

PROJEKTBERICHT

Zukunft der Wissensvermittlung - Vom statischen USB-Stick zur interaktiven Online-Wissensplattform im Fachausschuss Technische Medien und Mittel

Jakob Tiebel, Franziska Ernst, Ayla Sircar, Susanne Becker, Julia Mohr

ZUSAMMENFASSUNG

Die Digitalisierung verändert die Wissensvermittlung grundlegend und erfordert auch in der Ergotherapie die Einführung moderner, interaktiver Formate. Das 2024 vom Fachausschuss Technische Medien und Mittel des DVE initiierte Pilotprojekt ersetzte den zuvor etablierten USB-Infodatenträger des FA-TMM durch ein digitales Wissensformat bestehend aus monatlichen Online-Informationsveranstaltungen zu Themen der Digitalisierung und dem Einsatz technischer Medien und Mittel in der Ergotherapie. Ergänzend wurden die Ressourcen im geschützten Bereich der Fachausschuss Webseite für Mitglieder bereitgestellt.

Das Projekt erreichte mit 1.080 Teilnehmenden und einer Live-Zuschauerquote von 60,8 % eine breite Reichweite bei geringen Kosten von 0,65 Euro pro Teilnehmenden. Die hohe Interaktionsquote von 81,1 % und die 3.658 registrierten Interaktionen belegen den Erfolg des Formats, das praxisorientierte Inhalte dialogorientiert vermittelte. Trotz ehrenamtlicher Organisation mit durchschnittlich 21 Stunden Aufwand pro Veranstaltung wurden neun Online-Informationsveranstaltungen erfolgreich durchgeführt.

Herausforderungen wie die fehlende Bereitstellung von On-Demand-Inhalten wurden als Optimierungspotenziale identifiziert. Die Ergebnisse zeigen, dass digitale Wissensangebote eine effiziente, zeitgemäße Alternative zu traditionellen Formaten bieten. Zukünftige Projekte sollten den Fokus auf nachhaltige Verfügbarkeit und flexible Nutzung legen, um digitale Wissensvermittlung weiter zu stärken und zu professionalisieren.

EINFÜHRUNG

Die Digitalisierung hat die Art und Weise, wie Wissen vermittelt und genutzt wird, grundlegend verändert. Dies betrifft auch den Bereich der Ergotherapie, in dem traditionelle Formate zunehmend durch interaktive, digitale Lösungen ersetzt werden müssen, um modernen Anforderungen der Wissensvermittlung gerecht zu werden. Benutzerfreundlichkeit, jederzeitige Verfügbarkeit, Interaktivität und Personalisierung gehören mittlerweile zu den Standards, die Fachpersonen an digitale Wissensangebote stellen (Technavio, 2023). Der globale Markt für digitale Wissensvermittlung, der bis 2032 auf über 1 Billion US-Dollar wachsen soll, wird durch Trends wie mobile Lernformate und cloudbasierte Anwendungen zusätzlich befeuert (Global Market Insights, 2022).

Im Jahr 2024 initiierte der Fachausschuss Technische Medien und Mittel des DVE ein Pilotprojekt mit dem Ziel, die traditionelle Verbreitung von Fachinformationen über USB-Datenträger durch eine moderne, online Wissensplattform zu ersetzen. Im Mittelpunkt des Projekts stand die Etablierung eines praxisorientierten und interaktiven Formats. Dieses bestand aus monatlich stattfindenden Online-Informationsveranstaltungen zu wechselnden Themen aus den Bereichen Digitalisierung und Einsatz technischer Medien und Mittel, sowie der Bereitstellung entsprechender Ressourcen zu den Veranstaltungsthemen für die Verbandmitglieder.

