

Ein
Rück
Aus

JAHRES

BLICK

2 0 2 0

Impressum:

Ghostthinker GmbH
Hunoldsberg 5
86150 Augsburg

www.ghostthinker.de
info@ghostthinker.de

Inhalt

GhostTHOUGHTS.....	1
Erfolgsgeschichten	
Rebellen im Online-Lernen.....	6
Beratungskompetenz durch Social Video Learning.....	8
Neue Nähe.....	10
Vereinsmanagerinnen und -manager braucht das Land!.....	12
Forschungsperspektiven	
Wenn viele zusammenarbeiten (wollen).....	14
Die Sensoren kommen.....	17
Und wieder eine „Frau Doktor edubreak®“.....	20
Erstlingstaten	
Wie ein paar Stifte viele Türen öffnen.....	23
Ene mene miste, es rappelt in der Moodle-Kiste.....	25
Aus der Ghostthinker-Welt	
Neue Ghostthinker - Neue Aufgaben.....	28
Neue Zusammenhänge entdecken - das edubreak® Event 2020.....	31
Im Gespräch mit einem Schweizer Kollegen.....	35
Development Report.....	37
Ausblick	
Die Stiftung Haus der kleinen Forscher integriert Social Video Learning in ihre digitale Infrastruktur.....	40
Der edubreak®player findet den Weg in den Trainingsalltag.....	42
Mit edubreak® zu gutem Schulunterricht.....	44
Leseprobe - edubreak®SPORTCAMPUS Blog.....	46

GhostTHOUGHTS

Draußen schneit es seit Tagen. So viel Schnee habe ich hier im Allgäu schon länger nicht mehr erlebt. „Sind die Hagebutten im Herbst kurz geraten, dann folgt ein kurzer, kalter Winter!“ ... so unser über 80-jähriger Nachbarsbauer Josef bei einem kurzen Schwatz auf der Straße. Ich fragte, woher er das wisse? Voller Inbrunst erklärte er mir, dass das doch schon immer so gewesen sei. Eine alte Bauernregel eben. Aus seinem Mund klingt es wie eine Wahrheit: Wie er da so steht, in den typisch blauen Bauern-Arbeitsklamotten, die Schneeschaufel in der von schwerer Arbeit gezeichneten Hand und einem wettergegerbten Gesicht, das viel von seiner Welt, aber sehr wenig – eigentlich nichts – von der meinen gesehen hat. Er sieht so überzeugt aus, als bräuchte er überhaupt keine andere Information, so dass ich es selbst auch schon beinahe glaube.

Hagebutten

Mit dieser neuen Information ausgestattet, habe ich die darauffolgenden Tage die Hagebuttenbüsche in unserem Garten und die auf meinen täglichen Spaziergängen intensiver betrachtet. Mir schienen die noch vorhandenen Früchte nicht kürzer oder länger als in anderen Jahren. Auch bei dem Versuch, in meinem Hirn nach vorhandenen Vergleichen bzw. Erinnerungen an Hagebutten fündig zu werden, bin ich gescheitert. Die Erkenntnis: Ich habe keine

Ahnung wie lang eine durchschnittliche Hagebutte im Herbst mit der Aussicht auf einen durchschnittlich langen und auch passend kalten Winter wächst. Und es hat mich in den letzten Jahren auch nicht wirklich interessiert, wie lange und kalt der Winter wird. Wie für viele andere sicher auch, bot der Winter für mich immer Unterhaltung der ganz besonderen Art. Was gibt es Freudigeres als gemeinsam mit Freunden auf eine Hütte zu wandern, gemütlich ein Käse-Fondue zu essen, guten Weißwein zu genießen und anschließend mit dem Schlitten wieder ins Dorf zu fahren. Unvergessliche Skitage in der Schweiz, das Bauen von Schneebars oder Schlittschuhfahren auf einem wunderschönen Allgäuer See gehören ebenfalls zu meinem eigentlichen Winterprogramm. Und wenn ich in den vergangenen Jahren genug von Schnee und Kälte hatte, bin ich einfach der Sonne und dem Meer entgegengefliegen. Einfach so, ohne Einschränkungen, ohne Grenzen und ohne schlechtes Gewissen. Ich habe einfach selbst entschieden, wo ich sein will, mit wem und wie lange der Winter für mich dauern soll – Hagebuttengröße hin oder her.

Grenzenlosigkeit

Ich gehöre zur Generation Y. Der Generation, die ohne wirkliche Grenzen aufgewachsen ist. Wir entwickeln uns parallel zur kontinu-

ierlich zunehmenden Digitalisierung der Welt. Der Beginn und das Wachstum von Facebook, die Revolution des iPhones, die Entstehung des digitalen Nomadendaseins, all das begleiten wir von Beginn an mit. Freundschaften, Freizeit und Familie sind für uns genauso wichtig wie die berufliche Verwirklichung und besonders schätzen wir es, wenn die Dinge nach unseren Spielregeln laufen. Nicht, dass wir der Meinung wären, alles sei Friede, Freude, Eierkuchen. Wir sind uns der verschiedenen Ungleichgewichte in der Welt durchaus bewusst. Der 11. September 2001 hat sich in unsere Köpfe gebrannt und im Nahen Osten herrscht gefühlt Krieg, seit ich denken kann. Dennoch ist das Bild und das Gefühl für die Welt, in der wir leben, in vielen Y-Köpfen das einer freien, grenzenlosen Welt, in der wir uns ungehindert bewegen, die wir konsumieren, erforschen und prägen können. Und das sieht z.B. so aus: Mein Mann und ich haben im vergangenen Winter (2019/20) neben der Arbeit bei Ghostthinker das Familienhotel der Familie meines Mannes im Berner Oberland geführt. Als der Schweizer Bundesrat am 16. März 2020 verkündete, dass die Grenzen aufgrund der explodierenden Anzahl an Coronafällen zu Österreich und Deutschland nun definitiv geschlossen werden, war ich gerade dabei, einen Gast zu verabschieden. Eine unserer Mitarbeiterinnen aus Deutschland war bereits am Abend Hals über Kopf abgereist, weil sie Angst hatte, in der Schweiz stecken zu bleiben.

Grenzen

Die Grenzen werden geschlossen! Wir fahren seit Jahren zwischen

der Schweiz und Deutschland hin und her, um zu unseren Familien und Freunden zu kommen. Nichts und Niemand hat uns je daran gehindert. Und plötzlich sollte es also nicht mehr einfach so möglich sein, heim zu fahren? Physische Grenzen zwischen meinen beiden „Heimaten“ – für mich bis dahin unvorstellbar. Was in den nächsten Tagen folgte, waren Newsmeldungen in der Dauerschleife, unzählige Telefonate, Stornierungen im Hotel, die mit jeder Meldung steigende innere Unsicherheit und Sorge, wie es weitergehen soll und die mit jedem Tag wachsende Frage: Was kann man tun? Was kann man tun, wenn man nicht mehr nach Hause fahren darf, was kann man tun, wenn man Geburtstag hat, aber keiner kommen darf, was kann man tun, wenn man Sehnsucht nach anderen Menschen hat, aber niemanden sehen darf, was kann man tun, wenn man sich bewegen will, aber nicht raus darf, was kann man in einer Zeit voller Unsicherheit und Hilflosigkeit tun, um positive Gedanken zu entwickeln und zu teilen? Wie geht man mit all dem um, dass man plötzlich sehr eng mit seinem eigenen Haushalt wird, aber doch total getrennt von allem anderen dasteht?

Hilflosigkeit

Viele, und das kann ich absolut nachvollziehen, sind vermutlich der Meinung, 2020 war das schrecklichste Jahr, an das sie sich erinnern können. Auch aus meiner Sicht gehört dieses Jahr zu den Herausforderndsten. Dennoch muss ich rückblickend feststellen, dass mich dieses Jahr auch viel Positives gelehrt hat und Schönes erfahren ließ.

Der plötzliche Abbruch unseres gewohnten Umgangs mit Konsum, Freiheit, Arbeit und Freizeit hat uns in eine Art Hilflosigkeit gestürzt. Plötzlich war da viel ungewohnte Zeit, möglicherweise auch Enge, Unzufriedenheit und Sorge. Es ist eine Hilflosigkeit eines globalisierten und modernen Menschen. Unser Nachbar Josef kennt diese Hilflosigkeit nicht. Für ihn gibt es nur das Hier und Jetzt. Das heißt, jetzt ist Winter und er muss sich um seinen Wald kümmern und das Holz, das er zum Heizen braucht. Einzig die Tatsache, dass er nicht zum Frisör kann, das stört ihn wirklich.

Kreativität

Mitten in dieser Hilflosigkeit des modernen Menschen zeigt sich aber auch eine einzigartige Qualität, die uns auch in Zukunft unsere „Roboter-Helferlein“ nicht nehmen können: Aus der Hilflosigkeit kreative Energie zu entwickeln und daraus schöpferisch tätig zu werden. Denn das ist genau das, was nicht nur bei mir, sondern auch bei ganz vielen anderen Menschen als Antwort auf die quälenden Fragen nach dem „was tun“ entstanden ist. Wir wurden kreativ! Es entstanden virtuelle Restaurants, Sportstunden am Laptop, Nostalgie-Serienbriefe, Online-Stammtisch, Nachbarschaftshilfen, unzählige Online-Kurse von Fotografie über Gesang bis hin zur Geburtsvorbereitung. Alles Ergebnisse einer Zeit, in der Landesgrenzen geschlossen, öffentliche Unterhaltung eingestellt, klassisches Konsumverhalten unterbunden und private Zusammentreffen unmöglich sind. Es scheint beinahe, als hätte Corona ein Ventil geöffnet, durch das wir uns endlich ins digitale Zeitalter,

in die „digitale Selbstverantwortung“ katapultieren konnten. Durch das Entstehen physischer Grenzen wurde unsere digitale Welt noch entgrenzter oder anders formuliert: lebendiger.

Arbeit

Während die Freizeitbedürfnisse von diesen Angeboten erheblich profitierten, wurden insbesondere in unseren Arbeits- und Bildungswelt schmerzliche Defizite deutlich. Sei es nun eine mangelnde Internet-Infrastruktur in unserem Land, unzureichende Konzepte und Kompetenzen für digitale Angebote unserer Schulen und höheren Bildungseinrichtungen, oder die unvorstellbare Tatsache, dass viele Arbeitgeber bis zum Lockdown „Home Office“ immer noch als eine Art „Zucker!“ für besonders gute Leistungen eines Arbeitnehmers einstufen.

