

Belegarbeit zum Thema „Erfahrungen mit digitaler Lehre/Präsenzlehre und Einschätzungen zu damit verbundenen Chancen und Herausforderungen“

(1)

Während meiner Studiums-Zeit und speziell während der Covid19-Krise habe ich mich diverser Lern- und Kommunikationsplattformen bedient. Einige dieser “Tools” kannte ich bereits aus meinem Leben neben dem Studium und andere habe ich erst da wahr genommen. Ich habe ein generelles Interesse an Produktivitätssteigernden Hilfsmitteln, bin also auch so viel auf der Suche nach ähnlichen Anwendungen, jedoch musste ich nicht selten feststellen, dass die von der Hochschule genutzten oder vorgeschriebenen Anwendungen nicht selten zu wünschen übrig ließen.

Vor der Coronakrise habe ich bereits die folgenden Anwendungen verwendet: Google Docs, Laufwerk R, Zoom. Ab dem Notwendig werden der digitalen Lehre kamen die folgenden dazu: OPAL, Microsoft Teams, Slack.

Nach und nach war das Arbeiten mit all diesen Mitteln möglich, aber ich fand es, um ehrlich zu sein, oft unnötig beschwerlich und das, obwohl ich mich als einen “digital native” mit hohem technischem Verständnis bezeichnen würde.

(2)

So finde ich beispielsweise OPAL als eine Plattform zum digitalen Lernen, komplett missraten. Zwar waren zum größten Teil alle Funktionen vorhanden und auch nutzbar, aber absolut gar nicht für das Nutzen innerhalb eines Lern Kontextes aufgearbeitet. Hierbei beziehe ich mich speziell auf das “UX” (meint: User Experience Design) der Plattform, welches einen Blick auf die Bedienoberfläche einer Software wirft, und inwiefern diese audiovisuell und haptisch für den Anwendungszweck abgestimmte & optimiert ist.

Da OPAL die Aufgabe hat Digitales Lehren und Lernen zu vereinfachen und zusätzlich eine unter anderem vom Land Sachsen, dem Bildungsministerium in Auftrag gegebene Software ist, welche, wie ich mir vorstellen kann, für einen beträchtlichen Betrag an Staatsgeldern hergestellt wurde, ist es mir völlig unverständlich, wie etwas so Unübersichtliches, visuell unansprechendes dabei herauskommen konnte.

Zuallererst möchte ich anmerken UX-Design heutzutage kein Rätsel mehr ist, es gibt verschiedenste Designoptionen und gängige Vorgehensweisen zum Aufbau von Oberflächen, welche einfach funktionieren, und an welche die Anwender der heutigen Zeit einfach gewöhnt sind. Und ich erwarte ja auch gar nicht eine Revolution dieser, aber doch wenigstens das ein gewohntes Umfeld bereitgestellt wird.

Speziell Social-Media-Plattformen machen es vor, hier steht Einfachheit und Nutzbarkeit in Vordergrund und somit erreichen die Hersteller, dass sich der Nutzer länger auf der Seite

aufhält, da die Lernkurve klein ist und alle Funktionen und Vorgehensweise innerhalb der Anwendung leicht verständlich und ohne zugehörige Erklärungen verwendet werden können. OPAL dagegen besticht mit visuell nahezu gar keiner Abtrennung der einzelnen Funktionen (lediglich 3 Farben im Einsatz und diese noch nicht einmal nach Ihrer Bedeutung verwendet), ewig langen Listen und Inhaltsangaben in immer gleichen Textgrößen und versehen mit immer denselben Symbolen, die zwar den Anschein, haben Orientierung zu generieren, aber so oft, redundant und überflüssig eingesetzt werden, dass sie eben genau das Gegenteil auslösen. Zusätzlich fehlen klare Kennzeichnung von Links und Weiterleitungen, man wird verwirrt mit Scrollbar Text in mehreren Fenstern auf einer Seite, womit man nie seine konkrete Position auf der Seite feststellen kann und als Schriftfarbe wurde nicht selten Hellgrau auf Weiß in größte 6 gewählt, was neben der generellen Lesbarkeit bei mir auch Fragen im Thema Barriere Freiheit aufkommen lässt. Das einfache Navigieren auf dieser Website ist schier unmöglich und trägt zusätzlich keines Wegs bei, den Wunsch im Anwender zu erzeugen, hier länger zu verweilen, was wiederum dazu führen, würde sich weiter mit lernrelevanten Stoffen auseinander zusetzen. Was meiner Meinung nach doch das Ziel einer solchen Plattform sein sollte.

