
GRUNDIDEE DES LERNANGEBOTES „MEDIEN 4.0“

Durch das Lernangebot Medien 4.0 werden Lehrende bei dem Einsatz digitaler Medien und Methoden in ihrer Lehre begleitet und unterstützt.

Anhand so genannter Personas werden verschiedene Einsatzszenarien für digitale Medien in der Lehre und deren Herangehen an diese Methoden und Medien beschrieben und exemplarisch durchgeführt. Der Nutzer / die Nutzerin des Lernangebotes Medien 4.0 kann die Herangehensweise direkt Schritt für Schritt mitmachen und nachvollziehen.

Checklisten, Handreichungen, Merkblätter, Literaturlisten und andere Materialien für den direkten Einsatz in der eigenen Lehre stehen als bearbeitbare Dateien sowie als PDF-Dateien zur Verfügung.


Im ersten Schritt wurde daher eine Persona namens Dagmar entwickelt, eine Lehrende an einer Hochschule. Sie setzt in verschiedenen Situationen verschiedene digitale Medien und Methoden ein, die der Nutzer oder die Nutzerin des Lernangebotes Medien 4.0 nachvollziehen kann.

Neben der Persona Dagmar wurde eine weitere Persona - Felix - entwickelt, um so die Community anzuregen, für weitere Lehrende vergleichbare Einsatzszenarien (mit-) zu entwickeln und hochzuladen. So kann das Lernangebot Medien 4.0 nach und nach für verschiedene Lehrszenarien erweitert werden.

WAS IST EINE PERSONA? WARUM WURDE DIESES VERFAHREN GENUTZT?

Der Ansatz des Projektes ist, von den Lehrenden aus zu denken: Welche Anliegen und Fragen könnten Lehrende haben, wenn sie digitale Medien oder Methoden in ihrer Lehre einsetzen wollen, und was kann man ihnen zur Umsetzung ihrer Konzepte an die Hand geben? Dafür eignet sich die Persona-Methode. Es handelt sich dabei um ein User-centered Design, bei dem ein relativ unbekanntes Mitglied einer Zielgruppe über eine Persona in den Mittelpunkt gerückt wird.

Die Persona ist ein "Modell einer Nutzergruppe", in dem eine "Gruppe von Menschen mit konkreten Merkmalen und Verhaltensweisen" in einem Charakter verdichtet wird (Michael



Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer: Das Design Thinking Playbook. Mit traditionellen, aktuellen und zukünftigen Erfolgsfaktoren. Verlag Franz Vahlen GmbH, München 2017, zitiert nach https://de.wikipedia.org/wiki/Design_Thinking#Methoden). Sie bietet die Möglichkeit, sich auf der Basis von Klischees oder überzeichneten Eigenschaften in die jeweilige Zielgruppe hineinzusetzen. Dadurch lässt sich eine erste Vorstellung davon entwickeln, welche Bedarfe eine Person dieser Zielgruppen haben könnte. Die Persona ist dabei konkret genug, um Wiedererkennungswert zu haben, und gleichzeitig abstrakt genug, um für eine potentielle und nicht akribisch beforschte Zielgruppe zu stehen.

Die Geschichte, die zu der Persona entwickelt wird, hilft dabei, Eigenschaften, Themen und Situationen bei sich selbst oder anderen wiederzuerkennen, ohne dass man direkt persönlich betroffen ist.

Die Persona kann ein Role Model darstellen, an dem man sich orientieren und von dem man sich motivieren lassen kann, sich mit den eigenen Anliegen zu beschäftigen. Die Geschichte kann dazu inspirieren, selbst etwas (in diesem Fall) in der eigenen Lehre zu verändern.

