

(Inter)connected Media-Learning

Audiovisuelle Medienprojekte als Leistungsnachweise und Wissensspeicher agil und Software-gestützt erstellen und begleiten

Zusammenfassung

Das Modell *relax-concentrate-create* zur Entwicklung und zum Management persönlicher Ressourcen gehört an der Hochschule Luzern zum Lehrplan. Als webbasierte Software-Suite haben Studierende, das gesamte Hochschulpersonal der Schweiz und rund 450'000 Personen aus Schweizer Organisationen wie dem CERN, der EMPA oder den Universitätsspitalern die Möglichkeit, <https://rcc.hslu.ch> zur Bewältigung ihres Studiums- und Arbeitsalltags in Zeiten kontinuierlicher Digitalisierung einzusetzen¹. Zum Herbstsemester 2018 lassen sich auf der angeschlossenen Website www.becreate.ch audiovisuelle Medienprojekte als Leistungsnachweise und Wissensspeicher agil und softwaregestützt erstellen und begleiten. Für Studierende und Dozierende wird in den Rollen als Kreative und Projektbegleitende Wissen in Form eines Webbased Trainings (WBT) bereitgestellt. Eine darauf abgestimmte Anwendung zur Entwicklung und zum Management audiovisueller Medienprojekte steht zu Verfügung. (Inter)connected Media-Learning wird als vernetzter und kreativer Prozess des vertieften Lernens beschrieben, der auf theoretischen und didaktischen Bezügen sowie auf Erfahrungen der Autoren in der erfolgreichen Anwendung an der Hochschule Luzern beruht.

1 Von Blended Learning zu Deeper Learning: Durch (Inter)connected Media-Learning audiovisuelle Medienprojekte durchführen und begleiten

Im Folgenden werden die theoretischen Grundlagen und Einflüsse des von den Autoren entwickelten Ansatzes «(Inter)connected Media-Learning» beschrieben, gefolgt von der anschliessenden Reflexion zu Qualitätskriterien und Möglichkeiten audiovisueller Medien in akademischen und professionellen Settings.

1.1 Theoretische Basis des Ansatzes (Inter)connected Media-Learning

Die Autoren haben folgendes Verständnis von Film im akademischen Setting: „Filme sind komplexe audiovisuelle Texte.“² Film steht als komplexe, multimediale Textform und die Kamera als ‚Schreibwerkzeug‘, was zur Konsequenz hat, dass für audiovisuelle, digitale Daten ebenso fundierte inhaltlichen Gütekriterien wie für Texte angewendet werden können. Das Verständnis von Film als Text ist bereits in der Nouvelle Vague anzutreffen, jener innovativen Strömung französischer Filmemacher der 50er und 60er Jahre³, die u.a. mit der Entdeckung der Möglichkeiten der Handkamera und der Wirkung von Alltagssituationen im Film einherging. Abstruc⁴ benennt die Gestaltung von Film durch die Autorin oder den Autor als „écriture“: „Der Autor schreibt mit seiner

¹ Vgl. Haag et al 2017, 49ff

² Vgl. Strauch/Engelke 2016, 15

³ Vgl. Lanzoni 2002, 210

⁴ Vgl. Türschmann 2011

Kamera, wie ein Schriftsteller mit einem Stift schreibt.“ Das Bild wird so zu einem Medium der Schrift. Film im akademischen Setting ist ebenso wie Text formbar und bietet zahlreiche Möglichkeiten der Darstellung quellenbasierter Argumentationen.

Audiovisuelle, digitalisierte Ergebnisse haben das Potential, Wissen im Medium Film auf mehreren Ebenen darzustellen, miteinander zu verknüpfen und somit zu konsolidieren. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Kurzfilme können Personen und deren Aussagen zeigen, diese zueinander in Bezug setzen, Grafiken einblenden oder abgefilmtes Archivmaterial zeigen. Kreative können selbst sichtbar werden und zu Wort kommen. Die Möglichkeiten eines Textes, die vor allem in der Vermittlung des Wortes liegen, werden offensichtlich sogar übertroffen. In dieser Komplexität liegen zugleich die Herausforderungen.

Die Autoren haben, auf dieses Verständnis aufbauend, das Potential audiovisueller Leistungsnachweise im akademischen Setting genutzt und daraus Ideen weiterentwickelt, um diesen Ansatz für Studierende und Dozierende niederschwellig, komprimiert und vernetzt zugänglich zu machen. Die Anwendungen sind auch ausserhalb des Hochschulsettings für Kreative und Projektbegleitende einsetzbar. Die Erfahrungen in der Verwendung audiovisueller Medien als Leistungsnachweise haben die Autoren am 6. Tag der Lehre 2017 in St. Pölten vorgestellt und im Tagungsband veröffentlicht. Die 2017 vorgestellten und seitdem weiterentwickelten Erfolgsfaktoren bilden die theoretische Grundlage der aktuellen Erweiterung der Software-Suite <https://rcc.hslu.ch> bzw. www.becreate.ch. Im Folgenden werden die wesentlichen Elemente des als «(Inter)connected Media-Learning» betitelten, didaktisch-kreativen Ansatzes, vorgestellt. Dieser Begriff soll die aktuellen Entwicklungen und das bisherige Wissen sowie die Erfahrungen der Autoren möglichst sinnvoll und wegweisend zusammenzufassen, in dem Bewusstsein, dass es sich um einen ersten Versuch der Benennung handelt.

López-Pérez⁵ beschreiben in Ihrem Beitrag zu Blended Learning in der tertiären Bildung, diesen seit Jahren bestehenden Ansatz nicht nur als die Erweiterung von face-to-face-Unterricht mit Informationen und Angeboten im Web, sondern u.a. auch als neue Ressource für das *Verstehen* und *Erweitern* von Wissen durch Studierende. In ihrem Beitrag untersuchen sie deshalb auch Erfolgsfaktoren, wie das Bestehen von Prüfungen nach dem Einsatz von Methoden des Blended Learning. Ganz in der Tradition des Wegbereiters der Medienpädagogik, Dieter Baake zeigen Thomas Czerwionka und Claudia de Witt auf, wie die Optimierung von Lernprozessen mithilfe von digitalen Medien gelingen kann⁶. Die Erweiterung von Präsenzunterricht durch digitale Inhalte ist also bereits seit Jahren etabliert und nicht lediglich eine neue technische Spielart der Speicherung von Wissen, sondern ein Prozess, der Lernumgebungen – und didaktische Formen erweitert und somit eine potentielle Bereicherung für die Nutzenden darstellt. Genau hier schliesst der Ansatz des «(Inter)connected Media-Learnings» an, indem Kreativen und Projektbegleitenden anhand des Ziels eines Kurzfilms im digitalen Format Lern-, Lernumgebungen und inkl.

