2.3
Social Video Learning
Eine didaktische Zäsur

Autor

Dr. Frank Vohle
Ghostthinker GmbH

▸ Literaturnachweise S. 351

„Social Video Learning“ bedeutet einen didaktischen Paradigmenwechsel beim Lernen mit Videos: weg von einem rezeptiven Lernmedium hin zu einem dialogischen Austauschprozess via Videokommentar, der Kollaboration ermöglicht.

Seit 2010 hat das Thema „Video Learning“ einen rasanten Aufstieg erlebt: YouTube, Kahn-Akademie oder (Corporate) MOOCs stehen vor allem für einen niederschwelligen Zugang zu Videomaterialien, online wie mobil.

▸ Nicht-kommerzielle Website mit Lehrmaterial

Im Zuge einer konstruktivistischen Didaktik sind Ansätze entstanden, die das Ziel verfolgen, die kognitive Aktivierung und den sozialen Austausch der Lernenden untereinander zu fördern. Durch neue Internettechnologien ist es möglich, dass Teilnehmer in Echtzeit Videokommentare situationsgenau in das Videomaterial einbinden (Annotationen) und diese Videokommentare mit anderen in einem geschützten Raum teilen (Diskussion). Diese technischen Optionen eröffnen interessante didaktische Potentiale in Richtung eines reflexiven und sozialen Lernens sowie eines Aushandelns von Meinungen, was als „Social Video Learning“ bezeichnet wird.

1. Einleitung

Im Sport wird gerannt und geworfen, es werden Trainingspläne geschmiedet und Taktiken besprochen und am Ende wird viel geschwitzt. Lernen, so könnte man meinen, findet an anderen Orten als im Sport statt. Doch wer genauer hinschaut, der wird nicht nur sehen, dass körperliches Training sehr viel mit Lernen, ja sogar mit Bildung zu tun hat, sondern auch (an)erkennen, dass sich insbesondere in der Aus- und Weiterbildung von Trainern in den letzten Jahren viel in Richtung einer „Digitalisierung der Bildung“ getan hat. Blended Learning, Learning Communities, der Einsatz von Weblogs sowie E-Portfolio und Social Video Learning sind keine Fremdwörter mehr, sondern bei den Vorreitern im Sport gelebte Praxis, die sich immer weiter ausdifferenziert[1]. Darüber hinaus gelingt es im Sport vielleicht eher als in anderen Bildungskontexten, eine „echte“ Kompetenzorientierung mit digitalen Medien umzusetzen, da die Handlungs- und Praxisnähe sowie der informelle Charakter bei Wissensprozessen diese Zielsetzung begünstigen. Es lohnt sich also für alle Bildungsverantwortlichen aus Schule, Hochschule und Weiterbildung, einen Blick über den Tellerrand in den Sport zu werfen.

2. Fallbeispiel: Social Video Learning im Sport

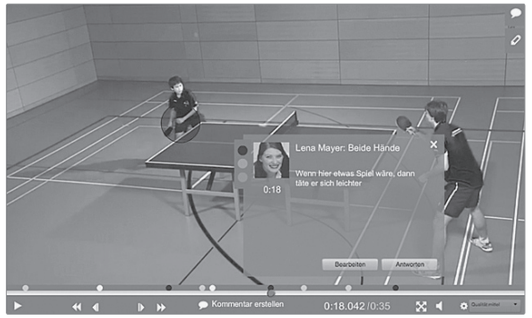
Der organisierte Sport in Deutschland und seine Bildungsarbeit unter dem Dach des Deutschen Olympischen Sportbundes e.V. (DOSB) mit fast 600.000 Trainern ist international anerkannt. Kein anderes Land verfügt über eine solche Förderstruktur aus Sportfachverbänden und Landessportbünden, die neben dem Leistungssport auch den Breitensport in seiner Entwicklung unterstützt. Innerhalb dieser „Sportfamilie“ aus über 60 Sportarten ist der Deutsche Tischtennis

Bund e.V. (DTTB) ein mittelgroßer Sportverband mit ca. 12.000 Trainern, der auf drei unterschiedlichen Niveaustufen eine zeitgemäße Aus- und Fortbildung im Blended Learning-Format anbietet.

