

JAHRES

Ein
Rück
Aus

BLICK

2 0 2 3

Quelle:

Grafik Seite 18- Designed by rezaazmy / Freepik

Grafik Seite 25 - Bild von Hans auf Pixabay

Impressum:

Ghostthinker GmbH

Hunoldsberg 5

86150 Augsburg

www.ghostthinker.de

info@ghostthinker.de

Inhalt

GhostThoughts.....	1
Erfolgsgeschichten.....	4
Das edubreak® Event 2023	5
Der nächste Schritt für edubreak®.....	8
Die neue edubreak®ACADEMY	10
Social Video Learning (SVL) als Meta-Methode für die Lehrer:innenbildung.....	12
Forschung & Entwicklung: Lernräume der Zukunft.....	15
Die Reise vom Förderprojekt zum Stand-Along-Produkt.....	16
Social Video in der Hebammen Aus- und Weiterbildung.....	19
Erstlingstaten	22
ReStart macht`s möglich	23
Dreisprachiger UEFA Pro Lizenz-Kurs auf dem edubreak®CAMPUS	27
Warum der Deutsche Leichtathletik Verband auf Online-Communities setzt	29
Aus der Ghostthinker-Welt.....	32
Development Report – Erklärung	34
Ghostthinker - vor allem auch ein Raum für Entwicklung	37
Unser GhostCamp 2023.....	40
Ausblick	42
Projekt KI-Tutor-Prototyp für Aufgaben.....	43
Warum sich das Selbststudium lohnt.....	45
Ghostthinker Makes Content With Outstanding Partners!.....	47
Leseprobe – edubreak® Blog	48

GhostThoughts

Liebe Wegbegleiter:innen, liebe Kund:innen!

Ich möchte euch mit diesen „Ghost-thoughts“ mitteilen, dass ich zum 31. März 2024 aus Ghostthinker ausscheide.

Mir ist wichtig, ein paar persönliche Worte mit diesem Abschied zu verbinden, weil ich mit vielen von euch über Jahre, teils Jahrzehnte, eng zusammengearbeitet habe.



WARUM?

Ich habe Ghostthinker seit 2005 mit sehr viel Elan aufgebaut, war mit meiner Kraft verschwenderisch und habe nicht nach Sonnenschein gefragt. Zusammen mit Johannes und Rebecca in der Leitung und dem gesamten Ghostthinker-Team ist es uns gelungen, im deutschen Sport das Thema „Digitale Bildung“ voranzutreiben und im Windschatten der Digitalisierung didaktische Impulse in Richtung Formate (Blended Learning), Werkzeuge (Reflexion, Kollaboration) und Lehrhaltung (Feedback, Assessment) zu setzen. „Social Video“ als Metamethode war und ist ein zentraler, wenn

auch nicht alleiniger Treiber, „Kompetenzorientierung“ ein willkommenen und wichtiger Doppelpass-Spieler. Heute arbeiten mit unserem Ansatz über 150.000 Trainer:innen, Übungsleiter:innen, Ausbilder:innen in vielen Fachverbänden und Landessportbünden wirksam und nachhaltig.

Seit Beginn dieses Projekts sind fast 20 Jahre vergangen. Das Ergebnis – kompakt zu lesen im DOSB-Sonderheft – hat in mir eine tiefe Befriedigung erzeugt. Ebenso erzeugt die Vergangenheit eine Sehnsucht nach Neuem. Ich bin 54 Jahre jung, kann also noch einmal Anlauf nehmen.

Zum erwähnten DOSB-
Sonderheft ▶



WOHIN?

Mein Neuanfang hat ebenfalls etwas mit Bildung zu tun – das bleibt meine Leidenschaft. Doch ändert sich der Modus. In Zukunft bin

ich als freier Berater tätig. Das Profil wird sich finden.

ANSPRECHBAR?

Bei Ghostthinker ist in den letzten Jahren neben der Geschäftsleitung mit Johannes und Rebecca ein kraftvolles Didaktik-Team aufgebaut worden (mit Veronika, Eva, Lea und Viviane). Dieses Didaktik-Team wird für euch ansprechbar sein und meine Arbeit kreativ fortsetzen: von neuen Kursen in der edubreak®ACADEMY bis hin zu Beratungsleistungen zu innovativen und visionären Themen.

ZUKUNFT!

Apropos Innovation: Zukunftsfähige Bildung bedeutet für uns erstens, die Weiterentwicklung des „Selbststudiums“, zweitens den Ausbau des „Lernens in Gemeinschaft“ und drittens den Ausbau des „Narrativen“ in und für Bildungsprozesse. Mit den Schlagworten „self learning“, „community learning“ und „story learning“ sind wir nicht nur anschlussfähig an die internationale Literatur (Instructional Design), sondern auch zum DOSB-Kompetenzmodell, denn: Das Selbststudium bleibt auch im Kompetenzzeitalter ein maßgeblicher Erfolgsfaktor, das Lernen in Gemeinschaft jenseits von „Silos“ sorgt für innovative Impulse und gibt dem informellen Lernen Raum und das „Geschichten erzählen“ ist eine etwas vergessene Methode, welche die „kognitive Aktivierung“ (vgl. Kompetenzorientierung) auf intuitive Weise beflügeln kann. Ghostthinker arbeitet

mit Hochdruck daran, diese drei Innovationen im Zusammenspiel von Technologie und Didaktik für euch nutzbar zu machen – das ist unser Kern und unsere Verpflichtung als EdTech-Unternehmen!

Apropos Vision: Die Bildungszukunft – so viel ist sicher – wird von ChatGPT & Co, also einer generativen Künstlichen Intelligenz (KI), maßgeblich (mit)bestimmt: Kreative Textentwürfe für eine Unterrichtseinheit? Bilder für die Power-Point-Präsentation? Automatisiertes Schneiden von Videos zu Spielszenen? Kinderleicht und in Sekundenbruchteilen, wenn man die richtigen Anweisungen (Prompts) gibt. Ab 2024 werden viele neue Firmen auf den Markt drängen, die das (und viel mehr) verführerisch gut können.

Wo ist der Haken? Unser aller Kerngeschäft ist die Bildung. Bildung bedeutet „Selbst-Verwandlung“, ein eigenaktiver, reflexiver, sozialer und vor allem körperlicher Prozess. KI kann Didaktiker:innen helfen, etwa bei lästigen Routinen. Aber ist schon ausgemacht, was eine didaktische Routine ist? Einen Unterrichtsentwurf erstellen? Einen Lehrtext schreiben? Feedback geben?

Die Frage ist nicht, ob wir KI im Bildungsprozess nutzen sollen – ja, natürlich! Aber: Wir müssen als Verantwortliche sehr genau hinschauen, wo wir KI mit offenen Armen empfangen und wo wir besser selbst Hand anlegen, wenn wir nicht in die Deskillung-Falle^[1] tappen wollen.

[1] <https://hochschulforumdigitalisierung.de/news/diskussionspapier-deskillung-durch-kuenstliche-intelligenz/>

MEINE SCHLUSSWORTE!

Ghostthinker ist aus dem Geist entstanden, „positiv zu verändern“.
So wird es weitergehen, da bin ich sicher!

Mit ehrlichem Dank für den gemeinsamen Weg.

Frank



01

Erfolgs-
geschichten

Das edubreak® Event 2023

Im letzten Jahr feierte auch das 8. edubreak® Event sein Comeback. Diesmal schickten wir unsere Event-Teilnehmenden auf eine außergewöhnliche Reise zu neuen Lerngalaxien.

Angesichts der Potenziale von KI und des rasanten Fortschritts im gesamten Bildungsbereich war das Ziel des Events für uns klar: Wir wollen unsere edubreak®-Kund:innen für neue Lernwege und -Formate begeistern und gestalteten dabei das Event selbst im Storytelling-Format.

STORY LEARNING, COMMUNITY LEARNING, SELF LEARNING: AUF WELCHE REISE BEGIBST DU DICH?

Daraus entstand unsere Mission zu den drei Planeten Cognitia, Narrativa und Colabora, die wir den geladenen Gäst:innen in einer Video-Botschaft vorstellten.

*Hier kannst du dir die
Missionsbotschaft ansehen* ▶



Auf jedem dieser Planeten gab es eine eigene Herausforderung zu lösen. Unsere Gäst:innen mussten sich also im Vorfeld für die Befreiung von einem der drei Planeten entscheiden, die jeweils für ein spezifisches Lern-Format standen:

- Bei der Reise auf den Planeten Colabora tauchten sie tief in die Sphären des Community Learnings ein
- Waren sie Richtung Planet Narrativa unterwegs, ergründeten sie die Potenziale von Story Learning für ihre Organisation
- Auf der Reise zum Planeten Cognitia beschäftigten sie sich intensiv mit dem Thema Self-Learning

Damit die Raketenzündung beim Live-Event glückte, hatten wir bereits im Oktober zur Vorbereitung ein Online-Astronauten-Camp in Form eines Blended-Learning-Kurses auf dem edubreak®CAMPUS erfolgreich abgeschlossen.

RAKETENZÜNDUNG, MONDLANDUNG UND GOLDEN GHOSTIE: EINE EREIGNISREICHE ZEIT IN LEIPZIG

Am 9. und 10. November traf unsere mutige Astronaut:innen-Crew schließlich zur Raketenzündung zu ihren jeweiligen Planeten-



edu**break**[®]



EDUBREAK EVENT 2023



Missionen in der Gustav-Mahler-Villa in Leipzig ein. Zu Beginn gab Dr. Frank Vohle noch tiefe Einblicke in seine Erkenntnisse und Erfahrungen in Sachen der künftigen Anforderungen an erfolgreiche Lernformate im Rahmen einer gelungenen Mondlandung. Weiter ging es mit einer Preisverleihung. Wolfgang Möbius, Abteilungsleiter Qualifizierung und Schule beim Deutschen Fußball-Bund (DFB), erhielt den Goldenen Ghostie für sein kreatives, hartnäckiges und langfristiges Engagement bei der digitalen, didaktischen Transformation der Trainer:innen-Aus- und Fortbildung beim DFB.

Schau dir hier unseren
Event-Rückblick an ▶



DIE NEUE edubreak®-WELT ERLEBEN

Spannende News und ein großes Update für die ganze edubreak®-Welt stellten Stephan Ebisch, Product Owner von edubreak®, und Sergej Naumenko, verantwortlicher Entwickler des Social Video Players, vor: Das neue Dashboard mein.edubreak® samt Features und den neuen Social Video Player. Im „Discovery-Room“ konnte unsere Raumfahrt-Crew genau diese Neuheiten in der Praxis ausprobieren, noch bevor sie im Dezember live ausgerollt wurden.