Die aufgezeichneten Online-Informationsveranstaltungen und dazugehörigen Lernmaterialien (Skripte, Handreichungen und Präsentationen) sollten hierzu im geschützten Mitgliederbereich der Webseite des Fachausschusses zugänglich gemacht werden, um einen zeit- und ortsunabhängigen On-Demand-Zugriff zu ermöglichen. Das hybride Konzept verknüpfte somit die interaktive Wissensvermittlung in Echtzeit mit einer längerfristigen Verfügbarkeit digitaler Inhalte, um aktuelle Anforderungen an Flexibilität, Nachhaltigkeit und Benutzerfreundlichkeit zu erfüllen.

Der vorliegende Projektbericht beleuchtet die Umsetzung und Ergebnisse dieses Pilotprojektes und analysiert, wie digitale Wissensangebote die Reichweite und Effizienz der

Wissensvermittlung erhöhen können. Gleichzeitig werden Herausforderungen und Optimierungspotenziale identifiziert, um derartige Projekte zukunftsfähig zu gestalten.

METHODIK

Methodisch basierte das Pilotprojekt auf einem zweistufigen Ansatz, der aufeinander abgestimmte Maßnahmen zur interaktiven Wissensvermittlung und nachhaltigen Bereitstellung der Ressourcen kombinierte:

1. Interaktive Online-Informationsveranstaltungen

Die erste Stufe umfasste monatliche kostenlose Online-Informationsveranstaltungen zu Digitalisierungsthemen und Schlüsseltechnologien, die durch gezielte Frage-Antwort-Sitzungen ergänzt wurden. Um die aktive Teilnahme zu fördern, kamen interaktive Elemente wie Umfragen, Meinungsbilder, Fragerunden und Lernzielkontrollen zum Einsatz. Diese förderten nicht nur den Wissensaustausch zwischen Teilnehmenden und Referierenden, sondern ermöglichten es den Teilnehmenden auch, individuelle Fragen zu stellen und spezifische Anliegen zu klären. Gleichzeitig vertieften die Referierenden zentrale Themen und griffen zusätzliche Fragestellungen auf, wodurch praxisrelevante Inhalte gezielt vermittelt und das Verständnis der Teilnehmenden nachhaltig gestärkt wurden.

2. On-Demand-Bereitstellung und Wissensplattform

Die zweite Stufe umfasste die Bereitstellung der datenschutzkonform aufgezeichneten Live-Sitzungen als On-Demand-Videos sowie ergänzender Materialien wie Präsentationen, Handreichungen und Skripten im geschützten Mitgliederbereich der DVE-Website. Die Aufzeichnungen und Inhalte zu jeder Veranstaltung bildeten die Grundlage für den Aufbau der digitalen Wissensplattform, die einen nachhaltigen, zeit- und ortsunabhängigen Zugriff auf die praxisrelevanten Informationen ermöglichen und den Wissensaustausch unabhängig von personellen Ressourcen fördern sollte.

Sämtliche Inhalte für die Veranstaltungen wurden von den Mitgliedern des Fachausschusses in Zusammenarbeit mit erfahrenen Near-Peers erstellt, fachlich geprüft und freigegeben, um eine hohe Qualität und Relevanz sicherzustellen.

Die Pilotphase wurde von einer umfassenden Evaluation begleitet, um technische, ökonomische, inhaltliche und organisatorische Rahmenbedingungen kritisch auszuwerten. Mithilfe der eingesetzten Software konnten hierzu Nutzungsstatistiken, Interaktionsraten und Trendanalysen erhoben und explorativ ausgewertet werden. Diese Analysen lieferten wertvolle Erkenntnisse zu Nutzungsmustern und Verbesserungspotenzialen, die zur gezielten Weiterentwicklung des Formats beitrugen.

ERGEBNISSE

Das Projekt wurde im Januar 2024 planmäßig gestartet, nachdem die Evaluation und Auswahl geeigneter Kommunikationssoftware abgeschlossen war. Dabei wurden Datenschutz- und Sicherheitsanforderungen wie Data Ownership und Cloud Computing konsequent berücksichtigt. Funktionale Anforderungen, darunter Benutzerfreundlichkeit, datenschutzkonformer und automatisierter Anmeldeprozess, Vielseitigkeit, Interaktionsmöglichkeiten, Umfrageintegration und statistische Auswertungen, wurden sorgfältig analysiert, um nötige Anforderungen an Sicherheit und Funktionalität zu gewährleisten.

