

DigiMedia-Projektgruppe

TREFFPUNKT „DIGIMEDIA-COMMUNITY“ O4

Treffpunkt „DigiMedia-Community“ als WEB-Treffpunkt
„DIGITALE KOMPETENZ“ -ein europäischer Diskussions- und
Praxisaustausch auf EPALE



Projekt:

EU-Programm „Erasmus+ KA2 – Strategische Partnerschaften in der
Erwachsenenbildung“

Titel: „DigiMedia - Förderung digitaler Kompetenz von Lehrenden in der
Erwachsenenbildung“

Nr.: 2019-1-DE02-KA204-006493

Zeit: 01.10.2019 – 31.07.2022

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die
Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die
Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

Open-Educational Resources (OER)

Die Veröffentlichung ist frei zugänglich und ist unter Angabe der Quelle frei nutzbar
(vgl. <https://creativecommons.org/licenses/?lang=de>).

Inhaltsübersicht

TREFFPUNKT „DIGIMEDIA-COMMUNITY“ O4

Treffpunkt „DigiMedia-Community“ als WEB-Treffpunkt „DIGITALE KOMPETENZ“ - ein europäischer Diskussions- und Praxisaustausch auf EPALE

Abstract EN:

Abstract DE:

1. ZUSAMMENFASSUNG

O4 TREFFPUNKT „DIGIMEDIA-COMMUNITY“

MARLIES BITTER-RIJPKEMA / MARKO IVANISIN

2. MÖGLICHKEITEN UND GRENZEN DES PRAXISAUSTAUSCHS

ZU BLENDED LEARNING UND

ZUM EINSATZ VON DIGITALEN MEDIEN IN DER ERWACHSENENBILDUNG AUF INTERNETPLATTFORMEN UND IN SOZIALEN MEDIEN

MARLIES BITTER-RIJPKEMA / MARKO IVANISIN

2.1. Erweiterung Community Erfahrung via online und persönliche-Kontakten

2.2. Entwicklung, Vorbereitung und Grundlage für internen Digimedia Projekt Community und Digimedia-Praxis Community auf der EPALE-Plattform

2.3. Entstehung der Digimedia-Community (vom Projektstart bis in die Corona-Epidemie).

2.4. DigiMedia-Community in EPALE: Herausforderungen und Probleme.

2.5. Verlegung von DigiMedia-Community wegen Covid-19-Epidemie und EPALE Plattform-

2.6. Digimedia-Community online heute

Abstract EN:

The "DigiMedia Community" meeting point was set up as a "DIGITAL COMPETENCE" WEB meeting point for a European discussion and exchange of practice.

The DigiMedia practice community, which emerged from workshops and multiplier events/MV - both with a physical presence - is not as internationally networked as we imagined at the time of the project application and start. This is partly due to travel restrictions in the Covid 19 epidemic. Nevertheless, presentations and discussions were held at the project events (workshops and general meeting), which brought participants together in an interest-based and therefore closely connected community. The best example of this good connection with and in the community is the workshop in Berlin, to which the participants have returned again and again over the 3 years of the project and in large numbers well over 100 participants (counting the producers of educational media who are responsible for the evaluation have been handed over to the project group). Digimedia community online today. The Digimedia online practice community continues to exist on the EPALE platform.

The Digimedia online practice community on the EPALE platform invites you to exchange ideas on the following topics:

1. EVALUATION TOOL "QualiMedia" (O1)

Short and long versions of the criteria for evaluating digital educational media.

2. Access to the EDUCATIONAL MEDIA DATABASE "DataMedia" (O2) with a selection of documented and evaluated exemplary educational media from the participating countries.

With the help of the newly developed "DataMedia" database (www.data-media.eu), digital educational media can be documented, evaluated and disseminated. As an example, excellent and evaluated digital educational media from the European media competitions 2020, 2021, 2022 and workshops in the participating countries have already been documented and made available.

3. COURSE MODELS "DIGIKOMP" (O3),

Presentation of 20 different course models/blended learning courses "DigiKomp" with country-specific course concepts with digital educational media from the participating countries.

5. eBOOK " DIGITAL SKILLS (O5),

Presentation of the e-book "Digital Competence" describing the principles and results of the DigiMedia **project.**

Abstract DE:

Der Treffpunkt „DigiMedia-Community“ wurde als WEB-Treffpunkt „DIGITALE KOMPETENZ“ für einen europäischen Diskussions- und Praxisaustausch eingerichtet.