Wir haben uns sehr über das persönliche Wiedersehen und den gewinnbringenden Austausch mit allen Teilnehmenden gefreut. ■



Der nächste Schritt für edubreak®

Die letzten beiden Monate des vergangenen Jahres markierten einen großen Meilenstein in der Geschichte von edubreak®. Mit der Vorstellung der Produktfamilie auf dem edubreak® Event in Leipzig und dem anschließenden Release im Dezember hat sich insbesondere in der Basis viel getan.

Aber gehen wir kurz einen Schritt zurück und blicken auf den September 2022: Auf dem Plan stand ein Produktworkshop und die zentrale Frage - Wie geht es weiter? Was kommt als Nächstes? Was sind die aktuellen Herausforderungen unserer Kund:innen und wie können wir sie dabei bestmöglich unterstützen?

Zur Lösung dieser Fragen trafen sich mehrere Ghostthinker aus verschiedenen Teams im Büro in Augsburg und arbeiteten in - für uns nicht alltäglichen - analogen Workshops (inkl. vieler Papierprototypen). Es wurden zahlreiche kreative Ideen zusammengetragen und diskutiert. Am Ende des Tages manifestierte sich alles zu der einen Idee: Campus und Community sollen enger zusammenwachsen zu einer Produktfamilie und zusätzlich soll ein gemeinsames Dashboard entwickelt werden, um allen Nutzenden einen besseren Überblick und einfacheren Einstieg zu ermöglichen.

An dieser Idee wurde dann intensiv gemeinsam gearbeitet, um unsere neue edubreak®-Vision zum Leben zu erwecken und sie den edubreak® Nutzer:innen auf dem jährlichen Event präsentieren zu können.

Hier möchten wir nun noch einmal kurz die zentralen Elemente der neuen Produktfamilie vorstellen, welche in den knapp 13 Monaten zwischen Konzeption und Umsetzung implementiert wurden:

- **Ein zentraler edubreak® Login:** Für die Nutzung der Komponenten der Produktfamilie braucht es nur noch einen einzigen Account. Dazu wurden mit dem Release auch alle bestehenden Accounts der Nutzenden auf jeweils einen einzigen zentralen Login zusammengeführt. Egal, ob man also auf Campus, Community oder mein.edubreak® unterwegs ist - alles funktioniert mit den gleichen Zugangsdaten
- **Globaler Header mit Schnellnavigation:** Ein besonderes visuelles Erkennungsmerkmal der Verzahnung der einzelnen Produkte ist der Globale Header, welcher in alle Produkte eingebunden ist. Zum einen hat man darüber Zugriff auf den zentralen Account und kann mit der Schnellnavigation in der Mitte super schnell zwischen den Produkt-Welten wechseln.

- **mein.edubreak®:** Als neu eingeführter Startplatz in die neue edubreak®-Welt bietet mein.edubreak® eine zusätzliche Option der Orientierung. In der übersichtlichen Ansicht erhält man neben den unmittelbar anstehenden Aufgaben und Dialogen auch Übersichten zu den neuesten Inhalten, die in der eigenen Abwesenheit von anderen Lehrenden bzw. Lernenden erstellt wurden. Ob man nun seine tägliche Arbeit bspw. direkt in einem Kurs starten will oder über mein.edubreak® erst ein Überblick verschafft wird, der Einstieg in die Lernwelt ist noch individueller und unterstützender.
- **Social Video Player:** Als zentrales Element weiterhin steht der Social Video Player im Campus bereit, zusätzlich nun aber auch in der Community. Er bildet das Herzstück der Produktfamilie und wurde daher von grund auf noch einmal neu gedacht und entwickelt. Mit aktuellen Nutzungsszenarien als Basis wurde ein Videoplayer entwickelt, der sich genau auf die Bedürfnisse der Arbeit in den einzelnen Produkte ausrichtet.

Mit der neuen edubreak® Lern- und Wissenswelt bündeln wir nun die Kräfte aus innovativer Lernumgebung, transparentem Community-Netzwerk und dazu passge-

nauen Bildungsangeboten und haben mit mein.edubreak® einen zentralen Startplatz geschaffen, über den der Einstieg in edubreak® leichtgewichtig, individuell und unkompliziert für alle Nutzenden möglich ist. ■

Lerne mein.edubreak®
kennen



FRISCHER LOOK & SPANNENDE INHALTE

Die neue edubreak®ACADEMY



Die edubreak®ACADEMY präsentiert sich nicht nur in frischen Farben und mit einem neuen Logo - nein - sie lädt dich ein, die faszinierende Welt des Social Video Learnings mit ihrem umfassenden neuen Angebot zu entdecken.

WAS DICH ERWARTET

Unser breit gefächertes Angebot umfasst Kurse, Webinare, Workshops und Impuls-Vorträge. Ein Blick auf die Website lohnt sich de-

finitiv. Wir bieten nicht nur thematische Impulse für deine nächste Veranstaltung, sondern begleiten dich auch in Online-Kursen auf dem Weg zu Social Video Expert:innen.

DAS REICHT MIR NICHT

Hast du spezielle Themen, bei denen du Unterstützung benötigst? Gerne erstellen wir ein maßgeschneidertes Angebot für deine Organisation - sei es in Form von einem Kurs, einem Workshop oder einem Vortrag. Bei uns stehen deine individuellen Bedürfnisse im Mittelpunkt!

SO ERREICHST DU UNS

Unsere Bildungsangebote sind nur einen Klick entfernt! Schau direkt vorbei: www.edubreak-academy.de

Wir freuen uns darauf, dich in der edubreak®ACADEMY begrüßen zu dürfen. ■

Unsere Impulse für dein nächstes Event

- **Vortrag 1: So gibst du Feedback, das wirklich ankommt**
Erfahre von Viviane, wie du mit effektivem Feedback den Lernerfolg deiner Kursteilnehmenden steigertest, sei es in Online-Kursen oder hybriden Lernumgebungen.
- **Vortrag 2: Wie hybride Formate deine Online- und Präsenzphasen komplett machen**
Lea vermittelt dir in diesem Vortrag, wie du deine Lernangebote als hybriden Kurs erfolgreich gestaltest und durchführst.
- **Vortrag 3: Wie Blended Learning dir neue Dimensionen für die Kompetenzentwicklung eröffnet**
Lebensweltbezug, Aktivierung, Verbindung von Wissen und Können: Veronika zeigt dir, wie du drei Kernelemente der Kompetenzvermittlung in dein Blended Learning-Format didaktisch wertvoll integrierst.

➤ **Workshop 1: Community Learning**

Deine Community könnte noch mehr Aktivität vertragen? Lerne in diesem Workshop, wie du deine Community noch besser aktivieren kannst und die Interaktion der Teilnehmenden förderst.

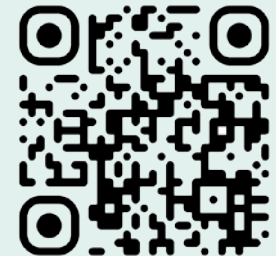
➤ **Workshop 2: Story Learning**

Lerne in diesem Workshop, wie du echte Geschichten als Lehrmedium nutzt, um so den Lerneffekt der Teilnehmenden zu maximieren und deine Inhalte lebendiger werden zu lassen.

➤ **Workshop 3: E-Learning**

Lerne wie du für deine Organisation motivierende E-Learning Lernangebote in edubreak[®] erstellen kannst, bei denen die Teilnehmenden motiviert am Ball bleiben.

Besuche unsere Webseite



EINE ZEHNMONATIGE QUALIFIZIERUNGSMASSNAHME IM FOKUS

Social Video Learning (SVL) als Meta-Methode für die Lehrer:innenbildung

Im Dezember 2023 starteten zehn Medienberater:innen aus acht verschiedenen Zentren für schulpraktische Lehrerausbildung (ZfsL) im Regierungsbezirk Köln eine wegweisende zehnmonatige Qualifizierungsmaßnahme: Auf dem Lehrplan stand die Ausbildung zum/ zur „Social Video Systemberater:in“. Ziel dieser Qualifizierung ist es, Fach- und Kernseminarleiter:innen bei der kollegialen Beratung sowie bei der Ausbildungsarbeit mit Lehramtsanwärter:innen zu unterstützen.

WARUM SOCIAL VIDEO LEARNING IN DER LEHRER:INNENBILDUNG?

Die zentrale Idee von Social Video Learning ist die situationsnahe Reflexionsarbeit, bei der Teilnehmende über selbst gedrehte Videos von authentischen Beratungs- oder Unterrichtssituationen via Videokommentare in das Fachgespräch kommen: niederschwellig, professionsspezifisch und kollaborativ. Ein solcher Ansatz lässt sich im Sinne einer Meta-Methode für sehr unterschiedliche Zwecke aus dem Umfeld der Personal-, Ausbildungs- und Organisationsentwicklung in den ZfsL einsetzen und weist vielversprechende

Anschlüsse zur ersten Ausbildungsphase sowie der formalen und informellen Weiterbildung auf.

SOCIAL VIDEO BLENDED LEARNING: EINE INNOVATIVE LERNMETHODE KOMBINIERT MIT PRAXISNAHEN PILOTPROJEKTEN

Die Qualifizierungsmaßnahme nutzte ein Blended Learning-Format, das synchrones Lernen vor Ort mit asynchronen Online-Arbeitsphasen verbindet. Während man sich die Workshops vor Ort ganz klassisch vorstellen kann, sind vor allem Online-Workshops und asynchronen Transferphasen für die Zielgruppe neu. Der Fokus lag auf einem ganzheitlichen Ansatz, der nicht nur technische Fähigkeiten, sondern vor allem reflexive und beratende Kompetenzen stärkte. Die Teilnehmenden wurden aktiv eingeladen, ihr bereits vorhandenes didaktisches Wissen anzuwenden. Zentraler Bestandteil der Qualifizierung waren zwei Pilotprojekte, bei denen die Teilnehmenden eigenverantwortlich Social Video im Bereich der Personal- und Ausbildungsentwicklung einsetzten.



eigene Beratungskompetenz beim Einsatz von Social Video mit einer neuen Zielgruppe. Außerdem diente die aktive Einbindung angehender Lehrer:innen zur Erprobung der Methode selbst. Langfristig trägt Social Video zur Schaffung einer unterstützenden Lernumgebung bei, da neben einer positiven Feedbackkultur auch die Reflexionsfähigkeit aktiv gefördert wird.

