

Coopetition-Simulation-Ansatz zur Förderung der Lernerpartizipation an der Erstellung von nutzergenerierten Inhalten. Ein Erfahrungsbericht aus einem Kooperationsprojekt zur Lernfilmproduktion.

Ilona Buchem¹, Annika Jokiaho², Birgit May²

Beuth Hochschule für Technik¹
Luxemburger Str. 10
13353 Berlin
buchem@beuth-hochschule.de

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg²
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
jokiaho@ph-ludwigsburg.de
may@ph-ludwigsburg.de

Abstract: Dieser Beitrag stellt einen Coopetition-Simulation-Ansatz vor, welcher im Rahmen eines Kooperationsprojektes zur Lernfilmproduktion des Forschungsprojektes „Mediencommunity 2.0“ und zweier Lehrveranstaltungen der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg entwickelt und eingesetzt wurde. Im Vordergrund steht die Beschreibung der Gestaltung der Lernsituation, u.a. die Simulation der Auftraggeber-Auftragnehmer Situation, cooperative Koordinationsstrategien, das VOLEM-Vorgehensmodell, sowie deren Auswirkung auf die Partizipation und die Ergebnisse der Kooperation.

1 Einleitung

In diesem Beitrag wird ein Kooperationsprojekt zwischen dem Forschungsprojekt „Mediencommunity 2.0“ an der Beuth Hochschule für Technik Berlin und zwei Lehrveranstaltungen der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg vorgestellt. Das Forschungsprojekt „Mediencommunity 2.0“ beschäftigt sich mit der Entwicklung und Erprobung Web 2.0-basierter Aus- und Weiterbildungsangebote für die Druck- und Medienbranche. Im Internet unter www.mediencommunity.de entsteht in diesem Rahmen ein Bildungsportal mit zahlreichen Informations-, Vernetzungs- und Lernmöglichkeiten.

Im Rahmen des Kooperationsprojektes haben Studierende der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg im virtuellen Austausch mit der „Mediencommunity 2.0“ im Zeitraum von März bis September 2009 elf Lernfilme zum Thema „Lernen mit Web 2.0“ erstellt. Diese Lernfilme zeigen den Community-Mitgliedern Möglichkeiten der Nutzung von Web 2.0 Medien zum eigenständigen und gemeinsamen Lernen, sowie zur Kommunikation und Vernetzung in der Branche über traditionelle Grenzen hinweg.

Im Folgenden wird der Kooperationsansatz im Kapitel 2 vorgestellt. Im Kapitel 3 wird das Vorgehensmodell VOLEM zur Erstellung von Lernfilmen und der Verlauf des Kooperationsprojektes beschrieben. Kapitel 4 behandelt die Ergebnisse der Kooperation sowie „Lessons Learned“. Der Beitrag endet mit dem Fazit und Implikationen für die Förderung der Lernerpartizipation an der Erstellung von nutzergenerierten Inhalten.

2 Der Kooperationsansatz

Das Kooperationsprojekt bestand aus zwei Teilen. Zum einen haben die Lehrenden und Studierenden der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg mit den Mitarbeitern des Forschungsprojektes „Mediencommunity 2.0“ ausschließlich virtuell, in Online-Foren und Webkonferenzen, kommuniziert und kooperiert. Zum anderen haben die Studierenden im Rahmen der Lehrveranstaltung in kleineren Gruppen von zwei bis vier Personen unter der Betreuung von zwei Lehrenden in realen Settings an der Erstellung von Filmen kollaborativ gearbeitet. Um die Lernerpartizipation zu erhöhen wurde das Kooperationsprojekt als Simulation einer Geschäftssituation mit Elementen kooperativen Wettbewerbs (eng. „Coopetition“) aufgebaut.

2.1 Die Simulations-Methode

Simulationen bilden modellhaft bestimmte Realitätsausschnitte nach und zielen auf ein gemeinsames, spielerisches Handeln nach aufgestellten Regeln und unter gesetzten Rahmenbedingungen ab. Im pädagogischen Kontext sind Simulationen oft in Form von Rollenspielen vorzufinden [Ge00]. Rollenspiele, in denen Lösungen zur Bewältigung einer definierten Situation gemeinsam erarbeitet werden, können kollaborativ durchgeführt werden. Somit können neue Lernerfahrungen im Hinblick auf den Umgang mit komplexen Systemen in einem fehlertoleranten Raum gesammelt und reflektiert werden, ohne gravierende Konsequenzen, die mit einem realen Einsatz verbunden wären. Damit ermöglichen Simulationen situierendes und multiperspektivisches Lernen und unterstützen den Transfer des Gelernten auf ähnliche Situationen.