Ab 2007 haben die Verantwortlichen des DTTB damit begonnen, eine Innovations- und Digitalisierungsstrategie umzusetzen, die drei Teilziele enthielt: (a) mehr zeitliche Flexibilität in der Lehrorganisation, (b) Kompetenzorientierung und (c) besserer Wissensaustausch zwischen den Landesverbänden. Bei allen Teilzielen spielt die Methodeninnovation „Social Video Learning" mit Blended Learning eine zentrale Rolle für die Personal- und Organisationsentwicklung, was im Folgenden näher erläutert wird.

2.1 Social Video Learning im Rahmen von Blended Learning

Wer sich beim DTTB für eine Qualifizierungsmaßnahme als Trainer interessiert, findet ein ausgereiftes Blended Learning-Programm vor. In der Regel bestehen diese Programme aus einer vorbereitenden Online-Phase mit anschließender Präsenz und einer nachbereitenden Online-Phase. Im Rahmen dieser neuen Lehrorganisation, die von einwöchigen bis einjährigen Programmen reichen,



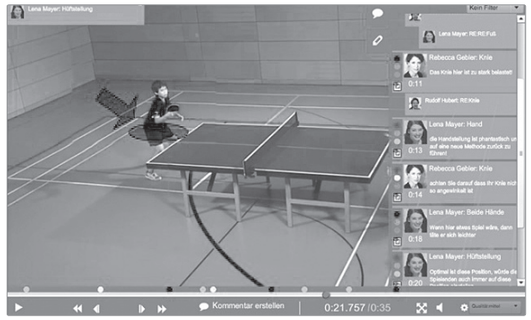


Abb. 1: Screenshots zur Videokommentierung (links) und Übersicht der Videokommentare (unten) im edubreak®PLAYER

ist die Methode „Social Video Learning" (neben anderen Methoden und Werkzeugen) integriert und wird mit einer speziellen Online-Umgebung (edubreak®SPORTCAMPUS, ein Social Learning Management System mit Videoschwerpunkt) umgesetzt [2].

Der Kern von Social Video Learning besteht aus zwei Teilschritten: (a) der situationsgenauen Kommentierung von Videos von Teilnehmern mittels Text, Zeichnung, visuellen Schlagworten und (b) dem Teilen und Diskutieren der Videokommentare in Lerngruppen, die in der Regel eine Stärke von 20 Teilnehmenden haben. In Abbildung 1 sieht man einen Screenshot zu einer kommentierten Videoszene, in der neben einem Text- und Zeichenkommentar auch ein „Visual Tag" in Form einer Ampelfarbe enthalten ist. Ebenso sieht man eine Übersicht von Videokommentaren mit der Option, bestimmte Kommentare nach verschiedenen Kriterien wie Autor, Ampelfarbe und Zeitnachbarn zu filtern und zur dazugehörigen Zeitmarke im Video zu springen.

▸ „Etikett": Tags dienen der Auszeichnung oder Verschlagwortung eines Inhalts

Um die Lernszenarien mit Videos aus der Praxis anzureichern, nutzen alle Beteiligten eine spezielle App, mit der Videos aus der Praxis leicht in die Online-Umgebung hochgeladen werden können. Zudem besteht die Möglichkeit, schon während der Praxisaufnahme sogenannte „Live Tags" in das Video einzubinden, um in der folgenden Online-Phase gezielt und vertieft diese Videosituationen mit Kommentaren zu bearbeiten.

Grundlage für einen erfolgreichen Social Video Learning-Einsatz sind spezielle Aufgaben, welche die Teilnehmer zu einer kognitiv-motivationalen Aktivierung einladen, so wie es für kompetenzorientierte Lehr-/Lernszenarien empfohlen wird. Im Folgenden soll an vier Phasen mit einer konkreten Aufgabenstellung zur Lehrkompetenz gezeigt werden, wie man sich Social Video Learning im Rahmen von Blended Learning in der Trainerbildung vorstellen kann.

