

Partizipative Gestaltung eines Bildungsnetzes im organisierten Sport (Projektvorhaben)

Zusammenfassung

Digitale Medien finden zunehmend Eingang in die Qualifizierungsmaßnahmen im organisierten Sport. Die Erfahrungen, die die Sportverbände dabei machen, werden aktuell kaum untereinander geteilt und diskutiert. Deshalb entwickelt der Deutsche Olympische Sportbund im Rahmen des Projekts „SALTO – Einsatz digitaler Medien in den Bildungsprozessen des deutschen Sports“ ein Online-Portal – das Bildungsnetz. Dieses soll eine Informations- und Austauschplattform rund um den Einsatz digitaler Medien in der Qualifizierungsarbeit bieten. Die späteren Nutzer werden von Anfang an in die Gestaltung der Umgebung einbezogen. Der Praxisbericht stellt zunächst das noch laufende Projekt und seine Ziele vor, bevor die unterschiedlichen (geplanten) Maßnahmen der Nutzerbeteiligung an der partizipativen Gestaltung und Entwicklung des Bildungsnetzes beschrieben werden.

1 Mediengestützte Aus-, Fort- und Weiterbildung im organisierten Sport

Digitale Medien finden inzwischen in den unterschiedlichsten Bildungskontexten Verwendung, neben Schule, Hochschule und beruflicher Bildung zunehmend auch im organisierten Sport. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) ist einer der größten Bildungsanbieter der Zivilgesellschaft in Deutschland: Über 580.000 Personen besitzen eine gültige DOSB-Lizenz ihres Fachverbandes oder Landessportbundes.¹ Jährlich werden rund 46.000 neue Trainer/innen, Übungsleiter/innen, Jugendleiter/innen und Vereinsmanager/innen² in den Sportverbänden ausgebildet, hinzu kommen zahlreiche Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen. Dabei orientieren sich die Sportverbände an den aktuellen Rahmenrichtlinien (RRL) für Qualifizierung des DOSB, die „die Qualität und Vergleichbarkeit der Aus- und Fortbildung im organisierten Sport

-
- 1 Insgesamt engagieren sich rund 8,8 Mio. Menschen in 91.000 Sportvereinen in Deutschland.
 - 2 Ausschließlich aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Folgenden durchgehend die männliche Form verwendet. Es sind jedoch in der Regel und, wenn nicht explizit anders angegeben, sowohl männliche wie auch weibliche Personen gemeint.

sichern“ (DOSB, 2013, S. 11). Die RRL bieten den Ausbildungsträgern die Möglichkeit, neue Formen des Lehrens und Lernens unter Einsatz digitaler Medien in ihre Konzepte aufzunehmen. In den letzten Jahren haben einige Sportverbände von dieser Möglichkeit Gebrauch gemacht und digitale Lehr- und Lernmedien fest in ihren Qualifizierungsrahmen verankert. Jedoch gibt es viele Mitgliedsorganisationen, die sich bislang kaum oder gar nicht mit diesem Thema beschäftigen (vgl. Reinmann, Lames & Kamper, 2010).

Erfahrungen zum Einsatz digitaler Medien aus dem Bildungskontext des organisierten Sports sind nicht nur innerhalb des Sportsystems interessant, sondern können spannende Impulse für die E-Learning-Diskussion anderer Bereiche liefern. Zum einen entstehen für die Qualifizierung im Sport vielfältige medien-gestützte Lehr-Lernkonzepte und -materialien, die in der Praxis erprobt und auf Grundlage der Erfahrungen weiterentwickelt werden. Zum anderen stehen die Sportverbände vor der Herausforderung, ihre Strukturen dahingehend zu verändern und anzupassen, dass digitale Medien nachhaltig in der Qualifizierungsarbeit implementiert werden können. Von diesen Erkenntnissen und Erfahrungen können auch andere Bildungseinrichtungen profitieren.

