

Exposé zur Dissertation

Lehren und Lernen mit Angewandter Improvisation: Förderung von Kooperation und Partizipation online und offline

von Mag. Christian F. Freisleben-Teutscher

Betreuer Prof. Dr. Cristian Spannagel

1.1 Antragstellerin/Antragsteller

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

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

1.2 Thema

Lehren und Lernen mit Angewandter Improvisation:

Förderung von Kooperation und Partizipation online und offline

1.3 Fach und Arbeitsbereich

Mathematik und Informatik

1.4 Zeitraum der Promotion

Beginn der Promotion: Anfang Wintersemester 2015

voraussichtliche Dauer: bis Ende Sommersemester 2018

1.5 Zusammenfassung

Improvisation ist als menschliche Überlebensstrategie eine Fähigkeit, auf die jede und jeder zurückgreifen kann. Im Improvisationstheater und in Improvisationsspielen werden entsprechende Techniken zur Unterhaltung nutzbar gemacht. Haltungen und Werkzeuge aus der Angewandten Improvisation können auch in Lehr- und Lernprozessen eingesetzt werden mit dem Ziel, eine konstruktive, lustvolle Atmosphäre entstehen bzw. wachsen zu lassen. In dieser Arbeit werden Improvisations-Ansätze erforscht und erprobt, die bei der Konzeption und Umsetzung didaktisch-methodischer Prozesse in Online- und Offline-Umgebungen unterstützen.

Schwerpunktmäßig wird dabei die Hochschullehre in den Blick genommen. Darüber hinaus werden Querverbindungen zur Erwachsenenbildung (Weiterbildung, Volkshochschule) sowie zum Bildungsort Schule entstehen. Sowohl in Online- als auch in Präsenzphasen von Blended-Learning-Szenarien werden Methoden der Angewandten Improvisation im Rahmen von Design-Based Research eingesetzt und weiterentwickelt. Dabei soll insbesondere untersucht werden, wie Lernende bestärkt und motiviert werden können, in den Online- und Offline-Umgebungen zu partizipieren und die Kommunikationsprozesse aktiv mitzugestalten.

2. Stand der Forschung und Forschungsfragen

2.1 Angewandte Improvisation

2.1.1 Definition

Eine Definition von *improvisieren* ist „... [to] produce or make (something) from whatever is available“ (Oxford dictionary, o. J.). „Whatever“ lässt dabei vermuten, es würde sich z. B. um zufällig vorhandene Gegenstände handeln, oder dass etwas, das eigentlich vorhanden sein sollte, fehlt, kaputt ist und daher – auch weil die Zeit drängt – schnell durch etwas Beliebigeres ersetzt werden muss.

„Nutze die Geschenke, die im Raum sind“ (Madson, 2009, S. 36) eröffnet eine andere Dimension für die bewusste Gestaltung von Lernräumen, die dann ein ganz besonderes Flair des Miteinanders haben (vgl. auch Berk & Trieber, 2009). Es geht um die bewusste Wahrnehmung und Nutzung von Vorhandenem: Von Lebenserfahrungen im weitesten Sinn, von Fähigkeiten und Ideen anderer Personen, von eigenen Ressourcen sowie von Techniken aus der Aus- und Fortbildung. Dadurch soll eine gute Vorbereitung auf anstehende Aufgaben erfolgen. Gleichzeitig bleibt das Leben unplanbar in dem Sinn, dass trotzdem oft alles ganz anders kommen kann als erwartet oder vorgesehen. Ausgehend von Madson gilt es dann, die „Geschenke im Raum“ noch einmal in den Blick zu nehmen und, ohne zu zögern, zu nutzen, zu improvisieren. Sie betont dabei, dass dies und Improvisation grundsätzlich eine Fähigkeit ist, auf die jede und jeder zurückgreifen kann und die weiter entwickelt werden kann. Dabei spielt Intuition eine wichtige Rolle. Diese wird wirksam in Momenten, „in denen die richtige Antwort 'spontan aufkam' oder in denen wir 'genau das Richtige taten, ohne zu denken'.“ (Spolin, 1986, S. 17) Menschen betreten dann Räume des Unbekannten, erforschen und nutzen sie, machen sie sich zu eigen. Auch Musiker/innen, Stand-up-Komödiant/innen oder Improvisationstheaterspieler/innen nutzen bei der Improvisation Techniken aus ihrer Ausbildung, eigenständiges und gemeinsames Üben von Methoden sowie Impulse, die sich im Zusammenspiel ergeben. Ebenso zum Einsatz kommen bisherige Erfahrungen, Inspirationen, die sich aus dem Alltag und dessen bewusster oder unbewusster Wahrnehmung ergeben, und natürlich Impulse, die von MitspielerInnen gegeben werden. Das Einlassen auf diese „Geschenke“ kann dabei zu Ergebnissen führen, die sich bislang niemand zugetraut hätte oder die andere völlig überrascht. Improvisation hat neben Musik oder theatralen Ereignissen vier weitere Dimensionen:

- „1. Improvisation as a collective and free art form
2. Improvisation as a means to support individual development
3. Improvisation as a professional skill
4. Improvisation as part of a collective behavior and organizational behavior“ (van Bilsen, Gijs et. al, 2013, S. 18)

Punkt 3 thematisiert die Anwendung von Improvisationsmethoden, das heißt von Angewandter Improvisation, zum Beispiel in Feldern wie Kommunikation, Teamarbeit, Verhandlungs- oder Managementtechniken sowie in verschiedenen Bildungskontexten. Der Begriff *Angewandte Improvisation* (Applied Improvisation) wird u. a. von den Mitgliedern des 2002 gegründeten Applied Improvisation Network verwendet. Es sind Menschen aus verschiedenen Berufen, die Improvisationstechniken in vielfältigen Feldern anwenden, unter anderem in Beratung, Therapie, Coaching, auf der Bühne oder in der Bildungsarbeit (zur Bildungsarbeit vgl. auch Berk & Trieber, 2009; Sawyer, 2011).

Die Bandbreite der eingesetzten Methoden ist sehr groß und Methoden werden individuell gestaltet, unter anderem weil das Einlassen auf das Hier und Jetzt eine so hohe Bedeutung hat (für Sammlungen von Methoden siehe beispielsweise Boal, 1985; Gwinn 2008; Jackson, 2003; Johnstone, 2004; Kortleven, Bilsen & Kadijk, 2013; Masemann & Messer, 2009; McCaslin, 2013; Mc Knight & Scruggs, 2008; Spolin, 1986; Vlcek, 2013). Eine bedeutende Kategorie von Improvisationsspielen sind sprachlich und/oder körperlich orientierte Übungen, die das Aufwärmen, d. h. die Vorbereitung auf das aufeinander Einlassen, unterstützen. Genutzt werden dabei etwa Methoden von Augusto Boal (vgl. Boal, 1979) oder Keith Johnstone (vgl. Johnstone, 2004), u. a. das bewusste Gehen, achtsames Setzen auf und Reagieren von körperlichen Impulsen. Eine wichtige weitere Kategorie sind Assoziationsspiele. Bei diesen kommen Gesten und/oder Laute, Gesang und Worte zum Einsatz, also z. B. Varianten von "Wort für Wort"-Spielen (vgl. Johnstone, 2004). Bei diesen geht es z. B. um das unmittelbare Reagieren auf Worte, die jemand anders vorgibt. Eine dritte Kategorie von Improvisationsmethoden lässt sich dem szenischen Arbeiten zuordnen. Hierbei kommt u. a. gezielt Verfremdung (vgl. Boal, 1979) zum Einsatz, etwa um die Entstehung neuer Ideen zu fördern oder um Abläufe und ihre möglichen Varianten zu visualisieren. Bewusst verändert werden z. B. Tempo, gewählte Sprache, Setting und Genre der Handlung.

Angewandte Improvisation unterstützt außerdem, wie in der zweiten Dimension von Improvisation (van Bilsen, Gijs et al., 2013) angedeutet, die bewusste Wahrnehmung, Weiterentwicklung und Nutzung von Ressourcen (vgl. Barkley & Major & Cross, 2014; Howard-Jones, 2008; Spolin, 1986; Sawyer, 2008, 2011; Stamapolus, 2008; Wrentschur, 2014).

