
Prof. Dr. H.-Hugo Kremer Telefon: 05251/603362 hugo.kremer@upb.de
Marie-Ann Kückmann Telefon: 05251/605436 marie-ann.kueckmann@upb.de

„DIGITAL GRAPHIC DESIGN“: NEUE GRUNDLAGEN DES LEHRENS UND LERNENS

Tandem: Marie-Ann Kückmann (Universität Paderborn)
 Matthias Groß (Berufskolleg Schloß Neuhaus)



Modul: Fachdidaktik B: Methodische Grundlagen des
 Lehrens und Lernens (Pflichtmodul)

Schulform: Berufskolleg



Studiengang: Bachelor of Education – Lehramt an Berufskollegs

I Erste Hinführung zum Modulkonzept (Abstract)

Das vorliegend zu skizzierende Modulkonzept baut auf der ganz grundsätzlichen Idee auf, die Studierenden als Rezipient*innen und zugleich aktive Gestalter*innen des digitalen Wandels zu begreifen. So wird grundlegend davon ausgegangen, dass der digitale Wandel ausgeprägte Gestaltungskompetenzen in Beruf- und Arbeitswelt erfordert. Studierende im Lehramt Berufskolleg stehen damit mehr denn je vor der Herausforderung, Jugendliche darin zu unterstützen digitale Lern- und Arbeitswelten zu erfassen und die eigene Lebenswelt zugleich aktiv gestalten zu können. Digitalisierung geht darauf aufbauend mit einem grundlegenden Wandel in den beruflichen Handlungsfeldern einher. Lehrkräfte im Berufskolleg sind vor dem Hintergrund aufgefordert, auf den Umgang mit dem Wandel vorzubereiten sowie veränderte Arbeits- und Berufskontexte zu berücksichtigen. Mit anderen Worten liegt hier ein doppeltes Praxisproblem vor: *Digitale Medien bieten einerseits neue Ansatzpunkte für das Lehren und Lernen, andererseits muss berufliches Lernen aber auf eine sich verändernde Lebenswelt vorbereiten.* Dies erfordert von Lehrkräften bspw., dass veränderte Sprach- und Kommunikationscodes erfasst werden und diese wiederum Potenziale anbieten, um diese grundlegenden Prozesse zu gestalten. Daneben finden sich diverse neue Darbietungs- bzw. Vermittlungsformen wie bspw. Videoformate.

Das vorliegende Modulkonzept rückt auf dieser Grundlage den Designprozess der Studierenden in den Vordergrund, über die Einbindung von digitalen Visualisierungen und filmischen Aufarbeitungen, soll dabei eine Transformation tradiert Lerngegenstände durch die Studierenden stattfinden und über die Erfassung der Rezeptionshorizonte der potentiellen Lernenden eine Förderung der eigenen Reflexionsfähigkeiten erfolgen. Die Studierenden sind über den so verstandenen Designprozess eines ‚Digital Graphic Designs‘ im Rahmen der Gestaltung von Erklärvideos damit letztlich aktive Gestalter resp. Konstrukteure digitaler Lernwelten. Nachfolgend werden die obig bereits adressierten Begründungen nochmals vertiefend erläutert.

2 Begründung der Zielsetzung – vertiefende Erläuterungen

2.1 Die Schulform Berufskolleg im Kontext einer zunehmenden Digitalisierung in der Berufsbildung

Das Berufskolleg in NRW ist eine Schulform der Sekundarstufe II, die in anderen Bundesländern etwa mit berufsbildenden Schulen zu vergleichen ist (vgl. MSB o. J.). Das Berufskolleg umfasst dabei eine Vielzahl an unterschiedlichen Bildungsangeboten. Im Rahmen von diversen voll- und teilzeitschulischen Bildungsgängen können dabei sowohl Formen beruflicher Qualifizierung (berufliche Kenntnisse, berufliche Weiterbildung und Berufsabschlüsse) sowie alle allgemeinbildenden Abschlüsse erworben bzw. nachgeholt werden (vgl. MSB o. J.). Die Schulform bewegt sich damit in besonderer Weise zwischen allgemeiner und beruflicher Bildung sowie letztlich auch den gesellschaftlichen Teilbereichen ‚Schule‘ und ‚Beruf‘. In diesem Spannungsfeld sehen sich Berufskollegs seit jeher besonders mit entsprechenden (gesamt-)gesellschaftlichen Veränderungen konfrontiert.

