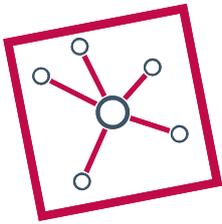


Stiftung
Ein Quadratkilometer
Bildung



Digitale Interaktion

Beobachtungen, Tipps und Leitfäden für
Kommunikation

Digitale Interaktion

Beobachtungen, Tipps und Leitfäden für Kommunikation

Herausgeberin:

Stiftung Ein Quadratkilometer Bildung gGmbH
Freudenbergstr. 2
69469 Weinheim a.d. Bergstraße

Berliner Programmbüro:
Strelitzer Str. 54
10115 Berlin

info@km2-bildung.de
Stand: Januar 2023

Inhalt

Anstoß	4
Hinsetzen, Durchatmen, Loslegen – Grundlagen digitaler Formate.....	5
Videokonferenzen	6
Wie funktionieren Videokonferenzen?	6
Welche Rollen in Videokonferenzen gibt es?	6
Welche Systeme gibt es?	7
Wie sind die Bedienoberflächen aufgebaut?	8
Wie plane ich eine Videokonferenz?.....	8
Einige grundsätzliche Tipps für die ersten Videokonferenzen	9
Digitale Zusammenarbeit	9
Wie funktioniert Online-Kollaboration?	9
Spielereien und Interaktives.....	10
Verstehen, Diskutieren, Multiplizieren – Digitale Formate und Methoden	12
Stolpersteine in der digitalen Kommunikation	13
Ich in Verbindung mit mir selbst	13
Ich und die anderen.....	13
Ich und die Technik	14
Das Paradoxon der Digitalisierung.....	14
Workshops digital gestalten: Ein Leitfaden.....	14
Planen und Vorbereiten.....	14
Gestalten und Anregen.....	15
Digitale Kaffeetafeln und Teambuilding ohne Anfassen – Digitale Netzwerkformate.....	16
Netzwerkarbeit aus einer Marketingperspektive	17
Von den 4Ps zu den 4Ks	17
Profil der Netzwerkakteur:innen	18
Ansätze für erfolgreiche Netzwerkarbeit.....	19

Anstoß



Im Zuge der pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen wurde aus den Pädagogischen Werkstätten gemeldet, dass die Digitalisierung, insbesondere verschärft durch die Corona-Pandemie momentan weniger Chancen als Hürden mit sich bringe: Netzwerke bröckelten, Benachteiligte wurden immer weiter abgehängt, teils war die Arbeitsfähigkeit in den Pädagogischen Werkstätten aufgrund der unzureichenden technischen Möglichkeiten kaum gegeben.

Aus den Rückmeldungen und den darauf folgenden Diskussionen wurden Cluster mit Fortbildungs- und Reflexionsbedarfen gebildet, für die insgesamt vier Veranstaltungen geplant und durchgeführt wurden. Ergebnisse und Erkenntnisse aus diesen Veranstaltungen werden in dieser Dokumentation zusammengetragen.

Die nächsten Seiten sollen Praktiker:innen mit wenig Erfahrung Werkzeuge an die Hand geben, sich souverän in der digitalen Interaktion zu bewegen und Erfahrene dabei unterstützen, Formate zu reflektieren und neue Ideen zu entwickeln.

Hinsetzen, Durchatmen, Loslegen – Grundlagen digitaler Formate



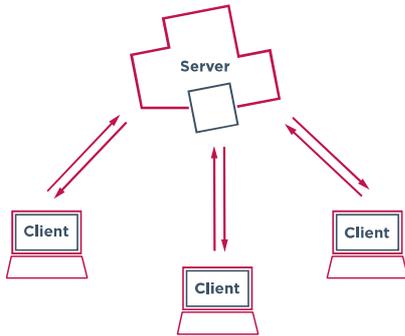
Der Markt für Videokonferenzsysteme, Anwendungen für interaktives Zusammenarbeiten und digitalen Unterricht ist unüberschaubar und die Auswahl fällt schwer. Die richtige Wahl eines Systems hängt vor allem damit zusammen, wofür es eingesetzt werden soll: Viele oder wenige Teilnehmende, zusätzliche Funktionen wie gemeinsame Protokolle, Whiteboards und Gruppenräume? Soll es eher spielerisch und einfach sein oder sogar skalierbar für große Konferenzen mit hunderten und tausenden Teilnehmenden?

Wie funktionieren die Systeme allgemein? Welche Rollen gibt es und wie werden sie sinnvoll eingesetzt?

Auf den nächsten Seiten bauen wir einige Barrieren ab und lernen die wichtigsten Grundfunktionen der bekanntesten Tools kennen.

Videokonferenzen

Wie funktionieren Videokonferenzen?