Besonders die Methoden aus Boals Statuentheater können dabei unterstützen, eigene Haltungen wahrzunehmen und weiter zu entwickeln. Gleichzeitig lassen sich mögliche Ziele und Schritte zu diesen visualisieren bzw. welche Auswirkungen – best case und worst case – verschiedene Handlungsvarianten haben könnten (vgl. Diamond, 2008; Fritz, Aristizabal, Ganguly, Yarrow, Boal & Santos, 2013; Fritz & Hahn, 2013; Haug & Hahn, 2006; Wiegand, 2004; Wrentschur, 2014). Ein wichtiges Thema dieser Arbeit wird sein, Rahmenbedingungen zu erforschen, die solche Transformationen unterstützen, also auch das Wahrnehmen und Nutzen eigener Handlungsmöglichkeiten. Ansätze aus dem Forum- und Statuentheater ermöglichen laut Boal etwa einen Zugang zu bisher versteckten oder nicht ausgelebten Ressourcen und Talenten. Die Spannung zwischen „Ich bin“ und „ich könnte sein“ soll angreifbar sein und konkrete Schritte können ausgetestet werden. Es wird möglich, zu agieren und sich dabei selbst zu beobachten, zu sprechen und sich dabei selbst zuzuhören.

In der vierten Dimension von van Bilsen wird auf das zentrale Thema der Kooperation verwiesen. „Lass den anderen gut aussehen“ (vgl. u. a. Madson, 2009) ist eine der zentralen Einladungen nicht nur an Menschen, die Improvisationstheater spielen, sondern zielt generell auf ein intensiveres Miteinander ab. Improvisation allgemein sowie Theatersport können „zwischenmenschliche Fähigkeiten verbessern und zu einer lebenslangen Beschäftigung mit menschlicher Interaktion ermuntern.“ (Johnstone, 2004, S. 33). Zu diesem Thema gibt es einige wissenschaftliche Arbeiten, auch aus Feldern wie der Organisationsentwicklung (vgl. Andean, 2014; Bermant, 2013; Duxbury, 2014; Fischlin & Heble 2013; Lewis, 2014; Magerko, Manzoul, Riedl, Baumer, Fuller, Luther & Pearce, 2009; O'Neill, Piplica, Fuller & Magerko, 2011; Show & Stacey, 2006; Vendelö, 2014).

Ähnlich wie Spolin oder Johnstone arbeitete ebenso Boal viel mit Lehrenden und entwickelte gemeinsam mit diesen in einem miteinander Tun Methoden und Einsatzoptionen weiter. In Online- und Offline-Lernräumen geht es um die Schaffung und gemeinsame Aufrechterhaltung eines Milieus, „in dem jeder (auch der Lehrer oder Gruppenleiter) ohne Zwang seine eigene Natur finden kann. ... Eine Gruppe, die

zusammen agiert und übereinstimmt und deren Mitglieder aneinander teilhaben, fördert Kraft und Wissen zutage, das die individuellen Beiträge übersteigt.“ (Spolin, 1986, S. 53) Hier klingt deutlich der Aspekt der Beteiligung, des sich aktiv Einbringens ein (vgl. dazu weiters Sotelo-Castro (2011) und Orr (2015) zu den partizipativen Effekten von Theaterarbeit in Bildungssettings.

Behandelt wird in dieser Arbeit als wesentliche Frage, wie sich Impro-„Games“ in offline und online Lernsettings integrieren lassen und welche Rahmenbedingungen (siehe 2.1.2) dabei wichtig sind, im Sinne von „Play“. Lösel (2013) übersetzt letzteres als gesamte Sphäre des Spielens, Verhaltens und Erlebens und ersteres als konkrete „Spiele“. Insofern werden ebenso Querverbindungen zur Spielpädagogik (vgl. Brown, 2010; Bilstein, Winzen, & Wulf, 2005; Renner, 2008; Heimlich, 2014) geknüpft sowie zum Game-Design (v. a. Koster, 2014).

Ein noch stärker radikal ausgerichteten Ansatz in Bezug auf Lern- und Lebensräume stellt das „Theater der Unterdrückten“ dar (Boal, 1978). 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). Holmes & Qureshi (2006) und LaPolice (2012) zeigen auf, dass Improvisationsmethoden die Bereitschaft zur Zusammenarbeit in Gruppen verbessern, sowie dazu führen, dass Studierende dann berichten, dass sie sich deutlich aktiver in Lern- und Forschungsprozesse einbringen konnten. Es werden somit die Eigenverantwortlichkeit und Selbstwirksamkeit betont – beides wichtige Elemente für ein gelingendes gemeinsames Arbeiten in On- und Offline-Lernräumen (vgl. Bandura, 1997; Hoidn. 2010; Jerusalem & Hopf, 2002).

Eine spannende und in dieser Form bislang noch nicht gestellte Frage ist, wie Improvisationsmethoden sowohl online als auch offline in Lern- und Lehrprozessen nutzbar gemacht werden können. Bestehende Techniken werden in der Arbeit vorgestellt und im Rahmen eines Design-Based Research Projektes auf Lehr-/Lernkontexte übertragen und weiterentwickelt.

2.1.2 Vorbereitende Maßnahmen: Vorinformation, Enthemmung und Förderung von Achtsamkeit

Für verschiedene Varianten von Improvisationstheater wurden ausgehend von den 1940er Jahren Improvisationsregeln entwickelt bzw. laufend ergänzt (vgl. Lösel, 2013). Diese Regeln liefern zum einen hilfreiche Hinweise etwa für Förderung von Kooperation und Dialogbereitschaft in Lernsettings, zum anderen braucht es gleichzeitig eine klare Abgrenzung von „Aufführungen“ im Sinn einer Theaterproduktion.

Ein wesentlicher Einflussfaktor ist die Vorinformation von Teilnehmenden: Lösel (2013) weist darauf hin, dass die Information „Das ist improvisiert“ zu einer zumindest phasenweisen Auflösung der Rollen von Spielenden und Zuschauenden führt. Er betont zudem die Rolle einer Art SpielleiterIn, also eine Person, die u. a. Rahmenbedingungen, Improvisationsregeln, den Ablauf von Games usw. erklärt. Diese Vorinformation schafft also einen Rahmen, innerhalb dessen Lernende das Potential der Improvisationsmethoden nutzen können (vgl. dazu ebenso Berk & Trieber, 2009; LaPolice, 2012; Bermant, 2013; Fritz et al., 2013). Eine wichtige Frage ist, wie diese Information gestaltet sein muss, auch um Ängste abzubauen sowie Selbstsicherheit und Selbstwirksamkeit (siehe 2.1.3) schrittweise zu fördern. Eine wesentliche Maßnahme ist dabei, dass Spielende sehr schnell unterschiedliche Möglichkeiten bekommen, selbst

Ideen, Impulse, Vorgaben oder auch Varianten für Games einzubringen (vgl. Berk & Trieber, 2009; Lösel, 2013) und so ebenso für bestimmte Phasen in die Rolle des/der SpielleiterIn einsteigen bzw. der Übergang zwischen spielender Person und Leitungsperson fließend verläuft.

Zur Vorbereitung gehören in einem Schritt nach erster Informationsarbeit verschiedene Aufwärm-Spiele. Verschiedene AutorInnen (u. a. Johnstone, 2004; Spolin, 1986; Berk & Trieber, 2009; LaPolice, 2012) betonen, dass die gute Auswahl der Übungen ein wichtiger Schritt ist. In dieser Arbeit wird im Rahmen von Design-Based Research analysiert, welche Aufwärm-Spiele besonders geeignet sind, um ein gelingendes Miteinander von Lehrenden und Lernenden bzw. von Lernenden untereinander vorbereitend zu fördern.

Aufwärm-Spiele tragen insgesamt zu einer Enthemmung (vgl. Lösel, 2013) bei, also sowohl Angst zu verlieren, etwas „falsch“ zu machen, als auch Achtsamkeit auf Lernpotentiale aus (scheinbaren) Fehlern. „Enthemmung“ meint zudem die Förderung eines ekstaseähnlichen Zustands, in dem der Zugang zu neuen Ideen und Inspirationen leichter gelingt (vgl. Johnstones (2011) Ansatz der „Group Mind“ sowie Spolins (1986) Konzept des „Point of Concentration“). Unter anderem LaPolice (2012) sowie Berk und Trieber (2009) verwenden verschiedene Fragemethoden (u. a. spezifisch formulierte Fragebögen sowie Gruppengespräche), um diese Effekte wissenschaftlichen Untersuchungen zugänglich zu machen. Diese werden als Ausgangspunkte für die Forschung für diese Arbeit genutzt.

Darüber hinaus unterstützen Aufwärm-Spiele und Improvisationsspiele insgesamt Lernende dabei, Lernräume und dort agierende Menschen und ihre Ressourcen bewusst wahrzunehmen und aktiv zu nutzen (vgl. La Police, 2012). Diese Achtsamkeit (vgl. auch Madson, 2009) beeinflusst dann wiederum das Miteinander, den Dialog und die Kooperation in den Lernräumen.