Dafür müssen das Wissen und die Erfahrungen kommuniziert und geteilt werden. Wie aber lassen sich die zahlreichen Erfahrungen innerhalb der Sportverbände erfassen? Der DOSB hat insgesamt 98 Mitgliedsorganisationen³, die unterschiedlich viele regionale Untergliederungen haben, die selbst Qualifizierungsmaßnahmen durchführen. Die Herausforderung besteht darin, diese Organisationen so untereinander zu vernetzen, dass sie ihr Wissen und ihre Erfahrungen zur medien-gestützten Qualifizierung austauschen können. Dafür müssen vorhandene räumliche, zeitliche und organisationale Barrieren aufgelöst und Offenheit für einen Austausch geschaffen werden.

2 Communitybasiertes Wissensmanagement im SALTO-Projekt

Diese Herausforderung greift der DOSB im Rahmen des Verbundprojekts (insg. sechs Teilprojekte) „SALTO – Einsatz digitaler Medien in den Bildungsprozessen des deutschen Sports“⁴ auf. Ziel des Gesamtprojekts ist es, die Qualität im Qualifizierungssystem des organisierten Sports durch den Einsatz digitaler Medien in der der Aus-, Fort- und Weiterbildung zu verbessern. Das

3 Die 98 Mitgliedsorganisationen setzen sich zusammen aus 16 Landessportbünden, 62 Spitzenverbänden (34 olympischen und 28 nicht-olympischen) sowie 20 Sportverbänden mit besonderen Aufgaben.

4 Das Projekt SALTO (<http://www.salto-dosb.de/>) wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) sowie dem Sozialfonds der Europäischen Union gefördert.

Ziel des Teilprojekts des DOSB ist es, ein Online-Portal, das Bildungsnetz zu entwickeln. Dieses soll in erster Linie den Bildungsverantwortlichen der Sportverbände eine Informations- und Austauschplattform rund um digitale Medien in der Qualifizierungsarbeit bieten. Dort sollen Informationen, Tipps, Beispiele und Erfahrungsberichte sowie Orientierungs- und Entscheidungshilfen zum Einsatz digitaler Medien (z.B. Blended Learning, Implementation) bereitgestellt, von den Nutzern ausgetauscht und diskutiert werden.⁵

Das Bildungsnetz folgt der Idee vom communitybasierten Wissensmanagement (vgl. Koch, 2001). Die Bildungsverantwortlichen der Sportverbände bilden eine Community of Practice (vgl. Lave & Wenger, 1991; Wenger, McDermott & Snyder, 2002), die das gemeinsame Interesse der Qualifizierungsarbeit im Sport teilt. Mit dem Bildungsnetz bekommt diese Community eine Umgebung, in der sie Wissen und Erfahrungen zum Einsatz digitaler Medien dokumentieren, miteinander teilen, sich austauschen und kollaborativ neues Wissen generieren kann. Persönlich treffen sich die Bildungsverantwortlichen der Mitgliedsorganisationen in der Regel einmal im Jahr, so dass ein regelmäßiger F2F-Austausch der örtlich verstreuten Community nur bedingt möglich ist. Durch die Entwicklung des Bildungsnetzes möchte der DOSB eine Umgebung schaffen, die einen virtuellen Austausch ermöglicht.

3 Partizipative Gestaltung und Entwicklung eines Bildungsnetzes

Die Bildungsverantwortlichen der Mitgliedsorganisationen des DOSB sowie ihrer regionalen Untergliederungen werden als zentrale Nutzergruppe des Bildungsnetzes von Anfang an in die Planung, Gestaltung und Entwicklung miteinbezogen. Zu diesem Zweck hat der DOSB verschiedene Maßnahmen ergriffen bzw. geplant, die nachfolgend beschrieben werden.

