

Umsetzung des Konzepts im Rahmen der Lehrveranstaltung Projektmanagement

1. Student Generated Content – Vorbemerkungen

Mit der Erfindung des Computers sowie später des Internets gewann spätestens ab der Jahrtausendwende ein Begriff eine völlig neue Dimension und Bedeutung: „user generated content“, Inhalte, die (auch) von Nutzenden gestaltet werden. Ein Stichwort und oft verwendetes buzzword ist dazu „Web 2.0“ – die Möglichkeiten, die sich daraus ergeben, bringen gleichzeitig neue Potenziale für die Lehre (vgl. Mayrberger, 2010). Daraus leitet sich der Begriff des „student (learner) generated content“ ab, er umfasst, Inhalte die ausschließlich oder in einem hohen Ausmaß von Lernenden selbst gestaltet werden.

Auf Ebene der Lerntheorien kann der Ansatz des Konnektivismus (vgl. Siemens, 2005) als wichtiger Ausgangspunkt für diese Vorgangsweise gesehen werden. Dieser greift zentrale Elemente des Konstruktivismus auf und erweitert sie gleichzeitig um die Ebene, dass Wissen an sehr unterschiedlichen Orten zu finden ist und daher die Kompetenz, wo, was und wie zu finden ist, in den Vordergrund tritt. Ebenso wichtig ist demnach – ganz im Sinn einer umfassenden Definition von digital literacy – die Fähigkeit, Gefundenes bewerten, vergleichen, anwenden und dabei neu verknüpfen zu können. Bildung ist aus diesem Verständnis heraus viel weniger die Vermittlung von Inhalten als ein Setting, in dem – unterstützt durch prägnante Impulse sowie Unterstützung von Lehrenden – Dialog, Kollaboration, experimentelles und forschendes Lernen, eben die Erschaffung von neuem Wissen und neuen Artefakten, im Vordergrund stehen (vgl. Vancell, 2015). Gerade didaktisch innovative Modelle wie inverted/flipped classroom haben als wesentlichen Aspekt, dass Lernmaterialien bzw. Beiträge zu Lernprozessen nicht nur von einer einzelnen Person (sprich der/dem Lehrenden) kommen.

Konkret bedeutet student generated content nicht nur Referate, Recherchen und Zusammenfassungen von Inhalten, es entstehen Unterlagen sowie Fragestellungen, die in vielfältiger Form anderen Lernenden auch außerhalb der konkreten Lerngruppe zur Verfügung gestellt werden. Diese sind dann teils bewusst so gestaltet, dass sie von anderen Lernenden kollaborativ ergänzt und weiterentwickelt werden können. Entscheidend dabei ist ein hohes Ausmaß an selbstständigem und selbstverantwortetem Arbeiten.

Dieser student generated content wird gleichzeitig immer wieder öffentlich gemacht (vgl. McLoughlin und Lee, 2009). Dementsprechend kommen auch Web-2.0-Werkzeuge wie Blogs, Wikis, Facebook, Twitter und mehr sowie selbst hergestellte Audiodateien (Podcasts) und Videodateien, die auf Plattformen wie YouTube geteilt werden, zum Einsatz. Vancell verweist dazu auf eine Aussage von Martin Dougiamas, einem der Entwickler der Open-Source-Lernplattform Moodle, der dieses Öffentlichmachen, das gleichzeitig zu Feedback, Dialog und Mitgestaltung einlädt, als essenziellen didaktischen Prozess betrachtet.

Zu den genannten Web-2.0-Werkzeugen kommen auch sehr einfache Möglichkeiten, Dateien von verschiedensten Orten aus in unterschiedlichsten Formaten – also Kombinationen aus Text/Audio/Video – gemeinsam synchron und asynchron zu erstellen und weiterzuentwickeln.

Eine zusätzliche Ebene eröffnet sich, da learner generated content ebenso bedeuten kann, dass Studierende sich gegenseitig Assessmentaufgaben vorbereiten sowie die entstehende Ergebnisse kontrollieren bzw. bewerten (vgl. Tritz et al., 2014; Galloway & Burns, 2015). Gerade auch in diesem Zusammenhang ist zu betonen, dass learner generated content nach Möglichkeit offene Bildungsmaterialien umfassen und damit nicht unter Copyright stehen sollte, sondern z. B. eine Creative-Commons-Lizenz aufweisen sollte, damit sie von anderen nicht nur einfach verwendet kann, sondern deren Bestandteile völlig neu zusammengestellt werden können.