2.1.3 Nachbereitende Maßnahmen: Reflexion bzw. Debriefing

Reflektierende Herangehensweisen und Methoden tragen wesentlich zum Gelingen und zu nachhaltigen Effekten von Lernprozessen bei. Dazu verweist Smith (1999) u. a. auf die Forschungen des Pädagogen John Dewey, des Philosophen Donald Schön sowie von Lerntheoretikern wie David A. Kolb (vgl. auch Barrett & Richter, o. J.). Im Hinblick auf den Einsatz von Ansätzen und Methoden der Angewandten Improvisation in Offline- und Online-Lernräumen wird in dieser Arbeit neben vorbereitenden Methoden (vgl. 2.1.2) die nachbereitende, dialogorientierte Reflexion als Einflussfaktor untersucht.

So werden u. a. Elemente aus Kolbs Lernzyklus mit Methoden des Debriefing verglichen. Dieses gemeinsame reflektive Analysieren von Geschehenen und Erlebten, die beim Einsatz von Methoden der Angewandten Improvisation in verschiedenen Feldern zum Einsatz kommen (vgl. Nicholson, 2012), also etwa bei Kommunikationstrainings oder Teamentwicklungen und ebenso bei der Gestaltung verschiedener Lernsettings. Debriefing wie es hier eingesetzt wird hat Wurzeln u. a. in der anschließenden Reflexion von Krisensituationen sowie von Trainings im medizinischen und pflegerischen Bereich – ein Fokus ist dabei aus dem Erlebten zu lernen (vgl. Geuen, 2014).

Ein wesentliches Ziel von Reflexion und damit von Debriefing ist, dass Lernende Verbindungen zwischen Erlebnissen in Methoden der Angewandten Improvisation und ihrem Leben finden bzw. umsetzen (vgl. Nicholson, 2012). Radclyffe (2013) sieht Debriefing als einen Schlüssel für das Erschließen von Lernerlebnissen, etwa auch aus Spielen und spielerischen Übungen. „Most participants will not see the effect of their action in the game until you draw it out from them. Still fewer participants will immediately draw the link between their behavior in the game and what they do in the workplace.“ (Radclyffe,

2013). In dieser Arbeit genutzt wird eine Typologie von Debriefing, die Paul Levy (2011) entwickelt hat: er listet Frageformen für verschiedene Fokuspunkte auf und reflektiert über den Einsatz der Debriefingfragen. Genutzt werden zudem die Impulse von Thiagarajan (2013) und Gould und Mc Clure (2010), die sowohl Debriefingfragen entwickelt haben als auch spezielle Übungen, um diese einzuüben, weiter zu entwickeln sowie zu evaluieren.

2.2 Selbstwirksamkeitserwartung und Selbstwertgefühl

Bandura definiert Selbstwirksamkeitserwartung als Überzeugung von sich selbst, bestimmte Handlungen erfolgreich ausführen zu können (Bandura, 1977, 1994, 1997). Schwarzer und Jerusalem (2002) ergänzen dazu, dass "optimistische Kompetenz- oder Selbstwirksamkeitserwartungen eine Grundbedingung dafür darstellen, dass Anforderungen mit innovativen und kreativen Ideen aufgenommen und mit Ausdauer durchgesetzt werden." (Schwarzer & Jerusalem, 2002, S. 30). Ein entscheidender Faktor ist die Verknüpfung von Freiräumen für Selbstbestimmung und Selbstwirksamkeitserwartung, also „Handlungen selbst planen und ausführen können“ (Jerusalem et. al., 2009, S. 6). Neben domänenspezifischen Formen der Selbstwirksamkeitserwartung (z.B. computerbezogene Selbstwirksamkeit, vgl. Cassidy & Eachus, 2002; Barbeite & Weiss, 2004; Spannagel & Bescherer, 2009, oder mathematische Selbstwirksamkeit, vgl. Pajares & Kranzler, 1995; Zimmermann, Bescherer & Spannagel, 2010) gibt es auch eine allgemeine Selbstwirksamkeitserwartung bzw. generelles Kompetenzerleben (Schwarzer, 1994). Jerusalem, Schwarzer und Kollegen stellen ebenso umfangreiche Skalen vor, mit denen Selbstwirksamkeit messbar wird (vgl. Jerusalem, Drössler, Kleine, Klein-Heßling, Mittag & Röder, 2009). Für diese Arbeit können diese Skalen als Messinstrumente herangezogen werden ebenso wie die deutsche Version der General Self Efficacy Scale (GSE; vgl. Jerusalem & Schwarzer, 1999) oder die Allgemeine Selbstwirksamkeit Kurzsкала (ASKU; Beierlein, Kovaleva, Kemper & Rammstedt, 2012).

In dieser Arbeit ebenso analysiert werden Auswirkungen von Improvisationsmethoden auf das Selbstwertgefühl. Branden (2011) nennt sechs Säulen von Selbstwert, neben bewusstes Leben – also eine Kategorie die eng mit der in 2.1.2 genannten Achtsamkeit zusammenhängt –, Selbstsicherheit, Selbstannahme, eigenverantwortliches sowie zielgerichtetes Leben und persönliche Integrität. Zur quantitativen Erfassung von Selbstwert existieren Skalen, die für diese Arbeit adaptiert werden können, beispielsweise die Rosenberg-Skala (Rosenberg, 1965) in einer revidierten deutschen Fassung von Collani und Herzberg (2003) und der von Sorensen (2006) entwickelte Selbstwerttest. Autoren wie Bandura (1997), Carnes (2011) sowie Tsai, Chuang, Liang und Tsai (2011) weisen darauf hin, dass Selbstwirksamkeitserwartung und Selbstwertgefühl mit gezielten Methoden gefördert werden können (vgl. ebenso vgl. Motschnig & Derntl, 2002; Morrison, 2004; Graves, Bostock & Wilson, 2008; Chappel, 2013). Die Steigerung von Selbstwirksamkeit ist zudem Ziel des gezielten Einsatzes von Apps oder Online-Training (vgl. Lehenbauer, Kothgassner, Kryspin-Exner & Stetina, 2013). Im Bereich der Improvisation hat sich zum Beispiele Becker (2012) mit positiven Auswirkungen von Impromethoden auf Selbstwirksamkeit und Selbstsicherheit von Lehrenden und Teilnehmenden befasst. LaPolice (2012) ermittelt positive Effekte auf die Selbstwirksamkeit durch einen Improvisationsworkshop auf Lehrende und ebenso Teilnehmende. Beide werden dabei unterstützt, mehr noch ermuntert, sich einzubringen, eigene Beiträge als wertvoll zu erleben, sich zu Wort melden, mitzudiskutieren, zu widersprechen, sowie auch den Mut zu haben, sich für Impulse und Ideen anderer zu öffnen und so Veränderungen an eigenen Haltungen und Verhaltensweisen zuzulassen (vgl. weiters Shochet, King, Levine, Clever & Wright, 2013). LaPolice Herangehensweise

(eine Mischung aus Einzelinterviews, Gruppendiskussionen, Online-Fragebogen und dem intensiven Austausch mit ExpertInnen sowie Weiterentwicklung von Lernsettings) ist dabei ein nützliches Ausgangsmodell für die Vorgangsweise bei dieser Arbeit.

2.3 Kooperation und Partizipation im blended learning mit einem Fokus auf Online-Lernräumen

Für das Wort Kooperation gibt es sehr unterschiedliche Deutungen, ebenso zum Konzept des kooperativen Lernens (vgl. Lange, 2013). So wird Kooperation etwa als Gegenbegriff zu Konkurrenz oder Wettbewerb gewertet. Lange verweist darauf, dass Kooperation eine Koordination, ein aufeinander Abstimmen verlangt, ein Bündeln von Kräften. In dieser Arbeit wird die schon geleistete Definitionsarbeit Langes als Ausgangspunkt genutzt sowie kombiniert mit der Betrachtung von Kooperation im Feld von Improvisationstechniken (vgl. Lösel, 2013). Zur Operationalisierung und Messung des Ausmaßes von Kooperation werden in dieser Arbeit Skalen verwendet, wie sie etwa bei Sebe-Opfermann (2014) zum Einsatz kommen.