PILOTPROJEKT I: PERSONALENTWICKLUNG ÜBER SELBSTERFAHRUNG IN KOLLEGIALER FALLBERATUNG

Im Bereich der Personalentwicklung nutzten die Teilnehmenden Social Video, um ihre eigene Professionalisierung in Beratungssituationen voranzutreiben. Dies ermöglichte nicht nur individuelle Entwicklung, sondern legte durch die Selbsterfahrung den Grundstein für die erweiterte Rolle als Systemberater:in.

PILOTPROJEKT II: AUSBILDUNGSENTWICKLUNG - SOCIAL VIDEO BEI DER BERATUNG VON LEHRAMTSANWÄRTER:INNEN

Ein weiteres wegweisendes Pilotprojekt konzentrierte sich auf die Ausbildungsentwicklung. Hier erprobten die Teilnehmenden den Einsatz von Social Video mit Lehramtsanwärter:innen. Sie schulten damit ihre

Bei beiden Piloten lag der Fokus auf forschendem, aktivem und methodisch organisiertem „Sehen“, was individuelle Wahrnehmung, soziale Aushandlung (Kokonstruktion), Peerfeedback und den Beitrag zum Selbstverständnis als lernende Organisation einschloss. Unser Ghostthinker Didaktikteam, allen voran Dr. Frank Vohle, hat die Qualifizierungsmaßnahme mit wertvollen didaktischen Inputs bereichert.

FAZIT

Die Teilnehmenden entwickelten nicht nur einen „Social Video Beratungskoffer“, sondern erlebten die Wirkung der Methode im Rahmen der Pilotprojekte selbst. Social Video Learning wird somit nicht nur als Werkzeug betrachtet, sondern als Impuls für einen nachhaltigen Wandel in der eigenen Professionalisierung und Lehrer:innenausbildung. Die Wandlung von Medienberater:innen zu Social Video System-

berater:innen markiert damit nicht nur eine berufliche Entwicklung, die insbesondere die eigene Reflexionsfähigkeit und Feedbackkultur schult, sondern zukünftig auch eine bahnbrechende Veränderung in der Lehrer:innenausbildung.

AUSBLICK

Die heutigen SV Systemberater:innen setzen Social Video erfolgreich in der Beratung auf Ebene der Personalentwicklung ein und planen für

2024 den nächsten Schritt: Den Einsatz von Social Video in der Ausbildungsentwicklung im Regierungsbezirk Köln. Damit unterstreicht die Qualifizierungsmaßnahme das Potenzial von Social Video als Instrument für positive Veränderungen in der Lehrer:innenausbildung.

Das Ghostthinker Didaktikteam dankt allen Beteiligten für ihre Offenheit, den Mut und Willen zur Veränderung und die gelungene Zusammenarbeit. Wir sehen gespannt auf 2024! ■



02

Forschung &
Entwicklung:
Lernräume der
Zukunft

Die Reise vom Förderprojekt zum Stand-Alone-Produkt

WIE ALLES ANGEFANGEN HAT: SOLVING II UND DIE NATIONALE BILDUNGSPLATTFORM

Mit dem Förderprojekt SolVing II beteiligt sich Ghostthinker als Partner an der Entwicklung und dem Aufbau der Nationalen Bildungsplattform (NBP) - mittlerweile "Mein Bildungsraum". Das Ziel ist es, Social Video in die Plattform zu integrieren und dadurch die Vorteile von Social Video Learning so vielen Nutzenden wie möglich anzubieten.

Um dieses Ziel zu erreichen, entwickeln wir bei Ghostthinker den Social Video Hub, der als innovative Video-Plattform dazu dient, Wissensaustausch, kollaborative Zusammenarbeit und Vernetzung zu fördern. Kurz gesagt: Eine leistungsfähige Video Hosting-Plattform samt Social Video Player ohne ein ganzes Learning Management System dahinter. Mit dem Social Video Hub erweitert Ghostthinker sein Produktportfolio und erschließt neue Zielgruppen und Branchen.

WAS STECKT HINTER DEM SOCIAL VIDEO HUB?

Der Grundgedanke hinter dem Social Video Hub ist, ein einfach

zu nutzendes und vielseitig einsetzbares Produkt anzubieten, um so Social Video Learning einem breiteren Publikum zugänglich zu machen. Technisch ist der Social Video Hub als Software-as-a-Service (SaaS) konzipiert und soll sowohl in einer Stand-Alone-Variante als auch als Plugin oder via API zu nutzen sein - je nach Kontext und Nutzungsszenario. Diese Flexibilität im Einsatz ist ein zentraler USP des Social Video Hubs.

WAS BISHER GESCHAH

Im Jahr 2023 wurde ein großer Meilenstein in der Entwicklung des Social Video Hubs erreicht: Wir stehen kurz vor dem Launch der Beta-Phase. Es gibt den SV Hub dann endlich zum Anfassen und Ausprobieren. Somit sind wir auf dem Weg zum MVP (Minimum Viable Product) ein großes Stück vorangekommen und haben in diesem Zuge auch bereits erste, erfolgreiche Pilotierungen durchgeführt.

Konkret bedeutet das, dass wir im vergangenen Jahr mit der Integration des Social Video Players sowie dem Aufbau einer Team- und Mitgliederverwaltung die Grundfunktionalitäten erfolgreich implementiert haben. Was die technische Entwicklung angeht, haben wir es geschafft, wertvolle Synergien zu heben, indem wir

aus Architektursicht die produktübergreifende Wiederverwendung von zentralen Services und Komponenten (bspw. Social Video Player, Social Video Service, Identity Management Service) möglich gemacht haben.

Die erwähnten Grundfunktionalität wurden im Rahmen eines ersten GT-internen Piloten im August 2023 validiert und getestet. Mittlerweile ist der SV Hub in unseren Teams in der alltäglichen Arbeitsstruktur schon voll integriert. Dennoch wollen wir nicht nur in unserer eigenen Suppe schwimmen und deswegen sind Pilotierungen mit externen Partnern in echten Nutzungsszenarien extrem wichtig. So konnten wir zum Jahresende bereits zwei aktive Piloten in einem realistischen Nutzungsszenario und echten Benutzern vorweisen. Das dadurch gewonnene Feedback fließt wiederum als wertvoller Input in die zukünftige Produktentwicklung. Indem wir unsere agile Produktentwicklung nach iterativen Methoden und unter Hinzunahme von echtem User-Feedback steuern, gewährleisten wir damit, dass der Social Video Hub von Anfang sich stark an den echten Bedürfnissen von Nutzenden orientiert.

AUSBLICK FÜR 2024 UND LAUNCH DES SOCIAL VIDEO HUBS ALS STAND-ALONE-PRODUKT

Als Ausblick für 2024 ist zuallererst erwähnenswert, dass wir zum Jahresanfang die Integration eines neu entwickelten Whiteboards - des Social Video Boards - in den Social Video Hub vorantreiben.

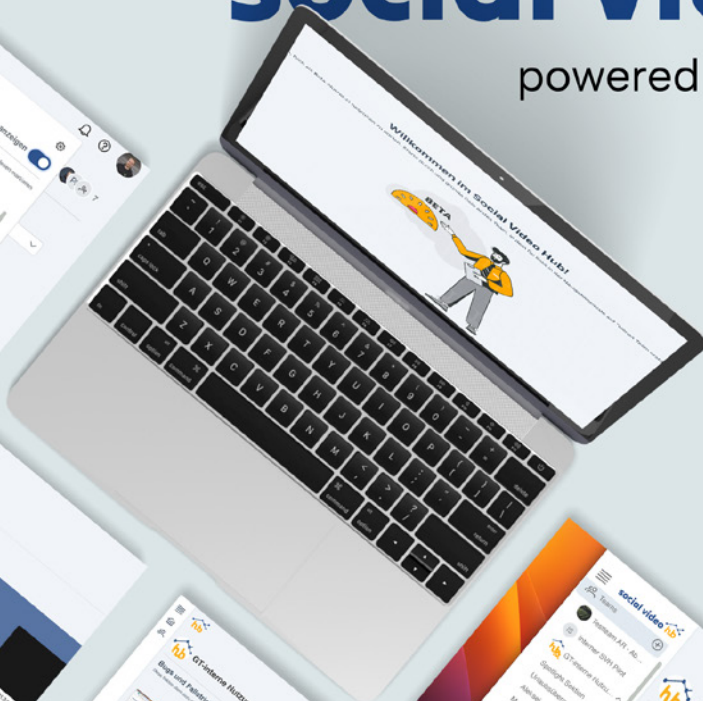
Die Verbindung dieser zwei leistungsfähigen Tools miteinander eröffnet neue Wege in der Portfolioarbeit sowie eine effektive Kombination von synchroner und asynchroner Zusammenarbeit. Auch an dieser Stelle ist es essentiell, nah am User zu sein, um ein besseres Verständnis über die Nutzungsszenarien zu gewinnen. Dafür stehen weitere Piloten an, in denen auch das Social Video Board zum Einsatz kommt.

Zudem befassen wir uns im ersten Halbjahr auch mit dem Einsatz von künstlicher Intelligenz im Kontext des Social Video Hubs. Hierfür planen wir einen ersten Proof of Concept, um zu erforschen, an welchen Stellen und Szenarien künstliche Intelligenz einen sinnvollen Mehrwert stiften kann.

Unser ambitioniertes Ziel für Ende 2024 ist neben dem Launch des Hubs auf "Mein Bildungsraum" auch der Launch des Social Video Hubs als Stand-Alone-Produkt. Neben der technischen Produktentwicklung ist auch die richtige Vermarktung des Produkts entscheidend. In diesem Zusammenhang erarbeiten wir zur Zeit ein passendes Geschäftsmodell mit der dazugehörigen Pricing- und Vertriebsstrategie. Auch an dieser Stelle hilft uns das Feedback von echten Usern und potentiellen Kund:innen, die wir im Rahmen der Pilotprojekte akquiriert haben. ■

social video hb

powered by ghostthinker 



Social Video in der Hebammen Aus- und Weiterbildung



Mit dem Baby Buddy Communicator (BBC)-Projekt haben wir Ghost-thinker den Einsatz von Social Video in der Gesundheitsbranche getestet. Über ein Erasmus Plus-Kleine Partnerschaft von Deutschland (Charité und GT) mit Zypern (NGO Birth Forward, Cyprus University of Technology) starteten wir über ein Kaskadenmodell mit einer Multiplikatoren-schulung für Lehrende an den Universitäten entwickelt von GT. Anschließend durften wir die Umsetzung des Gelernten der Multiplikator:innen beobachten und begleiten. Das war extrem spannend und motivierend, weil wir den langfristigen Outcome von Social Video im Hebammen-Kontext identifizieren konnten. Das ist für Lehrende immens wichtig, denn meistens sieht man die Teilnehmenden nach dem Abschluss einer Weiterbildung oft nicht mehr.