Im Rahmen der Kooperation wurde eine Auftragssituation mit „Mediencommunity 2.0“ als Auftraggeber und den Studierenden als Auftragnehmer simuliert. Der Auftrag bestand in der Produktion von kurzen Lernfilmen, die den Mitgliedern der Mediencommunity die Nutzung von Web 2.0 Technologien verdeutlichen sollten. Die Studierenden als Auftragnehmer haben sich in kleinen Gruppen von zwei bis vier Personen organisiert, wobei in jeder Gruppe Rollen- und Aufgabenverteilung nach dem Selbstorganisationsprinzip erfolgten. Die Mediencommunity formulierte als Auftraggeber spezifische Anforderungen an die zu erstellenden Produkte und stellte den Auftragnehmern eine Dokumentation zur Verfügung. Diese umfasste u.a. die Projektbeschreibung, Anforderungen der Zielgruppen, Beispiele prototypischer Community-Mitglieder, sowie Informationen zur Druck- und Medienbranche.

2.2 Die Coopetition-Strategie

Der Begriff „Coopetition“ kommt aus der Spieltheorie und ist eine Zusammensetzung der englischen Worte „Cooperation“ (Kooperation) und „Competition“ (Wettbewerb). Damit bezieht sich „Coopetition“ auf hybride Koordinationsstrategien¹, die aus kooperativen und kompetitiven Elementen bestehen [NB96]. Während kooperative Strategien auf Gegenseitigkeit beruhen und das Erreichen gemeinsamer Ziele anvisieren, sind kompetitive Strategien durch das Verfolgen individueller Ziele, eine rivalisierende Haltung und fehlende Reziprozität gekennzeichnet. Die Coopetitive Strategie berücksichtigt die häufige Vermischung von kooperativen und kompetitiven Verhalten in Gruppen und schöpft die Vorteile von Kooperation und Wettbewerb aus. Bei der Koordination von coopetitiven Lern- und Arbeitssituationen ist dabei ein dynamisches Ausbalancieren kooperativer und kompetitiver Aspekte notwendig, um sowohl den Austausch von (implizitem) Wissen und Erfahrungen, als auch die Motivation zur Partizipation und die Entwicklung innovativer Lösungen zu fördern [LFP99].

Im Rahmen der Kooperation wurde eine coopetitive Strategie eingesetzt, um kooperative Zusammenarbeit und Wissensaustausch zu fördern und gleichzeitig durch eine Wettbewerbssituation Lernerpartizipation zu erhöhen, sowie zu kreativen und anforderungsgerechten Lösungen zu motivieren. Um kooperative und kompetitive Elemente auszubalancieren wurden mehrere strukturelle, prozessorientierte, interpersonale und technische Maßnahmen eingesetzt [LL99]. Zum einem konnten die Studierenden selbst über die Gruppenzusammensetzung bestimmen. Damit konnten sich Personen mit ähnlichen Zielen und Vorstellungen zusammenschließen, was eine kooperative Vorgehensweise erleichterte. Zum anderen konnten einzelne Gruppen Inhalte, Methoden und Verlauf der Lernfilmproduktion weitestgehend selbst bestimmen, sowie Regeln der Zusammenarbeit in der Gruppe aushandeln. Dieser hohe Grad an Selbstbestimmung unterstützte ebenfalls die Kooperation und den Wissensaustausch in Gruppen. Um die kompetitiven Prozesse anzusteuern wurde den Studierenden bereits am Anfang der Kooperation bekanntgegeben, dass es sich um einen Wettbewerb handelt, in dem Endprodukte durch die Mediencommunity als Auftraggeber bewertet werden und die besten drei Lernfilme mit Preisen ausgezeichnet werden. Der kompetitive Aspekt kam im Projektverlauf insbesondere in der Kommunikation mit den Auftraggebern in Online Foren zur Geltung. Die einzelnen Gruppen haben in regelmäßigen Abständen Zwischenergebnisse ihrer Arbeit in Foren in der Lernplattform Moodle der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg präsentiert und von den Auftraggebern Feedback erhalten. Sowohl die Zwischenergebnisse als auch das Feedback waren für alle Studierenden sichtbar. Diese wettbewerbsorientierten Vergleiche zwischen den Gruppen ermöglichten eine fortlaufende Verbesserung der Teilkonzepte in allen Phasen der Lernfilmerstellung.

¹ Koordinationsstrategien beziehen sich auf ein Abstimmen verschiedener Aktivitäten aufeinander.

