

artwork

Bildung, Kunst, Kultur: Eine Anleitung für kollaboratives Lernen und Arbeiten



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein die Verfasser:innen; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	3
Lernziele	3
1: Einführung	4
Kollaboratives vs. kooperatives Lernen und Arbeiten	5
Kollaboratives Lernen und Arbeiten: Der „dritte Raum“	6
Die 4 Ks des transformativen Lernens	6
Die Rolle der Künstler:innen in trans-professionellen Kontexten	8
In einen kollaborativen "Flow" kommen	10
2: Methoden für kollaboratives Lernen und Arbeiten	11
Peer learning	11
Design Thinking	11
Flipped learning	13
Open Space	13
Barcamp	14
3: Werkzeuge für kollaboratives Lernen und Arbeiten im Netz	15
Padlet	15
Google Jamboard	16
Moodle	16
4: Kollaboratives Lernen und Arbeiten – Austausch von Erfahrungen	17
5: Wie geht das? Kollaborationen zwischen Bildung / Kunst / Kultur	21
Estland: Chat Stops	21
Deutschland: Kultur- und Sprachcamps	23
Österreich: LERNKUNST	26
6: Evaluation von kollaborativen Lern- und Arbeitsprozessen	28
Circle of critical friends	28
Ästhetisches Tagebuch	29
Literatur- und Quellenverzeichnis	30
Projektpartnerschaft & Haftungsausschluss	32

Vorbemerkung

Dieses Handbuch richtet sich zum einen an Künstler:innen / Kulturschaffende und zum anderen an Bildungspersonal in der Erwachsenenbildung und darüber hinaus. Es soll sie bei der Entwicklung gemeinsamer Aktivitäten im Bereich der allgemeinen und beruflichen Bildung zugunsten verschiedener Zielgruppen unterstützen und es ihnen ermöglichen, miteinander, voneinander und über den jeweils anderen Sektor zu lernen. Durch gemeinsames Lernen und Arbeiten soll das bereits individuell vorhandene Wissen allen Beteiligten bekannt gemacht werden: vom verteilten Wissen zum gemeinsamen Wissen.

Das Handbuch basiert auf den Erfahrungen des Artwork-Projektconsortiums in kollaborativen Lernumgebungen. Es soll die Nutzer:innen in die Lage versetzen, ihre eigenen Wege zu finden, um in multidimensionalen Gruppen voneinander zu lernen und miteinander zu arbeiten.

Das Handbuch enthält den theoretischen Rahmen des kollaborativen Lernens und Arbeitens sowie praktische Ratschläge, vorgeschlagene Methoden für kollaborative Aktionen, Erfahrungen und praktische Beispiele von Projektpartnern und vielversprechende Ansätze für eine erfolgreiche Evaluierung der gemeinsamen Aktivitäten.

Lernziele

Dieses Handbuch zielt darauf ab, Ihnen als Künstler:in / Kulturschaffende / Bildungspraktiker:in Fähigkeiten zu vermitteln, um Räume für kollaboratives Lernen und Arbeiten zu entwickeln. Insbesondere werden Sie durch die Anwendung der Methoden und Aktivitäten aus diesem Handbuch:

- die Prinzipien des kollaborativen Lernens und Arbeitens kennenlernen,
- praktische Methoden und Werkzeuge für kollaboratives Lernen und Arbeiten kennen und anwenden lernen - sowohl von Angesicht zu Angesicht als auch digital,
- von den gemeinsamen Erfahrungen von Praktiker:innen im kollaborativen Lernen und Arbeiten profitieren,
- praktische Beispiele für kollaborativen Unterricht zwischen Künstler:innen / Kulturschaffenden und Bildungspraktiker:innen kennenlernen,
- lernen, wie man die Ergebnisse des kollaborativen Lernens beurteilt und bewertet.

1: Einführung

Werte, die mit Bildung verbunden sind, haben oft mit greifbaren Ergebnissen zu tun und zielen darauf ab, den Einzelnen so zu formen, dass er in die Gesellschaft passt. Die Praxis der Kunst ist keine Disziplin des Lernens, sondern eine Praxis des Seins im Hier und Jetzt, die in erster Linie auf die Entwicklung des Selbst abzielt. Aber ist das wirklich ein Widerspruch?

Bildung bedeutet oft, auf aktuelle individuelle und gesellschaftliche Herausforderungen zu reagieren. Die Offenheit von Kunst und Kultur ist besonders geeignet, um auf diese Bedürfnisse zu reagieren. Die Lernenden können Informationen in informellen Prozessen außerhalb der traditionellen Bildungseinrichtungen leichter aufnehmen. Tatsächlich gibt es in ganz Europa immer mehr gemeinsame Aktivitäten von Künstler:innen/Kulturschaffenden und Lehrkräften, wenn es darum geht, neue und kreative Lernmethoden anzuwenden.

Typische Beispiele sind:

- Erlernen einer zweiten Sprache in Verbindung mit künstlerischen Aktivitäten, wie z.B. Geschichtenerzählen, Schauspiel, Malen;
- Interkulturelles Lernen unter Verwendung von Filmen als Mittel zur Verbesserung des kulturellen Verständnisses.

Aus der Perspektive des Unterrichts und der Ausbildung sind es oft die Lehrkräfte/Ausbilder:innen als Bildungsexpert:innen, die den curricularen Rahmen und die Lernziele bei gemeinsamen Aktivitäten festlegen. Die Künstler:innen nehmen oft eine unterstützende Rolle ein, ohne die pädagogischen Inhalte aktiv zu beeinflussen. Um eine Zusammenarbeit auf Augenhöhe zu ermöglichen, wird vom Artwork-Konsortium vor der Durchführung gemeinsamer Lehr- und Ausbildungsaktivitäten ein Lernprozess auf beiden Seiten vorgeschlagen:

- Künstler:innen / Kulturschaffende sollten die Grundlagen der Erwachsenenbildung erlernen, um pädagogisch tätig werden zu können.
- Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung sollten die Möglichkeiten und Vorteile künstlerischer/kultureller Beiträge in Lernprozessen kennen lernen.

Kollaborative Lernprozesse können dazu beitragen, dass die Teilnehmenden ihr individuelles Wissen über Grundlagen der Bildung und Ausbildung mit künstlerischen und/oder kulturellen wie curricularen Arbeiten (d.h. Lernumgebungen, Lernziele, verschiedene Lehr- und Lernstile, Qualitätsmanagement und Evaluation von Lernprozessen) austauschen und das gegenseitige kulturelle und künstlerische Verständnis verbessern (d.h. Kennenlernen von kulturellen und künstlerischen Ansätzen, die für das Lernen geeignet sind, wie

z.B. theaterpädagogische Ansätze, bildende Kunst, kreatives Schreiben). Dies wird zu einer Verbesserung der Lehr-/Ausbildungsmöglichkeiten führen, indem die oben genannten Akteure auf Augenhöhe einbezogen werden.

Kollaboratives vs. kooperatives Lernen und Arbeiten

Was ist der Unterschied zwischen kooperativem und kollaborativem Lernen und Arbeiten? Beide Begriffe - kollaborativ und kooperativ - werden oft synonym verwendet, unterscheiden sich aber voneinander: Kollaboration bedeutet, dass alle Mitglieder einer Gruppe gemeinsam in ständigem Austausch über ein Projekt und dessen Lösung stehen; in kooperativen Settings wird ein Projekt in Teilprojekte unter den Spezialisten aufgeteilt und deren jeweilige Ergebnisse am Ende zusammengeführt.

Kollaboration liegt vor, wenn zwei oder mehr Personen zusammenarbeiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Kollaboratives Lernen und Arbeiten fördert die Interaktion zwischen den Mitgliedern einer Lern- und/oder Arbeitsgruppe und damit eine intensive und reflektierte Auseinandersetzung mit dem Lernstoff. Die Gruppenmitglieder müssen miteinander kooperieren und ihre Zusammenarbeit ständig überprüfen. Dies unterstützt auch die Weiterentwicklung der sozialen Kompetenzen.