In dem ersten projektorientierten Kurs entstanden eine Weiterbildung für Praxisanleiter:innen (Ausbilder:innen im Krankenhaus) und ein Kurs im Rahmen der Hebammenausbildung, die dann umgesetzt wurden. Die Lehrenden wechselten also in die Rolle der Lernenden und konnten kompetenzorientiertes Blended Learning

aus Teilnehmenden-Perspektive erfahren. Auch dieses Erfahrungswissen ist ein wichtiger Aspekt, um als Lehrende selbst die Methoden bewusst anzuwenden

TRANSFER

Was aus der Arbeit in den drei Kursen über ein Jahr heraussticht, sind die Reflexionen der Teilnehmenden in Form von Blogbeiträgen am Ende der Kurse. Alle beschreiben auf unterschiedlichen Ebenen die Wirkungen und wie es ihnen gelungen ist, das Gelernte anzuwenden. Interessant sind die Effekte auch innerhalb der Teams, einerseits in der Universität bei den Lehrenden, aber auch bei den Ausbilder:innen (Praxisanleitungen) in der Praxis (Personal- und Organisationsentwicklung).

Eine Ausbilderin berichtete, wie ihre Kolleg:innen auf sie zukamen, weil sie so eine positive Veränderung beobachten konnten. Eine weitere Ausbilderin war so angetan vom Peer-Feedback im Kurs, dass sie es in bestehenden Teammeetings eingeführt hat.



Kofinanziert von der Europäischen Union

NGO (Betroffene Eltern)

Activity 1: „Kompetenzorientiertes Blended Learning“ Train-the-trainer (Ghostthinker)

Activity 2: Kommunikation für Praxisanleiter:innen (CUT und Charité)

Activity 3: Kommunikation für Student:innen (Professor:innen und Praxisanleitungen)



Abbildung: Kaskadenmodell der Implementierung mit Zuwachs an Involviertheit und Kompetenzen nach Gruppen

Professorin an der Cyprus University of Technology: „Abschließend möchte ich sagen, dass dieser Kurs mich in die Lage versetzt hat, die Entwicklungsbedürfnisse von Gesundheitsfachkräften in Zypern besser zu verstehen und geeignete Wege zu finden, diese Bedürfnisse anzugehen. Es war wirklich bewegend zu sehen, wie ein sechswöchiger Kurs es Menschen ermöglicht hat, zu wachsen, ihre Sichtweise auf die persönliche und berufliche Entwicklung zu ändern und sich durch Peer-Feedback und persönliche Reflexion in Richtung dieser Wachstumsmentalität zu bewegen.“

Professorin an der Cyprus University of Technology: “Bis heute hatte ich den Eindruck, dass ich über sehr gute Kommunikationskenntnisse und -fähigkeiten verfüge, bis ich in dieses Projekt involviert wurde, bei dem mir bewusst wurde, wie viele Dinge wir als Fachleute noch lernen und entwickeln müssen, um in unserer täglichen Kommunikation effektiv zu sein.“

Ausbildende Hebamme: “Diese fünf Wochen haben die Art und Weise verändert, wie ich auf jede Frau zugehe. Ich sehe einen großen Unterschied darin, wie ich mit jeder Situation umgehe.“

Studentin: “Es war eine noch nie dagewesene Erfahrung und eine andere Art des Lernens, außerhalb des Rahmens, in dem wir zu lernen gewohnt sind.” ■

03

Erstlingstaten

ReStart macht`s möglich

Das Programm „ReStart – Sport bewegt Deutschland“ des Bundesministeriums für Heimat und Inneres hat den Bildungsturbo in Sportdeutschland angekurbelt. Übergeordnetes Ziel war es hier, wieder mehr Menschen in Deutschland in Bewegung zu bringen. Dies kann in erster Linie gelingen, wenn ausreichend gut qualifizierte Trainer:innen und Übungsleiter:innen vorhanden sind, die die Menschen in Bewegung bringen.

Wir Ghostthinker teilen das Ziel und sehen eine zeitgemäße und digital orientierte Aus- und Weiterbildung neuer Übungsleiter:innen und Trainer:innen als wichtige Grundlage. Als starker Partner für Digitalisierung und Kompetenzorientierung haben wir zahlreiche Verbände mit unserem digitalen Lehr- und Lernportfolio bei ihren ReStart Maßnahmen unterstützt.

Drei erfolgreiche ReStart-Projekte möchten wir hier kurz vorstellen: Padel (Deutscher Tennisbund), Eisschnelllauf und Minigolf

PADEL

Padel ist eine der weltweit am schnellsten wachsenden Sportarten. Als lizenziertes Ausbildungsträger des Deutschen Olympischen

Sportbundes (DOSB) strebt der Deutsche Tennisbund (DTB) neben dem Ausbau einer entsprechenden Infrastruktur den Aufbau einer qualitativ hochwertigen Aus- und Weiterbildung für Trainer:innen in dieser Sportart an. Wir durften den DTB dabei begleiten, ihren ersten Pilotkurs - eine Vorstufenqualifikation zur Padel-Assistent:in - auf dem edubreak®CAMPUS zu konzipieren und durchzuführen.

Zunächst konnte sich das interdisziplinäre Projektteam bestehend aus Bildungsverantwortlichen, Padel-Expert:innen, Referierenden und der Projektkoordinatorin über unseren Academy-Kurs ‘Deine edubreak® Werkzeuge’ mit unserer Online-Lernplattform



und den verschiedenen technischen Funktionalitäten vertraut machen. Anschließend starteten wir eine intensive und individuelle „Blended Beratung“, die angelehnt an unseren Academy Kurs ‘Dein edubreak® Kurskonzept’ aufgebaut war. Das heißt, wir trafen uns wöchentlich synchron und sind von einem gemeinsamen Grundverständnis von kompetenzorientiertem Blended Learning über Anforderungssituationen zu einem ersten Konzept für den Kurs gekommen. Auf dieser Grundlage wurden dann konkrete Aufgaben entwickelt und der komplette Kurs nach und nach angelegt. Die Zeit zwischen den synchronen Treffen konnte genutzt werden, um asynchron z.B. erste Aufgaben zu entwickeln, die dann synchron besprochen wurden.

“Für uns und auch für die Teilnehmenden ein neues Lehr- und Lernerlebnis, das uns viele neue Möglichkeiten für eine moderne Ausbildung im Deutschen Tennis Bund aufgezeigt hat.“ Peter Mayer, Geschäftsführer DTB

So konnte, unterstützt durch uns Ghostthinker, in kürzester Zeit ein innovatives Blended Learning Format entwickelt werden, das dem schnellen, spaßigen Padel-Spiel gerecht wird und Potential für eine große Breitenwirkung hat.

2023 hatten wir zudem die Gelegenheit, die Erstellung von Pilotkursen der Deutschen Eisschnelllauf- und Shorttrack-Gemeinschaft (DESG) sowie des Deutschen Minigolf Verbands (DMV) beratend zu begleiten. Im Rahmen dieser Zusammenarbeit führten wir

Der gesamte Blogbeitrag ist
hier zu finden ▶



Interviews mit den Bildungsverantwortlichen durch und baten sie, uns ihre persönlichen Erfahrungen und Eindrücke im Zuge des „ReStarts“ zu schildern. Im Folgenden sind ihre Berichte aus erster Hand:

EISSCHNELLLAUF

Interview mit Alexander König, Ausbildungsleiter der DESG

Was hat ReStart dir ermöglicht?

Ich war sehr skeptisch, da meine Kenntnisse in Sachen „Blended Learning“ sowie im Umgang mit einer Lernplattform gleich „Null“ waren.

Dennoch war ich neugierig und dachte, wenn ich als Bildungsreferent der DESG erfolgreich sein will, muss ich dazu lernen. „ReStart“ in Kombination mit euch hat mir das ermöglicht.

Die Situation in der DESG ist nicht einfach, besonders aus finanzieller Sicht, daher war und ist das „ReStart“ Programm großartig!

Durch das Team der edubreak®ACADEMY wurden mir in einem Online Workshop die Möglichkeiten aufgezeigt, wie ich mich als Bildungsreferent besser aufstellen kann.

Was gefällt dir an edubreak® Kursen/ Social Video Learning?

Flexibilität, Spontanität und eine individuelle sowie persönliche Beratung haben mir sehr gefallen! Immer konnten meine Fragen tiptop beantwortet werden.



Wie geht es in 2024 weiter?

2024 werde ich als Bildungsreferent der DESG wieder alle drei Lizenz Stufen (C,B,A) anbieten. Mit den ersten Erfahrungen aus 2023 und den produzierten Lernvideos (auch durch ReStart finanziert) bin ich hoffnungsvoll, die Ausbildungen der DESG auf ein höheres Niveau zu heben. Durch Online-Formate wie „blended“- und „self learning“ ist die Ausbildung flexibler, preisgünstiger und vielseitiger.

Mein Ziel ist es, das im Online Workshop Gelernte zu nutzen, einzusetzen und umzusetzen und somit eine nachhaltige Ausbildung anzubieten, auf die die zukünftigen Trainer aufbauen können.

MINIGOLF

Interview mit Lena Lütt, Leistungs-sportreferentin des DMV



Was hat ReStart dir ermöglicht?

Im Deutschen Minigolfsport Verband war bisher eine Digitalisierung der Trainerausbildung nicht möglich. Ziel des DMV ist es seit Jahren, die Trainerausbildung den Vereinen und

Trainer:innen so erschwinglich wie möglich anzubieten. Dadurch sollten möglichst viele Personen die Möglichkeit haben, eine Lizenz zu machen oder sich weiterzubilden. Entsprechend ist der Haushalt im Bildungsbereich klein. Dank ReStart standen uns nun Gelder für diesen Schritt zur Verfügung. Und so war es uns möglich, die Trainerausbildung zu digitalisieren und weitere Hardware und Tools anzuschaffen, ohne dass die Trainer:innen und Vereine für diese Entwicklung draufzahlen müssen. Aufgrund des großen Förderprojekts 2023 habe ich mich, obwohl ich eigentlich auch andere Zuständigkeitsbereiche habe, hauptsächlich mit der Trainerausbildung und dem ReStart Förderprojekt beschäftigt. Dieses Projekt so intensiv und fokussiert anzugehen, hat uns ReStart ermöglicht.

Was gefällt dir an edubreak® Kursen/ Social Video Learning?

