

Digital Graphic Design:

Eine Handreichung zum Einsatz von
Sketchnotes und digitalen Visualisierungen
in den Bildungsgängen am Berufskolleg

Marie-Ann Kückmann
& Heike Kundisch
Paderborn, 2021

*Für Lehrkräfte und alle
weiteren relevanten Akteure
in den Bildungsgängen am
Berufskolleg*

Herausgeber

cevet - centre for vocational education and training

Universität Paderborn

Autorinnen

Dr. Marie-Ann Kückmann

Dr. Heike Kundisch

Sketchnotes

Julia Schweins

Dr. Marie-Ann Kückmann

Paderborn, 2021

Inhaltsverzeichnis

<i>Inhaltsverzeichnis</i>	3
<i>Vorbemerkung</i>	4
<i>Hinführung</i>	5
<i>Einstieg ,Visualisierung'</i>	6
Wortursprung und allgemeine Bedeutung	6
Moderne Anwendungsformen	6
Potenziale und Einsatzmöglichkeiten von Sketchnotes & Co in der Schule	7
<i>Gestaltungsbeispiel: Pädagogischer Tag zum Thema ,Sketchnotes am Berufskolleg'</i>	10
Vorbemerkungen.....	10
Tag 1: Begrüßung und Einstieg in den Workshop	11
Erwartungsabfrage allgemein	11
Bedenkenträger vs. Visionär.....	12
Tag 1: Grundlegende Sketchnoting- und Visualisierungstechniken	12
Annäherung: Visuelles Alphabet (Technik I)	12
Allgemeine Grundregeln der Visualisierung (Technik II)	13
Personen und Figuren (Technik III).....	13
Container und Pfeile (Technik IV).....	14
Tag 1: Erstellung individueller Bibliotheken	15
Tag 1: Abschluss	15
Tag 2: Begrüßung und Einführung in Tag 2	15
Tag 2: Digitale Sketchnotes	16
Tag 2: Visuelle Prozessbegleitung	16
Tag 2: Abschluss	17
<i>Anhang</i>	19
<i>Literaturverzeichnis</i>	33

Vorbemerkung¹

Die vorliegende Handreichung ist im Kontext des Projekts ‚Digital Graphic Design‘ (DGD) entstanden. Dieses Projekt ist in das Programm „Schule in der digitalen Welt“ des Stifterverbands eingebettet, an dem deutschlandweit 18 Teams teilnehmen. Diese bestehen jeweils aus einem Hochschullehrenden aus einer Fachdidaktik/ den Bildungswissenschaften sowie zwei Lehrkräften einer Schule. An drei der 18 Teams vergab der Stifterverband, unterstützt durch die DATEV-Stiftung, darüber hinaus sogenannte „Tandem-Fellowships“. Das ausgewiesene Ziel der damit verbundenen zweijährigen Förderung ist es, Lehramtsstudierende besser auf die Herausforderungen digitaler Transformation vorzubereiten. Im Zentrum von DGD steht damit ein innovatives Lehrkonzept, welches vor diesem Hintergrund die Weiterentwicklung eines Bachelor-Pflichtmoduls der Lehrerausbildung für das Berufskolleg vorsieht. Hierbei werden die besonderen didaktischen Potenziale von digitalen Visualisierungen auf der einen und Videoformaten auf der anderen Seite sowie deren wechselseitige und integrative Nutzbarmachung in den Blick genommen.

Das Projekt ‚Digital Graphic Design‘ (DGD) ist ein durch den Stifterverband gefördertes Rahmenprojekt, das sich u. a. mit den didaktischen Potenzialen von digitalen Sketchnotes und Erklärvideos am Berufskolleg beschäftigt.

Unter dem oben genannten Titel nimmt das Projekt damit ein doppeltes Praxisproblem auf. So wird davon ausgegangen, dass digitale Medien einerseits zwar neue Ansatzpunkte für das Lehren und Lernen bieten können, berufliches Lernen jedoch andererseits eben auch zunehmend auf eine sich verändernde Lebens- und Arbeitswelt vorbereiten muss.

Damit sind Studierende auch immer zugleich als Rezipient*innen und aktive Gestalter*innen des digitalen Wandels zu begreifen.

Das sogenannte ‚doppelte Praxisproblem‘ berücksichtigt die Existenz von zwei Praxisebenen in der Ausbildung von Lehrkräften:

- Praxis in der Lehrerbildung mit dem Praxisfeld Berufsbildung
- Praxis in der Berufsbildung mit dem Praxisfeld Berufspraxis

Um diesem grundlegenden Verständnis zu begegnen, wird in dem Modulkonzept durch die Einbindung von digitalen Visualisierungen – sogenannter ‚Sketchnotes‘ – und filmischen Aufarbeitungen eine Transformation tradierte Lerngegenstände durch die Studierenden selbst anvisiert. Darauf aufbauend werden die Studierenden zusätzlich kontinuierlich angeregt, die damit verbundenen Prozesse kritisch-reflexiv zu begleiten.

Die vorliegende Handreichung widmet sich dem Einsatz von Sketchnotes in den Bildungsgängen des Berufskollegs, ermöglicht hier eine erste Annäherung an das Thema und gibt auf dieser Grundlage diverse Erprobungshinweise.

Weitere Informationen zum Projekt

<https://www.uni-paderborn.de/cevet/forschung/aktuelle-projekte/dgd/>

<https://www.stifterverband.org/schule-in-der-digitalen-welt/tandem-fellowships>

Projektansprechpartnerin

Dr. Marie-Ann Kückmann

Universität Paderborn
Department Wirtschaftspädagogik

E-Mail: Marie-Ann.Kueckmann@upb.de
Internet: <http://go.upb.de/mak>

¹ Die folgende Projektbeschreibung war in dieser Form bereits Bestandteil einer diesbezüglichen Pressemeldung.

Hinführung

Wie bereits in der Vorbemerkung adressiert wurde, stellt sich für Lehrkräfte am Berufskolleg das doppelte Praxisproblem in besonderem Maße. So müssen Lehrkräfte gerade in diesen Kontexten nicht nur auf den Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge vorbereiten, sondern darüber hinaus auch immer eine deutlichere inhaltliche Dimension berücksichtigen. So fokussiert die berufliche Bildung in ihren Gegenständen selbst genuin Berufs- und Arbeitswelten, welche dann eben zunehmend digital transformiert sind (vgl. Sloane et al. 2018, S. 11ff.; KMK 2017, S. 20).

Unter *digitaler Transformation* werden vorliegend grundlegende Veränderungsprozesse in der Lebens- und Arbeitswelt verstanden, welche auf digitale Technologien, den damit verbundenen (Vernetzungs-)Möglichkeiten, dem Umgang mit großen Datenmengen (Big Data) und Formaten künstlicher Intelligenz zurückzuführen sind (vgl. Cole 2017, S. 1ff.).

Unter *Digitization* wird vorliegend hingegen die reine Umwandlung analoger Daten in digitale Formate verstanden (vgl. Hess 2019, S. 18ff.).

Auch wenn dies auf den ersten Blick relativ abstrakt anmutet, lassen sich hierfür zahlreiche sehr anschauliche Beispiele finden. So lässt sich beispielsweise festhalten, dass etwa Präsentationsfähigkeiten oder aber auch Fähigkeiten komplexe Sachverhalte reduzierend darzustellen und zu vermitteln, in digitalen Arbeits- und Lebenswelten immer wichtiger werden (Kückmann/ Kremer 2019, S. 1). Darüber hinaus sind anscheinend auch neue Kommunikationsformen wie bspw. eine zunehmende Bildsprache (von Emoticons bis hin zu der Darstellung von Geschäftsprozessen

o. Ä.) von zunehmender Bedeutung (vgl. Kückmann/ Kremer 2019, S. 1).

In betrieblichen Kontexten gewinnt auf dieser Basis das allgemeine Visualisierungsthema an Bedeutung. Unter Schlagworten wie etwa ‚Sketchnoting‘, ‚Visual Facilitation‘ oder aber ‚Graphic Recording‘ finden sich vor diesem Hintergrund zahlreiche Angebote und Ansätze, wie bspw. Präsentationen, Ergebnisse von Gruppen- bzw. Teamarbeitsprozessen oder aber Vorträge, Workshops u. Ä., welche mit Hilfe vereinfachter visueller Sprache festgehalten werden und dann auch wieder mittels digitaler Medien geteilt werden können (vgl. Kückmann/ Kremer 2019, S. 1)². Auch wenn die Begrifflichkeiten sich unterscheiden, zielen alle grundlegend darauf ab, visuelle Kanäle zu nutzen, um Informationen und Inhalte möglichst präzise und reduzierend darzustellen (vgl. Kückmann/ Kremer 2019, S. 3). Der Reduktion und Abstraktion von komplexen Vorgängen und Zusammenhängen wird hierbei besondere Bedeutung zugewiesen.

Während die genannten Ansätze im Unternehmensbereich schon weitläufig vertreten sind, finden diese erst langsam Eingang in den Bildungsbereich (vgl. bspw. Roßa 2019, S. 5ff.). Auch hier lassen sich jedoch ähnliche Potenziale ausmachen, welche im Zuge der didaktischen Zielperspektive jedoch teils anders ausdifferenziert werden können. Zum einen bieten diese Kommunikationsformen die Möglichkeit, Lerngegenstände anders darzubieten und können so bspw. auch bei der Überwindung möglicher Sprachbarrieren unterstützen. Zum anderen ist dann aber auch besonders der Reflexionsaspekt als zentraler Vorteil herauszustellen. „So können die digitalen Visualisierungen dazu beitragen, (neue) Reflexionsanlässe zu schaffen. Bildsprache regt in diesem Verständnis zur Reflexion an, lädt darauf aufbauend zum Austausch ein.“ (Kückmann/ Kremer 2019, S. 3). Ausgehend

² Vgl. <https://www.uni-paderborn.de/en/cevet/forschung>tagungen/designbasierte-berufsbildungsforschung-ergebnisse-einer-raumdeutung>

von diesen Grundgedanken werden der Erlernung und Nutzung einfacher visueller Sprache vorliegend besondere Potenziale in der Lehrerbildung zugewiesen. Mit Hilfe digitaler Visualisierung sollen hier die Möglichkeiten visueller Sprache und digitaler Medien integrativ nutzbar gemacht werden. Dabei ist anvisiert, die Akteure am Berufskolleg durch erweiterte Handlungsmöglichkeiten zu Gestaltern des digitalen Wandels werden zu lassen (vgl. Kückmann/ Kremer 2019, S. 3).

Demgemäß soll diese Handreichung dazu beitragen, die skizzierten didaktischen Potenziale weiter auszuarbeiten und den Lehrkräften praktische Übungen an die Hand zu geben, ihr Repertoire an visuellen Ausdrucksformen weiter zu entwickeln.