⁵ (et al., 818)

⁶ Vgl. Witt/Czerwionka 2007, 32

entsprechender Inhalte auch online bereitgestellt werden. Beispiele sind die Einbindung einer digitalen Lernplattform als Instrument der Interaktion und des Wissensaustausches während des gesamten Prozesses und die in diesem Artikel beschriebene Erweiterung der webbasierten Software-Suite *rcc* um ein Kapitel zum «(Inter)connected Media-Learning», welches zu Beginn eines audiovisuellen Projektes Basiswissen und Informationen online zum individuellen Lernen und Vertiefung bereitstellt.

Eine wiederholte und zyklische Vertiefung des Wissens beschreibt auch der Ansatz des Deeper Learnings, der ebenso Inspiration für die Autoren lieferte. Mit der Übersetzung des Prozesses des «(Inter)connected Media-Learnings» in unterschiedliche Phasen des Konzepterwerbs, knüpfen die Autoren inhaltlich an, die Key-Note von Prof. Oliver Meyer⁷ (The Graz Group) zum 6. Tag der Lehre 2017 an. Meyer beschreibt vertieftes Lernen anhand materieller, sprachlicher und mentaler Phasen und bezieht sich in seiner Argumentation u.a. auf die Studien von Lev Semënovič Vygotskij. Auch im Prozess der Erstellung von Filmen als Leistungsnachweise und Wissensspeicher durchlaufen Kreative wiederholt die oben genannten Phasen des Konzept- und Kompetenzerwerbs. Die materielle Phase steht für das Begreifbarmachen von Materialien, d.h. Lerngegenständen. Audiovision beinhaltet mit Elementen wie Kamera, Mikrophon, InterviewpartnerInnen, Licht, Ton und Setting eine Vielzahl haptisch erfahrbarer Elemente. Dadurch erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass Lerninhalte nachhaltiger verstanden werden. Bei der verbalen Phase geht es um die Versprachlichung von Inhalten und Erkenntnissen, wodurch die Abstraktion von Konzepten gefördert wird. Mit dem Ausarbeiten von Interviewfragen, dem Durchführen von Interviews und der Erstellung von Texten im Schnitt begeben sich die Kreativen wiederholt und zirkulär in die verbale Phase. In der mentalen Phase gelangen Kreative durch den sprachlichen Austausch zu einem vertieften Verständnis von Konzepten. Das kann individuell in Form eines inneren Monologes oder in Gruppen bei der Erstellung und Weiterentwicklung des Drehbuches oder ebenso beim gegenseitigen Austausch und der Reflexion über bereits erstellte audiovisuelle Inhalte geschehen. Die Projektbegleitenden planen, begleiten und fördern diesen Prozess.

Sowohl in der didaktischen Begleitung audiovisueller Projekte, als auch in deren Durchführung ist nach dem Verständnis des «(Inter)connected Media-Learnings» ein hohes Mass an Agilität gefragt. Der Begriff der agilen Didaktik wird hier so verstanden, dass in den einzelnen Schritten des Projektes (wie in Kapitel 2 beschrieben) durch Agilität in der Interaktion, im Lehren und Lernen, Räume geschaffen werden, die einen vertieften und kreativen Zugang zulassen, indem sie auch Neues ermöglichen. Nicht umsonst beschreibt Christof Arn⁸ agile Didaktik auch als «Didaktik der Performance», die es erlaubt «Didaktik aus dem Moment heraus und gemeinsam mit den Lernenden [zu] entwickeln [...]»⁹. Agile Didaktik beschreibt deshalb eine wesentliche

⁷ Meyer, Oliver (2017): Vertiefte Lernprozesse anbahnen und begleiten. Key Note zum 6. Tag der Lehre St. Pölten. Online available at: http://skill.fhstp.ac.at/wp-content/uploads/2017/01/Meyer_Keynote-St.-Pölten.pdf.

⁸ (2016, 24)

⁹ (ibid. 26)

Grundhaltung des «(Inter)connected Media-Learnings», insbesondere da Audiovision in Interaktionen entsteht. Einige Beispiele für diese sehr agilen Interaktionen sind hier u.a. die Coachingprozesse der projektbegleitenden Person mit Kreativen, die kontinuierlichen Feedbackprozesse (Peer-to-Peer oder durch Projektbegleitende), wie auch Interaktionsprozess in der Drehphase mit Akteurinnen und Akteuren in der Praxis, die ebenso in agilen Methoden wie SCRUM (z.B. Iteration/Sprint) verwendet werden.

Andere, bereits bekannte Ansätze, greifen u.a. den hohen Wert und Nutzen gemeinsamer Reflexionsprozesse von audiovisuellen Inhalten für Lernprozess auf. Dazu gehört die Marte-Meo-Methode, die Video-Interaktionsanalysen u.a. für die sozialpädagogische Praxis als Instrument der Reflexion und Beratung nutzt¹⁰. Social Video Learning¹¹ zielt ebenso auf die Nutzung von Potentialen von Reflexionsphasen in Bildungsprozessen, indem gezielt audiovisuelles Material als Informationsträger und somit als Grundlage von momentgenauen Reflexionen in vernetzten Gruppen eingesetzt wird. Prozesse der Aufnahme von Daten (Videografie) bilden hier die Grundlage, um kollaboratives Reflektieren zu ermöglichen. Ebenso ist in Forschungsmethoden, wie z.B. der Video-Interaktionsanalyse nach Knoblauch und Schnettler¹², das Wechselspiel von Videografie und Dateninterpretation- und Reflexion wiederzuerkennen. Im «(Inter)connected Media-Learning» bietet die Reflexion von selbst aufgenommenen, audiovisuellem Material eine wichtige Grundlage, z.B. für die Auswahl relevanter Inhalte im Schnitt. Ausserdem ist die Reflexion der audiovisuellen Ergebnisse die Voraussetzung für eine kriterien- und indikatorengeleitete Bewertung. Dies gilt ebenso für ein fundiert verankertes Feedback, z.B. im Rahmen von kontinuierlich stattfindenden, kurzen Treffen während des Projekts (Im SCRUM-Vokabular so genannte Sprints), die face-to-face, aber auch digital stattfinden können.

