

## **Internationale Online-Kooperation: Videowettbewerb EDIT**

### **Zusammenfassung**

Die „EDIT“ ist ein internationaler Videowettbewerb, bei dem Teilnehmende lediglich 72 Stunden Zeit haben um ein Lehr-/Lernvideo zu produzieren. Dieser Wettbewerb ist ursprünglich ein Ergebnis der internationalen Kooperation zwischen der Oulu University of Applied Sciences in Finnland, der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich und der Johannes Gutenberg-Universität in Mainz. Mittlerweile haben sich mehrere andere Universitäten dem Projekt angeschlossen. Dabei spielen sowohl die Erstellung als auch die Überlegung über den möglichen Einsatz solcher Videos in pädagogischen Lernumgebungen eine große Rolle. Die Erstellung der Videos erfolgt meist in Kleingruppen. Der Wettbewerb ist für jeden offen, überwiegend nehmen jedoch Studierende verschiedener Universitäten teil. Um den Austausch zwischen den teilnehmenden Universitäten zu unterstützen, werden mehrere E-Learning/Web-Tools zur Verfügung gestellt, wie beispielsweise ein Blog, Webinare, ein LMS, Videocasts und online Konferenzsysteme. Neben technischen Kompetenzen bei der Videoerstellung erwerben die Studierenden und Lehrenden aufgrund der vielseitigen Kooperation und Kollaboration interkulturelle und soziale Kompetenzen.

## **1 Der Videowettbewerb**

### **1.1 Ziele, Ablauf und Kriterien des Wettbewerbs**

Das Ziel des Wettbewerbs ist die Vermittlung und Gewinnung von Wissen hinsichtlich Lehr- und Lernvideos und der Videoerstellung. Zusätzlich soll der Erwerb von sozialen und interkulturellen Kompetenzen sowie die Verbesserung des sozialen Klimas innerhalb der Studierendengruppen sollte nicht zu kurz kommen. Aufgabe der teilnehmenden Gruppen des Videowettbewerbs ist die die Erstellung eines Lehr-/Lernvideos innerhalb 72 Stunden. Das fertige Video muss zum Einsatz und zur Unterstützung von Lehrenden in Lehr-/Lernszenarien geeignet sein. Es kann ein Tutorium sein, indem ein Sachverhalt erklärt wird, aber auch sogenannte „Trigger Videos“ sind denkbar, die sich gut eignen, in eine neue Thematik einzuführen. Der Inhalt und die Art der Verwendung können also stark variieren und sind von den Teilnehmenden frei wählbar. Das Video muss

den folgenden Formalien entsprechen, damit es eingereicht und berücksichtigt werden kann:

- Das Video darf nicht länger als 4 Minuten sein.
- Die Teilnehmenden können selbst entscheiden welches Equipment sie für ihre Videoproduktion verwenden, z.B. Videokamera, Spiegelreflexkamera, Mobiltelefon, Bearbeitungssoftware, Audioaufnahmegerät, ...
- Damit die Teilnehmer/innen nicht vor Start der „Challenge“ mit der Produktion beginnen können, müssen sie drei vorgegebene Begriffe in ihr Video einbinden. In welcher Form dies geschieht, ist ihnen freigestellt. Sie können die Begriffe beispielsweise inhaltlich einbinden, versteckt als Bild einblenden, oder mittels gesprochenem Text hinzufügen. Bei der EDIT 2014 waren es die Begriffe „Hammer“, „Feder“ oder „Wasser“ (damals musste nur einer der Begriffe im Video vorkommen), 2015 waren es die Begriffe „Hero“, „Cloud“ und „Key“.
- Des Weiteren muss in dem Video eine Art von Lehrer-Schüler, Trainer-Trainee oder Mentor-Mentee Beziehung zu sehen sein. Aber auch diesen Aspekt dürfen die Teilnehmenden selbst interpretieren und kreativ anwenden. Zum Beispiel wäre es auch möglich, die Figur eines „Opas“ zu verwenden, der seinem Enkel oder seiner Enkelin etwas beibringt oder erklärt.
- Das Video muss auf eine bekannte Videoplattform (Youtube oder Vimeo) hochgeladen und der Link zum Video vor Ablauf der Frist auf dem EDIT-Blog unter „Submissions“ gepostet werden.
- des weiteren muss dieser Link auch auf der EDIT Facebook-Seite veröffentlicht werden (2015 erfolgte die Bestimmung des „Publikumspreisträgers“ mittels Facebook Likes)
- Außerdem müssen alle Einreichungen entweder auf Englisch sein oder zumindest englische Untertitel aufweisen.