3.1 Anforderungsanalyse

Um das Bildungsnetz den Bedürfnissen der Nutzer entsprechend zu gestalten, wurden zunächst die genauen Anforderungen erfasst. Das Fachforum Bildung 2013 widmete sich dem Thema „Lehren und Lernen mit digitalen Medien“

5 Darüber hinaus sollen DOSB-Lizenzen für Trainer, Übungsleiter, Vereinsmanager und Jugendleiter in Zukunft über das im Bildungsnetz integrierte Lizenzmanagementsystem vergeben und verlängert bzw. optional verwaltet werden. Dies soll die Funktion des Bildungsnetzes als Kristallisationspunkt für alle Fragen der Qualifizierung allgemein und mit digitalen Medien im organisierten Sport unterstützen und mehr Transparenz in der Qualifizierungsarbeit schaffen.

und wurde als Blended Conference⁶ durchgeführt. Ziel der Veranstaltung war es, die Bildungsverantwortlichen in Kontakt mit E-Learning zu bringen, sie über das SALTO-Projekt zu informieren und mit ihnen zu eruiieren, welche Anforderungen sie an das Bildungsnetz stellen. Dazu wurden Nutzungsszenarien sowie Screendummies, also einfache, erste Bildschirmwürfe mit möglichen Funktionen erarbeitet. Diese wurden in zwei Arbeitsgruppen den Teilnehmenden präsentiert, von ihnen bewertet, diskutiert und ergänzt.

Anschließend wurden die Bildungsverantwortlichen der Mitgliedsorganisationen des DOSB und ihrer regionalen Untergliederungen online befragt.⁷ Ziel war es zum einen, zu erheben, wie der aktuelle Einsatz digitaler Medien in der Qualifizierungsarbeit der Sportverbände aussieht. Zum anderen sollten die Anforderungen der Zielgruppe an das Bildungsnetz konkret erfasst werden. Es haben 137 Personen an der Befragung teilgenommen. Laut den Ergebnissen setzen bereits 86% der Bildungsverantwortlichen Medien in der Aus- und/oder Fortbildung in ihrem Verband ein. Welche Medien- und Web-Anwendungen dabei Verwendung finden, zeigt Abbildung 1. Die Bildungsverantwortlichen sind daran interessiert, digitale Medien in Zukunft vermehrt in den Lehr-Lern-Kontext einzubinden.

In Bezug auf Inhalte rund um den Einsatz digitaler Medien in der Qualifizierungsarbeit interessieren sie im Bildungsnetz v.a. Empfehlungen, wie sie selbst E-Learning-Inhalte qualitativ ansprechend und kostengünstig herstellen können, gefolgt von Beispielen für erfolgreichen Einsatz digitaler Medien in anderen Verbänden sowie Konzepten, wie sie ihre Lehrreferenten im Einsatz digitaler Medien schulen können. Die Befragung zeigt, dass die Bildungsverantwortlichen Inhalte aus dem Bildungsnetz nutzen möchten, einem gegenseitigen Austausch oder dem Einstellen von eigenen Inhalten jedoch unentschieden gegenüberstehen. Das Ergebnis weist auf eine grundsätzliche Bereitschaft hin, sich mit anderen Nutzern des Bildungsnetzes auszutauschen, dies aber möglicherweise nur zu bestimmten Themen.

6 Um das Thema digitale Medien nicht nur theoretisch zu diskutieren, gab es vor dem eigentlichen Präsenztermin eine Vor- und danach eine Nachphase in einer virtuellen Umgebung. Ziel war es, die teilnehmenden Bildungsverantwortlichen in Kontakt mit digitalen Medien zu bringen und potentielle Berührungsängste und Hemmschwellen abzubauen.

7 Neben den Bildungsverantwortlichen gab es noch zwei weitere Online-Befragungen: Ein Fragebogen richtete sich an die Lizenzverantwortlichen der Mitgliedsorganisationen, weil diese für die Verwaltung und Bestellung der Lizenzen zuständig sind und später mit dem neuen Lizenzmanagementsystem arbeiten müssen. Außerdem wurden noch Trainer und Übungsleiter (ausgewählter Verbände) befragt, da diese eine weitere Zielgruppe darstellen, die vor allem über die Bildungsverantwortlichen vom Bildungsnetz profitieren soll.