Als wir im Team eruiert haben, welches Tool wir für unsere digitalen

Kurse einsetzen möchten, habe ich mich für den edubreak®CAMPUS ausgesprochen, da ich die Plattform bereits aus meinem Ehrenamt kannte und dort schon einige Kurse absolviert habe. An edubreak® gefällt mir, dass es vielfältige Aufgabentypen gibt, so dass die Ausbildung nicht monoton wird. Durch das Einbinden von vielen Videos in den Kursen, kann man trotz der Distanz, die eine digitale Lehre mit sich bringt, doch ganz nah am Trainer und an der Trainerin sein. Social Video Learning lässt sich sehr gut im Sportkontext einsetzen, zum Beispiel bei Analysen von Bewegungen.

Wie geht es in 2024 weiter?

2023 sind bei uns im Verband die ersten Pilotkurse gelaufen, diese werden aktuell evaluiert und anschließend noch verfeinert. Mir gefällt am edubreak®CAMPUS sehr gut, dass man seine Kurse und Aufgaben stetig verändern und verbessern kann. 2024 werden wir dann noch weitere Kurse digitalisieren und anbieten und die Plattform der Allgemeinheit der Trainer:innen vorstellen. Ich bin sehr gespannt, wie der Wechsel zur digitalen Lehre mit edubreak® bei unseren Trainer:innen ankommt. Ich freue mich jedenfalls drauf! ■

Dreisprachiger UEFA Pro Lizenz-Kurs auf dem edubreak®CAMPUS



**ROYAL BELGIAN
FOOTBALL
ASSOCIATION**

Die Royal Belgium Football Association setzte den edubreak®CAMPUS zum ersten Mal ein und zwar in der ganz oberen Trainer:innen-Ausbildung der UEFA Pro Lizenz. Der 15-monatige Kurs ist gekennzeichnet von einem Präsenztage im Abstand von circa drei Wochen. Mittels Videoanalysen durch Videokommentare, Blogbeiträgen und kleinen Präsentationen bereiten die Teilnehmenden in asynchronen Einzel- und Gruppenaufgaben die intensiven Präsenztage vor und nach. Den Referierenden gelingt hier nicht nur eine sehr hochwertige pädagogische Arbeit mit den 25 Teilnehmenden, sondern auch das Kunststück von drei Sprachen in einem Kurs. Die Hauptsprache ist Englisch, aber die Teilnehmenden dürfen ihre Einzel- und Gruppenarbeit auch auf Flämisch oder Französisch einreichen.

Kris Van Der Haegen, Director Coach Education, Royal Belgian

Football Association, UEFA JIRA Panel member über seine Erfahrungen mit dem edubreak®CAMPUS: *“Compared to the past, edubreak® helps a lot to pre-activate the students which has a huge impact on the effectiveness of the learning on the contact days. It also opens a new way of learning together with fellow coaches: even without the instructors and without being face to face, they are learning from each other. The mindset for learning is now challenged in a constant way and not only in the contact days.”* („Verglichen mit vorigen Kursen hilft edubreak® sehr bei der Voraktivierung der Lernenden, was einen großen Einfluss auf die Effektivität des Lernens an den Präsenztagen hat. Es eröffnet auch eine neue Art des gemeinsamen Lernens mit anderen Trainern: auch ohne die Ausbilder und ohne dass man sich gegenübersteht, lernen sie voneinander. Sie werden jetzt ständig herausgefordert eine lernende und reflexive Haltung zu dem einzunehmen was sie gerade tun. Lernen findet nicht nur an den Präsenztagen statt.“)

Die RBFA kam über eine Kooperation mit dem DFB in Kontakt mit dem edubreak®CAMPUS. Was uns besonders freut, ist, wie schnell und unkompliziert nach einer kurzen Blended Learning Beratungsphase nach wenigen einstündigen, wöchentlichen Treffen im Som-

mer es im September direkt in die Umsetzungsphase ging. Ja, es gab kleine Stolpersteine, aber auch der Umgang des Referenten mit diesen war einfach unkompliziert. Neues auszuprobieren bedeutet, dass nicht immer alles perfekt ist. Wichtig ist nur, wie man damit umgeht. Dazu gehört auch das Vorleben des richtigen Mindsets. ■

Warum der Deutsche Leichtathletik Verband auf Online-Communities setzt

Interview mit Dr. Kristin Behrens, Senior Managerin Sportentwicklung beim Deutschen Leichtathletik Verband

Der Deutsche Leichtathletikverband (DLV) setzt mit seinem DLV-Campus bereits seit 2022 auf unsere Community-Lösung. Dr. Kristin Behrens, Senior Managerin Sportentwicklung beim DLV, blickt im Interview mit uns auf die Beweggründe zur Einführung eines Online-Netzwerkes, auf Erfolgsfaktoren und Learnings zurück.

Wieso brauchen Sportverbände eine Online-Community?

Online-Communities sind für die Gestaltung von Zukünften im Sport essentiell und in unserer digitalen und komplexen Welt nicht mehr wegzudenken. Qualitativ wertvoller Austausch und die Verfügbarkeit von Wissen macht uns nicht nur in unserer täglichen Arbeit besser und schont Ressourcen, sondern lässt uns mit einer langfristigen Perspektive auch zu lernenden Organisationen wachsen. Sportorganisationen verfügen über ein unglaubliches Schwarmwissen, das durch gut gestaltete Online-Communities aktiviert werden kann. Das macht uns in unseren Entscheidungen nicht nur besser, sondern auch schneller.

Wie gelingt eine gute Kommunikation mit den Landesverbänden?

Die Idee, die wir mit dem DLV-Campus verbinden, verdeutlicht wichtige Gelingensbedingungen guter Kommunikation. Zukünftig soll der DLV-Campus unser Dreh- und Angelpunkt des Austauschs, des Beteiligungsmanagements sowie der Netzwerk- und Kommunikationsentwicklung zwischen den Landesverbänden und dem DLV sein. Wir wollen die Idee teilen, dass Kommunikation nur gemeinsam funktionieren kann, wenn wir einen höchstmöglichen Wissenstransfer in unserem Netzwerk befördern und als Team fungieren wollen.

„Spielregeln für gute Kommunikation sind essenziell.“

Gute Kommunikation ist dabei nicht nur das Übermitteln von Informationen, sondern der mehrperspektivische und wertschätzende Dialog. Vertrauen und Transparenz, aber auch die Akzeptanz unterschiedlicher Meinungsbilder sind wichtige Grundvoraussetzungen für gute Kommunikation. Wir haben daher „Spielregeln“ auf dem Campus festgelegt, die unseren Wertepool in der Leichtathletik widerspiegeln.

„Zentrale Infos müssen auf die richtigen Personen zum richtigen Zeitpunkt treffen.“

Eine intuitive, selbsterklärende Struktur und Ordnung der Themen in Verbindung mit klaren Rollen- und Verantwortungszuschreibungen sind ebenso als wichtige Grundbedingungen zu definieren. Wichtig ist dabei, dass nicht alle alles wissen müssen, denn das ist unmöglich und würde Communities zum Erliegen bringen, da die Fülle an Informationen nicht verarbeitet werden können. Entscheidend ist, dass die zentralen Informationen auf die entscheidenden Personen treffen und das zum richtigen Zeitpunkt.

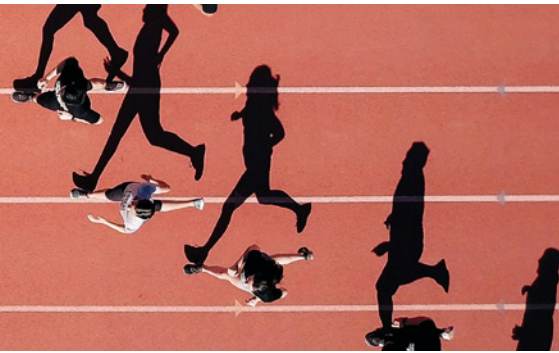
“Mit einer Community vermeiden wir Flaschenhalse der Kommunikation.“

*Es ist also ein Balanceakt zwischen allgemeinem Wissen, das dem Netzwerk zur Verfügung steht, um Entscheidungen besser einordnen zu können und Transfereffekte in den eigenen Verantwortungsbereich zu ermöglichen und gleichzeitig den Fachexpert*innen ausreichend Infor-*

mationstiefe und Diskussionsraum einzuräumen. Bildlich gesprochen bedeutet das, dass wir einerseits Flaschenhalse der Kommunikation identifizieren und vermeiden sollten, aber auch wichtig ist, dass durch eine Überinformation und Kommunikation nicht Netzwerkaktivitäten zum Erliegen kommen.

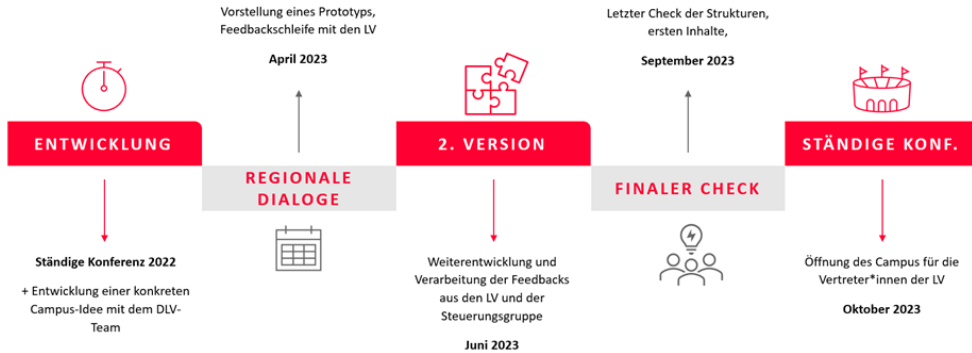
Wie wurde der DLV Campus eingeführt? Was sind aus eurer Sicht die Erfolgsfaktoren für eine erfolgreiche Implementierung?

Die Idee für den DLV-Campus ist bereits im Sommer 2022 entstanden. Gemeinsam mit den DLV-Mitgliedsorganisationen haben wir den Bedarf einer Online-Community herausgearbeitet. Im nächsten Schritt hat das hauptamtliche Team des DLV eine Idee entwickelt, Umsetzungsmöglichkeiten geprüft und im Herbst 2022 den Mitgliedsorganisationen vorgestellt. Hier hat das Ghostthinker-Team bereits unterstützt und die allgemeinen Möglichkeiten vorgestellt. Türöffner war dabei auch die Option des DOSB auf dem vorhandenen DOSB-Wissensnetz aufzubauen und die bereits entwickelte Struktur und die technischen Möglichkeiten zu nutzen und für uns als DLV weiterzuentwickeln.



