



eVideo

DIDAKTISCHER LEITFADEN

TIPPS ZUM METHODISCH-DIDAKTISCHEN EINSATZ IN LEHR- UND LERNSITUATIONEN

Digitales Lernprogramm zur Schulung von Grundbildungskompetenzen

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Das Projekt „eVideoTransfer“ wird im Rahmen der „Nationalen Dekade für Alphabetisierung“ unter dem Förderkennzeichen W141500 mit Mitteln des BMBF gefördert.



eVideo

DIDAKTISCHER LEITFADEN

TIPPS ZUM METHODISCH-DIDAKTISCHEN EINSATZ IN LEHR- UND
LERNSITUATIONEN

Digitales Lernprogramm zur Schulung von Grundbildungskompetenzen

INHALT

1	Ziel und Aufbau dieses Leitfadens	6
2	Überblick eVideos und Materialien	7
3	Blended-Learning-Ansatz	8
4	Analyse der Lernendenzielgruppe und Rahmenbedingungen	10
5	Tipps für Ihr methodisch-didaktisches Design	11
6	Beispielstunden für den Einsatz von eVideo	13

1. ZIEL UND AUFBAU DES LEITFADENS

Zielgruppe

Zielgruppe dieses didaktischen Leitfadens sind Lehrende bzw. Trainerinnen und Trainer in Lehr- und Lernsituationen sowohl in Bildungseinrichtungen als auch in Unternehmen.

bedingungen eine Auswahl der für Ihre Lehr- und Lernsituation geeigneten methodisch-didaktischen Tipps treffen. Schließlich finden Sie noch ein paar Beispielstunden von denen Sie sich ebenfalls inspirieren lassen können.

Ziel

Ziel des didaktischen Leitfadens ist es, Lehrenden Tipps zum methodisch-didaktischen Einsatz von eVideo als Blended Learning Ansatz aufzuzeigen, um eine höchstmögliche Lernmotivation und dadurch einen bestmöglichen Lerneffekt für die Lernenden zu generieren.

Zum Aufbau

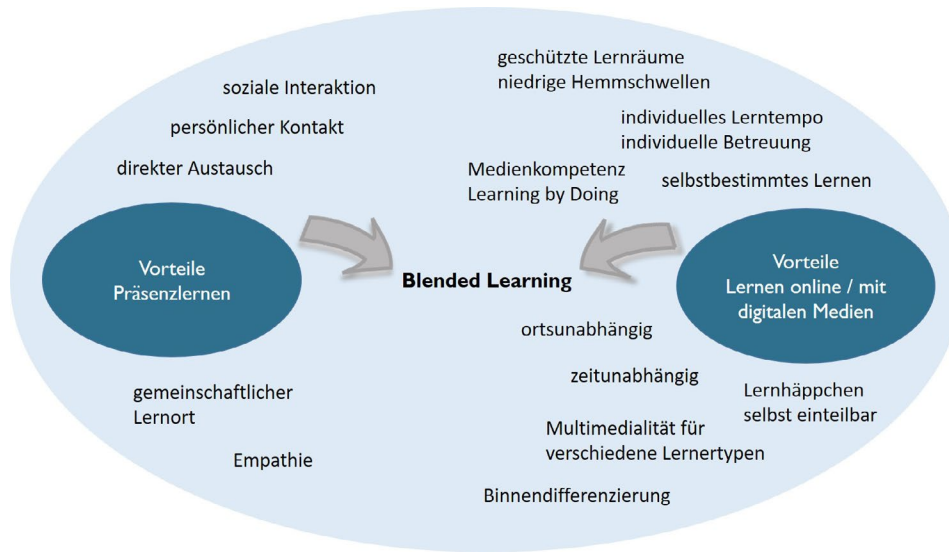
Um dieses Ziel zu erreichen, gibt Ihnen dieser Leitfaden zunächst einen Überblick zu den verschiedenen eVideos und Begleitmaterialien. Die Beschreibung des Blended Learning Ansatzes bettet das methodische Vorgehen mit eVideo in ein gesamtes didaktisches Design ein. Anhand dessen können Sie über die Analyse Ihrer Lernendenzielgruppe und Ihrer Rahmen-