Ähnliche Meinung habe ich von nahezu allen vorgeschlagenen Tools abgesehen von Google Docs & Drive sowie Zoom.

(3)

Ich kann vorwegnehmen, dass ich über die Jahre gelernt habe, dass ich ein sehr aktiver Lerntyp bin. Soll heißen, dass ich am besten während der praktischen Arbeit an einer Sache lerne und Umfeldler wie Praktika und Produktionen für mich höchst ideal sind. Reiner Frontalunterricht und Theoretische Abhandlungen sind für mich (nicht zuletzt durch mein ADS) über einen Zeitraum von 20 min sehr schwer aufnehmbar. Also würde ich behaupten das ich wohl generell nicht der beste Kandidat für Online Unterricht bin, erst recht nicht, wenn dieser ohne die Vorteile des neuen Mediums zu nutzen (Siehe möglichkeiten die auf Youtube, Twitch, Instagram, Google Docs in Computerspielen oder in der Form der Videos technischen oder Animierten Aufbereitung möglich sind) hierbei gehen also die 2 größten Aspekte nämlich Interaktion mit Kommilitonen und Lehrender Person sowie Wahrnehmung im Raum verloren, was sich bei mir dahin gehend auswirkt, das meine Aufmerksamkeitsspanne einfach extrem verkürzt wird.

Im Gegensatz dazu steht jedoch, dass ich mir den Großteil (über 80%) meiner heutzutage professionell genutzten Fähigkeiten auf den Gebieten der: Kameraarbeit, Animation, Technik uvm. Autodidaktisch auf YouTube in vielen Stunden selbstständiger Recherche beigebracht habe.

Hierbei war nun also der Unterschied, dass A) sich die dort gezeigten Videos visuell einladend und hervorragend aufbereitet waren, indem sie den Vorteil der jeweiligen Plattform und derer Funktionen ideal genutzt haben (Siehe abschnitt 2 im gegenteil zu bsp. OPAL). Und B) Diese Videos um eine höhere Reichweite zu erreichen auf die Ansprüche der Nutzer zugeschnitten waren, was sich vor allem in der Länge und Thematisch sehr spezifischen ausrichtung dargestellt hat.

Man kann also zusammenfassend sagen, dass ich eigentlich ein großer Fan des digitalen Lernens bin und dieser Methode auch den größten Teil meines heutigen Wissensstandes ausmacht, ich jedoch leider kein Fan der Art und Weise bin, wie es hier im Hochschulunterricht angegangen wird. Abschließend möchte ich sagen, dass mir bewusst ist, dass diese nun bestehenden Systeme und Vorgehensweisen aufgrund einer Krise in sehr kurzer Zeit entwickelt und implementiert werden mussten und daher nicht alles perfekt sein kann. Jedoch ist das Internet keine neue Erfindung und es gibt eine hohe Anzahl bereits hervorragend funktionierender Systeme an welchen man sich mehr orientieren hätte können.

(4)

Im Präsenzunterricht speziell in Praktischen Fächern wie Produktion oder TV Lab bin ich dagegen während meiner Zeit in Mittweida hervorragend klar gekommen und möchte die Zeit nicht missen.

(5)

Hier kann ich noch einmal auf die verschiedenen Lehreinheiten innerhalb von Film & TV Produktion eingehen. Die hauptsächlich in Präsenz durchgeführte Lehrveranstaltung hatte für meine Art des Lernens hauptsächlich Vorteile. So kann man zuerst sagen, dass das ausgewogene Verhältnis zwischen praktischem Produzieren (also Kameraarbeit, Beleuchtung, Schnittarbeit usw.) und theoretischer Grundlagenvermittlung sehr ausgewogen waren. Zusätzlich war meiner Meinung nach auch das Übungsstudio sowie das Fernsehstudio als Unterrichtsraum sehr von Vorteil. Hier war die rigide Sitzordnung und klare Blickrichtung durch ständiges Wechseln des Fokuspunktes im Raum (sei es, Lehrende Person, Beamer, Test- oder Vorstellungsobjekt) gebrochen und forderte daher vom Teilnehmenden ein ständiges Überprüfen der eigenen Aufmerksamkeit. Müdigkeit in der Vorlesung oder abschweifen war für mich hier viel Seltener. Auch die ebenerdige Positionierung auf Höhe der lehrenden Person, hat mich wesentlich öfter ermutigt durch Wortmeldungen o.ä. im Unterricht zu interagieren oder einfach mal die eigene Position zu wechseln, um den Kreislauf und damit den Wachzustand aufrechtzuerhalten. Letzteres ist in einem Vorlesungssaal nicht möglich.