Einstieg „Visualisierung“

Wortursprung und allgemeine Bedeutung

Nachfolgend soll ein erster inhaltlicher Einstieg in das Thema der Visualisierung erfolgen. Auf etymologischer Basis lässt sich der Begriff Visualisierung dabei zunächst einmal auf die lateinischen Wörter ‚visualis‘ oder aber ‚visus‘ zurückführen, welche ihrerseits etwa mit dem Ausdruck ‚zum Sehen gehörend‘ bzw. mit dem Wort ‚Visage‘ übersetzt werden können (vgl. Duden 2019).

Begriff Visualisierung
 – spätlateinisch visualis
 = zum Sehen gehörend,
 zu lateinisch visus,
 Visage (Duden 2019)



An dieser Stelle wird bereits der Bezug zum ‚Sehen‘ und – damit eng verbunden – zum ‚Erkennen‘ deutlich. In einem nächsten Schritt ließe sich dann die Frage stellen, wo im Alltag generell Visualisierungen anzutreffen sind und welche Bedeutung Visualisierungen resp. Bildsprache damit im Allgemeinen zukommt. Dabei kommt der aufmerksame Beobachter sicherlich zu dem Schluss, dass Bildsprache in unserer Kommunikation gemeinhin weit verbreitet ist. Ausgehend von urzeitlichen

Höhlenmalereien hin zu neuzeitlicher Bildsprache im sonstigen öffentlichen Raum wie etwa Gefahrensymbole, Werbeplakate, und Straßenbeschilderungen – um an dieser Stelle nur einige zu nennen – ist Bildsprache in ihren unterschiedlichen Formen und Ausprägungen seit jeher genuiner Bestandteil der Alltagslebenswelt (vgl. Roßa 2019, S. 5ff.).

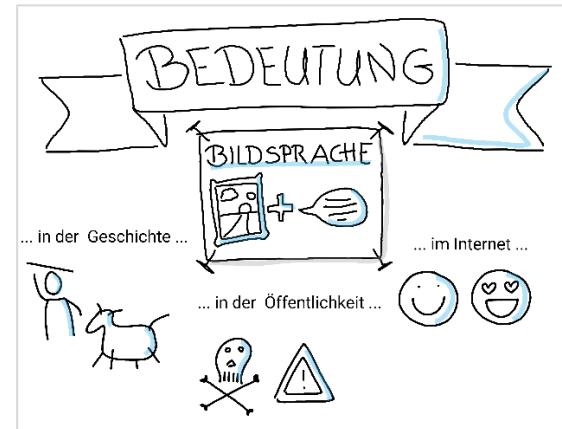


Abbildung 1: Annäherung an die Bedeutung von Bildsprache

Moderne Anwendungsformen

Aufbauend auf der allgemeinen Bedeutung von Bildsprache und Visualisierungen, lassen sich dann diverse moderne Anwendungsformen ausmachen. Im vorangegangen Unterkapitel wurden dahingehend bereits verschiedene Begriffe eingeführt, die an dieser Stelle nun weiter erläutert werden sollen, wobei insbesondere die Unterschiede zwischen den Begrifflichkeiten herausgestellt werden. Gemeinsam ist den bereits adressierten Begriffen ‚Sketchnoting‘, ‚Graphic Recording‘ und ‚Visual Facilitation‘ zunächst, dass sie alle erweiterte Anwendungsformen von Visualisierung darstellen (vgl. Roßa 2019, S. 15).

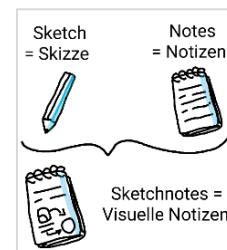


Abbildung 2: Zum Begriff ‚Sketchnotes‘

Der Begriff ‚Sketchnotes‘ setzt sich zunächst einmal aus den englischen Begriffen ‚sketch‘ (= Skizze) und ‚notes‘ (= Notizen) zusammen und kann auf dieser Grundlage etwa als ‚skizzierende‘ bzw. ‚visuelle Notizen‘ übersetzt werden.

„Sketchnotes“ stellen individuelle visuelle Notizen zur eigenen Dokumentation etc. dar (vgl. Roßa 2019, S. 15).



Der Begriff ‚Graphic Recording‘ nutzt nun ähnliche Visualisierungen zur Dokumentation von Präsentationen, Vorträgen oder ähnlichen Formaten. Hierbei werden dann jeweils in Echtzeit graphische und häufig großformatige Protokolle erstellt. Die beiden Begriffe sind insbesondere hinsichtlich ihrer jeweiligen Asynchronität resp. Synchronität voneinander abzugrenzen. Während ‚Graphic Recording‘ sich durch synchrone Prozesse auszeichnet, erfolgt die Erstellung von persönlichen Sketchnotes sowohl synchron als auch asynchron.

Unter dem Begriff ‚Graphic Recording‘ wird das Erstellen eines visuellen Protokolls in Echtzeit verstanden (vgl. Roßa 2019, S. 15).



Von den beiden Begriffen ist dann wiederum der Ausdruck ‚Visual Facilitation‘ abzugrenzen, welcher genuin Gruppen(arbeits)prozesse in den Blick nimmt und versucht, diese nicht nur visuell nachzuhalten, sondern darüber hinaus auch auf dieser Basis mitzugestalten.

Der Begriff ‚Visual Facilitation‘ umfasst einen Teil der visuellen und aktiven Erstellung eines (Gruppen-)Prozesses und dient damit nicht nur der Dokumentation (vgl. Roßa 2019, S. 15).



Potenzielle und Einsatzmöglichkeiten von Sketchnotes & Co in der Schule

Wie bereits adressiert, sind Sketchnotes in betrieblichen Kontexten schon durchaus weit verbreitet und finden nur langsam auch Eingang in den Bildungsbereich (vgl. Roßa 2019, S. 5ff.). Die Vorteile und Potentiale werden im Folgenden aufgeführt:

Roßa hebt hier zunächst den sogenannten ‚Picture Superiority Effect‘ hervor, der die generelle Überlegenheit des Bildlichen adressiert (vgl. Roßa 2019, S. 5ff). Daneben verweist Roßa auch auf die sogenannte ‚Dual Coding Theory‘, welche der Kombination von Text- und Bildelementen eine bessere Merkfähigkeit zuweist (vgl. Roßa 2019, S. 5ff). Obwohl sich dies u. U. bei jedem Einzelnen evtl. anders ausprägen dürfte, scheint das Erstellen von individuellen (visuellen) Notizen per se die Nachhaltigkeit von Lernprozessen positiv zu beeinflussen. So verweist Roßa an dieser Stelle etwa auf die Vorteile handschriftlicher Notizen und führt dies seinerseits etwa auf die damit verbundene aktive Informationsaufnahme zurück (vgl. Roßa 2019, S. 7). Auch können Bilder Emotionsauslöser darstellen und dahingehend Aufmerksamkeit erzeugen (vgl. Roßa 2019, S. 5ff.).

In einem der ersten Abschnitte wurde zudem auf den generellen Reflexionsaspekt verwiesen (vgl. Kückmann/ Kremer 2019, S. 3). So zielen Sketchnotes darauf ab, abstrakte bzw. komplexe Sachverhalte möglichst reduzierend und vereinfachend darzustellen. Ziel ist es, gewissermaßen die Essenz der Sache herauszustellen. Folgerichtig schaffen Sketchnotes dann wiederum eigene Reflexionsgelegenheiten. Die dahingehenden Potentiale werden hierbei häufig unter Begriffen wie etwa ‚Graphic Thinking‘ oder aber auch ‚Visual Thinking‘ hervorgehoben bzw. zusammengeführt (≈ visuelles Denken).

Unter dem Begriff „Graphic“ bzw. „Visual Thinking“ wird, vorliegend allgemein, die Nutzung visueller Elemente zur Anregung der (eigenen) Denkprozesse verstanden (vgl. Reed 2010, S. 1ff.).



An dieser Stelle lassen sich demgemäß insbesondere möglicherweise vorhandene Interpretationsüberhänge wahrnehmen und nutzen. Dabei lässt sich der Umstand nutzen, dass Bildern per se eher ein gewisser Interpretationsspielraum zugeschrieben wird, wohingegen bspw. Schrift- und gesprochener Sprache häufig feste (Sinn-)Bedeutungen zugeschrieben und auf diese Weise mögliche Interpretationsunterschiede letztlich verdeckt werden (vgl. Schwabl 2020, S. 108ff.). An dieser Stelle können Sketchnotes und Visualisierungen wertvolle Austauschgrundlagen anbieten.

Roßa erkennt basierend auf den geschilderten Potenzialen dann insbesondere die folgenden Einsatzmöglichkeiten für Sketchnotes und Visualisierungen in der Schule:

- „in Schüler Notizen als Lerngrundlage oder zur Reflexion für den einzelnen Schüler,
- in Schüler Notizen für die Klasse, z. B. Handouts bei Referaten oder Lernplakaten,
- In visuellen Notizen in Hausaufgabenheften und Kalendern (angelehnt an Bullet Journals [...])
- Als Visualisierung von Stundenplänen,
- In Handouts von Lehrern, z.B. als Gestaltungselemente von Arbeitsblättern,
- In Tafelbildern von Lehrern,
- Zum Illustrieren von Textaufgaben,
- Zur Arbeit am Text“ (Roßa 2019, S. 16)

Bereits auf Basis dieser Auflistung lassen sich damit unterschiedliche Dimensionen möglicher Potenziale ausmachen. Zur weiteren Konturierung bzw. Einordnung sollen diese nachfolgend nochmals vertiefend analysiert werden. So wurde bereits auf Basis der

bisherigen Ausführungen deutlich, dass Sketchnotes damit sowohl zu Dokumentations- als auch zu Reflexionszwecken eingesetzt werden können.

Sofern dies zur Strukturierung und Dimensionierung zugrunde gelegt wird, entsteht eine Matrix mit vier Feldern, in denen in einem ersten Schritt zunächst die bisherigen Begrifflichkeiten resp. Anwendungsformen von Visualisierungen und Sketchnotes eingeordnet werden sollen.