2.3 Das Vorgehensmodell zur Lernfilmerstellung (VOLEM)

Die im Rahmen der Kooperation erstellten Lernfilme wurden in Anlehnung an die, auf der Mikroebene beschriebene, Konkretisierung eines Videoprozesses entwickelt [HTM05]. Diese Beschreibung beruht auf dem PELO-Vorgehensmodell², welches eine schrittweise, prozessorientierte Erstellung von E-Learning-Angeboten spezifiziert. Im PELO-Modell ist der gesamte Produktionsprozess standardisiert und entspricht den Anforderungen des SCORM Standards [MTH05] [HTM05]. Das PELO-Modell ist auf keine spezielle Lerneinheit, wie beispielsweise einem Film, ausgerichtet und weist dadurch einen generischen Charakter auf. Auf dieser Basis wurden die geplanten Videoerstellungsprozesse im VOLEM-Modell beschrieben, sowie die Beschreibungssprache angepasst und erweitert. Da das ursprüngliche Modell in die Produktion einer E-Learning-Anwendung eingebettet ist, was im Rahmen des Kooperationsprojektes nicht notwendig war, wurde die Beschreibung an die spezifischen Bedürfnisse des Projektes angepasst.

Um die Visualisierung der Prozessschritte, sowie der dazugehörigen Rollen, Methoden, Literatur und Software im VOLEM-Modell zu verbessern, wurde die Beschreibungssprache IDEF0³ ausgewählt. IDEF0 ist eine einfache Notationsmöglichkeit, um den Zusammenhang zwischen den abzuarbeitenden Prozessen und den dazugehörigen Rollen, Methoden, etc. zu erläutern. Außerdem gibt es diverse Softwareprodukte, die das Erstellen eines IDEF0 Diagramms unterstützen. Durch die grafische Darstellung ist der Produktionsprozess von Anfang an für alle Beteiligten transparent.

Das VOLEM-Modell besteht aus den sechs Hauptprozessen: (1) Einführung geben, (2) Checkliste über didaktische Stilmittel erstellen, (3) Storyboard erstellen, (4) Lernfilme erstellen, (5) Lernfilme schneiden sowie (6) Lernfilme präsentieren und evaluieren (vgl. Abb. 1). Jedem Prozess werden Rollen, Methoden, Literatur und Software zugeordnet, was eine transparente und effiziente Planung durch Aufwandverteilung und Sequenzierung der Aufgaben in einem Projektteam ermöglicht. Somit kann anhand dieses leicht adaptierbaren Modells ein beliebiges Projekt zur Produktion von Lernfilmen als eine Prozesskette geplant und durchgeführt werden.

² Production of reusable and standard-compliant E-Learning Offerings.

³ IDEF0 gehört zur „ICAM Definition Languages“-Familie kurz IDEF, und verdeutlicht Beziehungen zwischen Aktivitäten, ein- und ausgehende Informationen, Dokumenten, Methoden und Werkzeugen. Elementare Bestandteile der IDEF0 Notation sind *Input, Control, Output und Mechanism*. [Na93, S.22].

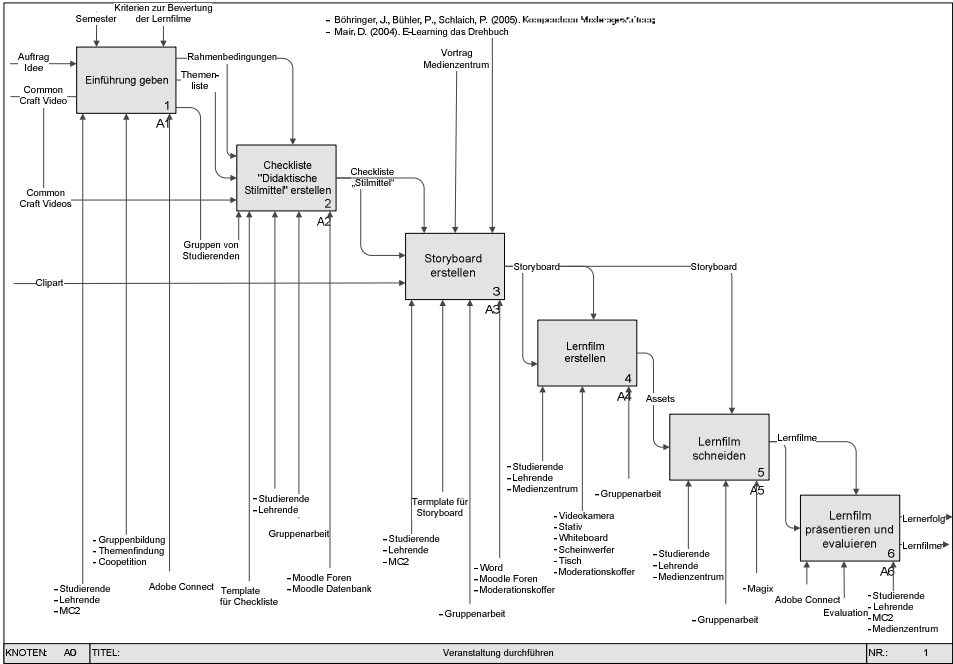


Abbildung 1: Der Teilprozess „Veranstaltung durchführen“ nach VOLEM-Modell

Im folgenden Kapitel werden die einzelnen Teilprozesse sowie die tatsächliche Realisierung im Projekt genauer beschrieben. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurden in der Abbildung 1 Rollen, Methoden, etc. jeweils in einem Punkt aufgelistet. Die Rollen Studierende, Lehrende und MC2 aus dem ersten Prozess stehen zum Beispiel an einem Pfeil, repräsentieren allerdings drei unterschiedliche Rollen. Bei den Methoden und weiteren Aspekten verhält es sich gleich. Im ersten Prozess wurden die Methoden „Themenfindung“ und „Gruppenbildung“ angewandt, in der Abbildung stehen beide Methoden an einem Pfeil.