1.2 Qualitätskriterien und Möglichkeiten audiovisueller Medien im akademischen und professionellem Setting

Die theoretischen Grundlagen und Anknüpfungspunkte sowie die Legitimation und der Anspruch audiovisueller Medien als Quelle wurden bereits dargelegt. Es gibt weitere Qualitätskriterien und Möglichkeiten audiovisueller Medien, die im Ansatz des «(Inter)connected Media-Learnings» zum Tragen kommen. Dazu gehört, dass bereits vorhandene Medienkompetenz bei Kreativen genutzt werden kann. Heutzutage werden verschiedene Applikationen oft bereits privat und spielerisch angewendet, die auf den Prinzipien der Erstellung und Veröffentlichung audiovisueller Medien beruhen. Mit der Nutzung eines Smartphones stehen Kamera und Schnittplatz in einem Gerät täglich zur Verfügung. Im Bewusstwerden und Erweitern der bereits vorhandenen Medienkompetenz liegt der Schlüssel für eine erfolgreiche Nutzung im akademischen und beruflichen Rahmen. Das Ziel sollten quellenbasierte, nachvollziehbar argumentierte, begründete und reflektierte audiovisuelle Medien sein. Erfüllen sie

¹⁰ vgl. Aarts 2011

¹¹ vgl. Fridrich et al. 2017

¹² vgl. Knoblauch 2004 & Knoblauch 2011

diese Qualitätskriterien, können diese Projekte als Leistungsnachweise und Wissensspeicher verwendet werden.

Durch die Erstellung audiovisueller Medien werden Synergieeffekte erzeugt. In Bereichen der Didaktik u.a. im Rahmen von Kompetenzerwerb oder als Wissensspeicher in der Weiterverwendung über diverse Kommunikationsplattformen und -kanäle. In passenden Unterrichtsformen, z.B. in interdisziplinären Formaten, bei akademischen Studienreisen, in Blockwochen oder in Workshops findet vielfach eine direkte Verzahnung von Theorie und Praxis statt. In der Erstellung von 100-sekündigen Videoclips durch Dozierende, anlässlich des 100-jährigen Bestehens der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, hat sich im Institut für Sozialpädagogik und Bildung gezeigt, dass gut aufbereitete audiovisuelle Inhalte für die Sichtbarkeit nach aussen ebenso wichtig sind, wie als Material für den Unterricht oder im Rahmen von Weiterbildungen und Fachtagungen (Mehrfachnutzung).

Bereits im Tagungsbandbeitrag zum 6. Tag der Lehre 2017 stellten die Autoren die sich etablierenden Qualitätsstandards, wie z.B. das Anwenden von Beurteilungskriterien dar¹³. Diese Kriterien und Indikatoren wurden seitdem weiterentwickelt und je nach Setting angepasst. Es kann resümiert werden, dass die Erstellung audiovisueller Leistungsnachweise durchaus anspruchsvoll, aber sehr ertragreich ist. Nicht nur im Prozess des «(Inter)connected Media-Learnings» selbst liegen grosse didaktische Potentiale sowie Chancen auf intensive Lernerfahrungen, sondern auch in der Vernetzung und Weiterverwendung der selbst erstellten Medien. Im Ausblick stellten die Autoren zudem folgende Fragen:

- „Welche digitalen Vernetzungs- und Präsentationsformen sind für die audiovisuellen Daten der Studierenden nutzbar?“
- Wo liegen weitere Möglichkeiten der Präsentation und Nutzung von studentischem Wissen, auch über den Hochschulrahmen hinaus? Was sind geeignete Speicher- und Präsentationsorte, um studentische Filme, Nutzerinnen und Nutzern zugänglich zu machen?
- Wie sind Studierende mehrerer Hochschulen und ihre verschiedenen digitalen, audiovisuellen Medien im Prozess des Lernens und Präsentierens miteinander noch besser vernetzbar?“

Die Idee der Einbindung des Wissens von audiovisuellen Leistungsnachweisen in die Software-Suite *rcc* folgt den hier aufgeworfenen Fragen, die vor allem nach Antworten im Bereich Vernetzung und Sichtbarkeit suchen. Mit der Digitalisierung und Erweiterung des Wissens anhand der Erstellung audiovisueller Leistungsnachweise, wurde ein erster Beitrag zur Beantwortung dieser Fragen geliefert und dabei nach einer Möglichkeit gesucht, wie Kreative und Projektbegleitende das bisher gesammelte Wissen zur Thematik abrufen, verinnerlichen und zu anwendbaren Kompetenzen weiterentwickeln können und dafür ein neues Kapitel in der Software-Suite *rcc* realisiert. Auch wurde über Vernetzungsmöglichkeiten aller Beteiligten im Prozess der

¹³ Vgl. Haag et al 2017, 71ff

Erstellung audiovisueller Produkte nachgedacht und mit einem umfangreichen Relaunch von www.becreate.ch eine nutzbare Lösung präsentiert.

Die bisherige Zielgruppe der Studierenden als Durchführende audiovisueller Leistungsnachweise und die Dozierenden als reine Beurteilende ist inzwischen erweitert. Neu spricht sowohl das Kapitel zum «(Inter)connected Media-Learning» auf rcc als auch www.becreate.ch alle Kreativen und potentiellen Projektbegleitenden, unabhängig vom akademischen Setting an. Deshalb verwenden die Autoren wie bereits an anderer Stelle erwähnt, in der Regel nur noch die Begriffe Kreative und Projektbegleitende.

2 «(Inter)connected Media-Learning»: Aufbau und Inhalt

Der untenstehende Prozess in Abb. 1 ist für das Webbased Training (WBT) und für den Werkzeugkasten zum «(Inter)connected Media-Learning» auf www.becreate.ch zentral. Im WBT erscheint die Grafik nach einer theoretischen Einführung in die Thematik und leitet die User durch den Lernprozess. Auf www.becreate.ch ermöglicht diese Grafik die strukturierte Anwendung des Werkzeugkastens, der aus unterschiedlichen Methoden zur Realisation eines Media Projektes besteht.

