

OEP-Guide

Version 2019

Vorbemerkung

Der OEP-Guide (Open Educational Practices - Guide) definiert ein Rahmenwerk (Framework) unter den Bedingungen von Digitalisierung und Digitalität, um Lern- und Bildungsangebote unabhängig von deren Größe im Sinne von OEP zu entwickeln. Hierfür werden bestehende wissenschaftliche Erkenntnisse zu OEP und bestehende Methoden und Techniken adaptiert und zu einem OEP-Guide zusammengeführt.

Der OEP-Guide umfasst eine Darstellung der Grundlagen von OEP und führt in den eigens entwickelten *OEP-Sprint* als Technik und Methode ein, um eigene Lern- und Bildungsangebote im Sinne von OEP vorzubereiten, zu entwickeln, zu erproben und auszubringen. Der *OEP Sprint* wurde durch Design Sprints inspiriert und auf den Bildungsbereich angepasst.

Der OEP-Guide wird iterativ weiterentwickelt und aktualisiert.

OEP Grundlagen

Open Educational Practices (OEP) oder offene Bildungspraktiken stehen kurz gesagt für einen pädagogischen Ansatz, der auf dem Modell von Open Pedagogy basiert und Technologie, Pädagogik sowie Openness rund um offene Lern- und Bildungsangebote zusammen denkt. OEP ist in der Praxis sowohl als Haltung und Mindset anzutreffen (Prozessfokus), die sich in offenen Lernkonzepten wiederfinden, als auch ganz konkret beim Erstellen, Nutzen und Verbreiten von offenen Bildungsressourcen (OER) (Produktfokus). Zumeist drückt sich OEP in einer Mischung aus offenem didaktischem und pädagogischem Konzept sowie offenen Bildungsmedien entlang der jeweiligen Bedarfe der Zielgruppen und Bildungsorganisationen aus.

OEP steht insbesondere für Möglichkeiten Partizipation und Selbstorganisation in Lehr- und Lernprozess unter den Bedingungen von Digitalisierung und Digitalität zu fördern und zu steigern. Das schließt ein individuelles oder gemeinsames Online-Lernen wie auch Blended Learning ein.

Partizipatives Lernen

Partizipation im Lernprozess drückt sich darin aus, dass

- Lernende Verantwortung mit übernehmen bei der Analyse und Planung ihrer Lernprozessen und
- Lehrende oder Bildungsanbieter bereit sind Verantwortung abzugeben.

Partizipatives Lernen funktioniert nur, wenn Lehrende und Lernende gemeinsam passende Lern- und Bildungsangebote entwickeln und im Prozess kritisch betrachten und anpassen.

Kompetenzen

Im Kontext von OEP geht es um die Förderung von fachlichem und überfachlichem Kompetenzerwerb und die Förderung von Bildungsprozessen bei allen beteiligten Akteurinnen und Akteuren. Darüber hinaus fördert und setzt OEP bei den beteiligten Akteurinnen und Akteuren bei entsprechenden medienbezogene Kompetenzen an.

Agilität

Der OEP-Guide setzt auf agilen Vorgehensweisen auf. Elemente des agilen Projektmanagements werden mit Merkmalen aus dem Design-Thinking verbunden, um in einem begrenzten Zeitablauf (Time-Box) in einem (cross-funktionalen) Team eine anwendungsfähige Lösung (als Inkrement) zu erarbeiten.

Agilität in der Lehre

Der OEP-Guide setzt Lehrenden, Lernenden, Ansprüche von Bildungsanbietern sowie ein Modell zur Förderung einer spezifischen Wirkung von OEP ins Verhältnis mit Bezug auf die Entwicklung von Lern- und Bildungsangeboten unter den Bedingungen von Digitalisierung und Digitalität. Lernen folgt Zielen, doch zeichnen sich Lernprozesse und Lernpfade durch individuelle Wege aus, weil das vorhandene Kompetenzportfolio jeweils individuell ist. Ein traditionelles Lernen auf „Vorrat“ wird zunehmend durch ein Lernen-on-demand ersetzt und bedarf dabei gleichzeitig umfassender Beweglichkeit (Agilität) in der Ausgestaltung. Gerade komplizierte Problemstellungen können nur unter Verwendung emergenter Methoden gelöst werden. Dabei geht eine zunehmende Diversität bei Lernenden mit einer Verringerung der verfügbaren Lernzeiträume einher.

