

Expose zur Dissertation

# **#improliteracy**

**Lehren & Lernen mit Improvisation off- und online**

**von Mag. Christian F. Freisleben-Teutscher**

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1.1 Antragsteller</b>	Seite 2
<b>1.2 Thema</b>	Seite 2
<b>1.3 Fach- und Arbeitsbereich</b>	Seite 2
<b>1.4 Zeitraum der Promotion</b>	Seite 2
<b>1.5 Zusammenfassung</b>	Seite 2
<b>2. Stand der Forschung und Forschungsfragen</b>	Seite 3
<b>2.1 Stand der Forschung</b>	Seite 3
<b>2.1.1. Angewandte Improvisation</b>	Seite 3
<b>2.1.2. Interaktion und Partizipation im blended learning mit einem Fokus auf Online-Lernräumen</b>	Seite 5
<b>2.2 Forschungsfragen</b>	Seite 7
<b>3. Arbeitsprogramm, Zeit,- und Finanzplan</b>	Seite 8
<b>3.1 Arbeitsprogramm</b>	Seite 8
<b>3.2 Zeitplan</b>	Seite 9
<b>3.2.1. Finanzplan</b>	Seite 9
<b>3.3 Untersuchungen mit Versuchspersonen</b>	Seite 9
<b>4. Ausgewählte Literatur</b>	Seite 10

## **1.1 Antragstellerin/Antragsteller**

Mag. Christian F. Freisleben-Teutscher, Lackingerweg 36, A- 4030 Linz, Österreich

Fakultät, bei der die Promotion beantragt wird: PH Heidelberg, Institut für Mathematik und Informatik

## **1.2 Thema**

Lehren & Lernen mit Improvisation off- und online: Förderung von Dialogorientierung, Partizipation, Selbstorganisation und Selbstwirksamkeit

## **1.3 Fach und Arbeitsbereich**

- Informatik
- blended learning
- Didaktik

## **1.4 Zeitraum der Promotion**

- Beginn der Promotion: Sommersemester 2015
- voraussichtliche Dauer: bis Ende Wintersemester 2017

## **1.5 Zusammenfassung**

Improvisation ist eine menschliche Überlebensstrategie sowie eine Fähigkeit, auf die jede und jeder zurückgreifen kann – damit ist „literacy“ ein sehr passender Begriff. Haltungen und Werkzeuge aus der Angewandten Improvisation haben eine zentrale Bedeutung für Lernprozesse die dann Verbindungen zwischen Hirn, Herz und Hand(lungen) herstellen. In dieser Arbeit – die sich als Teil eines größer angelegten Projekts versteht – werden Ansätze erforscht und erprobt, die bei der Konzeption, Umsetzung und Reflexion didaktischer Prozesse on- und offline unterstützen. Fokus ist dabei der tertiäre Bildungsbereich, es werden ebenso Querverbindungen zur Erwachsenenbildung sowie zum Bildungsort Schule entstehen. Ein wichtiger Ansatzpunkt ist blended learning, die bewusste Mischung von Online-und Präsenzphasen. In beiden geht es hier um eine wissenschaftlich fundierte, bewusst geplant und reflektierte Kombination von Web 2.0-Werkzeugen und Methoden der Angewandten Improvisation. Ein wichtiger Aspekt ist, wie Lernende bestärkt und motiviert werden können, Lernen off- und online im Sinne von Ansätzen wie partizipativem Lernen und inverted classroom in allen Aspekten mitzugestalten. Beleuchtet wird ebenso der Einsatz von offenen Bildungsressourcen, die im Zuge dieser Doktorarbeit, Lehrenden und Lernenden zur Verfügung gestellt werden bzw. im aktiven Forschen gemeinsam mit diesen entstehen.