Kooperatives Arbeiten orientiert sich am gewünschten Ergebnis des Lernprozesses einer Gruppe. Bei dieser Arbeitsweise ist jeder in der Gruppe für einen Teilaspekt des Ergebnisses verantwortlich. Am Ende ergibt die Summe aller Teilaspekte das Ergebnis der gesamten Gruppe. Ein Austausch oder eine gemeinsame Entwicklung von Wissen ist nicht unbedingt vorgesehen.

Beim kollaborativen Lernen und Arbeiten steht der Prozess einer Gruppe im Vordergrund. Das gemeinsame Teilen und Entwickeln von Wissen und die Interaktion der einzelnen Mitglieder führen zu einem ganzheitlichen Ergebnis.



Gruppendynamik (Bild © VNB)

Kollaboratives Lernen und Arbeiten: Der „dritte Raum“

Wenn wir über kollaboratives Lernen und Arbeiten zwischen Künstler:innen / Kulturschaffenden auf der einen und Pädagog:innen auf der anderen Seite sprechen, wo findet dies statt: im Kunstraum, im Bildungsraum oder in einem dritten Raum?

Die Theorie des Dritten Raums, die ursprünglich 2008 von der britischen Hochschulforscherin Celia Whitchurch in den Hochschulsektor eingeführt wurde, basiert auf der Idee, dass sich neben der klassischen Ordnung der Hochschulen mit akademischem und administrativem Personal ein Dritter Raum herausgebildet hat, in dem die Grenzen zwischen administrativer und akademischer Arbeit verwischt sind.

Übertragen auf die Beziehung zwischen Künstler:innen / Kulturschaffenden und Bildungspraktiker:innen gehen die an einem kollaborativen Prozess beteiligten Akteure eine Konstellation von Arbeits- und Lernbeziehungen ein, die eine besondere Dynamik entwickeln kann. Der Dritte Raum kann einen intensiveren Kontakt zwischen den Akteuren aus verschiedenen Bereichen herstellen, als dies bisher zwischen Kunst, Kultur und Bildung der Fall war. Darüber hinaus können die Teilnehmer des Dritten Raums zwischen den Vertreter:innen des Kunst-, Kultur- und Bildungssektors vermitteln und so eine neue Art des kollaborativen Lernens und Arbeitens ermöglichen.

Die 4 Ks des transformativen Lernens

Durch künstlerische Ansätze können Lernende aller Altersstufen ästhetische Erfahrungen machen und ihre ästhetische Wahrnehmung schulen und reflektieren. Symbole und Zeichen in ihrer Vielfalt und Mehrdeutigkeit ermöglichen es ihnen, die Welt zu erkunden. Wenn Kunst- und Kulturschaffende ein Konzept der "kulturellen Bildung" verfolgen, kann dies auch Ausdruck einer kritischen pädagogischen und gesellschaftlichen Haltung sein, die Prinzipien der kulturellen Bildung wie Partizipation und Fehlerfreundlichkeit anwendet. Aufgrund dieser Elemente hat die künstlerische Arbeit in Bildungsumgebungen ein großes transformatives Potenzial.

Künstler:innen Kulturschaffende und Pädagog:innen verfügen über eine Reihe individueller Kompetenzen und Erfahrungen, eingebettet in eigene, bereits gefestigte Annahmen, Perspektiven, Denkweisen und Denkgewohnheiten. Wie aber kann es gelingen, diese Kompetenzen für eine erfolgreiche Zusammenarbeit nutzbar zu machen?

Eine Möglichkeit besteht darin, einen wechselseitigen Lernprozess zwischen den Gruppenmitgliedern in Gang zu setzen, in dem diese Vorannahmen in gemeinsames Wissen umgewandelt werden. Transformatives Lernen zielt auf einen Perspektivenwechsel ab. Unterstützt wird dieser Prozess durch die aktive Teilnahme an Diskursen, in denen man mit den Erfahrungen und Annahmen anderer konfrontiert wird und auf diese Weise die eigenen Denkgewohnheiten und Deutungsmuster erweitern kann.

Als zentrale Kompetenzen für transformatives Lernen im 21. Jahrhundert gelten *die 4 Ks: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken*.¹

Kommunikation

Kommunikation bedeutet, Gedanken klar auszudrücken, Meinungen deutlich zu artikulieren, kohärente Anweisungen zu übermitteln und andere durch eine kraftvolle Rede zu motivieren. Um effektiv arbeiten zu können, ist es erforderlich, Gedanken und Ideen klar und effektiv an verschiedene Zielgruppen zu kommunizieren und dabei verschiedene Medien und Formate zu verwenden. Gruppenmitglieder müssen effektiv kommunizieren, um das persönliche Lernen und das Lernen in der Gruppe zu unterstützen und Informationen effizient unter Verwendung geeigneter Medien und Umgebungen auszutauschen.

Kollaboration

Wie bereits erwähnt, bedeutet Kollaboration, dass zwei oder mehr Personen zusammenarbeiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Teammitglieder effektiv mit verschiedenen Personengruppen zusammenarbeiten, auch mit Menschen aus unterschiedlichen Kulturen, sie müssen flexibel und kompromissbereit sein, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen, und sie müssen bei der Arbeit am gemeinsamen Ziel Verantwortung zeigen.

Kreativität

Kreativität im Sinne des Lernens ist die Fähigkeit, neue, vielfältige und einzigartige Ideen zu entwickeln. Kreativ zu denken bedeutet, die Dinge aus einer anderen Perspektive zu betrachten und sich nicht von Regeln, Bräuchen oder Normen einschränken zu lassen. Kreative Fähigkeiten umfassen ein breites Spektrum an Techniken zur Ideenfindung, um neue Ideen zu finden. Dazu gehört auch die Fähigkeit, die eigenen Ideen auszuarbeiten, zu verfeinern, zu analysieren und zu

¹ Das 4K-Modell geht auf die US-Initiative P21 (Partnership for 21st Century Learning) zurück, in der sich Expert:innen aus Wirtschaft, Bildung und Politik zusammengeschlossen haben, um über Bildung im digitalen Zeitalter nachzudenken. Mit den 4C haben sie die sogenannten "vier Kompetenzen für das 21. Jahrhundert" beschrieben

bewerten, um die kreativen Bemühungen zu verbessern und zu maximieren. Kreatives Arbeiten hilft den Teilnehmenden, greifbare und nützliche Beiträge zu dem Bereich zu leisten, in dem die Innovation stattfinden wird.

Kritisches Denken

Kritisches Denken umfasst logisches Denken und Schlussfolgern, einschließlich Fähigkeiten wie Vergleich, Klassifizierung, Sequenzierung, Musterbildung, Verflechtung, Analogien, Planung, Hypothesenbildung und Kritik. Die Lernenden von heute müssen die Fähigkeit zum kritischen Denken entwickeln, indem sie lernen, verschiedene Arten der Argumentation, z. B. deduktiv und induktiv, anzuwenden, um eine Situation zu verstehen. Sie müssen relevante Informationen sammeln und wichtige Fragen stellen, um Standpunkte zu klären und Probleme zu lösen. Nach der Auswahl geeigneter Kriterien müssen die Lernenden Entscheidungen treffen oder Alternativen aufzeigen, um zuverlässige Entscheidungen zu treffen.

In den letzten Jahren wurde das kritische Denken als pädagogisch-didaktische Disziplin zunehmend zu einer Angelegenheit des normkritischen Denkens weiter entwickelt. Das Konzept des normkritischen Denkens zielt darauf ab, gesellschaftliche Normen und Strukturen kritisch zu hinterfragen, die im Wesentlichen Ausdruck der Einstellungen der Mehrheit und des Rechts der Mehrheit sind, das Normale und das Abweichende zu definieren. In der Praxis handelt es sich dabei oft um Geschlechternormen, sexuelle Normen und Ansichten über ethnisch-kulturelle Minderheiten, die in der Schule und im Unterricht auf bestimmte Schüler:innen - und auch Lehrkräfte - unterdrückend und ausgrenzend wirken können.