Jene, die schon in den Jahren zuvor viel Energie und Überzeugungsarbeit in den Aufbau digitaler Strukturen in ihren Organisationen gesteckt hatten, oft auch mit Konzepten wie „New Work“ verbunden, wurden nun belohnt und hatten kaum Probleme, auf komplett digitale Strukturen und Arbeitsweisen umzusteigen. Der Switch in die digitale Welt hat in einigen Bereichen unseres Lebens viel dazu beigetragen, trotz pandemiebedingter Einschränkungen arbeitsfähig zu sein und Neues zu wagen. Ein mindestens genauso großer, wenn nicht größerer Teil, ist jedoch zum Erliegen gekommen.

Körper-Emotion

Die Verschiebung vieler Aktivitäten in die Online-Welt sowie die Tatsache, dass Beziehungen und Nähe ebenfalls fast ausschließlich virtuell gepflegt werden können, führt zur bereits angesprochenen Entgrenzung. Neben all den vielen tollen Möglichkeiten birgt diese jedoch auch die Gefahr einer „Entfremdung körperlich-emotionaler Erfahrungen“. Ein Ungleichgewicht also zwischen körperlichem Erleben und emotionalem Empfinden. Es gibt, denke ich, ganz unterschiedliche Ansätze, wie Menschen damit umgehen: Viele haben beispielsweise das Spaziergehen wieder entdeckt, es gibt jene die sich nach vielen Jahren des Überlegens für ein Haustier entschieden haben, andere gestalten echte haptische Fotobücher von Urlauben aus vergangenen Zeiten, wiederum andere entdecken ihre Leidenschaft für Gesellschaftsspiele – selbstverständlich innerhalb eines Haushalts – andere lernen Stricken.

Gewinne

Für mich war es das Schreiben handschriftlicher Briefe. Das Gefühl in der Hand beim Schreiben, die Genugtuung, wenn man alles zu Papier gebracht hat, die Unsicherheit, ob der Brief ankommt, die Spannung auf die Rückmeldung und selbstverständlich dann die Freude beim Lesen der Antwort. Eine körperlich-emotionale Erfahrung, die mir persönlich viel gegeben hat!

Ich habe viel aus den Monaten der verschiedenen Lockdown-Stufen in 2020/21 ziehen können. Dennoch, weil ich dem Winter in diesem

Jahr nicht einfach davonfliegen kann, sehne ich mich zum ersten Mal danach, dass es hier, an dem Ort, in dem ich wohne, schnell Frühling wird. Der Frühling und die Möglichkeit, wieder mehr Zeit draußen zu verbringen, schwächt bekanntlich die Gefahr der Verbreitung des Virus. So kann ich es kaum erwarten, Menschen zu treffen, ohne Haushalte zu zählen, oder Ausflüge zu machen, ohne Gefahr zu laufen, in potenzielle Kontrollen zu geraten. Daher werde ich weiter bei meinen Spaziergängen die Hagebutten untersuchen, in der Hoffnung, viele kurze zu entdecken.

Eure Rebecca Gebler-Branch

01

Erfolgs-
geschichten

Rebellen im Online-Lernen

Online-Lernangebote wie Udemy, Udacity, Coursera etc. sprießen aktuell wie Pilze aus dem Boden. Nie war es einfacher, sich mit Selbstlern-Angeboten zu versorgen. Dieser Trend geht einher mit dem Paradigma des lebenslangen Lernens. Nur wie sorgt man dafür, dass Inhalte auch den Weg in die tägliche Arbeit finden?

Unser Standpunkt: Hierzu braucht es Referierende, die zwischen den Lerninhalten und der praktischen Erfahrung der Lernenden moderieren. Wir, das Team der edubreak® Academy, sehen uns als Rebellen im Online-Lernen. Gegen einen Einheitsbrei von wissensvermittelnden Videos, hin zu einer anwendungsorientierten Gestaltung von Lerninhalten im Austausch mit Gleichgesinnten.

Dabei haben wir uns viel bei unseren Kunden abgeschaut: Kompetente Referierende, interessante Themen und natürlich persönlicher Austausch mit Social Video. Das alles mit dem Ziel, den Autopiloten des Alltags abzuschalten und wirksame Lernformate zu kreieren.

Unsere Referierenden sind ausgewiesene Experten in ihren Gebieten und sind zumeist selbstständig tätig. So arbeitet Eva Hörtrich, die bei uns den Kurs zur Aufgabengestaltung anbietet, als Lern-



THE SOCIAL VIDEO LEARNING BREAKTHROUGH.

coach und unterstützt viele Menschen bei der Umsetzung ihrer individuellen Lernziele. Annette Luickhardt war eine der ersten vom Deutschen Verband für Coaching und Training (DVCT) zertifizierten e-Trainerinnen und gestaltet seit Jahren Online-Lehrgänge.

Dies sind nur zwei Beispiele, die für die Gesamtheit unserer Referierenden stehen. Um keine zu vergessen, findet ihr hier die Liste unserer begeisternden Lernbegleiterinnen:

- Annette Luickhardt ("Als e-ReferentIn begeistern", "Online-Methoden")
- Denise Henkel ("Community Management leicht gemacht")
- Eva Hörtrich ("Aufgabengestaltung", "Online-Methoden")
- Silvia Hartung ("Online-Feedback")

Natürlich möchten wir an dieser Stelle auch unseren immer noch besonders beliebten Einführungskurs nicht vergessen. In diesem Jahr nahmen knapp 200 Personen an der Basisfortbildung für Referierende mit edubreak® teil.

Doch wir geben uns mit dieser Entwicklung noch lange nicht zufrieden. Ab dem kommenden Jahr werden wir die Möglichkeit bieten, Kurse zu günstigen Konditionen für Ihre Organisation zu buchen. Dabei arbeiten wir eng mit unseren Referentinnen zusammen. Der Vorteil für Sie: Es entstehen keine Kosten zur Kurskonzeption und dennoch bieten Sie Ihren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern eine hochwertige Fortbildung.

Außerdem werden wir unseren Einstiegskurs im ersten Quartal überarbeiten. Auf die Teilnehmenden warten mehr synchrone Phasen, mehr Austausch in Kleingruppen und somit ein noch intensiveres Lernerlebnis. ■

Wir freuen uns darauf, auch
euch in einem unserer Kurse
begrüßen zu dürfen.



UNSERE REFERIERENDEN IN DER ACADEMY



René



Sarah



Denise



Silvia



Annette



Eva

Beratungskompetenz durch Social Video Learning

Finanzierung von Immobilien, Vermögensaufbau, Altersvorsorge - zu diesen und vielen weiteren Themen stehen Bankkauffrauen und -männer ihren Kundinnen und Kunden täglich beratend zur Seite. Für ein angenehmes und erfolgreiches Beratungsgespräch ist nicht nur eine gute Kenntnis der Produkte und Dienstleistungen nötig, sondern auch ein hohes Maß an Empathie und rhetorischem Geschick. Auf diese Herausforderungen werden angehende Beraterinnen und Berater im Rahmen ihrer Banklehre unter anderem mit Hilfe von Best Practices und Rollenspielen vorbereitet.

Dass für diese Bildungsaspekte Social Video Learning als Ergänzung zur Präsenzlehre perfekt geeignet ist, hat Martin Reinhard in den vergangenen zwei Jahren erfolgreich gezeigt. Als Leiter der Ausbildungsabteilung (inzwischen Senior HR-Entwickler) der Thurgauer Kantonalbank in der Schweiz hat er Social Video Learning mit edubreak® inzwischen als festen Bestandteil der Grundausbildung etabliert. Unter den Lernenden stößt dieses Format auf große Offenheit und Begeisterung. Auch die Resultate lassen sich sehen: Die Noten für das Beratungsgespräch in der Lehrabschlussprüfung fallen im regionalen Vergleich sehr gut aus. Im dritten Lehrjahr steht für die angehenden Bankkauffrauen und

-männer unter anderem die Schulung der eigenen Beratungs- und Gesprächskompetenz im Mittelpunkt. Dafür werden ihnen im edubreak®CAMPUS verschiedene Videosequenzen aus fiktiven Kundengesprächen als Best Practices zur Verfügung gestellt. Diese Videos werden jedoch nicht nur passiv konsumiert, sondern aktiv kommentiert und diskutiert, sodass der Lerneffekt verstärkt wird.

In einem zweiten Schritt sind die Lernenden selber an der Reihe, Beratungsgespräche im Rahmen von Rollenspielen an Präsenztagen oder auch mit ihrem persönlichen Praxisausbilder in der jeweiligen Geschäftsstelle zu üben. Diese Übungen werden als Videos aufgezeichnet und hochgeladen - ganz unkompliziert mit dem Handy via edubreak®APP. Im Nachgang stehen sie der gesamten Gruppe zur eigenen und gegenseitigen Reflexion zur Verfügung. Nach dem Feedback und einigen weiteren Wochen des Lernens wird diese Übung wiederholt. Verbesserungen im Auftritt und Verhalten sind dabei erfahrungsgemäß deutlich erkennbar.

Neben Social Video Learning wird der edubreak®CAMPUS vor allem für Online-Meetings in der Ausbildung genutzt. Insbesondere zu Zeiten der Corona-Pandemie schätzt sich die Thurgauer Kantonalbank sehr glücklich, bereits eine etablierte Online-Plattform zu

haben, über die problemlos die Kommunikation und Bildungsarbeit ablaufen kann. So werden beispielsweise Lernwochen, in denen die Lernenden normalerweise in einem Seminarhotel zusammenkommen, kurzerhand in den virtuellen Raum verlegt.

Doch Martin Reinhardts Vision, **edubreak®** in der Aus- und Weiterbildung im Bankensektor einzusetzen, reicht weit über die Grundausbildung hinaus. Im Herbst 2020 wurde Social Video Learning erfolgreich auch in der Erwachsenenbildung pilotiert, im Rahmen einer Fortbildung für Kundenberaterinnen und -berater. Auch wenn die Überwindung für sie etwas größer war als für die jüngere Gene-

ration, sich gegenseitig zu filmen bzw. filmen zu lassen, konnten die Teilnehmenden sehr von den Videoaufnahmen ihrer Trainings-Beratungsgespräche profitieren. Dabei wurden so manche Ticks aufgedeckt, dessen sich die Personen gar nicht bewusst waren, und es konnten wertvolle Best Practices von anderen Beraterinnen und Beratern aufgegriffen werden. Durch die dauerhafte Verfügbarkeit der Videos im **edubreak®CAMPUS** sowie der punktgenauen Kommentar- und Feedbackmöglichkeiten kann der Austausch über die Präsenzschulung hinaus weitergeführt werden. Dieses Modell soll zukünftig auch in anderen Fortbildungen der Thurgauer Kantonalbank eingesetzt werden. ■



Neue Nähe

Es gibt diese Redewendung: „Nähe durch Distanz“, die im Zeitalter der Digitalisierung von Aus- und Weiterbildung, von Jahrestagungen und Vorstandssitzungen die Runde macht. Was ist damit gemeint? Auf den ersten Blick klingt es widersprüchlich, denn mit Nähe verbinden wir in der Regel ein Geschehen vor Ort, im Seminarraum, auf dem Spielfeld oder in den Fluren und Kaffeeküchen, wo wir die wichtigen Gespräche führen. Nun soll also trotz, oder sogar durch, räumliche Distanz genau diese Nähe ermöglicht werden?