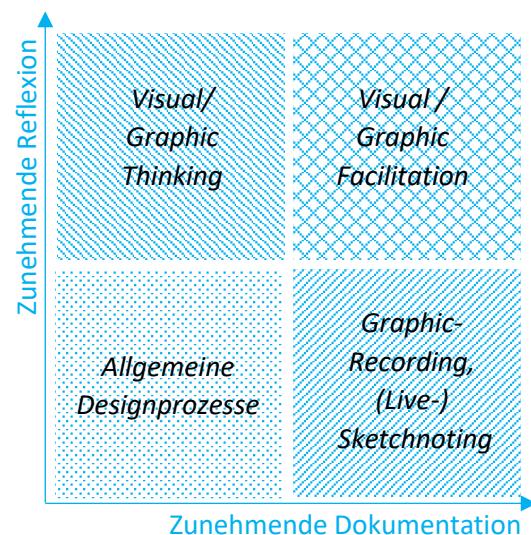


Abbildung 3: Allgemeine Einsatzmöglichkeiten von Visualisierungen und Sketchnotes (eigene Darstellung)

Wie Abbildung 3 demgemäß zu entnehmen ist, können diese in unterschiedlichen Kontexten zunächst als (mehr oder weniger) reine ergänzende Gestaltungselemente (≈ Design) verwendet werden. In diesem Fall sind dann entsprechend auch eher weniger Dokumentations- und Reflexionsanteile auszumachen. Während beim „Graphic Recording“ demgegenüber dann etwa die Dokumentation von Inhalten maßgeblich im Vordergrund steht, ist beim „Graphic Thinking“ der Reflexionsaspekt hingegen von besonderer Bedeutung. Dagegen ist „Graphic Facilitation“ durch sowohl hohe Dokumentations- als auch Reflexionsanteile geprägt.

An dieser Stelle muss darauf hingewiesen werden, dass die vorgenommenen Abgrenzungen nicht als trennscharf zu verstehen sind. So steht bspw. beim „Graphic Recordig“, basierend auf dem Erstellen eines

visuellen Protokolls, der Dokumentationszweck zwar im Vordergrund, nichtsdestotrotz können entsprechende visuelle Protokolle (im Nachgang) aber auch zu Reflexionszwecken herangezogen werden. Die vorgenommenen Ein- und Abgrenzungen sollen auf dieser Basis lediglich als Sensibilisierungshilfe verstanden werden. Vor diesem Hintergrund sollen mithilfe der Matrix in einem weiteren Schritt die Anwendungsformen in Schule und Unterricht nochmals gesondert eingeordnet und auf dieser Basis analysiert werden. Hierbei wird zwischen einer Lehrer*innen- und einer Schüler*innenperspektive unterschieden und jeweils eine gesonderte Matrix zur Verfügung gestellt. Der Fokus liegt darüber hinaus explizit auf dem Einsatz am Berufskolleg.

In einem ersten Schritt werden demgemäß zunächst die Einsatzmöglichkeiten aus der Perspektive der Schüler*innen eingeordnet. Diese sind beispielhaft der nachfolgenden Abbildung entnehmen.

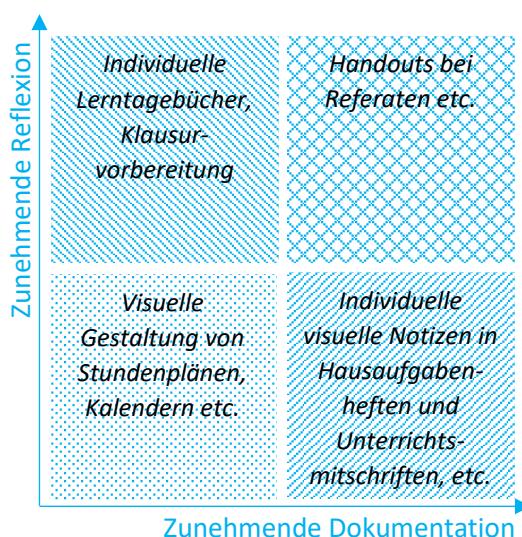


Abbildung 4: Einsatzmöglichkeiten von Visualisierungen und Sketchnotes aus Schüler*innenperspektive (vgl. Roßa 2019, S. 16) (eigene Darstellung)

Hier finden sich dann auch die Beispiele von Roßa wieder. Zunächst einmal lassen sich Sketchnotes als Gestaltungselemente, bspw. von Stundenplänen u. Ä., einsetzen. Roßa verweist in Bezug auf die Zielgruppe hier auf die Bedeutung von Bullet Journals (vgl. Roßa 2019, S. 16). Daneben eignen sich Sketchnotes auch zur Dokumentation von

Unterrichtsinhalten und können basierend hierauf individuelle Lernnotizen bereichern. Darüber hinaus können diese aber auch aus Schüler*innensicht eigene Reflexionsprozesse unterstützen. Als Beispiele können hier etwa Lerntagebücher oder aber Handouts hervorgehoben werden. Letztere weisen dann eben zusätzlich auch Dokumentationsanteile auf.

Im vorangegangenen Abschnitt deuteten sich so auch bereits erste Einsatzmöglichkeiten aus der Perspektive der Lehrer*innen an. Diese sollen in Abbildung 5 nochmals gesondert herausgestellt werden.

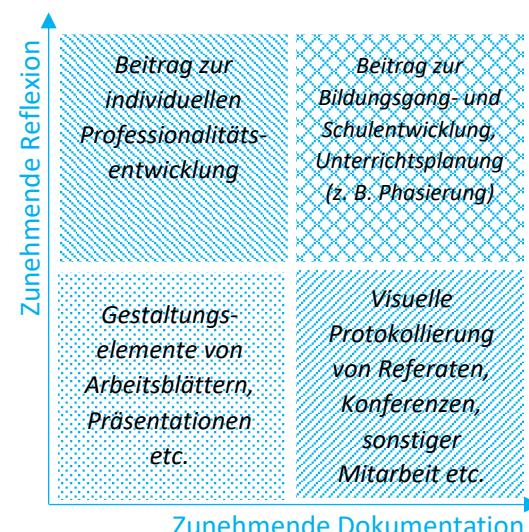


Abbildung 5: Einsatzmöglichkeiten von Visualisierungen und Sketchnotes aus Lehrer*innenperspektive (eigene Darstellung)

Hierbei sind insbesondere die Beiträge zur individuellen Professionalitäts- aber auch Bildungsgang- und Schulentwicklung hervorzuheben.

Daneben bieten sich vielfältige Möglichkeiten der Dokumentation. So können visuelle Protokollierungen, bspw. in Bezug auf Schülerreferate oder Vorträge, aber auch zum Festhalten der sonstigen Mitarbeit der Schüler*innen, alternative Wege darstellen.

Um die skizzierten Einsatzmöglichkeiten und damit einhergehenden Potenziale zu nutzen, ist es erforderlich, dass Lehrkräfte zunächst grundlegende Techniken, Anwendungsformen und -gebiete kennenlernen und erproben. Die

vorliegende Handreichung gibt an dieser Stelle diverse Hilfestellungen und Übungen an die Hand. Dabei wird zudem ein Vorschlag zur Gestaltung und Strukturierung eines pädagogischen Tages vorgestellt, der einen (ersten) Zugang zum Thema sicherstellen soll. Der pädagogische Tag wird hierbei als ein initialer Erprobungsraum angesehen.

Gestaltungsbeispiel: Pädagogischer Tag zum Thema „Sketchnotes am Berufskolleg“

Vorbemerkungen

Wie in den bisherigen Ausführungen zum Ausdruck gebracht, werden dem Einsatz von Sketchnotes und Visualisierungen in Schule und Unterricht entsprechend vielfältige (didaktische) Potenziale zugeschrieben. Damit diese Potentiale auf Lehrer*innen- und Schüler*innenseite angemessen entfaltet werden können, empfiehlt sich die Gestaltung eines pädagogischen Tages zu diesem Thema. Diese Handreichung bietet an dieser Stelle eine beispielhafte Strukturierung in Workshopformat an und ist insbesondere an Lehrkräfte beruflicher Schulen gerichtet. Entsprechend beziehen sich die Beispiele auf die Schulform „Berufskolleg“ (BK). Nichtsdestotrotz können die vorgeschlagenen Übungen auch auf andere Schulformen übertragen werden. Die Übungen lassen sich auch außerhalb eines pädagogischen Tages – bspw. zur Gestaltung eines mehrtägigen Workshopkonzepts – einsetzen.

Übergreifendes Ziel ist es hierbei, dass die Teilnehmer*innen grundlegende Visualisierungstechniken kennenlernen und diese im Anschluss selbst anwenden können. Im Rahmen des pädagogischen Tages kann dies auch mittels digitaler Anwendungen geschehen. Die Lehrkräfte werden in die Lage versetzt, komplexe Sachverhalte und Zusammenhänge innerhalb einer BK-spezifischen „Bibliothek“ darzustellen und eigene Sketchnotes, z. B. für Unterrichtsmaterialien, zu entwickeln.

Schließlich sollen die Lehrkräfte in der Lage sein, die gewonnenen Erkenntnisse zielgruppenadäquat an die eigenen Schüler*innen vermitteln zu können.

Der Workshop soll einen (Lern-) Raum anbieten, in dessen Rahmen die Teilnehmer*innen sich in Bezug auf das Thema Visualisierungen und Sketchnotes (am BK) erproben können. Die Teilnehmer*innen...

- lernen hierfür Basis-Visualisierungstechniken und Grundregeln kennen,
- erstellen erste eigene Visualisierungen,
- lernen ausgewählte digitale Anwendungen zur Erstellung von Sketchnotes kennen,
- entwickeln eigenständig individuelle Bibliotheken bzgl. des eigenen Handlungsfelds,
- sind in der Lage einfache sowie komplexe Sachverhalte bzw. Zusammenhänge in Sketchnotes darzustellen,
- setzen sich mit den Herausforderungen einer visuellen Prozessbegleitung auseinander und entwickeln auf dieser Basis eigene Graphic-Recording-Strategien und
- sind so in der Lage auch simultane Visualisierungen zu erzeugen und diese zeitnah zur Verfügung zu stellen.

Basierend auf diesen Workshopzielen ist der nachfolgende beispielhafte Ablaufplan konzipiert worden.

Der Workshop ist in diesem Beispiel geteilt, wobei der erste Workshoptag in die grundlegenden Techniken einführt und diesbezüglich Übungsvarianten vorstellt. Der zweite Workshoptag widmet sich der visuellen Prozessbegleitung und geht damit mit einem

gesteigerten Anspruch einher. Auf Basis der adressierten Zielsetzungen empfehlen wir zwei Tage anzusetzen, wenn dies machbar ist. Grundsätzlich kann der erste Tag auch losgelöst von dem zweiten Tag durchgeführt werden. Davon abgesehen ist – wie bereits adressiert – auch ein Workshopkonzept möglich (und wurde bereits erprobt), welches über einen längeren Zeitraum regelmäßige Termine vorsieht. Die nachfolgenden Abschnitte sind auf dieser Basis jeweils als Vorschlag zu verstehen, welcher selbstverständlich fallbezogen jeweils anzupassen ist. Auch angemessene Pausen sind hierin zu integrieren (Ausführlicher Ablaufplan im Anhang ab Seite 19).