## 2. Stand der Forschung und Forschungsfragen

### 2. 1. Stand der Forschung

#### 2. 1. 1. Angewandte Improvisation

Das „Applied Improvisation Network“ wurde 2002 gegründet – seine Mitglieder engagieren sich auch stark in der Forschung u. a. zu den Fragen, in welchen Kontexten Improvisation im weitesten Sinn zum Einsatz kommen kann, was die theoretischen Hintergründe dazu sind und wie Settings aussehen müssen, die dies fördern. 2007 wurde so eine umfangreiche Liste an Literatur zusammengetragen die sich diesen und damit verbundenen Fragen aus verschiedensten Perspektiven nähern (vgl. Applied Improvisation Network (Hg.) (ohne Datum): Research Into Applied Improvisation, <http://www.appliedimprov.com/about-ain/research-into-applied-improvisation/> (Zugriff 3. 10. 2014)). Die Liste bietet einen guten Ausgangspunkt und hat zugleich die Schwäche dass dort einige Forschungsaspekten fehlen, die für diese Arbeit besonders relevant sind.

Zu nennen ist zunächst die Arbeit von Viola Spolin (1906 – 1994), Schauspiellehrerin und Autorin.

„We learn through experience and experiencing, and no one teaches anyone anything. This is as true for the infant moving from kicking and crawling to walking as it is for the scientist with his equations. If the environment permits it, anyone can learn whatever he chooses to learn; and if the individual permits it, the environment will teach him everything it has to teach. 'Talent' or 'lack of talent' have little to do with it.“ (Spolin, 1986, S 2)

In den 1970er Jahren fasste sie ihre Methoden und Herangehensweisen in einem Buch für Lehrende zusammen, wobei sie auf frühere Arbeiten und Erfahrungen zurückgriff. Ein wesentlicher Begriff für Spolin ist Kompetenz, die eben durch Forschen an sich selbst sowie gemeinsam mit anderen gestärkt werden kann. Spolin setzte Lernen am Weg bzw. Aktionsforschung auf eine sehr spannende Form um, entwickelte gemeinsam mit ihren Teilnehmenden ihre Methoden und auch den Einsatz in Bildungssettings weiter. Im Dezember 2013 startete das Impro-Urgestein Gary Schwartz eine Kampagne auf Kickstarter und finanzierte so den Start des Portals „Spolin Games Online“ (<http://www.spolingamesonline.org/>), das Anfang 2014 online ging. Dort werden u. a. in Videos die Übungen von Spolin sichtbar und damit noch intensiver nutzbar gemacht, wobei Nutzende eingeladen sind, ihre Einsatzszenarien wieder anderen zur Verfügung zu stellen. In dieser Doktorarbeit wird dieser Ansatz von aktiver Forschung analysiert und aufgegriffen.

Keith Johnstone (\* 1933) hasste die Schule und hatte auch in der Rolle als Lehrer den Eindruck, das „System“ würde Selbstsicherheit untergraben anstatt zu unterstützen bzw. die Vorstellungskraft abstupft. Nach wie vor ist er als Autor tätig und leitet Workshops an der ganzen Welt, als emeritierter Professor lehrt er an der Universität Calgary. Die Stanford Universität kaufte kürzlich schriftliche Materialien von Johnstone, um sie der Öffentlichkeit verfügbar zu halten (vgl. Stanford University Libraries (2014): Archives acquires Keith Johnstone papers, <http://library.stanford.edu/blogs/special-collections-unbound/2014/07/archives-acquires-keith-johnstone-papers> (Zugriff 4. 10. 2014)).

In seinem Buch „Impro – Improvisation und Theater“ berichtet Johnstone vom Effekt einer seiner Übungen: Alle gehen durch den Raum und benennen möglichst viele andere Dinge mit vollkommen anderen Namen, mit der Idee, Wiederholungen nach Möglichkeit zu vermeiden. Johnstone berichtet, dass sich für die Teilnehmenden durch die Übung Größe, Farbe, Schärfe des Raumes verändern.