Um es kurz zu machen: Nein, wird sie nicht. Zumindest nicht in der Form, die wir seit Corona vermissen: die körperliche Begegnung im freien Spiel oder die Leidenschaft auf dem Platz. Was aber bleibt dann für den digitalen Raum?

Seit Jahren begleiten wir Organisationen auch bei virtuellen oder teil-virtuellen Veranstaltungen wie Bildungstagen, Lehr- oder Referententagen. Von zwei dieser Veranstaltung sei kurz berichtet:

MAGGLINGEN, HOCHSCHULE DES SPORTS, SCHWEIZ:

Im Rahmen einer Blended Conference waren gut 100 Lehrende der Hochschule eingeladen, Neues zum Thema digitale Lehre zu erfahren, zu erproben und kritisch zu diskutieren. In der virtuellen Vorphase hatten wir zur Videokomentierung eines 30-minütigen Vortrags eingeladen. Gut 250 Videokommentare zeigten viel Zuspruch, aber auch erste Bedenken, Kritik und (begründete) Ängste gegenüber dem Thema. Beim synchronen Präsenztreffen war die eine Hälfte vor Ort in „echten Räumen“ und die andere Hälfte war online zugeschaltet. Wir griffen die Gedankenspurens aus der Vorphase auf, diskutierten tief(er), um auf dieser Grundlage eigene Lehrskizzen in Tandems zu entwerfen. Vergegenwärtigt man sich vor diesem verteilten Szenario, d.h. mit Akteuren aus Hamburg, der Nordschweiz und Magglingen, dann ist es schon erstaunlich, was da an „geistiger Nähe“ entsteht.

MÜNCHEN, BAYERISCHES KURATORIUM FÜR ALPINE SICHERHEIT:

Gut 70 Teilnehmer und Teilnehmerinnen waren zu den Alpen Sicherheitsgesprächen geladen, die 2020 aus bekannten Gründen

rein online stattfanden. Auf dem Tagesplan standen acht Impulsvorträge aus dem Bereich Kompetenzorientierung, digitales Lernen und alpine Sicherheit. Das ist eine geballte Ladung, wie wir sie auch von wissenschaftlichen Kongressen mit viel Input und Informationen kennen. Wie schafft man da Nähe? Die Verantwortlichen des Kuratoriums hatten sich zum einen eine gute Moderation ausgedacht, die sie nicht vor dem Bildschirm, sondern zu zweit in einem analogen Raum durchführten. In Kombination mit persönlichen Breakout-Sessions in Kleingruppen ermöglichte es eben diese kurzweilige und humorvolle Moderation, dass Nähe zu den Themen und Personen entstand - trotz Distanz!

Was wissen wir also Ende 2020? Es geht! Nicht nur irgendwie, sondern gut! Es geht so gut, dass man sich nun ernsthaft fragt, wie die neue Präsenz (nach Corona) aussehen muss, um die Nähe zu



erzeugen, die wir online nun wirklich nicht hinbekommen. Und das ist eben das wirklich, wirklich Neue: dass wir die Körperpräsenz im Analograum nun vor dem Hintergrund digitaler Alternativen neu entdecken müssen.

Entdecker gesucht! ■

Interview mit
Mitveranstalter Stefan
Winter zu den alpinen
Sicherheitsgesprächen



Persönliche Einblicke von
Frank Vohle zur Veranstal-
tung in Magglingen



Vereinsmanagerinnen und -manager braucht das Land!

Wir sind seit Jahren in der TrainerInnenbildung aktiv, unterstützen bei der Konzeption von Blended-Learning-Formaten, von Aufgabenstellungen, helfen bei der Umsetzung und Begleitung von Kursen und vielem mehr. Nützt das was, wenn man eine neue Ausbildung für Vereinsmanagerinnen und -manager an den Start kriegen will? Ja, es nützt.

Anfang 2020 haben wir zusammen mit dem DFB-Team zur überfachlichen Qualifizierung die Köpfe zusammengesteckt. Der Anspruch war, ein kompetenzorientiertes Online-Programm zu entwickeln, das die breite Palette der Ausbildungsziele von Vereinsmanagerinnen und -managern umfasst. Die Kompetenzorientierung hat uns immer daran erinnert, dass es nicht darum geht, einfach nur Wissen zu vermitteln (was ehe nicht geht), sondern auf das Konto des Könnens und Problemlösens einzuzahlen. Und das ist beim Thema „Management“ nicht ganz so einfach, denn Praxis findet nicht auf dem Sportplatz statt, sondern z.B. in den Büros der Sportorganisationen. Und so galt es vor allem, handlungsorientierte Aufgaben zu finden, welche die Teilnehmenden tief in die Problemfelder des Vereins hineinsogen und eine motivierende Lösung zuließen. Im Herbst 2020 haben sieben Verbände einen Piloten gestartet und die ersten Rückmeldungen klingen vielversprechend.

Für uns Ghostthinker ist die Ausweitung der Methode „Social Video Learning“ auf das Thema Management ein weiterer wichtiger Schritt. Auch hier taucht man tief in die Praxis ein, auch hier muss man komplexe Problemlösungs- und Handlungskompetenzen aufbauen. Und so muss man dann eben nicht mehr Technik und Taktik in einer Spielszene analysieren, sondern z.B. in einem Video Kriterien für Gesprächsführung bei einem Mitarbeitergespräch überprüfen.

Kurz: Der Gegenstand ändert sich, aber die Kernmethode bleibt gleich und differenziert sich weiter aus! ■

Hier geht es zum
DFB-Erklärfilm-Trailer ▶



02

Forschungs-
perspektiven

Wenn viele zusammenarbeiten (wollen)

Seit 2018 läuft das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte F&E-Projekt SCoRe – kurz für Student Crowd Research. Dabei verfolgen wir zusammen mit vier Hochschulen das Ziel, mit einer Online-Umgebung Studierende überregionale Forschungsprojekte zugänglich zu machen und dabei zu begleiten: Von dem Finden eines Themas aus dem Bereich Nachhaltigkeit bis hin zur Ausarbeitung und Evaluation der Forschungsergebnisse. Unter Berücksichtigung der Zielsetzungen und Rahmenbedingungen der Hochschullehre wurde daher eine Forschungsumgebung für eine große Anzahl von Studierenden (sog. Crowd) so konzipiert, dass sowohl deren Forschungsprozesse und -ergebnisse protokolliert als auch deren Austausch darüber koordiniert werden. Die Lernumgebung nennt sich SCoRe-Docs und ist ein multimediales Instrument zur Kollaboration mittels Text, Video, Bild und einem abschnitts- und gruppenbezogenen Chat.

WIE KANN MAN SICH DIE UMGEBUNG NUN GENAUER VORSTELLEN?

In SCoRe-Docs kann das jeweilige Forschungsprojekt in mehrere Überschriften(-levels) unterteilt werden, wodurch sich eine Gliederung im Sinne eines Inhaltsverzeichnisses ergibt. Innerhalb der ein-

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

zelnen SCoRe-Docs-Abschnitte fällt zuerst das Schreibwerkzeug ins Auge; dieses lehnt sich an klassische Textbearbeitungsprogramme an. Doch neben der Textformatierung können Bilder und Videos als eigener Inhalt oder als Quelle zu den Thesen im Forschungsbeitrag ergänzt werden. Wie bereits aus edubreak® bekannt, bietet der Einsatz von Videos ebenfalls die Möglichkeit, punktgenaue Kommentare einzufügen, die ebenfalls an den relevanten Stellen im Fließtext mit Vorschaubildern vermerkt werden können. So können Thesen, Erläuterungen und offene oder weiterführende Forschungsfragen verfasst und in der Gruppe diskutiert werden. Sofern der Inhalt eines ganzen Videos nicht für ein aktuelles Argument relevant ist, kann man mit Hilfe von Sequenzen einzelne Ausschnitte aus den Videos erstellen und diese mit sogenanntem "Abspielskript" hinsichtlich Abspielgeschwindigkeit oder Ausschnitt verändern. Damit

wird auch der Wechsel zwischen dem vollständigen Video und ausgewählten Sequenzen möglich. Es lassen sich Schwerpunkte im Rahmen der jeweiligen Forschungsfrage optisch bündeln und verschiedene Sichtweisen nachvollziehen. Die Sequenzen lassen sich analog zu den anderen Videoinhalten innerhalb aller Abschnitte im

SCoRe-Docs mit Vorschaubild oder Link einbetten. Für die Rezeption von gesammelten "Videoschnipseln" innerhalb eines Abschnitts kann dieser als Playlist wiedergegeben werden. Wissen und Thesen werden somit über die einzelnen Kapitel im SCoRe-Docs vernetzt: Inhaltliche Beziehungen können untermauert und bereits ausfor-

The screenshot displays the SCoRe interface. On the left is a sidebar with a table of contents:

- 5. Begründung**
 - Phase 1 - Finden**
 - 1.1 Thema eingrenzen
 - 1.1.1 Ausgangspunkt
 - 1.1.2 Nachvollziehbarkeit
 - 1.1.3 Eingrenzung
 - 1.2 Literatur suchen
 - 1.2.1 Zentrale Konzepte
 - 1.2.2 Zentrale Zugänge
 - 1.3 Zurechnung belegen
 - 1.3.1 Mission Statement
 - 1.3.2 Zielgruppen
 - 1.4 Mittelbeschreiben
 - 1.4.1 Arbeitsweise
 - Phase 2 - Planen**
 - 2.1 Gezielt recherchieren
 - 2.1 Gezielt recherchieren...
 - 2.2 Forschungsfrage klar...
 - 2.2.1 Forschungsziel...
 - 2.3 Design entwickeln
 - 2.3 Design entwickeln...
 - 2.3.1 Umsetzen...
 - 2.3.2 Auswahl der...
 - 2.3.3 Zugang zum...
 - 2.3.4 Darstellen

The main video area shows a street scene with a large green play button overlay. Below the video is a caption:

Thema: Lebensqualität
 Aspekte von Unklarheit beeinflussen das Verhalten von Verkehrsteilnehmenden negativ, aufgrund dessen, dass hier bewährte Strukturen und Regeln nicht klar hervorgehen. Das Linksabbiegen in der "Zubringer" zur Hauptverkehrsstraße ist für Fahradfahrende nicht klar geregelt. Um diese Möglichkeit der Straßennutzung nutzen zu können, müssen Radfahrende sich auch der fehlenden Straßensignale bewusst sein.