- **Phase 1 (Präsenz):** Erstellen Sie in Ihrem Heimatverein mit Ihrem Smartphone ein dreiminütiges Video, das Sie selbst in einer Lehrsituation zeigt. Falls möglich, fügt ein Partner Live Tags zu interessanten Situationen über eine App ein. Laden Sie dieses Video in die Online-Umgebung.
- **Phase 2 (Online):** Erstellen Sie drei Videokommentare an den Stellen im Video, an denen Sie glauben, Verbesserungspotenzial hinsichtlich Ihrer Lehrkompetenz zu erkennen und begründen Sie Ihre Aussage. Berücksichtigen Sie auch die Live Tags Ihres Praxispartners.
- **Phase 3 (Online):** Erstellen Sie bei Ihrem Tandempartner der Online-Lerngruppe drei Feedbacks in Form von Re-Kommentierungen. Achten Sie bei der Kommentierung darauf, dass Sie die Grundsätze guten Feedbacks einhalten.
- **Phase 4 (Online):** Schauen Sie sich die Masterkommentare der Dozenten (Experten-Feedback) anhand von ausgewählten Videos der Teilnehmen-

Im Zentrum von Social Video Learning steht das Medium Video mit allen Vorteilen des situierten Lernens.

den an. Vergleichen Sie die Inhalte mit Ihren eigenen Videokommentaren und ziehen Sie Schlussfolgerungen bezüglich der Weiterentwicklung Ihrer Lehrkompetenz.

Anhand dieser vier Phasen wird das Prinzip der „inhaltlichen Kopplung" deutlich: In jeder Phase wird die Voraussetzung produziert, die dann in der Folgephase von Bildungsverantwortlichen und Teilnehmenden vertieft bearbeitet wird. Diese didaktische Dramaturgie beziehungsweise Spiralförmigkeit steigert die Qualität der Lehr-/Lernprozesse, macht aber auch deutlich, dass dadurch neue Abhängigkeiten entstehen. Es ist daher in jedem Lernsetting zu prüfen, wie das Verhältnis aus Qualität- und Flexibilitätsanspruch in Abhängigkeit von den Zielsetzungen gestaltet werden soll.

2.2 Social Video Learning im Rahmen einer Professional Community

Am Fallbeispiel des DTTB kann man gut beobachten, wie aus der relativ isolierten Arbeit mit Blended Learning im jeweiligen Bundesland schrittweise ein Bedarf an einem länderübergreifenden Austausch der Bildungsverantwortlichen zu Social Video Learning entstanden ist [3]. Ab 2016 haben die Bildungsverantwortlichen die Möglichkeit erhalten, in einer speziellen Online-Community „gute Aufgaben" zu Social Video Learning für alle sichtbar zu sammeln, nach bestimmten Kriterien zu ordnen und bei Interesse in den eigenen Ländercampus herunterzuladen (kollektive Wissensbasis). Zudem besteht die Möglichkeit, aber auch die Verpflichtung, einmal eingestellte Aufgaben im Sinne eines kollegialen Feedbacks zu kommentieren, was eine neue respektvolle Kommunikations- und Kollaborationskultur [4] unter den Bildungsverantwortlichen der Länder fordert und fördert. Diese Prozesse sind voraussetzungsreich und funktionieren nicht immer allein selbstorganisiert. Aus diesem Grund hat der DTTB einen Community Manager engagiert, der alle Maßnahmen in der Community organisiert und pflegt.

Innerhalb der Community wird nicht nur „über" Social Video Learning gesprochen, vielmehr wird Social Video Learning als selbstreflexives Verfahren eingesetzt. Künftig sollen Screenvideos gelungene Aufgaben zeigen und deutlich machen, wie Instruktionen, Video-Inhalte und Feedback-Formen zusammenspielen und welche Erfahrungen damit gemacht werden. Diese Screenvideos fungieren dann als zusätzliche Informationsquelle und können wiederum via Social Video Learning bearbeitet werden. Im besten Fall entstehen didaktische Muster [5], die auf der Ebene der Länder einen Erfahrungsaustausch zwischen allen Bildungsverantwortlichen des DTTB ermöglicht.

3. Social Video Learning: Eine didaktische Zäsur

Das skizzierte Einsatzszenario im Sport zeigt eine Form der Videonutzung, die sich deutlich von der Rezeption etwa von Lehrvideos unterscheidet. Vielmehr erstellen die Nutzer in der Regel selbst Videos, annotieren eigene Videos und die anderer und sind somit kommunikativ und kollaborativ tätig – und zwar online. Die daraus erwachsenden didaktischen Mehrwerte lassen sich anhand von drei Qualitätskriterien ordnen: Motivational-emotionale Aktivierung, Reflexionstiefe und sozialer Austausch.