Offenes Wissen

Der Zugang zu offenen Bildungsangeboten (OER) und Publikationen unter Open-Access ist mit dem Ausbau digitaler Infrastruktur orts- und zeitunabhängig möglich.

OEP Sprint

Der *OEP Sprint* beschreibt die Gestaltung von Lern- und Bildungsangeboten im Sinne von OEP innerhalb von fünf plus zwei Tagen. Der Sprint zielt darauf schnelle Rückmeldungen durch Lernende bei der (Neu-)Gestaltung, (Weiter-)Entwicklung oder Veränderung von Angeboten zu ermöglichen, um das Risiko eines späteren Akzeptanzmangels durch die Zielgruppe zu verringern.

Projektraum

Der *Projektraum* ist ein größerer Arbeitsraum, in dem das *Projektteam* ungestört mehrere Tage arbeiten kann, und der reichlich Flächen für die Visualisierung von Ergebnissen bereitstellt, z.B. Wände, Whiteboards, Flipcharts. Wichtig ist es, dass die Ergebnisse im *Projektraum* mehrere Tage sichtbar bleiben können und nicht aus Platzmangel ersetzt werden müssen. Der *Projektraum* bildet das gemeinschaftliche Gedächtnis des *Projektteams* während des *OEP Sprints*.

Process Team

Das *Process-Team* besteht aus drei Personen:

- einem/einer Project-Master/Maestra, der/die Organisation der einzelnen Veränderungsprojekte für Lernangebote übernimmt,
- einem/einer Process-Master/Maestra, der/die zu agilen Projektmethoden wie Design Sprint, Design-Thinking, Kanban, Scrum weiterbildet und den *OEP Sprint* für das Lernangebots begleitet, und
- einem/einer Data Scientist (m/w), der/die bei der Analyse und Aufbereitung von Bildungsforschungsdaten mit Bezug auf das zu veränderte Lernangebot unterstützt, weiterbildet und im *OEP Sprint* für das Lernangebot die Wirksamkeitsanalyse umsetzt.

Das *Process Team* kann aus Mitarbeitenden des Bildungsanbieters selbst bestehen, empfohlen wird jedoch für Project- und Process-Master/Maestra externe Personen mit entsprechender Qualifikation und Erfahrung einzubeziehen.

Projektteam

Das *Projektteam* besteht aus dem *Process-Team*, mindestens einem/einer Entscheider/in des Bildungsanbieters und bis zu sechs weiteren Personen des Bildungsanbieters, die ideal unterschiedliche Aufgabenfelder bearbeiten (z.B. Lehrende/r, Organisation, Support).

Das *Projektteam* arbeitet im *OEP Sprint* zusammen und zumindest in der Präsenzphase (Tag 1 bis 5) gemeinschaftlich vor Ort. Die überwiegende Anwesenheit des/der Entscheider/in ist dabei für den Projekterfolg unabdingbar.

Phasen im OEP-Sprint

Ein Sprint bezeichnet hier eine definierte Zeitvorgabe pro Phase und eine definierte Abfolge der Phasen, wobei Wiederholungen und Kombination möglich sind, sofern die Zeitvorgabe eingehalten wird. Die Phasen definieren keine feste Vorgabe von zu verwenden Methoden. Der *OEP Sprint* umfasst acht Phasen.



Phasen des OEP Sprint

Phase 01 (Tag -1): Vorbereitung

Die Phase **Vorbereitung** (gelb), die dem zeitgesteuerten Sprint vorgelagert ist, wird die Vision eines Lernangebots unter den Bedingungen von OEP formuliert. Die Vision bildet Rahmen und Orientierung während des *OEP Sprints*. Die Vision wird durch den Bildungsanbieter mit Unterstützung durch das *Process Team* entwickelt. Ziel der Phase ist es dem Projektteam eine Zielvorstellung zum Lernangebot mitzugeben, ohne dabei Einfluss auf die Art der Umsetzung zu nehmen.