Auch die digitale Transformation kann vor diesem Hintergrund eingeordnet werden. Im Kontext der Lehrerbildung für das Berufskolleg ist die Frage digitaler Bildung eben nicht nur eine Frage nach der Vorbereitung auf den Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge, sondern weist zugleich in besonderem Maße eine inhaltliche Dimension – auf Basis dahingehend grundlegend veränderter Berufs- und Arbeitswelten – auf (vgl. Sloane et al. 2018, S. 11ff.; KMK 2017, S. 20). Als Beispiele werden Präsentationsfähigkeiten oder aber auch Fähigkeiten komplexe Sachverhalte reduzierend darzustellen und zu vermitteln, in digitalen Arbeits- und Lebenswelten immer wichtiger. Darüber hinaus lässt sich auch in Bezug auf die Präsentationsformen selber eine Veränderung feststellen. Neben (a) der vermehrten Nutzung von Videoformaten, kann im Rahmen der digitalen Transformation bspw. (b) auch allgemein die Nutzung neuer Kommunikationsformen wie bspw. einer zunehmenden Bildsprache festgestellt werden (von Emoticons bis hin zu der Darstellung von Geschäftsprozessen o. Ä.). Die sich daraus ergebenden didaktischen Potenziale werden nachfolgend nochmals hergeleitet, bevor im Nachgang darauf aufbauend dann das vorliegende Modulkonzept dargestellt wird.

2.2 Zu den allgemeinen didaktischen Potenzialen von Videoformaten (Ad (a))

Wie angedeutet gehen mit der digitalen Transformation veränderte Präsentations- und Kommunikationsformen einher. Dabei spielen Videoformate eine besonders große Rolle (vgl. Marek 2013, S. 1ff.). So stellen Videoplattformen wie bspw. YouTube aber auch Instagram, welches ebenfalls vermehrt Videofunktionen bereithält, längst einen zentralen Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen dar, werden von diesen zu Lern- und Unterhaltungszwecken kontinuierlich frequentiert und lösen traditionelle Medien wie bspw. das Fernsehen zunehmend ab (vgl. Eisemann 2015, S. 123ff.; Nirschl/ Steinberg 2018, S. 19ff.). Neben der Rezeption von Videos, ist dabei dann eben auch die Videoproduktion von Bedeutung (vgl. Eisemann 2015, S. 131).

Hierauf aufbauend setzen auch Unternehmen vermehrt auf diese Medien. Im Rahmen des sogenannten ‚Influencer-Marketings‘ werden dabei bspw. gezielt Reichweiten von den sogenannten ‚Influencern‘ genutzt, um eigene Produkte und Dienstleistungen effektiv an die relevante Werbezielgruppe zu bringen (vgl. Seeger/ Kost 2019, S. 27ff.). Unter einem ‚Influencer‘ versteht Jahnke bspw. „eine Person, die andere durch ihr Tun und Handeln beeinflusst. [...] Einen Influencer definiert die Fähigkeit, durch seine Autorität bzw. Beliebtheit Meinungen und/ oder Verhalten anderer zu beeinflussen.“ (Jahnke 2018, S. 4).

Auf dieser Grundlage entfalten Videoformate damit letztlich auch explizit didaktische Potenziale. Mittels filmischer Aufarbeitung und der Erstellung von eigenen Erklärvideos sollen vorliegend die obigen Bezüge zur Lebenswelt aufgenommen und zugleich kritisch reflektiert werden. Dabei spielen dann auch digitale Visualisierungen auf Basis einer grundlegend veränderten Kommunikation eine besondere Rolle. Dies wird nachfolgend ebenfalls nochmals erläutert.

