

SoTL PROJEKTBERICHTE



COMMUNITY-BASED SERVICE LEARNING IN UND MIT DIGITALEN MEDIEN  
- EIN LEHRPRAXISBERICHT ZUM FLIPPED-CLASSROOM-GESTÜTZTEN  
CROWDFUNDING-SEMINAR FÜR SOZIALPÄDAGOG\*INNEN

PROF. DR. RER. SOC. MAIK ARNOLD

Fachhochschule Dresden, Professur Sozialwirtschaft/Sozialmanagement

[m.arnold@fh-dresden.eu](mailto:m.arnold@fh-dresden.eu)

## ABSTRACT

Vor dem Hintergrund der Digitalisierung in der Hochschulbildung, insbesondere ihrer didaktisch-methodischen, technischen und organisatorischen Implementierung und ihrer Integration in geeignete Lernmanagementsysteme, beschäftigt sich das vorliegende Paper mit dem Lernen von Studierenden in und mit digitalen Medien sowie der kollaborativen Wissensarbeit im Rahmen eines Crowdfunding-Projekts für Jugendliche. Im vorgestellten Lehrpraxisbeispiel wird ein Flipped-Classroom-Konzept kombiniert mit einem Community-based Service Learning-Ansatz umgesetzt, um die Vermittlung digitaler Kompetenzen mit einer fachlich-inhaltlichen Wissensvertiefung im Bereich alternativer Finanzierungsformen im Management von Einrichtungen der Sozialen Arbeit einerseits und dem gesellschaftlichen Engagement der Studierenden andererseits zu verknüpfen. Das Lernarrangement stützt sich dabei auf eine zweisemestrige Vertiefungsveranstaltung im Rahmen eines sozialpädagogischen Studiengangs an einer sächsischen Hochschule, welches im ersten Semester mit einer Vermittlung von theoretischen Grundlagen der Finanzierung und dem Sozialmanagement startet und im zweiten Semester eine praktische Anwendung des erworbenen Wissens im Rahmen eines Service-Learning-Projekts zur Initiierung einer Crowdfunding-Kampagne

**Schlagwörter:** Community-based Learning, Crowdfunding, Flipped Classroom, Lernmanagementsystem (LMS), Sozialpädagogik

ne für Jugendliche in einer Kleinstadt im Alter von 12–18 Jahren im ländlichen Raum vorsieht. Als digitale Wissensarchitektur kommt die Lernplattform ILIAS zum Einsatz, die neben einem reichhaltigen E-Learning-Angebot als digitale Austauschplattform für die multilokale Projektarbeit genutzt und auf der auch die Prüfungsleistung in Form eines ePortfolios dokumentiert wird. Der vorliegende Beitrag versteht sich als Praxisbeitrag und verfolgt das Ziel, die Ausgangsbedingungen, die Durchführung und Ergebnisse der Umsetzung des genannten Lernszenarios vorzustellen. Abschließend sollen Schlussfolgerungen für die Verbesserung der Qualität in der Hochschullehre gezogen und der Transfer von Theorie in die professionelle Anwendungspraxis unter Nutzung der digitalen Lernmedien reflektiert und diskutiert werden.

## 1. PROBLEMLAGE UND AUSGANGSPUNKT<sup>1</sup>

Zukünftige Sozialpädagog\*innen und Sozialarbeiter\*innen sollten nicht nur über ein breites fachliches Wissen und Methodenkompetenzen verfügen, sondern auch in der Lage sein, Probleme in der beruflichen Praxis zu lösen und Konzepte professionell weiterentwickeln zu können. Entspre-

---

<sup>1</sup> Grundlage des vorliegenden Papers bildet ein Scholarship of Teaching and Learning-Projekt (Arnold 2019), welches im akademischen Jahr 2018/19 vom Autor an der Fachhochschule Dresden durchgeführt wurde und durch die gleichnamige LiT School des Hochschuldidaktischen Zentrums Sachsen initiiert und gefördert wurde.