Im Zentrum von Social Video Learning steht das Medium Video mit allen Vorteilen des situierten Lernens. Reusser [6] hat schon früh darauf hingewiesen, dass bedeutungshaltiges Videomaterial für eine hohe Motivation und emotionale Aktivierung wichtig ist. Im Sportkontext macht man sich diese Einsicht zunutze, indem man Trainer dazu auffordert, ihre eigene Lehrpraxis mit Video aufzuzeichnen und mittels „Live Tags" schon während der Praxis auf besondere Situationen hinzuweisen. Dies kommt zum einen einer motivierenden Selbstthematisierung gleich und setzt zum anderen eine Art „reflection in action" um, wie sie Donald Schön in seiner Reflexionstheorie [7] gefordert hat.

Genau diese Kommentierungsfunktion ist die Grundlage für ein „reflection on action". Durch situationsgenaue Videokommentare haben die Trainer die Möglichkeit, ihre Gedanken zu einer Videosituation mit Bezug zu bestimmten Beobachtungskriterien explizit zu formulieren. Das ist aus didaktischer Sicht günstig, denn durch den Verbalisierungszwang kann das Einüben von Fachsprachen gefördert werden, was insbesondere bei Novizen in formalen Bildungssettings wichtig ist [4]. Zudem wird die Reflexionstiefe insgesamt erhöht, weil durch eine multicodale Kommentierung via Text, Zeichnung und Symbol eine mentale Verknüpfung von Videobild und mentalen Kategorien unterstützt wird.

Mit der individuellen Videokommentierung hinterlässt jeder Teilnehmende „mentale Spuren", die von Dritten relativ gut interpretiert werden können, da die Kombination aus reichhaltigem Videobild und personaler Kommentierung diesen Interpretationsvorgang begünstigt. Die Einbettung der individuellen Videokommentare in die Kommentare der anderen Teilnehmer (volle Sichtbarkeit nach Deadline) führt in der Regel dazu, dass die „Interpretationen" der Kolle-

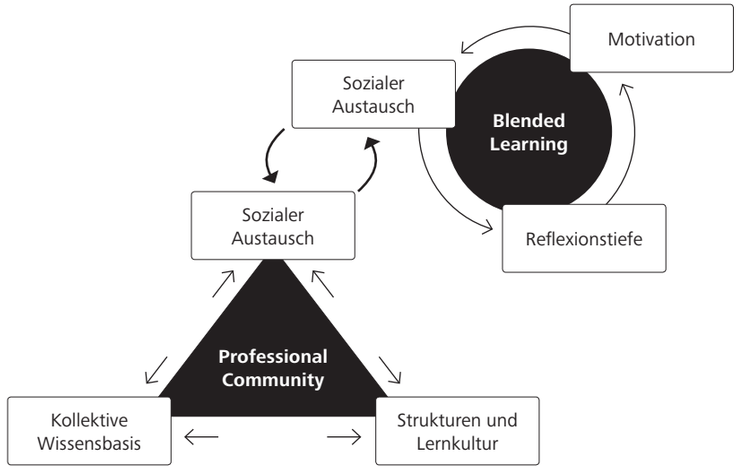


Abb 2: Verbindung aus Blended Learning und Professional Community mit Social Video Learning. Eigene Darstellung in Anlehnung an Senges Lernzyklen

▸ „Treffen" (online oder face-to-face) zur Erreichung einer gemeinsamen Wissensbasis und eines gegenseitigen Verständnisses (common ground)

gen neugierig gesichtet und – wenn eine entsprechende Kooperationsaufgabe vorliegt – auch engagiert re-kommentiert werden, was Verständigungs- beziehungsweise Grounding-Prozesse unterstützt. Diesen Mehrwert kann man sich nicht nur in Blended Learning-Szenarien zunutze machen, sondern auch im Rahmen einer Professional Community, in der es beispielsweise um einen länderübergreifenden Erfahrungsaustausch sowie den Aufbau einer gemeinsamen Wissensbasis und Lernkultur geht. Damit wird Social Video Learning auch für Prozesse eingesetzt, die man mit dem Begriff „Wissenskooperation" beschreiben kann [8]. Abbildung 2 visualisiert das Zusammenspiel von Blended Learning und einer Professional Community [9] (s. Abb. 2).