Die DigiMedia Praxis Community, die bei Workshops und Multiplikatoren Veranstaltungen/MV - beides mit physischer Präsenz - entstand, ist nicht so international vernetzt, wie wir uns bei Projektantrag und -Anfang vorgestellt haben. Das ist unter anderem auch zurückzuführen auf Reisebeschränkungen in der Covid-19-Epidemie. Dennoch wurden bei den Projektevents (Workshops und MV) Präsentationen gemacht und Diskussionen geführt, die Teilnehmer in eine interessenbasierte und daher eng verbundene Community zusammengeführt haben. Das beste Beispiel für diese gute Verbindung mit und in der Community ist der Workshop in Berlin, zu dem die Teilnehmer in den 3 Projektjahren immer wieder gekehrt sind und das in einer Großzahl weit über 100 Teilnehmer (gezählt an den Produzenten von Bildungsmedien, die zur Bewertung an die Projektgruppe übergeben worden sind). Digimedia-Community online heute.

Die Digimedia online Praxis Community existiert weiterhin auf der EPALE-Plattform.

Die Digimedia online Praxis Community auf der EPALE-Plattform lädt mit folgenden Themen zum Praxisaustausch ein:

1. BEWERTUNGSTOOL „QualiMedia“ (O1)

Kurz- und Langfassungen der Kriterien zur Bewertung von digitalen Bildungsmedien.

2. Zugang zur BILDUNGSMEDIEN-DATENBANK „DataMedia“ (O2) mit der Auswahl von dokumentierten und bewerteten beispielhaften Bildungsmedien aus den beteiligten Ländern.

Mit Hilfe der neuentwickelten Datenbank „DataMedia“ (www.data-media.eu) können digitale Bildungsmedien dokumentiert, bewertet und verbreitet werden. Beispielhaft wurden ausgezeichnete und bewertete digitalen Bildungsmedien aus den europäischen Medienwettbewerben 2020, 2021, 2022 und Workshops in den beteiligten Ländern bereits dokumentiert und bereitgestellt.

3. KURSMODELLE „DIGIKOMP“ (O3),

Präsentation von 20 verschiedenen Kursmodellen/Blended-Learning-Kursen „DigiKomp“ mit länderspezifischen Kurskonzepten mit digitalen Bildungsmedien aus den beteiligten Ländern.

5. eBUCH „ DIGITALE KOMPETENZ (O5),

Präsentation des e-Buchs „Digitale Kompetenz“ der Beschreibung der Grundlagen und Ergebnisse des Projekts DigiMedia.

1. ZUSAMMENFASSUNG

O4 TREFFPUNKT „DIGIMEDIA-COMMUNITY“

MARLIES BITTER-RIJPKEMA / MARKO IVANISIN

O4 Treffpunkt „DigiMedia-Community“, WEB-Treffpunkt als europäischer Praxisaustausch aus Workshops und Medienwettbewerben in einem Internetforum für Lehrende.

Der Treffpunkt „DigiMedia-Community“ wurde als WEB-Treffpunkt „DIGITALE KOMPETENZ“ für einen europäischen Diskussions- und Praxisaustausch eingerichtet.

DigiMedia-Community in EPALE, Herausforderungen und Probleme:

Im Mai 2020 haben wir angefangen die Struktur, die uns von der EPALE-Plattform angeboten wurde, mit Inhalten zu füllen. Die ersten Inhalte, die uns zur Hand standen und bereits von sechsten Projektmonat (März 2020) für Publikation bereit waren, waren Bildungsmedien. Mittlerweile wurden alle relevanten Inhalte in der DigiMedia Praxis Community auf EPALE integriert. Das ist nur möglich auf den verschiedenen Seiten der Community, auf der Plattform zerstreut, da wir versucht haben den angebotenen Kategorien/Auswahl von EPALE (Documents, Discussions, Events etc.) zu folgen und die Inhalte entsprechend zu kategorisieren. Unser Vorhaben, eine öffentliche Gruppe in EPALE zu erstellen (genannt DigiMedia-Praxis Community) wurde erschwert. So wird man auch nicht motiviert, sich in dieser Community zu beteiligen und Kommentare abzugeben. Bei Umwandlung der EPALE-Plattform Anfang 2021 ging unser Inhalt zunächst verloren. Da unsere Inhalte von Plattform (Service/Helpdesk) nicht mehr gefunden oder abgerufen werden konnten, haben wir selber versucht teilweise Inhalte (nur Dokumenten) wiederherzustellen. Die neue Version von EPALE ist unseres Erachtens leider noch weniger übersichtlich als die alte. Verschiedene Kategorien von Beiträgen (News, Dokument, Diskussion, Events etc.) sind jetzt ganz getrennt, jede Kategorie hat ihren eigenen Tab und die Beiträge können nicht mehr gemeinsam veröffentlicht werden (wie früher als alle zusammen aufgelistet waren und sich durch die Bezeichnung/Kategorie – Dokument, Diskussion etc. – unterscheiden haben). In der neuen Version müsste man jetzt „das Geschehen“ in der Community in 4 verschiedenen Tabs verfolgen (News, Events, Dokument, Diskussion) um die Debatte ganzheitlich führen zu können, d.h. mit Überblick über das ganze Projekt und seine Ergebnisse (Intellectual Outputs/IOs) und uns erschien es als sehr unwahrscheinlich, dass sich Lehrer die Mühe machen würden auf dieser Plattform bzw. unter diesen Umständen die Debatte zu führen. DigiMedia-Community - Covid-19-Epidemie und EPALE Plattform. Mit Ausbruch von Covid-19-Epidemie in März 2020 wurden Online-Arbeit und e-Treffen zum neuen Gesellschaftsstandard. Für eine Community, deren Wesen im inhaltlichen Austausch, vor allem in Form von Debatten besteht, hat sich die Situation also nicht wesentlich verändert. Es schien leicht, die DigiMedia-Community halt als eine Online-Community anzufangen und auch nachhaltig zu führen.