Ein Videokonferenzsystem besteht grundsätzlich aus den Geräten der Teilnehmenden (Clients) und dem Programm in der Cloud (Server), das bei einem Anbieter gewartet wird. Ein Programm auf dem Client-PC kann ein eigenes Programm für Videotelefonie wie MS Teams, Cisco WebEx oder Zoom sein oder die Anwendung der jeweiligen Systeme in einem Webbrowser wie Firefox, Edge, Chrome oder Safari.

Die Client-Anwendungen übersetzen die Eingaben der Nutzenden in eine Sprache, die auch der Server versteht und übersetzen ebenso zurück, was vom Server kommt, sodass es menschenverständlich ist.

Die Clients kommunizieren mit einem Server, der wiederum die Kommunikation an mehrere Clients weiterverteilt. Probleme können also entstehen, wenn

- die Verbindung zwischen Server und Client gestört ist, etwa wegen schlechter Internetverbindung
- der Server überlastet ist, etwa weil zu viele Clients gleichzeitig auf ihn zugreifen
- der Client und der Server nicht kommunizieren können, etwa weil die Anwendung auf dem Client nicht ausgeführt werden kann; das kann passieren, wenn der:die Administrator:in in einer Firma oder Behörde Programme blockiert.

Welche Rollen in Videokonferenzen gibt es?

Die folgenden Rollen können in verschiedenen Videokonferenzsystemen unterschiedlich heißen. Ihre Funktionen sind aber in aller Regel ähnlich.

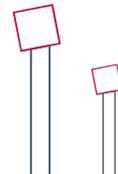
Host/Gastgeber:in

- Legt alle grundsätzlichen Regeln und Rollen fest
- Kann Teilnehmende zulassen, stummschalten oder entfernen
- Kann Teilnehmende in den Fokus setzen oder entfernen
- Entscheidet, wer was darf.



Co-Host/Mitgastgeber:in/Moderator:in

- Kann vieles, was der:die Gastgeber:in auch kann
- Soll den:die Gastgeber:in unterstützen



Redner:in

- Ist in der Regel im Fokus
- Kann den Bildschirm teilen



Welche Systeme gibt es?

Auf dem Markt gibt es eine große Fülle von Videokonferenzsystemen, die von sehr einfachen Videochats wie in Skype bis zu hochprofessionellen Anwendungen reichen. Vor allem in Hinblick auf den Datenschutz sind viele Systeme in die Kritik geraten und im Einsatz mit Kindern und Jugendlichen werden diese teilweise gar als rechtswidrig erachtet.

Zu den bekanntesten Systemen gehören:

Microsoft Teams

- Kostenpflichtiges System von Microsoft
- Unbegrenzte Teilnehmendenzahl und Dauer
- Nur eingeschränkt einsetzbar mit Personen außerhalb der eigenen Organisation
- datenschutzrechtlich zweifelhaft

Cisco Webex

- kostenloses System mit eingeschränkter Dauer und Funktionalität
- Premiumversion vergleichsweise teuer
- datenschutzrechtlich zweifelhaft

Zoom

- Kostenloses System mit eingeschränkter Dauer und Funktionalität
- Vergleichsweise günstige Premiumversion
- datenschutzrechtlich zweifelhaft

Jitsi

- Kostenloses System
- Zusatzfunktionen kostenpflichtig zubuchbar
- Datenschutzrechtlich besser, aber abhängig vom Anbieter
- Grundsätzlich webbasiert und damit gut zugänglich ohne zusätzliche Software

Big Blue Button

- Kostenlose Open-Source-Software
- Datenschutzkonform
- Muss auf einem Server installiert werden und ist dadurch für große Treffen teuer, über cyber4edu.org für Bildungseinrichtungen allerdings gratis
- Großer Funktionsumfang
- Webbasiert und damit gut zugänglich ohne zusätzliche Software

Wie sind die Bedienoberflächen aufgebaut?

Alle Videokonferenzsysteme verfügen über einen Knopf zum Beenden der Konferenz sowie über einen Kamera- und einen Mikrofon-Knopf (oder Schalter). Hinzu kommen Untermenüs für Zusatzfunktionen. Teilweise sind diese hinter drei Punkten versteckt, teilweise hinter einem Plus.

Beispiel: Bedienelemente in Zoom für Hosts



von links nach rechts:

- Mikrofon stummschalten bzw. Mikrofon wechseln (z.B. beim Einsatz eines externen Mikrofons),
- Kamera an- und ausschalten bzw. Webcam wechseln,
- Sicherheitseinstellungen,
- Teilnehmendenliste und Teilnehmendenverwaltung (Teilnehmende entfernen, zulassen, zu Moderator:innen machen ...),
- Umfrage(n) erstellen, bearbeiten und starten,
- Chat öffnen und schließen,
- Bildschirm freigeben (also den eigenen Bildschirm zur Ansicht mit den anderen teilen),
- Konferenz aufnehmen,
- Kleingruppenräume öffnen und Teilnehmende zuweisen,
- Reaktionen (Hand heben, Smileys),
- Zusätzliche Apps von Drittanbietern einbinden,
- Whiteboard(s) zur gemeinsamen Bearbeitung erstellen und teilen
- Konferenz beenden.