chend sind diese Qualifikationsziele auch inhärenter Bestandteil der beruflichen wie akademischen Aus-, Fort- und Weiterbildung. In den verschiedenen sozialpädagogischen Studiengängen im Freistaat Sachsen können sich zwar Studierende diese Kompetenzen aneignen, allerdings wird dabei kein ausreichender Bezug zur Berufspraxis im Bereich des Sozialmanagements bzw. der Sozialwirtschaft hergestellt, obschon Absolvent\*innen dieser Studiengänge ebenso in der Lage sein müssen, soziale Einrichtungen zu verwalten, zu leiten und zu gestalten. Eine Praxisreflexion findet hauptsächlich in der Vorbereitung, Begleitung und Nachbereitung von Pflichtpraktika statt, die allerdings nur am Rande sozialwirtschaftliche Fragestellungen fokussieren. Das hier vorgestellte Lehrpraxisprojekt stellt in diesem Sinne ein Novum im aktuellen Studienprogramm dar, da es nicht nur praxisrelevantes Vertiefungswissen vermittelt, sondern auch problem- und projektbasiertes Lernen ermöglicht (u.a. Csapó & Funke, 2017). Die Unterrichtsmethode des Community-based Service Learnings in der Hochschullehre stellt hierfür eine hilfreiche Grundlage dar, da neben dem Wissenserwerb und der Methodenanwendung auch das (zivil-)gesellschaftliche Engagement der Studierenden gefördert werden kann (z.B. Guo, Yao, Wang, Yan, & Zong, 2016). Vor diesem Hintergrund wurde ein Lehrpraxisprojekt entwickelt, das der Frage nachging, wie problemlösungsorientiertes und projektbezogenes Lernen von Studierenden unter Einsatz von digitalen Medien und im Rahmen eines Service-Learning-Projektes zur Entwicklung und Umsetzung einer Crowdfunding-Kampagne gefördert werden kann.

Das konzipierte Lehrprojekt integrierte dabei die folgenden Komponenten:

- ▶ *Didaktischer Ansatz:* Das Lehr-Lern-Konzept des „Community-based Service Learnings“ bildete die Grundlage des Seminars, wobei sich die Lernenden neben dem themenbezogenen Wissenserwerb und der Anwendung von im Studium erlernten Methoden soziale, kommunikative und Selbstkompetenzen innerhalb und außerhalb des Klassenraums aneigneten, und dies mit dem eigenen (zivil-) gesellschaftlichen Engagement verbunden wurde (z.B. Guo et al. 2016).
- ▶ *Direkter Praxisbezug:* Unter Crowdfunding wird allgemein eine alternative Finanzierungsform verstanden, bei der durch eine große Anzahl von Spender\*innen (Crowd) die Finanzierung für eine innovative Idee, eine Initiative oder ein Projekt (funding) von Einzelpersonen oder Organisationen ermöglicht wird. Idealtypisch werden in der Literatur folgende Formen unterschieden: donation-crowdfunding, reward-crowdfunding sowie lending- und equity-based crowdfunding (Beck 2012, p. 15). Der den Erfolg der Kampagne mitentscheidenden Verknüpfung von realer Welt und Onlineplattform im Rahmen des „Civic Crowdfundings“ (vgl. Stiver et al. 2015) wurde bisher in der wissenschaftlichen Literatur nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt.
- ▶ *Digitale Kompetenzen:* Die Vermittlung anwendungsorientierten Wissens und von „Digital Literacy Skills“ (Buckingham 2010) im Umgang mit digitalen Medien wurde im Rahmen des Lehrpraxisprojekts durch das Unterrichtskonzept „Flipped Classroom (FP)“ (z.B.

Handke, 2015) unter Einsatz des Lernmanagementsystems (LMS) ILIAS unterstützt, was auch als Austauschplattform für die multilokale Projektarbeit und die Dokumentation des Lernprozesses in Form eines ePortfolios diente. Im Rahmen der Evaluation der Wirksamkeit des FP im Vergleich zum traditionellen Lernsetting haben z.B. Bouwmeester et al. (2019) festgestellt, dass der objektiv-messbare Lernerfolg auf Basis standardisierter Leistungsüberprüfungen nur wenig bis kaum beeinflusst werden kann, allerdings der subjektiv-empfundene Lernerfolg aufgrund der bereits vorgezogenen Prüfungsvorbereitung von den Lernenden im Rahmen des FP als höher bzw. effektiver eingeschätzt wird.