Die DigiMedia Praxis Community, die bei Workshops und Multiplikatoren Veranstaltungen/MV - beides mit physischer Präsenz - entstand, ist nicht so international vernetzt, wie wir uns bei Projektantrag und -Anfang vorgestellt haben. Das ist unter anderem auch zurückzuführen auf Reisebeschränkungen in der Covid-19-Epidemie. Dennoch wurden bei den Projektevents (Workshops und MV) Präsentationen gemacht und Diskussionen geführt, die Teilnehmer in eine interessenbasierte und daher eng verbundene Community

zusammengeführt haben. Das beste Beispiel für diese gute Verbindung mit und in der Community ist der Workshop in Berlin, zu dem die Teilnehmer in den 3 Projektjahren immer wieder gekehrt sind und das in einer Großzahl weit über 100 Teilnehmer (gezählt an den Produzenten von Bildungsmedien, die zur Bewertung an die Projektgruppe übergeben worden sind). Digimedia-Community online heute.

Die Digimedia online Praxis Community existiert weiterhin auf der EPAL-Plattform.

Die Digimedia online Praxis Community auf der EPAL-Plattform lädt mit folgenden Themen zum Praxisaustausch ein:

1. BEWERTUNGSTOOL „QualiMedia“ (O1)

Kurz- und Langfassungen der Kriterien zur Bewertung von digitalen Bildungsmedien.

2. Zugang zur BILDUNGSMEDIEN-DATENBANK „DataMedia“ (O2) mit der Auswahl von dokumentierten und bewerteten beispielhaften Bildungsmedien aus den beteiligten Ländern.

Mit Hilfe der neuentwickelten Datenbank „DataMedia“ (www.data-media.eu) können digitale Bildungsmedien dokumentiert, bewertet und verbreitet werden. Beispielhaft wurden ausgezeichnete und bewertete digitale Bildungsmedien aus den europäischen Medienwettbewerben 2020, 2021, 2022 und Workshops in den beteiligten Ländern bereits dokumentiert und bereitgestellt.

3. KURSMODELLE „DIGIKOMP“ (O3),

Präsentation von 20 verschiedenen Kursmodellen/Blended-Learning-Kursen „DigiKomp“ mit länderspezifischen Kurskonzepten mit digitalen Bildungsmedien aus den beteiligten Ländern.

5. eBUCH „DIGITALE KOMPETENZ (O5),

Präsentation des e-Buchs „Digitale Kompetenz“ der Beschreibung der Grundlagen und Ergebnisse des Projekts DigiMedia.

2. MÖGLICHKEITEN UND GRENZEN DES PRAXISAUSTAUSCHS ZU BLENDED LEARNING UND ZUM EINSATZ VON DIGITALEN MEDIEN IN DER ERWACHSENENBILDUNG AUF INTERNETPLATTFORMEN UND IN SOZIALEN MEDIEN

MARLIES BITTER-RIJPKEMA / MARKO IVANISIN

2.1. Erweiterung Community Erfahrung via online und persönliche-Kontakten

Um Europäische Lehrer und Fachkräfte in Erwachsenenbildung zu unterstützen beim Einsatz von digitale Bildungsmedien ist es wichtig ständig im Kontakt mit Zielpublikum zu bleiben. Über die Jahren hat die Projektgruppe das gemacht via online Kommunikation, online persönliche Kontakte, gezielte Workshops in Partnerländern im Rahmen von Projekte und Comenius Award) und ständig weiter entwickelt.

Im Projekt Digimedia haben wir uns zum Ziel gesetzt unsere Erfahrungen mit Vernetzung von Personen und Organisationen in der physischen Welt in die online-Welt zu übertragen und eine online-Community für Diskussionen und Praxisaustausch auf Europäischen Ebene zu gestalten. Gleichzeitig haben wir zum ersten Mal versucht die interne Projekt-Kommunikation und das Projekt Management online in einem virtuellen Projekt Community (Digimedia Projektraum) zu realisieren.