Schließlich können sich durch die kreative Anwendung von Social Video Learning neue Einsatzszenarien entwickeln, die vor allem pädagogische Dualismen hinter sich lassen, also etwa „rezeptiv versus produktiv", „Individuum-zentriert versus sozial", „Online versus Präsenz", „Theorie versus Praxis" sowie „formal versus informell". Durch Social Video Learning lassen sich die bisher getrennt gedachten Kategorien verschränken beziehungsweise koppeln und damit ihre Gegensätzlichkeit didaktisch fruchtbar machen.

- Die Verschränkung von rezeptivem und produktivem Lernen bedeutet, dass man das Medium Video zur reichhaltigen Rezeption von Information nutzt und mit konstruktionsorientierten Formen von Kommunikation und Kollaboration mittels Videokommentar kombiniert.
- Die Verschränkung von Individuum-zentriert und sozial bedeutet, dass man zunächst die Lernenden dabei unterstützt, individuelle Konstruktionen in Form von Videokommentaren zu erzeugen, um damit aber dann in den sozialen Austausch zu treten.
- Die Verschränkung von Theorie- und Praxisarbeit bedeutet, dass man Theoriearbeit mittels „live tagging" in die Praxis des Lehrgangs holt und mit der theorieorientierten Kommentierung von Praxisvideos in den Online-Phasen die Reflexion fördert.
- Die Verschränkung von formalen und informellen Lernprozessen bedeutet, zeitgebundene Bearbeitungsaufträge mit spontanen und kollegialen Austauschprozessen zu kombinieren.

Die hier nur angedeuteten Verschränkungen sowie die vorausgegangenen Erläuterungen machen Lernpotenziale auf der individuellen und organisationalen Ebene sichtbar, die nicht nur die Bildungsarbeit im Sport bereichern können. Im Folgenden soll daher im Sinne eines (horizontalen) Innovationstransfers von Social Video Learning auf die akademische Lehrerbildung eingegangen werden.

4. Innovationstransfer einer Methodeninnovation

Seit 2012 wird Social Video Learning auch in der akademischen Bildung eingesetzt [10]: Erstens in der Lehrerbildung, zweitens in der Ausbildung von Doktoranden und drittens in der wissenschaftlichen Weiterbildung. Eine Skizze der Einsatzszenarien soll das verdeutlichen:

- An der Universität St. Gallen (Institut für Wirtschaftspädagogik) wurde 2016 ein neues Kursdesign für den didaktischen Transfer auf der Basis von Blended Learning und Social Video Learning entwickelt, umgesetzt und evaluiert. Ziel des Kurses war es, die Reflexionstiefe der angehenden Lehrer zu erhöhen, indem Videomaterial zu unterrichtspraktischen Übungen kommentiert und diskutiert wird. Das Fazit der begleitenden Evaluationsstudie lautet: „Die generierten Testergebnisse der durchgeführten Pilotierung haben erwiesen, dass sich die sechs Studierenden der Experimentalgruppe in den vier betrachteten Bereichen, nämlich Analyse und Feedback, Aktivitätsniveau, Annotations- sowie der Diskussionsqualität stetig weiterentwickelt haben. An dieser Stelle wird die Reflexionstiefe, welche durch die situationsbezogene Annotationsarbeit erzielt wurde, speziell herausgestrichen." [11]
- An der Universität Hamburg (Hamburger Zentrum für Universitäres Lehren und Lernen) experimentiert man auf der Grundlage von Vorstudien [12] mit dem Einsatz von Social Video Learning im Rahmen der Doktoranden-

ausbildung. Zum einen konzentriert man sich während der Ausbildung auf ein Modul „Experten-Laien-Kommunikation“ mit dem Ziel, dass Teilnehmende den Inhalt ihrer Doktorarbeit unterschiedlichen Zielgruppen wie Fachpublikum, Mitglieder anderer Fachdisziplinen sowie interessierten Bürgern beziehungsweise Laien erklären beziehungsweise vermitteln können. Zum anderen wird die Methode zum Ende der Ausbildung zur Vorbereitung auf die mündliche Prüfung eingesetzt, indem Doktoranden ihren Prüfungsvortrag vorab per Video aufzeichnen und vom betreuenden Professor asynchrones und situationsgenaues Feedback per Videokommentar erhalten. Auch hier sind die Ergebnisse vielversprechend, so dass diese Programme ausgebaut werden.