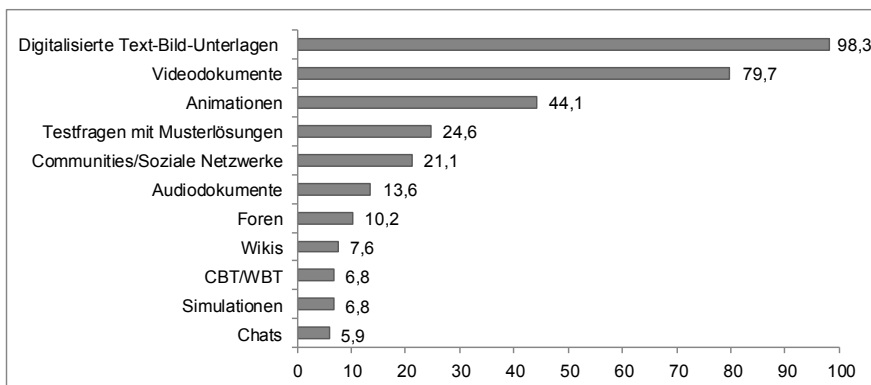


Abbildung 1: Medien bzw. Web-Anwendungen, die die Bildungsverantwortlichen in der Qualifizierungsarbeit einsetzen (in Prozent)

3.2 Portalkonzept und Maßnahmen zur Partizipation

Auf Grundlage der Anforderungsanalyse wurde ein Konzept für das Bildungsnetz erarbeitet. Es beschreibt Ziele und Zielgruppen, Ansprüche und Bedürfnisse wesentlicher Stakeholder, didaktische Angebote und technische Funktionalitäten sowie Maßnahmen zur Unterstützung von Implementation und Nachhaltigkeit. Die erste Version des Portalkonzepts wurde zwei Experten aus dem wissenschaftlichen Kontext vorgelegt, die jeweils eine kurze Expertise dazu verfasst haben. Diese Expertisen sind in die weitere Überarbeitung des Dokuments eingeflossen.

Aus dem Portalkonzept wurden Maßnahmen für die Motivation und Partizipation der Nutzer im Bildungsnetz abgeleitet. Dies knüpft an die Ergebnisse der Befragung an, die gezeigt haben, dass ein aktiver Austausch nicht von selbst zu erwarten ist, sondern einer Unterstützung bedarf. Neben der frühen Einbindung der Nutzer in die Entwicklung und Gestaltung des Bildungsnetzes ist bspw. geplant, eine nutzenorientierte Dokumentation zu erstellen, die mittels Screencasts und konkreten Nutzungsbeispielen den Mehrwert der Umgebung aufzeigen soll (vgl. Richter et. al., 2012). Dabei spielt auch der frühe Einbezug von Key Usern bzw. Promotoren eine wichtige Rolle. Weitere geplante Maßnahmen sind die Möglichkeiten, Beiträge zu bewerten, Beitragsempfehlungen (z.B. aufgrund der thematischen Nähe) anzeigen zu lassen oder besonders aktive Nutzer für ihr Engagement auszuzeichnen.

3.3 Kommunikationsmaßnahmen

Um laufend über den aktuellen Stand im Projekt zu informieren und der Zielgruppe sowie den Entscheidungsträgern in den Mitgliedsorganisationen eine Möglichkeit zur Mitbestimmung zu geben, werden projektbegleitend unterschiedliche Kommunikationsmaßnahmen durchgeführt. Die Bildungsverantwortlichen werden über Beiträge im Newsletter des DOSB sowie durch Vorträge auf Veranstaltungen über den jeweiligen Projektstatus und Partizipationsmöglichkeiten informiert. Zusätzlich wird in einzelnen Entscheidungsgremien der Mitgliedsorganisationen über das Projekt berichtet. Außerdem wurde ein SALTO-Weblog eingerichtet, dessen Ziel es ist, die interessierte Öffentlichkeit über aktuelle Entwicklungen im Gesamtprojekt sowie in den Teilprojekten auf dem Laufenden zu halten. Auch andere Sportverbände, die bereits digitale Medien in der Aus-, Fort- und Weiterbildung einsetzen, können über ihre Aktivitäten bloggen. Das Weblog soll dazu beitragen, Projekte und Bestrebungen von Sportverbänden im Hinblick auf den Einsatz digitaler Medien transparent zu machen. So sollen die Motivation und die Bereitschaft anderer Sportverbände, in diesem Bereich selbst aktiv zu werden, gefördert werden.