Zusätzlich zu unseren existierenden Kommunikationskanälen haben wir so zwei Communities gebildet. Erstens eine Digimedia Praxis Community für Lehrer und Experten tätig im Erwachsenenbildung zur Diskussion von neuen Ideen, Erfahrungsaustausch zur Vernetzung und Zusammenarbeit mit andere europäische Kollegen. Zweitens haben wir eine interne „Digimedia Projekt Community“ gebildet, damit die interne Projekt-Kommunikation und Dokumentation alle Projektmitgliedern immer und vollständig zugänglich sein würde damit die Partner besser zusammenarbeiten können.

2.2. Entwicklung, Vorbereitung und Grundlage für internen Digimedia Projekt Community und Digimedia-Praxis Community auf der EPALE-Plattform

In der ersten Phase (2019-2020) wurde der Ansatzpunkt für die beiden Communities entwickelt und diskutiert. Bei der Konzeptentwicklung stand im Vordergrund die Idee „nachhaltig lebendige Communities“ zu bilden, wie es die Partnerschaft bereits geschafft hat in der „Offline-Welt“ mit den Netzwerken, die sich um die Projekte und Comenius Awards gebildet haben.

Ähnlich orientiert wie Epale auf erwachsenen zielte, unsere Vorschläge ab auf europäische offene communities die sich bei Digimedia ins besondere orientierte auf Lehrer und Entwickler im Erwachsene Bildung.

Das Design für die online communities würde auf Grund Wissenschaftliche Kenntnisse über online communities (Abedini et al, 2021, Berlanga, et. al, 2009, Lee, 2018 Wenger et al 2002) definiert. Von dort aus wurden die Art der gemeinsame Aktivitäten, Hilfe Angebote, Kenntnis und Best-Practice Austausch, Diskussionen und Informationen zur dringenden Fragen und Bedürfnisse vom Teilnehmer, Debatte im Forum erfunden . Mit die Gedanke das die online Communities sich dann schließlich zu einem festen Bestandteil der Digimedia-Interaktionspalette entwickeln würde. Um selber herauszufinden wie das in Epale funktionieren kann haben wir uns entschieden, rapide mit dem online Projekt Community zu starten.

Bei der Entwicklung der ersten Versionen der Website standen Digimedia-Tools (Bewertungstools, Datenbank und Kursmodelle) im Vordergrund. Webpräsenz [<https://www.edumedia-online.eu/link>], persönliche Kontakte und Begegnungen werden schließlich mit Aktivitäten in beiden Communities kombiniert.

Um zu lernen, wie man die online Treffpunkte im der Epale-Plattform realisieren kann, haben wir uns entschieden schnell die online Projekt Raum schnell zu starten. Für die Eröffnung von die Praxis Community brauchten wir ja zuerst auch unsere Digimedia

Dazu war es notwendig heraus zu finden wie wir, wie wir unsere Community innerhalb des von Epale geforderten Formats implementieren können. Für die Eröffnung der Praxis Community mussten wir zuerst noch mindestens di Digimedia-Tools entwickeln.

Unmittelbar zu Projektbeginn wird der interne Projektraum gestartet und eingerichtet. Das Projektteam wird in die Möglichkeiten der Epale-Umgebung eingeführt. Die Projektraum zielt auf Unterstützung der Projektarbeit als ein zentraler Wissensort, an dem relevante Wissensentwicklungen, neben oft verstreuten E-Mail- und App-Kontakten zusammenlaufen können.

Später wurden dann die Aktivitäten in beide Communities ein fester Bestandteil der Digimedia-Interaktionspalette sein. Eng verbunden mit die Digimedia Webseite, die Digimedia-Produkten und Tools (Bewertungstools, Datenbank und Kursmodelle) und die Vernetzung im realen Welt der persönliche Kontakten und Workshop Begegnungen.

2.3. Entstehung der Digimedia-Community (vom Projektstart bis in die Corona-Epidemie).

Seit Beginn der Online-Zusammenarbeit im on-line Projekt Raum haben wir im parallel an der Gestaltung der Praxis Community gearbeitet. Wichtige Aspekte der Interactions Design waren einfacher Zugang und Funktionalitäten, die zu den Interessen und dem Lebensstil der Nutzer passen. Ein Kombination von gezielte Aktivitäten fokussiert auf Informationsaustausch (Web, Projekt & online Ressourcen) Interaktivität (Forum, Online Seminare) und Wissensaustausch, parallel an die Integration der Digimedia Instrumenten.