Die Thematik, das Setting und das Festlegen auf eine bestimmte Zielgruppe und den Bildungsbereich (Elementar-, Primär-, Sekundär- oder Tertiärbereich) wählen die Teilnehmenden selbst. Hierbei gibt es keinerlei Beschränkungen, es sollten lediglich der pädagogische Wert und die Absicht des Videos deutlich werden. Dies erfolgt durch ein zusätzliches Dokument, in dem die Studierenden die Zielgruppe, das Vermittlungsthema und mögliche Einsatzszenarien des Videos kurz beschreiben.

Die vorgegebenen Begriffe werden beim Start des Wettbewerbs bekannt gegeben. Von diesem Zeitpunkt an haben die Teilnehmenden 72 Stunden Zeit ein Lehr-/Lernvideo zu produzieren und einzureichen. Wie bereits erwähnt, können entweder Gruppen oder auch einzelne Personen teilnehmen. Die bisherige Erfahrung hat gezeigt, dass mehrheitlich Gruppen teilnehmen. Durch den zeitlichen Druck, die vielfältigen Aufgaben und den hohen Arbeitsaufwand ist es für eine einzelne Person schwieriger, diese Herausforderung zu meistern.

Bei der EDIT haben bisher nur Studenten aus den teilnehmenden Universitäten in Finnland, Österreich, Deutschland, Schottland, Rumänien und Spanien teilgenommen, trotzdem war der Wettbewerb für jeden zugänglich. Die Studienschwerpunkte lagen auf Pädagogik und Medienpädagogik und der Lehramtsausbildung.

Der Wettbewerb startet zeitgleich in allen Regionen und endet mit einem Live-Viewing-Event, in dem die besten Videos gezeigt wurden. Anschließend erfolgt die Bekanntgabe der Gewinner. In jedem Land kamen die Teilnehmenden entweder in Seminarräumen, Hörsälen oder Kinos zusammen um dem Event beizuwohnen. Durch eine separate Webcam bestand die Möglichkeit zusätzlich die Reaktionen der Teilnehmenden in anderen Ländern zu beobachten. 2014 wurde der Publikumspreis im Anschluss an den Viewing Event durch das Online-Tool „Socrative“ (<http://www.socrative.com/>) bestimmt. 2015 wie bereits erwähnt mittels Facebook-Likes.

## **1.2 Die Jury und Gewinnerkategorien**

Nach Ablauf der Einreichfrist bewertet eine Jury die eingereichten Videos. Die Jury besteht seit 2015 aus einem Mitglied jedes teilnehmenden Landes. Die Bewertung erfolgt über die Vergabe von Punkten. Die Punkte werden wie folgt vergeben:

- Pädagogischer Wert (1-10 Punkte): Wie sehr eignet sich das Video als Teil einer Lernerfahrung. Wie hoch ist die Motivation des Zuschauenden sich auf diese Erfahrung einzulassen?
- Technische Qualität (1-5 Punkte): Kameraarbeit, Bildästhetik, nachträgliche Bearbeitung (Schnitt etc.), Tonqualität, das Auswählen passender Settings und die Stimmigkeit zwischen den Settings und dem Inhalt und Genre des Videos.
- Künstlerische Qualität (1-5 Punkte): Drehbuch/Storytelling, Schauspiel, visuelle Elemente, der Einsatz von Musik und das Zusammenspiel zwischen Storytelling und den visuellen sowie technischen Effekten.