Beispiel: Sonderbedienelemente in Big Blue Button

Hinter dem „+“ verbergen sich das interaktive Whiteboard, Möglichkeiten Präsentationen hochzuladen und den Bildschirm zu teilen und sogar zufällige Teilnehmende aufzurufen.

Während alle Bedienelemente in allen Programmen recht ähnlich aufgebaut sind, bietet es sich immer an, sich vorab mit allen Möglichkeiten vertraut zu machen: Während in manchen Videokonferenzsystemen standardmäßig alle Teilnehmenden Bildschirme teilen können, ist das in anderen nur möglich, wenn sie auch Moderator:innenstatus oder Gastgeber:innenstatus haben. Eine Probekonferenz mit Kolleg:innen im eigenen Team kann hier viel Unsicherheit ausräumen.

Wie plane ich eine Videokonferenz?

Einem:r Gastgeber:in stehen in aller Regel viele Möglichkeiten zur Verfügung, die Kontrolle über den Ablauf einer Videokonferenz zu behalten. Wichtig ist dabei, schon im Vorfeld, also beim Erstellen eines Videolinks über die entsprechende Plattform genau zu überlegen, welche Restriktionen eingeführt werden sollen.

Wenn eine neue Videobesprechung geplant wird, dann öffnen sich in den Anwendungen jeweils Dialogfelder, die durch die Planung führen.

Je nach Zielgruppe, mit der gearbeitet werden soll, sollten die Rechte für Gäste möglichst restriktiv gestaltet werden. Insbesondere sollte immer ein Warteraum eingerichtet werden. Dabei handelt es sich um eine Zugangsbarriere, die nur denjenigen erlaubt, teilzunehmen, die einzeln von dem:der Gastgeber:in zugelassen werden. In der Regel wird eine Teilnahmeanfrage dem Gastgeber per Popup-Fenster mitgeteilt, die dann per Klick genehmigt werden kann.

Die Logik von Big Blue Button folgt nicht einzelnen Konferenzen, sondern jeweils Räumen, für die bestimmte Regeln festgelegt werden. Im Grunde funktionieren also beinahe alle System sehr ähnlich, vergeben aber andere Namen für dieselben Konzepte: Räume, Meetings und Klassen können dasselbe sein, ebenso wie Lehrkraft, Moderator:in oder Gastgeber:in. Wichtig ist jeweils klar festzulegen, wie diese verschiedenen Rollen im Verhältnis zueinanderstehen und wer dann welche Rolle bekommt.

Einige grundsätzliche Tipps für die ersten Videokonferenzen

Wer die folgenden Tipps beherzigt und im Kopf behält, ist für jede Videokonferenz gut vorbereitet:

- Fehler passieren – jedes Mal! Inzwischen haben sich die allermeisten Menschen daran gewöhnt, dass bei irgendjemandem irgendetwas nicht richtig funktioniert. Also – Ruhe bewahren und weiter versuchen.
- Einige Fehler können vermieden werden:
 - In der Regel öffnen gute Gastgeber:innen die Meetingräume einige Minuten vor der Konferenz – dieses Angebot nutzen und Kamera, Mikrofon und Verbindung testen
 - Ladegerät anschließen – Videostreaming kostet viel Strom!
 - Rollen verteilen: Moderator:in: Co-Moderator:in festlegen, alle anderen in den Voreinstellungen einschränken – so kann sich der:die Gastgeber:in auf die Moderation konzentrieren und die andere Person kann den Chat und die Beitrittsanfragen im Blick behalten
- Getränk bereitstellen
- Schild an die Tür, um nicht unterbrochen zu werden

Digitale Zusammenarbeit

Wie funktioniert Online-Kollaboration?

Genauso wie bei Videokonferenzsystemen werden Anwendungen auf den Computern der einzelnen Teilnehmenden ausgeführt, die mit einem Server synchronisiert werden. Die Anwendungen werden allerdings in Echtzeit aktualisiert, also möglicherweise auch dann, wenn mehrere Personen gleichzeitig an einem Dokument arbeiten, sodass Personen, die sich nicht am selben Ort aufhalten, zusammen an ein und demselben Produkt arbeiten können. Mittlerweile bieten auch Videokonferenzsysteme wie Zoom

Möglichkeiten zur Zusammenarbeit an. Beispielanwendungen, die auf solche Werkzeuge zugeschnitten sind, sind etwa:

Cryptpad

Ein Textverarbeitungsprogramm mit vielen Formatierungsoptionen. Unter cryptpad.fr können Präsentationen, Tabellen etc. gemeinsam mit anderen angelegt und bearbeitet werden. Das Cryptpad ist nicht nur kostenlos, sondern auch noch datenschutzkonform und verschlüsselt.