2.3 Zu den didaktischen allgemeinen Potenzialen einer digitalen Visualisierung (Ad (b))

Wie angedeutet geraten im Zuge der digitalen Transformation auch allgemein neue Kommunikationskanäle in den Fokus. Hierauf aufbauend gewinnt bspw. das Visualisierungsthema – bspw. in betrieblichen Kontexten – zunehmend an Bedeutung. Unter Begriffen wie ‚Visual Facilitation‘, ‚Sketchnoting‘ oder aber ‚Graphic Recording‘ finden sich in diesem Zusammenhang zahlreiche Ansätze und Angebote bspw. Präsentationen, Ergebnisse von Gruppen- bzw. Teamarbeitsprozessen oder aber Veranstaltungen mit Hilfe einfacher visueller Sprache festzuhalten und über die digitalen Medien unmittelbar zu teilen.¹ Gemeinsam ist diesen der Anspruch (häufig auch simultan zu den genannten Prozessen) visuelle Kanäle zu nutzen, um Informationen und Inhalte möglichst präzise und reduzierend darzustellen. Während die obig angesprochenen Angebote im Unternehmensbereich schon durchaus weit verbreitet sind, finden diese nun auch mehr und mehr Zugang zum Bildungsbereich (vgl. bspw. Roßa 2019, S. 5ff.). Auch hier zeigen sich ähnliche Anknüpfungspunkte, durch die didaktische Perspektive stehen jedoch zusätzliche oder andere Fragestellungen im Fokus. Neben einer alternativen Darbietung von Lerninhalten und darauf bezogenen möglichen Vorteilen (bspw. die Überwindung von bestehenden Sprachbarrieren etc.), ist in diesem Kontext dann aber eben auch der obig bereits herausgestellte Reflexionsaspekt von besonderer Bedeutung. So können die digitalen Visualisierungen dazu beitragen, (neue) Reflexionsanlässe zu schaffen. Bildsprache regt in diesem Verständnis zur Reflexion an, lädt darauf aufbauend zum Austausch ein. Basierend auf diesem Grundgedanken wird der Erlernung und Nutzung visueller Sprache vorliegend ein besonderes didaktisches Potenzial in der Lehrerbildung zugewiesen. Mittels digitaler Visualisierung sollen an dieser Stelle die Möglichkeiten digitaler Medien sowie visueller Sprache integrativ genutzt werden und die Studierenden durch neue Handlungsmöglichkeiten zu Gestaltern des digitalen Wandels werden zu lassen.

Bereits in den ersten Terminen des Förderprogramms, in dessen Rahmen nun die Möglichkeit der Beantragung eines entsprechenden Tandem-Fellowships besteht, ist auch bereits von Schulseite die Bedeutung des Visualisierungsthemas besonders hervorgehoben worden. So plant das Berufskolleg Schloß Neuhaus bspw. die Ergebnisse des einführenden Visions-Workshops durch die Pacemaker-Initiative mittels eines ‚Graphic Recordings‘ zu visualisieren. Aufbauend hierauf wurden die didaktischen Potenziale eines ‚Digital Graphic Recordings‘ weiter diskutiert und die Entwicklung des nachfolgenden Moduls anvisiert. Zusammen mit den Potenzialen von Erklärvideos erfolgt auf dieser Basis damit nun die weitere Ausdifferenzierung des Modulkonzepts.