3 Beschreibung der Projektphasen und die Gestaltung der Kooperation im Projekt

(1) Einführung geben: Die Einführungsphase umfasste die folgenden drei Teilprozesse: Analyse der Anforderungen, Analyse der Inhalte und Spezifikation der Vorgehensweise. In dem Kooperationsprojekt hat gleich zu Beginn ein erstes virtuelles Kick-Off Treffen im Adobe Connect⁴ zum gegenseitigen Kennenlernen stattgefunden. Zusätzlich wurde in der ersten Webkonferenz die allgemeine Vorgehensweise des Kooperationsprojektes mit Informationen zum Wettbewerb und Auftragnehmer-Auftraggeber Rollen besprochen. Die Mediencommunity 2.0 als Auftraggeber hat den Auftrag, die Anforderungen an die Lernfilme, die möglichen Themen und die Erwartungen an Endergebnisse erläutert.

Um die Standardisierung und Vergleichbarkeit der Lernfilme zu ermöglichen, wurden mehrere Vorgaben definiert, z.B. alle Lernfilme sollten die Leitidee „Web 2.0 in der Mediencommunity in drei Minuten“ verfolgen und damit eine Dauer von ca. drei Minuten haben. Zusätzlich wurden Meilensteine festgelegt und Termine vereinbart. An der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg wurde im Rahmen der Lehrveranstaltung eine Einführung zum Projektmanagement gegeben, sowie ein Zeitplan mit einzelnen Schritten nach VOLEM aufgestellt. Zusätzlich wurde das Format der Common Craft Filme⁵ als „Good Practice“ für Lernfilme vorgestellt. Die zu erstellenden Lernfilme sollten sich an dem einfachen Format der Common Craft Filme orientieren, die mit Hilfe von Zeichnungen einen Begriff, z.B. Wiki oder Blogs, erläutern. Abschließend wurden insgesamt elf Teams gebildet und ein Lernfilmthema pro Gruppe ausgewählt. Damit haben sich die Studierenden bereits in der Anfangsphase intensiv mit auftragsspezifischen Anforderungen und Inhalten auseinandergesetzt.

(2) Checkliste erstellen: Die zweite Phase umfasste die zwei Teilprozesse Filmanalyse und Checklistenstellung. Im ersten Schritt haben die Studierenden ausgewählte Common Craft Filme in Hinsicht auf Aufbau, Gliederung, Stilmittel und Hilfsmittel für die Darstellung in Kleingruppen analysiert. Das Ziel der Analyse war vor allem, die relevanten Elemente zu erkennen und hinsichtlich des Einsatzes zu bewerten. Im zweiten Schritt erarbeiteten die Studierenden eigene Checklisten für die Erstellung von Lernfilmen.

Die einzelnen Checklisten wurden in der Lehrveranstaltung vorgestellt und eine gemeinsame Checkliste als Referenzrahmen für das anschließende Erstellen des Storyboard erarbeitet. Diese Phase wurde technisch durch die Lernplattform Moodle unterstützt. Die ausgewählten Common Craft Filme wurden in einem Repository in der Lernplattform der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg gesammelt und Checklisten, sowie weitere Zwischenergebnisse in der Lernplattform veröffentlicht. Ergänzend zu Präsenztreffen wurden Online Foren in Moodle eingesetzt, um die Kommunikation und die Kooperation zwischen den Studierenden und den Teams zu unterstützen.

⁴ Offizielle Webseite: <http://www.adobe.com/de/products/connect/>

⁵ Offizielle Webseite: <http://www.commoncraft.com>

(3) Storyboard erstellen: Die intensivste Phase bei der Produktion der Lernfilme war die Erstellung von Storyboards. Diese Phase bestand aus den folgenden drei Teilprozessen: Erstellen von Timelines (Zeitstrahlen), Erstellen von Storyboards (Drehbüchern) und Erstellen von Scribbles (Entwurfsideen). Als Hilfestellung diente die zuvor gemeinsam erarbeitete Checkliste. Die Timeline zeigt die Dauer der jeweiligen Lernfilmphase, wie Einleitung, Hauptteil, Abspann, an. Im zweiten Schritt wurden die einzelnen Szenen mit Hilfe einer Storyboard-Vorlage textuell beschrieben. Diese umfasste die Anordnung und die Benennung von Szenen sowie Angaben zur Dauer und die Beschreibung von Handlungen innerhalb jeder Szene. In diesem Schritt wurden bereits erste Ideen für den Sprechertext notiert. Danach wurden die grob strukturierten Storyboards verfeinert und mit detaillierten Angaben zu visuellen Aktionen und benötigten Grafiken genauer beschrieben. Anschließend wurden Sprechertexte formuliert um Regieanweisungen über Tonfall und Ausdruck ergänzt.