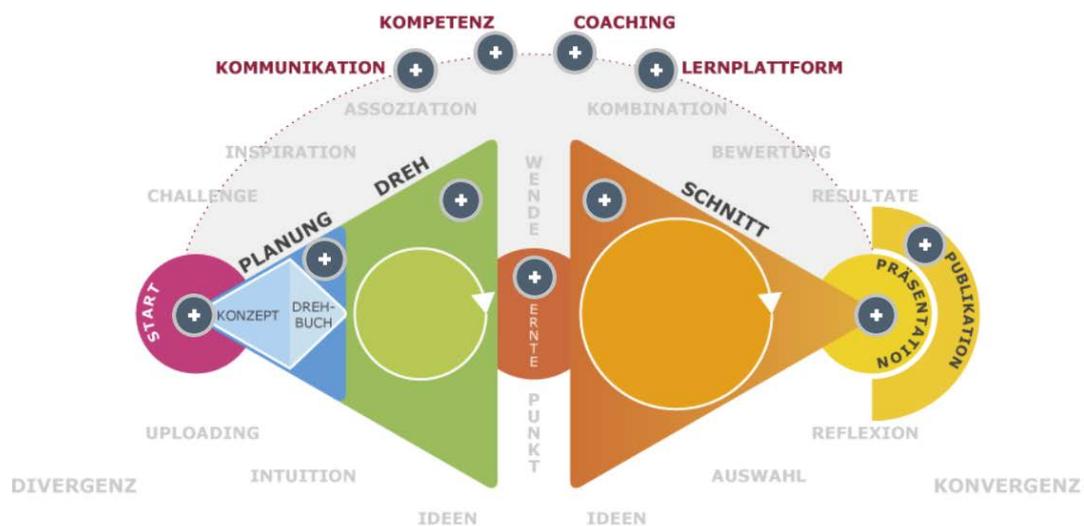


Abb. 1 Der Prozess des (Inter)connected Media-Learnings

Erkennbar sind hier insbesondere die zyklischen Öffnungs- und Schliessungsprozesse zu Beginn, während der Umsetzung und in der Begleitung von Medienprojekten. Der Prozess der Erstellung von Projekten des (Inter)connected Media-Learnings kann aus verschiedenen Perspektiven (Kreative und Projektbegleitende) betrachtet werden. In diese Rollen begeben sich die User der Software und können ihre Perspektive auch jederzeit wechseln.

Im Sinne einer Flexibilität und Agilität der Anwendung wird es den Usern im WBT auch ermöglicht, die einzelnen Bedienfelder in der Grafik manuell aufzurufen oder zu überspringen. Trotzdem gibt es eine visuell dargestellte Stringenz und Orientierung, die es den Usern ermöglicht, den Prozess von Beginn bis zum Ende chronologisch durchzugehen.

Die Lernziele sind je nach eingenommener Rolle verschieden. Bei den Kreativen geht es um folgende Lernziele:

- Du hast wesentliche Fragen zur Erstellung eines (Inter)connected Media Projektes im beruflichen oder im akademischen Rahmen geklärt.
- Du bist orientiert und inspiriert, wie man Media Projekte quellenbasiert als Wissensspeicher und als Leistungsnachweis erstellt.
- Du weisst, wie Du Media Projekte planen und durchführen kannst, kennst Deine Ressourcen und weisst, wie und wo Du diese noch weiterentwickeln kannst.
- Du bist auf das Werkzeug (Inter)connected Media Projekt auf becreate.ch vorbereitet, wo Du Dein Projekt managen kannst.

Projektbegleitende erreichen zusätzlich u.a. folgende Lernziele:

- Du bist orientiert und inspiriert, wie Du quellenbasierte Media Projekte als Wissensspeicher und Leistungsnachweise begleitest und steuerst.
- Du bist eingeführt, was Deine Rollen und Aufgaben im Erstellungsprozess eines (Inter)connected Media Projektes sind.
- Du verstehst, wie Du das Werkzeug becreate.ch in diesen Prozess einbauen kannst.

Im Folgenden werden die einzelnen Schritte in einer Synthese der wesentlichen Punkte und Zusammenhänge, schwerpunktmässig aus Sicht der Projektbegleitenden beschrieben, da dies die Zielgruppe dieses Artikels ist. Für einen besseren Nachvollzug und eine differenzierte Lernerfahrung in beiden Rollen empfehlen die Autoren die Sichtung und Anwendung auf www.becreate.ch und <https://rcc.hslu.ch>.

Startphase: Auftragsklärung sowie Kompetenzen und Vorwissen erfassen und weiterentwickeln (Uploading)

Zu Beginn des Projektes werden den Kreativen Literatur und Links, die für das Media Projekt oder die Fragestellung relevant sind, zur Verfügung gestellt. Es empfiehlt sich auf die zur Verfügung stehenden Lernplattformen zu verweisen, z.B. auf ILIAS, Moodle oder www.becreate.ch. Falls vorhanden, können zu Beginn auch gelungene Filmprojekte vergangener Semester oder andere gelungene Projekte gezeigt werden. Wichtig ist in dieser Phase, die Rahmenbedingungen des Auftrages bzw. des Leistungsnachweises zu verdeutlichen. Oft fragen sich Kreative, was das Projekt kosten darf oder ob Hard- und Software zur Filmproduktion zur Verfügung stehen.

In der Startphase halten Projektbegleitende die wesentlichen Ideen, Kriterien und Rahmenbedingungen für die Erstellung eines audiovisuellen Projekts fest, z.B. in einer

Modul- oder Projektbeschreibung. In dieser Phase wird die grundsätzliche Thematik oder Fragestellung definiert. Es wird zudem der grobe zeitlich-örtlichen Rahmen des geplanten Projekts bestimmt. Es ist wichtig, dass die Challenge für die Kreativen reizvoll und umsetzbar ist. In einer Kick-Off-Veranstaltung werden die Kreativen mit dem Projekt beauftragt. Die Auftragsklärung ist ein sehr wichtiger Schritt und es ist eine Aufgabe der Projektbegleitung, dies auch den Kreativen bewusst zu machen. Denn hier werden der Rahmen des Projektes und dadurch auch die Freiräume für Gestaltung und Kreativität definiert. Die Auftragsklärung ist die Grundsteinlegung für ein gemeinsames Verständnis dessen, was zu tun ist und für eine gut funktionierende Zusammenarbeit. Kreative sollten hier motiviert werden, offene Fragen zu klären und eventuell nötige Anpassungen zu besprechen. Wenn die Auftragsklärung präzise abgeschlossen ist, sollten die Kreativen in der Lage sein, ihre Arbeit entsprechend der Projektziele zu planen.

