

Ein
Rück
Aus

JAHRES

BLICK

2 0 2 2

Impressum:

Ghostthinker GmbH
Hunoldsberg 5
86150 Augsburg

www.ghostthinker.de
info@ghostthinker.de

Inhalt

GhostThoughts	1
Erfolgsgeschichten	2
Interactive Video Suite im Moodle Directory	3
Kompetenzorientierung meets Digitalisierung	4
Wissensnetz goes Open Source	6
Forschung & Entwicklung: Lernräume der Zukunft	8
Der Social Video Hub kommt!	9
Zwei Forschungsprojekte finden ihren Abschluss	11
Erstlingstaten	14
Mit dem edubreak®-Powerpaket das Lernen und Arbeiten der Zukunft gestalten	15
Was lange währt,	18
Die Facetten von Blended Training in der Praxis	20
Aus der Ghostthinker-Welt	22
Endlich wieder GhostCamp	23
Vom Suchen und Finden von Achtsamkeit zwischen Mutterrolle, Karriere und der hohen Kunst des Nichtstuns	25
Zuwachs in der Ghostthinker Family	28
OKR und Social Video	32
Unser Ghostthinker Cafeteria-Modell	35
Ausblick	41
Unsere Beratungsangebote für dich	42
Social Video-Systemberatung, echt jetzt?	45
Leseprobe – edubreak®SPORTCAMPUS Blog	46

GhostThoughts

Vielleicht geht es euch und Ihnen beim Blick auf den Kalender ähnlich: Wir sind total erstaunt, wie schnell das Jahr verfliegen ist. Wo ist die Zeit nur hin? Nachdem die letzten beiden Jahre coronabedingt etwas ruhiger waren, scheint sich die Welt nun wieder schneller zu drehen. Da kann einem schon mal schwindelig werden. Damit uns das nicht passiert, haben wir (Johannes und Rebecca) uns mal ganz entspannt zusammengesetzt.

Zum Video ▶



01

Erfolgs-
geschichten

Interactive Video Suite im Moodle Directory

Zu unserem Moodle Plug-In “Interactive Video Suite” (IVS) gibt es auch dieses Jahr wieder spannende Neuigkeiten zu berichten. Nach Abschluss eines langen Einreichungsprozesses hat die IVS es im Frühling diesen Jahres endlich in das Moodle Directory geschafft!



Als offiziell gelistetes Moodle-Plug-In erreicht die IVS nochmal eine größere Reichweite an Nutzer:innen. Gleichzeitig haben wir eine Freemium Version zur Verfügung gestellt, damit Interessierte nun ganz einfach und unverbindlich das Plug-in auf ihrer Moodle Instanz ausprobieren können. Durch diese beiden Schritte ist

es für Nutzer:innen noch einfacher geworden, Social Video Learning in der eigenen Moodle Umgebung zu erfahren.

Auch im Plugin selbst hat sich durch Impulse der ETH Zürich und anderer Kunden viel getan. Seit Mitte des Jahres können externe Videoquellen, insbesondere Kaltura-Videos, ganz einfach per Link (URL) in die IVS integriert werden. Nutzer:innen können so Videos

aus verschiedenen gängigen Quellen einbinden, wie z. B. aus Youtube oder Vimeo. Somit erweitert sich die Auswahl an Inhalten enorm! Gleichzeitig können die bekannten Features, wie der Video-Editor oder die In-Video-Fragen, bei diesen Videos genutzt werden.

Wir freuen uns sehr, dass wir so große Schritte mit der IVS machen konnten.

Seid gespannt, es erwarten euch vielseitige Weiterentwicklungen im kommenden Jahr! ■

Zum Moodle Directory ►



Kompetenzorientierung meets Digitalisierung

Kann man ein Lernszenario entwickeln, das folgende Merkmale vereint: Projekt- und Kompetenzorientierung, kooperativ,-reflexiv- und soziales Lernen mit synchronen und asynchronen Phasen und das ganze für Multiplikatoren:innen? Geht, mit dem Methodenschwerpunkt Social Video Learning.

Das eLearning Journal hat uns für diese Leistung mit dem eLearning Award 2023 in der Kategorie Social Video Plattform ausgezeichnet und zwar in der Wissenspartnerschaft mit dem DOSB (Bildung sowie Integration) und der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (Kompetenzorientierung) im Rahmen des Smile Projektes.



„Kaum etwas hat die didaktische Lehrarbeit der Trainer- und Übungsleiterbildung aller Fachverbände in den letzten zehn Jahren so herausgefordert wie die Qualitätsentwicklung zur „Digitalisierung“ und zur „Kompetenzorientierung“.“ (Vohle, Sygusch, 2022)

Der Methodenkurs im Smile Projekt ist ein kompakter und effektiver Blended Learning-Kurs, der eine aufwändige Einzelberatung ersetzt und nun auch, unabhängig vom Thema Integration, als Vorlage für den Sport in ganz Deutschland eingesetzt werden kann. Er führt in die Themen „Kompetenzorientierung“ und „Mediendidaktik“ ein und leitet zugleich die praktische Umsetzung an.

UMSETZUNG IN 2022

Über einen Zeitraum von 14 Wochen lernten und arbeiteten die Teilnehmenden in Kleingruppen wöchentlich je 2-4 Stunden. Die zeitliche und räumliche Erweiterung ermöglichte die Teilnahme von örtlich verteilten Ausbilder:innen in Sportverbänden und die Integration von individuellen Lern- und Arbeitsprozessen. Diese Verzahnung förderte, neben der Projektorientierung, den Lerntransfer. Gleichzeitig ermöglichte das Format ein kollaboratives Lernen über die Grenzen der einzelnen Sportverbände hinweg. Zentraler Charakter der Fortbildung war, dass die neuen Inhalte bedarfsorientiert in kleinen Häppchen immer direkt an einer realen zu planenden Aus- oder Fortbildung eingeübt wurden. Begleitet wurde dieser Prozess des Lerntransfers von umfangreichen Selbstreflexions- und Rückmeldeschleifen der Betreuer:innen und Peers.



Das entwickelte Lernangebot ist beispielhafter Wegweiser und Ideengeber für die Entwicklung und Implementierung von weiteren kompetenzorientierten Qualifizierungsmaßnahmen im DOSB und seinen Mitgliedsorganisationen. Das Thema "Kompetenzorientierung und Blended Learning" wird auch zukünftig eine große Rolle in der Bildungsarbeit des DOSB spielen. Es wird z.B. bereits über „Quali-Reihen“ für die Lehrverantwortlichen der Mitgliedsorganisationen nachgedacht, um diese für kompetenzorientiertes Lehren und Lernen zu qualifizieren.

Entstanden aus dieser Kooperation ist u.a. auch der Artikel "Kompetenzorientierung und Digitalisierung im Trainerwesen - Hürdenlauf oder Doppelpass?" von Frank Vohle & Ralf Sygusch.

In dieser interaktiven Broschüre könnt ihr euch noch mehr Details zu dieser Weiterbildung anschauen sowie zu ihrem Outcome - den neu entwickelten Weiterbildungsformaten der einzelnen Verbände. ■

Noch mehr Infos in der interaktiven Broschüre ►



◀ Zum Artikel von Frank und Ralf

EIN NEUER MEILENSTEIN

Wissensnetz goes Open Source

Seit März 2022 steht der Quellcode des Wissensnetzes als Open Source Software auf GitHub zur Verfügung. Mit Unterstützung der Deutschen Stiftung für Engagement und Ehrenamt (DSEE) und dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) konnten wir die Aufbereitung des Quellcodes und begleitende Arbeiten vornehmen. Am Wissensnetz interessierte Organisationen können die flexible Community-Lösung nun selbst auf GitHub abrufen.

Der DOSB hat das Wissensnetz initial seit 2012 im Rahmen des BMBF-geförderten Projektes „Salto“ entwickelt. Ghostthinker war von Anfang an technisch-didaktischer Partner. Seitdem haben wir das Wissensnetz kontinuierlich im Auftrag des DOSB weiterentwickelt und zahlreiche neue Funktionen eingeführt. Das wichtigste Ziel von damals, den Austausch und Transfer von Wissen unter den Bildungsverantwortlichen der Sportverbände zu ermöglichen, gilt noch heute. Die Wissens-Community im DOSB-Wissensnetz umfasst derzeit über 3200 Personen, die sich in knapp 200 Gruppen regelmäßig austauschen. Über 28.000 Beiträge und Kommentare wurden im DOSB-Wissensnetz bisher gepostet und über 50 Mio. Seiten aufgerufen.



Das Wissensnetz wurde von Anfang an mit Hilfe der Open-Source Basis "Drupal" entwickelt. Dabei kam auch früh die Idee auf, dass neben den Bildungs- und Lizenzverantwortlichen auch andere Zielgruppen und Organisationen von den technisch-didaktischen Konzepten profitieren könnten. Mit Unterstützung des DOSB konnten seit 2019 drei Verände ihr eigenes Wissensnetz aufbauen und seit der Open Source Stellung dieses Jahres kamen noch drei weitere Verbände hinzu. Somit nutzen inzwischen sechs Verbände ihr eigenes Wissensnetz mit angepasstem Design, ihren Inhalten und Mitgliedern. So können sie selbst ihre eigene Verbands-Community aufbauen und betreuen, während wir Ghostthinker uns um Betrieb und Wartung ihrer Wissensnetze kümmern.

Im Laufe der Zeit hat sich eine aktive Gemeinschaft mit dem DOSB und allen Community-Manager:innen der verbandseigenen Wissensnetze aufgebaut. In diesem Rahmen finden regelmäßige Meetings statt, um sich gegenseitig beim Thema Community Management zu unterstützen und Ressourcen für technische Weiterentwicklungen zu bündeln.