Die Herausforderung war dabei, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen gesprochenen und visuellen Informationen zu finden. Hierzu wurden den Studierenden ein Artikel über das Erstellen des Storyboards sowie ausgewählte Bereiche aus Fachliteratur als begleitende Informationen zur Verfügung gestellt. Zusätzlich fand eine Einführung in das Arbeiten mit einem Schnittprogramm an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg statt, damit die Studierenden eine Vorstellung über die Möglichkeiten eines Videoschnittprogramms bekamen. Als technische Unterstützung der Kommunikations- und Kooperationsprozesse wurden hauptsächlich Online Foren in Moodle genutzt. Die Studierenden haben ihre Fragen und Entwürfe in den Foren eingestellt und eine zeitnahe Rückmeldung zu den Zwischenschritten von den Projektmitarbeitern der Mediencommunity erhalten. Auf der Grundlage des Feedbacks haben die elf Studierenden-Teams ihre Entwürfe überarbeitet und erneut der Mediencommunity präsentiert. Erst nach Abnahme des Storyboards durch die Auftraggeber haben die Studierenden an Scribbles weitergearbeitet. Wiederum wurden die Ergebnisse der Mediencommunity in Moodle Foren zur Verfügung gestellt und bei Bedarf erneut angepasst.

Diese Phase dauerte ca. fünf Wochen und war durch eine intensive Gruppenarbeit sowie reger Online-Kommunikation zwischen Auftragnehmern und Auftraggebern gekennzeichnet. Durch die interne Gruppenarbeit der Studierenden in den einzelnen Gruppen, hatte die Erstellung der gemeinsamen Lösungen einen starken kollaborativen Charakter. Gleichzeitig haben die einzelnen Gruppen untereinander jederzeit ihre Zwischenschritte vergleichen können und standen damit zueinander in einer Wettbewerbssituation. Dabei haben sowohl die Lehrenden der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, als auch die Projektmitarbeiter der Mediencommunity darauf geachtet, konstruktives Feedback abzugeben, um eine faire Wettbewerbssituation und kreative Entfaltung von Ideen zu fördern und eine entwicklungshemmende Rivalitätshaltung zu minimieren.

(4) Lernfilme erstellen: Die vierte Phase bestand in der eigentlichen Produktion der Lernfilme. Nach der Abnahme des jeweiligen Konzeptes wurden Audio- und Videoaufnahmen im Medienzentrum der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg durchgeführt. Als Grundlage für die Produktion und im Sinne des VOLEM als kontrollierendes und eingehendes Dokument wurden die Storyboards verwendet. Das Filmsetting bestand aus folgender Ausstattung: eine Videokamera, ein Stativ, ein speziell angefertigter Tisch, eine Whiteboard-Tafel, Scheinwerfer und ein Moderationskoffer. Die Sprechertexte wurden separat im Tonstudio aufgenommen. Damit konnte der Erstellungsprozess in kleinere Einheiten zerlegt und in der nächsten Phase zusammengefügt werden.

(5) Lernfilme schneiden: Die fünfte Phase bestand in der Nachbearbeitung der Audio- und Videoaufnahmen. In dieser Phase wurden die Lernfilme geschnitten und der Ton mit den Filmsequenzen synchronisiert. Dabei wurden Sprechertexte mit weiteren Audiodateien, z.B. Druckmaschinengeräuschen, Vorspann- und Abspannmusik angereichert. Beim Videoschnitt kam die Software Magix⁶ zum Einsatz. Die einzelnen Gruppen haben in Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg die Postproduktion der Filme selbständig durchgeführt. Da die wichtigsten inhaltlichen und gestalterischen Fragen bereits in der Konzeptionsphase in der Kommunikation mit dem Auftraggeber geklärt wurden, stand in dieser Phase vor allem die kollaborative Gruppenarbeit der einzelnen Gruppen im Vordergrund.