Kompetenzen und Vorwissen erfassen und weiterentwickeln (Uploading):

Hier geht es um die Nutzung und Weiterentwicklung der bereits beschriebenen Alltags-Medienkompetenz. Die Kreativen erfassen die eigenen bzw. in der Gruppe bereits vorhandenen Medienkompetenzen und frischen diese auf, indem sie z.B. einen kurzen Videoclip mit ihrem Smartphone filmen und bearbeiten. Bei Bedarf können Projektbegleitende ihr Know-How und weitere Informationen und Werkzeuge vorschlagen oder auch zur Verfügung stellen.

Hier ist vor allem eine gute Unterstützung wichtig, dass Kreative mögliche Vorbehalte abbauen und sich ihrer vorhandenen Ressourcen bewusst zu werden. Oft sind die Kompetenzen in einer Gruppe von Kreativen bereits gut verteilt. Dabei ist eine ressourcennutzende Rollen- und Aufgabenverteilung sinnvoll, die sich entsprechend der individuellen Lern- und Arbeitsstile ausrichten sollte. Es ist in dieser Phase aber auch wichtig, dass sich die Kreativen von eventuell blockierendem Vorwissen und bereits vorhandenen Ideen etwas lösen können, um neue Umsetzungsideen zuzulassen. Beispielsweise macht es in Gruppen Sinn, bereits früher erfolgreich umgesetzte Projektideen offen auszusprechen, aber trotzdem beiseite zu legen, um sie als Inspiration für etwas Neues zu integrieren, aber nicht eins zu eins zu kopieren.

Planungsphase: Ein Öffnungs- und Schliessungsprozess im Kleinen

Wenn die Kreativen beginnen, ihr Projekt zu planen, ist es wichtig, ihnen Daten bereitzustellen und ihnen Orientierung und wenn nötig praktische Unterstützung zu geben. Für eine Projektwoche können beispielsweise bereits Kontakte zu Praxispartnern angebahnt oder eine Adressliste vorbereitet werden, die von den Kreativen aufgegriffen wird. Hier ist eine klare Kommunikation der Rahmenbedingungen und des Auftrages, Motivation sowie konkrete Unterstützung und Coaching wichtig. Die Kreativen tauschen sich in der Planungsphase intensiv aus und inspirieren sich gegenseitig auch intuitiv, z.B. durch die Rezeption verschiedener, geschätzter Filme oder beispielhafter Filmszenen. Dadurch entstehen geteilte Erfahrungen, gemeinsam nutzbares Wissen und letztlich ein Konzept. Die Kreativen sollten dazu motiviert werden, in dieser Phase zu formulieren, wie sie ihren Auftrag umsetzen wollen. Dazu können konkrete und unterstützende Fragen im Rahmen des

aktuellen Auftrags hilfreich sein. Die Kreativen führen jetzt themenbezogene Recherchen nach Texten, Grafiken, Daten, Erhebungen und Studien durch und freuen sich in dieser Phase über Hinweise und Tipps. Es ist aber auch wichtig, die Kreativen zu animieren, offen und agil zu bleiben, um eine gute Balance zwischen Planung, Inspiration und Intuition zu erreichen. Haben die Kreativen den Prozess der Planung abgeschlossen und ihr Konzept entwickelt, können sie ab dem Wendepunkt dieses eingeschobenen Öffnungs- und Schliessungsprozesses im Kleinen, mit der Formulierung des Drehbuches beginnen.

Drehbuch:

In dieser Phase, die noch zur Planungsphase gehört, werden die Kriterien für das Drehbuch endgültig festgelegt, z.B. wie lang ein Film sein soll, welchen Stil er für das Zielpublikum haben soll und wo er veröffentlicht wird. In der Phase der Drehbucherstellung geben Projektbegleitende den Kreativen zu einem ersten Drehbuchentwurf ein Feedback. Sie orientieren die Kreativen auch bezüglich Bild- und Persönlichkeitsrechte, was für eine mögliche Veröffentlichung wichtig ist. Dazu sind in im WBT und auf www.becreate.ch Hinweise verlinkt.

Die Phase der Drehbucherstellung ist innerhalb der Planungsphase wesentlich. Das Drehbuch ist nicht nur in Bezug auf den Film wichtig, sondern auch ein Instrument des gesamten Projektmanagements. Es kann je nach Projektverlauf angepasst werden. Im Filmskript definieren die Kreativen wichtige Elemente ihres Films, z.B. zu möglichen Inhalten, Quellen, Interviewpartnerinnen- und -partnern, zu möglichen Drehorten oder zur passenden Musik. Das Drehbuch ist aber auch Planungsinstrument, wo Kreative z.B. Termine, Daten und Meilensteine des gesamten audiovisuellen Projekts festhalten. Auf www.becreate.ch kann durch die Eingabe von Daten zum Media Projekt eine Planungsoberfläche erstellt werden. Projektbegleitende haben hier ausserdem die Möglichkeit, die unterschiedlichen Herangehensweisen der Kreativen in diesem Prozess zu verfolgen. Ihre erste Version des Drehbuchs inklusive Projektplan präsentieren die Kreativen in der Regel im Plenum oder in einer Besprechung mit der projektbegleitenden Person, die ebenso Feedbacks für Optimierungen gibt.

Drehphase:

In dieser Phase ist die Aufgabe der Projektbegleitenden von eher animierendem Charakter. Je nach Kontaktintensität zu den Kreativen kann über Feedbacks der Projektverlauf orientiert und gefördert werden. Situationsabhängig können die Kreativen hier auch motiviert und Alternativen aufgezeigt werden, wenn etwas nicht so funktioniert, wie im Drehbuch geplant. Beispielsweise können Interviewpartner ausfallen, Daten nicht freigegeben werden oder Wettereinflüsse den Dreh stören.