Padlet

Ein Padlet ist im Grunde eine Pinnwand, auf der mehrere Menschen gemeinsam Ideen, Links, Videos, Bilder, Dateien etc. tauschen können. Bis zu einer gewissen Grenze, die im Alltag aber selten eine Rolle spielt, ist Padlet kostenlos.

StrawPoll

Für die schnelle Umfrage zwischendurch lässt sich mit zwei Klicks ein Stimmungsbild mit StrawPoll einholen. die kostenpflichtige große Schwester „Lamapoll“ kann noch viel mehr und ausdifferenzierte Umfragen generieren. Sie ist günstig für NPOs über stifter-helfen.de zu erwerben.

Flinga

Mit Flinga lässt sich ein Whiteboard in Echtzeit mit anderen bearbeiten. Leider ist das kostenlose Programm nicht sehr umfangreich ausgestattet. Für alle, die Geld ausgeben können und wollen, lohnt sich auch ein Blick auf Miro oder Mural.

Spielereien und Interaktives

Auch Spiele und Interaktionen mit Zuhörenden lassen sich online kreativ umsetzen. Werkzeuge hierfür können sein:

Mentimeter

Mit Mentimeter lassen sich interaktive Abstimmungen und Kommentare erstellen, die in eine Präsentation eingebunden werden. Besonders interessant: Mit Co-Moderation lassen sich sogar in Echtzeit Fragen und Kommentare sammeln und beantworten.

Kahoot

Mit Kahoot lassen sich interaktive Quizze erstellen, an denen alle Teilnehmenden von ihren eigenen Geräten aus teilnehmen können. In der kostenlosen Version gibt es nicht alle Fragenkategorien, für ein schnelles Spiel zwischendurch oder eine kleine Unterrichtseinheit reicht die Anwendung aber vollkommen aus.

Nearpod

Nearpod funktioniert ganz ähnlich wie Powerpoint, aber interaktiver: Neben Folien lassen sich interaktive Quizze, Pinnwände, Lückentexte, Memorys und vieles mehr erstellen. Der Vorteil: alle interaktiven Elemente werden innerhalb der Präsentation ausgeführt, die Teilnehmenden müssen also die Programme nicht wechseln. Außerdem kann der:die Moderator:in jeweils sehen, an welchem Punkt die Teilnehmenden sind, was sie richtig und falsch beantwortet haben oder ob sie gar nicht mehr präsent sind. Das gibt ein Stück Sicherheit im Digitalen zurück.



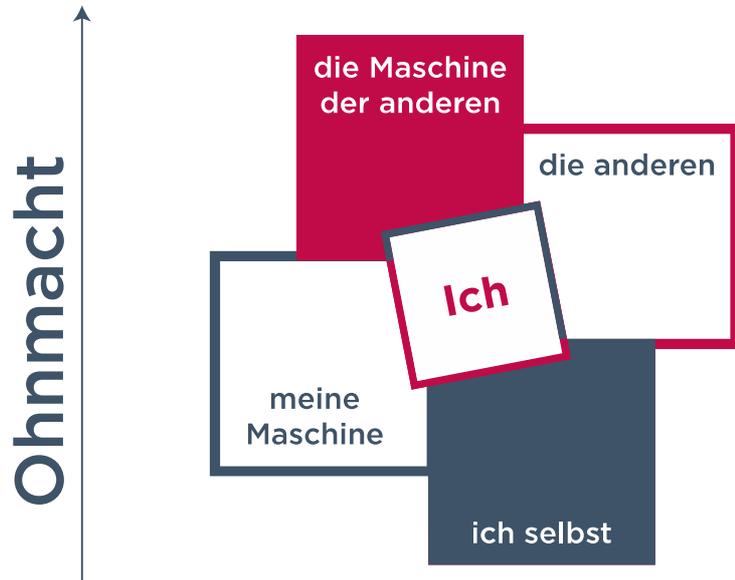
Verstehen, Diskutieren, Multiplizieren – Digitale Formate und Methoden

Der Einfluss der Digitalisierung und die faktische Digitalität unseres Alltags sind nicht zu leugnen. Gleichzeitig ist aber auch ein Mediendeterminismus überzogen. Ohne Medien sähe unsere Kommunikationskultur anders aus und vieles wäre nicht möglich. Dennoch ist das Medium nicht mit der Botschaft gleichzusetzen, sondern ist letztlich ein Werkzeug. Dieses Werkzeug geschickt einzusetzen ist Ziel guter digitaler Formate und Methoden.

Stolpersteine in der digitalen Kommunikation

Viele Menschen empfinden digitale Konferenzen deutlich anstrengender und frustrierender als analoge. Aber worin unterscheiden sich die beiden Modalitäten eigentlich genau?