Im Folgenden wird zunächst das Konzept des Lehrprojekts und dessen Umsetzung vorgestellt, bevor abschließend daraus Schlussfolgerungen für die Verbesserung der Qualität technologieunterstützte Hochschullehre gezogen werden.

## 2. KONZEPT UND UMSETZUNG

Das Lehrprojekt wurde im Wintersemester 2018/19 und Sommersemester 2019 im Rahmen eines zweisemestrigen Vertiefungsmoduls „Finanzierung und Rechnungswesen“ (Themengebiet Sozialmanagement) in einem sozialpädagogischen Studiengang an einer sächsischen Hochschule mit 11 Studierenden durchgeführt. Ziel des Lehrprojekts war die Vermittlung digitaler Kompetenzen in Verbindung mit einer fachlich-inhaltlichen Wissensvertiefung im Bereich alternativer Finanzierungsformen im Management von Einrichtun-

gen der Sozialen Arbeit einerseits und die Förderung des gesellschaftlichen Engagements der Studierenden andererseits.

Während im ersten Semester grob die Themengebiete Finanzierung, Buchführung sowie Kosten- und Leistungsrechnung in der Sozialwirtschaft unterrichtet wurden, schloss sich im zweiten Semester ein Community-based bzw. Service-Learning-orientiertes Projekt zur Anwendung des erworbenen Grundlagenwissens an. Zielstellung des Praxisprojekts war, dass sich die Studierenden mit einem ausgewählten Praxispartner in einer nahegelegenen Kleinstadt eine Crowdfunding-Kampagne für eine real existierende Initiative, ein Projekt bzw. eine Maßnahme in der Kinder- und Jugendhilfe, Schulsozialarbeit oder einem anderen sozialpädagogischen Tätigkeitsfeld umsetzen. Im Ergebnis wurde für eine Gruppe von engagierten Jugendlichen, die ein einrichtungsübergreifendes Schülercafé von und für Jugendliche im Alter von 12-18 Jahren außerhalb der verschiedenen Schulen in der ländlichen Kleinstadt initiieren wollen, ein Handlungsleitfaden für ein reward-based Crowdfunding, sowie eine Crowdfunding-Seite zur zukünftigen Umsetzung der Kampagne entwickelt, präsentiert und überreicht. Als Prüfungsleistungen absolvierten die Studierenden am Ende des Wintersemesters eine Klausur von 90 min und zum Abschluss des Sommersemesters musste ein individuelles Lernportfolio eingereicht werden (vgl. Abbildung 1).