Hilfreiche Perspektiven und Forschungsansätze für den Begriff der Partizipation liefert etwa die Herangehensweise des partizipativen Design: Schon in den 1970er Jahren ging es dabei um die Einbeziehung von KonsumentInnen bei der Entwicklung von Produkten (vgl. Bødker, 1996) und in der Gemeinde- und Stadtentwicklung. Ein Ziel ist dabei, Menschen zu befähigen sowie sie dabei zu unterstützen, Abläufe und Rahmenbedingungen aktiv mitzugestalten. Es geschieht ein Wandel von der Rolle als Konsument/in hin zum/zur MitgestalterIn, zum/zur ProsumentIn (vgl. Toffler, 1983), der/die von Anfang an einbezogen ist, z. B. wenn es um das erste Finden von möglichen Inhalten und Zielen geht. Methodisch werden zur Betrachtung des Ausmaßes von Partizipation in Lernsettings Herangehensweisen gewählt wie etwa bei der Education Participation Scale (Boshier & Collins 1983) sowie bei Tiffany, Exner-Cortens und Eckenrode (2012).

Social Media und Mobile Learning haben heutzutage eine besondere Bedeutung im Zusammenhang mit kooperativen Prozessen der Wissenskonstruktion (vgl. auch de Witt, 2013; Bachmair, Friedrich & Risch, 2011). Kooperation ist dabei kein Zufallsprodukt oder hängt ausschließlich mit dem Willen der Beteiligten zusammen, ebenso wichtig sind unterstützende Rahmenbedingungen und Herangehensweisen (vgl. Motschnig & Derntl, 2002; Morrison, 2004; Mayrberger, 2012; Chappel, 2013). Kooperation braucht fördernde Rahmenbedingungen, die eng mit gegenseitiger Wertschätzung und Unterstützung verbunden sind (vgl. LaPolice, 2012). Weiters wichtig sind anregenden Methoden, die diese Haltungen, das gemeinsame Arbeiten, auch an neuen Ideen und Konzepten, fördern (vgl. Koubek, 2009). Zur Kooperation ist dabei unter anderem die individuelle, selbstorganisierte Vorbereitung wichtig: Studierende bereiteten sich beispielsweise auf Mazurs Physikunterricht u. a. durch Lektüre von Fachliteratur sowie durch das Beantworten von Fragen vor. Dadurch lernen sie z. B. das Formulieren von Forschungsfragen sowie das Vergleichen unterschiedlicher Antwortmöglichkeiten bzw. werden gleichzeitig aktive Teile des Lern- und Forschungsprozesses. Dialogorientiert gestaltete Materialien, Anregungen in Form von Fragen und Arbeitsaufträgen, Arbeit in Kleingruppen sowie Peerlearning (vgl. David & Ruth & Sampson, 2014) fördern dabei das Sich-Einbringen und Mitgestalten. Aktuell finden sich diese Ansätze auch im Konzept des *Inverted Classroom* wieder (vgl. Spannagel, 2012; Spannagel, 2014; Handke & Sperl, 2012). Gefördert wird die bewusste gemeinsame Auseinandersetzung mit Inhalten schon vor Präsenzeinheiten, um dabei sowie darauf aufbauend Wissen gemeinsam weiter zu entwickeln. Rahmenbedingungen sind dazu der gezielt geplante und reflektierte Einsatz digitaler Medien sowohl zur individuellen Vorbereitung als auch zur Kooperation.

Partizipative Lernkonzepte werden durch Web 2.0-Werkzeuge unterstützt bzw. es

entstehen Formen des Dialogs, die deutlich über Frage-Antwort-Abläufe hinausgehen (vgl. Koubek, 2009; Mayrberger, 2012; Arnold, 2013). Lernende werden im Vergleich zu methodischen Konzepten mit starken Anteilen an Frontalunterricht bzw. solchen mit sehr geringen Mitgestaltungsmöglichkeiten noch intensiver zu Mitgestalter/innen. Die 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. Da Kooperation kein automatischer „Selbstläufer“ ist, auch wenn Forscher wie der Psychologe Joachim Bauer die kooperative Ausrichtung des Menschen betonen (vgl. Bauer, 2008), braucht es gerade in Online-Lernräumen unterstützende Maßnahmen. Zum Beispiel unterstützen bei E-Tivities (Salmon, 2002) Tutor/innen die Arbeit an entsprechenden Aufgabenstellungen. Aktuell rücken in diesem Bereich Massive Online Open Courses (MOOCs) in den Fokus: Dabei handelt es sich um kostenlose Online-Kurse unter Beteiligung einer großen Anzahl von Lernenden (vgl. Schulmeister, 2013; Pauschenwein, 2012; McGuire, 2013; Caufield, Collier & Halawa, 2013). In dieser Art von Bildungsangeboten ist selbstständiges Arbeiten und Kooperation auf verschiedensten Ebenen unerlässlich. Gerade in diesen Online-Lernräumen ist dies aber kein Zufall, sondern braucht gut geplante und bewährte Maßnahmen sowie niederschwellige Begegnungs- und Kommunikationsmöglichkeiten. Dies zeigen ebenso aktuelle Erfahrungen, bei denen Methoden der Angewandten Improvisation im Mathe MOOC (Leitung Christian Spannagel auf iversity 2014) erstmals explorativ eingesetzt wurden.

2.4 Forschungsfragen

1. Wie lassen sich Ansätze und Methoden aus der Angewandten Improvisation, insbesondere die vor- und nachbereitenden Maßnahmen, in Online- bzw. Offline-Lernräume von Lehrveranstaltungen integrieren und wie müssen sie dabei adaptiert werden?
2. Wie müssen Ansätze und Methoden aus der Angewandten Improvisation gestaltet sein, damit sie die Bereitschaft Studierender zur Partizipation und Kooperation in Lehrveranstaltungen fördern?
3. Wie verändern sich im Kontext des gezielten Einsatzes von Improvisationsmethoden die Selbstwirksamkeit und das Selbstwertgefühl von Lernenden?
4. Welche Rahmenbedingungen sind notwendig, um Ansätze und Methoden aus der Angewandten Improvisation tatsächlich in Lehrveranstaltungen auf verschiedenen Ebenen zu implementieren?

Erwartete Ergebnisse der Arbeit sind somit (1) Handlungsempfehlungen zur Durchführung von Improvisationsmethoden, insbesondere von geeigneten vor- und nachbereitenden Maßnahmen, in Offline- und Online-Lernsettings mit dem Ziel, Kooperation und Partizipation zu fördern, (2) Erkenntnisse über notwendige Rahmenbedingungen für den Einsatz von Improvisationsmethoden in Lernszenarien, und (3) Hinweise auf die Entwicklung von Selbstwirksamkeitserwartung und Selbstwertgefühl der Teilnehmenden in solchen Settings.

3. Arbeitsprogramm, Zeit,- und Finanzplan

3.1 Forschungsmethoden

Geforscht wird in dieser Arbeit zum Einsatz von Ansätzen und Methoden Angewandter Improvisation in Bildungskontexten mit einem Schwerpunkt auf den tertiären Bildungssektor. Zunächst werden dabei Lehrveranstaltungen aus dem Bereich der

Mathematik und Informatik in den Blick genommen. Später werden die darin gewonnenen Erkenntnisse auf andere Bereiche übertragen, angedacht sind dabei u. a. der Gesundheits- und Sozialbereich sowie Weiterbildungen zu Didaktik. Das Promotionsprojekt wird im Rahmen entwicklungsorientierter Bildungsforschung (Design-Based Research) umgesetzt: Diese ist ein „Forschungsansatz, der Lernphänomene nicht in Labors, sondern in realen Situationen untersucht, dabei über enge Messkriterien hinausgeht, das Design in den wissenschaftlichen Prozess aufnimmt und auf diesem Wege eine bislang wenig beachtete Lücke in der Lehr-Lernforschung füllt“ (Reinmann, 2013, S. 8). Design hat darin einen eigenen Stellenwert: Dieses „wird zum Kristallisationspunkt für systematische Lernprozesse und zu einer Quelle für die Entwicklung von Theorien“ (Reinmann, 2013, S. 9). Die „Veränderungsabsicht“ (vgl. Reinmann, 2013) dieser Arbeit ist, durch den Einsatz von Ansätzen und Methoden aus der Angewandten Improvisation – insbesondere unter Beachtung der vorbereitenden Maßnahmen und der Reflexions- bzw. Debriefing-Methoden – Bildungsangebote noch stärker interaktiver, kollaborativer und partizipativer zu gestalten. Dabei wird die Zielgruppe intensiv miteinbezogen. Mehr noch, sie gestaltet – in der Rolle als ProsumentIn - möglichst viel von Beginn an mit und wird dabei aktiv unterstützt. „Entwicklungsforschung muss so konzipiert werden, dass sie im Dialog und in Interaktion mit den Akteuren Möglichkeiten systematisch „durchspielt“ und reflektiert und zugleich offen dafür ist, dass sich in ihrem Prozess der Horizont der Möglichkeiten ständig verschiebt.“ (Reinmann, 2013, S. 46)

Zunächst werden Improvisations-Expert/-innen zum möglichen Einsatz von Improvisationsmethoden in Lehrveranstaltungen befragt sowie zu der Anwendung vorbereitender und nachbereitender Maßnahmen (Debriefing). Anschließend werden in mehreren Lehrveranstaltungen Improvisationsmethoden eingesetzt mit dem Ziel, Hinweise sowohl auf Adaptionsmöglichkeiten als auch auf mögliche Einflüsse bezüglich Selbstwirksamkeit, Selbstwertgefühl und Partizipation zu gewinnen. Dabei werden zunächst Mathematikveranstaltungen genutzt, die als Blended-Learning-Szenarien (Inverted Classroom) durchgeführt werden. In späteren Phasen sollen die darin entwickelten Methoden auch auf andere Disziplinen übertragen werden. Im Rahmen mehrerer Entwicklungszyklen werden die Methoden schrittweise weiterentwickelt. Die so gewonnenen Methoden werden in Form von Good-Practices dokumentiert.