Nachdem die Jurymitglieder die Punkte für jedes Video in einer Tabelle auf google drive eingetragen haben, folgt ein Online-Jury-Meeting, in dem die Wertung diskutiert wird und bei eventueller Punktegleichheit noch einmal beraten wird. Zu diesem Zweck wurde das Online-Tool „Adobe Connect“ verwendet, mit dem sowohl Videochat als auch schriftliche Chats möglich sind. Es folgt eine Auswahl der besten Videos für den Live-Streaming Event (Shortlist) und das Festlegen der Gewinnervideos. 2014 gab es mehrere Gewinnerkategorien:

Das Video mit dem höchsten pädagogischen Wert, das Video mit dem höchsten technischen Wert, das kreativste Video, das insgesamt beste Video und der Publikumspreis.

Die Gewinner der einzelnen Kategorien erhielten einen Geschenkgutschein. Die EDIT 2015 war auf zwei Gewinnkategorien beschränkt: Das insgesamt beste Video und der Publikumspreis. Die Abstimmung des Publikumspreises erfolgte in diesem Jahr durch eine Facebook Seite, auf der alle eingereichten Videos verlinkt waren. Indem man auf „Gefällt mir“ klickt, gab man automatisch eine Stimme für das jeweilige Video ab. Durch den Einsatz von Facebook erhoffte man sich gleichzeitig auch eine größere Verbreitung der Videos und eine bessere Internetpräsenz (<https://www.facebook.com/events/1624073964509946/>).

## **2 Organisations-, Informations-, und Kooperationstools**

Die gesamte Organisation erfolgt durch Lehrende der beteiligten Hochschulen. Die Kommunikation und Kooperation geschieht über Mail, Onlinedokumente und Online-Meetings.

### **2.1 Blog**

Blog: Zu jedem EDIT-Wettbewerb gibt es einen Blog. Der Blog von 2014 ist unter diesem Link auffindbar: <http://editchallenge.blogspot.co.at/>. Die EDIT 2015 ist hier verlinkt: <http://edit2015.blogspot.fi/>. Der Blog dient einerseits als Kooperationstool für die teilnehmenden Universitäten und andererseits als Informationsplattform für alle Interessierten und Teilnehmenden. Zusätzlich wird er benutzt um den Arbeitsprozess und die Ergebnisse zu dokumentieren. Auf der Startseite wird in einem kurzen Einführungsvideo die EDIT vorgestellt. Des Weiteren gibt es hilfreiche Informationen zum Ablauf des Wettbewerbs, wie beispielsweise die Kriterien, wichtige Dinge die bei der Erstellung eines Lehr-/Lernvideos berücksichtigt werden müssen, die Jury und Preise, Informationen zur korrekten Einreichung der Videos, aber auch die Möglichkeit Kontakt aufzunehmen und aktuelle Neuigkeiten und Bekanntgaben bezüglich des Wettbewerbs zu finden. Ebenfalls werden hier die vorgegebenen Begriffe zum Start des Wettbewerbs bekannt gegeben. Um den Teilnehmenden einen Input bezüglich der Erstellung von Lehr-/Lernvideos zu geben, werden zusätzlich Webinare (Web + Seminare) angeboten, in denen die Betreuer der einzelnen Universitäten eine Live-Präsentation zu verschiedenen Thematiken geben. Teilnehmende können unmittelbar Rückfragen stellen und Feedback während dieser Präsentation geben. Die Webinare werden aufgenommen und können auch nachträglich angeschaut werden.

## **2.2 Webinare**

2014 wurden vier Webinare mit nützlichen Informationen bezüglich der Erstellung von Lehr-/Lernvideos angeboten. Dadurch können sich die Teilnehmenden bereits im Vorfeld in die Thematik einarbeiten.

Das erste Webinar befasst sich generell mit dem Thema Lehr-/Lernvideo. Was sind Lehr-/Lernvideos und wie werden sie eingesetzt? Hierzu werden Beispiele gezeigt und die Absicht und Struktur eines solchen Videos erklärt. Dieses Webinar liefert den wichtigsten Input zu den pädagogischen Aspekten eines Lehr-/Lernvideos.