At the bottom, there is another video player with a progress bar showing 00:14:27 / 1:31:58.

multierte Thesen wieder aufgegriffen werden. Um den Grad der Vernetzung einzelner Kapitel oder der verwendeten Materialien aus Bildern und Videos sowie deren qualitative Bedeutung für das Gesamtvorhaben zu ermitteln, wird die Anzahl ihrer Verlinkungen gezählt und anhand von Icons dargestellt.

WAS BRINGT DAS GANZE?

Mittels SCoRe-Docs können Studierende eines Forschungsprojekts ihr Wissen auf unterschiedliche Weise visualisieren. Aber es ist sowohl für das Assessment als auch für die Kooperation der Studierenden untereinander enorm wichtig, dass nicht nur Wissen visualisiert, sondern auch immer deutlich wird, was (ggf. warum) hinzugefügt oder geändert wurde. Warum ist das wichtig? Das Lehrkonzept von SCoRe sieht bisher nur eine asynchrone Zusammenarbeit der Studierenden über SCoRe-Docs vor, weswegen die Eigeninitiative der einzelnen Studierenden und deren Abstimmen untereinander technischer Unterstützung bedarf. Dafür wurde zum einen ein Versionsverlauf eingerichtet, der Änderungen anzeigt und frühere Versionen wiederherstellen kann. Zum anderen gibt es die Statusanzeige, welche den Forschungsprozess der Studierenden von der Bearbeitung bis zur geprüften Einreichung organisiert. Versionsverlauf und Statusanzeige werden durch den Chat ergänzt, um ausführlich zu Forschungsinhalten und Verantwortlichkeiten im eigenen Forschungsteam zu beraten.

IST DIE TECHNOLOGIE SCHON IM ECHTEN EINSATZ?

Das Go-Live von SCoRe-Docs erfolgte Anfang November 2020. Wie die Studierenden die von uns und unseren Hochschulpartnern geschaffene Projektumgebung SCoRe-Docs nutzen, wird sich in den nächsten Monaten zeigen: Verhalten sie sich wie erwartet? Kommen ganz neue Aspekte hinzu? Wo werden wir bei Prototyp 3 entsprechend nachjustieren und ergänzen? Was werden wir im Bereich Video vertiefen? Wir sind gespannt! ■

Alle Infos zu SCoRe auf einen Blick ▶



Die Sensoren kommen

„STEM on the move“ ist unser zweites, aktuell laufendes F&E-Projekt, ebenfalls gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung. Das Besondere: Es ist ein internationales Projekt mit europäischen, asiatischen und afrikanischen Partnern. Es widmet sich der Förderung der MINT-Schulfächer, also Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (im Englischen abgekürzt durch “STEM”) sowie des Schulfachs Sport. Damit werden klassische Fächergrenzen überschritten und ihre jeweilige Bedeutung untereinander sichtbar und erlebbar.

Dafür wurden fünf Unterrichtseinheiten konzipiert, in welchen das Werfen, Schwimmen oder Radfahren mit ausgewählten MINT-Themen aus der Unter- und Mittelstufe verknüpft sind. Immer mit zwei Zielen im Blick:

1. MINT durch Bewegung erlebbar zu machen und so das Verständnis naturwissenschaftlicher Prozesse zu fördern.
2. Die eigene sportliche Leistung durch Analyse und Reflexion von Bewegungen und Stoffwechselprozessen zu verbessern.

Beim Werfen zum Beispiel ist vor allem die Weite der entscheiden-

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

de curriculare Gradmesser für die erbrachte Leistung. Im regulären Sportunterricht wird für die Schülerinnen und Schüler allerdings nur das Ergebnis sichtbar, nicht der eigene Bewegungsablauf, der Wurfwinkel oder die Wurfgeschwindigkeit. Diese biomechanischen und physikalischen Aspekte haben jedoch einen wesentlichen Einfluss auf die Wurfweite. Ein weiteres Anwendungsgebiet sind die inneren Abläufe im Körper während des Sporttreibens am Beispiel Schwimmen. Die Sauerstoffaufnahme und -verarbeitung im Körper beeinflussen maßgeblich das Körperempfinden und die Leistungsfähigkeit. Diese Abläufe und Zusammenhänge sind sehr komplex und können Schülerinnen und Schüler anhand anschaulicher Beispiele und Eigenbetrachtung verständlicher gemacht werden.

Hier kommt Social Video Learning ins Spiel: Und zwar via **edubreak®**APP, die im Rahmen des Projekts zur STEM-App weiterentwickelt und an vier Pilotschulen im Schuljahr 2021/22 eingesetzt wird.

Alle Unterrichtseinheiten, an denen eine Schülerin oder ein Schüler teilnimmt, werden in einer übersichtlichen Kurs-Auswahl darge-

stellt. In den Kursen werden die Arbeitsaufträge dann über Aufgaben gesteuert, die die Schülerinnen und Schüler selbständig oder im Team bearbeiten. Die Aufgaben gewinnen mit fortschreitendem Unterrichtsverlauf nicht nur inhaltlich, sondern auch medial an Schwierigkeit. Gestartet wird mit einem selbstgedrehten Video, das die Sequenzen der jeweiligen Bewegungsart für die Selbstbeobachtung zugänglich macht, die in Sportarten wie Werfen und Schwimmen während der Ausführung nicht möglich ist. So



werden Rückschlüsse auf einige Ursachen wie der Wurfwinkel für die Wurfweite und die eines (un)regelmäßigen Atemrhythmus für ein (un)angenehmes Körperempfinden beim Schwimmen ersicht-lich. Schülerinnen und Schüler erleben sich und die Bewegung nicht

nur im Moment der Bewegung, sondern die Selbstwahrnehmung und die vertiefte Auseinandersetzung mit der Bewegung wird mit dem Video wiederholbar. Doch wie steht es mit MINT-Phänomenen, die die Bewegung zwar beeinflussen, sich jedoch dem Auge entziehen? Hier kommen die Sensoren zweier unserer Projektpartner ins Spiel, die entweder an das jeweilige Sportgerät montiert oder vom Sporttreibenden selbst getragen werden, um physiologische und physikalische Daten zu sammeln. Diese gesammelten Daten



werden an die App übermittelt, die die Bewegung als Diagramm widerspiegelt. Insofern „Diagramme lesen“ als Anforderung in der Aufgabe definiert ist, können diese mit dem zugehörigen Video synchronisiert werden. Dies erleichtert einerseits die Bewegungs-

analyse, andererseits erhält jedes Videobild passgenaue Daten, wodurch Bewegung messbar wird. Zudem haben und werden wir im Rahmen der App-Entwicklung das Motivationspotenzial durch Gamification weiter ausbauen. Momentan ist ein Feedback mit Emoticons und Motivationsprüchen nach jeder Aufgabe vorgesehen, um die vollständige Bearbeitung zu symbolisieren und zu weiterem Engagement anzufeuern.

Im Laufe des zweiten Halbjahres werden Funktionen aus "STEM on the move" auch allen Nutzerinnen und Nutzern der regulären edubreak®APP zur Verfügung gestellt. Die edubreak®APP wird um entscheidende Funktionen erweitert, bestehend aus den bekannten Elementen Dashboard, Aufgaben, Videos und Mitgliederverwaltung. Die Rubrik "Aufgaben" wird das Arbeiten mit Videos und Blogbeiträgen umfassen. Videos werden mobil und jederzeit in der App abrufbar und kommentierbar sein



und der Austausch mit den anderen Lernenden ist dann auch unterwegs möglich. Einzig die Diagramm- und Video-Diagramm-Analyse wird (vorerst) eine eigenständige Funktion der STEM-App bleiben.

Wir sind gespannt auf die Erfahrungen mit der STEM-App im schulischen Kontext sowie auf euer Feedback zu den erweiterten Funktionen in der edubreak®APP! ■

Alle Infos zu STEM auf einen Blick ▶



UNSERE GLÜCKWÜNSCHE

Und wieder eine „Frau Doktor edubreak®“

Wir hatten das schon mehrfach: Die erste „Frau Doktor edubreak®“ war Tamara Ranner, die 2016 über die Videoreflexion in der europäischen Ausbildung für Fahrschullehrerinnen und -lehrer promovierte; eine Implementationsstudie, in der man sehen wollte, unter welchen Bedingungen die neue Reflexionsarbeit in den sehr verschiedenen, europäischen Ausbildungsfahrschulen Fuß fasst. 2017 folgte eine Dissertation von Marianne Kamper mit der Frage, inwieweit die Videoreflexion beim Aufbau von implizitem Wissen bei Musikerinnen und Musikern unterstützen kann; eine Theoriearbeit mit hohen Entwicklungsanteilen. 2018 dann der erste Mann, Wolf Hilzensauer, ebenfalls mit einer Entwicklungsarbeit, nun aber im Kontext der LehrerInnenbildung. Alle drei Doktorarbeiten wurden von Gabi Reinmann betreut, die an der Universität Hamburg ihren Lehrstuhl für Lehren und Lernen hat und seit der Gründung mit den Ghostthinkern im engen Austausch steht.

Nun also wieder: Ruth Arimond ist seit 2020 frisch gebackene Frau Docteur de l'Université du Luxembourg und natürlich ersetzen wir das durch den noch viel stolzeren Titel „Dr. edubreak®“. Sie hat ihre Arbeit im Kontext der luxemburgischen LehrerInnenbildung geschrieben und dabei auf ein Vorher-Nachher-Design gesetzt. Zunächst hat sie zum Zeitpunkt X „gemessen“, wie die Reflexions-



kompetenzen ihrer Zielgruppe waren. Anschließend hat sie nochmal geschaut, ob sich etwas getan hat bei den Kompetenzen. Und siehe da: Es hat sich etwas getan! Mit ihrer Arbeit konnte sie nachweisen, dass sich die Handlungskompetenz der ReferendarInnen von Video 1 zu Video 2 DANN sichtbar verbessert hat, WENN Sie (a) fokussiert beobachten, (b) theoriegestützt reflektieren und (c) ein in die Zukunft gerichtetes Feedback von ExpertInnen im Video erhalten. Mit der Arbeit von Ruth ist somit gezeigt worden: Social Video Learning im Rahmen von Blended Learning wirkt, wenn man die drei Bedingungen a-c beherzt verfolgt (Wirkfaktoren- Datentriangulation)!

Wer nun Lust auf die Details der Arbeit bekommen hat (wir mussten hier stark vereinfachen), kann sich eine freie Version über den QR-Code auf der rechten Seite herunterladen.