Die Rolle der Künstler:innen in trans-professionellen Kontexten

Kunst muss nicht ein Privileg für wenige sein. Was wäre, wenn Kunst als öffentlicher Dienst verstanden würde, der für jeden zugänglich ist? Welche Rolle könnten Künstler:innen in kollaborativen Bildungsumgebungen spielen, und wo gibt es Hindernisse, die es zu überwinden gilt? Es ist nicht einfach, die Haltung und Rolle von Künstler:innen oder Kulturschaffenden in diesem komplexen und vielschichtigen Geflecht von Systemen, Akteuren und Medien zu konzeptualisieren und zu beschreiben.

Um Antworten zu finden, führte die Universität der Künste Helsinki (Uniarts) das Projekt ArtsEqual durch, das vom Strategischen Forschungsrat der Finnischen

Akademie (2017) finanziert wurde, und initiierte ein Pilotprogramm zur Begleitung künstlerischer Interventionen in anderen Organisationen. Im Rahmen des Projekts untersuchte das Uniarts-Team die professionelle Rolle von Künstlerinnen und Künstlern in verschiedenen Organisationen und Arbeitsbereichen und wie sie ihre künstlerischen Ansätze kommunizieren. Das Projekt zielte insbesondere darauf ab:

- Kunst und Kunsterziehung als gleichberechtigte öffentliche Grundversorgung aus einer neuen, ganzheitlichen und systemischen Perspektive zu untersuchen,
- zu untersuchen, wie Kunst als öffentliche Dienstleistung die Gleichheit und das Wohlbefinden in der Gesellschaft fördern kann,
- die Analyse neuer Arten von Kunst und kunstpädagogischen Interventionen, die in Schulen, in der künstlerischen Grundausbildung, in der Altenpflege, in der multikulturellen Jugendarbeit, in der Behindertenhilfe und in Gefängnissen durchgeführt werden, und ihre Auswirkungen auf Gleichheit und Wohlbefinden,
- das Sichtbarmachen neuer, auf Kunst und Kunsterziehung basierender sozialer Innovationen und die Untersuchung der erweiterten Rolle von Kunst und Kunsterziehung sowie ihrer sozialen Auswirkungen, und
- Ermutigung zum Überschreiten institutioneller Grenzen (zwischen Kunst, Bildung, Sozialem, Pflege, Kultur).

Eine wichtige Schlussfolgerung war, dass die Arbeit von Künstlern in transprofessionellen Kontexten oft zu einer Verschmelzung von künstlerischer Kompetenz mit anderen Kompetenzen führt, z. B. kritischem Denken oder anderen Schlüsselkompetenzen aus der Erwachsenenbildung. Darüber hinaus wurden im Rahmen des Projekts Spannungen zwischen den eigenen Diskursen der Künstler:innen und denen der Organisationen festgestellt, die zu Identitätskonflikten bei der transprofessionellen Arbeit führen können. Dies kann das Erlernen einer neuen professionellen künstlerischen Praxis in Bildungskontexten eher erschweren als fördern.

Um solche Identitätskonflikte zu vermeiden, ist es nach Ansicht des ArtsEqual-Projektteams äußerst wichtig, Kunststudierende für die historischen und kulturellen Besonderheiten der Diskurse zu sensibilisieren, die den künstlerischen Praktiken zugrunde liegen, sowie für die Rolle des/der hybriden Künstler:in in zeitgenössischen Kontexten, die äußerst vielfältig sind und sich schnell verändern. Dies macht es notwendig, die Beziehung zwischen der Professionalität in traditionelleren künstlerischen Praktiken einerseits und der sich ausweitenden Professionalität hybrider Künstler:innen in neuen trans-professionellen Bereichen andererseits kritisch zu diskutieren.

In einen kollaborativen "Flow" kommen

Die Zusammenarbeit klingt nach einem vielversprechenden Ansatz. Wie können wir es schaffen, die richtige Stimmung dafür zu finden?

Eine Möglichkeit ist, in einen kollaborativen Flow zu kommen. Der Begriff "Flow" wurde von Mihaly Csikszentmihalyi eingeführt, einem der Hauptvertreter der positiven Psychologie. Nach Csikszentmihályi erfordert das Auftreten des Flow-Gefühls klare Ziele, volle Konzentration auf die Tätigkeit, das Gefühl der Kontrolle über die Tätigkeit, die Harmonie von Anforderung und Fähigkeit jenseits von Angst oder Langeweile in scheinbarer Mühelosigkeit. Er nannte diese besondere Erfahrung "Flow", weil viele Befragte das Gefühl beschrieben, von der Strömung eines Flusses mitgerissen zu werden.

Nach Csikszentmihalyi gibt es acht Schlüsselfaktoren, die zum Flow-Zustand beitragen:

- Klare Zielsetzung und sofortige Rückmeldung
- Intensive, fokussierte Konzentration auf eine bestimmte Aufgabe
- Gleichgewicht zwischen Fähigkeiten und Anforderungen
- Gefühl der persönlichen Kontrolle über die zu erledigende Aufgabe
- Verlust des reflektierenden Ich-Bewusstseins
- Verzerrung oder verändertes Zeitempfinden
- Vertiefung von Handlung und Bewusstsein
- Autotelische Erfahrung (d.h. der Flow-Zustand ist intrinsisch lohnend)

Übertragen auf kollaborative Lern- und Arbeitsumgebungen sind die wichtigsten Schlüsselfaktoren, um in einen kollaborativen "Flow" zu kommen:

- Klare gemeinsame Ziele und unmittelbares Feedback zwischen den Teammitgliedern
- Fokussierte Konzentration jedes Teammitglieds auf die spezifischen Aufgaben
- Ausgewogenheit zwischen den Fähigkeiten und Anforderungen aller Beteiligten
- Gefühl der Kontrolle und des Einflusses der Teammitglieder auf die anstehende Aufgabe
- Bildung eines reflektierenden "Wir"-Bewusstseins
- Verzerrung oder verändertes Zeitempfinden der Teammitglieder
- Vertiefung des kollaborativen Handelns und Bewusstseins
- Autotelisches Erleben

2: Methoden für kollaboratives Lernen und Arbeiten

Aktive Kollaboration findet statt, wenn alle Beteiligten die Strukturen, Prozesse und Fähigkeiten zusammenbringen, die notwendig sind, um ein höheres Maß an Zusammenarbeit zu erreichen: sowohl strategisch als auch operativ und kulturell als auch zwischenmenschlich. Aber wie können wir das erreichen? Tatsächlich gibt es mehrere Methoden. Einige der vielversprechendsten Ansätze werden im Folgenden vorgestellt.

Peer learning

Peer-Learning ist eine Form des kollaborativen Lernens, bei der die Teilnehmer paarweise oder in kleinen Gruppen zusammenarbeiten, um Konzepte zu diskutieren oder Lösungen für Probleme auf Augenhöhe zu finden, voneinander zu lernen und sich gegenseitig zu unterrichten. Peer Learning bricht mit alten Vorstellungen vom Lernen: Jeder Teilnehmende ist aufgefordert, sich einzubringen, zeitweise die Rolle des Wissensvermittlers einzunehmen und wieder in die Rolle des Lernenden zurückzutreten.

Peer-Learning funktioniert nur, wenn sich die Teilnehmenden sicher genug fühlen, um ihre Gedanken, Erfahrungen und Fragen mitzuteilen. Sie müssen offen und einfühlsam genug sein, um konstruktiven Input zu akzeptieren und den Mut haben, ehrliches Feedback zu geben. Peer-Learning lebt davon, dass sich alle Teilnehmenden engagieren und Verantwortung für den gemeinsamen Lernerfolg tragen. Die Interaktion in der Gruppe ist ein Kernelement des Peer-Learning.

Ein Vorteil des Peer-Learnings ist, dass es nicht an eine bestimmte Ausbildungsmethode gebunden ist. Eine Mischung aus formellen und informellen Veranstaltungen, Job Shadowing, Mentoring und Coaching oder selbstgesteuertes Lernen mit Diskussion der Ergebnisse in der Gruppe erweist sich in der Regel als am effektivsten.