„Die Schüler sind erstaunt, dass eine so überzeugende Verwandlung durch so einfache Mittel erzielt werden kann – und vor allem, dass die Wirkung so lange andauert. Ich sage ihnen, sie brauchen sich nur an die Übung erinnern, damit sich die Wirkung wieder einstellt.“ (Johnstone, 2004, S. 13)

Johnstone experimentiert immer wieder mit seinen Formaten und erforscht so unterschiedliche Wirkungen und Einsatzszenarien. Speziell richtet er sich auch in seinen Workshops an Lehrende, testet mit ihnen gemeinsam Einsatzmöglichkeiten in verschiedenen didaktischen Kontexten aus. Selbstvertrauen und sich einbringen sind dabei ebenso für Johnstone essentielle Ziele seiner Arbeit, werden durch seine Methoden aktiv gefördert.

Einen weiteren wesentlichen Ausgangspunkt für diese Arbeit stellt die Arbeit von Augusto Boal (1931 - 2009) dar, zu der es gerade in den letzten Jahren viele Analysen und Studien bzw. Berichte zum Praxiseinsatz gab (vgl. International Theatre of the Oppressed Organisation: Evaluations & reports, <http://www.theatreoftheoppressed.org/en/index.php?nodeID=45> (Zugriff 4. 10. 14) sowie Fritz (2014). Entscheidend ist für Boal, dass der/die ZuschauerIn nicht passiv, nicht Objekt ist, sondern selbst Subjekt, zum Protagonisten der Handlung wird. Methoden aus dem Theater ermöglichen aus Boals Sicht nicht nur eine Beschäftigung mit der Vergangenheit sondern auch mit der Gegenwart und der Zukunft. Er fordert: „Schluss mit dem Theater, das Realität nur interpretiert, es ist Zeit sie zu verändern!“ (Boal, 1978, S. 33)

Ansätze aus dem Forum- und Statuentheater ermöglichen laut Boal einen Zugang zu bisher versteckten oder nicht ausgelebten Ressourcen und Talenten. Die Spannung zwischen „Ich bin“ und „ich könnte sein“ wird angreifbar und konkrete Schritte können ausgetestet werden. Es wird möglich zu agieren und sich dabei selbst zu beobachten, zu sprechen und sich dabei selbst zuzuhören. Ähnlich wie Spolin oder Johnstone arbeitete ebenso Boal viel mit Lehrenden und entwickelte gemeinsam mit diesen in einem miteinander Tun Methoden und Einsatzoptionen weiter. Ein besonderes Augenmerk gilt in dieser Arbeit der Möglichkeit der Visualisierung von Abläufen und Strukturen durch Boalsche Methoden. Gleichzeitig geht es stark um Selbstbewusstsein, um das sich Einbringen und Mitgestalten.

Neben den Arbeiten auf der erwähnten Zusammenstellung des AIN gibt es viele weitere Forschende, die zu und mit Improvisation arbeiten, Methoden sowie Prinzipien auch in Curricula einfließen lassen oder eben als Form der Aktionsforschung. Ein Aspekt dieser Arbeit wird sein, Ergebnisse übersichtlich darzustellen, vor allem unter dem Hinblick auf die Forschungsfragen.

## **2. 1. 2. Interaktion und Partizipation im blended learning mit einem Fokus auf Online-Lernräumen**

In den 1990er Jahren entwickelte Eric Mazur (Harvard University) das Konzept der „peer instruction“ (vgl. u.a. Mazur, Eric (1997) Peer Instruction: A User's Manual in Series in Educational Innovation (Prentice Hall, Upper Saddle River, NJ, 1997), <http://mazur.harvard.edu/publications.php?function=display&rowid=0>). Eine Grundidee: Das Verschieben der klassischen Wissensvermittlung in selbstorganisierte Lernphasen und ein stärkerer Fokus auf Anwendung des Wissens in Präsenzphasen im „Klassenzimmer“. Studierende bereiteten sich auf Mazurs Physikunterricht u. a. durch Lektüre von Fachliteratur vor sowie durch das Beantworten von Fragen dazu. Umgesetzt wurde dieser Ansatz auch im Konzept des „Just in time teaching“ (vgl. u. a. Novak, GN,