Feedback an die Autorin ist immer willkommen! Wir Ghostthinker sagen: Dr. edubreak® Ruth Arimond, **herzlichen Glückwunsch für diese erstklassige, wissenschaftliche Leistung!** ■

Download der Doktorarbeit ►
von Dr. Ruth Arimond



03

Erstlingstaten

Wie ein paar Stifte viele Türen öffnen

Im November 2018 lernte unser Geschäftsführer Frank Vohle den Diplompsychologen Axel Schäfer auf dem Hamburger Sportkongress per Zufall kennen. Die Geschichte dahinter ist schnell erzählt: Frank hatte für seinen Workshop Moderationsstifte vergessen. Axel sieht diese Not, legt Frank seine Stifte ohne Kommentar auf den Tisch und sagt: "Viel Erfolg Fremder!" Mit dieser Begegnung wurde der Weg für eine starke Kooperation geebnet.

Jetzt, zwei Jahre später zahlt sich dieser Erstkontakt beim Hamburger Sportkongress aus. Die Corona-Pandemie und die damit verbundenen Reisebeschränkungen waren ein tiefer Einschnitt in die Tätigkeit von Personen, die im Bereich Coaching und Beratung in der Wirtschaft tätig sind. Eine so intensive Tätigkeit mit den Kunden ist oftmals von Emotionen, Nähe und persönlicher Nähe geprägt. Diese Empfindungen werden eher weniger mit digitalen Veranstaltungen in Verbindung gebracht.

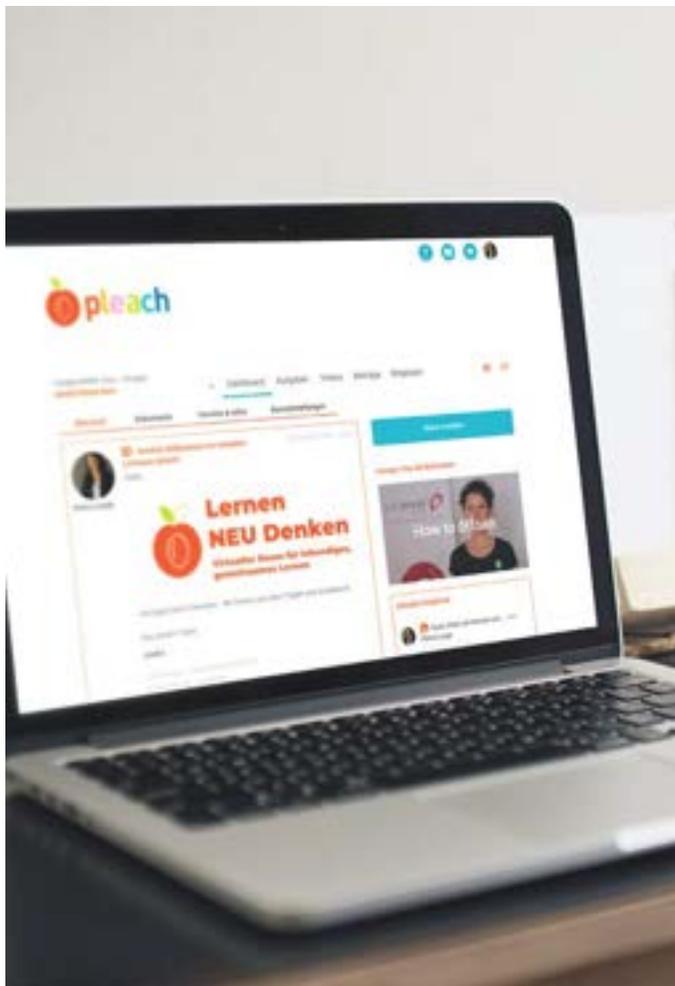
Axel, der als E-Mail Signatur "von meinem Atari gesendet" eingestellt hat, möchte sich mit dieser Situation nicht einfach abfinden. Zunächst setzte er gemeinsam mit Petra Lange, einer guten Bekannten, alle Hebel in Bewegung, um sofort mit Social Video

Learning durchzustarten. Die Auswirkungen der Pandemie die Arbeit bestimmen lassen? - Nicht in diesem starken Team.



Schnell wurde ein Kurs in der edubreak® Academy besucht. Dieser war eine Mischung aus dem Einstiegskurs für Referierende und dem Fortbildungskurs "Als e-ReferentIn begeistern und motivieren" von Annette Luickhardt. Keine zwei Wochen später setzten Axel und Petra ihren ersten eigenen Kurs in edubreak® auf, um weiteren Mitstreiterinnen und Mitstreitern Lust auf Social Video Learning zu machen. Mit dabei war auch Gundula Krawczyk-Wöhl, die seit diesem Kurs Teil des Teams ist.

Überzeugt von der Idee, Social Video in der Unternehmenswelt als Premium-Methode zu positionieren, scheut das Trio nicht vor großen Investitionen zurück. Gemeinsam werden Kosten zur Beratung, zu einer Verbesserung der User Experience und des Campus-



Designs getragen und wichtige Entwicklungen in Auftrag gegeben. Daraus entsteht die moderne und auf den Wirtschaftskontext ausgerichtete Plattform "Pleach".

Mittlerweile konnten 38 Personen mithilfe des Pleach Campus attraktive Trainings für Führungskräfte besuchen. So wie im bereits bekannten Bereich des Sports und der Hochschule ist auch im Unternehmen die erste große Hürde für die Lernenden im Campus die Erstellung eines eigenen Videos. Wo im Sport noch laienhafte Videos mit Bolzplatzcharme große Wirkung zeigen, erfordert die hochgradig professionalisierte Unternehmenswelt eine größere Qualität in der Videoerstellung.

Der erste Schritt ist gemacht - doch was ist in der Zukunft zu erwarten? Nachdem wir **edubreak®** für den Einsatz in der Unternehmenswelt fit gemacht haben, werden Gundula, Petra und Axel weitere Multiplikatoren ausbilden, die sich in einer starken Pleach-Community regelmäßig austauschen und gemeinsam neue, innovative Trainingskonzepte entwerfen. Wir freuen uns auf das Jahr 2021 mit einem innovativen neuen Produkt: dem Pleach Campus. ■

Weitere Infos zum
Projekt Pleach ▶



Ene mene miste, es rappelt in der Moodle-Kiste

Wir haben unsere Produktpalette um ein weiteres Element zur Nutzung der Methode Social Video Learning erweitert. Seit Sommer diesen Jahres gibt es das Moodle-Plugin Interactive Video Suite (IVS). Mit dem Plugin wird Social Video Learning auch für Moodle-Nutzende möglich. Intensiv haben wir daran gearbeitet, das Plugin fertigzustellen, um es schließlich an unterschiedliche Bildungseinrichtungen zu bringen.

Interactive Video Suite

Das Timing hätte besser nicht sein können. Mit dem Ausbruch der Pandemie wurde die Bildung an Hochschulen in kürzester Zeit in den virtuellen Raum verlagert. Seitdem gestaltet sich der Alltag vieler Studierenden wie folgt: Sie verbringen viel Zeit des Lernens alleine zuhause vor dem PC, klicken sich durch nicht enden wollende Vorlesungsskripte, bearbeiten Aufgaben oder schauen sich im Idealfall live Vorlesungen via Zoom, Teams oder anderen Konferenzsystemen an. In den meisten Fällen handelt es sich jedoch um

eine einseitige Art der Kommunikation zwischen Lernenden und Lehrenden, zwischen „Sender“ und „Empfänger“.

Für uns stellte sich da die Frage: *Wo bleibt die Interaktion in der Lehre?*

Ist doch der gemeinsame Austausch, die Diskussion mit den Kommilitoninnen und Kommilitonen und das Besprechen kontroverser Fragestellungen eine bedeutende Stärke der Präsenzlehre. Auch die situationsbezogene Fragestellung und Beantwortung gestaltet sich im digitalen Raum häufig schwierig.

Die Interactive Video Suite trägt einen ganz entscheidenden Teil dazu bei, dass die soziale Interaktion auch in einer Online-Lernumgebung ermöglicht wird.

Während unsere bisherigen Softwarelösungen für sich funktionieren und kein anderes LMS brauchen, haben wir mit der IVS den ersten Schritt für eine Integration unseres Videoplayers einschließlich Videokomentierung und interaktiven Video-Assessment in Fremdsysteme geschafft.

Ein bedeutender und wichtiger Partner im Entwicklungsprozess ist die Eidgenössische Technische Hochschule (ETH) in Zürich. Sie setzt

te das neue Plugin als erste Institution in der Lehre ein und half uns dabei, die Interactive Video Suite durch Entwicklungsbeteiligungen auf die Bedürfnisse und Anforderungen von Hochschulen anzupassen. Ergebnisse dieser Zusammenarbeit sind unter anderem die barrierefreien Anpassungen der Benutzeroberfläche.



Das Herzstück in der didaktischen Ausgestaltung von Lehr-Lern-Szenarien ist der sogenannte User-Generated Content. Die Videos als Lernprodukte der Teilnehmenden an den Bildungsveranstaltungen werden selbst zum Kursgegenstand und können mit Social Video Learning vielseitig und interaktiv für den Lernprozess genutzt werden. OpenCast ist eine weit verbreitete und bewährte Lösung für die Aufzeichnungen von Videos bis zum Videomanagement. Diese Lösung kommt unter anderem bei der ETH Zürich zum Einsatz. Neben dem direkten Upload auf die Moodle-Umgebung kann das IVS-Plugin auch Videos von OpenCast nutzen und somit insbesondere bei der Videokomentierung von Vorlesungsaufzeichnungen einen echten Mehrwert schaffen.

Parallel zur Entwicklung des Plugins haben wir eine Website aufgebaut, die Interessenten über die Funktionen, verschiedenen Anwendungsszenarien und den Ablauf der Installation der IVS informiert. Darüber hinaus können sie direkt auf der Website die für ihre Bedürfnisse passende Buchungsoption kaufen und direkt ins Social Video Learning auf Moodle einsteigen. ■

Mehr Informationen zur
Interactive Video Suite



04

Aus der
Ghostthinker-
Welt

Neue Ghostthinker - Neue Aufgaben

Krass - wie viele seid ihr denn inzwischen?! Das haben wir Ghostthinker im letzten Jahr häufiger gehört. Und in der Tat es stimmt: 2020 durften wir einige neue Ghostthinker willkommen heißen, die unser Team super ergänzen.

Während wir uns im vergangenen Jahr vor allem auf den Ausbau der Entwicklungsabteilung und die Erweiterung des Personals für unsere edubreak® Academy konzentriert haben, standen in diesem Jahr neben der Entwicklung auch die Kundenbetreuung und der Bereich Online-Kommunikation im Fokus.

Einer unserer Kernwerte und Ansprüche an unsere Arbeit ist eine sehr kundennahe und -spezifische Betreuung. Diesem Credo folgen wir sowohl in der Kundenbetreuung als auch in der Art zu entwickeln. Eine so enge Orientierung am Kundenbedürfnis fordert ein hohes Maß an Flexibilität, was die Planung und Ausführung in der Entwicklung betrifft. Daneben sind es die vielseitigen didaktischen, organisatorischen und auch kommunikationsrelevanten Themen, in denen wir unsere Kunden begleiten, die vor allem auch im Bereich Kundenbetreuung ein sich schnell eindenkendes und vielseitiges Team fordern.