In der Drehphase ist für die Kreativen vor allem eine klare Aufgabenaufteilung wichtig, um die Ressourcen in ihrer Gruppe effizient und gemäss Drehbuch zu nutzen. Hier sollten sie bei Bedarf unterstützt und orientiert werden. In dieser intensiven Phase werden Interviews durchgeführt, Video- und Audioaufnahmen an verschiedenen Drehorten realisiert, Unterlagen und Daten erhoben sowie weitere Recherchen vor Ort angestellt. Der Anspruch sollte aber nicht das reine Abfilmen von Gesprächen sein, sondern das Thema zu verstehen, inhaltlich zu durchdringen und den Erkenntnisgewinn zu steuern. Die Drehphase ist eine interaktive und intensive

Lernerfahrung und damit eine Möglichkeit des Wissenserwerbs. Kreative sollten daran erinnert werden, für das Projekt genügend Bild- und Tonmaterial zu sammeln, die geplanten Inhalte aus dem Drehbuch zu erfassen sowie situationsabhängig und spontan weitere Bilder, Originaltöne und Daten einzufangen.

Archivierung:

Bereits während der Drehphase sollte das Film- und Tonmaterial in digitalen Ordnern archiviert, grob geschnitten und strukturiert werden. Die Angabe von Zeit, Ort, beteiligte Personen, erhobene Daten etc. und Relevanz des Materials ist sehr nützlich. Das erspart viel Arbeit in der abschliessenden (Fein)Schnittphase. Es ist nützlich, die Kreativen zu erinnern, hier Memos zu ihren zielführenden Gedanken und Ideen zu schreiben. Das hilft ihnen, in der Schnittphase zu einer gelungenen Synthese aus Datenmaterial, Reflexion, Wissen und zu einer stringenten Argumentation zu gelangen.

Wendepunkt und Ernte:

Der Abschluss der Drehphase markiert den Wendepunkt des Projekts. Durch die Arbeit der Kreativen ist eine Fülle an Material und Eindrücken entstanden. Wie nach einer landwirtschaftlichen Ernte beispielsweise das Korn zuerst noch gedroschen, selektiert, gemahlen und erst am Ende zu einem Brot verarbeitet wird, sollten jetzt die Kreativen animiert werden, ihr Material und ihr entstandenes Wissen auszuwählen, zu sortieren und in der Schnittphase zu einem Film und letztlich zu einem audiovisuellen Endprodukt zu gestalten. Von den Projektbegleitenden werden sie hier bereits auf die aufwendige Phase des Schnitts vorbereitet. Es geht darum, bewusst zu machen, dass sich die Kreativen erst in der Mitte des Projekts befinden und ein grosser Teil der Arbeit noch vor ihnen liegt.

Schnittphase:

Die Kreativen sollten genügend Ressourcen für die aufwendige Phase des Schnitts einplanen und auch auf ein gutes Ressourcenmanagement in ihrer Gruppe achten. In der Schnittphase stehen Projektbegleitende als Ansprechpersonen zur Verfügung und sollten gut erreichbar sein. Für viele Kreative stellt diese Phase eine grosse Herausforderung dar, möglicherweise treten noch technische Fragen auf oder sie müssen noch Material nachdrehen. Sollten diese Fragen durch die Projektbegleitenden selbst nicht beantwortet werden können oder durch sie eine Unterstützung nicht selbst leisten können, gibt es in den jeweiligen Organisationen oder Hochschulen möglicherweise Fach- und Ansprechpersonen, an die weitervermittelt werden kann.

In der Schnittphase werden das Film- und Tonmaterial, Texte, Grafiken, Daten, Erhebungen, Studien etc. zu einem konsistenten Ganzen zusammengefügt und die Kreativen lassen ihr erworbenes Wissen einfliessen und verknüpfen es mit dem erhobenen Material. Diese Verknüpfung entscheidet massgeblich über die Qualität des Produkts. Hier können u.a. die Memos helfen, die sie in der Drehphase erstellt haben. In der Schnittphase bewerten die Kreativen das Material immer wieder neu und treffen eine Auswahl. Hier spielen die anfangs beschriebenen, komplexen Reflexionsprozesse eine wesentliche Rolle. Der Anspruch ist es, anhand der

Auftragskriterien eine Synthese des Wissens mit dem Datenmaterial herzustellen. Es gilt, die Kreativen zu motivieren, auf die Fragestellungen und Zielsetzungen Bezug zu nehmen. Die Kreativen sollten den Auftrag so umsetzen, dass die Adressatinnen und Adressaten des Films ihre Argumentation nachvollziehen, verstehen und sich dadurch neues Wissen aneignen können.

Export & Upload zum Ende der Schnittphase:

Es ist für Projektbegleitende wichtig, einen zeitlichen Rahmen für die Abgabe des Projektes zu setzen. Auf Lernplattformen wie in Abb. 10 beispielsweise www.becreate.ch sind dafür in der Regel Möglichkeiten zum Upload des Films im geeigneten Format vorbereitet. Je nach Auftrag werden von den Kreativen jetzt ihre audiovisuellen Ergebnisse und noch zusätzliche Materialien hochgeladen und können auf www.becreate.ch kommentiert, diskutiert und mit Ergänzungen in Form von weiterführenden Hyperlinks versehen werden (siehe auch unter Feedback).

Präsentationsphase:

Die Projektbegleitenden organisieren für die Präsentation einen geeigneten und angemessenen Rahmen. Dies wird in der Regel ein Seminarraum sein, in dem Beamer und Leinwand zur Verfügung stehen. Mögliche technischen Hürden, z.B. dass Windows- und Macwelten nicht immer eindeutig miteinander kommunizieren, sollten unbedingt beachtet werden, damit der Präsentation nichts im Wege steht. Die Hauptverantwortung, dass die Präsentation reibungslos funktioniert, sollte aber, im Sinne ihrer Eigenverantwortung, bei den Kreativen liegen. Insbesondere ist darauf zu achten, dass die Filme in einer guten Bild- und Tonqualität und reibungslos präsentiert werden können. Art und Weise der Präsentation, dem Feedback und der anschliessenden mündlichen Reflexion ist abhängig vom Auftrag und Setting. Durch den Einsatz von www.becreate.ch kann eine Präsentation inklusive Feedback und Reflexion auch online erfolgen (siehe auch unter Feedback).