Im Grunde bedeutet menschliche Interaktion immer, sich selbst in ein Verhältnis zu anderen Menschen zu setzen und sich in diesem Verhältnis zu definieren. In der mediatisierten Kommunikation kommen noch weitere Dimensionen hinzu: Das Individuum setzt sich nicht mehr nur mit den anderen in Beziehung, sondern durch die Spiegelung im Bildschirm auch stärker mit sich selbst durch Eigenbeobachtung, aber auch durch die Vermittlung über technische Geräte mit der eigenen Maschine und der Maschine der anderen.



Während Kontrolle über sich selbst und das eigene Gerät (mal mehr, mal weniger) hoch ist, wächst mit der Entfernung vom Ich-Hier-Und-Jetzt die Ohnmacht, was wiederum zu Frustration führen kann.

Ich in Verbindung mit mir selbst

Selbstregulation, die die meisten von uns ganz selbstverständlich in analogen Settings beherrschen, wird in digitalen Settings auf die Probe gestellt. Durch die Spiegelung der eigenen Aufnahme sehen wir uns selbst und können uns im wahrsten Sinne des Wortes „in Szene setzen“, was wiederum schwerer macht, verbindlich an einer Veranstaltung teilzunehmen. Hinzu kommt:

- Sich abzulenken ist zu Hause und am Computer besonders reizvoll.
- Es ist leicht zu vergessen, dass man für andere sichtbar ist.
- Es ist unangenehm und fordert Aufmerksamkeit, sich selbst in unvorteilhafter Position auf schlechtem Bild zu sehen. (Tipp: Dieses „Sich-Selbst-sehen“ lässt sich in den meisten Videokonferenztools abschalten)

Ich und die anderen

Kommunikation mit Zwischenschritten verlangsamt und erschwert vieles, was wir unbewusst in der Kommunikation voneinander wahrnehmen. Das lässt einerseits implizite Botschaften verschwinden, andererseits macht es aber auch die Entschlüsselung des Gegenübers schwieriger.

- Implizites Feedback, Mimik und Gestik sind teils nicht lesbar

- Informelle Treffen und Online-Meetings sind scheinbar ein Widerspruch, da ein Gefühl entsteht, als müsse ein Online-Termin immer zielgerichtet sein
- Oft haben viele Teilnehmende ihre Kameras ausgeschaltet, sodass sowohl die Verbindlichkeit als auch der Respekt füreinander zumindest angezweifelt werden
- Die Interaktion ist erschwert: Gesprächspausen verlängern sich, Ton kann verzögert sein – wer ist eigentlich dran?
- Durch alle diese Faktoren entsteht vermehrt Stille, weil die Mediatisierung zusätzliche Hürden für Beteiligung aufstellt

Ich und die Technik

Technische Neuerungen versprechen eine Vereinfachung des Lebens und Distanzen zu verkürzen. Dieses Versprechen halten sie nicht ein.

- Computer geben das Gefühl, man sei selbst nicht in der Lage, sie zu bedienen, wenn es Probleme gibt, und mindern das Selbstvertrauen.
- Computer sollen Werkzeuge sein, erfahren aber eine Art Machtposition – nichts führt an ihnen vorbei.

Das Paradoxon der Digitalisierung



Was wir erleben, ist ein paradoxes bis schizophranes Verhältnis unserer selbst zur Digitalisierung. Einerseits sind digitale Medien Vermittlerinnen, die uns näher aneinander bringen, gar Interaktionen möglich machen, die ohne sie gar nicht denkbar wären. Insbesondere Automatisierung und Kollaboration sind große Versprechen der Digitalität, die unsere Lebensrealität massiv bereichern können.

Gleichzeitig scheinen sie aber im Zwischenmenschlich-Persönlichen weniger Vermittlerinnen denn Zwischenschritt zu sein, die – gefühlt – unnötig Distanzen schaffen und das, was Zwischenmenschliches ausmacht, nivellieren: Verbindlichkeit und Feedback, im Allgemeinen ein Sich-Aufeinander-Einlassen werden stark erschwert.

Workshops digital gestalten: Ein Leitfaden

Planen und Vorbereiten

- Vorbereitung ist der Schlüssel: In digitalen Workshops ist es sehr viel schwieriger, Probleme wegzuimprovisieren als in analogen
- Technik und Moderation trennen: Co-Moderation bestimmen
- Alles vorher testen, freischalten und einrichten:
 - Funktionieren alle Zusatztools wie interaktive Whiteboards, Teilungsräume etc.?
 - Sind in dem Raum, in dem ich präsentieren will, alle Tools freigeschaltet?
- Vorbereitung auch für Teilnehmende erlauben:

- Alle relevanten technischen Informationen (eingesetzte Tools, Links etc.) vorab schicken
- Technische Unterstützung anbieten
- Alternativen erörtern, wenn eine Teilnahme für manche technisch nicht möglich ist (Telefoneinwahl, Teilnahme von anderem Ort ...)