Das zweite Webinar legt den Fokus dagegen auf die Vorbereitung zur konkreten Umsetzung. Wie findet man ein Thema, was ist eine gute und effektive Methode um zu brainstormen und was ist ein Storyboard und wie funktioniert es.

Das dritte Webinar erklärt die technische Herangehensweise und Umsetzung: Welche Geräte können verwendet werden um ein Video aufzunehmen? Was sind Vor- und Nachteile der verschiedenen Geräte (Smartphone, Videokamera, Tablet etc.)? Wie funktionieren die Kameras und welche Einstellungen und Konfigurationen können an den Geräten vorgenommen werden? Was muss während der Aufnahme alles beachtet werden, z.B. Lichtverhältnisse, Perspektiven, Kameraarbeit, Zoom, Bildkomposition. Aber auch bezüglich der Tonaufnahme werden hier Informationen geliefert.

Das letzte Webinar kümmert sich schließlich um die Nachbearbeitung und Veröffentlichung des Videos: Welche Software kann zum editieren verwendet werden, wie werden Tonaufnahme und Video synchronisiert, in welchem Format muss das fertige Video abgespeichert werden. Ebenfalls werden hier aber auch die Wichtigkeit von Urheberrechten und Lizenzen besprochen, wenn man Inhalte von Dritten verwenden will. Man muss wissen wo man urheberrechtfreie Inhalte finden kann, oder wie man Lizenzen korrekt in dem Video angibt. 2015 wurden diese vier Webinare in eine längere Onlinesession integriert, die ebenfalls aufgezeichnet wurde und somit für den späteren Abruf über den Blog zur Verfügung stand.

## **3 Kompetenzerwerb**

### **3.1 Theorie und politische Forderungen**

Die EDIT basiert auf einem stark praxisorientierten Ansatz, der zum Kompetenzerwerb sowie zu mehr Praxiserfahrung verhelfen soll. Paetz et al. (2011) betonen, dass sich die Gesellschaft seitens der Universitäten eine gute Vorbereitung

ihrer Absolventen auf den Arbeitsmarkt erhofft. Das bedeutet, dass die Studiengänge mehr outputorientiert ausgerichtet sein müssen, so wie es auch im Bologna-Prozess festgelegt wurde. Demnach sollte eine enge Verbindung zur Praxis, Kompetenzförderung sowie kritische Selbstreflexion Bestandteil der Lehre sein. Thiessen beschreibt diese Aspekte in ihrem Kompetenzmodell (2005) und untergliedert die Kompetenzen in mehrere Felder: Professionelle Kompetenzen, methodische Kompetenzen, soziale Kompetenzen und individuelle Kompetenzen.

Ein weiterer Aspekt ist die Ausbildung von Medienkompetenz. Diese umfasst mehrere Dimensionen: Die aktive und kognitive Dimension, die soziale Dimension, die moralische Dimension sowie die affektive und ästhetische Dimension (Aufenanger 1999).

Um interkulturelle Kompetenzen und internationale Aspekte in die universitäre Lehre zu integrieren, empfiehlt die Hochschulrektorenkonferenz den Einsatz von virtuell organisierten Lernformen und von sogenannten Open Educational Resources (HRK, S.6). Darunter versteht man online basierte Bildungsinhalte, die für jeden kostenfrei und von überall aus zugänglich sind. Des Weiteren werden interdisziplinäre Lernformen als äußerst vielversprechend eingeschätzt. Bei der EDIT werden mittels des Blogs offene Lerninhalte zur Verfügung gestellt. Da der Wettbewerb in unterschiedlichen Studiengängen (LehrerInnen und MedienpädagogIn) verschiedener Universitäten stattfindet kann von einer interdisziplinären und internationalen Kooperation gesprochen werden.