Unser Dank geht an dieser Stelle besonders an den DOSB, mit dem wir in den letzten Jahren eine tolle Partnerschaft aufbauen konnten und diese auch nach der Open Source Stellung des Codes weiterführen.

Wir freuen uns über diesen Meilenstein für das Wissensnetz und für das Thema "Wissenscommunity für Verbände" und freuen uns,

viele weitere Verbände beim Aufbau ihrer eigenen Community zu unterstützen. ■

Alle Informationen zum WN
übersichtlich in unserem
Factsheet



02

Forschung &
Entwicklung:
Lernräume der
Zukunft

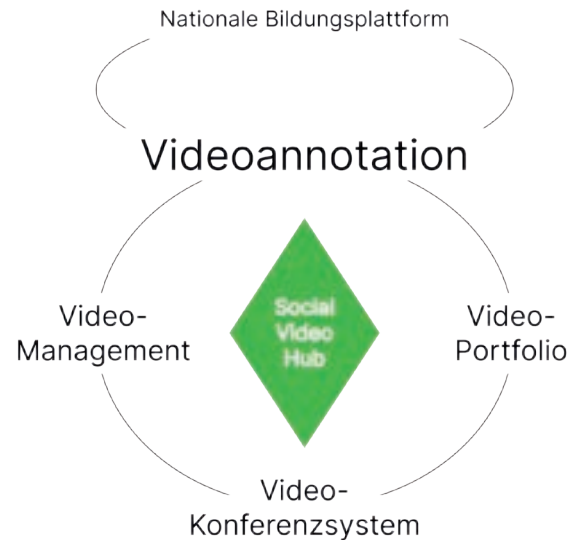
Der Social Video Hub kommt!

Stellt euch vor, jede digitale Anwendung, die wir zur Kommunikation nutzen, könnte auch Social Video? Wäre das nicht unglaublich?! Bald ist das möglich - dank des Social Video Hub.

Der Social Video Hub ist eine adaptive Video-Annotations-Lösung, die sowohl alleine als auch eingebettet in bestehende Lösungen funktionieren wird. Ihr könnt euch das so vorstellen wie unseren Social Video Player als Desktoplösung, bei der ihr, ähnlich wie bei anderen Systemen, bestimmten Personen oder Personengruppen Zugriff auf ein Video geben könnt, damit sie dieses anschauen und kommentieren. Bei der Hub-Idee steht die Anbindung an verschiedene bestehende Systeme im Vordergrund und insbesondere auch die Rolle der Verbindung unterschiedlicher Systeme (Interoperabilität). Damit kann Social Video noch flexibler für die Lern- und Wissensarbeit eingesetzt werden. Wir bei Ghostthinker arbeiten z.B. mit Tools wie Slack oder Confluence. Durch die Integration des Social Video Hub in diese Tools, könnten wir dann auch in Slack oder Confluence Social Video nutzen.

Anders als bei der IVS, kann der Social Video Hub auch unabhängig von anderen Systemen eingesetzt werden. Mit dem eigenen Videomanagementsystem legt der Hub seine Videos sicher bei

uns auf deutschen Servern ab. Das bedeutet Datensicherheit und didaktische Autonomie. Es wird jedoch auch die Möglichkeit geben, Videos aus anderen Quellen, wie z.B. Youtube, im Hub annotierbar zu machen. Ihr seht schon, mit dem Hub wird Social Video ganz anders skalierbar, sowohl was den Zugang angeht, als auch die Einsatz-Szenarien.



Im September 2022 knallten die Korken, als wir die Projekt-Ausschreibung für das Forschungsprojekt SolVing II im Rahmen der Nationalen Bildungsplattform gewannen. Nun können wir mit der Entwicklung des spannenden, neuen Produkts “Social Video Hub” voll durchstarten. Überzeugen konnten wir mit der ersten Konzeptionsphase Ende 2021/ Anfang 2022, in der wir auch erste wichtige Erkenntnisse sammelten, die jetzt in die weitere Entwicklung des umfangreichen Zwei-Jahres-Projekts SolVing II einfließen. In diesen zwei Jahren werden wir nicht nur den Social Video Hub entwickeln, sondern auch ein Video Portfolio als Feature im Hub und in edubreak® an den Start bringen. Ein wichtiger Schritt für unsere Unterstützung von lebenslangem Lernen und organisationsübergreifendem Lernen. Außerdem werden wir uns mit der Frage beschäftigen, wie KI in unseren Produkten eure Arbeit beim Lernen und Betreuen bereichern könnte. Wir freuen uns riesig, zu den circa 40 Pionier-Projekten zählen zu dürfen, die bereits in der Aufbauphase der Nationalen Bildungsplattform mitwirken. Ganz nach dem Motto “Wenn der deutsche Bildungsraum wüsste, was er weiß” werden hier innovative Konzepte an eine Metaplattform angebunden. Mit einem Login kann man dann alles nutzen. Wir erhoffen uns davon, dass wir den Bedarf ganz vieler Branchen nach immer mehr Lernen mit Videos, weiter bedienen dürfen - aber bitte, kompetenzorientiert! ;-) ■

Zwei Forschungsprojekte finden ihren Abschluss

Projekte haben die natürliche Eigenschaft, immer ein Start- und Enddatum zu besitzen. Dass gleich zwei unserer Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)- (Forschungs-) Projekte „SCoRe“ und „STEM on the move“ im gleichen Jahr enden, ist ein witziger Zufall. Für uns Grund genug, noch einen letzten gesamtheitlichen Blick auf beide Projekte zu werfen.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

„SCORE“ (STUDENT CROWD RESEARCH) • 2018-2022

Über vier Jahre lief das Forschungsprojekt „SCoRe“, dessen Fokus es war, einen digitalen Bildungsraum zu schaffen, in dem sehr viele Studierende gleichzeitig mithilfe von Video-Technologien forschungsorientiert zusammenarbeiten können. Ausgangspunkt dafür war die bereits bestehende Virtuelle Akademie Nachhaltigkeit (VAN) der Universität Bremen. Diese bietet ihren Studierenden videobasierte Lehrveranstaltungen zur nachhaltigen Entwicklung an. Das Teilvorhaben „SCoRe – Technologie“ der Ghostthinker arbeitete zusammen mit vier weiteren Partnern in einem iterativzyklischen Verfahren nach den Grundsätzen der agilen Entwicklung (Siehe auch Design Based Research) daran, drei Prototypen eines digitalen Bildungsraums bereitzustellen. Diese Prototypen dienten dazu, sich forschungsorientiert mit dem Thema Nachhaltigkeit auseinan-

derzusetzen, indem das Medium Video unter Crow-Bedingungen eingesetzt wird. Nach einer Phase der Exploration folgten in drei Durchgängen zunächst der Entwurf mit User Stories, die Entwicklung in Sprints sowie die Pilotierung des digitalen Bildungsraums mit Rückmeldungen der Nutzer:innen. In einer abschließenden Phase (Transfer) wurden die Gestaltungsprinzipien für den digitalen Bildungsraum mit Generalisierungspotenzial formuliert. Gemeinsam mit der Uni Bremen haben wir uns zudem mit der Vorbereitung für die weitere Nutzung - im Sinne einer Ausweitung der Pilotierung - von SCoRe-Docs für das Wintersemester 2022/23 befasst. Im Zuge dessen bereiteten wir eine Einbindung via Shibboleth für die Uni Bremen technisch vor. Mit dem Beitritt zum DFN-Verein und der Teilnahme an der DFN-AAI haben wir die einfache Einbindung in alle teilnehmenden universitären Einrich-

tung und Hochschulen gewährleistet. Zusätzlich wurde mit der Unterstützung der Einbettung von SCoRe-Docs via LTI (Learning Tools Interoperability) eine weitere Möglichkeit geschaffen, das innovative Forschungswerkzeug auch Drittsystemen jenseits der sog. föderierten Diensten zu nutzen. Wir sind gespannt auf die weitere Nutzung und die geteilten Erfahrungen unserer Partner:innen! Insgesamt haben wir uns im Projekt SCoRe an den folgenden drei Leistungstypen beteiligt: a) Mitarbeit beim theoretischen Rahmenkonzept, b) Mitarbeit an der technischen Unterstützung zur Evaluation sowie c) an der technisch-didaktischen Konzeption, Entwicklung und Bereitstellung der Prototypen für den Echtbetrieb.

Konkret haben wir im Rahmen von SCoRe viele interessante technisch-didaktische Ideen realisiert und im Rahmen des Forschungsprojektes pilotiert. Für uns als "Social Video-Company" waren insb. die neuen Möglichkeiten bei 360 Grad Videokommentierung und der Einsatz von Playlists und Szenen sehr spannend (siehe Jahresbericht 2021).

An dieser Stelle ein herzliches Dankeschön an unsere Partner:innen und alle die uns über diese vier Jahre hinweg unterstützt und begleitet haben!

„STEM ON THE MOVE“ • 2019-2022

Das Projekt STEM on the move hatte zum Ziel, eine positive

Bewegungserfahrung in der Schule mit guten Lernergebnissen in naturwissenschaftlichen Fächern zu verbinden. Im Projekt wurden aktuell drei Module für die Sportarten Werfen, Schwimmen und Radfahren entwickelt. Diese Module decken ein breites Spektrum an naturwissenschaftlichen und technischen Phänomenen ab und eignen sich hervorragend für den fächerübergreifenden Unterricht mit Social Video Learning.