Gestalten und Anregen

Technikeinsatz

- Form folgt Funktion: Spiele und Tools nur da einsetzen, wo der Einsatz tatsächlich einen Mehrwert bringt
- Medienbrüche so weit wie möglich vermeiden
- Emojis, Umfragen und Handheben für Feedback verwenden
- Standardmäßig alle stummschalten, damit keine Störgeräusche entstehen
- Einleitungsspiel/-frage mit Techniktest verbinden

Moderation und Anleitung

- Beteiligung ermöglichen
- Strukturiert vorgehen, ggf. Fragen sammeln und später beantworten
- Wenn das Gespräch nicht in Gang kommt:
 - Aushalten und Frage neu stellen
 - Thematisieren, dass Nachdenkzeit gegeben wird
 - ggf. ersten Beitrag als Diskussionsgrundlage durch Moderator:in
 - im Vorfeld Verbündete finden, denen der Ball zugeworfen werden kann
 - Zufällige Person aufrufen
- Teilungsräume verwenden, um Gespräche anzuregen
- Methoden aus der analogen Welt lassen sich auch auf die digitale Welt übertragen: Six Thinking Hats, Eisbrecher, Energizer ...
- sensibel mit Macht umgehen: Sowohl Teilnehmende (anonymes und sehr ehrliches Feedback, Roter Knopf „Konferenz verlassen“ ...), als auch Host (stummschalten, Fenster verschieben, Bildschirmfreigabe entziehen, Personen entfernen ...)



Digitale Kaffeetafeln und Teambuilding ohne Anfassen - Digitale Netzwerkformate

Die Kontaktbeschränkungen in der Corona-Pandemie waren eine Herausforderung für die Bildungsnetzwerke von km² Bildung. Selbstverständliches wurde von einem Tag auf den anderen zu einer nahezu unüberwindbaren Hürde. Es ging zunächst vorrangig darum die eigene Arbeitsfähigkeit zu erhalten bzw. wiederherzustellen.

Nach einigen Monaten ließ sich jedoch feststellen, dass vielerorts ein Bewusstsein dafür gewachsen war, welchen Mehrwert Netzwerke bringen. Wie dieser neu gewonnene Mut genutzt werden kann, um auch für die Zeit nach der akuten Krise gerüstet zu sein, war Thema des dritten Teils der Workshopreihe zu Digitalen Formaten in Ein Quadratkilometer Bildung.

Netzwerkarbeit aus einer Marketingperspektive

Während vor der Corona-Pandemie viele informelle Treffen ohne große Vorbereitung und insbesondere ohne den konkreten affirmativen Beschluss zur Teilnahme an einer Netzwerkveranstaltung möglich waren, konkurriert die Netzwerkarbeit nach den Erfahrungen mit der Pandemie mit anderen Angeboten, Aufgaben und Sorgen. Es ist daher hilfreich einer Marktlogik folgend von einer Marketingperspektive aus auf das Thema zu blicken.

Von den 4Ps zu den 4Ks

Im klassischen Marketingmix ist von 4Ps die Rede: Produkt, Preis, Platzierung und Promotion. Diese vier Faktoren können in unterschiedlicher Ausprägung für den Markterfolg eines Produkts maßgeblich sein. In der Vermarktung sozialer Angebote und Dienstleistungen führt diese Betrachtung allerdings schnell zu Anpassungsschwierigkeiten. Außerdem ist sie stark an die Seite der Anbietenden angedockt und trägt der Perspektive der Empfänger:innen nicht genug Rechnung.

Hier ist treffender, von den 4Ks zu sprechen, die aus Sicht der Kernpersonen im Netzwerk gedacht werden:

- Kosten
- Kommunikation
- Konvenienz
- Konsument:in



Kosten

Mit Kosten sind nicht nur materielle Kosten gemeint (Fahrtwege, Verpflegung etc.), sondern auch immaterielle Kosten, zum Beispiel Zeit, die für anderes verloren geht, Nerven, weil Videokonferenzen großes Frustpotential mit sich bringen, oder ein schlechtes Gewissen, das in Kauf genommen werden muss, weil eine vermeintlich unproduktive Veranstaltung besucht wird.

Kommunikation

Im Gegensatz zur Promotion bedeutet Kommunikation eine Unterhaltung auf Augenhöhe. Die Netzwerkkontakte sollen nicht überredet werden, sondern überzeugt. Gute Kommunikation macht die Empfänger:innen zu Kompliz:innen einer Kommunikation: Sie wissen schon längst selbst, was gut für sie ist. Sie brauchen nur den letzten Schubs, um genau jenes Angebot auszuwählen, für das wir sie begeistern wollen.