Bis Dezember 2024 konnten neun Online-Veranstaltungen erfolgreich umgesetzt werden. Thematisch deckten sie ein breites Spektrum ab, darunter Digitale Gesundheitsanwendungen, Ergotherapie und Gaming, Künstliche Intelligenz, Apps in der Ergotherapie, Robotik, IT-Grundschutz, Quantified Self, Digital Burnout und Universal Design for Learning. Insgesamt traten sieben Vortragende auf: sechs Mitglieder des Fachausschusses Technische Medien und Mittel und zwei externe Referenten, darunter eine Referentin aus einem anderen DVE-Fachausschuss.

Die Veranstaltungen verzeichneten insgesamt 1.080 Teilnehmende, mit durchschnittlich 120 Anmeldungen ($\pm 54,90$) pro Veranstaltung. Die höchste Beteiligung wurde bei Apps

in der Ergotherapie mit 201 Anmeldungen erreicht, während Quantified Self mit 46 Anmeldungen die geringste Resonanz fand. Die durchschnittliche Zahl der Live-Zuschauer lag bei 73 Personen ($\pm 35,4$), was einer Live-Zuschauerquote von 60,8 % ($\pm 7,2$ %) entspricht.

Die durchschnittliche Dauer der Veranstaltungen betrug 77,7 Minuten ($\pm 21,8$), während die Teilnehmenden im Durchschnitt 66,44 Minuten ($\pm 16,96$) aktiv blieben. 79,7 % der Teilnehmenden waren von Beginn an anwesend, während 69 % die Veranstaltung bis zum Ende verfolgten. Diese Werte verdeutlichen eine insgesamt hohe Teilnehmendenbindung.

Die Veranstaltungen zeichneten sich durch eine hohe Interaktivität aus. Insgesamt wurden 3.658 Interaktionen registriert. Im Durchschnitt wurden 406,44 Interaktionen pro Veranstaltung ($\pm 327,71$) registriert, mit einer durchgehend hohen Interaktionsquote von 81,1 % ($\pm 14,4$ %). Besonders interaktive Veranstaltungen mit gezielten Aktivierungspunkten erreichten Spitzenwerte von bis zu 1.174 Interaktionen, während Veranstaltungen mit weniger aktivierenden Inhalten niedrigere Werte von etwa 135 Interaktionen aufwiesen. Zu den Interaktionen zählten Umfragen, Teilnahme an Diskussionen und Fragen über den Chat. Diese Daten zeigen, dass die Gestaltung der Inhalte und der Einsatz interaktiver Elemente maßgeblich zur Teilnehmeraktivität beitragen, und zwar unabhängig von der Veranstaltungsdauer.

Die ökonomische Analyse ergab, dass die Kosten für Technologie und Infrastruktur bei rund 700 Euro lagen, was etwa 78 Euro pro Veranstaltung entspricht. Mit insgesamt 1.080 Anmeldungen über alle Veranstaltungen hinweg betragen die Pro-Kopf-Kosten für Technologie und Infrastruktur 0,65 Euro pro Teilnehmenden.

Dieses Verhältnis verdeutlicht, dass bei moderatem Kostenaufwand ein hoher Nutzen und eine breite Reichweite erzielt wurden, wodurch das Projekt sowohl ökonomisch effizient umgesetzt werden konnte.