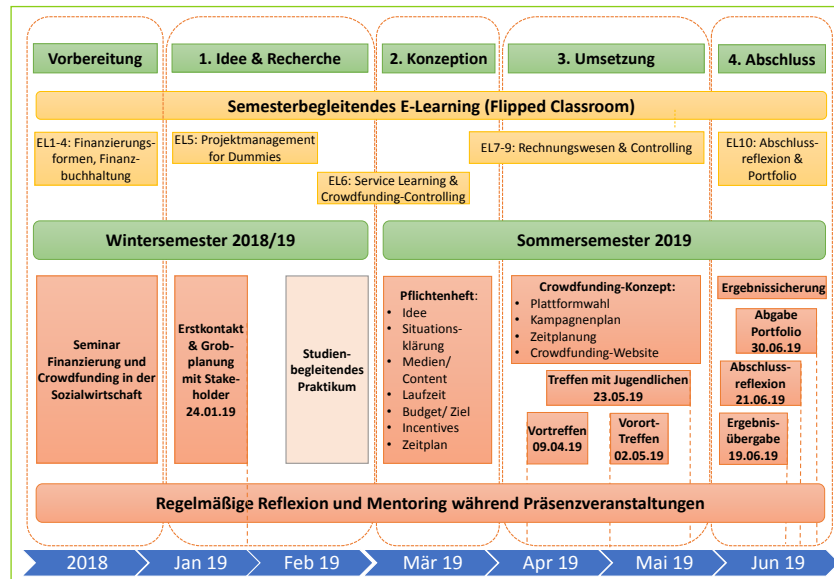


Abbildung 1: Übersicht zum Lehrprojekt

Als digitale Wissensarchitektur kam im Rahmen der Lehrveranstaltung die Lernmanagementplattform ILIAS zum Einsatz, die neben einem reichhaltigen E-Learning-Angebot auch als digitale Austauschplattform für die multilokale Projektarbeit genutzt und auf der auch die Prüfungsleistung in Form eines ePortfolios dokumentiert wurde. Mit Hilfe des Lehrkonzepts des Flipped bzw. Inverted Classrooms (z.B. Handke, 2015) sowie entsprechender Modifikationen und Anpassungen an die besondere Lehrsituation in managementbezogenen Seminaren wurde dadurch eine Verschiebung der Lehrinhalte zwischen Präsenz- und Selbststudienzeit bewirkt. Durch Einsatz digitaler Medien (u.a. e-Lectures, Glossar, Wikis, Vor- und Nachbereitungsaufgaben, Podcasts, digitale Skripte, Dokumentenablage) sollten Studierende neben den Präsenzlehrveranstaltungen

heterogene Gruppenzusammensetzung in Gruppenarbeiten sowie Aufgaben auf unterschiedlichen Schwierigkeitsniveaus. Neben der Heterogenität hatte auch noch die Größe der Studiengruppe einen Einfluss auf die didaktische Konzeption. Mit der kleinen Gruppe an Studierenden ließen sich problemlos Gruppenarbeiten und Übungen umsetzen und es konnte gezielt auf individuelle Lernbedarfe reagiert werden.

### 3. ERFAHRUNGEN IM EINSATZ DIGITALER MEDIEN UND AUSBLICK

Wie in der Abschlussevaluation zum Projekt festgestellt werden konnte, haben sich im Rahmen der Projektdurchführung verschiedene Inanspruchnahmen bzw. Nutzungsweisen des LMS

(ILIAS) herauskristallisiert. Während ein Großteil der Studierenden verstärkt die verschiedenen E-Learning-Angebote genutzt und sich mit den Selbststudienaufgaben (z.B. Interaktives Quiz, Forumbeiträge, Glossar) im Anschluss an die eLectures intensiv beschäftigt hat, wurde von dem anderen Teil der Studierenden die Plattform nur als Nachschlagewerk in Vorbereitung auf die Klausur bzw. als Dateiablageort für die projektbezogenen Dokumente genutzt. Parallel hatte sich während der Projektumsetzung eine WhatsApp-Gruppe etabliert, die eine lebendige Kommunikation der Studierenden untereinander sowie mit den Jugendlichen ermöglichte, da die Kommunikationsmöglichkeiten über das LMS (nur registrierte Nutzer, E-Mail etc.) nur eine sehr beschränkte Funktionalität boten. Gut angenommen und ausführlich ausgearbeitet worden sind die individuellen ePortfolios im LMS. Darin wurden mindestens fünf Artefakte (u.a. Bilder, Flipcharts, Projektpläne, Kampagnenplan, Podcasts) hinsichtlich ihrer Integration im Projekt dokumentiert. Zusätzlich enthielten die Portfolios eine Reflexion des eigenen Lernprozesses sowie zwei Critical Incidents, also Schlüsselsituationen, die sich während des Projektverlaufs ergeben haben. Weniger die Portfoliotechnik an sich, sondern vielmehr die Nutzung von ILIAS bereitete den Studierenden zunächst Probleme bei deren Erstellung. Durch Einsatz von Open Educational Resources (Video-Tutorial) und einer Live-Demonstration konnten sich die Studierenden mit dem Portfolioeinsatz arrangieren.