Konvenienz

Konvenienz bezeichnet das Verhältnis zwischen Aufwand und Nutzen. Konvenient oder „bequem“ ist ein Angebot dann, wenn ein vergleichbares Ergebnis nicht mit ähnlichem oder weniger Aufwand erreichbar ist. Aus Zeiten vor Corona sind noch Meetings berüchtigt, die auch einfach eine E-Mail hätten sein können: Hier war keine Konvenienz gegeben. In der Vermarktung von Netzwerkarbeit ist daher unbedingt zu vermeiden, dass der Eindruck entsteht, Aufwand und Nutzen seien nicht in gutem Verhältnis zueinander.

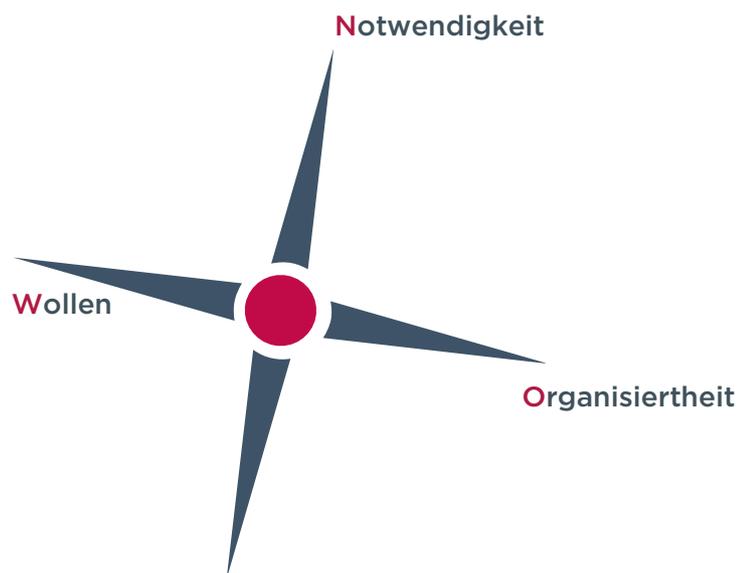
Konsument:in

Diese drei Faktoren ergeben nur Sinn aus der Perspektive des:der Konsument:in. In der Logik von Netzwerkvermarktung ist das die Ansprechperson im Netzwerk, die wir für weiteres Engagement im Netzwerk gewinnen wollen.

Profil der Netzwerkakteur:innen

Das Profil der Netzwerkakteur:innen lässt sich aus vier Dimensionen bzw. Himmelsrichtungen betrachten:

- Organisiertheit bezeichnet den Grad der Einbindung in das Netzwerk der Akteur:innen und damit verbunden ihre Zuverlässigkeit, sich einzubringen
- Sicherheit beschreibt, wie gefestigt die Situation der Person ist und wie viel Freiraum für Netzwerkarbeit und zusätzliche Aktivitäten sie sich erlauben kann
- Notwendigkeit meint das, was absolut lebenswichtig (hier: zur Herstellung der Arbeitsfähigkeit) ist
- Wollen ist das, was die Person anstrebt, sobald die Grundbedürfnisse (also die Notwendigkeiten) erfüllt sind.



Alle vier Dimensionen kann die Pädagogische Werkstatt im Netzwerk von Ein Quadratkilometer Bildung bis zu einem gewissen Grad beeinflussen. Um allerdings entweder ein passgenaues Angebot machen zu können oder das Angebot erfolgreich anpreisen zu können, ist es in einem ersten Schritt sinnvoll, Notwendigkeiten und Wollen zu analysieren.

Bedürfnisse, die von der Netzwerkarbeit der PW gedeckt werden können

Sind außerhalb der Pandemie die Notwendigkeiten bei den Netzwerkpartner:innen größtenteils gedeckt und die Wünsche nach informellem Austausch groß, treten in der aktuellen Situation vor allem die Bedürfnisse zu alltäglichen, unvorhersehbaren oder bis hier nicht dagewesenen Herausforderungen in den Vordergrund. Namentlich

bedeutet dies, dass die Netzwerkarbeit der pädagogischen Werkstatt Angebote schafft, die

- den mangelnden persönlichen Kontakt ersetzen
- konkrete Themen im Netzwerk bearbeiten
- spezifisch auf die aktuelle Situation angepasst sind
- den Ressourcen der Teilnehmenden Rechnung tragen: Zeit, Entscheidungskompetenz, Medienkompetenz

Wenn diese Grundvoraussetzungen erfüllt sind, kann ein echter Mehrwert entstehen. Demzufolge erhoffen sich die Netzwerkakteur:innen

- Entlastung, insbesondere im schulischen Alltag
- Treffen, die unabhängig vom Format sauber organisiert sind
- einen Raum zum Ankommen und Reflektieren, aber auch um sich „berieseln“ zu lassen
- Mut für die Zukunft zu schöpfen