Patterson, ET, Gavrin, A, and Christian, W (1999), Just-in-Time Teaching: Blending active Learning and Web Technology, Saddle River, NJ: Prentice Hall) Auch hier werden in allen Bildungsbereichen Aufgabenstellung vor Präsenzphasen gestellt, wobei hier noch stärker der Einsatz von Ressourcen und Werkzeugen im Internet, angelehnt an Prinzipien des E-Learning eine Rolle spielt. In dieser Arbeit aufgegriffen werden sowohl die Ansätze Mazurs als auch aktuelle Forschungsakzente im Bereich von inverted classroom vor allem unter dem Fokus des student centered teaching als wesentlicher Aspekt von Motivation und Partizipation. Hergestellt wird dabei ein Zusammenhang zu Ansätzen der Angewandten Improvisation, die dies on- und offline aktiv unterstützen können. Ebenso aufgegriffen werden Vorüberlegungen von Mazur und anderen AutorInnen zu digital literacy.

Gilly Salomon, Bildungsexpertin aus Australien, stellte 2002 ihr Konzept von E-Tivities vor. Sie beschäftigt sich mit der Frage, wie Lernende auch in Online-Räumen zur aktiven Teilnahme, mehr noch, zur Partizipation in Lernräumen motiviert werden können sowie welche Rolle dabei bewusst eingesetztes und gut vorbereitetes Tutoring spielen kann. "E-Tivities are designed to engage online students in meaningful work that captures their imagination and challenges them to grow" (Salomon, 2002). In dieser Arbeit wird Salomons Phasenmodell aufgegriffen und auf blended learning Szenarien übertragen bzw. auf Aktivitäten aus dem Feld der Angewandten Improvisation.

2004 stellte der kanadische Lerntheoretiker George Siemens den Ansatz des Konnektivismus vor (vgl. Siemens, 2004). Eine wesentliche These ist, dass Lernen auch außerhalb des/der Einzelnen, also in Organisationen, Gemeinschaften und vernetzten Strukturen geschieht. Er geht aus von Forschungen im Bereich der konstruktivistischen Didaktik (vgl. Uni Köln, ohne Datum), die ebenso im Zusammenhang mit Themen wie Motivation und Stärkung von Lernenden in dieser Arbeit aufgegriffen werden. Ergänzend dazu ein aktuelles Zitat;

„Die Idee des Lernens als Vernetzungsprozess von Individuen und Ressourcen über die Grenzen virtueller Räume hinaus entspricht dem Ansatz des Konnektivismus (...). Dieser beruht auf der Feststellung, dass die heutige Informationswelt so umfassend und dynamisch ist, dass Lernen vor allem im Einsatz von Techniken besteht, Informationen zu finden, zu bewerten und für sich zu verwenden. Die Fähigkeit zu Aufbau und Pflege von Wissensnetzwerken aus Personen und Informationsobjekten stellt daher eine Kernkompetenz des 21. Jahrhunderts dar.“ (Pscheida D., et.al., 2014, S. 293)

In diesem Zusammenhang wird in der Arbeit zudem die Entwicklung von Massive Online Open Courses zusammengefasst, bzw. Strategien analysiert, Lernende dort stärker als MitgestalterInnen und PartizipatorInnen zu gewinnen. (vgl. Pauschenwein, 2012)

Beleuchtet aus der Perspektive von Forschenden wie Mazur wird in diese Arbeit weiters die Geschichte und aktuelle Trends des partizipativen Designs (participatory design) einbezogen. In den 1970er Jahren wurden u. a. in Norwegen in der Softwareentwicklung KundInnen in die Entwicklung von Produkten aktiv miteinbezogen (vgl. Bødker 1996). Entwickelt wurde eine partizipative Weise der Aktionsforschung, bei dem die Einbeziehung der Erfahrungen der Zielgruppen sowie die Mitbestimmung verschiedener Entwicklungsschritte wesentliche Elemente waren. Partizipatives Design, das heute auch mit dem Begriff Co Creation (vgl. Mehrpouya, 2013) verwoben ist, ist heute nicht nur eine in unterschiedlicher Intensität eingesetzte Strategie großer Unternehmen, sondern findet sich auch in Feldern wie der Gemeinde- und Stadtentwicklung wieder bzw. ebenso im Bildungsbereich. Dort besteht eine Verbindung zum Ansatz zum Konzept des „learner generated context“ - 2007 wurde dazu eine Arbeitsgruppe bei einem Bildungskongress in

London gegründet (vgl. Luckin, 2007), die heute Teil des London Knowledge Lab ist, einer Kooperation zweier großer Universitäten in London das sich u. a. mit offenen Bildungsressourcen sowie Lerndesign beschäftigt.