3 Modulkonzept im Rahmen des Pflichtmoduls ‚Fachdidaktik B‘

3.1 Kurzbeschreibung

Das vorliegende Modulkonzept soll im Rahmen eines Pflichtmoduls aus der Bachelorphase der Lehrerbildung realisiert werden bzw. dieses auf Basis der Anforderungen der digitalen Transformation letztlich weiterentwickelt werden. Auf diese Weise ist die curriculare Verankerung

¹ Als Beispiel sei an dieser Stelle etwa auf Haussmann/ Scholz (2017) und Wehr (2016) verwiesen.

bereits sichergestellt.² Das betreffende Modul „Fachdidaktik B – ‚Methoden des Lehrens und Lernens““ beschäftigt sich dabei inhaltlich mit methodischen Grundlagen beruflichen Lehrens und Lernens (vgl. Universität Paderborn 2018, S. 31f.). Dabei werden abgesehen von der Erarbeitung methodischer Grundelemente, insbesondere Strategien des Einsatzes von Unterrichtsmethoden aufgearbeitet und weiterführende Fragestellungen aufgenommen (vgl. Universität Paderborn 2018, S. 31).

Mit der Neuausrichtung des Moduls sollen nun explizit die ausgewiesenen didaktischen Potenziale von digitalen Visualisierungen und Videoformaten in den Vordergrund rücken. Neben Erlernung erster zentraler Visualisierungstechniken und der Erarbeitung eines individuellen ‚Grundwortschatzes‘ zur Visualisierung, werden dann insbesondere Strategien des (Unterrichts-)Einsatzes von Visualisierungen mittels digitaler Medien aufgearbeitet (bspw. Smartboard und Tablets etc.) und beispielhaft in Form der Erstellung von digitalen ‚Erklärvideos‘ erprobt. Die Erklärvideos behandeln dabei Modulinhalte des Gesamtmoduls. So werden die Studierenden aufgefordert diverse Unterrichtsmethoden mithilfe visueller Sprache in Sequenzen aufzubereiten und diese in Legetechnik-Videos einzubetten. Die Studierenden sollen auf diese Weise mit anderen sprachlichen Ausdrucksformen in Berührung kommen und ihre eigenen Ausdrucksmöglichkeiten (und damit auch didaktischen Möglichkeiten) dahingehend erweitern. Die digitalen Medien werden dabei vor dem Hintergrund der Möglichkeiten und Grenzen von Visualisierungen in Unterricht und Schule kritisch reflektiert und eingeordnet. Auf diese Weise sollen die Studierenden zum einen konkrete neue digitale Methoden erlernen und darüber hinaus zu einer Reflexion der selbigen und auf deren Basis angeregt werden.

Der Tandem-Partner ist aktiv als Lehrbeauftragter in die Gestaltung des Praxissemesters eingebunden und wird die Neu-Entwicklung aus Perspektive des berufsschulischen Handlungsfelds begleiten und die Bildungsgänge im Berufskolleg als Reflexions- und Erprobungsraum anbieten.

3.2 Lernergebnisse (learning outcomes) Kompetenzen

Aufbauend auf den oben skizzierten Zielsetzungen lassen sich weiter erste spezifische Kompetenzen ausdifferenzieren. Dabei wird nachfolgend zwischen verschiedenen Kompetenzbereichen unterschieden:

1 Kompetenz Wissen

- 1.1 Die Studierenden lernen grundlegende Methoden und Techniken der digitalen Visualisierung und Erstellung von Erklärvideos kennen und unterscheiden diese nach selbsterarbeiteten Kriterien.
- 1.2 Sie setzen sich mit Potenzialen von digitalen Medien im Kontext eines ‚Digital Graphic Design‘ auseinander und wenden erste Ansätze auch beispielhaft im Verlauf des Moduls an.
- 1.3 Sie begreifen die konkrete Umsetzung eines ‚Digital Graphic Designs‘ im Unterricht als einen eigenständigen didaktischen Zugang und setzen dies in Bezug zu Fragen der digitalen Transformation.

2 Kompetenz Fertigkeit

- 2.1 Die Studierenden erkennen und analysieren verschiedene Formen eines ‚Digital Graphic Designs‘ in Bezug auf die Unterrichtsgestaltung sowie die dazu notwendigen Vorbereitungs- und Planungsaktivitäten.

² Ausführliche Beschreibung zur curricularen Verankerung sind Abschnitt 4 zu entnehmen.