Bereits im Jahresbericht aus 2019 haben wir vom Projekt berichtet. Wer diesen also noch zu Hause hat, kann hier ein wenig in der Zeit zurückspringen. In diesem Jahr begannen zusammen mit den Projektpartner:innen auch bereits die ersten Vorarbeiten zur Ausarbeitung eines Grob- und Feinkonzeptes, sowie des überspannenden Unterrichtsverlaufsplanes. In dieser Phase haben wir Ghostthinker unsere langjährige didaktische Erfahrung zur Lehre mit Videos einfließen lassen. Nach und nach kamen dann immer mehr technische Aspekte zum Tragen, so dass sehr bald auch schon die Entwicklungsabteilung sowie ein eigener Product Owner in das Projekt mit eingestiegen sind.

Der Einsatz von Social Video via App in der Sporthalle war für uns ein spannendes Feld, um neben der maßgeschneiderten App "STEM" auch unsere App für edubreak® weiterzubringen. Viele neue Möglichkeiten konnten dabei direkt in beiden Apps einen Mehrwert erzeugen. Einige Funktionen, wie die Kommunikation mit dem Sensornetzwerk oder die Offline-Videoanalyse wurden speziell für die

Analyse und Diskussion physikalischer Phänomene im Sportunterricht entwickelt. Die Thematik und Zielgruppe des Projektes "STEM on the Move" hat dabei für uns den optimalen Rahmen gebildet. Da wir zu den einzelnen Entwicklungsschritten bereits ausführlich in den letzten Jahresberichten geschrieben hatten, möchten wir hier nicht noch einmal alles wiederholen und auf die vorangegangenen Ausgaben verweisen.

Tiefgründige Weiterentwicklungen und Änderungen in der App oder auch der Didaktik gab es in diesem Jahr bzw. zum Abschluss des Projektes nicht mehr. Vielmehr ging es jetzt noch einmal darum, die einzelnen Puzzleteile der Projektpartner:innen möglichst reibungsfrei zusammenzubringen und letzte Reibungspunkte/Fehler auszumerzen. Zudem testeten wir das Zusammenspiel der App mit Videokomponente und den Sensoren. Der große, geplante Test an einer Schule mit vielen Schüler:innen konnte jedoch leider nicht durchgeführt werden.

Dennoch konnten wir aus diesem Projekt viele neue Erkenntnisse und Learnings ziehen, welche uns und den Projektpartner:innen in der Zukunft sehr hilfreich sein werden. Abgeschlossen wird das Projekt mit allen Partner:innen nun Ende November auf einem gemeinsamen Event, auf dem es sicherlich noch einmal einen wertvollen Erfahrungsaustausch geben wird (Anm. d. Red. Event fand nach Redaktionsschluss statt, daher können wir leider nicht berichten). ■

03

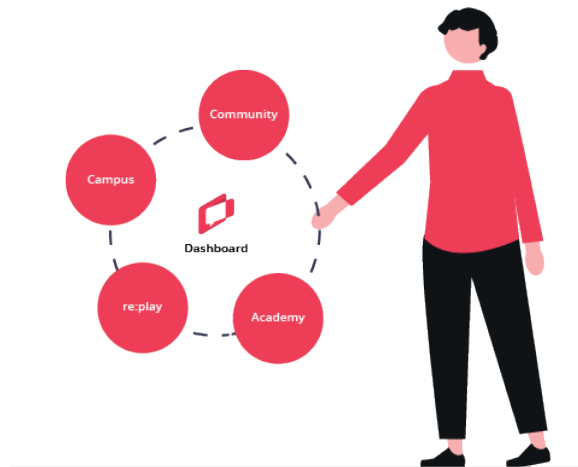
Erstlingstaten

Mit dem edubreak®-Powerpaket das Lernen und Arbeiten der Zukunft gestalten

Campus, Community, Sportteam-App und Academy: Das ist das unschlagbare edubreak®-Powerpaket für Sportorganisationen. edubreak® und Social Video werden im neuen Jahr noch stärker, um das digitale Lernen und Arbeiten der Zukunft mit noch mehr Power voranzutreiben.

Angetrieben von unserem didaktischen Kern Social Video, entwickelte Ghostthinker in den letzten Jahren vier innovative Lernangebote, die nun vereint unter dem Dach edubreak® ihr volles Potenzial entfalten.

Zuvor im Einzelnen erfolgreich, bündeln wir im neuen Jahr die Kräfte unseres edubreak®CAMPUS als Lerncampus mit unserer Community-Plattform edubreak®COMMUNITY, ergänzen es um die Stärken unserer neuen re:play-Sportteam-App und vertiefen die Social Video-Expertise unserer Kund:innen durch wirkungsvolle Angebote der edubreak® Academy. In der edubreak® Lernwelt bringen wir so die Keyplayer der Sportorganisationen zusammen: Verbandsmitarbeiter:innen, Referent:innen, Trainer:innen und Sportler:innen.



NEUE WEGE MIT DEM edubreak® DASHBOARD

Egal ob Entscheider:in, Übungsleiter:in oder Athlet:in: Mit der edubreak® Lernwelt bündeln wir die facettenreichen Kräfte unserer Lernangebote zentral auf einem Startplatz und machen Social Video so für alle Zielgruppen im Sport ganzheitlich erlebbar. Mit dem

edubreak® Dashboard schaffen wir so eine zentrale Anlaufstelle für alle Nutzer:innen. Jeder User hat einen Login, mit dem auf alle Kurse, Gruppen, die Community, Weiterbildungsangebote und re:play-Inhalte zugegriffen werden kann. Dabei passt sich edubreak® Dashboard individuell an die jeweilige Buchung und Nutzungssituation eines jeden Users an.

In der edubreak® Lernwelt soll künftig auch der Auf- und Ausbau eines Gemeinschaftsbereichs für Sportorganisationen forciert werden. Unter dem Titel edubreak®COMMUNITY schaffen wir genau den digitalen Raum für Information, Vernetzung und Austausch, der Sportorganisationen gezielt hinsichtlich ihrer verbandsübergreifenden Kommunikation unterstützt.

Als Teil der edubreak® Lernwelt geht im neuen Jahr endlich unsere re:play-App an den Start. Sie dient als flexibel einsetzbare Sportteam-App zur Kommunikation und Social Video Analyse zwischen Trainer:in und Sportler:innen. Die Videoinhalte sollen sowohl mobil als auch vom edubreak® Dashboard aus abrufbar sein.

SOCIAL VIDEO ALS TAKTGEBER FÜR REFLEXIVE IMPULSE UND NACHHALTIGE TRAININGSERFOLGE

Social Video Learning bildet weiterhin das Herz der edubreak® Lernwelt, das alle Akteur:innen in Sportorganisationen vereint. Mit Social Video eröffnen wir neue Horizonte für gegenseitigen Austausch,

nachhaltiges Wissensmanagement und schaffen Raum für tiefgreifende Reflexionsprozesse über die Grenzen von herkömmlicher Sportbildung hinaus.



Der edubreak®CAMPUS beinhaltet weiterhin alle Kurse, Aufgaben, Lerninhalte und Videos. Es gehen also keine wertvollen Inhalte oder Kursbestandteile verloren, sondern bleiben weiterhin wie gewohnt nutzbar. Auch die Angebote der edubreak® Academy als zentrale Aus- und Weiterbildungsplattform wächst weiter und ermöglicht noch tiefgreifendere Bildungsangebote zum Social Video Learning sowie kostenfreie Webinarreihen mit erprobten Praxisfällen.

edubreak® VERZAHNT DIE POTENZIALE ALLER LERNELEMENTE ZU EINEM HOLISTISCHEN LERNPAKET



Unsere Kund:innen gewinnen mit edubreak® eine holistische Lernwelt, die unsere geballte Expertise aus über 15 Jahren in der technologischen und didaktischen Begleitung von Sportunternehmen widerspiegelt. Alle Elemente von edubreak® greifen didaktisch sinnvoll ineinander und ermöglichen einen spielend leichten Einstieg in das Social Video Learning mit dem neuen edubreak® Dashboard als zentrale Anlaufstelle für alle Lernenden und Lehrenden. Selbstverständlich lässt sich die Lernwelt auch in bereits bestehende digitale Verbandsinfrastrukturen einbinden. ■

Was lange währt, ...

Es war im September 2019, auf dem edubreak® Event in Berlin, als wir als Ausblick die Arbeit an einer neuen edubreak®APP angekündigt haben. Viele von euch Leser:innen waren vor Ort und seitdem berechtigterweise gespannt und in hoher Erwartung an das, was da kommt.

Im August diesen Jahres war es endlich soweit und wir konnten das große Release-Feuerwerk zünden: Die neue edubreak®APP hat das Licht der Welt erblickt. Hinter uns liegen viele Monate Entwicklungszeit mit vielen kleinen und großen Herausforderungen, neuen Erkenntnissen, erfreulichen Zwischenerfolgen, Momenten des Nocheinmal-aus-einer-anderen-Perspektive-betrachtens und tausenden Zeilen Programmcode. Nun sind wir mit dem ersten Ergebnis sehr zufrieden und als Team individuell und gemeinschaftlich gewachsen.

Ein kleiner Rückblick: Den Startschuss zur App legten wir Anfang des Jahres 2020 mit der Konzeption der Bedürfnisse für das BMFB Projekt "STEM on the move". Wir haben darüber u.a. im Jahresbericht 2021 auf Seite 14 berichtet. Im Rahmen dieses Projektes hatten wir die Möglichkeit, die App in einem sehr gut passenden Setting zusammen mit unserer eigenen Vorstellung zu einem

großen Ganzen zu entwickeln. Die Zielgruppe zur App-Nutzung innerhalb des Forschungsprojektes bestand aus Schülerinnen und Schülern, welche die App in einer Kombination aus Sport- und MINT-Fächern im Unterricht einsetzen sollten. Neben den bestehenden Funktionalitäten, welche vom Campus bekannt waren, sollten zusätzlich noch spezielle Bälle mit Sensoren zum Einsatz kommen. Für weitere Details zum Einsatz verweisen wir hier auf den Jahresbericht aus 2021.