2. ÜBERBLICK EVIDEOS UND MATERIALIEN

Lernendenzielgruppe	Jugendliche und Erwachsene mit guten mündlichen Deutschkenntnissen und niedrigen Grundkompetenzen.
Ziel	Verbesserung der Grundkompetenzen in den Bereichen Lesen, Schreiben, Rechnen, Medienkompetenz, Sozialkompetenz und Englisch bezogen auf den Arbeitsplatz/Beruf. Überblick und Fachkenntnisse über die jeweilige Branche gewinnen.
Level	Einsetzbar ab Alpha-Level 3 oder Ende GER A2/ Anfang B1; Innerhalb dieser Level in drei Schwierigkeitsgrade aufgeteilt, die eine Lernprogression ermöglichen.
Branchen	eVideo Logistik, eVideo Hotel- und Gastgewerbe, eVideo Gebäudedienstleistung, eVideo Gastgewerbe Service, eVideo Gastgewerbe Digital.
Begleitmaterial	Handreichung und Lernerhandbuch je eVideo zu Einsatz und Technik, Arbeits- und Lösungsblätter je eVideo, Arbeitsblätter zur Vorentlastung je eVideo, übergreifender didaktischer Leitfaden. Sie erhalten diese auf Anfrage über evideo@berlin.arbeitundleben.de .
Technische Nutzung	Alle eVideos können kostenlos genutzt werden unter: www.lernen-mit-evideo.de . Detailliertere Informationen hierzu finden Sie in den begleitenden Handreichungen.

3. BLENDED-LEARNING-ANSATZ

Unter Blended Learning versteht man die wechselseitige Ergänzung des Lernens mit digitalen Medien in virtuellen Lernumgebungen mit dem Lernen in Präsenzveranstaltungen, wobei diese auch online z. B. mit Hilfe von Webinar-Tools stattfinden können. Ziel ist es daher auch beim Einsatz von eVideo, die Vorteile beider Lernwege optimal miteinander zu kombinieren.



Rolle der Lehrenden in Blended Learning Szenarien

- Individuelles Coaching und Lernprozessbegleitung
- Anleitung zum autonomen Lernen und Förderung der intrinsischen Motivation
- Arrangieren von binnendifferenzierten Lernszenarien durch Bereitstellen unterschiedlicher Lerninstrumente
- Untergeordnete Rolle: Reine Wissensvermittlung

Abb.: Vorteile Präsenzlernen und online-Lernen mit digitalen Medien – Blended Learning.
Johanna Lambertz

Für mehr Informationen zu Blended Learning vgl.: Arnold, Patricia; Kilian, Lars; Thillosen, Anne; Zimmer, Gerhard (2013): Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien. 3. Auflage, Bertelsmann Verlag, Bielefeld.

Um eine optimale Blended Learning Umgebung für Ihren Lehr- und Lernkontext zu schaffen, müssen Sie sich zunächst die Bedarfe Ihrer Zielgruppe, d.h. der Lernenden anschauen und die Ihnen zur Verfügung stehenden Rahmenbedingungen analysieren. Hierauf aufbauend können Sie dann anhand der methodisch-didaktischen Tipps zum Einsatz von eVideo ein didaktisches Design entwickeln, das eine höchstmögliche Lernmotivation und dadurch einen bestmöglichen Lerneffekt für die Lernenden generiert.

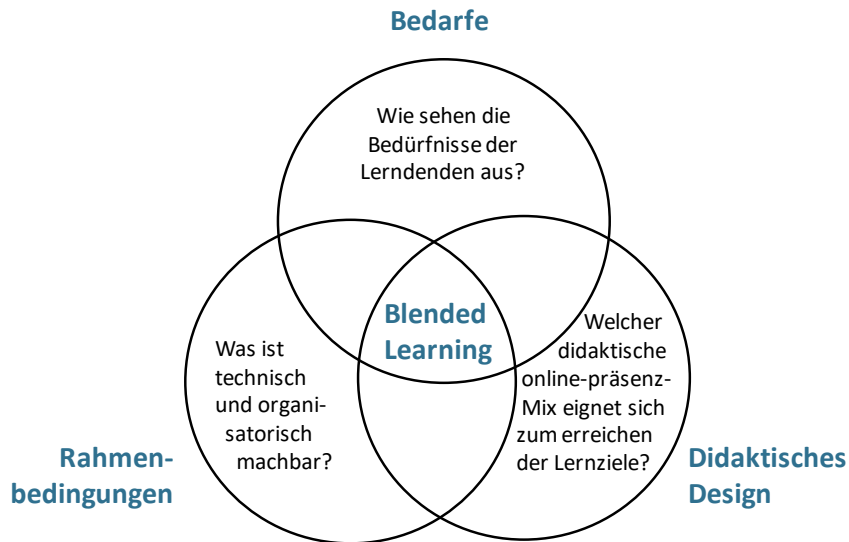


Abb.: Lernerzentrierte Kurs-Gestaltung im Blended Learning. Quelle: Stefanie Quade / eigene Darstellung / angelehnt an: IDEO Design Kit / Lizenz CC-BY-SA 4.0); angepasst von Johanna Lambertz www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/241001/blended-learning-in-der-praxis

4. ANALYSE DER LERNENDENZIELGRUPPE UND RAHMENBEDINGUNGEN

Bevor Sie mit dem Einsatz von eVideo in Ihrer Einrichtung oder in Ihrem Unterricht starten, sollten Sie anhand der folgenden Checkliste zunächst die **Bedarfe** der **Lernendenzielgruppe** und die Ihnen zur Verfügung stehenden **Rahmenbedingungen** klären. Aufbauend auf dieser Grundlage, können Sie im nächsten Schritt geeignete didaktisch-methodische Herangehensweisen auswählen.