Partizipative Lernkonzepte werden durch Web 2.0-Werkzeuge unterstützt bzw. in dieser Form und Intensität erst ermöglicht (vgl. Mayrberger, 2012). Lernende werden noch intensiver zu MitgestalterInnen, sowohl als Individuum als auch über den Weg von kollaborativen Arbeiten in Gruppen bzw. an Aufgabenstellungen, die arbeitsteilig angegangen werden. Die Wahrnehmung bzw. die bewusste Auseinandersetzung damit, als Person mit eigenen Wissen, Ideen und Erfahrungen für andere inspirierend und wertvoll zu sein ist auch eine der zentralen Grundhaltungen in der Angewandten Improvisation (vgl. Madson, 2009). Die „literacy“ der Fähigkeit zur Kooperation spielt hier genauso eine Rolle wie jene, eigene Inputs selbstbewusst zu gestalten, einzubringen und dazu bereit zu sein, sie mit anderen zu verknüpfen und weiter zu entwickeln.

#improvliteracy wird darüber hinaus der Frage nachgehen, wie sich Motivation und Partizipation in on- und offline Lernräumen sowie Erfahrungen und Ergebnisse aus diesen auf die Bereitschaft und Fähigkeit auswirken, selbst zum/zur Handelnden in eigenen Lebensumfeldern zu werden, diese aktiv mit- und umzugestalten. (vgl. Parker, 2011 und Madson, 2009)

## 2.2 Forschungsfragen

- Wie lassen sich Ansätze und Methoden aus der Angewandten Improvisation in on- und offline Lerndesigns bzw. Lernsettings sowie in Forschungsdesigns und -projekte erfolgreich integrieren?
- Welche Auswirkungen ergeben sich dadurch auf die Bereitschaft zur und das konkrete Ausmaß an Partizipation sowie an Kollaboration?
- Wie kann durch Angewandte Improvisation die Bereitschaft und das konkrete Tun in Bezug auf eine Co Creation in Bezug auf Bildungssettings und -inhalte verstärkt werden?
- Wie verändert sich dadurch die Selbstsicherheit sowohl von Lehrenden als auch von Lernenden?
- Welche Effekte ergeben sich dadurch auf die Fähigkeit, Wissen aus verschiedenen Perspektiven wahrzunehmen, neu zu verknüpfen sowie in eigene Lebenswelten zu integrieren und diese dadurch aktiv mitzugestalten?
- Welche Rahmenbedingungen und Strategien sind notwendig, um Ansätze und Methoden aus der Angewandten Improvisation tatsächlich in Bildungssettings auf verschiedenen Ebenen zu implementieren?
- Welche Zusammenhänge bestehen zwischen dem ein Einsatz von Haltungen und Methoden der Angewandten Improvisation und dem Entstehen bzw. der Nutzung offener Bildungsressourcen?
- Wie kann mit diesen Ansätzen und Methoden Forschung insgesamt weiterentwickelt werden?