Interviews mit Expert/-innen

In der ersten Projektphase werden sowohl über Netzwerke wie das Applied Improvisation Network (AIN) als auch über Web- und Literaturrecherche Expert/-innen gesucht, die Ansätze und Methoden der Angewandten Improvisation in verschiedenen Bildungskontexten umsetzen. Geachtet wird bei der Auswahl der ExpertInnen auf eine möglichst große Vielfalt an unterschiedlichen Fachdisziplinen, aus denen ExpertInnen und Lehrende kommen. Dabei wird das Ziel verfolgt, erste Kriterien für die Gestaltung und Adaption von Improvisationsmethoden auf Lehr-Lernsettings zu extrahieren und Hinweise auf notwendige Rahmenbedingungen zu erhalten (Forschungsfragen 1 und 4).

Die halbstrukturierten Interviews (vgl. Bortz & Döring, 2006) werden anhand eines Interviewleitfadens durchgeführt und mit inhaltsanalytischen Methoden nach Mayring ausgewertet. Darüber hinaus werden alle involvierten ExpertInnen dazu eingeladen, zu jeweils ein bis zwei anderen Interviews Stellung zu beziehen.

Befragung von Lehrenden und Lernenden

Teilnehmende von mehreren Lehrveranstaltungen, bei denen Methoden aus der Angewandten Improvisation in Verbindung mit blended learning zum Einsatz kommen,

werden mittels Fragebogen und Gruppeninterviews (Fokusgruppen) zu ihren Erfahrungen und Einschätzungen befragt, um im Sinne von Design-based Research Hinweise auf Adaptionmöglichkeiten und notwendige Rahmenbedingungen zu erhalten (Forschungsfragen 1 und 4). Ebenso wird versucht, mit Hilfe von offenen Fragen und Interviews Hinweise auf die Entwicklung von Selbstwirksamkeit, Selbstwertgefühl und Partizipationsbereitschaft und auf mögliche Einflussfaktoren im Design der Improvisationseinheiten zu gewinnen (Forschungsfragen 2 und 3). Ergänzend werden die entsprechenden Variablen zu verschiedenen Zeitpunkten mit Hilfe von quantitativen Instrumenten erhoben, um einen Eindruck über deren Entwicklung in der Gesamtgruppe zu erhalten: Die Erfassung von Selbstwirksamkeitserwartung und Selbstwertgefühl erfolgt mit existierenden Skalen, die ggf. adaptiert werden müssen (z.B. GSE: Jerusalem & Schwarzer, 1999; ASKU: Beierlein, Kovaleva, Kemper & Rammstedt, 2012; Rosenberg-Skala: Collani & Herzberg, 2003; Selbstwert-Test von Sorensen, 2006). Zur Operationalisierung von Kooperation und Partizipation orientiert sich die Arbeit ebenso an bestehenden Vorgehensweisen und Instrumenten (z. B. Sebe-Opfermann, 2014; Boshier, & Collins, 1983; Tiffany, Exner-Cortens & Eckenrode; 2012). Die Fragebogen werden vor dem Einsatz in einer Vorstudie überprüft und bestehen aus einer Kombination aus geschlossenen und offenen Fragen. Die Antworten zu letzteren werden inhaltsanalytisch nach Mayring ausgewertet.

Beobachtende Teilnahme und Forenanalyse

Der Einsatz von Improvisationsmethoden in Lehrveranstaltungen wird durch die qualitativen Methoden der teilnehmenden Beobachtung (vgl. Bortz & Döring, 2006) untersucht (Forschungsfragen 1 und 2). Dazu werden zu Beginn der Arbeit Beobachtungskriterien entwickelt.

Die Wirkung von Improvisationsmethoden in Online-Umgebungen hinsichtlich Intensität der Kooperation und Partizipation wird zudem durch die Auswertung der Online-Aktivitäten der Studierenden untersucht (Forschungsfrage 3). So können beispielsweise Forendiskussionen inhaltsanalytisch dahingehend ausgewertet werden, inwieweit die Teilnehmenden auf Beiträge von anderen eingehen und Diskurse stattfinden.

Labor-Workshops

In verschiedenen Offline- und Online-Bildungsangeboten wird allein, mit Lehrenden sowie mit Expert/-innen aus verschiedenen Bereichen u. a.:

- die Literatur-Recherche fortgesetzt,
- gefundene Literatur diskutiert und Ergebnisse verknüpft,
- Methoden der Angewandten Improvisation gemeinsam getestet sowie weiter entwickelt, adaptiert und dokumentiert, wobei der Fokus auf die Kombination mit Web 2.0-Werkzeugen liegt, (synchron und asynchron)
- Videos produziert, die zeigen, wie Ansätze und Methoden der Angewandten Improvisation in verschiedenen didaktischen Settings zum Einsatz kommen können, wenn nötig ergänzt mit Beschreibungen in Wort und Bild (ergänzt wird dies mit einem „Call for Videos“, bei dem ermuntert wird, ähnliches einzubringen).

Für die Labor-Workshops wird am Beginn der Arbeit ein Konzept entwickelt, das mit den Mitwirkenden regelmäßig reflektiert und ebenso im Ansatz des Design-based Research zyklisch weiter entwickelt wird. Alle Labor-Workshops werden soweit wie möglich mit Video dokumentiert. Weiters werden dort als Weg der Evaluation und Ergebnissicherung

für diese Arbeit verschiedene Methoden von aktivierendem Feedback (mit Schwerpunkten auf Methoden aus der Angewandten Improvisation) eingesetzt. Ein Aspekt sind dabei kurze qualitative Videointerviews mit allen Teilnehmenden. Auch aus den Laborworkshops sollen Hinweise für die Beantwortung der Forschungsfragen 1 und 4 gewonnen werden.

Literatur- und Materialanalyse

Zusätzlich zur Beantwortung der Fragen 1 und 4 werden Texte und Materialien (z. B. Videos) analysiert, in denen Methoden der Angewandten Improvisation beschrieben oder dargestellt werden, insbesondere mit dem Fokus auf Lehr-/Lernsituationen.

Ein Fokus der Materialrecherche und -analyse sind Videos, die den Einsatz von Ansätzen und Methoden der Angewandten Improvisation in verschiedenen Bildungsangeboten dokumentieren bzw. erklären. Diese werden ergänzend mit Methoden der Medienanalyse betrachtet und dabei Faktoren festgehalten, die Partizipation und Kooperation zu fördern bzw. zu behindern scheinen. Ein Ausgangspunkt für diese Vorgangsweise ist eine Videoanalyse von Expertenverhalten: Im Dezember 2013 startete der Improvisationsexperte 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.

Darüber hinaus wird ein „Call for Literature“ eingesetzt, eine über einen Blog und diverse Social Media Kanäle (siehe 3. 2 Dokumentation) verbreitete Einladung, für diese Arbeit relevante Materialien einzubringen, zu vernetzen und zu kommentieren.

3.2 Dokumentation

Design-Based Research bedarf einer intensiven und detaillierten Dokumentation. Außerdem orientiert sich diese Arbeit an Prinzipien von Open Science, alle Forschungsschritte und -(teil)ergebnisse werden sichtbar gemacht, auch um eine Mitgestaltung, ein gemeinsames Forschen von Anfang an zu ermöglichen. Zum Einsatz kommen daher:

- Ein Wordpress-Blog (in Deutsch und Englisch), der Schritte und Ergebnisse sichtbar-, kommentier- und somit erweiterbar macht. Das Blog bezieht auch alle folgenden Materialien und Herangehensweisen ein.
- Soziale Netzwerke (Twitter, Facebook, LinkedIn und Google+), über die Expert/-innen in Entwicklungsprozesse eingebunden werden können
- Ein E-Book, das Hintergründe zusammenfasst und so angelegt ist, dass es ebenso kommentier- und somit erweiterbar ist

Alle Materialien und Angebote werden unter Creative Commons Lizenz gestellt, womit gleichzeitig offen zugängliche Bildungsressourcen entstehen.