Da aber, wie schon erwähnt, die zentralen Funktionen des Campus innerhalb des Forschungsprojektes zum Einsatz kamen, konnten wir so im Speziellen die Grundfunktionen des Campus in eine App-Version überführen und hatten zudem auch gleich eine erste Zielgruppe zur Hand. Dieser Umstand, sowie die Tatsache, dass die größte Nutzer:innen-Gruppe von edubreak® aus Teilnehmer:innen besteht, hat uns darin bestärkt, den Fokus in den ersten Entwicklungsschritten bewusst hier zu legen. Zusätzlich zu den Entwicklungen für das STEM Projekt, haben wir vor dem Release der edubreak®APP auch noch weitere spezielle Funktionen umgesetzt, welche in der alten App schon zur Verfügung standen und den Nutzer:innen wichtig waren. Die Referent:innen und andere Nutzer:innen-Gruppen haben wir dabei natürlich nicht außer Acht gelassen.

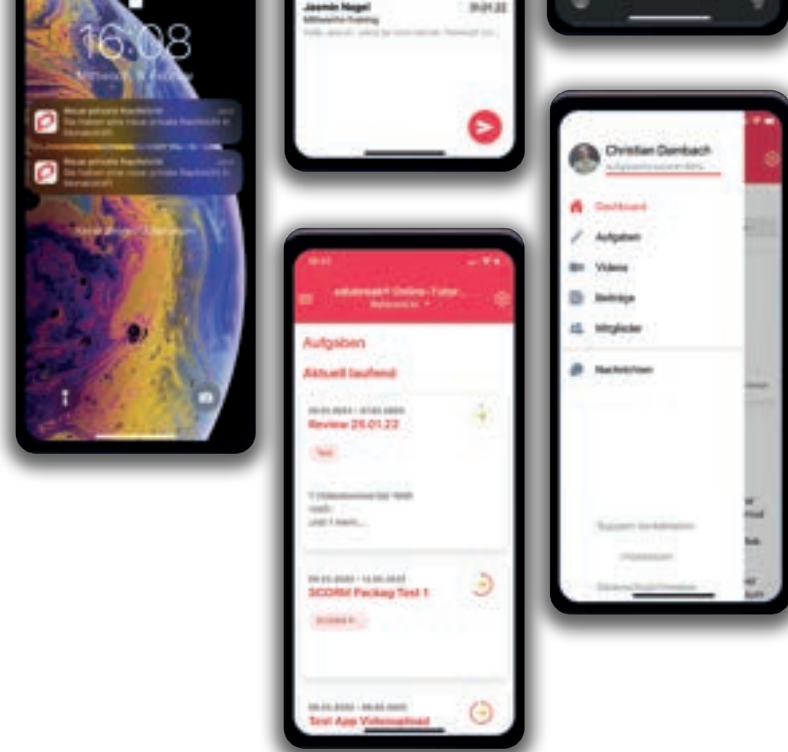
Hier wird sich in Zukunft auf jeden Fall noch etwas tun.

Euch edubreak® Nutzer:innen brennt jetzt bestimmt eine einzige Frage unter den Nägeln: *Wie geht es weiter mit der App?*

Auch wenn wir mit dem Release der App ein super wichtiges (Zwischen-)ziel erreicht haben, werden wir uns darauf nicht ausruhen. Aus den ersten Feedbacks von euch und internen Durchläufen haben wir schon viele kleine Punkte gesammelt, die wir kontinuierlich verbessern wollen. Dabei handelt es sich um kleine Fehler, aber auch allgemeine Usability-Verbesserungen. Ihr habt dazu hoffentlich in den AppStores auch nach dem Release schon einmal das ein oder andere Update gesehen und heruntergeladen.

Neben den kleinen Verbesserungen evaluieren wir nun gezielt die Nutzung der App und euer Feedback. Uns ist es wichtig, nicht blind einfach möglichst viele Funktionen des Campus in der App abzubilden, sondern genau das, was man für den mobilen Einsatz braucht. Dabei geht es zum einen um Funktionen für Teilnehmer:innen, aber auch spezielle Funktionen für Referent:innen.

Um den Campus und nun auch die App ganz nutzerzentriert weiterzuentwickeln, benötigen wir euer Feedback. Nehmt hier gerne Kontakt mit unserem edubreak® Product Owner Stephan auf und tauscht euch zu den Bedürfnissen aus:
stephan.ebisch@ghostthinker.de ■



edubreak® APP Release Clip ▶



Die Facetten von Blended Training in der Praxis

Vom Torwarttraining in der Nationalmannschaft über Gewaltprävention im Cheerleading bis hin zum Einzelcoaching für Profi-Basketballer: In unserer Webinarreihe haben wir gezeigt, wie facettenreich Blended Training im Sport eingesetzt wird. In 6 Webinar-Terminen haben wir gemeinsam mit insgesamt 8 Gast-Speaker:innen über 70 Teilnehmende an einen virtuellen Tisch gebracht, um die Chancen und Grenzen von hybridem Training, Coachen und Lernen im Sport zu diskutieren.

VIDEOANALYSE ALS DAS POWERTOOL IM TEAMSPORT



Den Auftakt bildete unsere zweiteilige Teamsport-Reihe. Den Startschuss dafür gab Anfang August direkt ein hochkarätiger Gast aus dem Profifußball. Patrick Foletti, Torwarttrainer der Schweizer Nationalmannschaft, teilte seine Erfahrungen mit Blended Learning und wie er unsere Lernplattform

edubreak® bereits seit einigen Jahren für seine Torwart-Aus- und Weiterbildung einsetzt.

Ende September folgte ein zweites Webinar, das sich um den Einsatz videografischer Spielanalyse drehte. Dr. Steffen Görsdorf, Geschäftsführer des Instituts für Spielanalyse, und Dr. Frank Vohle, Ghostthinker-Gründer und Geschäftsführer, beleuchteten gemeinsam mit zwei Profi-Spielern aus dem Basketball und dem Tischtennis die Vorteile und Unterschiede von Videotraining und Blended Training.

GEMEINSAM DEN RESTART MEISTERN



Ghostthinker unterstützt zudem die Initiative "ReStart im deutschen Sport" des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB), die Sportorganisationen bei der Gewinnung neuer Mitglieder sowie bei der Aus- und Weiterbildung von Trainer:innen und Übungsleiter:innen durch Fördergelder hilft. Um interessier-

ten Sportorganisationen einen Einblick in die Potenziale von Social Video und die Möglichkeiten von digitalem Verbandsmanagement zu geben, veranstalteten wir insgesamt vier "ReStart"-Spezial-Webinare.

Gemeinsam mit spannenden Gästen aus dem Sportverbandswesen zeigten wir, wie unsere Lernwelt edubreak®, unsere Community-Plattform Wissensnetz sowie unser Moodle-Plug-in Interactive Video Suite in der Praxis funktionieren. Dabei berichtete unter anderem der Cheerleading und Cheerdance Verband Deutschland (CCVD) von seinen Erfahrungen mit Blended Training im Rahmen eines edubreak®-Kurses zum Thema Gewaltprävention. Außerdem erhielten die Zuschauer:innen einen Einblick in das Wissensnetz des Landessportverbandes Niedersachsen, der Tipps zum Thema Community und Wissensmanagement im Sportverband gab.

Wir freuen uns, dass unsere Webinare so gut ankommen und werden im neuen Jahr mit weiteren Webinar-Terminen durchstarten. ■

Schau dir hier alle
Aufzeichnungen der
Webinare an



Alle Learnings kompakt
zusammengefasst



04

Aus der
Ghostthinker-
Welt

Endlich wieder GhostCamp

„Zusammenkommen ist ein Beginn, Zusammenbleiben ein Fortschritt, Zusammenarbeiten ein Erfolg.“

Unter diesem Motto haben wir die Möglichkeit am Schopf gepackt und uns nach dem Winter wieder alle zusammengerauft, um endlich ein zweites GhostCamp organisiert zu bekommen.

Der Wunsch, wieder als komplettes Team zusammenzukommen und einige gute Tage miteinander zu erleben, wurde inzwischen immer spürbarer.

Bekanntermaßen haben wir vor allem beim Punkt „Zusammenkommen“, durch die vergangenen Jahre, großen Nachholbedarf gesehen und gespürt.

Rebecca und Johannes riefen daher alle Ghostthinker:innen vom 8.-11.05.2022 ins wunderschöne Allgäu nach Leutkirch zusammen. Im tropischen Ferienpark machten wir es uns für eine halbe Woche in wunderbaren Ferienhäusern gemütlich.

Auf der Agenda stand vor allem viiiiiiiel Zeit. Unser Team hat sich seit dem ersten GhostCamp in Dietmannsried vor 3 Jahren stark vergrößert. Wir wollten uns also nicht nur wiedersehen, sondern

zum Großteil auch live kennenlernen.

Spaßige Teamerlebnisse wie Bogenschießen, Bowling oder La-sertag Battles wurden demnach von allen genauso zelebriert wie Schwimmbadbesuche, Saunagänge und gutes Essen.

Ganz Ghosti-like gab es allerdings auch kreative Ideen-Werkstätten, in denen alle Wunschthemen aufgegriffen wurden, die sonst einem vollen Tagesgeschäft zum Opfer fallen. Bei tiefgehenden Gesprächsrunden erarbeiteten wir uns auf diesem Weg, gefühlt ganz nebenbei, tolle Projekte und Ziele, die auch in die weitere Jahresplanung Einzug gehalten haben.

Zudem widmeten wir uns in Leutkirch, mit Erfolg, gemeinsam der Planung unseres neuen OKR-Zyklus.