Insgesamt entsteht demnach ein Prozess, der stark von der Haltung der Kompetenzorientierung geprägt ist: Auf der Prozessebene werden Schlüsselkompetenzen (weiter)entwickelt. Auf der Metaebene wird durch die Ergebnisse des gemeinsamen Lernprozesses ein Mehrwert geschaffen, von dem Dritte auch in Form von Artefakten wie etwa Erklärvideos profitieren (Sporer, 2011).

Unerlässlich ist dabei, die Schlüsselkompetenz der digital literacy von Anfang an in einem umfassenden Sinn kollaborativ weiterzuentwickeln. Diese kann keinesfalls als selbstverständlich gegeben angesehen werden.

Ergänzend sind noch einige Beispiele zu nennen, wie student generated content aussehen kann, wobei ebenso die Mitwirkung von externen Expertinnen und Experten/Mentorinnen und Mentoren ein wichtiges Element in der der Tätigkeit der Lernenden sein kann:

- Sammlung von Fragestellungen, die für ein anstehendes Themenfeld wichtig/aktuell sind, sich aus eigenen Wissensständen, Erfahrungen, Wahrnehmungen oder ebenso Lebensentwürfen heraus ergeben
- Bearbeiten solcher Fragestellungen durch Nutzung von vorhandenem Wissen/vorhandenen Erfahrungen, Recherche, Experimente, Forschung im weitesten Sinn
- Sammeln und Konkretisieren von Kompetenzen, die für verschiedenste Aufgabenstellungen bzw. für eine spätere Tätigkeit in Praktika und Beruf wichtig sind
- Erstellung von Aufgabenstellungen sowie Lösungswegen, -möglichkeiten und -varianten dazu
- Entwicklung bzw. Auswahl sowie Festlegung der Art und Weise des Einsatzes von Methoden, um Wissen erforschen/entwickeln/verstehen/vertiefen/anwenden/hinterfragen/reflektieren zu können
- Erstellung von analogen/digitalen/hybriden Materialien/Materialpaketen
- Zusammenfassung/Reflexion von Lernmaterialien/-schritten sowie daraus folgenden/dabei geschehenden (Zwischen-)Ergebnissen
- Entwickeln, Umsetzen und Reflektieren didaktischer Konzepte, die dann auch Elemente enthalten wie Projekte und Veranstaltungen können
- Publikation(en)/Dissemination im umfassenden Sinn und mit bewusst verschiedenen Methoden/Herangehensweisen

2. Ausgangssituation im Studiengang und Problembeschreibung

Die Heterogenität der Studierenden nimmt seit Jahrzehnten zu. Dies wird einerseits in unterschiedlichen Wissensvoraussetzungen und andererseits auch in ganz unterschiedlich ausgeprägten Lebenswelten deutlich. Daraus ergeben sich für die hochschulische Lehre Rahmenbedingungen, denen häufig durch Übungen, Tutorien und Brückenkurse begegnet wird. Bis zu einem gewissen Grad lässt sich heterogenes Wissen dadurch auch ausgleichen. Der Tatsache, dass sich unter den Studierenden Erwerbstätige, Eltern, Pendlerinnen und Pendler sowie Personen mit unterschiedlichen Lernpräferenzen befinden, wird man mit dem bestehenden Angebot häufig nicht gerecht.

Vor diesem Hintergrund ergeben sich Forderungen nach einer zielgruppengerechten Gestaltung des Studiums, das auf unterschiedliche Studierende zugeschnitten ist (Hanft, 2015, S. 13 ff.; Pasternak und Wielepp, 2013, S. 66 ff.).

Die Tatsache der Heterogenität wird auch im Lehrgang Angewandte Ernährungstherapie (LAET) der Fachhochschule St. Pölten deutlich. Die Studierenden unterscheiden sich beispielsweise hinsichtlich des Alters, der Berufserfahrung, der familiären Situation sowie des Wohnortes. Auch bereits absolvierte Studien liegen unterschiedlich lange zurück.

Daraus entstand der Gedanke, für Studierende des LAET ein spezielles Lehrangebot im Fachbereich Nephrologie zu entwickeln, das einerseits heterogenes Wissen ausgleicht und andererseits selbstorganisiertes Lernen ermöglicht und mehr Platz für die Anwendung praktischer Beispiele im Präsenzunterricht zulässt.