3.3 Nachhaltigkeit

Ein Ziel der Arbeit ist ebenso, dass die Ergebnisse der Arbeit für möglichst viele Lehrende konkret erlebbar und umsetzbar werden. Ausgehend von der Dokumentation soll so auch ein möglichst kostengünstiges oder kostenfreies off- / online / blended learning Labor-Workshop-Angebot für Lehrende entstehen, welche die gezielte Auswahl und Einsatz der Kombination von Methoden der Angewandten Improvisation und von Web 2.0-Tools

unterstützen. Geplant ist eine Kampagne auf Startnext, die alle erwähnten Bausteine nutzt und gleichzeitig zu deren weiteren Realisierung (v. a. Videos) beiträgt.

3.4 Zeitplan

Maßnahme	2015 / 2016				2016 / 2017				2017 / 2018			
	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
Literaturrecherche												
Auswahl von Übungen & Spielen												
Auswahl ExpertInnen												
ExpertInnen-Dialoge												
Analyse und Weiterentwicklung von Lehrveranstaltungen												
Konzeption / Weiterentwicklung Labor-Workshops												
Umsetzung Labor-Workshops												
Zusammenstellung Doktorarbeit												

3.5 Untersuchungen mit Versuchspersonen

Alle Personen, deren Einbeziehung in Videos oder verschiedenen Formen von ExpertInneninterviews geplant ist, werden zuvor schriftlich über das gesamte Vorhaben 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 geplanten Drehorte werden die nötigen Einverständniserklärungen in schriftlicher Form eingeholt.

4. Literaturverzeichnis

Andrean, J. (2014). Research Group in Interdisciplinary Improvisation: Goals, Perspectives, and Practice. Abgerufen 5. April 2015, von https://www.academia.edu/4158856/Research_Group_in_Interdisciplinary_Improvisation_Goals_Perspectives_and_Practice

Arnold, P. (2013). *Handbuch E-Learning: Lehren und Lernen mit digitalen Medien* (3., aktualisierte Aufl.). Bielefeld: WBV.

Arnold, R. (2007). *Ich lerne, also bin ich: eine systemisch-konstruktivistische Didaktik*. Heidelberg: Carl-Auer-Verl.

Bachmair, B., Friedrich, K., & Risch, M. (2011). *Mobiles Lernen mit dem Handy: Herausforderung und Chance für den Unterricht* (Auflage: 1.). Weinheim u.a.: Beltz.

- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.
- Bandura, A. (1994). Self-efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (Vol. 4, pp. 71-81). New York: Academic Press. (Reprinted in H. Friedman [Ed.], *Encyclopedia of mental health*. San Diego: Academic Press, 1998), <http://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/BanEncy.html>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy. The exercise of control*. New York: Freeman.
- Barbeite, F. G. & Weiss, E. M. (2004). Computer self-efficacy and anxiety scales for an internet sample: testing measurement equivalence of existing measures and development of new scales. *Computers in Human Behavior*, 20, 1-15.
- Barkley, E. F., Major, C. H., & Cross, K. P. (2014). *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty* (2 edition). San Francisco: Jossey-Bass.
- Barrett, H., & Richter, J. (o. J.). Why Reflect? - Reflection4Learning. Abgerufen 5. April 2015, von <https://sites.google.com/site/reflection4learning/why-reflect>
- Bauer, J. (2006). *Prinzip Menschlichkeit: Warum wir von Natur aus kooperieren* (1. Aufl.). Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Becker, T. (2012). Evaluating improvisation as a technique for training preservice teachers for inclusive classrooms. University of Central Florida, Orlando. Abgerufen von [http://etd.fcla.edu/CF/CFE0004516/Becker Theresa C 201212 PhD.pdf](http://etd.fcla.edu/CF/CFE0004516/Becker%20Theresa%20C%20201212%20PhD.pdf)
- Beierlein, C., Kovaleva, A., Kemper, C. J. & Rammstedt, B. (2012). *Ein Messinstrument zur Erfassung subjektiver Kompetenzerwartungen. Allgemeine Selbstwirksamkeit Kurzsкала*. Mannheim: GESIS Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften.
- Berk, R. A., & Trieber, R. H. (2009). Whose Classroom Is It, Anyway? Improvisation as a Teaching Tool. *Journal on Excellence in College Teaching*, 20(3), 29 – 60.
- Bermant, G. (2013). Working with(out) a net: improvisational theater and enhanced well-being. *Theoretical and Philosophical Psychology*, 4, 929. <http://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00929>
- Bilstein, J., Winzen, M., & Wulf, C. (2005). *Anthropologie und Pädagogik des Spiels* (1. Aufl.). Weinheim: Beltz.
- Boal, A. (1985). *Theater der Unterdrückten* (Dt. Erstausg., 5. [Aufl.]). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bortz, J., & Döring, N. (2006). *Forschungsmethoden und Evaluation: für Human- und Sozialwissenschaftler: Für Human- Und Sozialwissenschaftler* (4., überarb. Aufl. 2006). Heidelberg: Springer.
- Boshier, R., & Collins, J. B. (1983). Education Participation Scale Factor Structure and Socio - Demographic Correlates for 12 000 Learners. *International Journal of Lifelong Education*, 2(2), 163 – 177. <http://doi.org/10.1080/0260137830020205>
- Bødker, S. (1994). Creating Conditions for Participation: Conflicts and Resources in Systems Design. *DAIMI Report Series*, 13(479). Abgerufen 8. Januar 2015 von <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/daimipb/article/view/6952>
- Branden, N. (2011). *Die 6 Säulen des Selbstwertgefühls: Erfolgreich und zufrieden durch ein starkes Selbst.* (A. Pott, Übers.) (6. Aufl.). München; Zürich: Piper Taschenbuch.
- Brown, S. (2010). *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Avery.
- Carnes, B. (2011). *Making E-Learning Stick*. American Society for Training and

Development.

Cassidy, S. & Eachus, P. (2002). Developing the computer self-efficacy (CUSE) scale: investigating the relationship between computer self-efficacy, gender and experience with computers. *Journal of Educational Computing Research*, 26(2), 133-153.

Caufield, M., Collier, A., & Halawa, S. (2013). Rethinking Online Community in MOOCs Used for Blended Learning (EDUCAUSE Review) | EDUCAUSE.edu. Abgerufen 8. Januar 2015, von <http://www.educause.edu/ero/article/rethinking-online-community-moocs-used-blended-learning>

Chappel, V. (2013). Building Effective Virtual Learning Communities in MBA Online Programs. *Journal of Modern Education Review*, 3(7), 507 – 515.

Collani, G. von, & Herzberg, P. Y. (2003). Eine revidierte Fassung der deutschsprachigen Skala zum Selbstwertgefühl von Rosenberg. *Zeitschrift für Differentielle und Diagnostische Psychologie*, 24(1), 3– 7.

Diamond, D. (2008). Theatre For Living: The Art and Science of Community-Based Dialogue (New.). Victoria, BC; Oxford: Trafford Publishing.

Duxbury, T. (2014). Improvising Entrepreneurship. *Technology Innovation Management Review*, 4(7), 22–26.

Fischlin, D., & Heble, A. (2013). The Fierce Urgency of Now: Improvisation, Rights, and the Ethics of Cocreation. Duke University Press Books.

Fritz, B., Aristizabal, H., Ganguly, S., Yarrow, R., Boal, J., & Santos, B. (2013). InExActArt - Das autopoetische Theater Augusto Boals: Ein Handbuch zur Praxis des Theaters der Unterdrückten (2., Aufl.). Stuttgart: ibidem.

Fritz, B., & Hahn, H. (2013). Von Revolution zu Autoipoiese: Auf den Spuren Augusto Boals ins 21. Jahrhundert: Das Theater Der Unterdrückten Im Kontext Von Friedensarbeit Und Einer Ästhetik Der Wahrnehmung (1., Aufl.). Stuttgart: ibidem.