Lernendenzielgruppe	Wer nimmt teil? Alter? Vorkenntnisse mit digitalen Medien? Lerngewohnheiten? Sprachfertigkeit/Alphabetisierungsgrad? Welche Muttersprachen? Vorkenntnisse in der Branche? Menschen mit Behinderungen?
Bedürfnisse der Lernenden	Welchen Bedarf gibt es in meiner Einrichtung? Wie und was möchten die Lernenden lernen? Was motiviert die Lernenden?
Lernort und Lernzeit	Gibt es Computerarbeitsplätze oder einen Computerraum? Wird zu Hause am eigenen PC gelernt? Wann habe ich Zugang zu den Räumen und Geräten?
Technik	Computer/Laptop? Beamer? Tablets? Internetverbindung? Headsets/Boxen? Lern-Management-System?
Kosten und Rechtliches	Entstehen zusätzliche Kosten? Muss ich bestimmte Gesetze beachten (z. B. Datenschutz)? Mit wem in meiner Einrichtung muss ich dies ggf. absprechen?

5. TIPPS FÜR IHR METHODISCH-DIDAKTISCHES DESIGN

1. Wählen Sie eine Herangehensweise

Sprachsensibler Fachunterricht

Gestalten Sie Ihren (berufsspezifischen) Fachunterricht mit Fokus auf bestimmte Grundkompetenzen wie Lesen, Schreiben, Rechnen, Sozial- oder Medienkompetenz.

Berufsbezogener Sprachunterricht

Binden Sie in Ihren Sprachunterricht bestimmte berufsbezogene Aspekte (Fachkenntnisse, Fachwortschatz, typische Textsorten) mit ein.

2. Wählen Sie das Lernziel

Berufsorientierung, Beruflicher (Wieder-) Einstieg, Kompetenztraining (Sprache, Rechnen, Medienkompetenz, Sozialkompetenz, Fachwortschatz), etc.

3. Wählen Sie die Lerninhalte

Branche, eVideo chronologisch durchspielen oder einzelne Übungen/Abschnitte, Thematischer Schwerpunkt (fachlich, Arbeitssicherheit, etc.), Kompetenzschwerpunkt, etc.

4. Wählen Sie ein geeignetes Lernformat

Lerneinheit bzw. Einzelstunde, Kursreihe mit mehreren Stunden (z. B. in Projektarbeit), Freies Lerntreffen, Blended-Learning-Kurs über Online-Plattform, etc.

5. Wählen Sie einen geeigneten Technikeinsatz

Am Computer zu Hause oder im Computer-/Klassenraum, über Beamer und Laptop im Klassenraum, Tablets, Lern-Management-System, etc.

6. Binden Sie eVideo und die Begleitmaterialien in verschiedene Unterrichtsphasen ein

Nutzen Sie den Einstieg zur Aktivierung von Vorwissen/zur Vorentlastung; Erarbeiten Sie neue Kenntnisse und Fertigkeiten; Nutzen Sie eVideo zur Wiederholung und Festigung; Nutzen Sie eVideo zur Ergebnissicherung/für Tests

7. Kombinieren Sie Sozialformen und Lernorte

Wechseln Sie synchrone (Plenum, Gruppenarbeit, Partnerarbeit, frontal) und asynchrone Lernformen (Selbststudium/ Einzelarbeit mit Coaching) ab; Wechseln Sie das Lernen zu Hause, im Computerraum oder in der Klasse ab.

8. Gestalten Sie binnendifferenzierte Lernszenarien zum Umgang mit heterogenen Gruppen

Nutzen Sie die verschiedenen Schwierigkeitsgrade im Lernprogramm; Kombinieren Sie den Einsatz der analogen Materialien (z. B. Arbeitsblätter) und des Online-Lerninstruments; Ergänzen Sie den Einsatz von eVideo durch weitere (digitale/analoge) Lernangebote im Themenfeld; Mischen Sie die verschiedenen Sozialformen und Lernorte; Ermöglichen Sie Peer-Lernen, bei dem sich (stärkere und schwächere) Lernende gegenseitig unterstützen, etc.