In die online Praxis Community wollten wir vorrangig Inhalte bezogen auf die Erwachsenenbildung zur Diskussionen einbringen. Themen wie Bildungsmedien und deren Nutzung in der Bildung, Blended-Learning-Konzepte, insbesondere länderspezifische

Konzepte des Kursmodells „DigiKomp“ Ergebnisse von Projekt-Workshops (Multiplikatoren Veranstaltungen), bei denen Bildungsmedien diskutiert und länderspezifisches Kursmodell (siehe 2) vorgestellt oder umgesetzt werden

Auf Basis der Besprechungen im Digimedia Team und mit Personen aus unsere Netzwerke haben wir die „Community“ Aufbau und -Planung immer weiter gesetzt und verbessert. Wir haben untersucht, wie wir die entscheidende Prozessen und Funktionen dafür im Plattform implementieren können Auf Grund testproben ließ sich feststellen das zusätzlich zu der auf der Plattform verfügbaren Hilfe dazu noch weitere Starter-Infos für unser Zielpublikum erforderlich sind, die dann auch entwickelt wurden.

Vorhergesehen war ab den Start vom Digimedia Community ein durchgehendes Programm von Webinare, Debatten, Fragen und Gespräche rund gedacht voll integriert mit die Digimedia Inhalten (z.b. Bewertungstool und Kurzmodelle, Digimedia Buch). Mit die Erwartung das so Community sich so zu einem Ort der Begegnung und des Wissensaustauschs entwickeln wurde an dem Teilnehmer aktiv beteiligt bleiben möchten.

Während der Community Design Periode haben wir uns gefragt, wie wir mit Mehrsprachigkeit in die Digimedia-Praxiscommunity umgehen würden. Die Epale-Plattform an sich kann von jedem in seiner eigenen Sprache bedient werden. Aber die Texte in der Plattform können nicht automatisch übersetzt werden. Die Wahl von Englisch und Deutsch als Diskussionssprache reicht nicht aus, damit alle teilnehmen können. Beteiligte Projektmitglieder würden daher in der Praxis sehen, dass sie dann (zusammenfassend) Fragen, Gespräche und Präsentationen für ihre Sprache/Landsleute übersetzen.

2.4. DigiMedia-Community in EPALE: Herausforderungen und Probleme.

Im Mai 2020 haben wir angefangen die Struktur, die uns von der EPALE-Plattform angeboten wurde, mit Inhalten zu füllen. Die ersten Inhalte, die uns zur Hand standen und bereits von sechsten Projektmonat (März 2020) für Publikation bereit waren, waren Bildungsmedien (und Erfahrungen, die wir mit diesen gemacht haben). Jedes Partnerland war aufgefordert mindestens 2 Bildungsmedien aus seinem Land auf die Plattform aufzuladen. Dafür wurden in der öffentlichen EPALE-Gruppe DigiMedia Praxis Community für jedes Land im ein Diskussionsraum (kategorisiert als Diskussion) erstellt in dem jeder Partner Daten über Bildungsmedien und Erfahrungen mit deren Nutzung publizieren konnte und publizierte (teils in Nationalsprache, teils auf Deutsch oder Englisch).

Mittlerweile wurden alle relevanten Inhalte in der DigiMedia Praxis Community auf EPALE inbegriffen. Das is nur möglich auf den verschiedenen Seiten der Community bezüglich Plattform zerstreut, da wir versucht haben den angebotenen Kategorien/Auswahl von EPALE (Documents, Discussions, Events etc.) zu folgen und die Inhalte entsprechend zu kategorisieren.

Unser Unternehmen eine öffentliche Gruppe in EPALE zu erstellen (genannt DigiMedia-Praxis Community) resultierte im schlecht übersichtigen Inhalt, der einem Community-Besucher den inhaltlichen Überblick erschwert und ihn so auch nicht motiviert sich in dieser Community zu beteiligen und Kommentare abzugeben, da er/sie nur sehr schwer versteht,

worum es in der DigiMedia- Praxis Community geht bzw. worüber diskutiert wird (man konnte in allen Kategorien Kommentare abgeben, nicht nur in Discussions).

Mit Veröffentlichung von Bildungsmedien war die DigiMedia-Praxis Community bereit für die Ansage und Einladung zur Beteiligung beim (Präsenz-)Workshop in Berlin (Projektworkshop mit den meisten Teilnehmern, auch internationalen) geplant im Juni 2020. Wegen Covid-19-Epidemie wurde der Workshop auf September 2020 verlegt und in einem sehr beschränkten Rahmen ausgetragen (dass die Teilnehmerzahl nicht mehr wesentlich von anderen Projektworkshops unterscheidet), so wurde die Community-Ansage und Einladung zur Teilnahme verlegt auf den Herbst 2020. Da aber Covid-19-Epidemie auch noch im Herbst 2020 andauerte, wurde die Community-Ansage für ungewisse Zeit verlegt.

Bei Umwandlung der EPALE-Plattform Anfang 2021 ging unser Inhalt zunächst verloren. Da unsere Inhalte nicht mehr von Plattform (Service/Helpdesk) nicht mehr gefunden oder abgerufen werden konnten, haben wir selber versucht Teilweise Inhalten (nur Dokumenten) wiederhergestellt.