(6)

Wie schon in den vorherigen Texten angesprochen, gehören für mich 2 große Punkte zur wirklichen Optimierung der digitalen Lehre. Zuerst die Optimierung des UX-Designs digitaler Lernplattformen und zweitens das bessere Ausschöpfen, der im digitalen Raum verfügbaren Funktionen für die Lehre.

So kann man sich, wie man so schön sagt, mal eine Scheibe von Plattformen wie Instagram, YouTube oder TikTok abschneiden. Welche erstens so einfach bedienbar sind, dass der digitale Native eigentlich gar keine Einführung braucht. Zweitens alle auf dieselbe Art strukturiert sind und damit eine einfache Navigation ermöglichen

Zusätzlich könnten AI Algorithmen integriert werden, die intelligent Lerninhalte vorschlagen und den konstanten Verlauf des Lernprozesses oder Schwierigkeiten in jenem erkennen. Als Beispiel passt dafür etwa der original chinesische Algorithmus von TikTok, welcher in Inland Chinas im Gegensatz zu den Versionen westlicher Länder herausragende Leistungen und Fähigkeiten fördert und bewirbt. Hier landet man also auf der For-You-Page (ist also angesagt) wenn man ein besonderes handwerkliches oder intellektuelles Talent zum Ausdruck bringt und nicht weil etwas besonders lustig ist.

Weiterhin könnte es z.B. nicht nur für die Schüler, sondern auch für die Lehrenden Vorteile bieten, Lehrinhalte nicht live, sondern als sogenannte VoD's (Video-on-Demand) bereitzustellen.

Hierbei ist es durch die Vorbereitungszeit mit wenig Aufwand, möglich wesentlich hochwertigere Produktionen anzustreben und somit den generellen Wunsch einer lernenden Person, diese Inhalte zu konsumieren anzuheben.

Weiterhin ist es auf verschiedenen Plattformen möglich, interaktive Inhalte innerhalb von Videoangeboten bereitzustellen. So ist es möglich 360 Grad Video, Text Ein- und Ausgabe, Multiple-Choice-Fragen und Ähnliches bereitzustellen. Über all das kann außerdem in einer Kommentar- oder Threat-Funktion diskutiert werden.

Digitale Lehre muss sich mit dem sonstigen verfügbaren Entertainment Angebot im World Wide Web messen, wenn es erreicht wird, dass, Lernplattformen durch u.a. UX-Design ähnliche Aufrufzahlen und Verweilzeiten wie soziale Netzwerke erreichen und deren Nutzer zusätzlich durch clevere Algorithmen und gute Interaktionen positive Emotionen auf den jeweiligen Plattformen generieren, werden wir ein neues Zeitalter der Lehre erreichen. Das Ziel ist es, dass das Thema Lernen durch das passende Umfeld im digitalen Raum genauso spannend wird wie der Konsum einer Serie oder das Verfolgen eines Influencers.

(7)

Auch hier kann ich mich zu vorherigen Texten wiederholen:

Das auf einer Ebene mit der lehrenden Person stehen steigert die Interaktionsfreudigkeit der Teilnehmenden. Die Verbindung von Lehre und physischer Aktivität (und wenn es nur das Umorientieren im Raum oder das Betätigen eines Schalters ist) steigert die maximale Aufmerksamkeitsdauer und sorgt für den längeren Verbleib der jeweiligen Information im Gedächtnis, durch die Verknüpfung von Information und Bewegung. Wortwörtlich aktive Beteiligung von Lernenden oder konkret praktische Durchführung von Lernprozessen (beispielsweise das Einleuchten einer Szene während einer Filmproduktion) optimiert das Lernerlebnis und damit auch das Lernergebnis.