Pädagogischer Tag „Sketchnotes Workshop“ (Strukturierungsvorschlag Tag I)		
Oberthema	Zeitliche Orientierung	Inhaltsskizzierung
Begrüßung und Einstieg	45-60 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mit welchen Vorstellungen von Sketchnoting kommen die TN? (Wofür?, Wünsche und Befürchtungen) ▪ Bedenkenträger vs. Visionär
Grundlegende Sketchnoting- und Visualisierungstechniken	Insgesamt ca. 4h, Pausen wurden noch nicht berücksichtigt. Pro Arbeitsauftrag 30 min einplanen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kennenlernen eines visuellen Alphabets und erste Erprobung ▪ Kennenlernen der Grundregeln ▪ Personen, Figuren und Bewegung visualisieren ▪ Container und Pfeile visualisieren ▪ Erstellung individueller Bibliotheken

Tabelle 1: Strukturierungsvorschlag Pädagogischer Tag (1/2)

³ Hier wäre dann eine entsprechende Flexibilität der WS-Leitung gefragt, um bspw. genannte Muss-Ziele dann ggf. entsprechend kurzfristig einzuplanen. Daher ist vor jeder Methode und Abfrage zu klären, ob die Ergebnisse auch angemessen Verwendung

Tag I: Begrüßung und Einstieg in den Workshop

Erwartungsabfrage allgemein

Im Rahmen der Begrüßung werden die Teilnehmer*innen auf den bevorstehenden Workshop eingestimmt und entsprechend abgeholt. Hierzu kann eine kurze Erwartungsabfrage durchgeführt werden.

Eine solche Erwartungsabfrage kann bspw. mit Hilfe der folgenden Fragen erfolgen:

- Welche spezifischen Fragen und Erwartungen an den Workshop haben Sie?
- Welche Fragen sollen Ihrer Meinung nach im Laufe des Workshops auf jeden Fall beantwortet werden?
- Was müsste im Verlauf des Workshops passieren, damit Sie am Ende sagen könnten, dass es sich für Sie gelohnt hat?
- Was wünschen Sie sich von dem Workshop?

Eine Möglichkeit die Ergebnisse auch zu visualisieren, ist die Vorbereitung der Fragen auf Pinnwänden und das Sammeln der Antworten der Workshopteilnehmer*innen unter den jeweiligen Fragen. So kann hier gleichzeitig eine erste Aktivierung der Teilnehmer*innen (TN) stattfinden. Für die Gewichtung der Veranstaltung kann es für die WS-Leitung und die TN hilfreich sein, diese nochmals zu strukturieren und damit gleichzeitig auch zu priorisieren³. Hierfür bietet sich die sogenannte MoSCoW-Priorisierung an.

finden können. Falls dies nicht leistbar ist, sollte lieber auf die Methode verzichtet werden. Bei diesem Beispiel hier ist die bereits erfolgte Visualisierung auch bereits gut aktivierend und einstimmend.

Der Ausdruck MoSCoW stellt eine Methode aus dem Projektmanagement dar. Das Akronym steht dabei für:

- Must (Muss-Ziele)
- Should (Soll-Ziele)
- Could (Kann-Ziele)
- Won't (Nicht-Ziele)

(vgl. etwa Kuster et al. 2019, S. 90)

Hierbei werden die Teilnehmer*innen aufgefordert, ihre zuvor formulierten Erwartungen hinsichtlich ihrer jeweiligen Wichtigkeit einzuordnen.

Sofern die Workshopleitung neben den individuellen Erwartungen, möglicherweise auch die individuellen Befürchtungen einholen möchte, ließen sich auch die folgenden Satzanfänge als Impulse für eine Kartenabfrage einbringen:

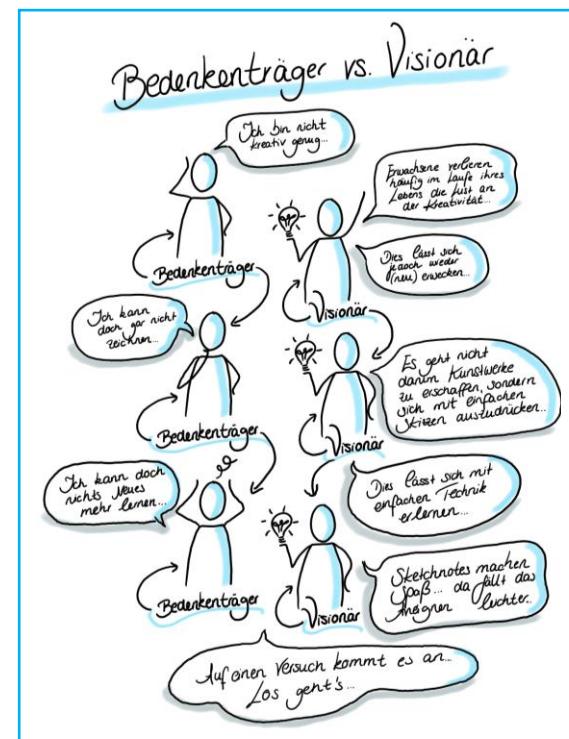
- Ich wünsche mir...
- Ich bringe mit...
- Ich befürchte...

Bedenkenträger vs. Visionär

An dieser Stelle ist es sinnvoll, mögliche Bedenken zu adressieren, die häufig in diesem Kontext auftauchen.

Nachfolgend ist ein Beispiel für ein Flipchart-Poster dargestellt, welches den TN an dieser Stelle vorgestellt und dann während des Workshops weiterhin gut sichtbar platziert werden könnte.

Möglich ist hierbei auch, den Zeichenprozess digital aufzunehmen, um auf diese Weise schon einen Eindruck über die Möglichkeiten von Visualisierungen zu vermitteln. Im Anhang findet sich ein weiteres Beispiel für eine filmische Einführung (vgl. Anhang, S. 21).



Der Workshop setzt ein gewisses Maß an Selbsttätigkeit voraus, darauf sollte nach der Einstiegssequenz hingewiesen werden. Den TN wird hier durch den Workshop ein geschützter (Übungs-)Raum angeboten, in dem sie sich erproben können.

Tag 1: Grundlegende Sketchnoting- und Visualisierungstechniken

Der folgende Abschnitt des Workshops führt die TN in die grundlegenden Sketchnote-Techniken ein und bietet bereits anhand verschiedener Übungen Möglichkeiten an, diese eigenständig zu erproben.

Annäherung: Visuelles Alphabet (Technik I)

Zum Einstieg in die Basis-Visualisierungstechniken eignet sich die Einführung eines visuellen Alphabets. Mit diesem, bestehend aus simplen geometrischen Figuren (z. B. Kreis, Dreieck etc.), lässt sich im Prinzip alles visualisieren (vgl. Roßa 2019, S. 17f.). Nach einer entsprechenden kurzen Einführung erhalten die Teilnehmer*innen den ersten Arbeitsauftrag:

Arbeitsauftrag I: „Visuelles Alphabet“

Bitte ziehen Sie aus dem Beutel (siehe Anhang, S. 22) drei Kärtchen und visualisieren die darauf stehenden Begriffe. Beachten Sie dabei Folgendes:

- Stellen Sie sich das Objekt zunächst gedanklich vor und zerlegen Sie es in geometrische Grundfiguren
- Halten Sie die Visualisierung möglichst abstrakt und ohne Details

Zeit: 5 Minuten

Materialbedarf: Flipchart/Tafel, Papier, Stifte, Beutel mit Begriffen zum „Visuellen Alphabet“

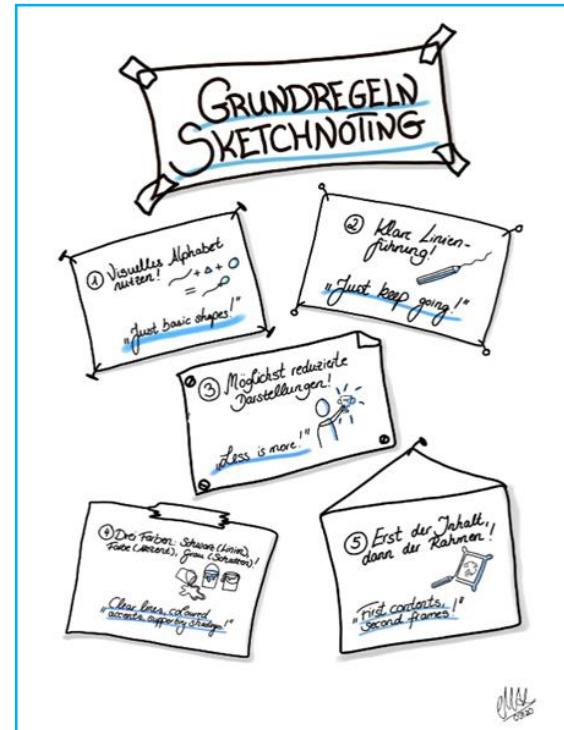
Anschließend werden die Ergebnisse und Erfahrungen im Plenum besprochen.

Die Erfahrungen und Ergebnisse dieser ersten Erprobung werden im Plenum besprochen. Die Teilnehmer*innen sollen in diesem Kontext ihre ersten Eindrücke und Schwierigkeiten reflektieren. Dabei können folgende mögliche Fragestellungen hilfreich sein:

- Welche Schwierigkeiten hatten Sie bei den Visualisierungen?
- Haben Sie das Zerlegen in geometrische Grundformen genutzt und als hilfreich empfunden oder haben Sie andere Techniken verwendet? Wenn ja, welche?
- Was fällt Ihnen auf, wenn Sie die Einführungssketchnotes betrachten? Stellen Sie Gemeinsamkeiten fest?

Allgemeine Grundregeln der Visualisierung (Technik II)

Nachdem die Workshopteilnehmer*innen das visuelle Alphabet kennengelernt und erste eigene Versuche mit Basissymbolen visualisiert haben, werden nun aufbauend auf der ersten Reflexion, die „Grundregeln Sketchnoting“ vorgestellt. An dieser Stelle wäre es sinnvoll, diese auf einer Flipchart festzuhalten und über den gesamten Workshop gut sichtbar im Raum zu belassen.



Personen und Figuren (Technik III)

Im nächsten Abschnitt des Workshops werden die kennengelernten Grundregeln weiter erprobt. Der Fokus richtet sich dabei in einem ersten Schritt auf die konkrete Visualisierung von Personen und Figuren.

Dabei werden zunächst verschiedene Visualisierungsstile (wie bspw. eckig, rund, Sternenform etc.) vorgestellt und die Teilnehmer*innen aufgefordert, diese selbstständig zu erproben und somit den „eigenen“ Stil zu finden.