Ergänzend wurden die personellen Aufwände erfasst: Im Durchschnitt arbeiteten pro Veranstaltung drei Personen aus dem FA TMM jeweils zwei Stunden an der Organisation und Durchführung. Für die Vorbereitung der Referenten (Präsentationen und Unterlagen) wurden acht Stunden veranschlagt, während das Peer Review durch zwei Personen mit je einer Stunde Aufwand durchgeführt wurde. Zudem wurden im Durchschnitt vier Stunden für Werbung sowie technische und organisatorische Maßnahmen aufgewendet. Insgesamt lag der Aufwand demnach bei rund 20 Stunden pro Veranstaltung oder 180 Stunden (22,5 Personentage) für neun Veranstaltungen.

Im Rahmen der begleitenden Evaluation wurden bereits früh im Verlauf des Projektes kritische Perspektiven zur Bereitstellung von On-Demand-Videos auf Verbandsebene diskutiert. Um den Fokus auf eine reibungslose Umsetzung des Projekts zu legen und die gesetzten Prioritäten zu wahren, wurde pragmatisch entschieden, den Schwerpunkt auf die Durchführung der Live-Sitzungen und die ausschließliche Bereitstellung begleitender Ressourcen auf der Website zu legen. Die Veröffentlichung von Aufzeichnungen wurde nicht weiterverfolgt, um das Projekt zielgerichtet und im Einklang mit den Anforderungen fortzusetzen.

DISKUSSION

Die dargestellten Ergebnisse und Auswertungen des Pilotprojektes verdeutlichen, dass eine Umstellung auf digitale, interaktive Wissensformate erfolgsversprechend sein kann.

Mit 1.080 Teilnehmenden und einer Live-Zuschauerquote von 60,8 % lagen die Pro-Kopf-Kosten für Technologie und Infrastruktur bei lediglich 0,65 Euro. Dieser finanzielle Aufwand ist im Verhältnis zur erzielten Wirkung als äußerst effizient einzustufen. Es wurde ein innovatives Veranstaltungsformat realisiert, das den veralteten USB-Info-Stick erfolgreich ablösen konnte und den Anforderungen an eine zeitgemäße, digitale Wissensvermittlung gerecht wurde. Im Vergleich zum früheren USB-Stick, der mit einer durchschnittlichen Absatzmenge von 115 (± 62) Exemplaren pro Jahr in den Jahren 2017- 2021 nur sporadisch von einzelnen Mitgliedern erworben wurde, erreichte das neue Format eine

deutlich höhere Nachfrage und Reichweite. Dies unterstreicht die Attraktivität und Effizienz des digitalen Wissensangebotes.

Die hohe durchschnittliche Interaktionsquote von 81,1 % und insgesamt 3.658 registrierten Interaktionen belegen, dass das Format die Teilnehmenden aktiv einbinden konnte. Besonders jene Veranstaltungen, die gezielte Aktivierungspunkte wie Umfragen und Fragerunden einsetzten, erzielten Spitzenwerte, was den Nutzen praxisorientierter und dialogorientierter Wissensvermittlung unterstreicht.

Der personelle Aufwand stellte eine wesentliche Herausforderung dar, insbesondere da die Organisation und Durchführung des Projekts vollständig ehrenamtlich getragen wurde. Mit durchschnittlich 21 Stunden pro Veranstaltung für Planung, Durchführung und Nachbereitung summierte sich der Gesamtaufwand für die neun Veranstaltungen auf 26,25 Personentage. Dieser Einsatz unterstreicht das hohe Engagement der Beteiligten und die intensive Nutzung ehrenamtlicher Ressourcen.

Im Verlauf des Projekts wurde aufgrund übergeordneter Anforderungen entschieden, die Inhalte der Veranstaltungen nicht als Aufzeichnungen bereitzustellen, obwohl dies ursprünglich vorgesehen war. Eine Bereitstellung hätte die nachhaltige Verfügbarkeit der Inhalte deutlich verbessert und Mitgliedern, die nicht an den Live-Sitzungen teilnehmen konnten, den Zugang eröffnet. Zudem wäre es möglich gewesen, den langfristigen Nutzen der Inhalte zu steigern und den ehrenamtlichen Aufwand effizienter zu nutzen.

