



IMST – Innovationen machen Schulen Top
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

BATTLE OF THE BANDS

KOOPERATIVES ARBEITEN IN EINEM VIRTUELLEN PROJEKT

ID 1212

Projektkurzbericht

Projektkoordinator/in

Mag. Reinhold Madritsch

Projektmitarbeiter/-innen

Mag. Paul Perger

Institution

HLW Kufstein

Kufstein, Juli 2014

KURZFASSUNG

Das Jahresprojekt „Battle of the Bands“ bildet den Rahmen für das Fach Medieninformatik im 4. Jahrgang an einer HLW. Die Schülerinnen und Schüler haben die Aufgabe, eine virtuelle Band zu gründen und zu managen. Jedes Modul behandelt ein Kapitel des Lehrstoffs zu den Themen Design und Video und beinhaltet Elemente zur Förderung methodischer und sozialer Kompetenzen, wobei der Focus auf eigenverantwortlichem und kollaborativem Arbeiten (eCOOL) liegt. Outcome ist ein Gruppen-Portfolio, sowie eine Pressemappe für die Band.

Hauptziel des Projekts auf SchülerInnenseite ist es, eine höhere Identifikation mit dem Projektinhalt und dadurch höhere Bereitschaft die Lehrinhalte zu erreichen. Auf Lehrerseite war es uns wichtig, die Rolle des Unterrichtenden anders zu interpretieren und uns vom unterweisenden Lehrer zum coachenden Trainer zu entwickeln. Die haben wir durch Änderungen der Unterrichtsmethoden (Einsatz von COOL und kooperativen Methoden) versucht zu erreichen.

Die Stufen bzw. „Stages“ des Projekts umfassten folgende Module:

Modul 1	„A Star is born!“ – Gruppenfindung	Oktober 2013
Beschreibung	Schüler und Schülerinnen haben sich zu Gruppen gefunden. Ein Bandname ist gewählt, die Rollen in der Band sind verteilt (Line-Up) die Musikrichtung ist entschieden. Wir haben einen Proberaum, das Bandtagebuch ist angelegt.	
Inhalte	Fachkompetenz: Arbeiten mit OneNote und Skydrive Methodenkompetenz: Brainstorming, Entscheidungsfindung, Präsentation Soziale Kompetenz: Kommunikation, Teamentwicklung	
Modul 2	„David Get a Logo“ – Logoerstellung	November 2013
Beschreibung	In diesem Modul haben die Schülerinnen jeweils ein eigenes Logo für die Band gestaltet und vektorbasiert ausgearbeitet. In einem zweiten Schritt einigt sich die Band auf ein Bandlogo	
Inhalte	Fachkompetenz: Logodesign Grundlagen, Arbeiten mit Vektorgrafiken im Photoshop, Farbenlehre Methodenkompetenz: Recherche, Entscheidungsfindung, Präsentation Soziale Kompetenz: Kommunikation	
Modul 3	„Another Pic on the Wall“ - Fotografie	Dez.- Jan. 2014
Beschreibung	Die Schülerinnen und Schüler haben die Aufgabe, ein Fotoshooting vorzubereiten, die Arbeiten im Studio zu planen und das Shooting durchzuführen; Einzelfotos Gruppenfotos	
Inhalte	Fachkompetenz: Fotografie mit Kunstlicht, Porträt, Gruppenfoto Methodenkompetenz: Planung und Organisation, PM-Methoden Soziale Kompetenz: Kommunikation, Teambuilding	
Modul 4	„Sign or Nodesign“ - Design	Jänner, Feber 2014
Beschreibung	Basierend auf den Design-Input haben die Schülerinnen und Schüler diverse Aufgaben mit Bezug auf Bandpublikationen zu gestalten. Dabei werden auch die Fotos und deren Bearbeitung miteinbezogen	
Inhalte	Fachkompetenz: Designgrundlagen Methodenkompetenz: Kreativitätstechniken, Präsentation Soziale Kompetenz: Kommunikation	
Modul 5	„Ö3-Freundeskreis“ - Audio	März 2014
Beschreibung	Die Band wird von „Ö3“ eingeladen, eine Musiksendung mit Lieblingsmusik zu gestalten. Dabei sind von den Bandmitgliedern Interviews aufzunehmen und gemeinsam zu schneiden.	
Inhalte	Fachkompetenz: Wiederholung Audiotechnik, Audioaufnahme und -schnitt Methodenkompetenz: Interview führen, Collective Notebook, verteiltes Schreiben	

	Soziale Kompetenz: Kommunikation, Kooperation beim Schnitt	
Modul 6	„Monte Video“ - Musikvideo	April – Mai 2014
Beschreibung	Die Band bekommt den Auftrag für das TV ein Musikvideo zu erstellen. Dabei wird ein Storyboard erstellt, der Dreh geplant und durchgeführt. Darüber hinaus ist ein Imagefilm zu jedem Bandmitglied individuell zu gestalten.	
Inhalte	Fachkompetenz: Videofilm und Schnitt Methodenkompetenz: Kreativitätstechniken, Organisation, PM-Methoden Soziale Kompetenz: Kommunikation, Kooperation beim Dreh, Teamentwicklung	
Abschluss	„Die Pressemappe“	Juni 2014
Beschreibung	Als Abschlussarbeit (Portfolio) für die erlernten und durchgeführten Arbeiten ist eine Pressemappe mit allen Inhalten auszuarbeiten und abzugeben. Sie dient als Sammlung aller Produkte und ist nach den erlernten Designprinzipien zu erstellen.	
Outcome	Pressemappe als PDF	

Die Schwierigkeiten im Projekt hielten sich im Rahmen und umfassten ähnliche Problemfelder wie sie auch im herkömmlichen Unterricht auftauchen – fehlende Fachkompetenzen, Bandbreiten beim Upload, Meinungsverschiedenheiten in der Gruppenarbeit.

Aufgrund von Gesprächen mit den SchülerInnen wurde klar, dass eine Verbesserung des eigenverantwortlichen Lernens und Arbeitens erreicht werden konnte, da sich der Unterricht durch den Einsatz von COOL und kooperativem Lernen eindeutig in Richtung Coaching entwickelte. Die Phasen der Unterweisung wurden sehr weit eingeschränkt und nur als Input für Arbeitsaufträge angewandt. Dies wurde von den SchülerInnen sehr positiv aufgenommen. Eine positive Veränderung konnte man auch bei der Einhaltung von Terminen beobachten.

Als Outcome hat sich die Erstellung und Führung eines Collective Notebooks als begleitendes Lern- und Arbeitstagebuch bewährt. Das Portfolio war mit der Software OneNote kollaborativ zu erstellen und während der Arbeit lokal oder in der Webversion zu führen und zu ergänzen. Neben dem digitalen Collective Notebook war von den Schülerinnen und Schülern eine Printversion aller Ergebnisse in Form einer Pressemappe zu gestalten.

Empfehlungen zur Durchführung dieses oder eines ähnlichen Projekts können hinsichtlich der rechtzeitigen Erhebung der Fachkompetenz gegeben werden, da es sonst zu Verzögerungen im Abarbeiten der Arbeitsaufträge kommen wird. Ein verstärktes Augenmerk wäre auch auf gruppendynamische Prozesse zu werfen, um Probleme in der Zusammenarbeit frühzeitig erkennen zu können.