Es waren schöne Tage, die leider viel zu schnell vergangen sind. Nichtsdestotrotz wirken diese Treffen nachhaltig bei uns im Team und sind daher so wertvoll.

Wir hoffen zukünftig fest auf weniger Katastrophen und somit regelmäßige Ghostthinker Veranstaltungen. ■



Ghostcamp 2022



Vom Suchen und Finden von Achtsamkeit zwischen Mutterrolle, Karriere und der hohen Kunst des Nichtstuns

von Lisa Welde

EIN GEDANKE, EIN BAUCHGEFÜHL

Durchatmen und neu sortieren. Diese beiden Ziele habe ich mir für meine Auszeit gesteckt. Den Kopf frei bekommen und meine Gedanken mal wieder hören: Das war für mich ein Zustand, den ich unbedingt erreichen wollte. Irgendwo zwischen einem bedrückten Bauchgefühl, der nahen Zukunft entgegen und einer anhaltenden Rastlosigkeit im Kopf, kam vor etwa einem Jahr der zarte Gedanke in mir auf, eine Pause einzulegen.

ZWISCHEN GRUNDSCHULEHRERIN & DIGITALISIERUNGSPROFI

Die vergangenen Jahre unter Pandemie Bedingungen forderten mir in verschiedenen Doppelrollen einiges ab. Als nicht systemrelevant, hatte ich keinen Anspruch auf Kinderbetreuung. Daher fand ich mich die meiste Zeit der letzten 3 Jahre mit meinen Kindern im Homeoffice wieder. Ich war also nicht nur für den Ghostthinker Vertrieb zuständig, sondern auch nebenberuflich Grundschullehrerin für meine Tochter und Kindergärtnerin für meinen Sohn. Während die Digitalisierung durch Covid an Fahrt aufnahm und

die Arbeit somit zunahm, habe ich in den Pausen Mathe, Deutsch und Sachunterricht gegeben oder gemalt, gebastelt, gekocht und Tränen getrocknet. Dieser Zustand war für mich als „Phase“ gut zu stemmen, aber nach immer wiederkehrenden Lockdowns und andauerndem Ausnahmezustand sind die Akkus doch leergelaufen. Es war an der Zeit, mal den Reset-Knopf zu drücken.

ALLE ZEICHEN RICHTUNG RESET

Ganz klassisch ein Sabbatical zu nehmen ist als Zweifach-Mama natürlich nicht so einfach. Mal eben auf Reisen gehen oder easy in den Tag reinleben, fällt da schon mal aus. Mir war also von Anfang an klar, dass ich diese Zeit auch meiner Familie widmen würde. Der Plan stand also schnell fest.

VORMITTAG SABBATICAL, NACHMITTAG ELTERNZEIT: KANN DAS GUT GEHEN?

Ich starte also in ein sechs monatiges Sabbatical alias Elternzeit, voller Erwartungen an mich selbst. Von März bis August wage ich



die „Pause“. Meine Gedanken sahen ungefähr so aus: „Ach lass alles zusammen machen – Sabbatical, Elternzeit und trotzdem etwas bei Ghostthinker am Ball bleiben. Das wird super!“ - typisch Leistungsgesellschaft, weiß ich heute.

EIGENE UND FREMD-ERWARTUNGEN ÜBERWINDEN

Jetzt, mit etwas neuer Erfahrung und dem Rückblick auf meine Auszeit, ist mir klar, wir haben verlernt, sparsam mit unseren Ressourcen umzugehen. Menschliche Faulpelze sind als unsozial verpönt, weil sie wenig zum gesellschaftlichen Leben beitragen. Also habe ich versucht, wenigstens an den Vormittagen etwas für die positive Außenwahrnehmung zu tun. Und so habe ich mich im Sabbatical unter Druck gesetzt und gewundert, warum ich nicht zur Ruhe kommen kann. Also habe ich mich Ende Mai bei einem Kaffee selbst gefragt, was ich eigentlich erreichen will und warum die Auszeit so kräftezehrend ist.

ALLES AUF NULL: DIE RUHE IN MIR SELBST FINDEN

Dann habe ich mir fest vorgenommen, meine Erwartungen herunterzuschrauben und Wertschätzung für mich selbst zu kreieren. Ich wollte mich ab diesem Tag nicht mehr mit anderen, sondern mit mir selbst vergleichen. Das hat sich für mich zum Glück ausgezahlt. Ab da füllten sich die Akkus wieder und mit einer 14-tägigen Reise mit Freunden und Familie im Sommer kam ich endlich wieder in

meiner Mitte an. Nun hatte ich also noch ein paar Wochen vor mir und war fest entschlossen, diesen Zustand beizubehalten und zu festigen.

WIE SELBSTLIEBE UND ACHTSAMKEIT DAUERHAFT KULTIVIEREN?

Zunehmend habe ich im letzten Monat damit verbracht, über die Sinnhaftigkeit von manifestierten gesellschaftlichen Erwartungen und Rollenbildern nachzudenken. Wie lange kann höher, schneller, weiter noch gut gehen? Warum schreien alle nach Selbstverwirklichung und Achtsamkeit, während sie oft das Gegenteil tun? Da mir diese Fragen aber viel zu groß vorkamen, um darauf Antworten zu finden, wollte ich gern für mich einige Leitplanken errichten, um künftig mit mehr Selbstliebe durchs Leben zu gehen.

In Zukunft möchte ich die Dinge, die ich tue, bewusst und nicht nebenbei machen. Ich möchte Pausen einlegen, die die Bezeichnung „Pause“ verdienen. Ich will vor allem auf meine innere Stimme hören. Das bezieht sich auf alle Lebensbereiche, wie Familie, Freunde, Arbeit und Hobbys oder auch alles dazwischen. Mal sehen, wie gut das funktioniert...

Meine Auszeit war für mich in erster Linie lehrreich, sie hat mir aber auch gut getan und ich freue mich, diese Erfahrung gemacht zu haben. ■

Zuwachs in der Ghostthinker Family

Auch in diesem Jahr hat sich unser Team etwas erweitert. Wie fühlt es sich wohl an, Ghostthinker zu werden?

WERTVOLLE VISION & GELEBTE WERTE



**Monika E. Schweiger,
Expertin für Didaktik, Video &
Storytelling**

Ich kenne Frank und Johannes seit meiner Studienzeit an der Universität Augsburg und hatte bereits 2009 die Freude, mit ihnen und dem Social Video Player zu arbeiten. Die Technologie "Social Video" steckte damals wortwörtlich noch in den Kinderschuhen, denn wir nutzten den Player, um Grundschulkindern ein motivierendes Lernangebot mit digitalen Werkzeugen bereitzustellen. Mittels bebildeter Geschichten über den Außerirdischen TechPi und seinen irdischen Freund MaliBu, den Schmetterling, konnten sich im Rahmen meiner Masterarbeit über 50 Viertklässler konstruktiv mit Sachthemen beschäftigen und motiviert lernen. Es zeigten sich die Potenziale der Technologie auf sozialer, emoti-

onaler und kognitiver Ebene. Schon damals erlebte ich Frank und Johannes als Visionäre in ihrem Tun, mit dem sie etwas Neues schaffen wollten, das Menschen in ihrer persönlichen Entwicklung bereichert. Wertvolle Inhalte zu schaffen, war auch mein Ziel und so begann ich, dies als Redakteurin, Autorin und Produzentin von medialen Angeboten für Kinder und Familien zu tun. Nach 13 Jahren führt mich nun mein Weg zurück in die Zukunft als Ghostthinker, um mich als Expertin für Video, Storytelling und Didaktik einzubringen.

Frank und ich waren über all die Jahre in Kontakt geblieben. Unser gelegentlicher Austausch und meine Beobachtung der Entwicklung von Ghostthinker ließen mich sehr positiv über das stetig wachsende Unternehmen denken. Seit ich nun dazu gehöre und die sorgfältig aufgebauten Werte und Strukturen mitleben darf, sind meine Erwartungen weit übertroffen worden. "Ghostthinker sein" heißt, einer enorm wertvollen Vision zu folgen. In der flachen Hierarchie wird zu 100% transparent, fair und wertschätzend kommuniziert. Die Mitarbeiter:innen arbeiten remote, flexibel, selbstbestimmt und werden mit ihren individuellen Kompetenzen, Wünschen und Zielen gesehen. Vielleicht ist deshalb auch der Teamgeist so groß. Was ich neben dem Einsatz vielseitiger digitaler Tools auch lernen durfte, ist,

dass sich diese Qualität der Zusammenarbeit nicht einfach ergibt. Es steckt sehr viel Arbeit dahinter. OKR als zeitgemäßes Framework für konstruktives gemeinsames Schaffen kostet allen Ghostthinkern Zeit und Kraft - doch es motiviert und ermöglicht, dass alle mitbestimmen und selbstorganisiert arbeiten können.

SUPPORT DURCH TEAM UND TOOLS



Christian Dambach,
Marketing Manager

Im Januar 2022 hat meine Reise bei Ghostthinker begonnen. Neben der Euphorie über die außergewöhnliche Team-Harmonie und mein herzliches Willkommen, hat sich der Start durch meine Solo-Rolle im Marketing als

sehr herausfordernd dargestellt. In dieser neuen Rolle habe ich versucht, das Tagesgeschäft möglichst gut aufrechtzuerhalten und mich auf den Tag gefreut, wieder eine weitere Person an meiner Seite zu haben - gerade um meine "Datenverkorktheit" mit ein bisschen mehr Kreativität zu erweitern. Durch Mirjam's Start hat sich eine sehr gute Harmonie zwischen unseren Fachbereichen entwickelt und ich konnte mich nun wieder mehr in Richtung App Marketing, Website-Gestaltung und E-Mail Marketing konzentrieren. Immer zur Seite stehen uns Ghostthinkern für die Zusammenarbeit

diverse digitale Tools: Slack für den Austausch, Miro als geteiltes interaktives Board und Asana, um teamübergreifend Aufgaben zu koordinieren. Das sind alles Anwendungen, mit denen es Spaß macht, zu arbeiten. Dazu kamen natürlich auch einige neue Tools, wie zum Beispiel Teamleader zur Verwaltung von Projekten und Kund:innen oder Parabol für unsere regelmäßigen Team-Retrospektiven.