Phase 02 (Tag -1): Wirksamkeitsanalyse

Auch die Phase **Wirksamkeitsanalyse** (orange) ist dem zeitgesteuerten Sprint vorgelagert. Das *Process Team* analysiert gemeinsam mit dem Bildungsanbieter auf Basis vorhandener Daten die bisherige spezifische Wirksamkeit des Lernangebots, welches im *OEP Sprint* unter den Bedingungen von OEP verändert oder entwickelt werden soll. Zusätzlich stellt das *Process Team* Bildungsforschungsdaten bereit, die während der kommenden Phasen kurzfristig benötigt werden. Die Dauer der Zusammenstellung wird auf einen Tag begrenzt und sollte unter Anwendung von Visual Data Science aufbereitet werden. Ziel der Phase ist es dem Projektteam einen Überblick über ähnliche bestehende sowie bereits verworfene Ansätze mitzugeben, die im Zusammenhang mit der Vision des angestrebten Lernangebots stehen.

Phase 03 (Tag 1): Analyse

Die Phase **Analyse** (hellrot) findet als Präsenzphase des *Projektteams* im *Projektraum* statt. Das *Projektteam* analysiert den Aufbau des bisherigen Lernangebots gemeinschaftlich und bildet diesen grafisch im Arbeitsraum des Projektteams ab. Die gewählte Visualisierung soll sowohl ermöglichen, dass Veränderungen in den Aufbau eingebracht werden können als auch der bisherige Stand jederzeit sichtbar ist – es wird daher empfohlen, eine Verdoppelung der Visualisierung leicht zu ermöglichen. Ebenso werden im Arbeitsraum die Ergebnisse der *Phase 02: Wirksamkeitsanalyse* und der

Phase 01: Vision visualisiert. Aufbauend auf diesen Ergebnissen werden die Anforderungen unter den Bedingungen von Digitalisierung und OEP, die sich durch die Zielrichtung der Veränderung ergeben, gesammelt und sichtbar gemacht. Es wird empfohlen die Dauer der Analysephase auf einen Tag zu beschränken und gemeinschaftlich im *Projektteam* durchzuführen, um einen gemeinsamen Wissensstand auf Basis der unterschiedlichen Kenntnisse und Sichtweisen der Projektteammitglieder zu erhalten. Für die Sammlung der Anforderungen an Digitalisierung und OEP kann es sinnvoll sein, zusätzliche Experteninterviews mit starker Zeitbegrenzung an diesem Tag gemeinschaftlich im *Projektteam* zu führen. Alle dabei gewonnenen Erkenntnisse sollten im *Projektraum* visualisiert werden.

Phase 04 (Tag 2): Ideen / Phase 05 (Tag 3): Skizzen

Dies Phasen **Ideen** (dunkelrot) und **Skizzen** (grün) finden als Präsenzphase des *Projektteams* statt. Die beiden Phasen können getrennt an aufeinanderfolgenden Tagen oder durch wiederholte Iterationen im Umfang von maximal zwei Tagen stattfinden – dies ist eine Entscheidung des *Projektteams* und abhängig von der Art der angestrebten Veränderung am Lernangebot. Enthält das bisherige Lernangebot bereits OEP oder soll OEP ins Lernangebot an mehreren Einzelstellen ergänzt werden, bietet es sich an die Phasen mehrfach pro Einzelstelle zu wiederholen. Enthält das Lernangebot noch kein OEP oder ist eine umfassende Veränderung geplant, so bietet es sich an die Phasen an zwei aufeinanderfolgenden Tagen getrennt durchzuführen. Ziel dieser Phasen ist es eine gemeinschaftliche Sicht auf mögliche Lösungsansätze im Projektteam herzustellen.