Mit Blick auf diese Rahmenbedingungen wurden zu Beginn des

Jahres zentrale Maßnahmen zur Umgestaltung unseres Teams ergriffen.

UNIFIED SCRUM - EIN ENTWICKLUNGSTEAM MIT GROSSER POWER

Wir entwickeln seit Beginn von Ghostthinker nach der agilen Methode SCRUM. Während in den vergangenen Jahren unsere Mitarbeitenden in der Entwicklung in der Regel nur an einem bestimmten Projekt gearbeitet haben und dadurch Spezialisten auf ihrem Gebiet waren, arbeitet das Team heute an allen Entwicklungsaufgaben gemeinsam mit jeweiligen Schwerpunkten: Das nennt sich Unified Scrum. Dadurch können große Projekte schneller umgesetzt und Lastspitzen besser verteilt werden. Das koordinierende Organ in diesem neuen Team ist unser Scrum Master Bernd Fecht. Er hat 2016 als Werkstudent bei uns begonnen und arbeitet seit 2019 als Vollzeit Entwickler bei uns und hat in diesem Jahr diese sehr wichtige Funktion übernommen. Was das Entwicklungsteam in diesem Jahr alles geleistet hat, ist dem Development Report auf Seite 37 zu entnehmen. Maßgeblich dazu beigetragen haben auch unsere drei neuen Ghostthinker im Entwicklungsteam. Philipp Prommersberger kam inmitten der ersten Corona-Welle im März zu uns. Im Traun-

steiner Büro sind sie daher inzwischen zu viert, worüber wir uns sehr freuen. Philipp begegnet Euch und Ihnen auch im **edubreak®** Support, wenn es um knifflige Fragen geht. Und weil ein Philipp noch nicht genug ist, haben wir uns im Augsburger Büro über den zweiten Philipp, Philipp Herbst, sehr gefreut. Sein Entwicklungsschwerpunkt liegt in unserem Forschungsprojekt SCoRe. Im Juli durften wir dann Michael Mayr bei uns im Team willkommen heißen; auch er ergänzt das Augsburger Büro. Obwohl noch relativ frisch im Team, ist er gleich tatkräftig mit eingestiegen und ist ebenfalls im SCoRe-Projekt anzutreffen. Wir freuen uns darüber hinaus sehr, dass Stephan Ebisch, Product Owner von **edubreak®**, im November 2020 sehr erfolgreich seine Zertifizierung zum Product Owner gemeistert hat.



Philipp P.



Philipp H.



Michael

CUSTOMER SUCCESS - ALLE KUNDENBEDÜRFNISSE IM BLICK

In den vergangenen Jahren haben wir viele der Themen rund um Kommunikation und Kundenbetreuung, wie es in klassischen Unternehmensstrukturen Usus ist, als separate Aufgabenbereiche behandelt. Dies änderte sich zu Beginn des Jahres 2020. Wir haben die Bereiche Marketing, Kommunikation, Vertrieb, Kundenbetreuung und Didaktische Beratung zu einem großen Customer-Success-Team zusammengelegt. Hier vereinen wir nun alle Kompetenzen und Verantwortungen, die wir brauchen, um die Bedürfnisse unserer Kunden und Partner ganzheitlich zu betrachten und entsprechend Hilfestellung zu leisten.

Wie auch im Entwicklungsteam hat jedes Mitglied im Customer-Success-Team seinen bzw. ihren inhaltlichen Schwerpunkt. Dadurch, dass wir in unserer neuen Struktur gezielt ganzheitliche Meetings implementiert haben, können wir einander schnell unterstützen und inhaltlich übergreifende Themen gezielter und umfassender bearbeiten. Mit Svenja Gliem und David Welde konnten wir unser Team im September um zwei starke Persönlichkeiten erweitern. Svenja erweitert unsere Expertise im Bereich Online-Kommunikation. Ein großer Mehrwert sowohl für interne als auch externe Projekte. Svenja ist selbst Trainerin im Laufsport und ehrenamtlich sehr engagiert. Als ehemaliger Leistungssportler ergänzt David das Team schwerpunktmäßig in der Kundenbetreuung. Darüber hinaus hat er den Launch der Interactive Video Suite (IVS) verantwortet

und ist damit erster Ansprechpartner für alle Fragen zum neuen Plugin für Fremdsysteme wie Moodle.

Mit diesen Entwicklungen im Team haben wir die Grundlage für die kommenden Jahre geschaffen. Es erfüllt uns in der Geschäftsleitung mit großem Stolz, dass wir ein so dynamisches und sich kontinuierlich weiterentwickelndes Team haben, welches mit uns die vielen Abenteuer und Herausforderungen meistert. Wir freuen uns auf das kommende Jahr und die tollen Projekte, die wir gemeinsam angehen werden! ■



Svenja



David

ANDERS UND DOCH (FAST) WIE IMMER

Neue Zusammenhänge entdecken - das edubreak® Event 2020

Für die Veranstaltungsbranche war das Jahr 2020 eine riesige Herausforderung, ein Kraftakt und teilweise auch der wirtschaftliche Ruin. Vor allem für jene, die nicht aus ihren langjährig entwickelten und vollständig auf das "vor-Ort-Erlebnis" ausgerichteten Konzepten ausbrechen konnten. Gleichzeitig - das wurde in den vergangenen Monaten immer wieder deutlich - haben die Einschränkungen zur Pandemiebekämpfung bei vielen sehr kreative Prozesse in Gang gesetzt: Die entstandenen Komplexitäten wurden als Chance, ja als Ressource für ein Neu-Denken des oder der Wege hin zum Ziel genutzt. Insbesondere während der ersten Welle erwiesen sich uns die digitalen Möglichkeiten als Spielwiese oder auch Labor, in dem mutig mit neuen Formaten experimentiert werden konnte. Auf diese Weise entstanden digitale Restaurants, Online-Escape-Rooms oder DJ-Streams für die Wohnzimmer der Bundesrepublik.

Auch wir haben uns im Zuge der Vorbereitungen für unser jährliches edubreak® Event die Frage gestellt: "Machen oder ausfallen lassen?". Obschon wir jedes Jahr ein neues Setting geschaffen haben, verfügte das Event über gewisse Grundstrukturen, an denen bislang nicht gerüttelt wurde. Angesteckt vom mutigen Erfinder-

und Lerngeist vieler Anderer, entstand das Konzept für unser diesjähriges Online-Event zum Thema "Der ganze Mensch in der Digitalwelt". Inspiriert wurde das Thema des Tages vor allem durch die Gespräche, die wir mit unseren Kundinnen und Kunden in den letzten Monaten geführt hatten. Die plötzliche Umstellung auf Homeoffice und der verstärkte Einsatz digitaler Lösungen im Arbeits- und Privatleben war auf unterschiedliche Art sowohl positiv als auch negativ spürbar geworden.

Das führte uns, wie auch viele andere, automatisch zu der Frage: Wie geht es weiter? Welche Kompetenzen braucht der Mensch in



der Zukunft, um die Welt und ihre Zusammenhänge zu verstehen und damit umzugehen? Wie kann er diese Kompetenzen erlernen? Und warum ist es wichtig, sich selbst und seine körperlichen und mentalen Bedürfnisse dafür sehr gut zu kennen? Dies sind nur einige der Gedanken, mit denen wir uns an unserem Event-Tag gemeinsam mit Expertinnen und Experten beschäftigen wollten.

Wichtig war uns, den Tag so zu gestalten, dass unsere edubreak® Event-Säulen Inspiration, Information und Interaktion auch in einem reinen Online-Format lebendig werden. Wichtig für ein gemeinsames Erleben ist auch der gemeinsame Raum, der in der Regel passend zum Thema gestaltet wird. Da das in diesem Jahr entfallen musste, beschlossen wir, die "Location" kurzerhand in Form eines kleinen Päckchen zu allen Teilnehmenden nach Hause zu schicken. Passend zu jedem Programmpunkt fand sich in diesem Päckchen etwas, das alle Teilnehmenden inhaltlich und sozial miteinander verband.

Den oben aufgeführten Fragestellungen näherten wir uns aus den folgenden sechs Perspektiven: Lernen, Atmen, Stimme, Bewegung, Schlaf und Humor. Alles Bedürfnisse bzw. Besonderheiten des Menschen, auf die die intensivierete Nutzung digitaler Medien einen nicht unerheblichen Einfluss hat. Die hohe Zahl der Anmeldungen zum diesjährigen Event verdeutlichte uns einmal mehr, dass diese Fragen bewegen.



Professor Dr. Ehlers gab uns zu Beginn des Tages einen Einblick in sein Verständnis zukünftiger Lehrpraxis. Hier wurde schnell deutlich, dass sich diese fundamental von den aktuell gängigen Modellen unterscheidet. Es geht um das Erlernen und Verstehen von Kontextkompetenzen. Kern seines Ansatzes ist die Ausbildung von Menschen, die auch in unsicheren Situationen in der Lage sind, richtige Entscheidungen zu treffen. Nicht, weil sie spezifisch dazu ausgebildet wurden, mit dieser einen Situation umzugehen, sondern weil sie im Umgang mit Unsicherheiten geübt sind. Er sieht Bildungseinrichtungen als Experimentierräume, in denen alles erlaubt und möglich ist. Eigenverantwortung gehört genauso zum Skill-Set eines mündigen Lernenden der Zukunft wie auch Reflexions- oder Kollaborationsfähigkeit. Sein Plädoyer: Wir brauchen künftig mehr Improvisationsfähigkeiten!

Im Anschluss an diesen zum Nachdenken anregenden Input widmeten wir uns dem Thema "Atem". Sandrine Bellwald, Yoga-Lehrerin aus Bern, erinnerte uns daran, dass es nicht darum geht, wer den längsten Atem hat, sondern den regelmäßigsten. Insbesondere in Zeiten, in denen wir uns viel am Computer aufhalten, vergessen wir, wie wichtig dieser regelmäßige Atem für unsere allgemeine Performance ist. So kam es, dass 64 Personen gemeinsam um 11:00 Uhr morgens Atemübungen praktizierten und wertvolle Tipps zur Aufrechterhaltung der Konzentration erhielten.



Gut vorbereitet durch diese Aktivierung widmeten wir uns als nächstes dem Thema "Stimme". Was können wir tun, wenn wir von

einem Online-Meeting zum nächsten eilen? Wie beachten wir die Bedürfnisse unserer Stimme besser? Diese Fragen beantwortete uns die Logopädin Gabriela Helmschrott und lieferte praktische Übungen zum Stimm-Warm-Up. Die Stimme ist unsere ganz persönliche Visitenkarte, vor allem in der digitalen Welt. Das wurde uns hier noch einmal deutlich vor Augen und Ohren geführt.