Design Thinking

Design Thinking ist eine erprobte Methodik zur praktischen und kreativen Lösung von Problemen mit dem Ziel, ein konstruktives Ergebnis für die Zukunft zu erzielen. Das Ziel dieses auf den Menschen ausgerichteten Ansatzes ist es, die tatsächlichen Bedürfnisse, Schmerzen und Grenzen zu entdecken und zu verstehen. Der Prozess beinhaltet Methoden, die ein Einfühlungsvermögen in die Menschen ermöglichen. Die Schritte des Prozesses suchen ein Gleichgewicht zwischen analytischem und kreativem Denken.

Design Thinking ist nützlich, wenn:

- Sie ein Problem / eine Herausforderung zu bewältigen haben,
- Sie einen Mangel an Informationen haben,
- Sie bereit sind, sich von Annahmen zu lösen.

Der Design Thinking-Prozess kann in sechs Schritte unterteilt werden. Die ersten drei Phasen (Verstehen, Beobachten und Synthetisieren) gestalten den Raum, in dem ein Problem identifiziert und analysiert wird. Die folgenden drei Phasen (Ideenfindung, Prototyping und Testen) können als der Lösungsraum zusammengefasst werden, in dem Ideen generiert, gebaut und getestet werden. Der Design Thinking-Prozess ist iterativ, das heißt, es ist nicht nur möglich, sondern sogar erwünscht, im Prozess hin und her zu springen.

Der Vorteil von Design Thinking ist, dass der Prozess auf multidisziplinären Teams aufbaut und zu nachhaltigen und realistischen Lösungen für die Endnutzer führt (in diesem Fall: Lernende, die von der Zusammenarbeit zwischen Kunst/Kulturarbeit und Pädagogen profitieren). Auf der anderen Seite muss festgestellt werden, dass Design Thinking eine Menge Vorbereitung, Moderatoren, die durch den Prozess führen, und Zeit erfordert.



Szenen aus einem Design Thinking workshop (Bilder © VNB)

Flipped learning

Flipped Learning oder umgekehrtes Lernen ist ein lernerzentrierter Ansatz, der auf den bisherigen Erfahrungen, Interessen und Hintergründen der Lernenden aufbaut. Flipped Learning zielt darauf ab, mehr Raum für die interaktive Zusammenarbeit mit den Lernenden zu schaffen und die klassischen Erklärungsphasen in das Selbststudium zu verlagern (Kim et al. 2014).

Im Zentrum aller Überlegungen steht der Gedanke, dass gerade durch die zunehmende Anzahl an digitalen Medien, die jedem zur Verfügung stehen, das grundlegende Lernen im Vorfeld von Einzelpersonen erledigt werden kann, während der eigentliche gemeinsame Lernraum für aktiven Austausch, Diskussion oder praktische Übungen genutzt werden kann. Flipped Learning basiert auf selbstgesteuertem Lernen und erfordert ein hohes Maß an Selbstdisziplin sowie eine vorher festgelegte Themenauswahl.

Ein Vorteil des Flipped Learning ist, dass die Teilnehmenden die Inhalte in ihrem eigenen Tempo durcharbeiten können. Audiovisuelles Material kann beispielsweise so oft wie gewünscht angesehen oder angehört werden. Die Lernenden werden auch ermutigt, direkt zu recherchieren, wenn ihnen etwas nicht klar ist. Andererseits kann ein geringeres Engagement der Teilnehmenden dazu führen, dass nur ein Teil der Gruppe die Vorbereitung überhaupt durchführt, was dazu führt, dass der Wissensstand vor der gemeinsamen Lernphase sehr unterschiedlich ist.

Open Space

Open Space schafft einen methodischen Rahmen, in dem viele Menschen in selbstorganisierter Weise gemeinsam an ihren Anliegen arbeiten können. Die Mitte der achtziger Jahre von Harrison Owen entwickelte Open Space-Methodik ist in erster Linie eine Methode zur Strukturierung von Konferenzen, die für Gruppen von etwa 20 bis 2000 Teilnehmenden geeignet ist.

Open Space zeichnet sich durch inhaltliche Offenheit aus:

- Die Teilnehmenden bringen eigene Themen in das Plenum ein und bilden zu jedem Thema eine Arbeitsgruppe.
- In diesen Gruppen werden mögliche Projekte entwickelt.
- Die Ergebnisse werden am Ende gesammelt.

Es gibt keine vordefinierten Einzelthemen. Jeder kann ein Anliegen vorantreiben, das ihm besonders am Herzen liegt. Die Methode ermöglicht, wenn sie richtig durchgeführt wird, eine breite Beteiligung in einer Aufbruchstimmung. Sie schafft gegenseitiges Verständnis und Energie für die Umsetzung der gemeinsam

entwickelten Ideen. Je nach allgemeiner Zielsetzung kann eine Open Space-Veranstaltung mit einem Aktionsplan enden, in dem sich die Teilnehmenden darauf verständigen, die Ideen aus den Arbeitsgruppen umzusetzen.



Barcamp

Ein Barcamp ist eine Form der Moderation größerer Gruppen, die Ähnlichkeiten zum Open Space aufweist, aber lockerer in Vorträgen und Diskussionsrunden organisiert ist, die von den Teilnehmenden selbst koordiniert werden. Alle Teilnehmenden sind eingeladen, einen Vortrag zu halten oder zu organisieren.

Barcamps können auch online organisiert werden, indem Tools für kollaborative Online-Arbeit verwendet werden. Die Spontaneität als eines der entscheidenden Merkmale eines Barcamps wird dann allerdings nur teilweise berücksichtigt.

Eine spezifische Form im Bildungsbereich ist das so genannte EduCamp, ein offenes Konferenzformat, das sich vor allem mit medienpädagogischen Themen sowie mit Formen und Methoden des Lehrens und Lernens im Allgemeinen beschäftigt. Wie beim Barcamp werden Ablauf und Inhalte während der Konferenz von den Teilnehmenden selbst entwickelt, wobei dieses Prinzip einer weitgehend selbstorganisierten und freien "Mitmachkonferenz" beim EduCamp durch etablierte Konferenzmethoden wie Podiumsdiskussionen und Open Space ergänzt wird.

3: Werkzeuge für kollaboratives Lernen und Arbeiten im Netz

In den letzten Jahren ist die Zahl der Online-Tools, die sich für kollaboratives Arbeiten eignen, geradezu explodiert. Hier finden Sie eine kurze Auswahl von Tools, die sich in der Praxis bewährt haben. Sie können sie nutzen, um gemeinsam zu diskutieren und zu brainstormen, Texte und andere Dateien zu bearbeiten, Projekte zu verwalten oder gemeinsam virtuell zu lernen.

Padlet

Padlet ist eine Software, mit der eine digitale Pinnwand erstellt werden kann, auf der Texte, Bilder, Videos, Links, Sprachaufnahmen, Bildschirmaufnahmen und Zeichnungen gespeichert werden können, um ein gemeinsames Arbeiten zu ermöglichen. Padlet ist in mehr als 40 Sprachen weltweit verfügbar.

<https://padlet.com/>

Etherpad

Etherpad ist ein webbasierter Editor für kollaboratives Arbeiten an einem Textdokument in Echtzeit. Mit Etherpad können mehrere Personen gleichzeitig das Dokument bearbeiten, wobei alle Änderungen sofort für alle Teilnehmenden sichtbar sind. Die von den verschiedenen Bearbeitern vorgenommenen Änderungen können farblich unterschieden werden. Eine weitere praktische Funktion ist die Möglichkeit, während der Bearbeitung von Text im Bearbeitungsfenster zu chatten.

<https://etherpad.org/>

Google Drive

Google Drive ist ein Dateihosting-Dienst, der von Google LLC bereitgestellt wird. Er ermöglicht es Nutzern, Dokumente in der Cloud zu speichern, Dateien freizugeben und Dokumente gemeinsam zu bearbeiten. Google Drive umfasst ein Bürosoftwarepaket, das die gemeinsame Bearbeitung von Dokumenten, Tabellenkalkulationen, Präsentationen, Grafiken, Formularen und mehr ermöglicht. Öffentlich auf Google Drive freigegebene Dateien können über Internet-Suchmaschinen durchsucht werden.

