

Digital gestütztes kollaboratives Lernen in der Hochschuldidaktik am Beispiel Gestalten, Tanzen und Darstellen

Einleitung

Kollaboratives Lernen gilt fächerübergreifend als eine besonders effektive Lernform (Johnson et al., 1981) und hat einen Einfluss auf die körperliche Kompetenz, das kognitive Verständnis, soziale Fähigkeiten und die affektive Entwicklung (Casey & Goodyear, 2015). Sozial-konstruktivistischen Lerntheorien folgend ist Lernen dabei das Ergebnis sozialer Konstruktion von Wissen durch die Interaktion von Lernenden. Digitale Medien können bei richtigem Einsatz diese Zusammenarbeit fördern (Sung et al., 2017). Im Gestalten, Tanzen, Darstellen bietet der Einsatz einer Videoanalyse-App ein Potenzial zur reflexiven Auseinandersetzung mit der eigenen Choreographie (Leijen et al., 2009). Bereits gezeigt werden konnte, dass das digitale Medium Schlüsselmerkmale des kollaborativen Lernens im Tanzen fördern kann, aber auch Barrieren im Umgang damit auftreten. Die Aufnahme von Gruppenkompositionen sowie gemeinsame Analysen tragen zu einem produktiven Austausch bei. Die Handhabung verschiedener auch eigener Endgeräte sowie der Umgang mit technischen Problemen isolieren Gruppenmitglieder zeitweise aber auch vom Gestaltungsprozess (Schröder & Jaitner, 2023). Im Fokus dieses Beitrags steht die Analyse der Lernprozesse. Dabei wird insbesondere untersucht, wie der Einsatz einer Videoanalyse-App die Kollaboration und eine reflexive Auseinandersetzung mit der Bewegungsgestaltung im Diskurs unterstützt.

Methode

Dem Design Research Ansatz (Prediger et al., 2015) folgend wird ein digital-kollaboratives Lehr-Lernsetting im Bewegungsfeld „Gestalten, Tanzen, Darstellen“ entwickelt und beforscht. Das erarbeitete Konzept besteht aus drei Lerneinheiten, in denen Bachelorstudierende in ihrem Bewegungsgestaltungsprozess durch offene, kollaborative Aufgabenstellungen angeleitet werden. Tablets mit der Videoanalyse-App CoachNow™ werden als digitales Medium in die Lernumgebung integriert. Zur Beforschung des Lehr-Lernsettings wurden in vier Erhebungszyklen von 2021 bis 2023 Daten von Gruppenarbeitsprozessen innerhalb des digital-kollaborativen Lehr-Lernkonzepts mittels Videographie erhoben sowie Interviews mit einzelnen Gruppenteilnehmer*innen (n = 29) im Anschluss an die Interventionen geführt. Die Stichprobe besteht aus N = 83 Studierenden im Alter von 19 bis 33 Jahren, die in 20 Gruppen à drei bis sechs Teilnehmer*innen gearbeitet haben. Die Daten werden mit der inhaltlich-strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse (Kuckartz & Rädiker, 2022) und qualitativen Videoanalysemethoden (Dinkelaker & Herrle, 2009) ausgewertet. Zur Untersuchung der Lernprozesse wird der Verlauf des Interaktionsgeschehens mithilfe der Segmentierungsanalyse gegliedert und einzelne Sequenzen im Umgang mit dem digitalen Medium in mikroskopischer Einstellung mit der Sequenzanalyse rekonstruiert (ebd.). Im Vortrag werden zunächst kontrastierend Ergebnisse anhand von zwei Fällen aufgezeigt.

Ergebnisse

Die ersten Ergebnisse der Rekonstruktionen mithilfe der Videodaten zeigen, dass sich der Entwicklungsprozess einer Bewegungsgestaltung mit einer Videoanalyse-App in einem kollaborativen Lehr-Lernsetting sehr unterschiedlich gestalten kann. Videoanalysen nehmen dabei unterschiedliche

Funktionen in Gruppenarbeitsphasen ein. Die Studierenden nutzen Videoaufnahmen und anschließende Videoanalysen im Umfang und in der Häufigkeit sehr different und lassen diese teilweise sogar weg. Im kontrastiven Vergleich zeigt sich, dass eine Gruppe das Medium sehr stark fokussiert und Bewegungen bei der gemeinsamen Videobetrachtung identifiziert und sortiert, während eine andere Gruppe zwar ebenfalls Aufnahmen erstellt, die Bewegungen jedoch vorrangig mithilfe der Musik in der gemeinsamen Interaktion gestaltet.

Diskussion

In Anlehnung an Breidenstein (2021) zeigen sich bei den beobachteten Gruppen unterschiedliche Interferenzen zwischen den vorgegeben Aufgaben der Videoanalyse und dem Lern- bzw. Gestaltungsprozess. Die Bewältigung der Aufgaben kann auf der einen Seite den Lernprozess transformieren, indem die Videos in den Gestaltungsprozess integriert werden und eine reflexive Auseinandersetzung mit der Bewegungsgestaltung über die Videos stattfindet (vgl. Leijen et al., 2009; Sung et al., 2017). Auf der anderen Seite können die Aufgaben aber auch nur in Ansätzen durchgeführt oder sogar weggelassen werden. Statt mithilfe von Videos werden andere Wege der kollaborativen Gestaltung umgesetzt.

Literatur

- Breidenstein, G. (2021). Interferierende Praktiken. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 24(4), 933-953. <https://doi.org/10.1007/s11618-021-01037-0>
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can Cooperative Learning Achieve the Four Learning Outcomes of Physical Education? A Review of Literature. *Quest*, 67(1), 56-72. <https://doi.org/10.1080/00336297.2014.984733>
- Dinkelaker, J., & Herrle, M. (2009). *Erziehungswissenschaftliche Videographie*. Springer.
- Johnson, D. W., Maruyama, G., Johnson, R., Nelson, D., & Skon, L. (1981). Effects of cooperative, competitive, and individualistic goal structures on achievement: A meta-analysis. *Psychological bulletin*, 89(1), 47-62. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.89.1.47>
- Kuckartz, U., & Rädiker, S. (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (5. Aufl.). Beltz Juventa.
- Leijen, Ä., Lam, I., Wildschut, L., Robert-Jan Simons, P., & Admiraal, W. (2009). Streaming video to enhance students' reflection in dance education. *Computers & Education*, 52(1), 169-176. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.07.010>
- Prediger, S., Gravemeijer, K., & Confrey, J. (2015). Design research with a focus on learning processes: An overview on achievements and challenges. *ZDM*, 47(6), 877-891. <https://doi.org/10.1007/s11858-015-0722-3>
- Schröder, B., & Jaitner, T. (2023). *Digital kollaboratives Lernen im Tanzen*. Vortrag auf dem 26. Hochschultag der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 20.09.2023 in Bochum.
- Sung, Y.-T., Yang, J.-M., & Lee, H.-Y. (2017). The effects of mobile-computer-supported collaborative learning: Meta-analysis and critical synthesis. *Review of educational research*, 87(4), 768-805. <https://doi.org/10.3102/0034654317704307>