Das Mittagessen wurde uns durch die Augsburgische Firma "Little Lunch" in Form von Suppen im Glas gesponsert, die sich ebenfalls in dem Päckchen befanden. Gestärkt ging es in die Nachmittagsrunde. Eröffnet wurde diese durch Christian Steinberg, Basketballtrainer und langjähriger edubreak® Nutzer. In dem vollen Bewusstsein, dass die meisten unserer Teilnehmenden aus dem Sport kommen und mit Übungen vertraut sind, die Rücken- und Nackenschmerzen vorbeugen oder lindern, haben wir Christian eingeladen, ein paar dieser Übungen gemeinsam mit uns zu machen. Was war die Idee dahinter? Klar, es ging um ein gemeinsames körperliches Erlebnis, welches wir klassischerweise nur aus der Präsenz kennen. Die positive Kraft, die aus einer solchen Online-Sportsession entsteht, empfanden wir und viele unserer Teilnehmenden als sehr beeindruckend.

Auch unser Schlaf wird auf unterschiedliche Art und Weise durch die Nutzung digitaler Medien beeinflusst. Dies wurde im Interview mit der Schlafforscherin Dr. Christine Blume deutlich. Sie hat die Wirkung des ersten Lockdowns inkl. verstärkter Homeoffice-

Aktivitäten in einer Studie untersucht und die Ergebnisse bereits veröffentlicht. Zum einen, so wurde deutlich, profitieren Probanden, die im Homeoffice arbeiten, von einem besseren Schlaf, da sie weniger Stress durch Arbeitswege oder den Aufenthalt im Büro ausgesetzt sind. Die freie Zeiteinteilung wirkt sich sozusagen auf einen entspannteren Schlaf aus. Gleichzeitig kann die Auflösung der räumlichen Grenzen von Arbeit und Freizeit langfristig zu einer geringeren Schlafqualität führen. Ein Paradox also, dessen zukünftige Entwicklung auf jeden Fall spannend bleibt.

Fast am Ende des Tages angekommen, wartete noch der "Humor" auf uns. Gemeinsam mit Karin Krug, Mitgründerin des Improvisationstheaters Fast Food aus München, gewannen wir einen Eindruck, welchen Benefit die Entstehung von Humor und Lockerheit im virtuellen Raum hat. Humor hilft uns dabei, auch online eine Beziehung zum Gegenüber aufzubauen und Brücken zu schlagen. Improvisationsmethoden, die den Umgang mit unerwarteten Situationen erleichtern, können uns auch bei unserer digitalen Arbeit helfen. Sei es, wenn es um die Technik selbst geht oder wenn es zu einer herausfordernden Kommunikationssituation kommt. Damit schließt sich auch der Kreis zu dem anfänglichen Input von Dr. Ehlers: Die Fähigkeit zur Improvisation in unvorhergesehenen Situationen gehört zu einer der Kernkompetenzen der Zukunft.

Damit, denn das ist auch ein gutes Schlusswort für diesen Text, möchten wir uns bei allen Teilnehmenden ganz herzlich für das



rege Mitmachen und das überwiegend positive, durchweg konstruktive Feedback bedanken. Wohlwissend, dass nicht alles reibungslos funktionieren oder allen zusagen kann, sind es diese wertschätzenden, ehrlichen Rückmeldungen zu unseren Gedanken, den begleitenden Aktivitäten und den Referierenden, die uns jedes Jahr aufs Neue Mut und Lust machen, neue Sachen im Rahmen des edubreak® Events auszuprobieren. ■

Im Gespräch mit einem Schweizer Kollegen

Wie das so läuft im Leben: Eher zufällig sind wir mit dem Schweizer Hochschulinstitut für Berufsbildung in Kontakt gekommen. Im sympathischen Erstgespräch ging es um Bildungsinnovationen im Bereich der Berufsbildung. Und man merkt schnell: Es gibt Parallelen zwischen der TrainerInnenbildung im Sport und dem Feld der Berufsbildung, d.h. der Ausbildung von AusbilderInnen, in der Vernetzung von Ausbildungsstätten im Bundesgebiet, in der Frage der Kompetenzorientierung sowie Neugestaltung von Prüfungen und vieles mehr. Und weil die Parallelen so augenfällig sind, wurden wir für ein Gespräch "über den Gartenzaun" eingeladen. Was dabei herausgekommen ist, könnt ihr hier verfolgen ... ■



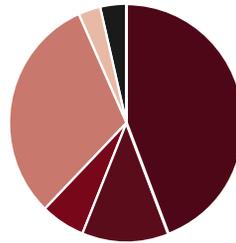
Hörtipp





Ghostthinker Development Report 2020

Prozentuale Aufteilung der gesamten Entwicklungszeit



● edubreak®	41 %	● SCoRe	29 %
● Wissensnetz	11 %	● STEM	3 %
● DMSB App	6 %	● IVS	9 %

Zahlen aus der Entwicklung

edubreak®

20 Sprints
311 User Stories
695 User Story Points

Wissensnetz

4 Sprints
72 User Stories
188 User Story Points

DMSB App

3 Sprints
38 User Stories
95 User Story Points

SCoRe

10 Sprints
138 User Stories
493 User Story Points

STEM

2 Sprints
15 User Stories
58 User Story Points

IVS

3 Sprints
51 User Stories
150 User Story Points

Zahlen aus dem edubreak® Support

(Stichtag 30.11.2020)



2170 Support-Anfragen
von **780** Nutzenden



1st-Level-Support
Ø **5,54 Minuten**
Gesamt **302,6 Stunden**



3rd-Level-Support
Ø **28,22 Minuten**
Gesamt **173,6 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 2020 bis Ende November 2020. 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

1st-Level edubreak®



CHRISTIAN

1st-Level edubreak®



BERNHARD

3rd-Level edubreak®



PHILIPP

3rd-Level edubreak®



PHILIPP

3rd-Level edubreak® & SCoRe



MICHAEL

3rd-Level edubreak® & SCoRe



STEFAN

4th-Level edubreak®



JOHANNES

4th-Level edubreak® & Wissensnetz



LINA

Wissensnetz



SERGEJ

Wissensnetz

05

Ausblick

Die Stiftung Haus der kleinen Forscher integriert Social Video Learning in ihre digitale Infrastruktur

Bereits im Jahr 2018 begann die Zusammenarbeit der Stiftung Haus der kleinen Forscher mit den Ghostthinkern. Die gemeinnützige Stiftung engagiert sich bundesweit für gute frühe Bildung in den Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT), mit dem Ziel, Mädchen und Jungen stark für die Zukunft zu machen und zu nachhaltigem Handeln zu befähigen.

Bei der ersten Zusammenarbeit 2018 wurden mit der Unterstützung von Dr. Frank Vohle zwei verschiedene Lehrgangsinhalte erfolgreich einer didaktischen Neuausrichtung unterzogen und anschließend konzipiert, durchgeführt und evaluiert. Der Einsatz von Social Video Learning (SVL) hat sich innerhalb der Stiftung als echter Zugewinn für die Erreichung der Lehrziele herausgestellt. So wurde auch die Zusammenarbeit nach diesem Pilotprojekt vertieft.



Im Jahr 2019 arbeitete die Stiftung intern an der Einführung einer komplett neuen digitalen Infrastruktur für das ganze Haus. Im Kontext Bildung sollte **edubreak**® und Social Video Learning dann zum passenden Zeitpunkt mit ins Spiel kommen. In Zusammenarbeit mit einem finnischen Anbieter einer Learning Experience Plattform wurde zuerst eine Mitarbeiter-Software eingeführt. Die Plattform namens "Valamis" soll nun in einem weiteren Schritt durch die Anbindung von **edubreak**® auch für den Bereich der formalen Bildung und somit für die Einbindung von Social Video Learning fit gemacht werden.

Wir starteten im August die strategischen Gespräche zur inhaltlichen Ausrichtung sowie zur Sichtung der Lernszenarien und besprachen im Anschluss die mögliche Umsetzung der Ziele. Nach erfolgreicher Absprache mit dem Haus der kleinen Forscher gingen wir bereits im September in die technischen Absprachen in Kooperation mit der Entwicklungsabteilung von Valamis. Im Anschluss daran startete im November, nach einem sehr produktiven Austausch aller Beteiligten, die Programmierung der nötigen Schnittstelle, um die beiden Systeme Hand in Hand miteinander kommunizieren zu lassen.

Um im Rahmen innovativer Bildungsformate neue Wege gehen zu können, setzen wir Ghostthinker, in diesem wie auch in anderen Projekten, gerne auf ein kooperatives Mindset. Wir sind gespannt, wie wir im Jahr 2021 an dieser Stelle gemeinsa-

me weitere Details und Feinheiten herausarbeiten und ergänzen können. ■

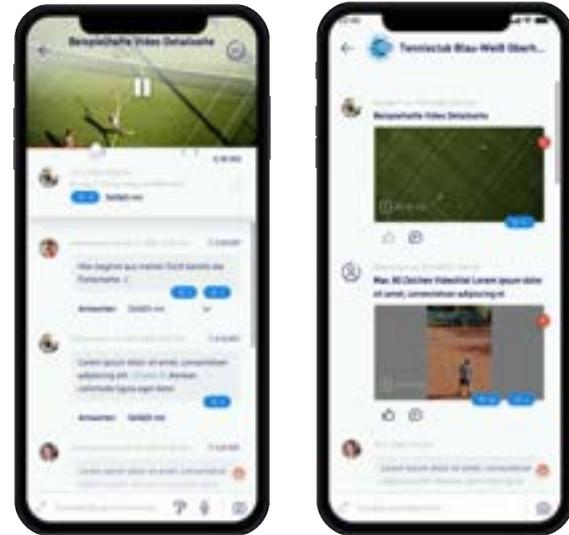
EINMAL "SOCIAL VIDEO LEARNING" ZUM MITNEHMEN, BITTE!

Der edubreak®player findet den Weg in den Trainingsalltag

Trainerinnen und Trainer besser zu machen, in dem was sie täglich tun, ist unser Hauptantrieb rund um den Einsatz des edubreak®SPORTCAMPUS. Durch die Erarbeitung kompetenzorientierter Lehrformate, die Aufstellung sozialer Lernprozesse und die Verankerung tiefgründiger Reflexionsprozesse unterstützen wir lernende Organisationen dabei, die Traineraus- und -weiterbildung innovativer und nachhaltiger zu gestalten.

Mehrfach haben wir uns inzwischen die Fragen gestellt:
Wie können diese gut ausgebildeten Trainerinnen und Trainer auch in ihrem Engagement im Sport von diesen digitalen Möglichkeiten profitieren? Und wie ermöglichen sie auch ihren Athletinnen und Athleten diesen sozialen Lernprozess und diese wertvolle Reflexionsarbeit zur Steigerung der eigenen Leistungen?