DLV – Campus

TIMELINE - GEMEINSAMER ENTWICKLUNGSPROZESS



Habt ihr Tipps für andere Verbände, die eine Online-Community aufbauen möchten?

Es ist unseres Erachtens wichtig, dass eine Online-Community mit der Community gemeinsam entwickelt werden muss. Nur mit einem guten Beteiligungsmanagement gelingt es, eine Plattform zu entwickeln, die einerseits von Beginn an eine hohe Akzeptanz hat und andererseits nicht am Bedarf vorbeigeht. Wichtig ist auch, dass die Vorteile und Mehrwerte klar herausgearbeitet, aber auch Abgrenzungen zu bereits vorhandenen Plattformen

Wichtig war uns, dass der DLV-Campus als gemeinsames Projekt zwischen den Landesverbänden mit dem DLV angesehen und nicht als ein von „oben“ auferlegtes Projekt empfunden wird. Wir haben hierfür eine Steuerungsgruppe aus Vertreter:innen der Landesverbände zusammengestellt, um hier regelmäßig Feedbackschleifen und auch Bedarfe unserer Mitgliedsorganisationen zu erfassen. Den ersten Prototypen konnten wir im Rahmen unserer 4 Regionalveranstaltungen im Frühjahr 2023 vorstellen, um weitere Entwicklungsimpulse, aber auch Gelingensbedingungen miteinander zu vereinbaren. Seit Oktober 2023 ist der DLV-Campus nun Teil unseres digitalen Netzwerkes und entwickelt sich fortlaufend im Dialog mit den Landesverbänden weiter.

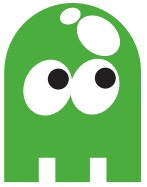
deutlich gemacht werden müssen, um Orientierung zu schaffen. Das ist für uns als DLV zum Beispiel ein wichtiger Punkt, der uns noch 2024 intensiv beschäftigen wird. ■

Warum der Deutsche Leichtathletik Verband (DLV) auf Online-Communities setzt



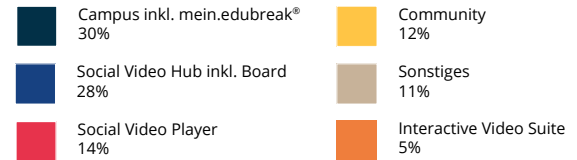
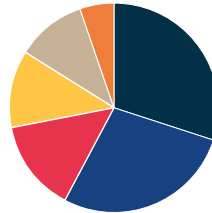
04

Aus der
Ghostthinker-
Welt



Ghostthinker Development Report 2023

Prozentuale Aufteilung der gesamten Entwicklungszeit



Zahlen aus der Entwicklung



Zahlen aus dem edubreak® Support

(Stichtag: 31.12.2023)



2433 Support-Anfragen
von **1433** Nutzer:innen



1st-Level-Support
Ø: **7,8 Minuten**
Gesamt: **196,4 Stunden**



3rd-Level-Support
Ø: **37,11 Minuten**
Gesamt: **118 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 Entwicklungsvorhaben werden intern in User Story Points (USPs) abgeschätzt. Sie beschreiben den Grad der Komplexität der jeweiligen User Story. 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 2023 bis Ende Dezember 2023. 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 aufge-

nommen 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

1ST LEVEL



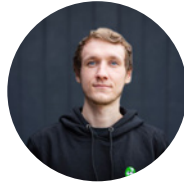
TATYANA

Produktfamilie & IVS



HÜSEYİN

Produktfamilie & IVS



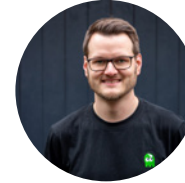
CHRISTIAN

Produktfamilie & IVS



ALEKSEJ

IVS



STEPHAN

Campus

3RD LEVEL



BERNHARD

Produktfamilie



PHILIPP

Produktfamilie & IVS



LINA

Community & IVS



SERGEJ

Produktfamilie & IVS



JOHANNES

Community



STEFAN

Produktfamilie

2ND LEVEL

4TH LEVEL



Lerne unseren 1st-Level-Support kennen ▶



edubreak® News - Immer informiert über News, Trends & Webinare

Bleib immer auf dem Laufenden über

- ★ alles Wissenswerte rund um digitales Lernen und Arbeiten mit edubreak®
- ★ inspirierende Erfolgsgeschichten unserer Kund:innen
- ★ die neuesten E-Learning und Bildungs-Trends
- ★ aktuelle Webinar-Termine mit interessanten Use Cases aus Bildungs- und Verbandswesen
- ★ und vieles mehr!



Direkt hier abonnieren



NEUE GESICHTER, FRISCHE IDEEN

Ghostthinker - vor allem auch ein Raum für Entwicklung

von *Rebecca Gebler-Branch*

Fragt man mich, was Ghostthinker sein soll, geht meine Antwort meist in diese Richtung: Ein Ort, an dem Menschen gemeinsam - kreativ und wirtschaftlich - Ideen rund um die Potentiale von Social Video lebendig werden lassen. Ein Ort, an dem sie Raum haben, ihre Talente einzusetzen, Verborgene zu entdecken und Neue zu entwickeln.

RAUM FÜR DYNAMIK ERLEBEN UND AUSHALTEN

Will man so einen Raum bieten, bedeutet das auch eine gewisse Dynamik im Team mitzuerleben und auch auszuhalten. Denn wenn Menschen sich entwickeln wollen und dürfen, ist eine Begleiterscheinung, dass neue Zukunftsideen entstehen und gelebt werden wollen. So war auch das Jahr 2023 davon geprägt, dass wir uns von langjährigen Ghostthinker:innen verabschieden und neue begrüßen durften.

GHOSTTHINKER ALS ORT DER PERSÖNLICHEN ENTWICKLUNG

Sicher einer der einschneidendsten Momente im letzten Jahr war der Weggang von unserem langjährigen Teammitglied Lisa Welde. Wir haben zusammen studiert und daher kannte ich Lisas Superpower: sportlichen Unternehmergeist. Gemeinsam haben wir über

viele Jahre Marketing und Vertrieb bei Ghostthinker gesteuert und viel erreicht. Als sie mir die Nachricht überbrachte, dass sie im Unternehmen ihres Mannes einsteigen möchte, sagte sie zu mir: "Ich hätte nie gedacht, dass ich im Vertrieb und Beratung so gut bin. Ghostthinker hat mir gezeigt, wozu ich in der Lage bin und was in mir steckt". Obschon die Nachricht mich zutiefst traurig stimmte, löste sie gleichzeitig Freude aus: Lisas Aussage bestätigte mir, dass Ghostthinker ein Ort der persönlichen Entwicklung ist. Nicht nur auf dem Papier, sondern reality proofed!

VIVIANE PAUELS: VOM SICHEREN LEHRERINNEN-JOB INS WILDE GHOSTTHINKER-LEBEN

2023 war geprägt von Reorganisation und Neustrukturierung. Gleich zu Beginn des Jahres durften wir Viviane Pauels willkommen heißen. Sie ist eine unserer Expertinnen für digitale Bildung. Ihr Fokus liegt auf dem Gebiet "didaktisches Design". Viviane zählt für mich zu den mutigsten Menschen, denen ich bislang begegnet bin. Sie hat ihren sicheren Lehrerinnen-Job und damit



auch das Beamtinnendasein an den Nagel gehangen und sich in das wilde Ghostthinker -Leben gestürzt. Im vergangenen Jahr hat sie sich vor allem um das Thema e-Learning / Self Learning gekümmert, ein Grundlagenpapier zum Thema "Einsatz von KI-Anwendungen" im Ghostthinker-Kontext entwickelt und die Projektleitung im neuen KI-Projekt für den DOSB übernommen. Viviane kennt sich aus, was das Thema und die Potentiale von KI im Kontext Bildung betrifft. Solltet ihr Fragen haben, zögert nicht sie anzusprechen!

**EVA ZEHNDER:
WERTVOLLES SPEZIAL-KNOW-HOW
FÜR ERFOLGREICHE BILDUNGSIM-
PLEMENTIERUNG**

Ein weiterer wundervoller Zugang zu unserem Team ist Eva. Eva Zehnder ist ebenfalls Mitglied des Didaktikteams und unterstützt als "Expertin digitale Bildung Fokus Implementierung". Das Thema Implementierung ist das Zünglein an der Waage, ob die Einführung digitaler Lehr- & Lernangebote in der Unternehmung erfolgreich gelingt. Eva versteht es, auf Grund ihrer beruflichen Stationen bei der Deutsche Reiterliche Vereinigung (FN) und dem DOSB wie keine Andere, die unterschiedlichen Perspektiven im Sport einzunehmen. Sie hat ein tiefes Verständnis für die Strukturen und Anforderungen in Sportdeutschland und kann Organisationen dadurch sowohl



sehr gezielt als auch mit einem 360° Blick begleiten.

**SELIN CINAL:
VOM BOOTCAMP IN DIE REALITÄT**

Diesen Weg hat Selin Cinal gewählt. In einem intensiven Bootcamp lernte Selin, was es bedeutet, als Frontend-Entwicklerin zu arbeiten. Drei Monate später beginnt sie bei Ghostthinker und steigt in die Entwicklung ein. Selin ist eine gelernte Kommunikationsdesignerin. Diese Kombination aus Design-Blick und dem Wissen um die technische Umsetzung ist eine, die nicht nur Selin Spaß macht, sondern für unsere Produkte einen großen Benefit darstellt. Ihr Mitwirken wird vor allem im neuen Produkt Social Video Hub sicht- und erlebbar werden.



**MANUEL KLAPFENBERGER:
VOM WERKSTUDENTEN ZUM
FULLTIME-ENTWICKLER**

Dass Ghostthinker ein Ort der Entwicklung ist, bestätigt auch die Entscheidung unseres langjährigen Werkstudenten Manuel Klapfen-



berger. Er schloss letzten Sommer sein Studium erfolgreich ab und fing direkt bei Ghostthinker an. Ehrlich gesagt handelt es sich eher um einen fließenden Übergang, was meine Freude darüber, dass wir erneut einen Werkstudierenden übernehmen konnten, nicht schmälert. Manuel kümmert sich u.a. um die Entwicklung des Social Video Boards. Wir freuen uns darauf, es bald live in unseren Produkten zu nutzen.