Für künftige Projekte sollte die Option einer Aufzeichnung und Bereitstellung der Inhalte erneut geprüft werden. Dies würde nicht nur die Flexibilität und Attraktivität digitaler Angebote erhöhen, sondern auch die Wissensvermittlung nachhaltiger gestalten. Insbesondere könnte der Wissensaustausch innerhalb des Verbandes intensiviert und einer breiteren Zielgruppe zugänglich gemacht werden.

SCHLUSSFOLGERUNG

Das Pilotprojekt des FA-TMM hat gezeigt, dass die Transformation traditioneller Wissensformate hin zu digitalen, interaktiven Lösungen nicht nur umsetzbar, sondern auch erfolgreich ist. Die hohe Teilnahme und Interaktivität bestätigten den Nutzen des Formats, während identifizierte Herausforderungen wie die fehlende Verfügbarkeit von On-Demand-Inhalten kritische Ansatzpunkte für zukünftige Verbesserungen darstellen. Die Ergebnisse bieten wertvolle Impulse, um digitale Wissensvermittlung im Verband effizienter und zukunftsfähiger zu gestalten.

AUSBLICK

Zukünftige Schritte sollten darauf abzielen, die Flexibilität und Interaktivität des Formats weiter auszubauen, die Zielgruppenspezifität zu schärfen und Synergien zwischen verschiedenen Fachausschüssen stärker zu nutzen. Mit einer klaren Ausrichtung auf die Bedürfnisse der Teilnehmenden und einer kritischen Optimierung der organisatorischen Strukturen könnte das Projekt ein Vorzeigemodell für digitale Wissensvermittlung auf Verbandsebene werden.

Aktuell laufende qualitative und quantitative Evaluationen sollen zudem noch tiefere Einblicke in die Wahrnehmung der Teilnehmenden eröffnen. Diese Analysen sind essenziell, um zu identifizieren, welche Aspekte des Formats besonders positiv bewertet wurden und wo Verbesserungspotenziale bestehen. Falls die Ergebnisse eine verstärkte Nachfrage nach On-Demand-Inhalten bestätigen, könnte deren Integration zu einem zentralen Ziel der nächsten Projektphase werden.

REFERENZEN

Global Market Insights. (2022). Digital Learning Market Size Report, 2022–2032. Global Market Insights Inc. Verfügbar unter: <https://www.gminsights.com/>

Technavio. (2023). Flexible Learning Solutions Market Report. Technavio Research. Verfügbar unter: <https://www.technavio.com/>

WEITERFÜHRENDE LITERATUR

European Association for Distance Learning (EADL). (2021). Best Practices for Digital Learning. European Association for Distance Learning. Verfügbar unter: <https://www.eadl.org/>

International Society for Technology in Education (ISTE). (2021). ISTE Standards for Educators. International Society for Technology in Education. Verfügbar unter: <https://www.iste.org/>

National Institute of Standards and Technology (NIST). (2022). NIST Special Publication 800-63: Digital Identity Guidelines. U.S. Department of Commerce. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.6028/NIST.SP.800-63>

World Health Organization (WHO). (2021). Digital Education in Health Professions: A Systematic Review. World Health Organization. Verfügbar unter: <https://www.who.int/>

DANKSAGUNG

Die Autoren möchten ihren aufrichtigen Dank an alle Mitwirkenden und Unterstützenden des Projekts aussprechen. Besonderer Dank gilt dem Vorstand, der sich in Bezug auf die Umsetzung des neuen Formates offen und lösungsorientiert gezeigt hat, wengleich dies aus berechtigtem Interesse mitunter auch kritische Überlegungen beinhaltete.

INTERESSENSKONFLIKTE

Es liegen keine Interessenskonflikte vor.

KORRESPONDENZ

Fachausschuss Technische Medien und Mittel

fa-technik@dve.info