2.2 Sie entwickeln Möglichkeiten zum Unterrichtseinsatz dadurch, indem sie Erklärvideos mit Hilfe der Visualisierungen erstellen.

2.3 Sie analysieren Möglichkeiten und Grenzen eines ‚Digital Graphic Designs‘.

3 Personale Kompetenz/ Sozial

3.1 Die Studierenden wenden ausgewählte erlernte Theorien und Konzepte sowie spezielle Visualisierungsformen, reflektiert in verschiedenen Gruppenarbeitssituationen, an.

3.2 Die Studierenden geben sich, bezogen auf die Durchführung ihrer Gruppenarbeit, gegenseitig begründetes Feedback.

4 Personale Kompetenz/ Selbständigkeit

4.1 Die Studierenden bewerten didaktische Ansätze in Bezug auf den Einsatz von digitalen Visualisierungen.

4.2 Sie nehmen eine selbstständige Bewertung von didaktischen Situationen anhand didaktischer und fachdidaktischer Theorien und Konzepte vor.

4 Curriculare Integration

Die inhaltliche Ausrichtung des Moduls wurde damit obig bereits skizziert. An dieser Stelle soll darauf aufbauend nun auch nochmals explizit die Stellung des Moduls im Gesamtcurriculum hervorgehoben werden. Wie bereits angedeutet, handelt es sich bei dem Modul ‚Fachdidaktik B‘ um ein Pflichtmodul in der Bachelorphase im Lehramtsstudium für das Lehramt für Berufskollegs mit der beruflichen Fachrichtung Wirtschaftswissenschaften (vgl. Universität Paderborn 2018, S. 4). Laut dem aktuellen Studierenden- und Absolventenspiegel der Universität Paderborn waren im Wintersemester 2018/19 hierbei bspw. insgesamt 406 Studierende eingeschrieben, welche dann eben im Studienverlauf auch das betreffende Modul absolvieren müssen (vgl. Universität Paderborn 2019, S. 23). Es handelt sich damit in Bezug auf das Lehramt an Berufskollegs um die am weitesten verbreitete Fachrichtung.

Das Modul wird regulär im fünften bzw. sechsten Semester belegt und weist mit 7 Credits einen Workload von ca. 210 Stunden auf. Als Prüfungsleistung ist hier ein Portfolio vorgesehen, in welchem die Studierenden die Entwicklung ihrer individuellen Professionalität im Kontext des Moduls reflektieren (vgl. Universität Paderborn 2018, S. 31f.). Das Modul bildet zusammen mit dem Modul ‚Fachdidaktik A‘ die Basisausbildung für die anschließenden Praxisphasen im Masterbereich (vgl. Universität Paderborn 2018, S. 6). Im Masterstudium wird darauf aufbauend bspw. auch noch das Modul ‚Mediendidaktik‘ angeboten (vgl. Universität Paderborn o. J.c).

5 Kostenplanung/ Mittelverwendung

Zur Realisierung und Unterstützung des oben skizzierten Modulkonzepts sind Ausgaben in unterschiedlichen Bereichen anvisiert. Als Beispiele sind dabei insbesondere die folgenden Ausgaben zu nennen:

- Ausstattung zur Gestaltung der Erklärvideos (Aufnahmeboxen, Software, Visualisierungssoftware, etc.)
- Vorbereitung und Durchführung von Weiterbildungsworkshops zur digitalen Visualisierung
- ‚Digital Assistents‘ zur Einführung in Visualisierung und Videoerstellung (Finanzierung Wiss. Hilfskräfte)
- Entwicklung und Druck einer Handreichung zum Einsatz digitaler Visualisierung und Erklärvideos in Bildungseinrichtungen (Publikation)

6 Literaturverzeichnis

Eisemann, C. (2015): C Walk auf YouTube. Sozialraumkonstruktion, Aneignung und Entwicklung in einer digitalen Jugendkultur. Wiesbaden.