(6) Lernfilme präsentieren und evaluieren: Der letzte Prozess beinhaltete die Präsentation der erstellten Lernfilme. Zunächst wurden die Lernfilme in einem gemeinsamen Präsentationstreffen der beiden Lehrveranstaltungen an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und im zweiten Schritt in einer abschließenden Webkonferenz wiederum in Adobe Connect dem Auftraggeber vorgestellt. Bei der Vorstellung der eigenen Lernfilme in der Webkonferenz haben die Studierenden dem Auftraggeber die ausgewählten Aspekte der Planung, Produktion und Nachbearbeitung, sowie einige kritische Situationen und Herausforderungen erläutert. Anschließend haben die Projektmitarbeiter der Mediencommunity 2.0 ein Feedback gegeben. Nach der Präsentation der Lernfilme hat in der Mediencommunity 2.0 ein kriterienbasiertes Votingverfahren⁷ stattgefunden, in dem die besten drei Filme nominiert wurden. Die Gewinnerteams erhielten Auszeichnungen und Preise. Nachdem die Gewinner bekannt gegeben wurden, konnten alle erstellten Lernfilme unter der Creative Commons Lizenz „Namensnennung, nicht kommerziell, Weitergabe unter gleichen Bedingungen“ (by-nc-sa)⁸ direkt in der Mediencommunity⁹ und später im YouTube-Kanal der Mediencommunity¹⁰ als Video-Tutorials veröffentlicht werden.

⁶ Offizielle Webseite: <http://www.magix.com>

⁷ Die Bewertungskriterien umfassten dabei (1) Gesamteindruck, (2) Originalität der Idee, (3) Adäquatheit der Gestaltung, (4) Qualität der technischen Umsetzung, (5) Verständlichkeit und Informationstreue, (6) Erfüllungsgrad der zeitlichen Anforderungen.

⁸ Offizielle Webseite: <http://de.creativecommons.org>

⁹ Offizielle Webseite: <http://www.mediencommunity.de/vernetzen-mitmachen/phl-lernfilme>

¹⁰ Offizieller YouTube-Kanal der Mediencommunity: <http://www.youtube.com/user/mediencommunity>

4 Die Ergebnisse der Kooperation

Mit dem Vorgehensmodell zur Lernfilmerstellung (VOLEM) konnte eine klar strukturierte Methodik angewendet werden. Die Besonderheit dieses Kooperationsprojektes bestand darin, dass Studierende in der Rolle der Auftragnehmer den gesamten Produktionsprozess weitestgehend selbstgesteuert gestaltet haben. Dabei mussten die Studierenden die Anforderungen der Mediencommunity 2.0 berücksichtigen und Zwischenergebnisse fortlaufend an das Feedback der Auftraggeber anpassen. Die Transparenz dieser Vorgehensweise schaffte eine Vergleichsbasis als Benchmark zwischen den Gruppen. Die Kombination des Coopetition-Simulation-Ansatzes mit dem VOLEM-Modell hat dabei einen hohen Partizipationsgrad, einen effizienten Produktionsprozess und einen kreativen Charakter der erstellten Lernfilme gefördert.

4.1 Die Lernfilme

Bei den Lernfilmen handelt es sich um nutzergenerierte Inhalte, die kollaborativ und außerhalb von professionellen Routinen für nicht-kommerzielle Zwecke erstellt wurden [Wu07]. Insgesamt sind elf Lernfilme entstanden, die jeweils eine bestimmte Web 2.0-basierte Funktion, wie beispielsweise Wiki, Blogs oder Mediacasts, innerhalb der Mediencommunity thematisieren. Die Inhalte wurden an die Anforderungen der Zielgruppe angepasst. Alle Lernfilme haben die folgenden Gemeinsamkeiten: (1) Grobstruktur: Vorspann, Problemstellung, Problemlösung durch den Einsatz von Web 2.0, Vorteile für Endnutzer, Abspann, (2) Vorspann mit dem Slogan „Wikis/Blogs/... in drei Minuten“ und dem Mediencommunity-Logo, (3) Abspann mit dem Slogan „Probieren Sie es doch mal selbst!“, Mediencommunity-Logo, Informationen zum Kooperationsprojekt und zu den Lernfilmautoren, (4) Dauer von ca. drei Minuten, sowie (5) Stilistische Hilfsmittel in Anlehnung an Common Craft u.a. ausgeschnittene Papierfiguren, Animieren mit einem Nylonfaden, Whiteboard als Hintergrund.

In jedem Lernfilm wird eine kurze Geschichte mit Papierfigur-Darstellern erzählt, welche die prototypischen Mediencommunity-Mitglieder repräsentieren. In Anlehnung an die Grundidee der Common Craft Filme liefern die erstellten Lernfilme einfache Erklärungen für komplexe Sachverhalte mit Hilfe von Papierschnipseln, Zeichnungen und Animationen. Mit Hilfe von Cut-Out-Animationen, Stop-Motion-Technik und narrativen Animationsformen wurden in den Lernfilmen inhaltlich-didaktische Arrangements kreiert, die auf eine anschauliche Weise Konzepte aus dem Bereich Web 2.0 in einen situativen Kontext einbetten und verständlich erläutern. Die erstellten Lernfilme werden im Rahmen des Vortrags am Beispiel des Gewinnerfilms „Wiki in drei Minuten“ vorgestellt.