Natürlich arbeiten wir auch intern mit edubreak® und Social Video als Tool für Verstehen und Verständigung. Da es für mich am Anfang sehr schwer war, zu begreifen, was genau Social Video Learning ist, kam mir ein internes Training mit unserem interaktiven Player wie gerufen. Hierdurch wurde mir sehr klar, wo die Stärken von edubreak® liegen. Vielleicht auch, weil es eine Aufgabe des Trainings war, Social Video Learning bei einer Aufzug-Fahrt zu erklären und ich mir dadurch ungefähr 26 verschiedene Erklärungen der Kernessenz von Social Video Learning anhören konnte.

Insgesamt finde ich, dass Ghostthinker mit seinen Tools sehr gut aufgestellt ist, um den digitalen Arbeitsalltag zu meistern - auch wenn es am Anfang etwas erschlagend wirken kann.

GHOSTTHINKER LEBT DEN DIGITALEN WANDEL



Mirjam Hruby,
Marketing Managerin

Als ich im Juli 2022 herzlich ins Team aufgenommen wurde, war ich vom tollen Teamspirit, meinen ersten spannenden Marketing-Projekten und der Produktvielfalt begeistert und hatte direkt das Gefühl, dass

ich meine Stärken als Marketing-Allrounderin bei Ghostthinker wunderbar ausspielen kann. Nachdem ich mich beruflich seit über drei Jahren bereits im Bildungsbereich bewege und sich das Webinar-Marketing zu meinem Steckenpferd entwickelt hatte, war der Sprung zur Learning-Software nicht weit. Ich merkte schnell, dass ich viele meiner Marketingerfahrungen genau an der richtigen Stelle bei Ghostthinker platzieren konnte. So konzipierte und veranstaltete ich unter anderem unsere 6-teilige Webinarreihe (mehr dazu im Artikel "Ghostthinker goes Webinar"). Gleichzeitig durfte ich viel Neues dazulernen, z.B. zum Software- und Didaktik-Portfolio, dem Arbeiten nach dem OKR-System sowie in Sachen Sportbranche.

Da ich seit Jahren das Leben und Arbeiten mit dem Reisen verbindet, freue ich mich auch über die große Flexibilität und Freiheit, die Ghostthinker ermöglicht. So arbeiten aktuell beispielsweise

Kolleg:innen aus Mexiko, Bali oder Portugal. Auch ich möchte im neuen Jahr wieder in die spanische Sonne und dem kalten Grau in Deutschland entfliehen. Bei Ghostthinker wird der digitale Wandel nicht nur für unsere Kund:innen zum Erlebnis. Die Digitalisierung wird auch in Sachen Remote-Work gelebt und zelebriert.

ARBEIT DIE ZUM LEBEN PASST



Elisa Hermenau,
Personalmanagement und Buch-
haltung

Die digitale Arbeitswelt war für mich eine neue Erfahrung. Durch meine Ausbildung zur Kauffrau für Büromanagement und die Zeit danach in einem mittelständischen Unternehmen, war ich die Ablage in Papierform, feste Arbeitszeiten und klare Hierarchien gewohnt. Ich wollte mich beruflich umorientieren und in Richtung Personalmanagement weiterbilden. Bei der IHK-Weiterbildung zur Personalfachkraft durfte ich Rebecca kennenlernen. So startete im September 2022 meine Zeit als Ghostthinkerin.

Die Umstellung, digital zu arbeiten, war für mich eine sehr wertvolle Erfahrung und gleichzeitig eine kleine Herausforderung, die ich im Ghostthinker-Team erleben durfte. Bis heute ertappe ich mich

dabei, wie ich mit Stift und Papier meine To-Do's für die Woche aufschreibe, um sie danach in das digitale Tool zu übertragen. Nun kann ich sagen, digital zu arbeiten, schafft Erleichterung und Zeitersparnis bei der Arbeit im Team und man selbst erhält ein hohes Maß an Flexibilität. Ich hatte anfangs Probleme mit dieser Freiheit umzugehen. Die Arbeitszeit selbst einteilen zu dürfen bedeutet auch viel Verantwortung und Selbstmanagement. Doch der Job lässt sich durch die vielen Freiheiten perfekt an das Leben anpassen. Die Arbeit im Ghostthinker-Team macht sehr großen Spaß. Das gesamte Team begegnet sich auf Augenhöhe, jeder hilft wo er kann, man fühlt sich mit anstehenden Aufgaben nie allein gelassen und die eigene Arbeit wird wertgeschätzt, was mich ganz besonders motiviert.

Ghostthinker bietet uns Mitarbeiter:innen ein breites Angebot an Mitarbeitervorteilen, die auf unsere verschiedenen Lebensphasen passend ausgewählt wurden. Hierzu berichten wir ausführlicher in unserem Artikel "Unser Ghostthinker Cafeteria-Modell". ■



OKR und Social Video

Es war einmal vor langer, langer Zeit ... So beginnen bekanntlich Märchen. Zu diesem Zeitpunkt ist meist noch unklar, ob es eines von der Sorte „Netflix Christmas Story“ mit klassisch emotionalem Happy End ist oder in die Kategorie „der Wolf und die sieben Geißlein“ fällt. Ob man unsere OKR-Story zu den Happy Endern oder zu den Wölfen zählen möchte, ist - wie vieles andere auch - eine sehr subjektive Entscheidung. Aber alles der Reihe nach ...

Ende 2020 waren wir in der Geschäftsleitung auf der Suche nach einem zu unserem agilen Mindset passenden Steuerungsinstrument. Bald war klar, das aus dem Silicon Valley stammende Management- & Steuerungsinstrument Objective & Key Results – kurz OKR – könnte sehr gut zu uns passen. Für die Einführung holten wir uns Profis von Murakamy ins Boot. Jedoch sollte der Roll-out auf sich warten lassen. Denn wie so häufig bei weitreichenden organisationalen Entscheidungen, wurde erst einmal viel auf den Kopf gestellt, überdacht und neu aufgebaut. Das Ergebnis: ein an die holokratische Idee angelehnter Teamaufbau in Produkt-Circlen. In diese Kreise – oder eben auch Circle – kann jeder und jede Ghostthinker:in nach Interesse und Bedarf ein- und austreten. Organisiert werden diese Circle von sogenannten Circle-Representatives. Sie

sind das Sprachrohr zur Geschäftsleitung.

Alle vier Monate treffen sich Geschäftsleitung und Circle-Reps für zwei Tage, um die Objectives und Key-Results für die kommenden vier Monate, den sogenannten Cycle oder Zyklus, festzulegen. Was heißt das konkret: Objectives sind keine Ziele im klassischen Sinne, sondern Zustandsveränderungen, die wir als Unternehmen erreichen wollen. Key Results sind Ergebnisse oder Treiber, die wir erarbeiten müssen, um den veränderten Zustand zu erreichen. Die Key Results sind je mit klaren Metriken unterlegt, um auch kontrollieren zu können, inwieweit uns dieser Treiber ein Stück näher an unseren neuen Zielzustand bringt.

Was einfach klingt, ist tatsächlich harte Arbeit. Das Steuerungsinstrument unterstützt – richtig eingesetzt – das Erkennen der für die Unternehmung wirklich wichtigen Dinge. Es hilft, Wege zu finden, diese wichtigen Dinge trotz geringer Ressourcen fokussiert und in einer hohen Qualität umzusetzen. Darüber hinaus schützt es auch das Individuum vor den klassischen Anfragen, die tagtäglich eintreffen wie „du könntest du noch?“ oder „wir brauchen das hier dringend“. Nur was im jeweiligen Zyklus-Set festgehalten ist, hat Prio. Alles andere muss warten.



Die aufmerksamen Lesenden haben sich nun sicher schon gefragt – krass, zwei Tage alle vier Monate mit einer größeren Gruppe zusammen zu kommen, das ist kostspielig. Ja, ist es. Zudem natürlich bei einem reinen Remote-Unternehmen auch aufwändig. Aber wer uns kennt weiß: bei Ghostthinker sitzen findige Leute und die sind ständig auf der Suche nach besseren und vor allem passenderen Lösungen. Und die steckt für uns natürlich auch in Social Video.

Der OKR-Prozess ist eigentlich auf Präsenz ausgelegt. Das ist wie gesagt für uns nicht umsetzbar. Also veranstalten wir den zwei-Tagesworkshop online. Das ist herausfordernd, aber mit dem richtigen Vorgehen machbar. Zudem schalten wir jeden Tag unsere Selina für eine Aktiv-Pause dazu. Wichtig ist aber nicht nur der Tag, sondern vor allem auch die Vorbereitung und hier übernimmt Social Video eine tragende Rolle.