### 3. Arbeitsprogramm, Zeit,- und Finanzplan

#### 3.1 Arbeitsprogramm

Auch mit diesem Vorhaben zum Weg zum Dokortitel wird in mehrfacher Hinsicht Aktionsforschung umgesetzt. #improvliteracy hat mehrere Ebenen:

- Einen Blog, der Schritte und Ergebnisse sicht-, kommentier- und somit erweiterbar macht sowie alle folgenden Materialien und Herangehensweisen einbezieht
  - dazu werde ich laufend parallel twittern, Facebook, LinkedIn und google+ nutzen bzw. Dialoge in diesen Kanälen als Form des ExpertInneninterviews nutzen – damit entsteht zudem Material zu storify-Zusammenstellungen
  - weiters entsteht eine Rebel-Mouse-Linksammlung wobei jeder Eintrag zugleich einen Twitter und Facebook-Post bedeutet
- Videos die Methoden verschiedenen Settings (inkl. Großgruppen) eingesetzt zeigen, die jeweils auch Hinweise / Darstellung zum Einsatz in digitalen Online-Lernräumen enthalten
- Videos als Methode des ExpertInneninterviews auch als „Call for Videos“
- „Labor-Workshops“ (mit Lehrenden, Lernende, ExpertInnen), in denen Methoden ausgetestet und weiterentwickelt werden die teils ebenso mit Video aufgezeichnet sowie laufend am Weg evaluiert werden
- Ein E-Book, das Hintergründe zusammenfasst und so angelegt ist, dass es ebenso kommentier- und somit erweiterbar ist
- möglichst kostengünstige oder kostenfreie Workshop-Angebot für Lehrende zum Thema – es wird eine Kampagne auf Startnext gestartet werden, die alle erwähnten Bausteine nutzt und gleichzeitig zu deren weiteren Realisierung (v. a. Videos) beiträgt
- Alle Materialien und Angebote werden unter Creative Commons Lizenz gestellt (cc\_by\_nc\_cfreisleben) womit gleichzeitig offen zugängliche Bildungsressourcen entstehen

### 3.2 Zeitplan

	2015				2016				2017			
<i>Maßnahme</i>	<i>Q1</i>	<i>Q2</i>	<i>Q3</i>	<i>Q4</i>	<i>Q1</i>	<i>Q2</i>	<i>Q3</i>	<i>Q4</i>	<i>Q1</i>	<i>Q2</i>	<i>Q3</i>	<i>Q4</i>
Literaturrecherche	■	■	■	■	■	■						
Blog & Linksammlung	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Auswahl von Übungen & Spielen	■	■										
Vorbereitung der Videos		■	■									
Produktion der Videos			■	■	■	■	■	■	■	■		
Auswahl ExpertInnen	■	■										
ExpertInnen-Dialoge			■	■	■	■	■	■				
Konzeption Labor-Workshops	■	■										
Umsetzung Labor-Workshops			■	■	■	■	■	■	■	■		
Zusammenstellung E-Book									■	■	■	■
Konzeption Workshops Lehrende					■	■						
1. Workshop											■	
Vorbereitung Start-Next-Kampagne					■	■						
Start Start-Next-Kampagne							■					

#### 3.2.1 Finanzplan

Der Finanzplan wird im Rahmen der Vorbereitung zur Strat-Next-Kampagne konkretisiert. Ermöglicht werden sollen sowohl die weitere Produktion von Videos als auch das Angebot von möglichst kostengünstigen oder kostenfreien Workshops für Lehrenden.

### 3.3 Untersuchungen mit Versuchspersonen

Alle Personen, deren Einbeziehung in Videos oder verschiedenen Formen von ExpertInneninterviews geplant ist, werden zuvor schriftlich über das gesamte Vorhaben #improlteracy informiert und unterschreiben eine Einverständniserklärung. Die Teilnahme erfolgt ausnahmslos freiwillig und ist bei Studierenden in keiner Weise mit Leistungsbeurteilungen in irgendeiner Form verbunden.

Für alle geplante Drehorte werden die nötigen Einverständniserklärungen in schriftlicher Form eingeholt.