**ETIENNE EFFENBERG:
SPORTLICHES TALENT TRIFFT
VERTRIEBSEXPERTISE**

Kurz vor Jahresende durften wir noch einen Kollegen willkommen heißen. Etienne Effenberg unterstützt das Customer Care Team im internationalen Sportbereich. Einen Großteil seines Lebens hat er in den USA verbracht. Als ehemaliger Leistungssportler versteht er die Dynamiken im Collegiesport und schafft es dadurch, schnell aufzuzeigen, wo Social Video einen Mehrwert leisten kann. Gemeinsam haben wir uns ehrgeizige Ziele gesetzt und freuen uns über die Ergebnisse hoffentlich bereits im kommenden Jahr zu berichten.

Wir sind gespannt und freuen uns auf die individuellen Weiterentwicklungen im kommenden Jahr. Eine zentrale Aufgabe wird für uns

in der Geschäftsleitung weiterhin die Ausgestaltung dieses offenen Raumes bleiben, um das Beste für Ghostthinker hervorzubringen. ■



Unser GhostCamp 2023

Was in unserem Programm für 2023 nicht fehlen durfte, war unser jährliches, persönliches Team-Event - das GhostCamp. Diesmal war der idyllische Schwarzwald unser Ort für vier Tage persönlichen Austausch und gemeinsame Zeit. Umringt von der malerischen Schwarzwälder Berglandschaft steckten wir die Köpfe zu unseren ambitionierten Projekten und Zielen zusammen. In intensiven Arbeitssessions stellten wir die zukünftigen Weichen für unser Produktportfolio und den Erfolg unserer Projekte, von denen wir bereits viele 2023 erfolgreich abschließen konnten.

INTENSIVE ARBEITSSSESSIONS IM SCHWARZWÄLDER IDYLL

Zwischen dem gemeinsamen Frühstück in unserer behaglichen Unterkunft am Waldesrand und Yoga-Pausen zwischendurch beschäftigten wir uns unter anderem mit der Rolle von Social Video Learning in unseren Produkten. Zentral war hier die bereits angestoßene Zusammenführung von edubreak®CAMPUS und der Open Source Variante des Wissensnetzes unter dem Dach von edubreak®. Auch die Gestaltung unseres neuen Dashboards "mein.edubreak®" als zentrale Anlaufstelle für alle edubreak®-Nutzen stand im Fokus.

DAS BESTE AUS ARBEIT UND VERGNÜGEN

Ob im Dachstuhl-Raum bei einer Session zur künftigen Vertriebsstrategie, im gemütlichen Wohnzimmer mit Waldblick bei intensiven Coding-Sessions oder auf Flipcharts im Kaminzimmer zur Konzeption unserer Produkte: Unsere Vormittage waren gefüllt mit kreativer Teamarbeit und vor allem viel Raum für den Austausch.

Außerdem hatten wir erstmals die Möglichkeit, die Entwicklung unseres neuen Produktes "Social Video Hub" live vor Ort zu beleuchten und den Einsatz von Künstlicher Intelligenz in unserem Portfolio zu diskutieren.

TEAMGEIST AUCH ABSEITS VOM BUSINESS

Da wir als Team von Hamburg bis Augsburg und oftmals auch von Portugal bis Mexiko verteilt arbeiten, durfte auch die gemeinsame Zeit abseits des Geschäftlichen nicht fehlen. Zwar war das Wetter in dieser Zeit nicht auf unserer Seite (es regnete meist in Strömen), dafür verlegten wir einfach in agiler Ghostthinker-Manier unsere Aktivitäten nach drinnen: Neben vielen Gesprächen verbrachten wir die Zeit mit Escape-Spielen, VR-Brillen und Mario Kart oder

spielten in der örtlichen Sporthalle eine Partie Tennis.

Uns wurde außerdem wieder einmal bewusst: trotz und gerade als Remote-Company sind physische Treffen unheimlich wertvoll und unersetzbar. ■



05

Ausblick

Projekt KI-Tutor-Prototyp für Aufgaben

IM ZENTRUM DER DISKUSSION: KI IM BILDUNGSBEREICH

Als EdTech-Unternehmen befinden wir uns im Zentrum der aktuellen Diskussion über die Rolle von Künstlicher Intelligenz (KI) im Bildungsbereich und darüber, wie sie die Bildungslandschaft transformieren wird. Wir bei Ghostthinker betrachten es als unsere soziale Verantwortung, die Integration von KI in unsere edubreak® Lern- und Wissenswelt sorgfältig zu planen und umzusetzen, wobei wir uns auf didaktisch sinnvolle und wertebasierte Ansätze konzentrieren.

VIELFÄLTIGE EINSATZMÖGLICHKEITEN VON KI

Im vergangenen Jahr diskutierten wir deshalb grundlegende Fragen zur ethischen Positionierung unseres Unternehmens zu den potenziellen Rollen von KI, insbesondere von Chatbots, in verschiedenen Bildungsszenarien. Wir betrachteten eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten von KI in unserem edubreak®-Kontext, angefangen bei einfachen Anwendungen wie dem Zusammenfassen von Videokommentaren oder einer Keyword-Analyse bis hin zu komplexeren Lösungen wie adaptiven Lernpfaden oder einer „Didaktik-KI“.

PRIMAT DER DIDAKTIK VOR PROZESSEFFIZIENZ

Unser Ziel dabei ist, KI-basierte Bildungslösungen zu entwickeln, die Lehrende und Lernende unterstützen und dabei die Grundsätze der kompetenzorientierten Lehre berücksichtigen. Es kristallisierte sich vor allem ein zentraler Punkt unserer Diskussionen heraus: Das Primat der Didaktik vor blinder Prozesseffizienz. Was heißt das genau? Unser Anspruch ist es, sorgfältig zu prüfen, wie KI dazu beitragen kann, die Qualität und Effizienz unserer Bildungsangebote zu verbessern, ohne das soziale Lernen, d.h. die aktive Beteiligung und den Austausch von Lehrenden und Lernenden zu beeinträchtigen. KI wird von uns als Werkzeug betrachtet, das Lehrende beispielsweise bei der Erstellung hochwertiger Aufgaben unterstützen kann, jedoch nicht als Ersatz für menschliche Leistung.

ZUSAMMENARBEIT MIT DEM DOSB

Anfang des Jahres 2024 gab es dann Grund zur besonderen Freude: Wir werden den DOSB 2024 bei der Durchführung eines KI-Projektes (gefördert durch die Deutsche Stiftung Engagement und Ehrenamt) unterstützen! Dabei wird es um die Entwicklung eines prototypischen KI-Assistenten für die Bildungsarbeit des



organisierten Sports gehen. Dieser Prototyp wird mit klaren Wertmaßstäben entwickelt wie Datenschutz, Qualitätsentwicklung, Transparenz und Offenheit/ Open Source.

KLARE WERTMASSTÄBE UND PARTIZIPATIVER ANSATZ

Wir setzen auf ein qualitativ hochwertiges und für den deutschsprachigen Raum optimiertes Sprachmodell, um sowohl technische als auch ethische Standards zu erfüllen. Der KI-Tutor soll Lehrende bei der Erstellung kompetenzorientierter Aufgaben unterstützen, ohne ihre Leistung zu ersetzen, und dabei auf dem DOSB-Kompetenzmodell und bewährten Beispielen aus der Praxis basieren ("Didaktik-KI"). Mit einem partizipativen Ansatz, der die Beteiligung von Anwender:innen und Expert:innen einschließt, werden wir sicherstellen, dass der KI-Tutor-Prototyp den Bedürfnissen der Bildungsreferent:innen und den Anforderungen des DOSB entspricht.

AUSBLICK AUF 2024

Wir sind gespannt auf ein aufregendes Projektjahr 2024, in dem wir gemeinsam mit der DOSB-Community den Prototyp entwickeln und einen positiven und zukunftsweisenden Beitrag zur sportlichen Bildung leisten. ■

Warum sich das Selbststudium lohnt

HERAUSFORDERUNGEN UND MOTIVATION

Bei Ghostthinker ist es uns bewusst, dass effiziente Ressourcennutzung, insbesondere von Personal, in der heutigen Zeit von entscheidender Bedeutung ist. Dies gilt auch für den Bildungsbereich der Sportorganisationen, wo wir dazu beitragen möchten, dass die Mitarbeitenden ihre Leistung nachhaltig und zielgerichtet einsetzen. Unser bewährtes Blended Learning auf dem edubreak®CAMPUS erweist sich als äußerst effektiv, erfordert jedoch einen beträchtlichen Betreuungsaufwand. Vor diesem Hintergrund haben wir 2023 das neue Self Learning Format konzipiert, das weniger Personalressourcen bindet, aber dennoch eine effektive und nachhaltige Wissensvermittlung ermöglicht.

KONZEPT UND VORTEILE

Unser Ansatz besteht darin, Referierende zu entlasten und den Lernenden dennoch ein wertvolles Lernerlebnis zu bieten. Unser Fokus liegt nicht auf reinem Auswendiglernen, sondern vielmehr auf aktiver Auseinandersetzung mit den Inhalten. Daher setzen wir bei unserem Self Learning-Angebot auf Social Video Learning und Selbstreflexion. Ein wesentlicher Vorteil für die Lernenden besteht

darin, dass sie ihre Lernreise flexibel gestalten können, ohne an Zeit und Ort gebunden zu sein, und dabei durch Reflexionsphasen eine vertiefte Verbindung zu den behandelten Themen aufbauen können.

Organisationen und ihre Bildungsverantwortlichen profitieren von der Tatsache, dass die Self Learning-Kurse keine kontinuierliche, aktive Betreuung erfordern und jederzeit an die Lernenden ausgegeben werden können.

KONKRETE UMSETZUNG

Die Self Learning-Kurse sind für bestimmte Anwendungsbereiche besonders geeignet, darunter Auffrischkurse, kurze Fortbildungen und spezifische, wiederkehrende Themenkurse für Sportorganisationen wie PSG, Grundlagen der Ernährung oder Datenschutz. Die modulare Struktur der Kurse ermöglicht eine benutzerfreundliche Navigation für Lernende und Referierende entlang des neuen „Lernpfads“, in dem auch Materialien wie Videos, Texte und Dokumente bereitgestellt werden können. Interaktive Elemente wie Videoquizzes ermöglichen eine aktive Teilnahme am Lernprozess, während Online-Tests und automatisierte Zertifikate den Lernfortschritt überwachen und dokumentieren. Darüber hinaus

fördern verschiedene Methoden wie Blogbeiträge, Videokommentare und Lesezeichen im Video die Reflexion und Vertiefung des erlernten Wissens. Somit werden nicht nur Zertifikate, sondern auch wertvolle Ressourcen geschaffen, auf die die Lernenden jederzeit zurückgreifen können, um ihr Wissen zu festigen und zu erweitern.