Zugleich müssen Studierende des Bachelorstudiengangs Diätologie die Lehrveranstaltung Projektmanagement absolvieren. Deren Ziel ist, neben dem diätologischen Fachwissen und den Fähigkeiten im Projektmanagement weitere Schlüsselkompetenzen wie z. B. Medienkompetenz und fächerübergreifende Kommunikationskompetenzen zu schärfen.

Somit wurde im Rahmen der Lehrveranstaltung Projektmanagement auf Basis des Student-Generated-Content-Ansatzes ein Schulungsvideo entwickelt, das wiederum für die Lehre im LAET sowie im Bachelorstudiengang Diätologie eingesetzt wird. Dies geschah in enger Zusammenarbeit mit SKILL (Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen), das für konzeptionelle und technische Unterstützung sorgte.

3. Projektablauf

Basierend auf dem Student-Generated-Content-Ansatz wurde in der Lehrveranstaltung Projektmanagement des Bachelorstudiengangs Diätologie im Studienjahr 2016/17 ein Projekt konzipiert, dessen Ziel die Gestaltung eines Schulungsvideos für nachfolgende Kolleginnen und Kollegen war. Die Projektgruppe bestand aus vier Studierenden des zweiten Ausbildungsjahres.

Der thematische Schwerpunkt des Videos lag auf der Darstellung der ernährungstherapeutischen Grundlagen bei Hämodialyse. In Zusammenarbeit mit den Dozentinnen des Studiengangs Diätologie Connie Dotter und Heidemarie Ramler wurden Einsatzszenarien des Videos im didaktischen Gesamtkonzept der Lehrveranstaltungen erarbeitet und Zusatzmaterialien in Form von Case Studies entwickelt.

Relevante Arbeiten aus der Vorprojektphase stammen aus einer im Studiengang verfassten Bachelorarbeit (Gössl et al., 2015) sowie aus dem Studierendenprojekt „Wissen antrainIEREN“.

Dabei handelt es sich um ein Schulungsprogramm für Studierende, anhand dessen die medizinischen Grundlagen der Nephrologie vertieft werden.

Das darauf aufbauende Schulungsvideo „Kapiere die Niere“ soll die Nutzerinnen und Nutzer auf eine einheitliche Wissensbasis bringen, optimal auf die Fallbeispiele in der Präsenzlehre vorbereiten, maximal 20 min dauern, optisch durch Fotos und Bildmaterialien ansprechen und so flexibel in der Verfügbarkeit sein, dass es den unterschiedlichen Lebenslagen der Studierenden gerecht wird.

Als Nichtziele des Projekts wurden die Vermittlung des diätologischen Fachwissens an Laien, eine zu ausufernde Theorie sowie eine Wissensüberprüfung formuliert.

Konkrete Aufgaben des Projektteams bestanden darin, relevante Fachinformationen aufzubereiten, eine entsprechende Geschichte in ein Drehbuch zu verpacken, Videoaufnahmen vorzunehmen und die Postproduktion durchzuführen. Während der Projektplanung wurden die Studierenden fachlich von den Dozentinnen des Studiengangs Diätologie sowie von SKILL in der Konzeption des Drehbuchs und der technisch-didaktischen Umsetzung unterstützt. Besonders wertvoll für den fächerübergreifenden Austausch war die Zusammenarbeit mit Studierenden des Studiengangs Medientechnik, die als Praktikanten von SKILL die audio-visuellen Aufnahmen sowie die Schnitte des Rohmaterials vornahmen.

Für das Verfassen des Drehbuchs wurde die Plattform GoogleDocs verwendet, die es dem gesamten Projektteam ermöglichte, Ideen und Kommentare einzufügen. Auch die Dozentinnen hatten die Möglichkeit, entsprechende Rückmeldungen zu geben.

Das 15-minütige Schulungsvideo mit dem Titel „Kapiere die Niere“ wurde im Rahmen einer studienganginternen Projektvernissage präsentiert und steht zum Einsatz in der Lehre zur Verfügung.

In der gegenwärtigen Nachprojektphase werden die Einsatzszenarien in der Lehrveranstaltung nochmals geschärft, eine kurze Wissensüberprüfung wird entwickelt und weitere Zielgruppen werden konkretisiert, z. B. Diätologinnen und Diätologen, die ihr Wissen im Fachbereich Nephrologie auffrischen möchten.