Gould C., & McClure C. (2010). Ways to debrief. Abgerufen 19. Februar 2015, von <https://ainbayarea.files.wordpress.com/2010/11/debrieftechniques-doc.pdf>

Graves, S., Bostock, J., & Wilson, R. (2008). E-mbedding, E-nhancing, E-valuating - Students' perspectives on the use of a learning to develop study/information literacy skills. Gehalten auf der 7th European Conference on e-Learning, Agia Napa, Cyprus. Abgerufen von <http://repository.edgehill.ac.uk/3106/>

Geuen, M. (2014). Zur Bedeutung der Simulation in der Ausbildung von Rettungsdienstpersonal im deutschen Gesundheitswesen - Aktuelle Situation und zukünftige Herausforderungen. LIT Verlag Münster.

Gwinn, P., & Halpern, C. (2008). Group Improvisation: The Manual of Ensemble Improv Games (0002 Aufl.). Colorado Springs, Colo: Meriwether Publishing.

Holmes, R. M., & Qureshi, M. M. (2006). Performing as Scientists: An Improvisational Approach to Student Research and Faculty Collaboration. Abgerufen von <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ854240.pdf>

Howard-Jones P. (2008): Fostering creative thinking:co-constructed insights from neuroscience and education, University of Bristol, Graduate School of Education, <http://www.cumbria.ac.uk/Public/Education/Documents/Research/EducatorsStorehouse/SharingIdeas/FosteringCreativeThinking.pdf>

Handke, J., & Sperl, A. (2012). *Das Inverted Classroom Model: Begleitband zur ersten deutschen ICM-Konferenz*. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag.

Haug, T., & Hahn, H. (2006). *Das spielt (k)eine Rolle!- Theater der Befreiung nach Augusto Boal als Empowerment-Werkzeug im Kontext von Selbsthilfe* (1., Aufl.). Stuttgart: ibidem-Verlag.

Hoidn, S. (2010). *Lernkompetenzen an Hochschulen fördern*. Springer-Verlag.

Jackson, P. Z. (2003). *581/2 Ways to Improvise in Training: Improvisation games and activities for workshops, courses and team meetings* (III). Bancyfelin, Carmarthen, Wales ; Williston, VT: Crown House Publishing.

Jerusalem, M., Drössler, S., Kleine, D., Klein-Heßling, J., Mittag, W., & Röder, B. (2009). Förderung von Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung im Unterricht - Skalen zur Erfassung von Lehrer- und Schülermerkmalen. Humboldt-Universität zu Berlin Lehrstuhl für Pädagogische Psychologie und Gesundheitspsychologie. Abgerufen von https://www.erziehungswissenschaften.hu-berlin.de/paedpsych/forschung/Skalenbuch_FoSS.pdf

Jerusalem, M. & Hopf, D. (2002) (Hrsg.). *Selbstwirksamkeit und Motivationsprozesse in Bildungsinstitutionen* (S. 28-53), *Zeitschrift für Pädagogik*, 44. Beiheft. Weinheim: Beltz.

Jerusalem, M., & Schwarzer, R. (1999). Allgemeine Selbstwirksamkeitserwartung (SWE) - Beschreibung der psychometrischen Skala. Abgerufen 1. April 2015, von <http://userpage.fu-berlin.de/~health/germscal.htm>

Johnstone, K. (2011). *Theaterspiele: Spontaneität, Improvisation und Theatersport* (Auflage: 8., Aufl.). Berlin: Alexander Verlag.

Konrad, K., & Traub, S. (2010). *Kooperatives Lernen: Theorie und Praxis in Schule, Hochschule und Erwachsenenbildung* (5., unveränd. Aufl.). Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

Kortleven, C., Bilsen, G., & Kadijk, J. (2013). *Yes and... Your Business*. Eigenverlag. Abgerufen 8. Januar 2015 von <http://www.yesandyourbusiness.com/order-book/>

Koster, R. (2014). *Theory of Fun for Game Design*. O'Reilly Media, Inc, USA.

Koubek, J. (2009). Unterstützung der Lehre mit partizipativen Medien. Humboldt-Universität; Institut für Informatik. Abgerufen 8. Januar 2015 von http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2009/2962/pdf/cid01_opus_h_votr_02.pdf

Lange, D. (2013). *Inhaltsanalytische Untersuchung zur Kooperation beim Bearbeiten mathematischer Problemaufgaben*. Münster: Waxmann.

LaPolice, P. A. (2012). *The impact of improvisation training on teachers' sense of self efficacy* (Thesis). Humboldt State University, Arcata. Abgerufen von https://www.academia.edu/8091273/THE_IMPACT_OF_IMPROVISATION_TRAINING_ON_TEACHERS_SENSE_OF_SELF_EFFICACY

Lehenbauer, M., Kothgassner, O., Kryspin-Exner, I., & Stetina, B. U. (2013). An online self-administered social skills training for young adults: results of a pilot study. *Computers & Education*, 61, 217-224. doi: [dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2012.09.007](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.09.007).

Levy, P. (2011). *Debriefing an Applied Improvisation Activity*. Abgerufen 8. Februar 2015, von <http://appliedimprov.ning.com/forum/topics/debriefing-an-applied>

Lewis, G. E. (2014). Collaborative Improvisation as Critical Pedagogy. *Nka Journal of Contemporary African Art*, 2014(34), 40–47. <http://doi.org/10.1215/10757163-2415177>

Lösel, G. (2013). *Das Spiel mit dem Chaos: Zur Performativität des Improvisationstheaters* (1., Aufl.). Bielefeld: Transcript.

Madson, P. R. (2009). *Unverhofft kommt oft!: Entdecken Sie Ihr Improvisationstalent: 13*

- geniale Alltagsstrategien*. (R. Oechsler, Übers.) (Auflage: 1., Erstaufgabe.). Kirchzarten bei Freiburg: VAK.
- Magen-Nagar, N., Steinberger, P., Magen-Nagar, N., & Steinberger, P. (2014). The Contribution of the Innovative Learning Environment on Improving Pupils' Digital Literacy (Bd. 2014, S. 59–66). Gehalten auf der World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications. Abgerufen 8. Januar 2015 von <http://www.editlib.org/p/147483/>
- Magerko, B., Manzoul, W., Riedl, M., Baumer, A., Fuller, D., Luther, K., & Pearce, C. (2009). An Empirical Study of Cognition and Theatrical Improvisation. In *Proceedings of the Seventh ACM Conference on Creativity and Cognition* (S. 117–126). New York, NY, USA: ACM. <http://doi.org/10.1145/1640233.1640253>
- Masemann, S., & Messer, B. (2009). *Improvisation und Storytelling in Training und Unterricht* (Auflage: 1.). Weinheim; Basel: Beltz.
- Mayrberger, K. (2012). Partizipatives Lernen mit dem Social Web gestalten. Zum Widerspruch einer verordneten Partizipation. *MedienPädagogik*, 21, 1–25.
- Mazur, E. (1997). Peer Instruction: A User's Manual. Abgerufen 31. Dezember 2014, von <http://mazur.harvard.edu/publications.php?function=display&rowid=0>
- McCaslin, N. (2013). *Creative Drama in the Classroom and Beyond* (Pearson New International Edition). London: Pearson Education Limited.
- McGuire, R. (2013). Building a Sense of Community in MOOCs -- Campus Technology. Abgerufen 8. Januar 2015, von <http://campustechnology.com/Articles/2013/09/03/Building-a-Sense-of-Community-in-MOOCs.aspx?m=1&Page=1>
- McKnight, K. S., Scruggs, Mary. (2008). *The Second City Guide to Improv in the Classroom: Using Improvisation to Teach Skills and Boost Learning*. San Fransico: Jossey-Bass
- Morrison, K. (2004). Promoting the conditions for effective learning in an e-learning environment. A Guide to Teaching Practice. Abgerufen von <http://cw.routledge.com/textbooks/9780415485586/data/chapters/04ConferencePaper.pdf>
- Motschnig, R., & Derntl, M. (2002). Student-Centered eLearning (SCeL): Concept and application in a students' project on supporting learning. Gehalten auf der International Workshop on Interactive Computer-Aided Learning, Villach. Abgerufen von <http://elearn.pri.univie.ac.at/derntl/papers/icl-scel02.pdf>
- Nicholson, S. (2012). Completing the Experience: Debriefing in Experiential Educational Games. In the Proceedings of The 3rd International Conference on Society and Information Technologies. Winter Garden, Florida: International Institute of Informatics and Systemics. 117 - 121
- Novak, G., Gavrín, A., Christian, W., & Patterson, E. (1999). *Just-In-Time Teaching: Blending Active Learning with Web Technology* (1 edition.). Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley.
- Odierna, S., Letsch, F., Balby, V., Baumann, T., Brandi, B., Dirnstorfer, A., Wolf, K. (2006). *Theater macht Politik: Forumtheater nach Augusto Boal* (1., Aufl.). Neu-Ulm: Verein zur Förderung der sozialpolitischen Arbeit.
- O'Neill, B., Piplica, A., Fuller, D., & Magerko, B. (2011). A Knowledge-Based Framework for the Collaborative Improvisation of Scene Introductions. In M. Si, D. Thue, E. André, J. C. Lester, J. Tanenbaum, & V. Zammito (Hrsg.), *Interactive Storytelling* (S. 85–96). Springer Berlin Heidelberg. Abgerufen von http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-25289-1_10

