

19. E-Learning Tag der FH JOANNEUM am Mittwoch, dem 23. September 2020 zum Thema „Innovation & Reflexion - Henne oder Ei?“

Gerade wenn es darum geht, Neues zu entwickeln, sei es einen neuen Studiengang, eine neue Lehrveranstaltung oder eine App, sollte man immer wieder einmal innehalten und reflektieren - was am bisherigen Weg gelernt wurde, ob die Richtung noch stimmt und was in Zukunft relevant sein wird.

Reflexion spielt in der Entwicklung von Menschen und ihren Lernprozessen eine wichtige Rolle. Über andere und sich selbst nachzudenken unterstützt und ermöglicht die Selbstobjektivierung (Ottomeyer, 2012)¹. Lernpfade sind nicht ausschließlich individuelle Lernpfade, sondern werden auch durch gemeinsames Wirken in der Gruppe beeinflusst (Wenger, 2010)². Heute lernen wir (auch) konnektivistisch, im Netzwerk und mit Bildern (Pauschenwein, 2019)³. 2016 hob Caroline Haythornthwaite⁴ bei der *Networked Learning Conference* in ihrer Keynote die Bedeutung von Metaphern zum Lernen im Netzwerk hervor⁵. Beim Vernetzungsevent *Moment 2016*⁶ des Studiengangs „Mobile Software Development“ betonten die erfolgreichen App-EntwicklerInnen, wie wichtig es ist, sich Zeit für Reflexion und für den Austausch im Team zu nehmen.

Innovation leitet sich vom lat. Begriff „*innovare*“ = *erneuern* ab. Holger Braun-Thürman (2005) liefert die folgende Definition: „*Als Innovationen werden materielle oder symbolische Artefakte bezeichnet, welche Beobachter und Beobachterinnen als neuwertig wahrnehmen und als Verbesserung gegenüber dem Bestehenden erleben*“⁷. Axel Lippold (2007) klassifiziert Innovationen nach dem Grad ihrer Neuartigkeit als *Basisinnovation, Verbesserungsinnovation, Anpassungsinnovation, Imitation* und *Scheininnovation*⁸. Um aus Bestehendem etwas Neues zu schaffen, benötigt man die kritische Auseinandersetzung, die Reflexion mit dem Bekannten. Im Zuge der Digitalisierung wird immer wieder von innovativen Möglichkeiten gesprochen, auch wenn diese lediglich digitale Versionen der analogen Welt sind.

Im Studiengang „Mobile Software Development“ führt die Kombination aus dualer Organisation, der Kooperation zwischen drei Hochschulen und Unternehmen aus der Wirtschaft als Ausbildungspartner sowie das schnelllebige Thema von *Web- und App-Entwicklung* zu stetiger Innovation. Die Reflexion des Bestehenden ermöglicht eine adäquate Weiterentwicklung der Inhalte, der Kooperationen und der Lernszenarien.

¹ Ottomeyer, Klaus (2012): Was ist eigentlich Identität? – Über Sinn und Missbrauch eines Begriffs. In Th. Heise & S. Golsabahi (Hg.): *Integration, Identität, Gesellschaft*. (5. Kongress der DTPPP) Berlin: VBW, S. 55-74.

² Wenger, Etienne (2010). *Communities of practice and social learning systems: the career of a concept*. In Blackmore Chris (ed) *Social learning systems and communities of practice* (pp. 179-198). Springer, London.

³ Pauschenwein, Jutta (2019). Lernorte und Lernmaterialien - Wo und womit möchten wir online lernen? *Zeitschrift für Weiterbildung* 1/2019, S10-13

⁴ <https://haythorn.wordpress.com/>

⁵ Mackness Jenny (2016). *Networked Learning 2016: Do we need new metaphors?*

<https://jennymackness.wordpress.com/2016/05/12/networked-learning-2016-do-we-need-new-metaphors/>

⁶ <https://www.fh-joanneum.at/veranstaltung/moment-2019-challenges-of-mobile-development/>

⁷ Braun-Thürmann, Holger (2005). *Innovation*. Bielefeld. Transcript

⁸ Lippold, Axel (2007). *Die Innovationskultur: Konzeption und Untersuchung eines Mehrebenenmodells sowie Entwicklung von Gestaltungsempfehlungen*. Cuvillier.

Reflexion und Innovation in (Online-) Lernprozessen

Innovationsmerkmale in der Lehre lassen sich bei den Inhalten, den Arbeitsformen, den Zielgruppen, den Programmen (und ihrer Organisation) sowie den Reichweiten finden⁹. Innovative Konzepte im E-Learning können den reflektierten Umgang mit Medien und Inhalten enthalten, Selbstreflexion und gemeinsame Reflexion in der Studierendengruppe. Studierende lernen durch die Reflexion und entwickeln ein kritisch-reflexives Medienhandeln¹⁰ als wichtige Kompetenz für ihre Zukunft.

Präsentieren Sie Ihre Konzepte, Projekte und Erfahrungen aus Hochschule, Schule oder Unternehmen beim 19. E-Learning Tag u.a. zu folgenden Fragen:

Innovation in der Entwicklung und Umsetzung von Studiengängen/Projekten/Weiterbildung

- Welche Rolle spielt Reflexion in der Entwicklung neuer Angebote?
- Wie geben Sie Raum für Innovation in Ihrer Lehre, Ihrem Training?
- Was ist an Ihrem Online-Angebot innovativ?
- Wie sehen digitale Innovationen im Schulkontext aus?

Reflexive Lernszenarien und die Macht von Metaphern und Bildern

- Wie setzen Sie Reflexion in Ihrem Kontext ein?
- Wie gehen Studierende unterschiedlicher Fachbereiche mit Reflexion um?
- Wann und wo wird an der Hochschule, in der Schule und in der Weiterbildung reflektiert?
- Welchen Stellenwert haben Metaphern und Bilder bei der Auseinandersetzung mit Inhalten?

Weiterbildung

- Wann haben Lehrende und TrainerInnen Zeit und Raum, um zu reflektieren - wie machen Sie das?

Einreichungen werden auf Deutsch und Englisch (britische Schreibweise) akzeptiert.

Bei Interesse verwenden Sie für Ihre Einreichung bitte unser Online-Formular:

<https://fhj.to/Abstract-ELearningTag>

**Wir freuen uns über Ihren Beitrag zu diesen Themen bis Dienstag, 03. März 2020
und benachrichtigen Sie bis Dienstag, 17. März 2020 über Akzeptanz und Format.**

Jutta Pauschenwein (ZML), Elmar Krainz (Mobile Software Development)

und das Team des ZML-Innovative Lernszenarien der FH JOANNEUM – University of Applied Sciences

⁹ Jütte, Wolfgang, Walber, Markus, & Lobe, Claudia (2017). Das Neue in der Hochschullehre. Wiesbaden. Kapitel Innovativer Lehre auf der Spur: Beobachtungsperspektiven und Forschungszugriffe, S 1-15

¹⁰ <https://erwachsenenbildung.at/themen/kritische-medienkompetenz/>