Hier werden die Teilnehmer*innen nochmals sensibilisiert, dass die Figuren möglichst reduziert darzustellen sind (vgl. Grundregel 3). Figuren sind beim Visualisieren relevant, wenn bestimmte Handlungen oder Zielgruppen in den Fokus gerückt werden sollen. Dies kann insbesondere durch Effekte wie Bewegung und Emotionen unterstützt bzw. präzisiert werden und soll in diesem Abschnitt des Workshops ebenfalls besonders betont werden. Die

Vorschläge für die beiden folgenden Arbeitsaufträge lassen sich auch kombinieren.



Arbeitsauftrag II: „Bewegung“

Bitte ziehen Sie drei Kärtchen aus dem Beutel (siehe Anhang, S. 23) und visualisieren die Figuren mitsamt Bewegung. Folgende Tipps sind dabei hilfreich:

- Bewegung kann durch Pfeile sowie mittels einer durch Arme und Beine erzeugten Gestik dargestellt werden („Comic-Stil“)

Zeit: 15 Minuten

Materialbedarf: Flipchart/Tafel, Papier, Stifte, Beutel mit Begriffen zum Thema „Bewegung“

Anschließend können die Ergebnisse innerhalb eines Rate-Quiz („Was macht die Figur hier?“) präsentiert und besprochen werden.

annehmen: Pinnwand, Plakette, Wolke, Banner etc. Eine Auswahl hierfür ist im Anhang zu finden (vgl. S. 2525).

Dabei ist auch nochmals auf die fünfte Grundregel zu verweisen, welche besagt, dass immer erst der Inhalt gestaltet wird und erst dann der Rahmen resp. Container ergänzt wird. Dies ist insofern relevant, als dass ansonsten die benötigte Größe häufig falsch eingeschätzt wird.

Bei der Erstellung von Pfeilen sind die Teilnehmer*innen darauf hinzuweisen, dass es sich anbietet, immer erst die zueinander parallelen Linien zu gestalten und erst dann die Spitze des Pfeils zu ergänzen.



Auf diese Weise lassen sich unkompliziert unterschiedliche Pfeilformen und -arten realisieren.



Arbeitsauftrag III: „Emotionen“

Bitte ziehen Sie erneut drei Kärtchen aus dem Beutel (siehe Anhang, S. 24) und visualisieren die darauf stehenden Emotionen. Beachten Sie dabei Folgendes:

- Emotionen können durch einfache geometrische Figuren dargestellt werden (z. B. Kreise als Augen = verwundert, erschrocken)
- Emotionen können auch mithilfe von Symbolen (z. B. Blitz = Wut, Herz = Liebe, Sonne = Fröhlichkeit) in Sprech- und Gedankenblasen erzeugt werden

Zeit: 15 Minuten

Materialbedarf: Flipchart/Tafel, Papier, Stifte, Beutel mit Begriffen zum Thema „Emotionen“

Anschließend können die Ergebnisse wieder innerhalb eines Rate-Quiz präsentiert werden.

Arbeitsauftrag IV: „Textcontainer“

Nachdem Sie nun in die grundlegenden Sketchnote-Techniken eingeführt wurden und hierbei auch verschiedene Container etc. kennengelernt haben, dürfen Sie auch diese nun selbst ausprobieren. Im zugehörigen Arbeitsblatt (Anhang, S. 26) finden Sie hierzu einen Ausschnitt einer Sketchnote. Bitte ergänzen Sie hierzu in einem ersten Schritt passende Container (inkl. Akzente, Schatten; vgl. Regel 4). Bitte ergänzen Sie in einem nächsten Schritt auch noch passende Verbindungen und Pfeile zwischen den Elementen.

Zeit: 15 Minuten

Materialbedarf: Arbeitsblatt, Stifte

Anschließend werden die Ergebnisse und Erfahrungen im Plenum ausgetauscht.

Container und Pfeile (Technik IV)

Wichtige Begriffe werden mithilfe von Textcontainern hervorgehoben und sollen im nächsten Abschnitt des Workshops in den Blick genommen werden. Diese Textcontainer können dabei verschiedene Formen

Tag 1: Erstellung individueller Bibliotheken

Bis hierher haben die Teilnehmer*innen verschiedene Techniken mithilfe integrierter Übungen kennengelernt. Sie können nun erste individuelle Bibliotheken erstellen.

Arbeitsauftrag V: „Aufbau von Bibliotheken“

Bitte ziehen Sie zwei Kärtchen aus dem Beutel (siehe Anhang, S. 27) und erstellen Sie zu dem jeweiligen Begriff eine Bibliothek mit individuellen Visualisierungen. Hier können Sie Ihren eigenen Assoziationen zum jeweiligen Oberthema freien Lauf lassen. Diese können dann wiederum Symbole, Figuren und Textcontainer enthalten.

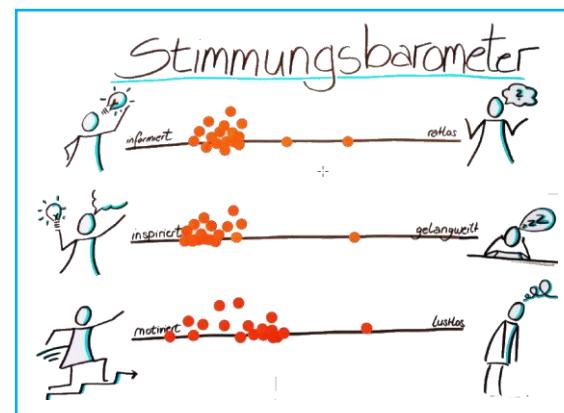
Zeit: 45 Minuten

Materialbedarf: Flipchart/Tafel, Papier, Stifte, Beutel mit Begriffen zum Thema „Individuelle Bibliotheken“

Nachdem die bisherigen Übungen eher allgemein waren, bietet sich nun die Möglichkeit, den Blick auf das eigene Handlungsfeld zu richten und im Rahmen der obigen Aufgabe Bibliotheken rund um das eigene Handlungsfeld zu erstellen. Beispiele hierfür finden sich ebenso im Anhang ab S. 28.

Tag 1: Abschluss

Um zum Abschluss dieses ersten Workshoptages ein Feedback von den TN zu erhalten, kann ein mündliches Blitzlicht erfolgen oder anhand einer Visualisierung ein Stimmungsbarometer genutzt werden. Die Workshopleitung kann auch beide Methoden kombinieren, wenn Sie zu den geklebten Punkten gerne eine mündliche Ergänzung hören möchte. So können evtl. TN, die besonders ratlos, lustlos oder gelangweilt sind, für den zweiten Tag wieder für das Thema gewonnen werden und gehen der Gruppe nicht verloren.



Tag 2: Begrüßung und Einführung in Tag 2

Die Begrüßung an diesem Tag dient dazu, die Teilnehmer*innen auf den zweiten Teil des Workshops einzustimmen. Zudem empfiehlt es sich, entstandene Fragen zu klären und ggf. auf einzelne Themen nochmals vertieft einzugehen.

Pädagogischer Tag „Sketchnotes Workshop“ (Strukturierungsvorschlag Tag 2)		
Oberthema	Zeitliche Orientierung	Inhaltskizzierung
Begrüßung und Einstieg	1,5 h	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sketchnote von Redewendungen ▪ Durchführung eines Quizzes
Digitale Sketchnotes	Insgesamt ca. 45 Min.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorstellung geeigneter digitaler Tools ▪ Erprobung mittels der einer Kreativmethode
Visuelle Prozessbegleitung	Insgesamt ca. 2-3 h, Pausen wurden noch nicht berücksichtigt. Pro Arbeitsauftrag 30 Min. einplanen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung der Grundregeln zum Graphic Recording ▪ Erprobung eines visuellen Protokolls eines Vortrags
Abschluss	30-45 Min.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gemeinsamer Abschluss und Seminarernte

Tabelle 2: Strukturierungsvorschlag Pädagogischer Tag (2/2)

Zum lockeren Wiedereinstieg empfiehlt sich erneut eine aktivierende Übung. Hierzu bietet es sich bspw. an, ein Visualisierungsquiz durchzuführen und die TN zu bitten, jeweils eine Redewendung zu visualisieren.

Arbeitsauftrag VI: „Visualisieren einer Redewendung“

Nachdem Sie sich bereits dem Thema angenähert haben, erhalten Sie nun die Möglichkeit, diese Kenntnisse vertiefend zu erproben. Hierfür bereiten Sie eine beispielhafte Visualisierung vor. Ihnen wird dabei jeweils eine Redewendung zugewiesen, die Sie (in der Gruppe) dann mit Hilfe der erarbeiteten Visualisierungstechniken darstellen sollen (siehe Anhang, S. 30).

Zeit: 60 Minuten

Materialbedarf: Flipchart/Tafel, Papier, Stifte, Laptop, Smartphone o. ä.

*Im Anschluss werden die Visualisierungen der einzelnen Teilnehmer*Innen/ Gruppen vorgestellt, wobei die anderen Teilnehmer*Innen dann die Möglichkeit haben, die dahinter liegende Redewendung zu erraten.*

Tag 2: Digitale Sketchnotes

In diesem Teil des Workshops werden digitale Anwendungen vorgestellt und erprobt, mit deren Hilfe sich Visualisierungen gestalten lassen. Bisher wurden die Workshop-Teilnehmer*Innen über die Verwendung von Stift und Papier an die grundlegenden Sketchnote-Techniken herangeführt.

Da aufgrund der fortschreitenden Digitalisierung und damit auch verbundenen Transformation der Bildung vieles im digitalen Raum stattfindet, sollen an dieser Stelle auch die Visualisierungen vom analogen in das digitale Format übertragen werden. Eine Übersicht zu den Vor- und Nachteilen ausgewählter Anwendungen befindet sich im Anhang ab S. 31.

Arbeitsauftrag VII: „Kreativmethode Geschichte“

Bitte ziehen Sie aus den Beuteln mit Begriffen, Emotionen und Bewegungen jeweils einen Begriff und erstellen Sie dann eine Visualisierung, welche nicht nur alle drei Begriffe aufnimmt, sondern darüber hinaus auch eine Geschichte erzählt. Nutzen Sie zur Erstellung der Sketchnote eine der vorgeschlagenen digitalen Anwendungen.

Zeit: 15 Minuten

Materialbedarf: Laptop, Smartphone o. ä.

*Im Anschluss werden die Geschichten im Plenum vorgestellt. Dabei ist es jeweils interessant, ob die Teilnehmer*innen die zugrundeliegenden Begriffe erkennen können. In der Reflexion sollte dann auch auf die digitale Anwendung eingegangen werden.*

Tag 2: Visuelle Prozessbegleitung

Aufbauend auf der Darstellung der Möglichkeiten digitaler Anwendungen und der kreativen Arbeitsaufgabe, richtet sich der Blick im Folgenden dann auf die Möglichkeiten visueller Prozessbegleitung.