- Orr, S. H. (2015). Training the peer facilitator: using participatory theatre to promote engagement in peer education. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 20(1), 110–116. <http://doi.org/10.1080/13569783.2014.983466>
- Oxford dictionary (o. J.): improvise: definition of improvise in Oxford dictionary (British & World English). Abgerufen 31. Dezember 2014, von <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/improvise>
- Pajares, F. & Kranzler, J. (1995). Self-efficacy beliefs and general mental ability in mathematical problem-solving. *Contemporary Educational Psychology*, 20(4), 426-443.
- Pauschenwein, Jutta. (2012). Sensemaking” in einem Massive Open Online Course (MOOC). In G. S. Csanyi, F. Reichl, & A. Steiner, *Digitale Medien - Werkzeuge für exzellente Forschung und Lehre*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann. Abgerufen 8. Januar 2015 von http://www.fh-joanneum.at/global/show_document.asp?id=aaaaaaaaahauzk&download=1
- Pscheida, D. (2014). Vom Raum in die Cloud: Lehren und Lernen in cMOOCs. Abgerufen 8. Januar 2015 von <http://2014.gmw-online.de/291/>
- Radclyffe, J. (2013). The Power of Experiential Learning. Abgerufen von <http://blog.readytomanage.com/the-power-of-experiential-learning/>
- Reinmann, G. (2013). *Reader zum Thema entwicklungsorientierte Bildungsforschung*. München. Abgerufen 8. Januar 2015 von <http://gabi-reinmann.de/?p=3704>
- Renner, M. (2008). *Spieltheorie und Spielpraxis: Ein Lehrbuch für pädagogische Berufe* (3., neu bearbeitete und ergänzte). Freiburg, Br.: Lambertus
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Rummler, M. (2011). *Crashkurs Hochschuldidaktik: Grundlagen und Methoden guter Lehre*. Weinheim; Basel: Beltz.
- Rummler, K. (2014). Lernräume gestalten: Bildungskontexte vielfältig denken (Einleitung) | *Jahrestagung GMW 2014*. Abgerufen 31. Dezember 2014, von <http://2014.gmw-online.de/013/>
- David, B., Ruth, C., & Sampson, J. (2014). *Peer Learning in Higher Education: Learning from and with Each Other*. Routledge.
- Salmon, G. (2013). *E-tivities: The Key to Active Online Learning* (2 edition.). New York: Routledge.
- Sawyer, K. (2008). *Group Genius: The Creative Power of Collaboration*. New York: Basic Books.
- Sawyer, R. K. (Hrsg.). (2011). *Structure and Improvisation in Creative Teaching* (Reissue edition). Cambridge ; New York: Cambridge University Press.
- Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (2002). Das Konzept der Selbstwirksamkeit. In *Selbstwirksamkeit und Motivationsprozesse in Bildungsinstitutionen* (S. 28 – 53). Weinheim: Beltz. Abgerufen von http://www.pedocs.de/volltexte/2011/3930/pdf/ZfPaed_44_Beiheft_Schwarzer_Jerusalem_Konzept_der_Selbstwirksamkeit_D_A.pdf
- Schulmeister, R. (Hrsg.) (2013). *MOOCs – Massive Open Online Courses. Offene Bildung oder Geschäftsmodell?* Münster: Waxmann.
- Schwarzer, R. (1994). Optimistische Kompetenzerwartung: Zur Erfassung einer personellen Bewältigungsressource. *Diagnostica*, 40(2), 105-123.
- Sebe-Opfermann, A. (2014). *Kooperation in projektbasierten Lehr-Lern-Arrangements:*

Eine empirische Analyse von Wirkungen und Wirkungszusammenhängen. Waxmann Verlag.

Shaw, P., & Stacey, R. (Hrsg.). (2006). *Experiencing Spontaneity, Risk & Improvisation in Organizational Life: Working Live (III edition)*. Abingdon, Oxon ; New York, NY: Routledge.

Shochet, R., King, J., Levine, R., Clever, S., & Wright, S. (2013). „Thinking on my feet“: an improvisation course to enhance students' confidence and responsiveness in the medical interview. *Education for Primary Care: An Official Publication of the Association of Course Organisers, National Association of GP Tutors, World Organisation of Family Doctors*, 24(2), 119–124.

Siemens, G. (2004). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. Abgerufen 31. Dezember 2014, von <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

Smith, M. (1999). *Reflection, learning and education*. Abgerufen von <http://infed.org/mobi/reflection-learning-and-education/>

Sotelo-Castro, L. C. (2010). Participation cartography: blurring the boundaries of space, autobiography, and memory by means of performance. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 15(4), 593–609. <http://doi.org/10.1080/13569783.2010.512192>

Sorensen, M. J. (2006). *Breaking the Chain of Low Self-Esteem (Revised)*. Sherwood, OR: Wolf Pub Co.

Spannagel, C. (2012). Selbstverantwortliches Lernen in der umgedrehten Mathematikvorlesung. In J. Handke & A. Sperl (Hrsg.) *Das Inverted Classroom Model. Begleitband zur ersten deutschen ICM Konferenz* (S. 73-81). München: Oldenbourg Verlag. Spannagel, C. (2014). Flipped Classrooms: Raum für Interaktionen schaffen. In E. Klottmann, M. Lindner, J. Sucker, B. Winkler, N. Oberländer, & C. Köck, *Der vhsMOOC 2013. Wecke den Riesen auf* (S. 41 –42). Bielefeld: wbv.

Spannagel, C., & Bescherer, C. (2009). Computerbezogene Selbstwirksamkeitserwartung in Lehrveranstaltungen mit Computernutzung. *Notes on Educational Informatics — Section A: Concepts and Techniques* 5(1), 23 – 43.

Spolin, V. (1986). *Theater Games for the Classroom: A Teacher's Handbook*. Evanston: Northwestern University Press.

Tiffany, J. S., Exner-Cortens, D., & Eckenrode, J. (o. J.). A new measure for assessing youth program participation. *Journal of Community Psychology*, 40(3), 277 – 291.

Thiagarajan, S. (2013). *How to Debrief an Activity or Exercise*. Abgerufen 19. 2. 2015, von <http://tamarathorpe.com/wp-content/uploads/2013/12/Thiagi-Debrief-Method.pdf>

Toffler, A. (1988). *Die dritte Welle. Zukunftschance. Perspektiven für die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts*. München: Goldmann Wilhelm GmbH.

Tsai, C.-C., Chuang, S.-C., Liang, J.-C., & Tsai, M.-J. (2011). Self-Efficacy in Internet-Based Learning Environments: A Literature Review. *Educational Technology & Society*, 14(4), 222–240.

Vendelø, M. T. (2009). Improvisation and Learning in Organizations— An Opportunity for Future Empirical Research. *Management Learning*, 40(4), 449–456. <http://doi.org/10.1177/1350507609339684>

Vlcek, R. (2013). *Workshop Improvisationstheater: Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik* (8. Aufl.). Donauwörth: Auer Verlag in der AAP Lehrerfachverlage GmbH.

Wiegand, H. (2004). *Theater im Dialog: heiter, aufmüßig und demokratisch: Deutsche und*

europäische Anwendungen des Theaters der Unterdrückten (1., Aufl.). Stuttgart: ibidem-Verlag.

Witt, C. de. (2013). *Mobile Learning: Potenziale, Einsatzszenarien und Perspektiven des Lernens mit Mobilien Endgeräten* (Auflage: 2013.). Wiesbaden: Springer VS.

Wrentschur, M. (2014, Juni 17). Politisch-partizipative Theaterarbeit: ästhetische Bildung und politische Beteiligung. „Ästhetische Erziehung“ im Digitalzeitalter: *Magazin erwachsenenbildung.at*, 22/2014, 0301 –0310. Lernens mit Mobilien Endgeräten (Auflage: 2013.). Wiesbaden: Springer VS.

Zimmermann, M., Bescherer, C. & Spannagel, C. (2010). A questionnaire for surveying mathematics self-efficacy expectations of prospective teachers. *Proceedings der CERME 7, 9. – 12 März 2011* in Rzeszow, Polen.