AUSBLICK AUF 2024

Unser neues Self Learning Konzept bedarf natürlich auch einer auf das Selbststudium angepassten Benutzeroberfläche im edubreak®CAMPUS. Die technische Entwicklung unseres Self Learning-Angebots, die sich an die didaktische Entwicklung im Jahr 2023 anschloss, läuft derzeit deshalb auf Hochtouren. Wir arbeiten intensiv daran, unsere Konzepte in den edubreak®CAMPUS zu implementieren, um unseren Kund:innen im Frühling 2024 das neue Self Learning bieten zu können. ■



WIR UNTERSTÜTZEN EUCH ZUKÜNFTIG MIT AUSGEWÄHLTEN, FERTIGEN KURSINHALTEN

Ghostthinker Makes Content With Outstanding Partners!

edubreak® ist die Lernumgebung im Sport. Sie bietet euch mit all den Werkzeugen rund um Social Video eine umfassende Spielwiese für eure Inhalte. Natürlich findet ihr in der edubreak®ACADEMY bereits jetzt spannende thematische Impulse, doch das genügt uns nicht. Wir wollen mehr mit euch gestalten und stellen 2024 unter das Motto: Wir wollen gemeinsam mit euch weitergehen!

WAS BEDEUTET DAS KONKRET?

Künftig präsentieren wir euch ausgewählten Content, in Form von themenspezifischen E-Learning Kursen, den ihr im Rahmen der edubreak®ACADEMY nutzen könnt. Dies erfolgt alles im Rahmen der Weiterentwicklung des Self-Learnings innerhalb von edubreak®.

CONTENT-PARTNERSCHAFTEN

Wir beraten dazu bereits den LSB Niedersachsen zu einem Self-Learning Kurs zum Thema Ernährung im Sport. Darüber hinaus stehen wir im Austausch mit vielversprechenden potentiellen Content-Partnern, um gemeinsam die Inhalte in motivierenden und möglichst kompetenzorientierten Self-Learning-Kurse für euch leicht zugänglich in den edubreak®CAMPUS zu integrieren. ■



Leseprobe – edubreak® Blog

Neue Beiträge findest du regelmäßig auf www.edubreak.de/blog



Durchstarter-Guide für erfolgreiches Blended Learning

Blended Learning kombiniert das Beste aus Online- und Offline-Lernmethoden und ermöglicht es uns, flexibel und effektiv zu lernen. In unserem Guide für Blended-Learning-Begeisterte erfährst du, was du für deinen Start in die Blended Learning-Welt brauchst.

BLENDEN LEARNING DEFINITION: ZEIT UND RAUM NEU DEFINIERT

Definition: Blended Learning, eine Form des Lernens, die traditionelle Präsenzlehre mit modernen digitalen Elementen verbindet, hat sich zu einer innovativen Methode in der Bildungswelt entwickelt. Diese Herangehensweise ermöglicht es, das Beste aus beiden

Welten zu nutzen – die bewährte Lehrer-Schüler-Interaktion der Präsenzlehre und die Flexibilität sowie die Möglichkeiten der digitalen Medien. In diesem Durchstarter-Guide erkunden wir, wie du erfolgreiches Blended Learning gestalten kannst, um die Vorteile dieser dualen Lernmethode optimal zu nutzen.

Blended Learning definiert sich dadurch, die traditionelle Präsenzlehre zeitlich und räumlich zu stecken. Es werden also physische Unterrichtseinheiten mit dem Online-Lernen synchron und asynchron kombiniert. Blended Learning ermöglicht, flexibel und individualisiert zu lernen. Virtuelle Lernplattformen verbinden die unterschiedlichen synchronen und asynchronen Lerneinheiten und ermöglichen dem Lernenden dadurch einen strukturierten Lernweg.

WELCHE VORTEILE BIETET BLENDED LEARNING?

Durch das Lernen und Arbeiten vom heimischen Computer aus entschleunigt das Blended Learning-Format den Lernprozess und schafft mehr Ruhe und Raum für Reflexion und Verinnerlichung im Vergleich zu reinen Präsenzveranstaltungen. Auch sekundäre Kosten von Präsenzveranstaltungen für die Teilnehmenden werden so verringert wie die lange Anreise zum Veranstaltungsort und die Kosten durch Arbeits- oder Betreuungsausfall Zuhause.

Kompetenzorientierte Aufgabenstellungen ermöglichen hier auch bei sehr heterogenen Gruppen einen soliden Lernfortschritt. Gleichzeitig muss auf das Teamgefühl in Kursgruppen nicht verzichtet werden, denn Blended Learning kreiert sowohl die traditionelle Klassenzimmeratmosphäre in den synchronen Treffen in Präsenz und schafft zugleich ein individualisiertes Lernumfeld in frei gestaltbaren Selbstlernphasen.

Doch welche Faktoren sind bei der Planung und Umsetzung eines erfolgreichen Blended Learning-Kurses unbedingt zu beachten? Unser Durchstarter-Guide beinhaltet die wichtigsten Schritte für die Konzeption und Durchführung deines ersten Blended-Learning Kurses.

1. KLARHEIT IN DER PLANUNG: DEFINIERE KLARE ZIELE

Bevor du dich in die Welt des Blended Learning stürzt, ist es entscheidend, klare Lernziele zu definieren. Identifiziere die Schlüsselkompetenzen, die deine Teilnehmenden entwickeln sollen, und plane sorgfältig, wie die Präsenz- und Online-Komponenten harmonisch ineinandergreifen.

Achtung: Vermeide es, deinen Kurs so aufzubauen, dass theoretische Inhalte nur online und die gesamte Praxis in den Präsenzterminen vermittelt werden. Die gezielte Verzahnung der Inhalte und Phasen ist wichtig, dass kein Lernen in Silos stattfindet. Lernziele

schaffen nicht nur Struktur, sondern helfen auch, den Fokus auf den Lernerfolg zu legen. Gleichzeitig fungieren klare Lernziele für deinen Blended Learning Kurs als didaktischer Kompass und sorgen dafür, dass du deinen Kurs inhaltlich nicht überfrachtest.

Tip: Online-Vorphasen zur Voraktivierung und Nachphasen zur Reflexion lassen sich einfach zu bestehenden Präsenzterminen ergänzen, ohne ein bestehendes Konzept komplett umbauen zu müssen. Wer klein anfängt, gewinnt schnell eigene Erfahrung und Sicherheit auch in der Online-Betreuung.

[..]

Weiterlesen und mehr erfahren ▶





Effektives Meetingmanagement mit asynchroner Kommunikation

Wie kann asynchrone Kommunikation dazu beitragen, dass unsere Live-Termine in synchroner Form weniger zeitraubend, gut vorbereitet und mit einem zielführenden Ablauf strukturiert werden?

ES BRAUCHT NEUE WEGE DER ZUSAMMENARBEIT

In der heutigen Arbeitswelt streben Unternehmen und Organisationen nach Effizienz und Produktivität. Zeitraubende, ermüdende und unproduktive Meetings geraten hier schnell in die Kritik – zumal wenn der ganze Arbeitstag nur noch aus einem Meeting Marathon besteht und Mitarbeitende von einem ins nächste Meeting springen müssen.

Oftmals braucht es dann die erste Hälfte des Meetings dazu, um alle Teilnehmenden abzuholen und auf das jeweilige Thema einzustimmen. Weiter geht es dann mit einer wenig zielführenden

Diskussion, die von zwei starken Wortführer:innen dominiert wird. Kurz vor Meetingende verabschieden sich die ersten Teilnehmenden bereits, da sie – Meetingmarathon lässt grüßen – bereits ins nächste Arbeitsmeeting müssen. Der Aufwand für diese Art von Meetings (Zeit, Ressourcen,...) steht in keinem Verhältnis zum eigentlichen Nutzen. Um hier Abhilfe zu schaffen, kommt die asynchrone Kommunikation ins Spiel. Sie revolutioniert nicht nur die Art und Weise der Interaktion, sondern ermöglicht auch ein effektiveres Meetingmanagement.

ASYNCHRONE KOMMUNIKATION - WAS IST DAS?

Asynchrone Kommunikation ermöglicht den Informations- oder Ideenaustausch ohne die Notwendigkeit, zur gleichen Zeit online sein zu müssen. Jede Person kann Informationen dann lesen oder darauf reagieren, wann es für sie oder ihn zeitlich passt. Statt Echtzeit-Gespräche zu führen, nutzen Teams Werkzeuge wie E-Mails, Projektmanagement-Plattformen und Chat-Apps, um Nachrichten und Updates zu senden und zu empfangen. Dies ermöglicht es Mitarbeitenden, in ihren eigenen Zeitplänen zu arbeiten und flexibel auf Informationen zu reagieren.

Anwendung von asynchroner Kommunikation

- **Kollaborative Dokumentenbearbeitung:** Plattformen wie Google Workspace oder Microsoft 365 erlauben es Teammit-

gliedern, gemeinsam an Dokumenten zu arbeiten, Änderungen vorzunehmen und Kommentare zu hinterlassen, ohne in Echtzeit zusammenzukommen. Idealerweise wird hier, z.B. über einen Versionsverlauf nachvollziehbar, wer wann welche Änderung vorgenommen hat.

- **Einfaches Teilen von News:** Statt regelmäßiger Meetings können z.B. Beiträge in einer Community Plattform erstellt werden, um aktuelle Infos zu teilen. Per Kommentarfunktion kann man direkt dazu in den Austausch kommen oder Rückfragen klären – und das zeit- und raumübergreifend. Zudem werden Informationen so an einem zentralen Ort gesammelt und Diskussionen können auch nach einer gewissen Zeit transparent hergeleitet werden.
- **Dezentrale Zusammenarbeit:** (z.B. zwischen Haupt- und Ehrenamtlern): Organisationen können Methoden wie Social Video nutzen, um verschiedene Perspektiven auszutauschen. Beispielsweise kann ein Projektstand via Video vorgestellt werden. Durch das Kommentieren und Re-Komentieren können Fragen geklärt und ein gemeinsames Verständnis entwickelt werden, unabhängig von den jeweiligen Arbeitszeiten.
- **Lernprozesse organisieren:** Mit Online-Lernumgebungen, die asynchrone Kommunikation ermöglichen, kann der Ausbildungsort sowohl räumlich als auch zeitlich erweitert werden. Das heißt, die Ausbildung findet z.B. nicht mehr nur synchron in der Sportschule statt, sondern auch asynchron

online. Zudem kann die Kommunikation an einem zentralen Ort organisiert werden.

[..]

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.**