Phase 04 (Tag 2): Ideen

In der Phase **Ideen** (dunkelrot) sammelt das *Projektteam* basierend auf den Erkenntnissen der Analyse vom Vortag zunächst alle Ideen, um das Lernangebot mit digitalen Materialien, OER und OEP zu erweitern. Die Ideen werden dabei zunächst pro Teammitglied einzeln erzeugt und gemeinschaftlich gesammelt. Es findet keine Bewertung oder Ranking statt. Anschließend sammelt das *Projektteam* einzeln oder in kleineren Gruppen Beispiele von anderen Lernangeboten, bei denen entsprechende Elemente bereits umgesetzt wurden, und visualisiert auch diese im *Projektraum*. Das Projektteam sichtet alle Ideen und Beispiele zum Abschluss der Phase.

Phase 05 (Tag 3): Skizzen

In der Phase **Skizzen** (grün) entwickelt das *Projektteam* Lösungsskizzen wie die am Vortag entwickelte Ideen in der Veränderung des Lernangebots umgesetzt werden könnten. Die Mitglieder des *Projektteams* entwickeln zunächst einzeln Skizzen und können dabei auf alle Ideen und Beispiele des Vortrags zurückgreifen. Die Lösungsskizzen sind jeweils getrennt auf einer identisch großen Vorlage zu entwickeln und durch grafische Elemente sowie ausformulierte, kurze Texte zu unterstützen. Die Lösungsskizzen müssen selbsterklärend sein, werden im *Projektraum* visualisiert und nicht gemeinschaftlich diskutiert. Ungefähr nach zwei Drittel der vorgesehenen Zeit für die Skizzen sichtet das *Projektteam*, ob zu allen Anforderungen aus der *Phase 03: Analyse* mindestens eine Lösungsskizze existiert – die bisher nicht abgestimmte Erstellung mehrerer Skizzen zu identischen Anforderungen ist erwünscht, daher soll keine Abstimmung über die Ausarbeitung von Skizzen am Beginn der Phase erfolgen. Das *Projektteam* entscheidet dann, zu welchen Anforderungen noch Skizzen angefertigt werden müssen und konzentriert sich in der restlichen Zeit auf die Anfertigung dieser Skizzen. Für die Ausarbeitung der Skizzen wird empfohlen sich nur auf handschriftliche Skizzen zu beschränken.

Zum Ende der Phase sichtet das *Projektteam* gemeinschaftlich alle Skizzen, clustert diese und bewertet, ob durch die Skizzen alle Anforderungen umgesetzt werden könnten.

Phase 06 (Tag 4): Prototypen

Die Phase **Prototypen** (türkis) findet als Präsenzphase des *Projektteams* im *Projektraum* statt. Zu Beginn der Phase entscheidet das *Projektteam* in stiller Abstimmung welche Skizzen bzw. welche Elemente von Skizzen des Vortags prototypisch umgesetzt werden sollen. Die Umsetzung soll dabei durch das *Projektteam* erfolgen - entsprechend ist der Umfang der Umsetzung abzuschätzen. Die Umsetzung soll prototypisch erfolgen, somit beispielsweise indem statt eines fertigen Lernangebots Werbematerial zum Lernangebot oder statt fertiger Lerneinheiten Klickdemos von Inhalten in Präsentationssoftware erstellt werden. Hat das *Projektteam* eine Auswahl getroffen, stimmt der/die Entscheider/in über die Reihenfolge der Umsetzung ab und das *Projektteam* beginnt mit der Erstellung des/der Prototypen, die am folgenden Tag getestet werden sollen. Ziel dieser Phase ist es exakt einen Prototypen zu erstellen, der innerhalb des OEP-Sprints auch getestet werden kann.

Phase 07 (Tag 5): Praxistest

Die Phase **Praxistest** (hellblau) bildet den Abschluss der Veränderung durch die Durchführung des veränderten Lernangebots mit Lernenden des Bildungsanbieters, die gemeinsam mit den Lernenden reflektiert wird. Während der *OEP Sprint* als Präsenzprozess vorgesehen ist, kann der Praxistest des veränderten, digitalen Lernangebots sowohl als Präsenzveranstaltung mit einer Auswahl von Lernenden im *Projektraum* als auch als Online-Veranstaltung unter Begleitung durch das *Projektteam* stattfinden.