<https://drive.google.com/>

Miro

Miro ist ein Online-Whiteboard, an dem mehrere Personen zusammenarbeiten können. Texte, Grafiken, Notizen, bestehende Google Docs und Videos können in die

Oberfläche eingefügt oder eingebettet und individuell bearbeitet oder kommentiert werden. Das Tool bietet auch vorgefertigte Whiteboard-Vorlagen, z. B. für Brainstorming- oder Feedback-Szenarien. Es ermöglicht den Nutzern, Ideen zu präsentieren und dabei sowohl asynchron als auch in Echtzeit zusammenzuarbeiten. Das Online-Whiteboard kann auch zum Brainstorming, zur Moderation von Meetings oder zur Durchführung von agilen Workshops und Kursen verwendet werden.

<https://miro.com/index/>

Google Jamboard

Google Jamboard ist ein interaktives Whiteboard für die Zusammenarbeit im Team. Das einfache Tool ist in Google Drive eingebettet und wurde ursprünglich für das Cloud-fähige Hardware-Whiteboard von Google entwickelt, kann aber auch unabhängig davon auf PCs und mobilen Geräten verwendet werden. Wie Miro ermöglicht es den Nutzern, sowohl asynchron als auch in Echtzeit zusammenzuarbeiten. Sie können es problemlos nutzen, während Sie gleichzeitig ein Online-Meeting abhalten.

<https://jamboard.google.com/>

Moodle

Moodle ist ein kostenloses Kursverwaltungssystem und eine Lernplattform. Die Software bietet die Möglichkeit, kooperative Lehr- und Lernmethoden zu unterstützen. Moodle bietet virtuelle Kursräume, in denen Arbeitsmaterialien und Lernaktivitäten bereitgestellt werden.

Neben weiteren Kommunikationsmodulen wie Chat, Forum und dem Nachrichtensystem (Messenger) enthält Moodle auch eine Wiki-Funktion, die das gemeinsame Arbeiten an Texten ermöglicht. Insofern ist Moodle auch eine Plattform, die kollaboratives Lernen ermöglicht.

<https://moodle.org/>



Das Verlassen der Komfortzone (Bild © artwork)

4: Kollaboratives Lernen und Arbeiten – Austausch von Erfahrungen

Im Sommer/Herbst 2021 trafen sich die Partnerorganisationen des artwork Projektes mit lokalen Künstler:innen und Pädagog:innen zu Gesprächen, um Informationen über ihre Erfahrungen im kollaborativen Lernen und Arbeiten zu sammeln. Die Ergebnisse geben ein umfassendes Bild des gesamten Feldes und wie es in der Lage sein kann, zum Nutzen junger und erwachsener Lernender kollaborativ zu lernen und zu arbeiten.

Bewusstseinsbildung für eine transversale Kollaboration

Die Gesprächspartner:innen waren sich unabhängig von ihrer beruflichen Zugehörigkeit einig, dass ein Bewusstseinsbildungsprozess sowohl unter Künstler:innen als auch unter Lehrkräften, Pädagog:innen und Sozialarbeiter:innen erforderlich ist:

“Es geht auch um die Distanz zwischen den verschiedenen Berufsgruppen. Es geht darum, den Kollegen in meiner sozialpädagogischen Welt zu vermitteln, warum es wichtig ist, Kunst einzusetzen und mit Künstler:innen zusammenzuarbeiten, die auf einer tieferen Ebene die Beziehungen junger Menschen zu sich selbst und zur Außenwelt sowie ihre gegenseitige Verantwortung in einer nachhaltigen Gemeinschaft stärken können. Es ist wichtig, mit dieser zentralen Argumentation umzugehen...”

Prozessorientiert vs. zielorientiert: Gemeinsame Aktivitäten entwickeln

“Im Prozess ist etwas wirklich Schönes entstanden und wir haben noch versucht, es in diese Struktur, die wir uns vorher ausgedacht hatten, hineinzuzwängen. [...] ich war sehr unzufrieden mit dem Ergebnis [...] das Feedback der Teilnehmenden passte auch dazu. Die waren auch nicht so glücklich und haben sich in dem Produkt nicht wirklich wiedergefunden.”

Künstlerische Prozesse brauchen einen Rahmen und eine Struktur, die offen ist für unvorhersehbare Ereignisse, Spontaneität, Wendungen und Zufälle. Schwierigkeiten entstehen, wenn zu wenig Zeit für prozessorientiertes Arbeiten zur Verfügung steht oder wenn sich das Ziel von den Teilnehmenden entfernt. Der gesamte Prozess wird als wesentlich für Lernerfahrungen angesehen. Die Präsentation des Produkts und die Reaktionen darauf, die Bestätigung und Würdigung der eigenen Arbeit, das Feedback eines Publikums lässt die Teilnehmenden nicht nur sichtbar werden - glänzen - sondern trägt auch zur Stärkung der Selbstwirksamkeit bei. Darüber hinaus wird es aber auch als Teil der Reflexion über die Erfahrung oder über das Gelernte gesehen.

Kunst als Schlüssel zum Erlernen und zum Erkennen von Gefühlen

"Viele sind nie mit ihren Gefühlen in Berührung gekommen und haben ein großes Bedürfnis, sie zu fühlen und über sie zu sprechen. Sie wissen z. B. nicht, warum sie wütend sind, und müssen lernen, ihre Gefühle zu erkennen und zu verstehen... Aber das kann für sie schwierig sein, da sie es nie gelernt haben, und es muss oft indirekt durch andere Aktivitäten geschehen. Das Gleiche gilt für das Erkennen ihrer eigenen Bedürfnisse..."

Mehrere der an einer Gruppendiskussion in Dänemark teilnehmenden Künstler:innen gaben an, dass sie bereits mehrere Erfahrungen mit der Arbeit in einem pädagogischen und/oder sozialen Berufsfeld haben. Daher waren sie bereits mit den Gedanken und Perspektiven vertraut, die mit dem Grundgedanken des Kunstprojekts verbunden sind, sowohl konzeptionelle als auch praktische kollaborative Ansätze und Methoden über künstlerische, kreative, pädagogische und soziale Berufsfelder hinweg zu "verschmelzen". Dies gilt insbesondere in Bezug auf die Arbeit mit gefährdeten Zielgruppen von Jugendlichen und Erwachsenen:

Die Gesprächsteilnehmenden weisen auf zwei zentrale Herausforderungen für die Zielgruppe gefährdeter Jugendlicher und Erwachsener hin: das Erkennen von Gefühlen und das Erkennen von Bedürfnissen. Es muss ein sicherer Raum für die Zielgruppe geschaffen werden, in dem sie sich allmählich traut, mit ihren Gefühlen in Kontakt zu treten und sich darüber hinaus traut, in einem Austauschprozess vertrauensvoll zu sein. Gemeinsame Gespräche, Austausch und Feedback können über einen gewissen Zeitraum hinweg stattfinden und müssen regelmäßig fortgesetzt werden, wobei eine Vielzahl von Ausdrucksformen, die über den professionellen Bereich hinausgehen, zum Einsatz kommen: geschriebene Schlüsselwörter an einer Tafel, Anfertigung von Postern, Collagen und Zeichnungen, Bewegung, Tanz, körperlicher Ausdruck, Poesie, Dramatisierung usw..

Neue Formen der Kollaboration in einem "Dritten Raum" schaffen

"Ich habe an verschiedenen Schulen Installationen erstellt. Die Schüler waren im Allgemeinen sehr offen für diese Veränderung. Die Lehrer hingegen waren eher zurückhaltend: Wo bleiben unsere Kompetenzen! Sie haben sogar dazu beigetragen, den Prozess zu erschweren. Meiner Erfahrung nach ist in der Regel der etablierte institutionelle Rahmen die Herausforderung..."