▸ Auf eine Zielgruppe zugeschnittenes, „maßgeschneidertes“ Trainingsprogramm

- An der Zeppelin Universität Friedrichshafen (Tailor Made Programm) wurde Social Video Learning erstmals 2015 im Rahmen eines berufsbegleitenden Masters zur „Interkulturellen Kompetenz“ im Blended Learning-Format und in englischer Sprache eingesetzt. 27 Studierende aus unterschiedlichen Ländern der EU erstellten unter anderem eigene Videos zu Person und Arbeitskontext und kommentierten themenspezifisches Videomaterial zu „Diversity and Leadership“, um sich auf die Präsenzsitzungen vorzubereiten und die Anwendung von Wissen aus den Praxisphasen zu stimulieren. Auch hier waren die Ergebnisse so positiv, dass 2016 ein weiterer Kurs dieser Art angeboten wird.

Die drei Beispiele zeigen, dass die Methode Social Video Learning nicht nur im Kontext Sport erfolgreich implementiert werden kann. Aufgrund der Zielsetzung, Social Video Learning primär zur Förderung der Lehr- und Reflexionskompetenz [13] einzusetzen, ergibt sich ein breiter Anwendungsraum überall dort, wo Trainer, Lehrer, Coaches oder Führungskräfte, also „Sprachwerker“, ausgebildet werden sollen.

5. Fazit

Der Einsatz von Video, insbesondere in der Lehrerbildung, hat eine lange Tradition und vielfältige Funktionen. So spielen unter einem didaktischen Blickwinkel das „Lernen am Modell“, die „Fallanalyse“ oder die „Unterrichts(selbst)reflexion“ mit Video eine zentrale Rolle, um ein situiertes Lernen zu unterstützen. Mit der Jahrtausendwende sind vor allem zwei Aspekte hinzugetreten: Eine Berücksichtigung der „points of viewing“ [14] und, bedingt durch das Internet, neue Möglichkeiten der Distribution, Interaktion, Kommunikation und Kollaboration mit und um das Video [15]. Die hier vorgestellte Methode „Social Video Learning“ greift die Forderung auf, die „points of viewing“ sichtbar zu machen, und schafft damit die Grundlage, dass Lernende das nun Sichtbare untereinander diskutieren können. Falls sich die Lernenden auf dieses Format einlassen, ergeben sich in den hier vorgestellten Kontexten intensive Kommentierungen und Austauschbeziehungen. Es ist aber ebenso wichtig zu betonen, dass Social Video Learning kein Selbstläufer ist. Zumindest in formalen Bildungssettings erwarten die Lernenden „gute Aufgaben“ und ein Feedback von Expertenseite. Wenn man nun Social Video Learning in Richtung eines größeren MOOC-Formats mit mehr als 1.000 Teilnehmenden weiterdenken möchte [16], dann bedingt das eine konzeptionelle Weiterentwicklung des hier vorgestellten Rahmens, was ebenso attraktiv wie herausfordernd ist. ◂

Autor

Dr. Frank Vohle

Nach dem Studium der Sportwissenschaft und Pädagogik hat Frank Vohle über ein mediengestütztes Führungskräftetraining an der Universität Augsburg promoviert. In der Promotionszeit war er Werksdoktorand im Corporate Knowledge Management der Siemens AG, München. 2005 gründete er die Ghostthinker GmbH, ein wissenschaftsnahes EdTech-Unternehmen mit Schwerpunkt Social Video Learning, das insbesondere in der Trainerausbildung des Breiten- und Spitzensports aktiv ist.

Kontakt:
T. +49 402 8467547
vohle@ghostthinker.de
www.ghostthinker.de