BISHERIGES VORGEHEN: SO IST DAGMAR ENTSTANDEN

Die Lehrenden, die in diesem Angebot die Lernenden sind, begleiten die jeweilige Persona bei der Umsetzung einer Methode / der Nutzung eines Tools und sollen selbst auch aktiv werden. Alle von der Persona genutzten Lernmaterialien werden dabei so bereitgestellt, dass die Lernenden diese ebenfalls durcharbeiten und insofern gemeinsam mit der Persona lernen können. Hierfür wurde für jede Persona ein Intro-Video erstellt, in dem die Persona mit ausgewählten Eigenschaften, Vorlieben und Anliegen vorgestellt wird. Anschließend wurden für die Persona verschiedene Lernszenarien entwickelt. Für jedes dieser Szenarien wurde ein ganz konkretes Anliegen der Persona vorgestellt, das durch den Einsatz der ausgewählten Methode / des Tools bearbeitet werden kann. Die Methode / das Tool wird kurz vorgestellt und die Struktur des Lernangebots (Lerneinheiten, Module) kurz beschrieben. In den verschiedenen Lerneinheiten wird dann die Vorgehensweise der Persona bei der Erarbeitung des Themas beschrieben. Zudem werden Lernmaterialien, z.B. Checklisten und Handreichungen, sowie Literatur- und Linklisten bereitgestellt.

WARUM UND WIE WURDEN DIE VIDEOS ZUR EINFÜHRUNG FÜR DAS JEWEILIGE MODUL PRODUZIERT?

Um den Nutzerinnen und Nutzern des Lernangebotes Medien 4.0 einen schnellen Einstieg in die Geschichte der ausgewählten Personas zu ermöglichen, wurden im Falle von Dagmar und Felix Intro-Videos produziert. Diese zeigen zum einen auf, was die Personas ausmacht und zum anderen, wie sie auf die jeweiligen Ideen für den Einsatz von Lehrmethoden und digitalen Medien gekommen sind.


Illustrationen, die die jeweilige Persona in dem im Sprechertext beschriebenen Kontext zeigen, erlauben es, einen persönlichen Bezug zu der Persona aufzubauen und ermöglichen die Identifikation mit ihr. Ausgehend von diesen Intro-Videos pro Persona wurden bei Dagmar zu den drei vorgeschlagenen Tools und Methoden wiederum kurze Videos erstellt, um den Einstieg in die jeweilige Methode oder das jeweilige Tool zu erläutern: Welches Anliegen hatte Dagmar und wie ist sie vorgegangen, um dieses Anliegen durch den Einsatz einer Lehrmethode oder eines Tools aufzugreifen? Wie waren ihre einzelnen Schritte, und welche Erfahrungen hat sie bei dem Einsatz der Methode oder des beschriebenen Tools gesammelt? Alternativ zu einem Video wäre hier auch ein Einstiegstext, eine Grafik, eine MindMap oder ähnliches möglich. Wichtig ist für diesen Einstieg in die einzelnen Module einer Persona, dass das Vorgehen der jeweiligen Persona anschaulich abgebildet wird und durch diesen Einstieg gut nachvollzogen werden kann.

Unter dem Video werden in dem Blog, in dem das Lernmodul angeboten wird, Links zu den Unterkapiteln des Moduls aufgeführt, so dass Lernende direkt einzelne Unterkapitel oder auch das angebotene Material wie Checklisten, Handreichungen etc. aufrufen können.

Wie wurden die Intro-Videos produziert?

Die Videos wurden sehr niedrigschwellig produziert, um die Community anzuregen, ggf. ähnliche Intro-Videos für weitere Personas zu erstellen.

Konkret wurden verschiedene Illustrationen für die jeweilige Persona erstellt, die sie in verschiedenen Kontexten im Rahmen ihrer Lehre oder ihrer Arbeit zeigen. Dazu wurde



ein Text geschrieben, der die Persona vorstellt und ihren (bisherigen) Umgang mit digitalen Medien oder Tools sowie ihre typischen Herangehensweisen an ihre Lehre beschreibt.

Diese kurzen Sprechertexte wurden aufgenommen und mit den Illustrationen hinterlegt. Es gibt in den Videos also keine Bewegtbilder oder Animationen.