Die neue Version von EPALE ist unseres Erachtens leider noch weniger übersichtlich als die alte. Verschiedene Kategorien von Beiträgen (News, Dokuments, Diskussion, Events etc.) sind jetzt ganz getrennt, jede Kategorie hat ihren eigenen Tab und die Beiträge können nicht mehr gemeinsam veröffentlicht werden (wie früher als alle zusammen aufgelistet waren und sich durch die Bezeichnung/Kategorie – Dokument, Diskussion etc. – unterscheidet haben). In der neuen Version müsste man jetzt „das Geschehen“ in der Community in 4 verschiedenen Tabs verfolgen (News, Events, Dokuments, Diskussion) um die Debatte ganzheitlich führen zu können, d.h. mit Überblick über das ganze Projekt und seine Ergebnisse (Intellectual Outputs/IOs) und uns erschien es als sehr unwahrscheinlich, dass sich Lehrer die Mühe machen würden auf dieser Plattform bzw. unter diesen Umständen die Debatte zu führen.

2.5. Verlegung von DigiMedia-Community wegen Covid-19-Epidemie und EPALE Plattform:

Mit Ausbruch von Covid-19-Epidemie in März 2020 wurden Online-Arbeit und-e-Treffen zum neuen Gesellschaftsstandard. Für eine Community, deren Wesen im inhaltlichen Austausch, vor allem in Form von Debatten besteht, hat sich die Situation also nicht wesentlich verändert. Es schien leicht, die DigiMedia-Community halt als eine Online-Community anzufangen und auch nachhaltig zu führen.

Die Erfahrungen während die Pandemie Jahren haben uns gelernt scharfer hinein zu schauen in die unterschiedliche Effekten von online, face-2-face und hybride varianten von zusammen arbeiten in unsere Projektgruppen und für unsere Zielgruppen. Wir hatten viele s.g. Video-Meetings, bei denen sich alle Projektpartner mittels Zoom, Skype oder WebEx austauschen konnten (v.a. in Sachen weiterer Projektablauf und Sicherung der Ergebnisse), die sich aber als viel weniger effektiv bzw. motivierend gezeigt haben als physische Treffen, die Projektpartner seit Jahren nutzen um die Projektarbeit abzusprechen und in Konsequenz auch fertigzubringen.

Wenn wir diese Erfahrung mit Online-Debatten und -Arbeit auch auf unser Ziel eine DigiMedia Praxis Community aufzubauen übertragen wurde es uns klar dass wir für unsere Zielgruppe gerade in der aktuellen Ära einen zielgruppengerechten Mix aus Online- und

Präsenztreffen erfinden. Aufgrund der unterschiedlichen Pandemie Effekten und Gegebenheiten in der Erwachsenenbildung ist möglicher kann die optimale Mix vom online-hybrid und physisch Aktivitäten variieren in Partnerländern. Für unsere Zielgruppe werden wir ganz ohne physischen Kontakt bzw. Debatten mit physischer von Lehrenden, Lernenden und anderen Teilnehmern und interessierten an digitaler Erwachsenenbildung, eine dauerhafte Community nicht aufbauen können.

So haben wir mit dem Anfang von DigiMedia Praxis Community, d.h. mit Debatten zum Projekt und Projektergebnissen (IOs) gewartet, bis sich wieder die Möglichkeit ergeben hat, Treffen bzw. Workshops physisch auszuführen, was im Herbst 2021 passierte und bis zum Projektende im Juli 2022 andauerte.

Die DigiMedia Praxis Community, die bei Workshops und Multiplikatoren Veranstaltungen/MV - beides mit physischer Präsenz - entstand, ist nicht so international vernetzt, wie wir uns bei Projektantrag und -Anfang vorgestellt haben, d.h. bei den Veranstaltungen in einzelnen Partnerländern gab es sehr wenige oder keine internationale Teilnehmer (die nicht von Projektpartnern stammen). Das ist unter anderem auch zurück an Reisebeschränkungen in der Covid-19-Epidemie zurückzuführen, die internationale Reisen viel schwieriger gemacht haben als nationale.

Dennoch wurden bei den Projektevents (Workshops und MV) Präsentationen gemacht und Diskussionen geführt, die Teilnehmer in eine interessensbasierte und daher eng verbundene Community zusammengeführt haben.

Das beste Beispiel für diese gute Verbindung mit und in der Community ist der Workshop in Berlin, zu dem die Teilnehmer in den 3 Projektjahren immer wieder gekehrt sind und das in einer Großzahl weit über 100 Teilnehmer (gezählt an den Produzenten von Bildungsmedien, die zur Bewertung an die Projektgruppe übergeben worden sind).