Zwei Wochen vor unserem Workshop stellen die Geschäftsleitung und die Circle ihre Sets also ihre geplanten Zustandsveränderungen und die dazugehörigen Treiber in einem Video vor. Wir kommentieren die Videos gegenseitig vor allem mit Verständnisfragen. Denn das ist einer der größten Zeitfresser – nicht nur bei OKR sondern ganz allgemein: das gegenseitige Verstehen und Verständigen. Dadurch sparen wir uns Zeit und Nerven. Wir unterscheiden zwischen kritischen Fragen und Zustimmungen und merken bereits auch mögliche Synergien zu eigenen Themen an. Mit diesen Informationen gehen wir in den Workshop. Dank der markierten

Videokommentare ziehen wir uns die als „kritisch“ markierten in unser Board und besprechen diese noch einmal dezidiert. Dadurch steigen wir gleich konkret ein und arbeiten direkt an möglichen Lösungen. Das Ergebnis der zwei Tage ist ein Company-Set, hinter dem alle Mitarbeitenden stehen und vor allem verstehen. So stellen wir sicher, dass alle wissen, worauf ihre Tätigkeit einzahlt. Ergänzend dazu gibt es unsere Circle-Sets, in denen die Circle, neben dem Company OKR-Set, auch eigene Ideen umsetzen können. Die Challenge, der wir uns alle vier Monate wieder stellen: Herauszufinden und klar festzuhalten was sind jetzt wichtige Themen, woran müssen wir arbeiten um unsere Vision zu erreichen. Das Herausfordernde dabei ist nicht in die Falle der To Do Listen zu tappen, sondern sich wirklich auch kritisch mit den gewünschten Outcomes, den dafür notwendigen Outputs und essentiellen Inputs zu beschäftigen. Das tut manchmal weh – zugegeben. Dennoch, dieser partizipative Ansatz, also die Möglichkeit mitzugestalten und auch entscheiden ist uns in der Geschäftsleitung wichtig und erachten wir als wertvoll.

Wir befinden uns jetzt Ende 2022 im 5. Zyklus und sind nach wie vor dabei, den Prozess für uns zu optimieren. Nach einem Jahr produktivem Leben des OKR Frameworks spüre ich erste Früchte dieser weitreichenden Entscheidung. Zentral ist: OKR funktioniert nur, wenn es von oben gelebt wird. Ein klassisches „wir probieren das einmal aus“ funktioniert hier nicht, denn die Wirkung setzt verzögert ein. Und man braucht ein offenes Mindset, um auf

Augenhöhe über Wichtiges und Dringliches zu diskutieren. Wir sind nicht nur, auf den vom Team zurückgelegten Weg stolz, sondern auch begeistert davon, wie wir es auch – vor allem mit Social Video geschafft haben, den Prozess auf unsere Bedürfnisse wirksam anzupassen. ■

Unser Ghostthinker Cafeteria-Modell

In der heutigen Zeit steht die Personalabteilung vor einer großen Herausforderung. Der Begriff "Work-Life-Balance", welcher regelrecht zu einem Modewort wurde, taucht mittlerweile in aller Munde auf und wird im schnelllebigen Wandel der Gesellschaft immer wichtiger. Zufriedene Mitarbeiter:innen sind ein Muss für jedes Unternehmen. Von Personalmangel wird in allen Branchen gesprochen. Doch wie gelingt es einem Unternehmen, diese Work-Life-Balance, Mitarbeiterzufriedenheit und auch Mitarbeiterbindung unter einen Hut zu bekommen?

Genau zu diesen Punkten durften wir in unserer Weiterbildung zur Personalfachkraft einiges lernen und sind stolz darauf, unser Wissen in die Praxis umsetzen zu können. Wir alle befinden uns in unterschiedlichen Lebensphasen und haben verschiedene Bedürfnisse, auf die individuell eingegangen werden muss.

Ganz nach dem Motto "Coffee is always a good idea" durften wir im Oktober 2022 unser Ghostthinker Cafeteria-Modell einführen. Dabei handelt es sich um ein breites Angebot an Mitarbeitervorteilen. In unserer Arbeitskultur leben und lieben wir ein hohes Maß an Flexibilität. Wir können unseren Arbeitsort frei wählen und unsere Arbeitszeit unserem Leben anpassen. Die persönliche Weiterent-

wicklung ist uns ebenso wichtig, deshalb erhält jeder von uns die Chance, sich durch passende Weiterbildungen weiterzuentwickeln. Doch auch wenn wir unsere Arbeitszeiten optimal an unser Leben anpassen können, brauchen auch wir Ghostthinker ab und an mal eine Auszeit vom Arbeitsalltag. Um unsere Akkus wieder aufzuladen, erhalten wir weitere 10 Urlaubstage zur gesetzlichen Vorgabe pro Jahr. Auch für unsere Zukunft und die unserer Familie wird durch vermögenswirksame Leistungen und Kinderbetreuungszuschüsse gesorgt.

Um produktiv arbeiten zu können, stellt Ghostthinker Arbeitsgeräte und Mobilfunkverträge zur Verfügung, die bei Bedarf genutzt werden können.

Auch der Arbeits- und Gesundheitsschutz wird nicht außer Acht gelassen. Für etwas Bewegung und Balance während des Büroalltags bietet unsere Kollegin Selina jeden Donnerstag eine Aktiv-Pause an, in der verschiedene Yoga- und Entspannungsübungen gemacht werden. An dieser Stelle vielen Dank an dich, liebe Selina. :)

Nur wenn wir gesund sind, können wir produktive Arbeit leisten, so stellen wir ein Budget zur Verfügung, das für ergonomische Büromöbel in Form von Schreibtischstühlen, Schreibtischen und Laptopständern im Homeoffice genutzt werden kann. Die Gesund-

heit ist das höchste Gut und viele Untersuchungen sind teuer und doch so wichtig. Wir schlossen daher eine betriebliche Krankenversicherung für jede:n Mitarbeiter:in ab. Dieses besondere Paket kann man privat nicht erhalten, doch auch die engsten Angehörigen unserer Mitarbeiter:innen haben die Möglichkeit, diesen Tarif zu buchen. Jede:r Mitarbeiter:in erhält jährlich ein Budget, welches für ärztliche Behandlungen zur Verfügung steht, welche von der gesetzlichen Krankenversicherung nicht übernommen werden. Die-

ses Paket beinhaltet auch eine Zahnzusatzversicherung und eine Vorsorgeversicherung. Die Vorsorge ist wichtig und doch ertappt man sich selbst oft dabei, an dieser Stelle zu sparen und schiebt es ins nächste Jahr. Jetzt gibt es keine Ausreden mehr ;) Auch das Thema nachhaltige Mobilität bewegt uns. Daher können sich die Mitglieder unseres Teams überlegen, ob sie eher weite Strecken oder in der näheren Umgebung unterwegs sind. Je nachdem welches Bedürfnis aktuell überwiegt, haben wir die Wahl zwi-



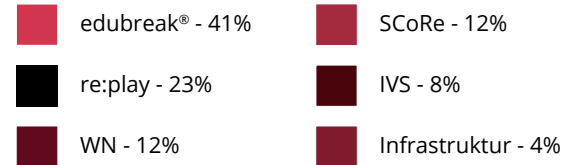
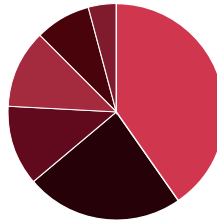
schen einem Businessbike für mehr Flexibilität im näheren Umkreis oder einer Bahncard50 für deutschlandweite Reisewünsche.

Wir freuen uns, dass wir diese Schritte in 2022 umsetzen konnten und dadurch das Leben und Arbeiten unseres Teams in der Zukunft noch besser begleiten. ■



Ghostthinker Development Report 2022

Prozentuale Aufteilung der gesamten Entwicklungszeit



Zahlen aus der Entwicklung

edubreak®

82 User Stories
315 USPs

Wissensnetz

24 User Stories
91 USPs

Infrastruktur

7 User Stories
31 USPs

SCoRe

19 User Stories
93 USPs

IVS

20 User Stories
65 USPs

re:play

45 User Stories
182 USPs

Zahlen aus dem edubreak® Support

(Stichtag: 31.10.2022)



1741 Support-Anfragen
von **868** Nutzer:innen



1st-Level-Support
Ø: **3,2 Minuten**
Gesamt: **93,4 Stunden**



3rd-Level-Support
Ø: **39,38 Minuten**
Gesamt: **32,16 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 2022 bis Ende Oktober 2022. 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 Nutzer:innen. 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 werdet ihr direkt von den Entwickler:innen 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



TATYANA

1st-Level edubreak®



HÜSEYİN

1st-Level edubreak®



STEPHAN

1st-Level edubreak®



CHRISTIAN

1st-Level edubreak®



BERNHARD

3rd-Level edubreak®



PHILIPP

3rd-Level edubreak®



STEFAN

4th-Level edubreak®



JOHANNES

4th-Level edubreak® & Wissensnetz



LINA

Wissensnetz



SERGEJ

Wissensnetz

05

Ausblick

Unsere Beratungsangebote für dich

Weitere Kursangebote zu all unseren Produkten
auf www.edubreak-academy.de

Kursangebote der edubreak® Academy

DIE edubreak® WERKZEUGE

Finde dich in edubreak® zurecht und lerne die wichtigsten Funktionen kennen.

Zielgruppe:

- edubreak® Neulinge

Rollen:

- zukünftige Referent:innen
- zukünftige Campus-Manager:innen

Lernziele:

- Orientierung auf der Online Lernumgebung
- Einblick in die edubreak® Funktionsvielfalt
- Ausprobieren der edubreak® Werkzeuge

DEIN edubreak® KURSKONZEPT

Lerne deinen eigenen Kurs in edubreak® zu gestalten.