4.2 Lessons Learned

Die Projektkonzeption hat allen Projektbeteiligten mehrere Vorteile verschafft, war jedoch gleichzeitig mit diversen Herausforderungen verbunden. Folgend werden die Lessons Learned aus Sicht der Studierenden, der Mediencommunity 2.0 sowie den Lehrenden aufgeführt.

Studierende in der Rolle der Auftragnehmer. Der Mehrwert für die Studierenden lag zum einen in der Kompetenzentwicklung im Bereich der Lernfilmproduktion sowie im Bereich der Durchführung von E-Learning-Projekten. Zum anderem führte die Teilnahme an einem realen Projekt mit einem authentischen Auftraggeber und die darauffolgende direkte, öffentliche Verwertung der Endergebnisse in der Mediencommunity 2.0 zu einem hohen Engagement während des gesamten Projektes. Gleichzeitig war die simulierte Auftraggeber-Situation für die Studierenden ungewohnt, da anders als bei herkömmlichen Projektarbeiten extern definierte Anforderungen die Gestaltung der Lernfilme beeinflussten. Dies wurde zum Teil als einschränkend empfunden. Teilweise wurde das Schneiden als schwierig eingestuft, da der Ton extra aufgenommen und erst nach dem Grobschnitt hinzugefügt wurde. Dagegen wurde vor allem die schnelle Kommunikation über Projektideen und Hilfestellungen mit der Mediencommunity 2.0 als sehr hilfreich und motivierend bewertet. Ein weiterer Erfolgsfaktor war die gute Zusammenarbeit innerhalb der Gruppen. Der Wettbewerbscharakter führte zusätzlich dazu, dass die Gruppen ein bestmögliches Ergebnis erzielen wollten. Viele der Teilnehmer können sich gut vorstellen, künftig ein ähnliches Projekt, beispielsweise zusammen mit Schülern, durchzuführen.

Mediencommunity 2.0 in der Rolle der Auftraggeber. Der Mehrwert für die Projektmitarbeiter der Mediencommunity 2.0 waren, neben den direkt verwertbaren Lernfilmen, die zahlreichen Erkenntnisse über Erfolgsfaktoren kollaborativer Lernfilmproduktion und virtueller Kooperationen. Der Austausch mit den Studierenden und Lehrenden bot die Gelegenheit, sich mit dem Einsatz von Web 2.0-Anwendungen aus der Nutzerperspektive stärker auseinander zu setzen und derartige Lernangebote besser an die Bedürfnisse der Zielgruppe anzupassen.

Die Gestaltung der Lernsituation zur Erstellung von Lernfilmen nach dem Coopetition-Simulation-Ansatz wurde im Verlauf der Kooperation gezielt gelenkt. Hierzu wurden Aufgaben und Materialien vorgegeben und die Problemsituation vorstrukturiert. Die Mediencommunity 2.0 stellte vor allem Unterlagen zu den spezifischen Auftraggeber-Anforderungen bereit und gab Feedback zu den einzelnen Teilschritten. Durch die fortlaufende Veröffentlichung der Zwischenergebnisse und das für alle sichtbare Feedback der Auftraggeber in der Lernplattform Moodle konnten die Gruppen ihre (Teil-)Produkte vergleichen. Damit konnten die Studierende verschiedene Zugänge und Lösungsmöglichkeiten zur Erstellung von Inhalten für sich erschließen, was gleichzeitig einer beruflichen Praxis, wo verschiedene Problemlösungsstrategien möglich sind, ähnlich war. Damit wurden zwei Arten von Lernprozessen angeregt – kollaboratives und kompetitives Lernen in einer simulierten Situation.

Lehrende in der Rolle des Organisors, Koordinators, Lernbegleiters und Wissensvermittlers. Aus Sicht der Lehrenden lag der Mehrwert vor allem in der Erfahrung hinsichtlich der Gestaltung und Durchführung von Lehrveranstaltungen mit einer simulierten Auftraggeber-Auftragnehmer Situation und Kombination von kooperativen und kompetitiven Elementen. Während des gesamten Projektes wurden die Studierenden mit mediendidaktischen Lernhilfen, wie beispielsweise Storyboard-Erstellung oder Umgang mit den Kommunikationstools, gezielt unterstützt. Im Vorfeld und im Laufe der gesamten Kooperation mussten viele organisatorische Fragen und Abläufe geklärt werden. Als besondere Herausforderung haben sich die rechtlichen Aspekte erwiesen. Zum einem musste die rechtliche Ausarbeitung der Kooperation, zum anderen die Urheber- und Nutzungsrechte im Bezug auf die Veröffentlichung der Lernfilme geklärt werden. Dabei war die rechtliche Gestaltung der Kooperation zwischen der Mediencommunity 2.0 und der beiden Lehrveranstaltungen der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg leichter zu handhaben, als die Frage, wie und in welcher Form die Lernfilme in der Mediencommunity 2.0 veröffentlicht werden könnten. Hierbei galt es zum einem die Urheberrechte der Studierenden, die im Rahmen ihrer Studienleistungen eigene Produkte entwickelten, zu beachten, und gleichzeitig den Anforderungen der Mediencommunity 2.0, die ursprünglichen Lernfilme modifizieren zu können und im Rahmen der Online Community zu publizieren, gerecht zu werden. Eine pragmatische Lösung des Problems konnte über die Creative Commons Lizenz gefunden werden. Der lange Verhandlungsprozess zeigte, dass die rechtlichen Fragen bilateral zwischen den Projektbeteiligten besser lösbar waren als mit Hilfe der Rechtsberatung seitens des Auftraggebers.