2021 wagen wir den Switch. Wir geben Trainerinnen und Trainern den edubreak®player mit nach Hause. Oder besser noch, wir geben ihnen den player und somit Social Video Methoden mit in die Turnhallen, auf die Sportplätze, ins Wasser, auf die Berge und überall



Screendummies aus dem ersten Prototypen

dahin, wo Talente zu erfolgreichen Sportlern gemacht werden. Die Trainerinnen und Trainer sehen Social Video Learning dann nicht mehr als Lernende, sondern tauchen mit dem Einsatz der App im

Verein, in ihre Paraderolle als Lehrende oder Lehrender, also als Coach ein.

Videoanalyse und Reflexionsarbeit wird durch die Möglichkeiten der neuen App in den kommunikativen, asynchronen Alltag einer Trainingsgruppe einfacher integrierbar. So leicht und benutzerfreundlich wie in einer WhatsApp-Gruppe.

Gemeinsam mit Studio GOOD, einer multidisziplinäre Designagentur mit Sitz in Berlin, arbeiten wir seit September 2020 an der Umsetzung eines ansprechenden User Interfaces und identifizieren die besten Wege für eine User Experience mit Wohlfühlfaktor. Wir erhoffen uns aus dieser Zusammenarbeit einen kräftigen Schub in Richtung intuitive Bedienung und Freude in der Anwendung.

Wie nicht anders zu erwarten, schaut unser Visionär und Didaktik-Virtuose Dr. Frank Vohle für dieses Angebot auch schon links und rechts nach weiteren passenden Anwendungsszenarien. Wir sind gespannt, wie sich der jüngste Zuwachs im Ghostthinker-Produktportfolio im kommenden Jahr entwickelt und welche bisher noch unbekanntes Zielgruppen davon ebenfalls profitieren können.

Wir planen mit ersten Testläufen ab Juli 2021 und möchten gemeinsam mit unseren **edubreak**® Power Usern das zweite Halbjahr für die zielgruppenspezifische Ausdifferenzierung der App nutzen. ■

Mit edubreak® zu gutem Schulunterricht

Kein Ort der Welt wird stärker mit Präsenzlehre in Verbindung gebracht als die Schule. Zwischen 8 und 13 Jahre verbringen Schülerinnen und Schüler täglich damit, gemeinsam mit circa 25 anderen Personen im Austausch zu lernen. Nicht nur der Unterricht für die Heranwachsenden findet zumeist in Präsenz statt, sondern auch die Aus- und Fortbildung der Lehrkräfte.

Auf diesem Gebiet gehen nun die Zentren für schulpraktische LehrerInnenbildung in Köln und Krefeld neue Wege. Die Vordenker Ingo Schaub (Köln) und Michael Vagedes (Krefeld) leiten ein Pilotprojekt zur Personalentwicklung mit edubreak® an den beiden Standorten. In der ersten Projektphase von Februar bis Juni 2020 arbeiteten die AusbilderInnen in den jeweiligen Zentren an der eigenen Professionalisierung. So konnten Beratungs- und Coachinggespräche aufgezeichnet und gewinnbringend analysiert werden.

Die Fachleiter an den Standorten kamen nach der ersten Phase der Videoarbeit zu dem Ergebnis, dass die Nutzung von edubreak® "uneingeschränkt lernförderlich" ist. Auf der Gegenseite steht allerdings auch der vergleichsweise hohe Aufwand bei der Konzeption sinnvoller Aufgabenstellungen.

Im Januar 2021 startet die zweite Phase des Projektes. Zum ersten Mal wird der Schulunterricht Gegenstand der Videoanalyse mit dem edubreak®player. Parallel werden in acht Gruppen verschiedene Szenarien der Videoarbeit im schulischen Kontext erprobt.



Durch die Corona-Pandemie wurden Gruppenhospitationen, bei denen mehrere LehramtsanwärterInnen den Unterricht von erfahrenen LehrerInnen besuchen, zum gesundheitlichen Risiko. Schnell kommen fünf bis zehn zusätzliche Personen im Klassenzimmer zusammen. Die Hospitanten greifen dabei nicht aktiv ins Unterrichtsgeschehen ein. Gerade aus diesem Grund eignet sich die

Gruppenhospitation über den **edubreak**[®]CAMPUS besonders. Besonderen Pioniergeist zeigt eine Gruppe von LehramtsanwärterInnen aus dem Bereich Bautechnik. In dieser Gruppe analysieren die Teilnehmenden den Unterricht mit einer 360° Kamera. Im Gegensatz zu der Frage der Kameraführung im zweidimensionalen Raum stellt sich nun die Frage nach der Position der Kamera

Seit 2016 sind wir in verschiedenen Forschungsprojekten zum Thema 360° Videos und Lernen aktiv. Dabei waren bisher die Sportarten Segeln, Fußball und Motorsport der Untersuchungsgegenstand. Besonders ist an der Arbeit mit 360° Videos die Möglichkeit, dass jeder Beobachter im Video unterschiedliche Ausschnitte der Aufnahme sieht. Die Folgen für das Social Video Learning werden auch in der Zukunft weiter untersucht werden, wie beispielsweise im SCoRe-Projekt (scoreforschung.com).

und wie die Bilder anschließend mit Social Video Learning ausgewertet werden können. Hierzu gab es in der Vergangenheit bereits experimentelle Ansätze bei den Ghostthinkern, dabei hat sich jedoch kein Projekt mit der Schule als Gegenstand auseinandergesetzt.

Diese Art der Unterrichtsbeobachtung eignet sich hervorragend für die Arbeit mit Social Video Learning. Erfahrene LehrerInnen können ein Video ihres Unterrichts aufnehmen und im **edubreak**[®]CAMPUS zur Verfügung stellen. Über Videokommentare können interessante

Stellen identifiziert werden, die im Seminar von den FachleiterInnen aufgegriffen werden.

Bis Ende Februar 2021 wird die Videoarbeit an den Zentren für schulpraktische LehrerInnenbildung pilotiert. Anschließend gilt es, die Ergebnisse zu evaluieren und zu entscheiden, wie eine flächendeckende Umsetzung von Social Video Learning in der Ausbildung von Lehrerinnen und Lehrern zukünftig aussehen kann. ■

Leseprobe - edubreak®SPORTCAMPUS Blog

Neue Beiträge findest du regelmäßig auf edubreak-sportcampus.de/blog. Hier zwei kleine Ausschnitte:

Feedback mit edubreak®: Damit räumliche Distanz nicht zum Problem wird - von René Siegel (17.02.20)

Im Alltag sind wir öfter Feedbacksituationen ausgesetzt, als wir auf den ersten Blick feststellen würden. Zuerst denken wir vielleicht an formalisierte Mitarbeitergespräche im Beruf. Unsere Vorgesetzten laden uns zum jährlichen Gespräch und sprechen über die Erreichung von vorher vereinbarten Zielen. Dieses sehr formalisierte, von den Vorgesetzten gesteuerte Gespräch ist jedoch nur eine Option, wie man Feedback geben kann.

Im Mitarbeitergespräch stehen in vielen Unternehmen zusätzlich auch die jährlichen Bonuszahlung auf dem Plan. So wird zusätzlich zu der Rückmeldung auch ein monetärer Anreiz zur Leistungsverbesserung gegeben. Ein Großteil der Kurse im edubreak®SPORTCAMPUS findet ohne eine Abschlussprüfung mit einer numerischen Leistungsbewertung statt. Aus diesem Grund nimmt ein qualitatives Feedback hier einen besonders hohen Stellenwert ein.

WO SIND WIR MIT FEEDBACK KONFRONTIERT?

In Hobby und Beruf sind wir oftmals mit Feedback, formell oder informell, konfrontiert. So sind es die Trainerinnen oder Chorleiter, die regelmäßig Rückmeldung zu Lernprozessen und Lernergebnissen geben. Diese Rückmeldung hilft den Menschen dabei, ihre Leistungen zu verbessern und schließlich bessere Ergebnisse zu erzielen.

Feedback muss nicht rein verbal übermittelt werden. So spielen Mimik, Gestik und Artikulation eine wichtige Rolle in der Kommunikation. Oft wird man unbewusst zum Feedbackgeber. Auch eine ausbleibende Reaktion des Empfängers kann als Feedback gedeutet werden. Stellt euch vor, ihr erzählt in einer Gruppe den besten Witz, den ihr kennt, und keiner der Anwesenden lacht. Wahrscheinlich werdet ihr daraufhin entweder einen anderen Witz erzählen oder an eurer Fähigkeit des Witze-Erzählens arbeiten.

Alein an diesem Beispiel wird sichtbar, dass wir im Alltag öfter als erwartet mit Feedback konfrontiert sind. Jede Feedbacksituation bietet eine Chance zur Verhaltensänderung. Damit diese einsetzen kann, sind verschiedene Faktoren bestimmend.

FÜNF KLEINE SCHRITTE ZU BESSEREM FEEDBACK

1. Auf eine persönliche Ebene kommen

Um unseren ersten Schritt zu erläutern kommen wir auf das Beispiel mit dem Witz zurück. Stellt euch nun vor, ihr erzählt euren Witz vor einer Gruppe, die ihr gar nicht so gerne mögt. Werdet ihr das Feedback aufnehmen? [...]

Weiterlesen und die
restlichen Schritte erkunden ▶



Blended-Learning-Kurse: „Not To Do’s“ - von René Siegel (08.10.20)

Kriterien für gute Blended-Learning-Kurse darzustellen ist gar nicht einfach. Um die wichtigsten Komponenten einer gelungenen Kursgestaltung zu charakterisieren, nutzen wir in diesem Blogbeitrag die sogenannte Kopfstandmethode.

Diese Methode ist unter anderem Teil des Kurses „Interaktive Methoden für Online-Seminare & Meetings“ in der edubreak® Academy. Zunächst einmal beschreiben wir, was in den Blen-

ded-Learning-Kursen im edubreak®SPORTCAMPUS auf keinen Fall gemacht werden sollte, damit ihr daraus Qualitätskriterien für euren eigenen Kurs entwickeln könnt.



ANKOMMEN, KENNENLERNEN, DURCHSTARTEN

Der erste wichtige Schritt ist die Einladung in den Kurs. Auf keinen Fall solltet ihr euch darauf verlassen, dass die Teilnehmenden die richtige E-Mail-Adresse angegeben haben. Fehler sind menschlich und können immer passieren. Selbst wenn ein Kursmitglied die richtige Adresse angibt, kann es vorkommen, dass ihn die Einladung über den edubreak®SPORTCAMPUS nicht erreicht, [...]

Weiterlesen und mehr
erfahren ▶



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.**