#### 4. Ausgewählte Literatur

Boal, Augusto (1979): Theater der Unterdrückten, Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler, Suhrkamp

Bødker, S (1996): Creating conditions for participation: Conflicts and resources in systems design, Human Computer Interaction 11 (3): 215–236

Fritz, Birgit (2014): „Ästhetische Erziehung“ im Digitalzeitalter, in Magazin erwachsenenbildung.at. Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs, Ausgabe 22, 2014, <http://www.erwachsenenbildung.at/magazin/14-22/meb14-22.pdf> (Zugriff 4. 10. 2014)

Funcke, Amelie (2010): Vorstellbar: Methoden von Schauspielern und Regisseuren für den ganz normalen Trainer, managerSeminare

Grotzebach, Claudia (2010): Spielend Wissen festigen: effektiv und nachhaltig: 66 Lern- und Wissensspiele für Training und Unterricht, Beltz

Jörg M. Haake, Gerhard Schwabe u. Martin Wessner (Hrsg.): *CSCL-Kompendium 2.0: Lehr- und Handbuch zum computerunterstützten kooperativen Lernen*

Johnstone, Keith (2004): Impro – Improvisation und Theater, Alexander Verlag

Johnstone, Keith (2004): Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und die Kunst des Geschichtenerzählens, Alexander Verlag

Luckin, R. et al. (2007): [Learner-Generated Contexts: sustainable learning pathways through open content](#), [OpenLearn07 Conference](#), Milton Keynes

Madson, Patricia R. (2009): Unverhofft kommt oft!: Entdecken Sie Ihr Improvisationstalent: 13 geniale Alltagsstrategien, Vak-Verlag

Masemann, Sandra / Messer, Barbara (2009): Improvisation und Storytelling in Training und Weiterbildung, Beltz

Mayrberger, Kerstin (2012): Partizipatives Lernen mit dem Social Web gestalten, in MedienPädagogik, Themenheft Nr. 21, <http://www.medienpaed.com/Documents/medienpaed/21/mayrberger1201.pdf> (Zugriff 10. 10. 2014)

Mehrpouya, Hadi et. al. (2013): Reflections on co-creation: An open source approach to co-creation, in Participations, Journals of Audience & Reception Studies, Volume 10, Issue 2, <http://www.participations.org/Volume%2010/Issue%202/10.pdf> (Zugriff 10. 10. 2014)

Parker, Proya (2011): Interview with Patricia Ryan Madson on How Improv Can Change the World, <http://priyaparker.com/blog/interview-with-patricia-ryan-madson-on-how-improv-can-change-the-world> (Zugriff 10. 10. 2014)

Pauschenwein, Jutta (2012): „Sensemaking“ in einem Massive Open Online Course (MOOC), FH Joanneum, [https://www.fh-joanneum.at/global/show\\_document.asp?id=aaaaaaaaaahauzk](https://www.fh-joanneum.at/global/show_document.asp?id=aaaaaaaaaahauzk) (Zugriff 10. 10. 2014)

Pscheida D., et. al. (2014): Vom Raum in die Cloud: Lehren und Lernen in cMOOCs; in: Rummler, Klaus (Hg.) (2014): Lernräume gestalten – Bildungskontexte vielfältig denken, Waxmann <http://2014.gmw-online.de/291>

Salmon, Gilly (2002), E-tivities. The Key to Active Online Learning, Tayler & Francis

Salmon, Gilly (2013). E-tivities: The key to active online learning, Routledge

Siemens, George (2004): Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age, elearnspace.org, <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm> (Zugriff 8. 110. 2014)

Simanowitz, Jenny (2008): 100 außergewöhnliche Stimmungsmacher: Lebendige Methoden zur Entwicklung von Offenheit, Selbstvertrauen und Motivation in Seminar- und Gruppensituationen, Ökotopia

Spolin, Viola (1986): Theater Games for the Classroom, Northwestern University

Spolin, Viola (1986): Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater, Verlag Junfermann

Vlcek, Radim (): Workshop Improvisationstheater. Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik, Auer

Universität Köln (Hg): Situiertes Lernen, in Universität Köln: Konstruktiver Methodenpool, [http://www.uni-koeln.de/hf/konstrukt/didaktik/situierteslernen/frameset\\_situiertnetz.html](http://www.uni-koeln.de/hf/konstrukt/didaktik/situierteslernen/frameset_situiertnetz.html) (Zugriff 8. 10, 2014)