3.4 Iterative technische Entwicklung und Partizipation

Die technische Entwicklung des Bildungsnetzes ist iterativ angelegt: Es werden verschiedene Funktionalitäten aufeinander aufbauend in mehreren Ausbaustufen umgesetzt. Bereits nach der ersten Ausbaustufe sollen die zentralen Funktionen des Bildungsnetzes (in einfacher Form) umgesetzt sein und dann schrittweise weiterentwickelt werden. Ziel ist es, Nutzer bereits frühzeitig in die Weiterentwicklung einzubeziehen. Im Evaluationskonzept ist vorgesehen, dass nach der ersten Ausbaustufe zunächst einige ausgewählte Experten die Funktionalitäten und die Benutzerführung des Bildungsnetzes testen. Anschließend wird die Umgebung von einer kleinen Anzahl an Pilotnutzern aus der Kern-Zielgruppe der Bildungsverantwortlichen erprobt. Das Feedback der Experten der Pilotnutzer wird die weitere Ausgestaltung des Bildungsnetzes direkt mitbestimmen. Mit den weiteren Ausbaustufen werden die Nutzergruppen schrittweise vergrößert. Die Implementation des Bildungsnetzes ist keine Phase am Ende des Projekts, sondern beginnt mit der Technologieentwicklung und wird laufend evaluiert.

4 Fazit

Ziel des DOSB ist es, ein Bildungsnetz zum communitybasierten Wissensmanagement gemeinsam mit den späteren Nutzern zu gestalten und zu entwickeln. Zu diesem Zweck wurden verschiedene Maßnahmen geplant und zum Teil bereits umgesetzt. Bislang stoßen diese Maßnahmen auf eine gute Resonanz bei der Zielgruppe. Aktuell läuft die technische Umsetzung der zweiten Ausbaustufe, die im August 2014 abgeschlossen werden soll. Ab Juni 2014 wird das Bildungsnetz zunächst mit Experten und anschließend mit der Pilotgruppe getestet. Im Rahmen eines Praxisvortrags möchten wir bei der GMW-Tagung 2014 unsere bis dahin gesammelten Erkenntnisse zur partizipativen Gestaltung eines Bildungsnetzes für communitybasiertes Wissensmanagement im organisierten Sport sowie erste Evaluationsergebnisse vorstellen und darüber mit den Teilnehmern diskutieren.

Literatur

- Deutscher Olympischer Sportbund (2013). *DOSB | „Das habe ich im Sport gelernt!“ Bericht 2013. Die Leistung des Sports für lebenslanges Lernen*. Frankfurt am Main.
- Koch, M. (2001). Community-Support-Systeme. In G. Schwabe, N. Streitz & R. Unland (Hrsg.), *CSCW-Kompendium: Lehr- und Handbuch zum computerunterstützten kooperativen Arbeiten* (S. 286–296). Berlin: Springer.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation. Learning in doing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Reinmann, G., Lames, M. & Kamper, M. (2010). *DOSB Bildung und Qualifizierung – E-Learning für die Qualifizierung im organisierten Sport*. Frankfurt am Main: Deutscher Olympischer Sportbund.
- Richter, A., Koch, M., Behrendt, S., Nestler, S., Müller, S. & Herrlich, S. (2012). *aperto – Ein Rahmenwerk zur Auswahl, Einführung und Optimierung von Corporate Social Software*. (Schriften zur soziotechnischen Integration, Band 2.) München: Forschungsgruppe Kooperationsysteme, Universität der Bundeswehr München.
- Wenger, E., McDermott, R. & Snyder, W. M. (2002). *Cultivating communities of practice: A guide to managing knowledge*. Boston, Mass.: Harvard Business School Press.