Einige Gesprächsteilnehmenden erklärten, dass in den verschiedenen Berufen neue Lehrpläne und Bildungspläne erstellt werden müssten. Es müssen Lehrpläne und Bildungspläne sein, die künstlerische und kreative Methoden systematisch in die Berufsausbildung integrieren und durch spezifische Lernziele und Lehrleitfäden konkrete Beispiele dafür liefern, wie künstlerische/kreative Ansätze und Methoden in die beruflichen Lernprozesse integriert werden können, z. B. für zukünftige Lehrkräfte, Pädagog:innen und Sozialarbeiter:innen.

In gemischten Teams, in denen verschiedene Fachkräfte zusammenarbeiten, ist es möglich, neue Techniken oder Methoden auszuprobieren, die man noch nicht kannte oder zu denen man noch keinen Zugang hatte. In einem Kollektiv ist es einfacher, mit neuen Dingen zu experimentieren, weil das Neue sehr greifbar und nah ist, was einen leichteren Zugang zu neuen Techniken oder Erfahrungen ermöglicht.

Die Rolle der Lehrkräfte und Sozialpädagog:innen

"Es muss eine Vermittlung geben zwischen den Nutzer:innen auf der einen Seite - den Jugendlichen - und den Künstler:innen auf der anderen Seite. Das wären die sozialpädagogischen Fachkräfte. Deshalb müssen wir transversale Entwicklungsworkshops für Künstler:innen, Pädagog:innen und Sozialarbeiter:innen entwickeln und durchführen, in denen sie gemeinsam weitere Kombinationen von professionellen Ansätzen und Methoden entwickeln, um den relationalen Lernprozess unter jungen Menschen zu stärken und so ein drittes gemeinsames Miteinander zu schaffen..."

Kunst- und Kulturschaffende bringen individuelle und damit einzigartige ästhetische Wahrnehmungsebenen in die gemeinsame Arbeit mit den Lernenden ein, um sie zu unterstützen und ihnen Anerkennung zu geben. Im pädagogischen Kontext wird zwischen "Technik" und didaktischen Elementen einerseits und einer "Haltung", die sich auf die individuellen Persönlichkeiten der Lehrenden und Lernenden bezieht, andererseits unterschieden.

"Als Lehrkraft und Gruppenleitung habe ich meine eigenen Ziele im Kursprozess und ich bin glücklich, wenn ich sehe, dass die von mir angewandten Praktiken den Teilnehmenden helfen, diese Erkenntnisse oder emotionalen Gefühle zu erreichen, die ich von ihnen erwarte - wie größere Entspannung, Selbstvertrauen, bessere Verbindungen mit Kolleg:innen, größere Offenheit und Bereitschaft, ihre Probleme mit ihren Kolleg:innen zu teilen."

In Bezug auf das künstlerisch-pädagogische Handeln kann "Haltung" als ein offener Prozess des Abgleichs von Eigen- und Fremdwahrnehmung verstanden werden, der sich immer an der jeweiligen Situation orientiert und an dem Gefühle wesentlich beteiligt sind. Damit folgen Kunstpädagog:innen und Sozialpädagog:innen einem Verständnis von Lehren und Lernen, das sich aus der Einsicht in die Komplexität und die nur begrenzt steuerbaren Lernprozesse entwickelt. Die Subjektivität der Lernenden und das Potential der Beziehungen zueinander stehen dabei im Mittelpunkt.

Schlussfolgerungen

- In den Gesprächen zwischen Künstler:innen, Kulturschaffenden und Pädagog:innen wird die Komplexität der künstlerischen Arbeitsweisen in den ineinandergreifenden Lernprozessen aller Teilnehmenden deutlich.
- Kollaborative und partizipative Prozesse werden von den Teilnehmenden der Gruppendiskussionen als bereichernd erlebt: Einerseits wird der Kontakt mit unterschiedlichen sozialen Umfeldern möglich. Zum anderen ist es die gemeinsame künstlerische Tätigkeit, die neue Erfahrungen ermöglicht.
- Um erfolgreich auf Augenhöhe zusammenzuarbeiten, ist die gemeinsame Entwicklung von Bildungsprojekten durch Künstler:innen und Pädagog:innen von Anfang an ein wichtiger Ansatz.
- Dabei ist zu berücksichtigen, dass künstlerische Arbeit, Kulturarbeit und Bildungsarbeit im Allgemeinen unterschiedliche Ziele haben, die vom individuellen künstlerischen Ausdruck bis zu gemeinsamen Lernergebnissen reichen. Um eine erfolgreiche Zusammenarbeit zwischen Kunst und Bildung zu entwickeln, müssen sich die verschiedenen Parteien daher in einem ersten Schritt auf gemeinsame Ziele einigen.
- Durch künstlerische Darbietungen und andere künstlerische Ausdrucksformen wird deutlich, dass Kunst ein nachhaltiger Weg ist, um ein Bewusstsein für die Bedeutung von Beziehungen zu schaffen. Dies gilt sowohl für die Beziehungen zwischen Menschen als auch für die Beziehungen zwischen Menschen, Natur und Klima.
- Kunst in all ihren Ausdrucksformen stellt in der Praxis einen alternativen pädagogischen Weg dar, um das Bewusstsein für wichtige gesellschaftliche Themen zu schärfen, sowohl auf persönlicher, sozialer als auch auf gesellschaftlicher Ebene.

Das Projekt richtete sich an ein breites Spektrum von Zielgruppen. Da die im Rahmen des Projekts erstellten Etiketten an hundert Orten in ganz Estland im Freien angebracht wurden, wurden und werden sie von jedem gesehen, der vorbeikommt. Die Hauptzielgruppen waren jedoch Lehrkräfte und Schulkinder, und für die Lehrkräfte wurden auf der Webseite des Projekts spezielle Bildungsprogramme angeboten, bei denen die Kinder Auszüge aus Spitzenwerken der estnischen Literatur anhören konnten.

"Ich denke, das Ziel des Projekts wurde erreicht, und es gab keine wirklichen Hindernisse... Für mich war es ein sehr aufregendes und lehrreiches Projekt - zunächst, um Bibliothekare auf so viele wertvolle literarische Werke aufmerksam zu machen, und dann das breitere Publikum. Ich erhielt damals und erhalte auch heute noch viele Briefe an meine E-Mail-Adresse. Die Menschen sind dankbar und erfreut. Sie sagten, sie seien emotional berührt und das Projekt habe ihnen geholfen zu erkennen, wie viel schöne Poesie und Literatur wir in Estland haben - vor allem in ihren Heimatorten. Auch die Zugriffszahlen auf der Webseite waren bemerkenswert."



1 out of 100 Chat Stops (picture © Tartu Centre for Creative Industries)

Das Projekt wurde mehrfach ausgezeichnet. Die Autor:innen der visuellen Gestaltung erhielten einen europäischen Preis für Design. Der Verband der Bibliothekar:innen verlieh ihm den Jahrespreis als literarisches Projekt des Jahres. Fremdenführer:innen haben diese Orte des Geschichtenerzählens mit Beschriftungen in ihr eigenes Stadtführungsprogramm aufgenommen.

"Auch die Suche nach den Orten war sehr interessant. Wir haben Lehrkräfte und örtliche Bibliothekar:innen eingeladen, mit uns zusammenzuarbeiten und verschiedene Orte vorzuschlagen. Wir haben versucht, faszinierende Sätze oder Passagen zu finden. Zum Beispiel Runnels Gedicht Die Erde muss mit Kindern gefüllt werden. Dieses Schild wurde vor der alten Entbindungsklinik angebracht und zwei Zeilen aus den verschiedenen Gedichten des Autors wurden verwendet: "Die Erde muss mit Kindern gefüllt werden" und "Das Leben ist zeitlich begrenzt".

Deutschland: Kultur- und Sprachcamps

Sich neu zu orientieren und in einem neuen Land anzukommen - manchmal mit traumatischen Erfahrungen im Herkunftsland sowie langen und manchmal gefährlichen Flucht- oder Migrationswegen - erfordert eine persönliche Aufarbeitung. Sprachcamps als nicht-formale Lernangebote bieten die Möglichkeit, Sprachunterricht mit persönlicher Reflexion zu verbinden und durch den Einsatz verschiedener Medien und künstlerischer Ausdrucksformen zur Stärkung der Handlungskompetenz von Jugendlichen und jungen Erwachsenen beizutragen.

