mehr in den Vertrieb von **edubreak®** und die inhaltliche Betreuung der Kunden eingearbeitet. Ab dem kommenden Jahr wird Lisa sich hier vollständig um den Bereich Sport kümmern und diesen koordinieren.

Nicht vergessen wollen wir auch die (mehr oder weniger) ganz neuen Ghostthinker in unserem Team. Mit Start des Jahres ist Christopher bei uns fest eingestiegen. Zuvor hat er uns schon in einigen Projekten in Teilzeit unterstützt. Jetzt ist er voll am Start und unterstützt als Kundenbetreuer und Online-Tutor zum überwiegenden Teil die Bildungsverantwortlichen aus dem Bereich Fußball.

Und noch so neu dabei, dass der Kuchen zum Einstand noch gar nicht aufgegessen ist: René und Chris. Beide sind Anfang November zu uns gestoßen. René ist unser Neuzugang mit Schwerpunkt Didaktik. Er wird hier Lisa in der beratenden Kundenbetreuung unterstützen, aber auch elementar auf den Ausbau der **edubreak®** Academy Einfluss nehmen. Chris hingegen ist aktuell Medieninformatik-Student an der Uni Regensburg und wird uns als Werkstudent im Support und der Qualitätssicherung unterstützen.

Unser Jahr hat sich – typisch Ghostthinker – wieder voller Neuheiten und mit viel frischem Wind präsentiert. Dabei leben wir das, wovon wir überzeugt sind: mit- und voneinander lernen. Mit viel Vertrauen, Verantwortungsbewusstsein, gutem Teamgeist, offenem Wissensmanagement und gegenseitiger Unterstützung entwickeln wir uns individuell und als Team stetig weiter. ■

Zum Fünfstährigen ein kleines Experiment

Vor fünf Jahren hatten wir die Idee, alle Personen, die für Bildungsangebote mit edubreak® verantwortlich sind, zusammenzubringen, um den sportartübergreifenden Austausch zu fördern und sie über Neuigkeiten in Didaktik und Technologie zu informieren. Aus der Idee ist ein jährliches Event entstanden, das aus den Terminkalendern der Organisationen, die mit edubreak® arbeiten, nicht mehr wegzudenken ist.

Über das Jahr hinweg gibt es zahlreiche Veranstaltungen, auf denen die sportliche Bildung im Zentrum steht und viele Referierende, aber auch Lehrverantwortliche zusammenkommen. Eine zentrale Anforderung bei der Konzeption unserer Veranstaltung war es, nicht einfach nur ein neues Format zu schaffen, sondern eines das unsere Gäste ins Zentrum stellt. Jedes edubreak® Event hat sein eigenes Thema. Dieses spiegelt sich auch in der Wahl des Veranstaltungsortes wider. Unser Ansporn ist es, nicht nur einen gemeinsamen Tag zu schaffen, der inhaltlich informativ und auf die Interessen der Gäste abgestimmt ist, sondern auch durch gemeinsame Interaktion lebendig wird und vor allem auch ein gewisses Spaßpotenzial enthält. Denn was Spaß macht, bleibt länger im Gedächtnis.

Aus diesen Anforderungen entstand das Konzept basierend auf den drei Säulen Inspiration, Innovation und Interaktion. Jedes Jahr fließen viel Zeit, Ideen und Leidenschaft in die Konzeption und Durchführung dieser Veranstaltung. So lag es auf der Hand, den fünfjährigen Geburtstag des edubreak® Events etwas größer zu feiern.

„Kollegiale Beratung“ und „Innovative Prüfungsformate“ standen in diesem Jahr in Berlin als Themen im Zentrum. Dabei ging es uns nicht so sehr um die Methode der kollektiven Beratung an sich, sondern mehr darum, welche Möglichkeiten der Zusammenarbeit sich insbesondere auch in der sportlichen Bildung durch die Öffnung für organisationsübergreifenden Austausch ergeben. Die Präsentation gelebter Beispiele wie das LSB Netzwerk Mitteldeutschland, ein Entwicklungsprojekt im DOSB oder das LSB Netzwerk Nordlichter machten das deutlich. Die Anwesenden sollten nicht nur von schönen Entwicklungen hören, die sich durch gemeinsamen Austausch ergeben, sondern sie sollten diesen Austausch auch selbst erleben. Und wir alle wissen, wo die besten Gespräche entstehen. Genau: beim Kochen und gemeinsamen Essen an einem großen Tisch. Obschon das gemeinsame Kochen mit über 50 Personen

durchaus einem Experiment gleichkam, führte es zum gewünschten Ergebnis: tolle Ideen, viele Aha-Momente, neue Verbindungen unter den Bildungsverantwortlichen und ein leckeres Mittagessen.