Vor dem Hintergrund dieser Ergebnisse kann ab-

schließlich kurz (an-)diskutiert werden, wie der im Lehrprojekt verfolgte Ansatz des Community-based Service Learning in und mit digitalen Medien zur Verbesserung der Qualität in der Hochschullehre beitragen und der Transfer von theoretischem Fachwissen in die professionelle Anwenderpraxis unter Nutzung digitaler Lernmedien gelingen kann:

- › Mit der fortschreitenden Digitalisierung gibt es immer mehr Möglichkeiten, Lehr- und Lernsettings immersiv zu gestalten, sodass projekt- und problemlösungsorientiertes Lernen realitätsnah erlebt werden kann und gleichzeitig digitale Kompetenzen weiterentwickelt werden (z.B. Holdener, Bellanger, & Mohr, 2016). Die Entwicklung von *Digital Literacy* und *Digital Leadership Competences* trägt in diesem Zusammenhang zwar neben der Vermittlung von Fach-, Methoden-, Sozial-, Kulturkompetenzen maßgeblich dazu bei, dass zukünftige Sozialpädagog\*innen bzw. Sozialarbeiter\*innen besser für ihr Arbeitsfeld vorbereitet sind. Die Förderung digitaler Kompetenzen sollte jedoch noch stärker in die jeweiligen Lernziele und Lehrinhalte von Modulen integriert werden. Digital Literacy ist stets mehr als nur Medienkompetenz, da es dabei um das Verstehen und die Fähigkeit geht, relevante Informationen zu identifizieren und diese sicher, vertraulich, kritisch und kreativ zu nutzen (vgl. z.B. Buckingham, 2010). Es handelt sich dabei m.E. um ein Kompetenzbündel, das zwar auf eine Technologienutzung abzielt, aber auch domänenspezifisch (weiter-)entwickelt werden muss. Digital Literacy kann demzufolge als eine bereichsspezifische Schnittstelle und Schlüsselqualifikation angesehen werden, die vor dem Hintergrund von

Datenzusammenarbeit, Datenproduktion, Datennutzung, der Entwicklung digitaler Identitäten sowie ihrer gesundheitlichen Auswirkungen und eben auch der Medienkompetenz zu reflektieren ist.

- › *Technologieunterstütztes Lernen* (TEL) ist mittlerweile ein inhärenter Faktor der Qualität in der Hochschuldidaktik. Zukünftige Forschung in diesem Bereich muss sich stärker mit den Auswirkungen der emotionalen, kognitiven und verhaltensbezogenen Nutzung und Inanspruchnahme von technologieunterstützten Bildungsangeboten auf den Studienerfolg und die Lernmotivation der Studierenden auseinandersetzen. Bisherige Studien zeigen, dass insbesondere intrinsische Motivation den Einsatz und extrinsische Motivation die Nutzung digitaler Lernmedien vorherzusagen helfen. Die Autoren Dunn & Kennedy (2019) haben jüngst in ihrer Studie festgestellt, dass die Verwendung von Social-Media-Gruppen ein wesentlicher Prädiktor für die Notenerreichung darstellt, wohingegen die Durchsicht von Vorlesungsfolien und -aufzeichnungen, das Lesen zusätzlicher Inhalte und die Verwendung von Blogs sowie Diskussionsforen keine besondere Rolle spielten. Mit anderen Worten muss, wie das vorgestellte Projekt gezeigt hat, die Nutzung von digitalen Lernmedien im Sinne des „Constructive Alignment“ (Biggs & Tang, 2011) immer auch an die Qualifikationsziele bzw. Learning Outcomes, Lehr- und Lernmethoden sowie Prüfungsmethoden geknüpft werden; eine ausschließliche Fokussierung auf technologieunterstütztes Lernen ist lediglich eine hinreichende Bedingung für „gute“ Lehre..

- › Schließlich sollte zukünftig im Rahmen der Vermittlung von Managementgrundlagen für die verschiedenen sozialen Berufe stärker noch der Theorie-Praxis-Transfer unter Nutzung der digitalen Lernmedien reflektiert und entsprechende Konzepte weiterentwickelt werden. Im Zentrum der Aus-, Fort- und Weiterbildung von zukünftigen Fach- und Führungskräften sollte nicht nur die Entwicklung von professioneller Handlungskompetenz im jeweiligen Arbeitsfeld stehen. Lehrkräfte sind auch gefordert, Unterrichtssituationen zu identifizieren bzw. gezielte Interventionen im Curriculum zu planen, um theoretische Zusammenhänge, Forschungsergebnisse und -ansätze dazu zu verwenden, um unmittelbar Probleme der Praxis zu lösen (vgl. z.B. Randi & Corno, 2007).