Seit vielen Jahren organisiert der VNB in den Schulpausen Kultur- und Sprachcamps für Schüler:innen mit Migrations- oder Fluchthintergrund. So wurde 2018 ein zweiwöchiges Jugendcamp organisiert, bei dem sich 20 junge Menschen mit Flucht- oder Migrationsgeschichte unter dem Titel "What's up? Demokratie!" in der Gemeinde Barnstorf im Nordwesten Deutschlands. Das Angebot gab Jugendlichen im ländlichen Raum die Möglichkeit, sich untereinander auszutauschen, sich zu verorten und eigene Wünsche und Forderungen zu formulieren.

Demokratische Bildung stand im Mittelpunkt des Camps. Wesentliche Elemente der Demokratie wie Mitbestimmung, Abstimmen, Aushandeln von Interessen und ähnliches wurden praktisch umgesetzt und damit erlebbar gemacht. Die Erfahrungen wurden in Diskussionen reflektiert. Die inhaltlichen Schwerpunkte kamen von den Jugendlichen selbst, gespeist aus ihren Erfahrungen. In verschiedenen Workshops hatten sie die Möglichkeit, eine Ausdrucksform für ihre Gedanken und Meinungen zu erlernen und auszuprobieren, z.B. mit Kunst, Musik oder einer Videoproduktion. Auch in einem Journalismus-Workshop und einem Graffiti-Workshop gingen sie an die Öffentlichkeit. Beim Graffiti-Workshop wurden Statements wie "No War" mit Kreidefarbe auf die Straße gesprüht. Im Journalismus-Workshop befragten die Jugendlichen in kleinen Gruppen Passanten zu Themen wie Rassismus, Diskriminierung, Frieden und Gerechtigkeit.



Bilder aus einem Kultur- und Sprachcamp (© VNB)

Das Fazit nach dem Camp war positiv. Während der zwei Wochen entwickelte sich eine großartige Gruppenatmosphäre, und die Teilnehmenden gewannen mehr Selbstvertrauen und Sicherheit darin, ihre Meinung zu äußern und ihren Standpunkt zu vertreten.

Sprachcamps verfolgen einen konzeptionellen Grundsatz: Jugendlichen und jungen Erwachsenen soll die Möglichkeit gegeben und genutzt werden, sich an ihren Utopien und Träumen zu orientieren und sich in ihrem neuen, transkulturellen Lebenskontext auszudrücken. Die Hauptaufgabe der Pädagog:innen in den Sprachcamps besteht darin, den Teilnehmenden Möglichkeiten zu bieten, sich mit dem zentralen Thema des radikalen Neuanfangs und des guten Ankommens auseinanderzusetzen. Sie äußern sich individuell in Schriftsprache und Dialog, durch Medieneinsatz und Gestaltung, durch Malerei oder andere bildende Kunst, Musik, Körpersprache und Performance und - ganz wichtig - durch die Arbeit an einem gemeinsamen Gruppenprodukt.



Teilnehmende eines Kultur- und Sprachcamps (Bild © VNB)

Sprachcamps bieten Lernprozesse, die sich im Alltag, in lebensweltlichen Räumen, im kulturellen Kontext, in der Bildungseinrichtung, in der Freizeit und im Kontext der Peergroup widerspiegeln. Die Schaffung von Sprachangeboten impliziert oft informelles, selbstgesteuertes und selbstbestimmtes Lernen. Insgesamt handelt es sich im besten Sinne um immersives Lernen für und mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen.

Exemplarische Methoden sind z.B. die Erkundungsreise mit Hilfe von Fotografie und Interviews, wobei Text und Ton sowohl dokumentarischen als auch konzeptionellen Charakter haben. Recherche, Tiefenschärfe, Wortfindung, Interviewstrategie, Ausgehen und Bewegung sind wichtige Elemente im Arbeitsprozess der Jugendlichen und jungen Erwachsenen. In der Art und Weise der Interviewführung oder der Struktur der Aufzeichnung und der späteren Präsentation der Ergebnisse zeigen sich Überschneidungen von Privatem und Öffentlichem, Fremdem und Vertrautem, Umwelt und Natur.

Die Verbindung von gesprochener Sprache und Ausdruckssprache ermöglicht kreative Formen des Code-Switchings: ein Phänomen, das in unseren Sprach- und Kulturcamps bewusst gefördert wird und insbesondere dazu führt, die eigene Mehrsprachigkeit mit den Anforderungen unterschiedlicher Kommunikationssituationen weiterzuentwickeln. Die oben genannten Methoden zeigen, dass sich die ganzheitliche Förderung der Mehrsprachigkeit, wie sie in den Sprachcamps praktiziert wird, nicht nur auf standardisierte Lernverfahren bezieht.



Einladung zu einem Jugendcamp im Herbst 2020 (Bild © VNB)

"Hier wurde die Kunst zur Befähigung eingesetzt, nicht in erster Linie für bessere Lernergebnisse. Das ist etwas, was nicht jede:r Künstler:in tun kann. Man muss in der Lage sein, mit Beziehungen zwischen und mit jungen Erwachsenen zu arbeiten. Es reicht nicht aus, in seinem Beruf, z. B. als Maler, gut zu sein. Die Pädagog:innen müssen auch einen Zugang zu Kunst und Kreativität in Zusammenarbeit mit Künstler:innen haben. Sie sollten das Konzept gemeinsam im Team entwickeln und nicht eine:n Künstler:in für ihr Projekt 'kaufen'."

Österreich: LERNKUNST



LERNKUNST _____

_____ ist Lernen in künstlerisch-kreativen Prozessen.

_____ öffnet Raum für Begegnung und Dialog.

_____ erweitert Blickwinkel und verändert Perspektiven.

_____ entwirft Strategien zur transkulturellen Bildung.

_____ lässt gesellschaftliche Teilhabe konkret und erlebbar werden.

_____ bestärkt die eigene Handlungsfähigkeit.

Im Rahmen der LERNKUNST beschäftigen sich Künstler:innen und Pädagog:innen des KUNSTLABOR Graz mit Fragen zur Verschränkung von Kunst- und Bildungsprozessen.

Künstlerisch-kreative Prozesse docken an den individuellen Lebenswelten der Beteiligten an, bieten zahlreiche Möglichkeiten für informelle Lernprozesse, fordern zum Handeln heraus, laden dazu ein Stellung zu beziehen, verschiedene

Standpunkte einzunehmen und machen es möglich, über Ich-ferne Arbeitsprozesse eigene Fragestellungen zu bearbeiten. Sie machen Lust, wecken die Neugierde, heben die Motivation.

LERNKUNST nutzt Arbeitsstrategien der zeitgenössischen Kunst, um zu recherchieren, um Wahrnehmungen und Erfahrungen sichtbar zu machen und auf partizipative Weise den kollaborativen Arbeitsprozess zu entwickeln: Geschichten werden erfunden, Imaginationsräume geöffnet, es werden Collagen gestaltet, multimediale Installationen angefertigt, fotografiert, Hörbilder, Theaterstücke entwickelt oder Stop-Motion-Filme produziert.

Einen wichtigen Bestandteil des gesamten Prozesses stellt die Präsentation der künstlerischen Ergebnisse vor Publikum dar – was Sichtbarkeit, Anerkennung, Feedback fördert. Ebenso wichtig sind die Reflexion von Veränderungen, Erfahrungen und neuen Handlungsmöglichkeiten.

In der Praxis der LERNKUNST wurden zahlreiche künstlerische Projekte umgesetzt und die Methoden der LERNKUNST als Methodenbox herausgegeben.