Auch der Nachmittag brachte das diskussionswürdige Thema Prüfungen auf den Tisch. Während Frank Vohle seine Gedanken zu innovativen Prüfungsformaten vorstellte, platzierte Herrmann Grams die Frage, ob Prüfungen denn im Ehrenamt überhaupt noch notwendig seien bzw. überhaupt eine Daseinsberechtigung hätten. An diesem Tag wurde zwar intensiv über diese provokante Frage diskutiert, eine abschließende Antwort wird hier jedoch noch eine Zeit auf sich warten lassen müssen. Für uns war dieses kleine Jubiläum definitiv ein Highlight. Die besondere Location, das aufregende Programm und die wundervollen Gespräche haben das Event zu einem ganz besonderen werden lassen. Das überwältigend positive Feedback bestärkt uns hier weiterzumachen und so freuen wir uns darauf, auch im kommenden Jahr wieder zu einem **edubreak®** Event mit viel Inspiration, Interaktion und Information einzuladen. ■







Mehr Bilder vom Event
gibt es auf Facebook

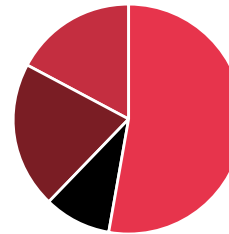




Ghostthinker Development Report 2019

Gesamtübersicht der Projekte von Januar bis November

Diese Grafik zeigt eine prozentuale Aufteilung der Entwicklungszeit, die in die unterschiedlichen Bereiche investiert wurde.



edubreak®	52,9 %
Wissensnetz	9,3 %
DMSB App	20,8 %
SCoRe	16,9 %

Zahlen aus der Entwicklung (Abgeschlossene Sprints)

edubreak®

17 Sprints
105 User Stories
421 User Story Points

Wissensnetz

3 Sprints
24 User Stories
102 User Story Points

DMSB App

4 Sprints
36 User Stories
140 User Story Points

SCoRe

3 Sprints
20 User Stories
87 User Story Points

Zahlen aus dem edubreak® Support



1086 Support-Anfragen
von **453** Nutzenden



1st-Level-Support
Ø **7,35 Minuten**
Gesamt **91,3 Stunden**



3rd-Level-Support
Ø **32,44 Minuten**
Gesamt **50,3 Stunden**

Development Report – Erklärung

ENTWICKLUNG

Ein Sprint ist ein Entwicklungsabschnitt in der agilen Softwareentwicklung, der in einem festgelegten Zyklus abläuft und ein festes Ziel hat. All unsere Entwicklungsprojekte werden zudem in User Story Points gewertet. Sie beschreiben den Grad der Komplexität eines jeden Entwicklungsschrittes. Je höher die Anzahl der User Story Points, desto komplexer die Entwicklung.

SUPPORT

Bei diesem Report handelt es sich um einen Auszug aus unseren Entwicklungstätigkeiten von Anfang Januar 2019 bis Ende Oktober 2019. Neben der reinen Entwicklungsarbeit betreut unser Team auch den Support unserer Produkte selbst. In der Support-Tätigkeit wechseln sich die Mitglieder der Entwicklungsabteilung unseres Teams täglich ab, um so ein angemessenes Gleichgewicht zwischen der Entwicklungs- und der Support-Tätigkeit zu schaffen.

Der 1st-Level-Support ist die erste Anlaufstelle der Supportanfragen der Nutzenden. Hier werden die Anfragen zunächst aufgenommen und hinsichtlich der Komplexität bewertet. Einfache Probleme werden von unserem Team direkt und zeitnah bearbeitet. Komplexe Angelegenheiten werden in den 3rd-Level-Support weitergeleitet.

Im 3rd-Level-Support werden Sie direkt von den Entwicklerinnen und Entwicklern unseres Teams betreut. Die Anfragen, die hier landen, sind in der Regel komplexer und erfordern eine aufwändige Bearbeitung. So geht es in diesem Schritt des Supports meist um einen direkten Eingriff in den Programmcode.

DAS SUPPORT-TEAM



STEPHAN

edubreak® 1st-Level



CHRISTIAN

edubreak® 1st-Level



BERNHARD

edubreak® 3rd-Level



STEFAN

edubreak® 3rd-Level



JOHANNES

edubreak® 3rd-Level



LINA

Wissensnetz



SERGEJ

Wissensnetz

05

Ausblick

Das nächste Level zu einer transparenten Aufgabenkultur

Aufgaben für Ausbildungslehrgänge zu teilen, gemeinsam zu diskutieren und dadurch ein neues gemeinsames Qualitätsverständnis zu entwickeln, das war die Ursprungsidee von edubreak®SHARE, mit der der Deutsche Tischtennis-Bund e. V. vor einigen Jahren gestartet ist. Die Vorteile dieses auf Transparenz und Diskurs ausgerichteten Qualitäts- und Wissensmanagements haben in den vergangenen Jahren die Runde gemacht und so fand sich 2019 eine Gruppe von erfahrenen edubreak® NutzerInnen zusammen, die die Grundidee von edubreak®SHARE noch einmal auf einem ganz neuen Level dachte – und jetzt auch schon erste Ergebnisse vorzeigen kann.