4. Fazit und Diskussion

Durch den Student-Generated-Content-Ansatz sowie die Erstellung von Schulungsvideos entsteht einerseits eine sehr komplexe Lernsituation für die Studierenden und andererseits eine herausfordernde Lehrsituation für die begleitenden Dozentinnen und Dozenten.

Die Studierenden müssen sich nicht nur in ein neues Fachgebiet einarbeiten, sondern dieses Wissen auch segmentieren, priorisieren, teilweise praktisch anwenden und den Nutzerinnen und Nutzern vermitteln. Da das Schulungsvideo im Rahmen eines studentischen Projekts entstanden ist, mussten sämtliche Kompetenzen des Projektmanagements angewendet werden. Zudem wurden die Nutzung digitaler Medien und technischer Kompetenzen sowie eine interprofessionelle Kommunikation gefordert.

Aus Sicht der Lehrenden gilt es zu berücksichtigen, dass die Begleitung sämtlicher Projektschritte zeitintensiv ist, zumal die fachliche Richtigkeit der Inhalte gewährleistet werden muss. Vor dem Hintergrund des an Studierenden orientierten Ansatzes gilt es, ein richtiges Maß an Anleitung, Begleitung, freiem Tun und Feedback zu finden.

Durch das Projekt ist es gelungen, eine vielschichtige und praxisorientierte Lernsituation zu schaffen, von der nicht nur die primär Lernenden, sondern auch die Nutzerinnen und Nutzer des Schulungsvideos profitieren. Eine Evaluierung des Angebots ist erforderlich, um Optimierungsmaßnahmen abzuleiten.

Literatur:

- Galloway, K. W. & Burns, S. (2015). Doing it for themselves: students creating a high quality peer-learning environment. *Chem. Educ. Res. Pract.*, 16(1), 82–92. <https://doi.org/10.1039/C4RP00209A>
- Gössl U., Hirner, M., Ramler, H., Möseneder, J. & Karner, G. (2015). Erhebung der Situation und des ernährungstherapeutischen Bedarfs von Hämodialyse-PatientInnen und Erstellung eines Schulungsvideo-Konzeptes. Bachelorarbeit des Studiengangs Diätologie der Fachhochschule St. Pölten.
- Hanft, A. (2015). Heterogene Studierende – homogene Studienstrukturen. In: Hanft, A., Zawacki-Richter, O. & Gierke, W.B. (Hrsg). Herausforderung Heterogenität beim Übergang in die Hochschule. Münster: Waxmann.
- Mayrberger K. (2010) Web 2.0 in der Hochschule – Überlegungen zu einer (akademischen) Medienbildung für „E-Learning 2.0“. In: Herzig, B., Meister, D.M., Moser, H. & Niesyto, H. (Eds.) *Jahrbuch Medienpädagogik 8*. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- McLoughlin, C. & Lee, M. (2009). Pedagogical responses to social software in universities. In: Schneider, M. & Hatzipanagos, S. (Eds.), *Handbook of research on social software and developing community ontologies* (23 ed., pp. 335–356). Hershey, PA, USA: Information Science Reference.
- Pasternak, P. & Wielepp, F. (2013). Der Umgang mit zunehmender Heterogenität der Studierenden. *HoF-Handreichungen*. 2. Beiheft „die Hochschule“, 66–69. Zugriff unter: http://www.peer-pasternack.de/texte/HoF-Handreichungen2/17_Pasternack.pdf (10.07.2017)
- Siemens, G. (2005) *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. Abgerufen am 11. 5. 17 http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Sporer, T. (2011). Offene Bildungsinitiativen von Studierenden. Lernen im Hochschulstudium als kreative Wissensarbeit. In: Dürnberger, H., Hofhues, S. & Sporer T. (Hrsg.) *Offene Bildungsinitiativen. Fallbeispiele, Erfahrungen und Zukunftsszenarien*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Tritz, J., Michelotti, N., Shultz, G., McKay, T. & Mohapatra, B. (2014). Peer evaluation of student generated content. Gehalten auf der 4th International Conference on Learning Analytics and Knowledge, LAK 2014, Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2567574.2567598>
- Vancell, J. (2015). Student-generated content. Abgerufen 3. August 2017, von <http://vancelljoseph.blogspot.com/2015/03/student-generated-content.html>