Zielgruppe:

- Nutzer:innen, die einen gelungenen Blended Learning Kurs mit Social Video konzipieren wollen

Rollen:

- Referent:innen
- Campus-Manager:innen

Lernziele:

- Design und Umsetzung einer wirkungsvollen, kompetenzorientierten Blended Learning Veranstaltung in edubreak®
- Know-How, um auch Referierende bei der Erstellung von Blended Learning Veranstaltungen zu unterstützen
- Kompetenz, die Innovation „Social Video“ zu begründen und Bildung in der eigenen Organisation voranzutreiben

Deine zielgenaue Unterstützung für edubreak®

120-MINUTEN WORKSHOP

Die Nutzung von edubreak® läuft noch nicht so wie erwartet? In diesem Workshop identifizieren wir die Herausforderungen und schaffen neue Motivation für die nächsten Schritte mit edubreak® in deiner Organisation.

Inhalt:

- Herausforderungen bzgl. der Nutzung von edubreak® erkennen
- Input zum Konzept "Blended Learning"
- Tipps & Tricks zu diversen edubreak® Funktionen

Teilnehmende:

- Kleingruppe bestehend aus Referent:innen sowie Organisations- und/oder Leitungsebene der jeweiligen Organisation (Bildungsreferent:innen, Didaktische Ansprechpartner:innen)

ONLINE TUTORING

Begleitung der Referent:innen vor, während und nach der Durchführung eines Lehrgangs.

Die Vorteile:

- Kontrolle der Aufgaben und zugehörigen Materialien
- Unterstützung beim Einladen der Teilnehmer:innen sowie der Rollenvergabe
- Feedback und kontinuierliche Betreuung der Referent:innen

DIDAKTISCHE BERATUNG

Die Vorteile:

- Erarbeitung und/oder Anpassung deiner Strategie mithilfe unserer Blended-Learning Experten
- Ausdifferenzierung der mediendidaktische Konzeption aufbauend auf der Methode Social Video Learning

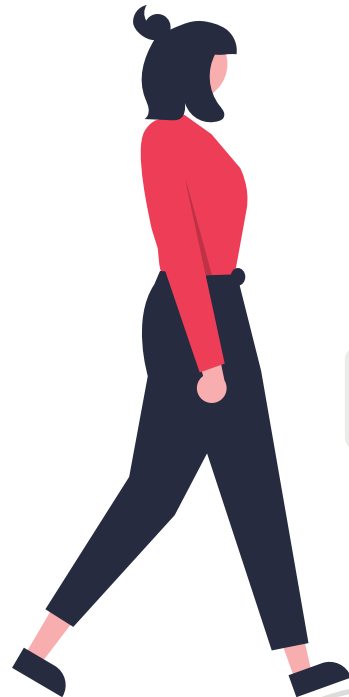
Deine Ansprechpartner:innen

Kundenbetreuung:

- für Fragen rund um deinen Vertrag sowie passende Beratungs- und Kursangebote
- E-Mail: vertrieb@ghostthinker.de

edubreak® Support:

- für alle technischen Fragen zu unseren edubreak® Produkten
- E-Mail: support@edubreak.de



Man lernt nie aus

Nutze die Erfahrung unser Blended Learning Experten für deine Konzeption

Social
Video
Learning
Experte

Didaktische
Beratung

120min
Workshop

Status Quo

Analysiere aktuelle Herausforderungen und plane die nächsten Schritte in deiner Organisation

Vollgas voraus!

Hole dir Feedback und Unterstützung für deinen Kurs

Online-
Tutoring

Und weiter gehts!

Lerne deinen eigenen Kurs in edubreak® zu gestalten

Dein
edubreak®
Kurskonzept

Die
edubreak®
Werkzeuge

Dein schneller Start!

Lerne die Funktionsvielfalt des edubreak®CAMPUS kennen

Social Video-Systemberatung, echt jetzt?

Als wir Ende 2019 zusammen mit dem Zentrum für schulpraktische Lehrerausbildung Köln (ZfsL Köln) unseren ersten Piloten zum Thema „Social Video Learning“ starteten, wussten wir noch nicht, dass der Ansatz bei allen Beteiligten starke Resonanz erzeugen würde. Der Leiter des Zentrums, Ingo Schaub, fasste es im Jahresbericht 2021 in folgende Worte zusammen: „Die Potenziale für die Organisations,- Personal- und Ausbildungsentwicklung an den ZfsLs sind offenkundig [...] Social Video Learning sollte als didaktische Makro-Methode Einzug in die Lehrer:innen-Ausbildung erhalten.“

2022 haben wir den Arbeitstitel „didaktische Makro-Methode“ sacken lassen und uns gemeinsam gefragt, wie wir das Potenzial besser auf den Punkt bringen: Mit „Social Video-Systemberater:in“ gehen die Augenbrauen zwar immer noch nach oben, aber der Blick geht auf das ZfsL als Ganzes, auf das Zusammenspiel der Akteure in unterschiedlichen Feldern der Professionalisierungsarbeit. Was heißt das konkret? Ab dem 12. Dezember 2022 startet bei uns in der edubreak® Academy eine 10-monatige Fortbildung im Blended Learning-Format, die 10 ausgewählte Medienberater in Richtung der SV-Systemberatung weiterbilden wird. Wir bringen in diese Fortbildung unsere zentrale Erkenntnis ein, dass die erste

Phase zunächst mal von einem vertrauensvollen und wertschätzenden Experimentieren getragen sein muss. Denn wer die Potenziale von Social Video entdecken will, der oder die wird mit dem eigenen Selbst und den bisherigen Routinen konfrontiert. Wir wissen alle: Der Change beginnt bei dir!

Ausblick: Im neuen Jahr werden wir in dieser kleinen und feinen Gruppe mehrere Projekte durchlaufen: Teilnehmenden werden eigene und reale Social Video-Maßnahmen (z.B. Gesprächssituationen, Workshops, Kooperationsprogramme) aus den Handlungsfeldern der Organisations,- Personal- und Ausbildungsentwicklung entwerfen, durchführen und reflektieren. Ziel ist, dass diese Maßnahmen vielseitig nutzbare Handlungs- und Beratungskompetenzen aufbauen. So entwickeln die Absolventen:innen nicht nur einen personalisierten Social Video-Methodenkoffer, sondern haben die Wirkung der Methode selbst erlebt und sind davon so überzeugt, dass Sie Dritte anstoßen und diese bei Veränderungsprozessen begleiten können. ■

Leseprobe – edubreak®SPORTCAMPUS Blog

Neue Beiträge findest du regelmäßig
auf edubreak-sportcampus.de/blog

edubreak®APP reloaded: Lernen to-go!

– von Mirjam Hruby (29.08.22)



Eine ganze Lernumgebung in der Hosentasche - geht nicht? Aber doch! Die neue edubreak®APP ermöglicht Nutzenden des edubreak®CAMPUS vielfältige Aktivitäten to-go. Stephan, Product Owner von edubreak® und der edubreak®APP, gibt uns interessante Einblicke in die neue App und deren Entwicklung bei Ghostthinker.

Erst einmal Glückwunsch zum Release der neuen edubreak®APP! Man sieht auf den ersten Blick, dass dort viel Energie hineingeflossen ist. Was ist neu im Vergleich zur früheren App?

Stephan: Mit der neuen edubreak®APP wird das Lernen im

edubreak®CAMPUS wirklich mobil. Vorher konnten edubreake:innen Kernfunktionen wie Aufgabenbearbeitung, News-Kommunikation und private Nachrichten unterwegs nur über die mobile Browserversion nutzen. Jetzt kommen User via App direkt in ihre Kurse, können dort Aufgaben bearbeiten, Videos kommentieren und sich über das Dashboard oder private Nachrichten miteinander austauschen. So können Lernende viel schneller und unkomplizierter als zuvor auch unterwegs in edubreak® aktiv sein!

Der Schwerpunkt der früheren edubreak®APP lag darauf, Videos via App aufzunehmen, live zu taggen und direkt in den Campus hochzuladen. Sind diese Funktionen weiterhin verfügbar?

Na klar - und sie wurden sogar verbessert!

Alle Funktionen wurden von Grund auf neu überarbeitet. So hatten wir die Möglichkeit, auf moderne Technologien zu setzen, was die Funktionen jetzt schon verbessert. Zusätzlich wird es dadurch in der Zukunft viele Vorteile bei Weiterentwicklungen geben.

[...]

Weiterlesen und mehr erfahren ►



Wie funktioniert die Ideenentwicklung in einer Großgruppe mit Social Video? – von Christian Dam-bach (07.07.22)



DEN ZÜNDENDEN FUNKEN EINFANGEN!

Ausgangslage

Zur Optimierung eines wichtigen Elements unserer Produkte wollten wir möglichst viele Mitarbeiter:innen aktivieren. Einerseits sollten alle Ressourcen zur Ideenfindung genutzt werden, andererseits sollte die Veränderungen von allen mitgetragen werden.

Der Weg

Dies konnten wir in einem äußerst regen Blended-Prozess von asynchronen und synchronen Austausch mithilfe von Social Video

realisieren: von der ersten Ideenfindung bis hin zur Priorisierung in der Umsetzungspipeline. Es entstand ein ganzer Wald an Ideen, der uns wahrscheinlich noch Monate, wenn nicht sogar Jahre beschäftigen wird.

Tipps

- Asynchroner Input: Im ersten Schritt stellen Sie ein Video als Anker bereit. Das Video sollte kurz und prägnant sein und konkrete Herausforderungen zeigen.
- Analyse: Geben sie den Arbeitsauftrag mit einer konkreten Aufgabe zur (Re-)Kommentierung in einem kurzen Zeitrahmen (2-5 Tage), damit auch ein Austausch stattfindet. Diverse Teams aus unterschiedlichen Disziplinen sind besonders gut. Bei uns entstanden 130 Kommentare an dem Video. (Es waren 45 Erstkommentare und 85 Rekommentare.) Es wurden auch ganz neue Ideen vorgestellt, mit Ideen, die den Rahmen des Ankervideos sprengten.
- [...]

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.**