Die Mehrwerte für alle am Projekt Beteiligten waren die zahlreichen Erfahrungen im Umgang mit Web 2.0-Technologien sowie die Erkenntnisse über die Gestaltung von Urheber- und Nutzungsrechten bei der Publikation nutzergenerierter Inhalte in Online Communities.

5 Fazit

In diesem Beitrag wurde der Coopetition-Simulation-Ansatz und die Lernfilmproduktion nach dem Vorgehensmodell VOLEM im Rahmen des Kooperationsprojektes zwischen dem Forschungsprojekt „Mediencommunity 2.0“ und zwei Lehrveranstaltungen an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg als eine Methodik zur Erhöhung der Lernerpartizipation an der Erstellung nutzergenerierter Inhalte vorgestellt. Die Coopetition-Strategie ermöglichte dabei eine effektive Verknüpfung von kooperativen und kompetitiven Elementen der Zusammenarbeit in Gruppen. Die Simulations-Methode unterstützte situierendes, multiperspektivisches und problemlösendes Lernen. Die Gestaltung der Produktionsprozesse nach VOLEM ermöglichte ein transparentes, strukturiertes und in hohem Maße selbstgesteuertes Vorgehen. Insgesamt kann festgehalten werden, dass der Coopetition-Simulation-Ansatz die Lernerpartizipation an der Erstellung von nutzergenerierten Inhalten fördern kann, indem der Wissensaustausch, die Selbstorganisation, sowie reale Anwendungs- und Verwertungsmöglichkeiten ermöglicht werden.

Literaturverzeichnis

- [Ge00] Geutling, M.: Soziale Simulation und Planspiel in pädagogischer Perspektive. In (Herz, D.; Blätte, A., Hrsg.): Simulation und Planspiel in den Sozialwissenschaften. Lit-Verlag, Münster, Hamburg, London, 2000.
- [HTM05] Herzog, M.; Trier, M.; Müller, C.: Effiziente Videoproduktionsprozesse für komponentenbasierte E-Learning Inhalte. In (Lattemann, C.; Köhler, T. (Hrsg.): Multimediale Bildungstechnologien I, Anwendungen und Implementationen« Verlag Peter Lang, 2005.
- [Le10] LeFever, L.; LeFever, S.: Common Craft - Our Product is Explanation. Zuletzt aufgerufen am 05.01.2010 unter [<http://www.commoncraft.com>].
- [LFP99] Loebbecke, C.; Fenema, P.; Powell, P.: Co-opetition and knowledge transfer, The Database for Advances in Information Systems (DATABASE), 30(2), 1999; S. 14-25.
- [LL99] Lorenzoni, G.; Lipparini, A.: The Leverage of Interfirm Relationships at a Distinct Organisational Capability, Strategic Management Journal, 42(1), 1999; S. 13-26.
- [Ma08] Makkonen, M. H.: Co-opetition: Coexistence of cooperation and competition in public sector – A case study in one city's public companies. Lappeenranta University of Technology, Lappeenranta, 2008.
- [MTH05] Müller, C., Trier, M., Herzog, M.: Process-Oriented Production of Learning Units for Sustainable E-Learning Offerings. In (Breitner, M.H.; Hoppe, G. Hrsg.): E-Learning – Einsatzkonzepte und Geschäftsmodelle. Physica-Verlag, Heidelberg, 2005, S. 331-348.
- [NB96] Nalebuff, B.; Brandenburger, A.: Coopetition – kooperativ konkurrieren: mit der Spieltheorie zum Unternehmenserfolg. Campus, Frankfurt a. Main, 1996.
- [Na93] National Institute of Standards and Technology: Announcing the Standard for Integration Definition for Function Modelling (IDEF0) in Draft Federal Information Processing Standards Publication 183. National Institute of Standards and Technology, Gaithersburg, 1993.
- [We00] Wenger, E.: Communities of practice and social learning systems, Organisation, 7(2), 2000; S. 225-246.
- [Wu07] Wunsch-Vincent, S.: Participative Web and User-Created Content: Web 2.0, Wikis and Social Networking. OECD, 2007.