### **3.2 Kompetenzerwerb der Studierenden durch die EDIT**

Das Produzieren von Videos kann sich in vielerlei Hinsicht lohnen und es können dadurch zahlreiche Kompetenzen erworben werden. Wie bereits angesprochen, müssen Studierende viele Dinge während der Erstellung beachten und bedenken.

Zunächst stellt sich die Frage der Motivation um überhaupt an dem Wettbewerb teilzunehmen. In Zeiten von Smartphone ist es ein leichtes von überall aus Videos zu schauen und durch benutzerfreundliche Software ist es mittlerweile auch nicht mehr schwer Videos selbst aufzunehmen. Videoarbeit bietet einem die Möglichkeit selbst kreativ zu werden und sich auszudrücken.

Der nächste Schritt ist die Planung eines solchen Projekts. Egal ob alleine, aber noch viel mehr in einem Team, muss man sich organisieren, absprechen, Vorbereitungen treffen, Aufgaben verteilen und in verschiedene Rollen aufteilen. Ein Team besteht aus mehreren individuellen Charakteren, jeder mit Stärken und Schwächen, aufgrund verschiedener Interessen und verschiedenem Vorwissen.

Deswegen nehmen Gruppen eine gewisse Eigendynamik an (Tuckman, 1965), durch die Energie und Kreativität freigesetzt werden kann. Studierende können so lernen, sich gegenseitig zu ergänzen und ihre Rolle innerhalb des Teams einzunehmen. Dadurch, dass das Video innerhalb von nur 72 Stunden produziert werden muss, ist eine funktionierende Kommunikation und ein effektives Zeitmanagement unverzichtbar. Das Drehbuch und der Text müssen geschrieben werden, es muss eine passende „Location“ und ein „Setting“ gefunden werden, gegebenenfalls müssen Drehgenehmigungen organisiert werden und die Technik und Requisiten müssen beschafft werden. Das sind nur wenige von vielen Aufgaben, die Studierende leisten müssen.

Eines der wichtigsten Dinge beim Produzieren eines Lehr-/Lernvideos ist die Erarbeitung eines pädagogischen Konzepts. Der pädagogische Wert gibt innerhalb des Wettbewerbs die meisten Punkte bei der Wertung. Zunächst müssen Studierende erst einmal lernen wie Lehr-/Lernvideos aufgebaut sind und wie sie funktionieren, was wiederum auch beinhaltet, dass sie sich darüber Gedanken machen wie sie das Video in ein Lernszenario einbauen würden.

Eine weitere Dimension der Videoarbeit ist das Schauspiel. Bevor der Wettbewerb losgeht, können sich die Studierenden bereits selbst vor der Kamera ausprobieren und das Schauspiel üben. Oft hilft schon in eine Kamera zu sprechen oder vor einer Kamera interviewt zu werden, um Sicherheit zu gewinnen. Im Vorfeld können Testaufnahmen gemacht werden um ein gewisses Gespür für die Situation zu entwickeln und um zu lernen wie man sich am Besten ausdrückt und präsentiert, z.B. Mimik, Gestik, Artikulation und Emotionen spielen. Eng mit dem Schauspiel verbunden ist die Persönlichkeitsentwicklung während eines Videodreh.

Bei der Videoarbeit gilt es mehrere technische und ästhetische Aspekte zu beachten. Die EDIT bietet Studierenden einen geeigneten und geschützten Rahmen um auf diesem Gebiet Erfahrungen zu sammeln. Sie können das Gelernte aus den Webinaren direkt auf die eigenen Projekte übertragen. Durch die Arbeit im Team können sie sich gegenseitig helfen und von eventuellen Vorerfahrungen einzelner Mitglieder profitieren. Zunächst müssen sich die Studierenden für ein Aufnahmegerät ihrer Wahl entscheiden. Sogar mit Handys können heutzutage gelungene Aufnahmen gemacht werden, da sie zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten und eine gute Auflösung bieten. Dadurch bieten sie sich als brauchbare Alternative zu normalen Video- oder Spiegelreflexkameras an.