Auch die spätere Publikation der Ergebnisse der Kreativen kann bereits integrativer Bestandteil dieser Phase sein (in Abb. 1 deshalb durch den umschliessenden Halbkreis dargestellt), da hier Formen und Möglichkeiten der Weiterverwendung angebahnt werden. Eine frühzeitige Klärung und Planung der Publikation ist nicht nur bei Gruppenarbeiten empfehlenswert.

Feedback:

Um den Prozess des Deeper Learnings zu fördern, ist es wichtig, dass das Publikum nach den Präsentationen Feedback gibt. Auch die Kreativen selbst geben eine Selbsteinschätzung anhand der bekannten Beurteilungskriterien und -indikatoren ab. Erst daran anschliessend erfolgt das mündliche Feedback der Projektbegleitenden. Die Autoren empfehlen, die abschliessende summative Benotung nicht spontan im Plenum zu verkünden, sondern in einem geeigneten Rahmen davor oder anschliessend. Für die Bewertung beantworten Projektbegleitende hier verschiedene Fragen, wie z.B.: Wurde die Challenge angenommen? Entspricht das Ergebnis den Fragestellungen und dem Drehbuch? Welche Qualität hat das Produkt, welche Bezüge zu Quellen gibt es, wie vielschichtig ist die Thematik reflektiert? In Hochschulsetting können Dozierende auch auf bewährte Bewertungskriterien und -indikatoren zurückgreifen und diese gegebenenfalls entsprechend anpassen. In anderen Settings

misst sich die Bewertung eines Produkts vielleicht mehr an der Nützlichkeit und Qualität, wie der Projektauftrag erfüllt wurde. Es ist empfehlenswert, das 4-Augen-Prinzip anzuwenden und die Filme mehrmals zu schauen. Ist eine Bewertung ungenügend, können Auflagen zur Optimierung vereinbart werden. Im WBT kann an entsprechender Stelle dafür ein exemplarisches Beurteilungsraster heruntergeladen werden. Nochmals sei auf die Möglichkeit verwiesen, auf www.becreate.ch Filme online zu kommentieren.

Publikationsphase:

Für die Publikation des fertigen Media Projektes suchen sich die Kreativen in dieser Phase die geeigneten Kanäle. Hier sollten Projektbegleitende unterstützen oder nochmals auf die bereits im Auftrag angebotenen Möglichkeiten hinweisen. Über die Veröffentlichung machen die Kreativen bestimmten Personen ihre Arbeit zugänglich teilen so ihr Wissen. Abgeschlossene audiovisuelle Projekte sind oft niederschwellig für ein grosses Fachpublikum z.B. im Internet verfügbar. Hier wird empfohlen, in Gruppen einen Blog zu erstellen und die Produkte mit weiterführenden Texten und Inhalten zu rahmen. Projektbegleitende können z.B. einer Person diese Aufgabe übertragen. Einzelne audiovisuelle Produkte können wiederum Wissensspeicher sein und Inspiration für andere liefern, sie können im Unterricht Verwendung finden. Mit der Publikation sind sie für alle Teilnehmenden auch langfristig leicht abrufbar, z.B. für die Verwendung als Referenzen in Bewerbungsprozessen.

Phasenübergreifende Elemente und Inhalte: Lernplattform, Kommunikation, Coaching, Kompetenzentwicklung

Einige Prozesse laufen beim «(Inter)connected Media-Learning» parallel zu anderen Phasen ab bzw. sind wiederkehrend von zentraler Bedeutung. Diese werden hier beschrieben.

Lernplattform:

Es ist Aufgabe der Projektbegleitenden, den Kreativen eine funktionierende, digitale Lernplattform zur Verfügung zu stellen und während des gesamten Projektes im Auge zu behalten und gegebenenfalls zu pflegen. Indem Gruppen-, Literatur- und Materialordner erstellt werden, können die Kreativen zum Beispiel in der Strukturierung unterstützt werden. Damit Projektbegleitende den Projektverlauf der Kreativen begleiten und entsprechen coachen können, bietet www.becreate.ch die Möglichkeit, Gruppen und Untergruppen zusammenzustellen, Filmmaterial hochzuladen, zu kommentieren und zu reflektieren. Zur Bereitstellung von digitalem Material für die Filme, wie Intros, Outros oder lizenzfreie Musik aber auch Quellen und Tipps können aber auch Plattformen wie Moodle, Olat oder ILIAS genutzt werden. Links zu Basismaterial sind im WBT und auf www.becreate.ch zu finden. In jedem Fall sollten die Kreativen motiviert werden, die Lernplattform von Beginn an effektiv als Medium des Wissensaustauschs und der digitalen Interaktion zu nutzen.

Kommunikation:

Kommunikation gehört ebenso zu den Prozessen, die in allen Phasen sehr wichtig sind. Gelingende Kommunikation ist eine wesentliche Voraussetzung für den Erfolg von Projekten und kann von Projektbegleitenden positiv beeinflusst werden. Deshalb

kommt es in den allen Projektphasen darauf an, die Kreativen vorbildhaft und regelmässig zu informieren, sich für vorhandene Fragen und Probleme anzubieten und in einer professionellen Kommunikation, z.B. mit Projektpartnern, zu unterstützen.

Kompetenzentwicklung:

Kompetenzentwicklung findet im Projekt kontinuierlich und auf unterschiedlichen Ebenen statt. Beispielsweise entwickeln die Kreativen bei der Durchführung eines ersten Interviews ihre Auftritts- und Selbstkompetenzen weiter und qualifizieren sich somit für die weiteren Interviews. Über die durchgeführten Recherchen erweitern sie ihre Fachkompetenzen in ihrem Berufsfeld. Ihre Sozialkompetenz erweitern sie u.a. in der sehr interaktiven Drehphase, wie auch im Austausch mit den Projektbegleitenden, Projektpartnerinnen- und Projektpartnern und mit ihrer Gruppe. Alle Phasen und Einzelschritte innerhalb der Projektarbeit sind als Synthese und als agil zu handhabende Form der Didaktik und des tieferen Lernens zu verstehen. Das wurde in Abb. 1 deutlich gemacht, die in einzelnen Phasen u.a. zyklische Strukturen durch Kreise andeutet.