Wie die Umsetzung und Diskussion des vorgestellten Lehrpraxisprojekts zum Community-based Learning in und mit digitalen Medien unter Einsatz von Flipped-Classroom im Rahmen eines Crowdfunding-Seminars für Sozialpädagog\*innen zeigt, kann Service Learning in der Hochschuldidaktik auch dazu eingesetzt werden, die Vermittlung digitaler Kompetenzen mit einer fachlich-inhaltlichen Wissensvertiefung im Sozialmanagement und dem gesellschaftlichen Engagement von Studierenden zu verknüpfen, was deren Employability zusätzlich potenziert.

## LITERATUR

**Arnold, M. (2019):** Problem-based Learning in Higher Education Service Learning: Implications for Theory-Practice-Transfer. In: Universi-



dad del País Vasco, & RED-U (Eds.), Exploring new fields through the scholarship of teaching and learning. Proceedings of 3rd EuroSoTL Conference June 13-14, 2019 (pp. 603-613). Bilbao: Universidad del País Vasco. <https://www.ehu.eus/documents/8301386/10560621/Actas-EuroSoTL-Conference-2019.pdf/1a7d5867-e222-4aab-6f92-a7948f1fbd67>.

**Beck, R. (2012):** Crowdinvesting: Die Investition der Vielen. Düsseldorf: Amazon Distribution.

**Biggs, John & Catherine Tang (2011):** Teaching for Quality Learning at University. What the Student Does. 4th ed. Maidenhead: Open University Press.

**Bouwmeester, R.A.M.; de Kleijn, R.A.M.; van den Berg, I.E.T.; ten Cate, O.T.J.; van Rijen, H.V.M. & Westerveld, H.E. (2019):** Flipping the medical classroom: Effect on workload, interactivity, motivation and retention of knowledge. Computers and Education, S.139, 118–128. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.05.002> [13/09/19].

**Buckingham, D. (2010):** Defining Digital Literacy. In: Bachmair, Ben (ed.), Medienbildung in neuen Kulturräumen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

**Csapó, B., & Funke, J. (2017):** The Nature of Problem Solving: Using Research to Inspire 21st Century Learning. Paris: OECD Education Research and Innovation.

**Dunn, T. J. & Kennedy, M. (2019):** Technology Enhanced Learning in higher education; motivations, engagement and academic achievement. Computers & Education, S.137, 104-113. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.04.004>.

**Guo, F.; Yao, M.; Wang, C.; Yan, W. & Zong, X. (2016):** The Effects of Service Learning on Student Problem Solving: The Mediating Role of Classroom Engagement. Teaching of Psychology. <https://doi.org/10.1177/0098628315620064>.

**Handke, J. (2015):** Digitalisierung der Hochschullehre. Welche Rolle spielt das Inverted Classroom Model dabei? In: Haag, Johann; Weißenböck, Josef; Gruber, Wolfgang; F. Freisleben-Teutscher, Christian (Hrsg.), Neue Technologien – Kollaboration – Personalisierung. Beiträge zum 3. Tag der Lehre an der FH St. Pölten am 16. Oktober 2014. St.Pölten: Fachhochschule St. Pölten.

**Holdener, A.; Bellanger, S. & Mohr, S. (2016):** „Digitale Kompetenz“ als hochschulweiter Bezugsrahmen in einem Strategieentwicklungsprozess. In: Wachtler, J.; Ebner, M.; Gröbinger, O.; Bratengeyer, Kopp, E.; Steinbacher, H.-P.; Freisleben-Teutscher, C. & Kapper, C. (Hrsg.), Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung. Münster, New York: Waxmann Verlag.

**Randi, J. & Corno, L. (2007):** Theory into practice: A matter of transfer. Theory into practice, S.46(4), 334-342. <https://doi.org/10.1080/00405840701593923>.

**Stiver, A.; Barroca, L.; Petre, M.; Richards, M. & Roberts, D. (2015):** Civic crowdfunding: how do offline communities engage online? Proceedings of the 2015 British HCI Conference, ACM, S.37-45. <https://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2783446.2783585> [13/09/19].