2.6. Digimedia-Community online heute

Die Wirkung der Corona-Pandemie (die anderswo manchmal gerade die Entdeckung online-Arbeiten stimulierte) hat für die Praxis Community ein gegenteiliger Effekt. Für die Erwachsenenbilder hatte die Corona-Pandemie zur Folge, dass Sie auf den kleinsten Kreis von Experten in ihrer Umgebung zurückgriffen um in Zeiten des Lockdowns schnell die direkte Umsetzung nach online Unterricht zu realisieren.

Dabei wurde deutlich, dass nicht nur die Qualitäten der Online-Community ihren Erfolg bestimmen, sondern auch das Moment in der Zeit und das Umfeld. Wegen der Pandemie lagen die Prioritäten der Bildungsfachleute heimatnah und kurzfristig. Die Arbeitsbelastung und Konzentration auf das Erreichen der operativen Ziele galten auch in 2021 und dauerte bis zum Ende des Projekts in 2022. Erwachsene Bilder hatten keine Zeit für die neue online Community. Jedoch in Netzwerk Kontakten und Bei Teilnahme an Veranstaltungen ergab sich ihre Interesse am Digimedia Projekt.

Die Digimedia online Praxis Community existiert weiterhin auf der EPALE-Plattform. In den letzten Projektmonaten haben wir versucht daneben noch eine online-Digimedia-Community zu gründen und zwar haben wir uns für eine Plattform entschieden, die in der allgemeinen Öffentlichkeit sehr bekannt ist und viel genutzt wird (daraus ergibt sich, dass sie auch von

Lehrenden und Lernenden in der Erwachsenenbildung genutzt wird). Die Nutzung dieser Plattform ist zum Standard geworden, wie sich Communities bilden und welche technischen Tools und Funktionen genutzt werden damit Community-Mitglieder mit einander online kommunizieren, werden wir in Zukunft beobachten und verfolgen.

Wir haben auch auf Facebook eine Digimedia-Community-Gruppe erstellt, die zunächst nur mit ihrem Namen darauf deutet, aber um sich in der Zukunft zu einer lebendigen Experten-Community zu entwickeln.

2.7. Schlussfolgerung

Online-Communities können buchstäblich Länder- und Zeitgrenzen überschreiten. Sie bieten Fachleuten Möglichkeiten um Experten und einander kennen zu lernen, wissen auszutauschen und zusammenzuarbeiten. Gerade das was wir brauchten zur Intensivierung und Erweiterung von unseren Digimedia Gemeinschaft. Zur entwickeln von Communities of Practice (COPs) für Digimedia, dessen Potential der Projektmitgliedern bekannt war, stellten wir uns vor die beschriebenen Herausforderungen (Abedini et al, 2021, Berlanga, et. al, 2009) anzunehmen aber erwarteten wir außerhalb keine unüberwindbaren Problemen.

Beim Anfang der Entwicklung haben wir gedacht dass die größte Herausforderung darin bestehen würde erstens um die Projekt Community recht schnell effektiv online zum Laufen zu bringen und zweitens um eine Zielgruppe gemäße Praxis Community zu realisieren innerhalb des Epale-Plattform.

Was wir rückblickend gelernt aus unseren Digimedia Projekterfahrungen?

Charakteristisch für eine dauerhafte Online-Community ist das „Lebendige“, das heißt dass es kontinuierlich zur gemeinsame Interessen, Interaktivitäten und „Angebote“ von interessanten Inhalten, für Teilnehmern und geben muss. Wir haben gelernt dass das mindestens eine mittelfristige Vision erfordert. Eine Vision wie einer Reihe von Aktivitäten zur Bildung und Aufrechterhaltung der „Gemeinschaft“ im online Praxis Community leitet. Wünschenswert ist dann dass es bereits konkrete Projektinstrumente (wie Bewertungskriterien, Bewertungsinstrumenten, gibt. Beim Errichten von dauerhaft „erfolgreichen“ Online-Communities sollte man sich dabei bewusst bleiben der Komplexität, deren Vielzahl an Faktoren die Einfluss nehmen auf das Erfolg ,auf die Verwirklichung der „eigene online Gemeinsamkeit“ in ihre in diesem Sinne schon maßgeschneiderte online-Umgebung.

Im Projekt haben wir die entscheidende Effekten von Änderungen im Kontext (Pandemie) und Lösungen (Persönliche und Projekt Plattform Erfahrungen) auf das Ergebnis unsere Einsparungen für die Praxis Community und die Projekt Community.