(8)

Ich würde mich von meinen Lehrkräften (speziell in Studiengängen, die sich mit Medien beschäftigen) wünschen, sich stärker mit Content Creatoren und deren Techniken zur Wissensvermittlung und Zuschauerbindung auseinanderzusetzen. (Beispiele auf Youtube: Mark Robber, Veritasium, Film Riot, 4 Minute Film School, Beispiele im WWW: Masterclass)

und die dort eindeutig funktionierenden Systeme (ich denke Zuschauerzahlen von 50 Mio. pro Video lügen nicht) in deren Lehre zu migrieren.

Hierbei beachten Sie bitte vor allem die Einfachheit der verschiedenen Produktionen. Oft wird meiner Meinung nach eine Bewegung einer Lehrveranstaltung in diese Richtung mit der Komplexität und schlechten Anpassbarkeit abgewiegt. Jedoch sind viele Formate dieser Creator sehr simpel und trotzdem ansprechend aufgearbeitet.

(9)

Im Rahmen eines Studiums ist es meiner Meinung nach am besten komplett Hybrid vorzugehen und ein paar wirklich wichtige und vor allem nicht anders lösbare Events als Präsenzpflcht anzubieten.

Ich will damit sagen, dass ich es für den aller besten Weg halte jede Veranstaltung sowohl als Präsenz und auch als sogenannte VoD anzubieten. Dieser Meinung bin ich, da ja nun gerade ich als von ADS betroffener weiß, dass Lerntypen sich nicht selten stark unterscheiden. Eine solche Aufteilung könnte also das Beste aus beiden Welten hervorbringen. Und würde aber nicht (durch Vorproduktion der VoD) den doppelten Aufwand hervorrufen. Ausfälle und Stundenplanänderungen könnten einfach kompensiert werden. Und durch die zusätzlich angebotenen Präsenzvorlesungen und Workshops könnten die VoD Inhalte durch den Austausch zwischen Lehrendem und Student stetig auf Ihre Vollständigkeit und Aktualität überprüft werden. Ich weiß, dass ganze klingt erst einmal nach einem riesigen Mehraufwand für den Lehrkörper einer Hochschule, aber ich bin schwer davon überzeugt, dass dem nicht so ist. Es bräuchte lediglich eine neue Mitarbeiterabteilung und passende Studios, welche die Lehrenden bei der Erstellung des Contents unterstützen, damit diese sich eben weiterhin hauptsächlich auf die Inhalte konzentrieren können. Außerdem kann man davon ausgehen, dass diesen Lehrenden nach Produktion dieser Videos nun einiges an zusätzlicher freier Zeit entsteht, die zur Beantwortung von Kommentar Fragen oder z.B. Vorbereitung von live Workshops zur Verfügung stünden.

Der Unterricht könnte zusätzlich für Schüler mit Beeinträchtigungen optimiert werden, was die Integration von Menschen mit Behinderung in den ersten Arbeitsmarkt erleichtern würde oder einfach eine Grippe geplagten Studenten den Erhalt seiner Regelstudienzeit gewährt. Die zusätzlich angebotenen live Veranstaltungen stärken die Bindung zwischen Studenten und Lehrkräften und bieten praktische Inhalte.

(10)

Ich denke, ich würde am momentanen Studienablauf kaum große Änderung vornehmen, sondern wie schon angemerkt eher am Hochschulpersonal (Aufstocken mit Medien-Professionals aller Professionen vgl. mit Team einer Social-Media-Plattform) und den zur Verfügung stehenden Mitteln für Lehrpersonal und Studenten. Dazu gehören auch Berater, welche dem Lehrkörper die Angst nehmen, sich in die digitale Welt zu integrieren und deren Vorteile zu nutzen. Denn die Studenten vor allem der kommenden Generationen sind bereits digital natives und haben damit keine Probleme. Zu Guter Letzt wäre es wichtig so etwas wie "Community Manager" zu integrieren und den Kontakt zu wahren und zuletzt wie schon eben gesagt die technischen Mittel vor allem auf UX Ebene auf den momentanen Stand der Zeit zu bringen.