VERWANDTE SOFTWARE

Für die Videoproduktion der Intro-Videos zu Dagmar wurde die Software von Adobe eingesetzt: Illustrator, Effects, Premiere.


Die Geschichte von Dagmar zur Umsetzung einer ersten Live-Online-Veranstaltung wurde in fünf Kurzvideos erzählt. Hierzu wurde mit der Software gearbeitet, die zur Verfügung stand: PowerPoint von Microsoft und das Screencast-Programm von Camtasia, um zum einen die Funktion des Virtuellen Klassenzimmers aufzuzeichnen und zum anderen, um Folien, Sprachaufnahmen, Musik und Videos zusammenschneiden beziehungsweise mit Animationen oder Anmerkungen zu versehen.

Für die Erstellung der Materialien wie Checklisten und Tabellen, wurden Word und PowerPoint von Microsoft genutzt. So ist es zum einen möglich, dass die Materialien individuell weiterbearbeitet werden können und zum anderen, dass beispielsweise Menschen mit Sehbeeinträchtigungen sich den Text vorlesen lassen können. Wer nicht über eine Word-Lizenz verfügt, kann sich die Datei in ein anderes Format konvertieren. Des Weiteren liegen alle Dateien auch in einem PDF-Format vor.

ZEITAUFWAND

Der Zeitaufwand für die Umsetzung von Lerneinheiten und Modulen variiert je nach gewähltem Thema und vorliegendem Lernmaterial bzw. dem Umfang des selbst zu





erstellenden Lernmaterials. Insofern dienen die nachfolgenden Angaben auch nur als Orientierung.

Bei der Persona Dagmar wurden insgesamt etwa 80 Stunden für die Erstellung der Lerneinheiten zum Thema „E-Portfolio“ aufgewendet. Dabei ist für die Beschreibung von Dagmars Anliegen ein Video erstellt worden, und es wird in mehreren Lektionen gezeigt, wie Dagmar bei der Vorbereitung und dem Einsatz des E-Portfolios in der Lehre vorgegangen ist, Außerdem wurden verschiedene Checklisten und Handreichungen erstellt und Tutorials für den Einsatz von E-Portfolio-Software erstellt sowie weitere Online-Tutorials empfohlen.

In der Lerneinheit „Live-Online-Veranstaltung“ wurde ebenfalls ein Video zur Beschreibung von Dagmars Anliegen erstellt. Zudem sind eine Checkliste, zwei Informationsmaterialien und eine Literaturliste einschließlich Leitfragen entstanden. Zusätzlich wurden fünf inhaltliche Videos erarbeitet, die jeweils die Story enthalten, wie Dagmar vorgegangen ist, sowie die von Dagmar genutzten Lernmaterialien. Für die Erarbeitung jedes dieser Videos wurden ca. 40 Stunden Zeit aufgewendet. Für die Erarbeitung der Lerneinheiten „Game-Based-Learning“ wurden für die Erstellung des Anliegen- und Erfolgsvideos von Dagmar, die Story, wie Dagmar bei der Umsetzung vorgegangen ist, die Recherche geeigneter Lernmaterialien sowie die Ausarbeitung von einer Linkliste, vier Checklisten, vier Leitfäden, einem Fragenkatalog und zwei Vorlagen etwa 100 Stunden Zeit investiert.

VORSCHLÄGE ZUR WEITERARBEIT KONKRET MIT FELIX

Um für weitere Personas – hier zunächst für Felix – Lernmaterialien erstellen zu können, die ihn bei dem Einsatz digitaler Medien und Methoden in der Lehre unterstützen, ist sicher die Beantwortung einiger Fragen hilfreich:

Welche Tools könnten für Felix in der Lehre passen / sinnvoll sein? (passend zu seiner Persona). Wie baut er seine Lehre auf? Wie ist sein (bisheriger) Umgang mit digitalen Medien und Methoden? Welche Learning Outcomes möchte er bei seinen Studierenden erreichen?