Film LERNKUNST: <https://www.youtube.com/watch?v=xbrQjEMa-Sk&t=3s>

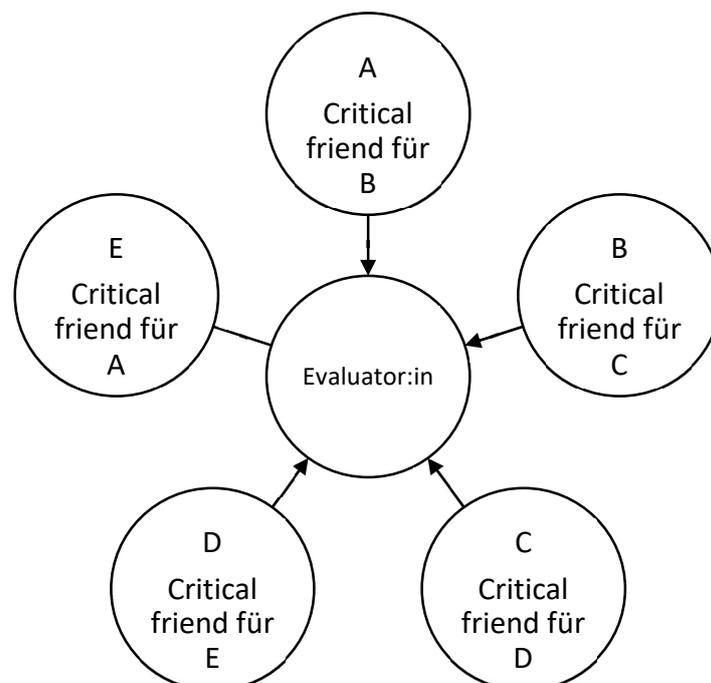
6: Evaluation von kollaborativen Lern- und Arbeitsprozessen

Während und nach kollaborativen Lern- und Arbeitsprozessen ist eine Analyse der Gruppeninteraktion im Zusammenhang mit den Zielen und gewünschten Ergebnissen erforderlich. Die folgenden Ansätze aus der Praxis der Artwork-Partnerorganisationen werden Ihnen helfen, die Kooperationsprozesse zu verstehen und zu analysieren, gute Praktiken sowie Schwachstellen zu identifizieren und Ihre zukünftigen Aktivitäten zu verbessern.

Circle of critical friends

Der "Circle of Critical Friends" ist eine erprobte Methode, die in vereinfachter Form zur kontinuierlichen Reflexion der Projektentwicklung eingesetzt werden kann. Sie wurde ursprünglich für den kollegialen Dialog in Schulen und Universitäten entwickelt.

Das Modell basiert auf der Bestimmung eines/einer kritischen Freundes/Freundin für jedes Gruppenmitglied und fordert jedes Gruppenmitglied auf, als kritische:r Freund:in für ein anderes Gruppenmitglied zu fungieren. Der/die Evaluator:in (dies könnte jemand sein, der aus der Gruppe ausgewählt wird) stellt während der Projektarbeit immer wieder einige Schlüsselfragen.



Circle of critical friends (Eigene Darstellung)

Die Gruppenmitglieder geben ihre Antworten ab und leiten sie an ihre:n kritische:n Freund:in weiter, der/die dann ein Feedback gibt. Die Ergebnisse werden an die Evaluation zurückgeschickt, die sie dann zusammenfasst und analysiert, so dass eventuelle Höhepunkte oder Probleme effektiv erkannt und, falls erforderlich, angegangen werden können.

Diese Feedback-/Feed-Forward-Methode eignet sich vorzugsweise für Gruppen mit bis zu 10 Personen, da die Menge der im Kreis gesammelten Informationen andernfalls ein aufwendigeres Verfahren erfordern würde.

Ästhetisches Tagebuch

Das ästhetische Tagebuch ist eine Methode, die sich besonders an Künstler wendet, die in kreativen Prozessen mit verschiedenen Gruppen arbeiten, z. B. mit jungen Erwachsenen, Randgruppen oder gefährdeten Gruppen.

Die Methode kann eingesetzt werden, um diese Prozesse zu initiieren und zu gestalten, um Umgebungen zu schaffen, in denen Menschen ihre Ideen und Kompetenzen entwickeln und über ihre Erfahrungen reflektieren können. Zu diesem Zweck werden verschiedene methodische Ansätze (z. B. Aktionsforschung) eingesetzt.

Eine detaillierte Beschreibung der Methodik des ästhetischen Tagebuchs wurde im Rahmen des Artwork-Projekts separat veröffentlicht.



Szene aus einem Workshop zum ästhetischen Tagebuch in Tartu /Estland (Bild © VNB)

Literatur- und Quellenverzeichnis

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) e.V. (2016): Perspektive Künste - Arbeitsfeld Kulturelle Bildung. Texte, Materialien, Methoden für Kulturschaffende. Available online: <https://kompetenzkurs.de/publikation.html> (as at: 12 April 2022)

Chi, Michelene T. H. / Wylie, R (2014): The ICAP Framework. Linking Cognitive Engagement to Active Learning Outcomes. *Educational Psychologist*, 49:4, 219-243, DOI: 10.1080/00461520.2014.965823

Csikszentmihalyi, Mihaly (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial. ISBN 0060928204

EPALE Ressourcen Kit Kunst, Kultur, Kreativität. EPAL Deutschland 2021. Available online: <https://epale.ec.europa.eu/de/blog/epale-deutschland-ressourcen-kits> (as at: 12 April 2022)

Harasim, L.; Hiltz, S.R.; Teles, L.; Turoff, M. (1995): *Learning Networks. A field guide to teaching and learning online*. Cambridge

Kim, M.K. et al. (2014): The experience of three flipped classrooms in an urban university: an exploration of design principles. *Internet and Higher Education*, 22: 37–50.

Lehikoinen, K (2018): *Learning Creativity at Schools: A Vision for the Future*. Available online: <https://blogit.uniarts.fi/kirjoitus/learning-creativity-at-schools-a-vision-for-the-future/> (as at: 05 April 2022)

Lehikoinen, K et. al. (2021): Conflicting professional identities for artists in transprofessional contexts. Insights from a pilot programme initiating artistic interventions in organisations. Available online: <https://www.academia.edu/49232207> (As at: 31 March 2022)

Mezirow, J. (2012): "Learning to Think Like an Adult: Core Concepts of Transformation Theory" In: Taylor, Edward W.; Cranton, Patricia: "The Handbook of Transformative Learning. Theory, Research and Practice." Jossey-Bass, San Francisco: 73–95.

Owen, H.H. (1993): *Open Space Technology. A User's Guide*. Available online: <https://elementaleducation.com/wp-content/uploads/temp/OpenSpaceTechnology--UsersGuide.pdf> (As at: 05 April 2022)

Schwabe, G; Valerius, M. (2001). Grundlagen des kollaborativen Lernens mit neuen Medien. WISU - das Wirtschaftsstudium, 30(10): 1360-1368.

Whitchurch, C. (2008): Shifting identities and Blurring Boundaries: The Emergence of Third Space Professionals in UK Higher Education. In: Higher Education Quarterly, vol. 62, No. 4: 377-396.

Projektpartnerschaft & Haftungsausschluss



Artwork ist ein transnationales Partnerschaftsprojekt, das im Rahmen des Programms Erasmus+ (Kooperationspartnerschaften in der Erwachsenenbildung, 2021-2023) finanziert wird. Das Hauptziel des Projekts ist es, Künstler:innen den Weg zu einer Tätigkeit in der Erwachsenen- und Weiterbildung durch die Entwicklung ihrer pädagogischen Kompetenzen zu erleichtern. Das Partnerkonsortium besteht aus 5 Organisationen aus verschiedenen europäischen Ländern:

- Österreich: UniT GmbH (Koordination / www.uni-t.org)
- Deutschland: Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (www.vnb.de)
- Estland: Tartu Centre for Creative Industries (www.lmk.ee)
- Finnland: Uniarts (www.uniarts.fi)
- Dänemark: MHT consult Aps (www.mhtconsult.dk)



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein die Verfasser:innen; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Um eine Kopie dieser Lizenz zu erhalten, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder senden Sie einen Brief an Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.