Die Lernenden für den Praxistest sollten rechtzeitig vorab ausgewählt werden und in fünf kleinen Gruppen bzw. als Einzelpersonen den Praxistest durchlaufen. Das *Projektteam* teilt sich während des Praxistests in Beobachtende, die sowohl Probleme als auch Zustimmung zu jedem einzelnen Praxistest aufnehmen, und Beteiligte, die in definierten Rollen (z.B. als Lehrende) den Praxistest umsetzen. Sofern die räumliche Möglichkeit besteht, sollten Beobachtende und Beteiligte in getrennten Räumen arbeiten, wobei aus dem Testraum eine Videoverbindung zum Beobachtungsraum besteht – wird diese Möglichkeit genutzt, sind die Lernenden über die Video-Installation vorab zu informieren und um Zustimmung zu bieten.

Die einzelnen Praxistests sollten so unanhängig wie möglich ablaufen, vor allem sollten erkannte Probleme im ersten Testlauf nicht in folgenden Testläufen umgangen werden, um eine realistische Einschätzung gewinnen zu können, wie stark die Auswirkungen von Problemen sind. Die Beobachtenden notieren alle Ergebnisse zunächst einzeln und visualisieren diese dann gemeinschaftlich.

Nach dem Ende der Testläufe sichtet das *Projektteam* gemeinschaftlich die Ergebnisse und bewertet welche Erkenntnisse daraus für die Anforderungen aus *Phase 03: Analyse* und der Zielsetzung aus *Phase 01: Vision* sich ergeben. Wichtig ist zu diesem Zeitpunkt zu verdeutlichen, dass jedes Ergebnis ein Erfolg ist, da das *Projektteam* aus dem *OEP Sprint* Erkenntnisse ziehen kann, wie Lernenden die Ideen zu Veränderungen annehmen und welche Verbesserungen sich daraus ergeben, und diese Erkenntnisse in sehr kurzer Zeit praktisch erproben konnte.

Zum Ende der Phase fasst der/die Entscheider/in das Ergebnis des *OEP Sprints* zusammen und definiert ein Vorgehen mit den Ergebnissen für die nachfolgende Zeit. Ziel dieser Phase ist es die definierten Annahmen zur Veränderung des Lernangebotes durch einen Praxistest mit Lernenden anhand des Prototypen zu validieren.

Phase 08 (Tag +1): Ergebnissicherung

Die Phase **Ergebnissicherung** (dunkelblau) ist dem zeitgesteuerten Sprint nachgelagert und wird vordringlich durch das *Process-Team* durchgeführt. Zunächst werden alle Zwischen- und Endergebnisse aus dem *Projektraum* dokumentiert, gesichert und in einer Zusammenfassung zum *OEP Sprint* aufbereitet.

Zusätzlich setzt das Process-Team die Wirksamkeit des Lernangebots zuvor mit der Wirksamkeit im Praxistest in Beziehung und geht dabei darauf ein, ob sich die Wirksamkeit in Bezug auf die Vision zum Lernangebot wie gewünscht verändert hat. Für diese Phase wird als Dauer ein Tag direkt nach der Präsenzphase des OEP-Sprints empfohlen, um das Ergebnis des Sprints zeitnah für weitere Schritte beim Bildungsanbieter verfügbar zu machen. Ziel dieser Phase ist es die Ergebnisse des OEP-Sprints zu sichern, nicht eine Bewertung des Projektergebnisses durchzuführen.

Abschluss

Ein OEP-Sprint ist ein zeitlich und inhaltlich begrenzter Ablauf, somit nach fünf Tagen plus der Zeiten für Vor- und Nachbereitung abgeschlossen. Das Ergebnis eines OEP-Sprints kann die Grundlage für einen weiteren OEP-Sprint darstellen.

Leseempfehlungen zur weiteren Vertiefung

Nachfolgend finden Sie einige Literaturhinweise und Links, die Elemente des OEP-Guides inspiriert haben oder eine vertiefende Darstellung anbieten.

Die Liste wird fortlaufend ergänzt.

Design Sprint by Google Ventures (12.11.2019)

<https://www.gv.com/sprint/>