Die Online-Community kann in einem ersten Schritt auch weitere Fragen und Vorschläge hierfür sammeln.

Felix möchte in seiner Lehre vor allem theorielastigen Frontalunterricht vermeiden. Statt dessen sollen seine Studierenden mit digitalen Tools und in Projektarbeit lernen. Gemäß seiner persönlichen Interessen und den Vorlieben seiner Studierenden sind vielgenutzte soziale Medien wie WhatsApp, Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter oder YouTube besonders geeignet.

Versuchen Sie sich in die Lage des Lehrenden Felix zu versetzen, und stellen Sie sich die Frage: Was ist in meiner Lehre sinnvoll und was brauche ich dafür?


Denkbar wäre zum Beispiel ein Lehrszenario, in welchem die Studierenden eine eigene Social-Media-Marketing Kampagne konzipieren und durchführen sollen. In diesem Szenario geht es nicht primär darum, dass die Studierenden lernen, technisch mit den jeweiligen Plattformen umzugehen. Vielmehr sollen die Studierenden am Ende der Lehrveranstaltung in der Lage sein, soziale Medien gezielt für einen bestimmten, fachlich bestimmten Zweck einzusetzen. Sie sollen wissen, welche Besonderheiten die Plattformen und Tools jeweils mitbringen und wie diese zielgruppenspezifisch eingesetzt werden können. Auch die Auswertung der Reichweite und des Erfolgs der Marketingkampagne mithilfe von Analysetools, die die Plattformen mitbringen, kann Bestandteil der Lehrveranstaltung sein.

WIE KÖNNEN SIE SICH BETEILIGEN?

Die Persona Felix ist skizziert, aber welche konkreten Wege er für seine Lehre wählt, ist noch offen. An dieser Stelle freuen wir uns sehr über Ihre Ergänzungen und Ihre Ideen! Sie können selbst seine Anliegen konkretisieren und Konzepte entwickeln, wie er z.B. soziale Medien im Rahmen seines Lehrauftrags nutzt.

Wenn Sie eine Lerneinheit zu Felix zur Verfügung stellen möchten, können Sie das auf zwei Wegen tun:

1. Sie können OER-Material als Link in einem Kommentar zur Verfügung stellen: Dazu kommentieren Sie den Blogpost zu Felix und fügen den Link zu Ihrem Material dort ein.



Bitte beschreiben Sie kurz, was Sie erstellt haben und unter welcher Lizenz Ihr Produkt steht.

2. Sie können aber auch eine Veröffentlichung auf dem Blog als eigenen Blogpost verfassen: In diesem Fall bitten wir Sie, sich bei der Erstellung an den Qualitätssicherungsprozess der HOOU zu halten.

Informationen dazu finden Sie hier: <https://www.hoou.de>

Ihre Materialien können Sie per Mail an das Team Medien 4.0 senden: [medien4.0\[at\]w-hamburg\[Punkt\]de](mailto:medien4.0@w-hamburg.de). Das Team schaut sich dann die Unterlagen noch einmal an und kümmert sich um den Upload. Derzeit ist sichergestellt, dass Sie das Team bis Ende 2020 kontaktieren können.

Ihnen steht es natürlich auch frei, eine ganz neue Persona zu entwickeln, die Wege sucht, Lehre innovativer zu gestalten und dabei digitale Medien oder Tools einzusetzen.

Bitte verwenden Sie für Ihre Materialien, die Sie dieser Lerneinheit hinzufügen wollen, eine offene Creative Commons-Lizenz. Infos zu diesen Lizenzen finden Sie hier: https://de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons. Als Lizenztypen favorisieren wir CC-BY oder CC-BY-SA. Falls Sie Ihren Beitrag auf dem Blog veröffentlichen wollen (s.o.), müssen Sie die Lizenz CC-BY verwenden.