Gerade im Erwachsenen Bereich sind die von Lee (2018) zu beachten den Teilnehmer am communities ihr eigene communities “beyond the screen“ haben. Die unterschiedliche Erfahrungen und Erwartungen prägen die Präferenzen von Erwachsenen für teilnehmen am online Digimedia Angebote. „Disruptions“ im Persönlichen und Gesellschaftliches und Arbeitsumfeld wie die Pandemie hatten ein entscheidende Priorisierungsänderung bei unsere Zielgruppe zu Folge wobei die persönliche Netzwerk Kontakten gleich blieben aber die online Praxis Community Interesse zu leiden hatten wegen Ihre Depriorisierung.

Die Kenntnisse der grundlegenden Entwicklungsprinzipien für die Informationsgemeinschaften sind also eine Voraussetzung, aber dazu kommt noch die Berücksichtigung der besonderen Aspekte, die zu berücksichtigen sind.

Wir nennen hier einige Sachen die sich beim Entwickeln von Digimedia online Communities als besonders wichtig erwiesen haben:

- *Voraussetzungen für eine aktive Teilnahme ist unter anderem das die Community sich immer wieder als Wertvoll erfahren wird, im Vergleich zu andere Optionen.* Die Anziehungskraft vom Community muss sich ständig während die Wandel der Umstanden bewerben. Das Community-Design muss sich mit den wechselnden Interessen seiner Zielgruppe weiterentwickeln können. Unter außergewöhnlichen Umständen, wie der Begegnung von Digimedia mit der Covid-Pandemie in den letzten 2 Jahren, hat sich dies als sehr schwierig erwiesen, da die Prioritäten der Erwachsenenbildungslehrer in der Nähe ihrer Heimat lagen.
- *Eine nicht zu unterschätzende Bedingung ist ein attraktiver und einfacher Zugriff auf die Online-Community Umgebung und mühelose Steuerung innerhalb der Community.* Am einfachste, funktioniert es wenn die online Community Umgebung in das übereinstimmt mit private oder professionelle Umgebungen an den man bereits gewöhnt ist, und angemessen sind an die IT-Literacy vom Zielgruppe. Können die Teilnehmer sich genügend digital Kompetent und vertraut im online Umgebung fühlen? Darüber hinaus fragt die Sprachliche Vielfalt innerhalb einer online Community besondere Aufmerksamkeit .Gibt es eine ein gemeinsame Sprache als Basis für die Kommunikation, oder muss man andere Lösungen erfinden, wie das übersetzen oder zusammenfassen in alle Partnersprachen.
- *Entscheidungen über die Plattform Implementierung einer Online-Community- ist wichtiger als es scheint.* Der Anspruch, gleichzeitig Produkte und eine Online-Community in Digimedia für ein sehr vielfältiges Publikum zu entwickeln und dazu eine fest definierte und strukturierte bestehende Plattform, waren viel schwieriger als erwartet. Zum Teil, weil wir nicht erkannt hatten, dass das Arbeiten in festen Umgebungen, insbesondere bei den beabsichtigten Teilnehmern ziemlich genau passen muss zu Ihre Erfahrungen und Kenntnisse und . Wenn es gefühlsmässig nicht passt hat dass große Folgen da es nicht anzieht, sondern entfernt oder sogar Ursache ist für das Ausscheiden.

Insgesamt sind wir uns noch mehr bewusst geworden das eine online Gemeinschaft gründen (in Kombination mit Digimedia's andere Community Kanäle) sehr wichtig ist und beim Entwurf und Implementation noch mehr Andacht benötigt .Dies gerade wegen die strukturelle Änderungen im Gesellschaft und die rapide digitale Softwareentwicklungen und damit zusammen hangende Erwartungen der Teilnehme. Es fordert das wir die neu Entwicklungen kritisch beobachten und mit einem offenen und kreativen Blick suchen nach neue Lösungen suchen für die Rolle die ein Online-Community in der Kombination mit hybriden- und realen Aktivitäten spielen kann im Digimedia-und ähnlichen Projekte.

Literaturhinweise:

- Abedini, A., Abedin, B., & Zowghi, D. (2021). Adult learning in online communities of practice: A systematic review. *British Journal of Educational Technology*, 52(4), 1663-1694. <https://doi.org/10.1111/bjet.13120>
- Berlanga, A., Rusman, E., Bitter-Rijkema, M. & Sloep, P (2009) . Guidelines to Foster Interaction in Online Communities Pages 27-42 in : R. Koper , Learning Network Services for Professional Development Springer Berlin, Heidelberg.
- Lee, K. (2018) Everyone already has their community beyond the screen: reconceptualizing online learning and expanding boundaries. *Education Tech Research Dev* 66, 1255–1268 (2018). <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9613-y>
- Lee, Y (2021). Successful Learning Communities during Times of Disruption: Developing a Community of Inquiry in Business Communication. *Business Communication Research and Practice*. 4. 57-64. 10.22682/bcrp.2021.4.1.57.
- Wenger, E. , McDermott, R., Snyder, W.M. (2002) *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*, Harvard Business School Press.