Ansätze für erfolgreiche Netzwerkarbeit

Gelingensbedingungen

Auch die Pädagogischen Werkstätten beschäftigten sich mit der Frage, wie im Lockdown die grundsätzliche Arbeitsfähigkeit beibehalten werden kann. Während jedoch für die Partner:innen im Netzwerk in aller Regel der Betrieb der eigenen Stätten im Vordergrund stand, ist der essenzielle Teil der Pädagogischen Werkstatt die Netzwerkarbeit selbst, also die Koordination einer Verantwortungsgemeinschaft für gute Bildung. Um diese zentrale Aufgabe erfüllen zu können, ist es notwendig, dass

- ein Verständnis dafür vorhanden ist, dass gute Bildung im Sozialraum nur im Netzwerk möglich ist
- ein partnerschaftliches Verhältnis zu den Netzwerkpartner:innen besteht, also das Image der PW positiv ist
- den Netzwerkkontakten klar vermittelt werden kann, dass die Netzwerkarbeit auf lange Sicht entlastet und nicht beim Nachholen der verpassten Aufgaben des letzten Jahres bremst

Wünsche und Hoffnungen der PW für den Ertrag aus der Netzwerkarbeit

Neben dem Erreichen des Leitziels von Ein Quadratkilometer Bildung, eine lokale Verantwortungsgemeinschaft für gute Bildung aufzubauen, haben auch die Mitarbeitenden der Pädagogischen Werkstätten selbst ein Interesse an ihren Netzwerken und den damit einhergehenden Erfahrungsaustauschen:

- Soziales Zusammenkommen
- Raum zum Ausprobieren und Scheitern
- Perspektivwechsel
- PR für die eigene Arbeit
- Erfahrung von Selbstwirksamkeit
- Bestätigung des Wirkens in den Sozialraum hinein
- Up do Date bleiben

- Netzwerkpartner:innen in einer besonderen Situation kennenlernen und als Dienstleister:in zur Seite stehen

Schaffen informeller Räume für das Netzwerk

Viele Möglichkeiten zur informellen Kontaktgestaltung fallen in der erzwungenen Digitalität weg. Um das aufzufangen, gibt es verschiedene Formate und Möglichkeiten.

- Home Office Fotosafari: Kreative Fotoaufgaben werden gestellt, die entweder einzeln oder in Breakout-Gruppen gelöst werden
- Quiz: Livestream eines Quizzes mit Moderation, während die Teilnehmenden in Breakout-Sessions im Kleinteam diskutieren. Auflösung dann im großen Konferenzraum
- Teamaufgaben, z.B. gemeinsam aus den Bildschirmen eine Collage bilden und einen Screenshot aufnehmen (sodass alle zusammen eine Form/Skulptur/ein Wort ergeben ...)
- Digitale Weihnachtsfeier, zum Beispiel über wonder.me, z.B. mit Theaterstück und anschließendem Künstler:innengespräch
- Spieleabend: Codenames, digitale Brettspiele wie Scrabble ...
- Offener Kanal als Plattform gegen Vereinsamung: Standleitung in einem bestimmten Zeitraum, zu dem sich alle jederzeit zu- und wegschalten können
- Wochentalk mit der Geschäftsführung, in dem alles von der Belegschaft informell angesprochen werden kann
- Digitale Kaffeepause mit Gesprächsimpuls: Jedes Teammitglied kann ein eigenes Thema vorschlagen, über das gesprochen wird
- Ausprobiertag: Digitale Tools können ohne konkrete Anwendung ausprobiert und durchgeklickt werden

Im Fokus: Alle Mitnehmen

Oft bestehen Hemmungen, an einem digitalen Netzwerktreffen teilzunehmen schon darin, die entsprechende Technik richtig zu bedienen oder sie ist gar nicht erst vorhanden. ein Ziel guter Netzwerkarbeit muss deshalb sein, Alternativen für diejenigen zu finden, die technische Berührungsängste haben:

- Respekt für den Einsatz der Medien: wo keine Mail oder kein Zugang zu Videokonferenzsystemen möglich ist, sollte die Teilnahme per Telefon möglich gemacht werden
- TechniksUPPORT bereitstellen: Gemeinsam am Telefon durchgehen, einfachere Dienste nutzen etc.
- Auf Dienste umsteigen, die bei den Eingeladenen bekannt sind, etwa wenn sie Skype bereits für die Kommunikation im privaten Umfeld nutzen
- Vorab Anleitungen mitschicken, etwa „meine erste Zoom-Konferenz“
- Techniktest mit Einstiegsspiel verbinden
- Thematisieren, dass Fehler normal und erlaubt sind
- Beratungsstunden für das Netzwerk anbieten, zur Einführung oder auch zur Online-Problemdiagnose
- Live-Support durch Co-Moderation

- Platz in Einrichtungen anbieten, wenn Teilnehmende kein ausreichendes Datenvolumen oder keine ausreichende Verbindungsgeschwindigkeit zu Hause haben
- Hürden vertrauensvoll klären und auffangen