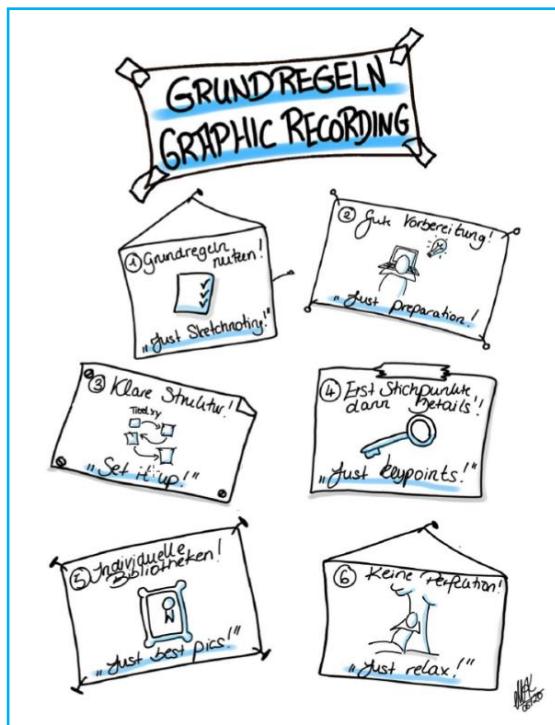
Hierbei handelt es sich um eine deutliche Komplexitätssteigerung, bei der die bisherigen Grundregeln und Techniken weiter erprobt werden. Als Einstieg in die visuelle Prozessbegleitung eignet sich das sogenannte Graphic Recording. Mithilfe dessen lassen sich bspw. Vorträge in Form von Visualisierungen protokollieren. Durch die visuellen Notizen können Vortragsinhalte leichter im Gedächtnis abgespeichert werden.

An dieser Stelle lohnt es sich, den Workshop-Teilnehmer*Innen geeignete Beispiele zu zeigen. So finden sich im Internet diverse gute Videos, welche sowohl den zugrundeliegenden Vortrag als auch den Erstellungsprozess des jeweiligen visuellen Protokolls nachvollziehen lassen. Im Anhang findet sich eine Übersicht mit geeigneten Beispielen (S. 32).

Dabei fällt auf, dass es unterschiedliche Sketchnoting-Stile gibt. Die Teilnehmer*innen sind darauf hinzuweisen, dass jeder seinen

eigenen Stil – gewissermaßen im Sinne einer eigenen Handschrift – entwickeln kann. An dieser Stelle kann die Workshopleitung auf Beispiele aus den Übungsphasen eingehen.

Hierauf aufbauend können nun ebenfalls die sogenannten Grundregeln des Graphic Recordings eingeführt werden. Diese stellen keineswegs abschließende Empfehlungen dar. Stattdessen bieten diese einen ersten Zugang zur Thematik und sensibilisieren zugleich für die zugrundeliegende Komplexität und mögliche Abläufe.



In der ersten Grundregel wird nochmals an die Sketchnote-Grundregeln erinnert, die auch in diesem Anwendungskontext zum Einsatz kommen. Bevor der Vortrag beginnt, ist es bspw. weiterhin von Relevanz, sich zuvor über den/die Redner*In und das vorzutragende Thema zu informieren (Grundregel 2), damit das visuelle Protokoll bereits vorbereitet werden kann (bspw. mit Hilfe individueller Bibliotheken (Grundregel 5)). So können Titel, Redner, Datum usw. bereits vorvisualisiert werden.

Darüber hinaus empfiehlt es sich, ebenfalls bereits im Vorfeld eine klare Struktur festzulegen (Grundregel 3). Im Verlauf des Vortrags sind zunächst die Stichpunkte

festzuhalten und dann im Folgenden mit Details zu ergänzen (Grundregel 4). Zuletzt ist darauf hinzuweisen, dass keine Perfektion angestrebt wird und dass auch das Graphic Recording einer vermehrten Übung bedarf (Grundregel 6).

Sinnvollerweise empfiehlt sich dann eine erste Vortragsprotokollierung, welche im Anschluss dann gemeinsam reflektiert werden sollte und basierend hierauf Weiterentwicklungs-potenziale ausgemacht werden können.

Arbeitsauftrag VIII: „Visualisieren eines Vortrags“

Im Folgenden hören Sie einen Vortrag zum Thema _____. Ihre Aufgabe ist es, diesen in Echtzeit mithilfe von Visualisierungen zu protokollieren. Im Anschluss an den Vortrag bekommen Sie erneut 40 Minuten zur Verfeinerung Ihrer Visualisierungen.

Folgende Tipps sind dabei hilfreich:

- Nutzen Sie alle bisher erlernten Visualisierungstechniken (bspw. visuelles Alphabet, Figuren, Container & Pfeile)
- Nicht Wort für Wort visualisieren, sondern nur die für Sie als relevant erscheinenden Schlagwörter

Zeit: 60 Minuten

Materialbedarf: Flipchart/Tafel, Papier, Stifte, Laptop, Smartphone o. ä.

Im Anschluss werden die visuellen Protokolle im Plenum vorgestellt, miteinander verglichen und kritisch reflektiert.

Tag 2: Abschluss

Der Abschluss des zweiten Tages bietet den TN die Gelegenheit für einen Rückblick, ein individuelles Resümee und ggf. einen Ausblick auf den ersten Einsatz ihres neuen „Werkzeuges“. Hier kann der Einsatz von Methoden wie „Was nehme ich mit nach Hause...“ (vgl. Knoll 2011) oder einer Seminarernte (vgl. Schmidt 2011) unterstützen. Bei der Methode der Seminarernte haben die TN die Möglichkeit ihr Feedback abschließend nochmals zu visualisieren und unter dem „Baum der

Erkenntnis' oder als ‚unreife Früchte‘ einzuordnen. Hier kann bereits eine Rückmeldung an die Workshopleitung enthalten sein. Ebenso kann abschließend zur Erwartungsabfrage vom ersten Tag Bezug genommen und hier entsprechende ‚Häkchen‘ an die Karten gesetzt werden. Für die TN ist es an dieser Stelle hilfreich zu erfahren, welche Themen ggf. an anderer Stelle vertieft werden können bzw. ob es der Workshopleitung möglich ist, offene Fragen im Nachgang oder über das Skript zu der Veranstaltung zu beantworten.

Arbeitsauftrag: „Seminarernte“

Bitte beantworten Sie für sich die folgenden Fragen und platzieren Sie die Karte/n an der Tafel zur Seminarernte jeweils an dem ‚Baum der Erkenntnis‘ oder an dem Baum mit den ‚unreifen Früchten‘:

- Wurden Ihre zuvor gefassten Fragen beantwortet bzw. Ihre Erwartungen erfüllt?
- Welche Fragen sind ggf. noch offen geblieben?
- Hat sich der Workshop für Sie individuell gelohnt?
- Sind Wünsche offen geblieben?

Zeit: 30 Minuten

Materialbedarf: Flipchart/Tafel, Papier, Stifte, o. ä.

Anhang

Beispielhafter ausführlicher Ablaufplan

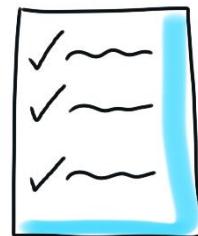
Einheit I: Am _____ von _____ Uhr bis _____ in Raum _____

Einheit II: Am _____ von _____ Uhr bis _____ in Raum _____

Moderation: _____

Ziele bzw. -inhalte:

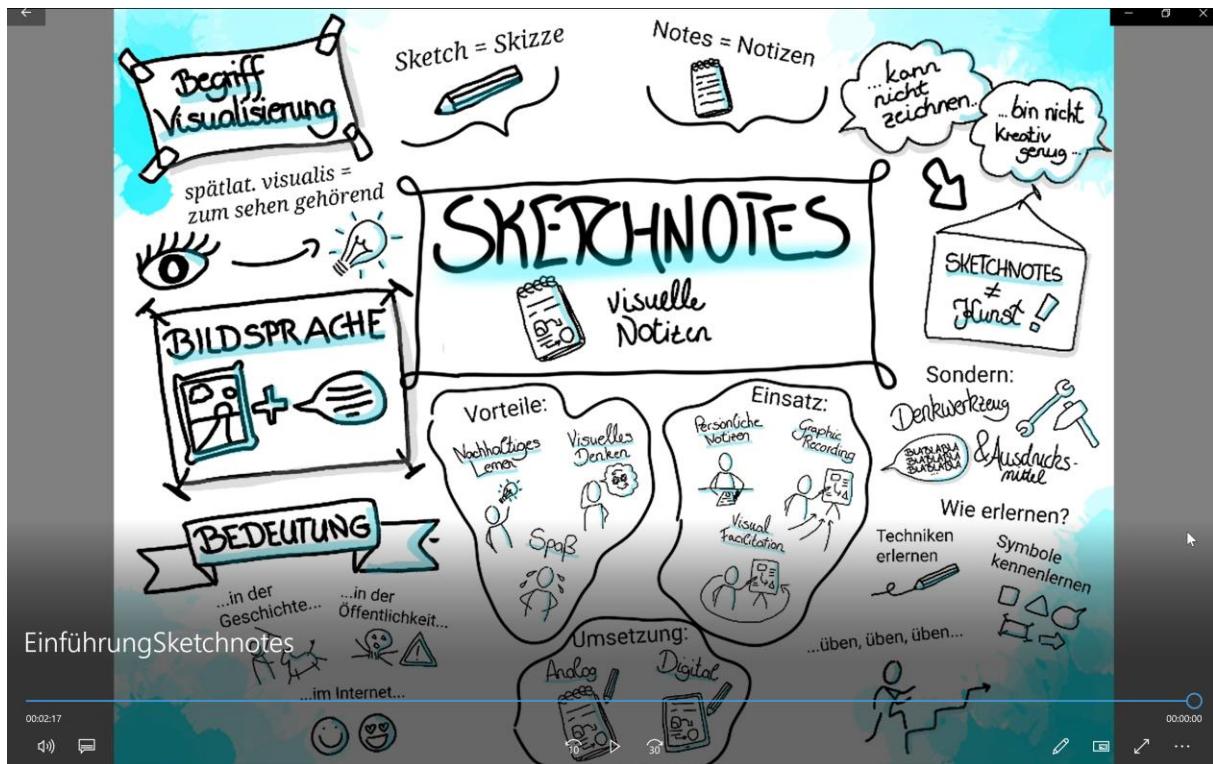
- Kennenlernen von Basis-Visualisierungstechniken und Grundregeln
- Erstellen erster eigener Visualisierungen
- Kennenlernen ausgewählter digitaler Anwendungen zur Erstellung von Sketchnotes
- Entwickeln individueller Bibliotheken bzgl. des eigenen Handlungsfelds
- Darstellung komplexer Sachverhalte bzw. Zusammenhänge in Sketchnotes
- Auseinandersetzung mit visueller Prozessbegleitung und Entwicklung eigener Graphic-Recording-Strategien