Coaching:

Über das gesamte Projekt bieten Projektbegleitende ihr Coaching an. Dafür ist es wichtig, dass sie bei Fragen und Problemen kurzfristig erreichbar sind und diese Anliegen bearbeiten. Oft ist ein persönliches Treffen für die Kreativen sehr hilfreich und motivierend. Projektbegleitende unterstützen mit ihrer Fachkenntnis und Expertise und nehmen eine sehr wertschätzende und motivierende Rolle ein. Diese positive Haltung trägt massgeblich zum Gelingen der Projekte der Kreativen bei. Probleme, die den Kreativen zunächst vielleicht als sehr gross und unlösbar erscheinen, sind in dem Moment, in dem sie angesprochen werden, erfahrungsgemäss bereits auf dem Weg zu einer Lösung.

3 Resümee und Ausblick

Die Autoren konnten in dem hier vorgestellten Projekt ihre Ideen, ihr Wissen und ihre Erfahrungen in den Themenbereichen „(Inter)connected Media Learning“ und Softwareentwicklung zu einer innovativen und sichtbaren Synthese zusammenfliessen lassen. Nun stehen digitale Instrumente zur Verfügung, welche Anwendungs- und Hintergrundwissen des neu entwickelten Konzeptes des «(Inter)connected Media-Learnings» bereitstellen. Das WBT dient als Wissensgrundlage zur Erstellung von Media Projekten. Der Werkzeugkasten auf www.becreate.ch ermöglicht die direkte Anwendung für Kreative und Projektbegleitende. Der Prozess des «(Inter)connected Media-Learnings» kann als Modell und Orientierung dienen, um eigene agile Projekte in die richtigen Bahnen zu lenken. Die Software kann auch dazu beitragen, dass sich Interessierte den Herausforderungen und Möglichkeiten von Medienprojekten in der Hochschuldidaktik bewusster werden.

Perspektivisch kann so ein neuer Datenkorpus an Medien wachsen, der wiederum als Wissens- und mediale Grundlage für neue Projekte dienen und auch in der Lehre genutzt werden kann. Hier gilt es weiterhin, auch inter- und transdisziplinäre Vernetzungsmöglichkeiten zwischen Bildungsinstitutionen und anderen Organisationen zu prüfen und zu nutzen. Ebenso hat die Thematik perspektivisch das

Potential, neue Schnittstellen von Bildungsinstitutionen mit Firmen und anderen Organisationen zu erschliessen.

Die rasanten technischen Entwicklungen in der Nutzung von digitalen Medienwerkzeugen legen im Hinblick auf Machine Learning, Artificial Intelligence und Internet of Things nahe, dass sich auch Konzepte, wie das hier beschriebene, kontinuierlich weiterentwickeln müssen. Bereits heute besteht die Herausforderung u.a. darin, Barrieren zu bestehenden technischen Lösungen und Kommunikationsmöglichkeiten abzubauen und deren sinnvolle Nutzung zu fördern.

Literatur

Aarts, Maria (2011). *Marte Meo. Ein Handbuch*. (3. Aufl.). EX Eindhoven: Aarts Production.

Arn, Christof (2016). *Agile Hochschuldidaktik*. Weinheim Basel: Beltz.

Haag, Johann, Weißenböck, Josef, Gruber, Wolfgang, & Freisleben-Teutscher, Christian F. (2017). *"Deeper Learning - (wie) geht das?" Modelle und Best Practices für nachhaltiges Lernen im Hochschulbereich (Tagungsbände)*. Brunn am Gebirge: ikon Verlag.

Knoblauch, Hubert (2004). Die Video-Interaktionsanalyse. *sozialersinn*, 5. (1), 123-138.

Knoblauch, Hubert (2011). Videoanalyse, Videointeraktionsanalyse und Videographie – zur Klärung einiger Missverständnisse. *sozialersinn*, 12 (1), 139-145.

Lanzoni, Rémi Fournier (2002). *French Cinema. From its beginnings to the present*. New York/London: Continuum International.

López-Pérez, Maria Victoria, Pérez-López, Maria Carmen, & Rodríguez-Ariza, Lázaro (2011). Blended learning in higher education: Students' perceptions and their relation to Outcomes. *Computers & Education*, 56 (3), 818-826. doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.023>

Mayer-Frühwirth, Gabriele (2017). Social Video Learning. Kollaboratives Reflektieren in den Schulpraktika. In Christian Fridrich, Gabriele Mayer-Frühwirth, Renate Potzmann, Wolfgang Greller, & Ruth Petz (Hrsg.), *Forschungsperspektiven* 9 (S. 69-76). Wien: LIT Verlag.

Meyer, Oliver (2017): *Vertiefte Lernprozesse anbahnen und begleiten. Key Note zum 6. Tag der Lehre St. Pölten*. Online available at: http://skill.fhstp.ac.at/wp-content/uploads/2017/01/Meyer_Keynote-St.-Pölten.pdf

Strauch, Thomas, & Engelke, Carsten (2016). *Filme machen. Denken und*

produzieren in filmischen Einstellungen. Paderborn: Wilhelm Fink, UTB Medienwissenschaft.

Türschmann, Jörg (2011). *Lexikon der Filmbegriffe*. *Caméra stylo*. Online available at: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=571>

Witt, Claudia, & Czerwionka, Thomas (2007). *Mediendidaktik*. Bielefeld: Bertelsmann.

Kurzbiografien der Autoren

Michael Doerk:

Prof. Michael Doerk lehrt und forscht als Psychologe an der Hochschule Luzern in den Departementen Soziale Arbeit und Informatik. Neben Innovationsmanagement sind seine Kerngebiete Gesundheitsförderung, Ressourcenmanagement und Social Informatics. Er hat das Zertifikat für Exzellente Lehre der Hochschule Luzern erhalten, arbeitet im Kernteam des [Zukunftslabors CreaLab](#) der Hochschule Luzern und ist Präsident des spin off [interspin CreaLab](#); michael.doerk@hslu.ch

Widukind Zenker:

Sozialarbeiter/Sozialpädagoge (BA); Kommunikations- und Medienwissenschaft (MA); bis 09.2018 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Sozialpädagogik und Bildung der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit; seit 10.2018 Dozent und Kursleiter an der Höheren Fachschule für Sozialpädagogik Luzern (Curaviva hsl); Doktorand im Fach Erziehungswissenschaft (Universität Zürich); widukind.zenker@hslu.ch