Ist die Auswahl getroffen geht es an die Grundlagen des Filmens: Wie bekommt man ein stabiles Bild oder flüssige Kamerabewegungen hin? Welche Einstellungen können an den einzelnen Geräten vorgenommen werden (Schärfe, Fokus, Weißabgleich etc.)?

Beim Filmen geht es auch um mehr als nur rein technische Aspekte, denn ästhetische Fragen müssen ebenfalls berücksichtigt werden: Was muss man bei der Belichtung beachten? Welcher Farbstil und welche Perspektive passen bei der Umsetzung der Idee? Wie ist generell ein gelungenes Bild aufgebaut? Das Erarbeiten eines Storyboards ist immer hilfreich um die einzelnen Sequenzen vorab zu planen, wodurch die Aufnahme erheblich erleichtert wird, da man hier meistens unter Zeitdruck steht.

Um den Bildern noch mehr Ausdruck zu verleihen, müssen sich die Studierenden um Musik, Soundeffekte und den gesprochenen Text kümmern. Musik kann entweder als Hintergrundmusik eingebaut werden oder auch eine tragende Rolle in der Handlung einnehmen. Sie eignet sich hervorragend zur Erzeugung von Emotionen, wodurch die Verbindung und Wirkung der Bilder verstärkt wird. Die Studierenden haben die Möglichkeit entweder die Musik selbst aufzunehmen, oder auf Musikmaterial von Dritten zurückzugreifen. Letzteres kann durch sogenannte Sound Libraries erfolgen, in denen vorgefertigte Musikstücke selbst zusammengesetzt werden oder sie greifen auf Material aus dem Internet zurück. Dabei lernen sie wiederum den richtigen Umgang mit Urheberrechten kennen, denn die Musik und eventuell auch verwendete Soundeffekte, müssen lizenzfrei sein.

Nachdem alle Aufnahmen abgeschlossen sind, geht es an die Nachbearbeitung der Videos. Zahlreiche Softwareangebote, seien es professionelle Programme oder auch sogenannte Freeware Programme, bieten eine gute und benutzerfreundliche Oberfläche zur Bearbeitung an. Das Video bekommt den finalen Schliff. Dabei müssen sich die Studierenden mit ästhetischen Aspekten wie Schnitt, Farbe, Anpassung von Lautstärken etc. beschäftigen.

Auch ist es wichtig einen Regisseur zu bestimmen. Seine oder ihre Aufgabe ist es, den Überblick über die gesamte Idee, vom Anfang bis zur finalen Bearbeitung, zu bewahren. Eine gute Kenntnis über alle bereits aufgeführten Aufgabenbereiche ist dabei von großem Vorteil. Des Weiteren bedarf es einer guten Führungsqualität, da das ganze Team koordiniert werden muss und ein Regisseur seine Vision für jeden nachvollziehbar und verständlich kommunizieren muss.

Ein weiterer Nebeneffekt, ist die Verbesserung der eigenen englischen Sprache. Sehr viele Teams haben ihren Text direkt auf Englisch gesprochen.

## **4 Evaluation und Verbesserung im Anschluss an die EDIT**

Die EDIT 2014 wurde in Form eines Online-Fragebogens evaluiert. Zusätzlich wurden Gespräche innerhalb des EDIT Organisationsteams geführt. Daraufhin kam es bei der EDIT 2015 zu kleinen Änderungen und Neuerungen.



Die Teilnehmer wünschten sich eine Plattform, auf der sie sich über den Wettbewerb austauschen können, alle Videos verlinkt sind und auf der man zu den einzelnen Videos Feedback geben kann. Dazu wurde wie bereits erwähnt eine Facebook Seite zum EDIT-Wettbewerb entworfen. Diese Möglichkeit wurde überwiegend positiv bewertet, lediglich mit der Abstimmung des Publikumspreises über Facebook waren viele nicht zufrieden, da zwar viele Stimmen abgegeben wurden, aber diese Stimmen nicht zwangsweise auch die Videos betrachtet haben, da es oft mehr Likes als Views gab. Hier wäre es vielleicht sinnvoller sich auf die Teilnehmer zu beschränken, sodass jeder Teilnehmer die Chance hat, nur einem Video seine oder ihre Stimme zu geben. Ähnlich wie bei der EDIT 2014, bei der das verwendete Tool die Möglichkeit der wiederholten Bewertung von der selben IP-Adresse gab und der entsprechenden Link nicht zeitgleich an alle teilnehmenden Institutionen geschickt wurde, war deshalb die Vergabe des Publikumspreises noch nicht ideal gelöst.