Zeit	Ablauf	Details	Materialien
Tag I			
8:30 – 9:15	Begrüßung und Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Erwartungsabfrage allgemein ✓ Bedenkenträger vs. Visionär 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Karten für Erwartungsabfrage ✓ Flipchart (Bedenkenträger vs. Visionär) ✓ Film (Einführung)
	Grundlegende Sketchnoting- und Visualisierungstechniken:		
9:15 – 9:30	Visuelles Alphabet	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Erste Übungen mit Basissymbolen 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Papier, Stifte, ✓ Arbeitsauftrag I
9:30 – 10:30	Allgemeine Grundregeln	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexion erster Eindrücke und Herausforderungen ✓ Erarbeiten und Festhalten von allgemeinen Grundregeln 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flipchart (Allgemeine Grundregeln)
10:30 – 11:00		Pause	
11:00 – 13:15	Personen und Figuren	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vorstellung diverser Visualisierungsstile ✓ Übungen zum Visualisieren von Bewegung und Emotion 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Papier, Stifte, Beutel ✓ Arbeitsauftrag II + III
13:15 – 13:45	Container und Pfeile	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Weitere Übungen 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Stifte ✓ Arbeitsauftrag IV
13:45 – 14:00	Erstellung individueller Bibliotheken	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Erstellen eigener Bibliotheken mithilfe zuvor 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Papier, Stifte ✓ Arbeitsauftrag V

		erlernerter Visualisierungstechniken	
14:30 – 15:00	Abschluss des ersten Tages	✓ Reflexion	✓ Stimmungsbarometer
Tag II			
8:30 – 10:00	Begrüßung und Einstieg	✓ Fragen klären ✓ Vertiefung ✓ Aktivierende Übung: Redewendung visualisieren	✓ Papier, Stifte, Beutel ✓ Arbeitsauftrag VI
10:00 – 10:45			
10:45 – 11:15	Digitale Sketchnotes	✓ Erste digitale Erprobung	✓ Laptop, Smartphone ✓ Arbeitsauftrag I, II + III
 Pause			
11:15 – 14:00	Visuelle Prozessbegleitung	✓ Beispiele Graphic Recording ✓ Erarbeiten und Festhalten von Grundregeln des Graphic Recordings ✓ Visualisieren eines Vortrags	✓ Videos Vorträge ✓ Flipchart (Grundregeln Graphic Recording) ✓ Laptop, Smartphone
14:00 – 15:00	Abschluss	✓ Reflexion ✓ Feedback	✓ Tafel ✓ Karten (Seminarernte)

Beispielhafte Einführung zum Thema „Sketchnotes“



Arbeitsauftrag: „Visuelles Alphabet“

Glühbirne	Lupe	Luftballon	Tablet
Buch	Bleistift	Eis	Uhr
Puzzleteil	Bombe	Fahne	Note
Brille	Tasse	Auge	Briefumschlag
Laptop	Weltkugel	Schraubenschlüssel	Fahrrad
Haus	Notebook	Rakete	Boot
Schlüssel	Hürde	Schild	Waage
Papierstapel	Regenschirm	Auto	Baum
Koffer	Hammer	Pokal	Schmetterling
Spielfeld	Gehirn	Kalender	Tafel
Kamera	Lineal	Fabrik	Würfel
Schulgebäude	Gießkanne	Kamera	Taschenrechner
Schultasche	Trillerpfeife	Spiegel	Fußspuren
Schere	Absolventenhat	Mikrofon	Bürostuhl

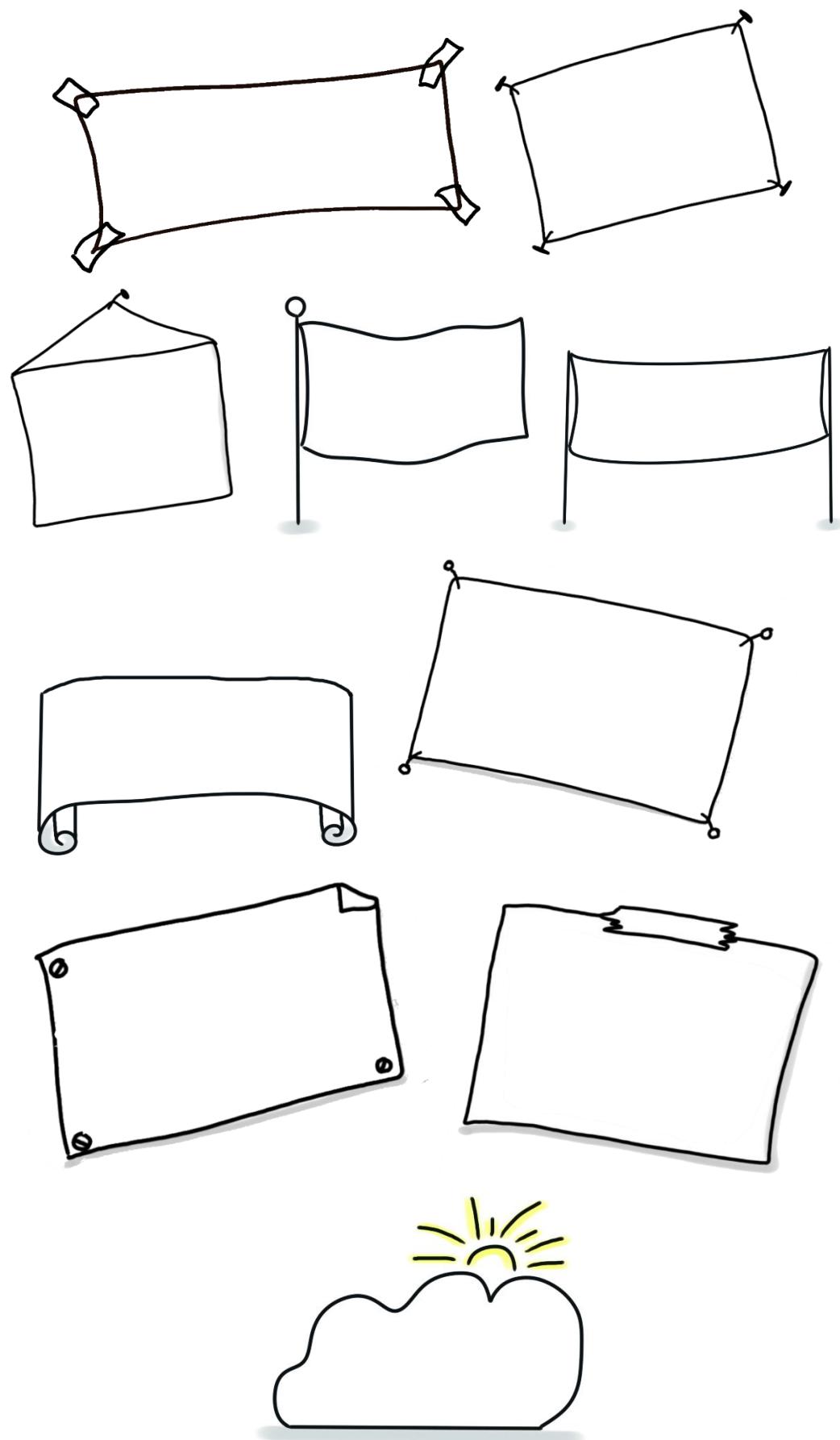
Arbeitsauftrag: „Bewegung“

Klettern	Treppensteigen	Laufen	Springen
Tanzen	Drehen	Schieben	Heben
Rennen	Runterfallen	Fliegen	Boxen
Gehen	Ballspielen	Runterlaufen	Hochlaufen
Abbremsen	Umfallen	Strecken	Schwimmen
Bergsteigen	Ausrutschen	Schlittern	Stolpern
Abspringen	Beugen	Gewichtheben	Fahneschwenken
Kopfschütteln	Ausbalancieren	Runterspringen	Bücken
Aufstehen	Hinsetzen	Situps	Rollschuhfahren
Klopfen	Stoppen	Etwas überreichen	Zeigen

Arbeitsauftrag „Emotionen“

glücklich	traurig	überrascht	wütend
stolz	nachdenklich	verliebt	neugierig
gelangweilt	entspannt	belastet	motiviert
fröhlich	ängstlich	ausgeglichen	nervös
kreativ	inspiriert	verzweifelt	schadenfroh
ratlos	panisch	verwirrt	belustigt
schockiert	scheu	unentschlossen	begeistert
arrogant	hilfsbereit	ehrgeizig	kraftvoll
mutig	müde	dankbar	gesprächig
hoffnungsvoll	offen	zugeneigt	zielstrebig
ergriffen	loyal	verspielt	aggressiv
blockiert	überlastet	verklemmt	gestresst
ungeduldig	erschöpft	einsam	angewidert

Beispielhafte Textcontainer



Arbeitsauftrag „Textcontainer“

Visualisierungs- techniken

Visuelles


Figuren

Container

Bewegung Emotionen



Arbeitsauftrag „Bibliotheken“

Frühling	Sommer	Herbst	Winter
Schule	Universität	Lernen	Sport
Natur	Interaktionen	Arbeit	Berufe
Wetter	Essen	Digitalisierung	Globalisierung
Medien	Tiere	Haushalt	Wissenschaft
Transport	Musik	Hobbies	Urlaub
Kleidung	Verkehr	Gebäude	Trinken
Reisen	Büro	Werkzeuge	Pflanzen
Unterrichts-methoden	Kompetenzen	Lerntheorien	Stress
Schulpersonal	Sozialformen	Schulmaterialien	Das Duale System
Lernorte	Teamarbeit	Mobbing	Schulformen