Als Daniel Ringleb vom DTTB die Idee von edubreak®SHARE 2018 auf dem DOSB Fachforum in einer Session vorstellte, war der Raum voll. Einige der Anwesenden hatten bis dahin erste Erfahrungen mit der Durchführung eigener Blended-Learning-Kurse gemacht, andere standen kurz davor. Die Idee vom Teilen bereits existierender Aufgaben für die Online-Phase in Blended-Learning-Settings gab ihnen bereits erste Antworten auf dringliche Fragen wie:

- Welche Möglichkeiten habe ich, neue (oder meine alten) Kurse gezielter und wirkungsvoller zu gestalten?
- Woher weiß ich, welche Aufgaben gut funktionieren?
- Woher nehme ich meine Inspiration für neue Aufgaben?

Gleichzeitig entstanden wichtige neue Fragen, beispielsweise:

- Wie geht man mit Kritik um?
- Was ist mit dem Urheberrecht?
- Welche Rolle können/sollen Lehrskizzen spielen?
- Wie wird sichergestellt, dass man nicht nur „nimmt“, sondern auch „gibt“?

Antworten auf diese praktischen Fragen werden aus unserer Sicht nur im praktischen Tun gewonnen. Daher initiierten wir gemeinsam mit dem DOSB ein Pilotprojekt mit dem Ziel, durch den praktischen Einsatz noch mehr über die Bedürfnisse der Nutzenden zu erfahren und basierend darauf das Ganze weiterzuentwickeln. An diesem Pilotprojekt nahmen verschiedene Landessportbünde sowie einige Bildungsverantwortliche aus interessierten Fachverbänden teil. Die Leitung des Projekts übernahm Alexandra Kreutel zusammen mit ihrer Kollegin Sabrina Hommel. Nach einem Jahr Anwendungsphase und

zahlreichen Meetings mit Gedanken zu Verbesserungen hatten wir im Mai 2019 genug Ideen und Bedürfnisse zusammen, um in eine Neukonzeption von **edubreak®SHARE** einzusteigen. Maßgeblich am Prozess des Neu-Denkens war ein Team mit Mitgliedern des DOSB, des DTTB, TTVN und LSB Mitteldeutschland (Thüringen, Sachsen und Sachsen-Anhalt) beteiligt. In regelmäßigen Absprachen hielten sie die gesammelten Ideen in User Stories fest und visualisierten sie mit Bildschirmentwürfen. Die unterschiedlichen Perspektiven der Teammitglieder auf das Thema brachten nicht nur viele Ideen in das Projekt mit ein, sondern führten auch dazu, die Bedürfnisse der sehr heterogenen Zielgruppe gesamthaft zu erfassen und mitzudenken.

Dem neuen SHARE liegt die Idee zugrunde, künftig auch organisationsübergreifend Aufgaben teilen zu können. Entstanden ist dabei auch „Mein Share“. Ein personenbezogener Bereich, in dem Referierende eigene Aufgaben entwickeln oder aus dem geteilten Bereich heraus bei sich abspeichern, in Lehrskizzen einbauen und schließlich in ihre Kurse auf dem Campus exportieren können. Aus dem geteilten Bereich können nicht nur Aufgaben heraus gespeichert werden, sondern umgekehrt auch eingestellt werden. Dies gilt auch für Lehrskizzen und Videos.

Mit diesen Neuerungen ist erst ein Teil der Ideen realisiert. In den kommenden Wochen heißt es, die neuen Funktionen in all ihren Spielarten vor allem im Echtbetrieb zu testen, Anpas-

sungswünsche vorzunehmen und dann den nächsten Schritt zu gehen. Wir Ghostthinker sehen in SHARE ein tolles Instrument, mit dem wir auch organisationsübergreifend zusammenarbeiten, voneinander lernen und die Qualität in unserer sportlichen Bildung immer weiter ausbauen können.

Die nächsten angedachten Schritte betreffen ein wesentliches Kernmoment von **edubreak®SHARE**: den transparenten Austausch über die Aufgaben. Sobald eine neue Aufgabe in den geteilten Bereich eingestellt wurde, sollen die Mitglieder dieser Umgebung eine automatische Benachrichtigung erhalten. Unter der Aufgabe soll es künftig Raum für Diskussion geben. So können Feedback und weiterführende Ideen unmittelbar bei der entsprechenden Aufgabe platziert werden. Damit erfolgt der Austausch wesentlich gezielter und geordneter. ■

Impressum:

Ghostthinker GmbH
Hunoldsberg 5
86150 Augsburg

www.ghostthinker.de
info@ghostthinker.de

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 sind ein Beratungs- und Technologieunternehmen (EdTech). Als Bildungspartner unterstützen wir insbesondere Sportorganisationen, aber auch Hochschulen und Unternehmen bei der Ausbildung mit digitalen Medien. Mit der Spezialisierung auf die Methode Social Video Learning sind wir Qualitätsmarktführer.

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

**Weil Lernen mit digitalen Medien
mit Ghostthinker funktioniert.**