Positiv zu bewerten ist dagegen das steigende Interesse an dem Wettbewerb. Die Anzahl der teilnehmenden Universitäten konnte von drei auf sechs erhöht werden und für kommendes Jahr gibt es bereits zwei weitere Interessenten. Dadurch steigt einerseits die Anzahl an Nationalitäten und andererseits auch die Anzahl an eingereichten Videos. Das trägt wiederum dazu bei, dass die Ideen und die Art der Videos sehr unterschiedlich sind, was den Wettbewerb umso interessanter macht. Die teilnehmenden Universitäten waren 2015: Finnland – Oulu University of Applied Sciences, Österreich – Die Pädagogische Hochschule Oberösterreich, Deutschland – Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Schottland – University of Aberdeen, Spanien – Mondragon Unibertsitatea und Rumänien – Universitatea Babeş-Bolyai Cluj

Alles in allem gibt es sehr viele positive Rückmeldungen, vor allem in Bezug auf die gute Gruppendynamik, die innerhalb der Teams durch diesen Wettbewerb ausgelöst wird. Das Projekt war und ist immer wieder eine Erfahrung wert und wird auch 2016 fortgesetzt, mit hoffentlich noch mehr Teilnehmer/innen. Um den Aspekt der internationalen Kooperation auf der Seite der Studierenden noch weiter zu stärken ist die Option zur Zusammenarbeit in international zusammengesetzten Projektgruppen geplant.

## Literatur

- Aufenanger, S. (1999). Medienpädagogische Projekte – Zielstellungen und Aufgaben. In Baacke, D. et al. (Hrsg.). *Handbuch Medienkompetenz. Modelle und Projekte* (S. 94–98) Bonn: bpb.
- Edit 2014: <http://editchallenge.blogspot.co.at/> (22.02.2016).
- Edit 2015: <http://edit2015.blogspot.fi/> (22.02.2016).
- Erlil, A. & Gymnich, M. (2011). *Interkulturelle Kompetenzen – erfolgreich kommunizieren zwischen den Kulturen*. Stuttgart: Klett.

e-teaching.org: <https://www.e-teaching.org/> (22.02.2016).

Facebook: <https://www.facebook.com/events/1624073964509946/> (22.02.2016).

Hochschulrektorenkonferenz (2008). *Die deutschen Hochschulen in der Welt und für die Welt. Internationale Strategien der Hochschulrektorenkonferenz – Grundlagen und Leitlinien*. [http://www.hrk.de/fileadmin/redaktion/hrk-audit/Infothek/Internationale\\_Strategie\\_der\\_HRK\\_01.pdf](http://www.hrk.de/fileadmin/redaktion/hrk-audit/Infothek/Internationale_Strategie_der_HRK_01.pdf) (22.02.2016).

Paetz, N.V. et al. (2011). Kompetenz in der Hochschuldidaktik. DOI 10.1007/978-3-531-92873-9\_6, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, Springer Fachmedien.

Socrative: <http://www.socrative.com/> (17.07.2016).

Thiessen, B. (2005). Inter- und Transdisziplinarität als Teil beruflicher Handlungskompetenz. Gender Studies als Übersetzungswissen. In H. Kahlert, B. Thiessen & I. Weller (Hrsg.), *Quer denken – Strukturen verändern: Gender Studies zwischen Disziplinen* (S. 254–258). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Tuckman, B. W. (1965): Developmental Sequence in Small Groups. *Psychological Bulletin*, 63, S. 384–399.