Beispielhafte Visualisierung rund ums ‚Berufskolleg‘



Abbildung 4: Berufliche Handlungskompetenz

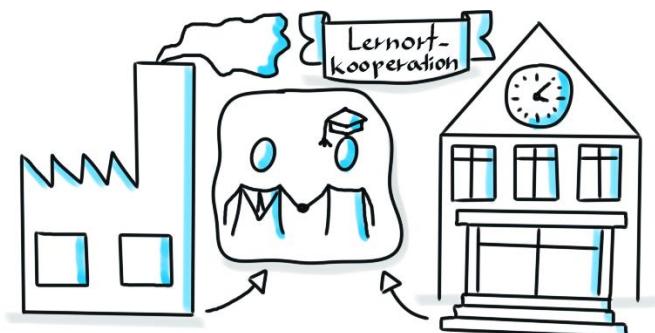


Abbildung 8: Lernortkooperation

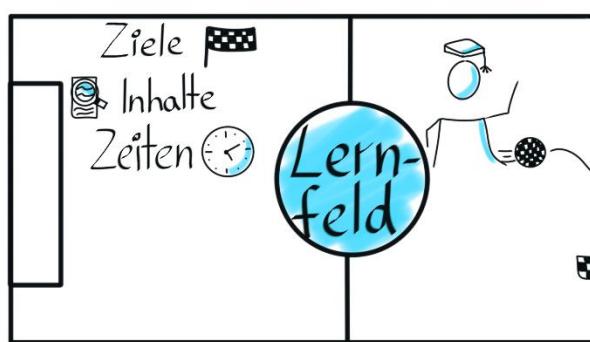


Abbildung 5: Lernfeld



Abbildung 6: Konstruktivismus



Abbildung 7: Kognitivismus

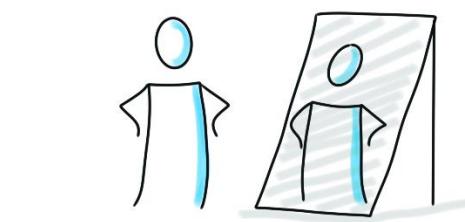


Abbildung 9: Reflektieren

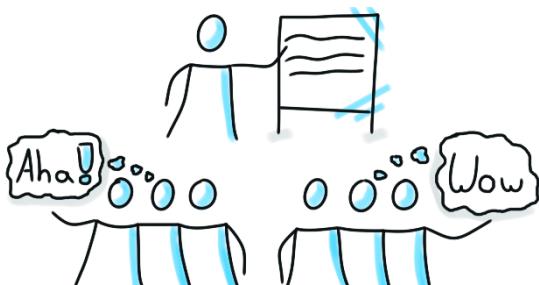


Abbildung 10: Präsentieren

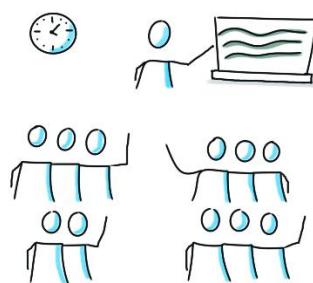


Abbildung 11: (Frontal-)Unterricht



Abbildung 12: Distanzlernen

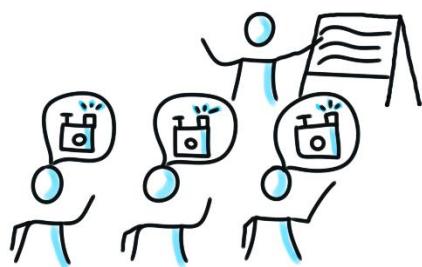


Abbildung 13: Blitzlichtmethode

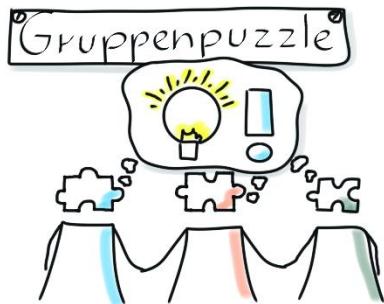


Abbildung 14: Gruppenpuzzle



Abbildung 15: Schule, Berufskolleg

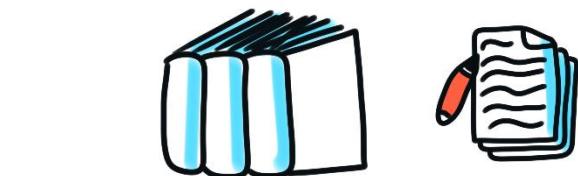


Abbildung 16: Arbeits- und Schulmaterialien

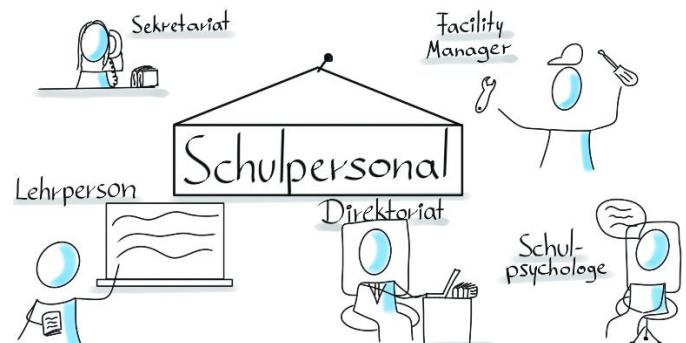


Abbildung 17: Schulakteure

Arbeitsauftrag „Redewendungen“

„Abwarten und Tee trinken“	„Alles über einen Kamm scheren“
„Am längeren Hebel sitzen“	„Äpfel mit Birnen vergleichen“
„Auf dem Teppich bleiben“	„Mit der Tür ins Haus fallen“
„Auf einer Wellenlänge“	„Aus dem Ärmel schütteln“
„An die Decke gehen“	„Aller guten Dinge sind drei“
„Mit dem ist nicht gut Kirschen essen“	„Über den Tisch ziehen“
„Nach jemandes Pfeife tanzen“	„Ein Brett vor dem Kopf haben“
„Die Haare stehen zu Berg“	„Etwas durch die Blume sagen“
„Der sieht den Wald vor lauter Bäumen nicht“	„Ins kalte Wasser springen“
„Das Heft in der Hand haben“	„Etwas auf dem Kasten haben“
„Jemandem auf der Tasche liegen“	„Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte“

Digitale Sketchnotes – Ausgewählte Tools

In der folgenden Tabelle lassen sich einige ausgewählte digitale Tools finden, mit deren Hilfe sich Visualisierungen und Sketchnotes digital verwirklichen lassen. Es existieren jedoch weitere Tools, die sich für Visualisierungen eignen.



Tool	Vorteile	Nachteile	Kosten
Autodesk Sketchbook	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Geringer Lernaufwand (Einsteigermodell) ▪ Vielfältige Zeichenwerkzeuge ▪ Strichglättung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formatgröße nachträglich nicht veränderbar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kostenlose Vollversion
Linea Sketch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Geringer Lernaufwand (Einsteigermodell) ▪ Zugänglichkeit der Werkzeuge 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nur für iOS verfügbar ▪ Keine Strichglättung ▪ Wenige Zeichenwerkzeuge ▪ Vorgegebene Einstellungen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kostenlose Basisversion ▪ Monatlich: 0,99€, Jährlich: 10,99€, Vollversion: 32,99€
Paper by WeTransfer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Geringer Lernaufwand (Einsteigermodell) ▪ Gutes Ordnungssystem ▪ Eingeschränkte Funktionen ohne Abo-Modell ▪ Strichglättung ▪ Zugänglichkeit der Werkzeuge 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nur für iOS verfügbar ▪ Formatgröße nachträglich nicht veränderbar ▪ Vorgegebene Einstellungen ▪ Nur eine Ebene verfügbar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kostenlose Basisversion ▪ Proversion: 9,99€ + Abo-Modell
Concepts	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individualisierbar ▪ Speichermöglichkeit der eigenen Bibliotheken (In-App Kauf) ▪ Strichglättung ▪ Zugänglichkeit der Werkzeuge 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hoher Lernaufwand durch längere Einarbeitung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kostenlose Basisversion ▪ Essentials: 16,99€ + weitere In-App-Käufe
Procreate	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individualisierbar ▪ Ideal für Graphic Recording ▪ Gutes Ordnungssystem ▪ Strichglättung ▪ Vielfältige Zeichenwerkzeuge 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nur für iOS verfügbar ▪ Hoher Lernaufwand durch längere Einarbeitung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vollversion: 10,99€ + weitere In-App-Käufe
Tayasui Sketches	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leichte Bedienbarkeit ▪ Strichglättung ▪ Zugänglichkeit der Werkzeuge ▪ Zeichenprozess kann als Video aufgezeichnet werden 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kostenlose Basisversion ▪ Proversion: 6,99€ + weitere In-App-Käufe

(vgl. Lücking 2019, S. 126 ff.)

Visuelle Prozessbegleitung – Ausgewählte Beispiele

- Im Folgenden sind Links zu einigen exemplarisch ausgewählten Filmen zu finden, welche den Erstellungsprozess des jeweiligen visuellen Protokolls zeigen.
- Andreas Gaertner (2019): How graphic recording reduces complexity. Verfügbar unter: https://www.youtube.com/watch?v=Le0hfVmCP_U
- Duarte Inc. (2013): TED Talk Graphic Recording Process Start to Finish. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=GbF9laVw2mg>
- Sandra Schulze (2019): Graphic Recording zur Keynote von Dr. Schädler. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=MdZMp2bhxVY>
- Sandra Schulze (2019): Graphic Recording Interview. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=mbnblG7IGlo>

Literaturverzeichnis

Cole, T. (2017): Digitale Transformation: Warum die deutsche Wirtschaft gerade die digitale Transformation verschläft und was jetzt getan werden muss. München.

Hess, T. (2019): Digitale Transformation strategisch steuern: Vom Zufallstreffer zum systematischen Vorgehen. Wiesbaden.

Knoll, J. (2011): Kurs- und Seminarmethoden. Ein Trainingsbuch zur Gestaltung von Kursen und Seminar, Arbeits- und Gesprächskreisen.

Kückmann, M.-A./ Kremer, H.-H. (2019): Digital Graphic Design. Neue Grundlage des Lehrens und Lernens. Projektantrag im Rahmen des Rahmenprojekts. Online unter: <https://www.stifterverband.org/schule-in-der-digitalen-welt/tandem-fellowships> [Stand: 02.04.2020].

Kückmann, M.-A. (2020): Multiprofessionelle Teamarbeit (mpT) im Kontext einer Dualität des Sozialen. Eine rekonstruktive Mehrebenenanalyse am Berufskolleg vor dem Hintergrund inklusiver Bildung, Detmold.

Kuster J. et al. (2019): Methodik. In: Kuster et al. (Hrsg.): Handbuch Projektmanagement. Berlin, Heidelberg. S. 61-274.

Lücking, N. (2019): Gezeichnete Protokolle. iOS-Apps für Sketchnoting und Graphic Recording. In: Wiso Fachzeitschriften, 2019 Heft 12, München, S.126 – 129.

Reed, S. K. (2010): Thinking Visually. New York.

Roßa, N. (2019): Sketchnotes in der Schule. Unterrichtsinhalte leicht darstellen und merken. Mit Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Visualisieren. Berlin.

Schmidt, T. (2011): Kommunikationstrainings erfolgreich leiten. Fahrplan für das Seminar „Kommunikation und Gesprächsführung“.

Schwabl, F. (2020): Inszenierungen im digitalen Bild: Eine Rekonstruktion der Selfie-Praktiken Jugendlicher mittels der dokumentarischen Bildinterpretation. Detmold.

Sloane, P. F. E. et al. (2018): Berufsbildung 4.0. Qualifizierung des pädagogischen Personals als Erfolgsfaktor beruflicher Bildung in der digitalisierten Arbeitswelt. Detmold.