Jahnke, M. (2018): Ist Influencer-Marketing wirklich neu? In: Jahnke, M. (Hrsg.): Influencer Marketing. Für Unternehmen und Influencer. Strategien, Plattformen, Instrumente, rechtlicher Rahmen. Mit vielen Beispielen, S. 2-14.

Marek, R. (2013): Understanding YouTube. Über die Faszination eines Mediums. Bielefeld.

MSB (o. J.): Berufskolleg. Düsseldorf. Online verfügbar unter <https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Schulformen/Berufskolleg/>, zuletzt geprüft am 01.10.2019.

Hausmann, M. (Illustrator)/ Scholz H. (2017): bikablo® 2.0. Neue Bilder für Meeting, Training Learning New Visuals for Meeting, Training & Learning. Eichenzell.

KMK (2017): Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz. Online verfügbar unter: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf, zuletzt geprüft am 07.10.2019.

Kremer, H.-H./ Rüsing, P. (2019): Digitale Transformation – Rezeption aus Sicht der Akteure in der Fachschule am Berufskolleg. In: berufsbildung. Zeitschrift für Theorie-Praxis-Dialog. Heft 175, 73. Jg., Detmold, S. 17-19. Online verfügbar unter: https://www.uni-paderborn.de/fileadmin/cevet/Projekte/Fachschule_4.0/Kremer_Ruesing_Digitale_Transformation-Rezeption_aus_Sicht_der_Akteure_in....pdf, zuletzt geprüft am 07.10.2019.

Kruse, J. (2014): Qualitative Interviewforschung. Ein integrativer Ansatz. Weinheim.

Nirschl, M./ Steinberg, L. (2018): Einstieg in das Influencer Marketing. Grundlagen, Strategien und Erfolgsfaktoren. Wiesbaden.

Roßa, N. (2019): Sketchnotes in der Schule. Unterrichtsinhalte leicht darstellen und merken. Mit Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Visualisieren. Berlin.

Seeger, C./ Kost, J. F. (2019): Influencer Marketing. Grundlagen, Strategie und Management. München.

Sloane, P. F. E. et al. (2018): Berufsbildung 4.0. Qualifizierung des pädagogischen Personals als Erfolgsfaktor beruflicher Bildung in der digitalisierten Arbeitswelt. Detmold.

Universität Paderborn (2019): Studierenden- und Absolventenspiegel 2019. Online verfügbar unter: https://www.uni-paderborn.de/fileadmin/zv/1-3/Statistiken/Studierendenspiegel_2019/3mm_Studierendenspiegel_2019.pdf, zuletzt geprüft am 07.10.2019.

Universität Paderborn (2018): Prüfungsordnungen (B.Ed.) Studienbeginn ab WiSe 2016/17. Online verfügbar unter: <http://digital.ub.uni-paderborn.de/hs/download/pdf/2974494?originalFilename=true>, zuletzt geprüft am 01.10.2019.

Universität Paderborn (o. J.a): Modulhandbuch. M.184.2537 Fachdidaktik A: Methodische Grundlagen des Lehrens und Lernens. Online verfügbar unter: <https://groups.uni->

paderborn.de/ww-sharepoint/modulhandbuchv2018/mhbelement.php?329.885, zuletzt geprüft am 01.10.2019.

Universität Paderborn (o. J.b): Modulhandbuch. M.184.2538 Fachdidaktik B: Methodische Grundlagen des Lehrens und Lernens. Online verfügbar unter: <https://groups.uni-paderborn.de/ww-sharepoint/modulhandbuchv2018/mhbelement.php?331.899>, zuletzt geprüft am 01.10.2019.

Universität Paderborn (o. J.c): Modulhandbuch. M.184.4522 Mediendidaktik. Online verfügbar unter: <https://groups.uni-paderborn.de/ww-sharepoint/modulhandbuchv2018/mhbelement.php?241.196>, zuletzt geprüft am 01.10.2019.

Wehr, T. (2016): Die Sketchnote Starthilfe. Über 200 Strich-für-Strich-Anleitungen und Schriften zum Nachzeichnen. Frechen.