9. Gestalten Sie einen ausgewogenen Online-Offline-Mix

Verknüpfen Sie den Einsatz des digitalen Lernprogramms mit klassischen Methoden (z. B. Rollenspielen: eVideo als Vorabsimulation einer bestimmten Arbeitssituation, die anschließend nachgespielt wird; auch als Vertiefung mündlicher und Sozialkompetenzen); Vertiefen Sie online geübte Kompetenzen (z. B. nach Videosequenz zu Arbeitsanweisung, üben handschriftliche Notizen zu machen); Nutzen Sie das eVideo Wörterbuch, um eigene Texte zu schreiben; Nutzen Sie die Arbeitsblätter zur Vor- oder Nachbereitung von Online-Übungen und zum handschriftlichen Training, etc.

10. Stellen Sie Praxis- und Arbeitsplatzbezug her

Gestalten Sie Lernmöglichkeiten am „Point of Doing“, d.h. orientieren Sie sich an den aktuellen Lernbedarfen der Lernenden in der betrieblichen Praxis; Gestalten Sie „Lernen on the Job“ im betrieblichen Umfeld durch die Portionierung von eVideo in passgenaue Lernhäppchen/„Learning Nuggets“, um Probleme passgenau während der täglichen Anwendung zu lösen: (z. B. spielen Sie thematisch passende Übungen am entsprechenden Arbeitsplatz); Nutzen Sie eVideo zum Simulieren und Nachbilden von Praxissituationen am Arbeitsplatz (z. B. theoretisches Üben einer Textsorte und dann anwenden in der Praxis); Gestalten Sie beispielsweise eine umfassende mobile Betriebserkundung mit Tablets, etc.

6. BEISPIELSTUNDEN FÜR DEN EINSATZ VON EVIDEO

Beispiel A: Zwei aufeinander aufbauende Beispielstunden für den niedrigschwelligen Unterrichtseinstieg für Lernende auf einem niedrigen Alpha-Level, die in der Nutzung digitaler Lerninstrumente ungeübt sind.

Unterrichtseinheit 1: Einführung in die Geschichte von eVideo

Ziel: Stärkung der literarischen Kompetenz durch Vorentlastung von Figuren und Handlung

Phase	Ziel	Inhalt	Methode	Material
Einstieg	Vorentlastung: Personen und Geschichte kennenlernen	Lehrkraft: Personen beschreiben und Handlung erzählen	Plenumsgespräch	Fotos der Personen und Firma (s. Material Vorentlastung)
Erarbeitung	Leseverstehen trainieren	Jede/r erhält ein Bild und einen passenden kurzen Text/Satz	Einzelarbeit	Fotos der Personen und Firma u. kurze Texte dazu
Wiederholung und Festigung	Leseverstehen trainieren	Jede/r erhält ein weiteres Bild und einen passenden kurzen Satz	Einzel- o. Teamarbeit	Fotos der Personen und Firma u. kurze Texte dazu
Ergebnissicherung	Handlung der Geschichte und Rolle der Figuren verstehen	Alle Bilder u. Texte liegen in der Mitte u. sie müssen wie Memory einander zugeordnet werden; die Lernenden erzählen, wer die Personen sind und was in der Geschichte passiert	Gruppenarbeit	Fotos der Personen und Firma u. kurze Texte dazu

Unterrichtseinheit 2: Einführung in die Funktionalitäten von eVideo

Ziel: Stärkung der Medienkompetenz durch Einführung in die Funktionalitäten

Phase	Ziel	Inhalt	Methode	Material
Einstieg	Vorentlastung: Symbole für Funktionen kennenlernen	Gemeinsam Fotos der Symbole für die Funktionen anschauen	Plenumsgespräch	Fotos der Symbole (s. Handreichung)
Erarbeitung	Funktionalitäten verstehen	Gemeinsam Hilfe-Video in Abschnitten anschauen	Plenumsgespräch	Computer, Beamer
Wiederholung und Festigung	Funktionen selbst ausprobieren	Erste eVideo Video-Sequenz u. Übung selbstständig spielen	Einzelarbeit mit Coaching	Computer/Tablet, Headset
Ergebnissicherung	Handhabung der Funktionalitäten verstehen	Erste eVideo Video-Sequenz u. Übung gemeinsam spielen u. offene Fragen klären	Plenumsgespräch	Computer, Beamer

Darauf aufbauend kann eVideo phasenweise gemeinsam oder auch einzeln mit individuellem Coaching chronologisch durchgespielt werden. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade im Lernprogramm unterstützen die unterschiedlichen Niveaus der Lernenden und mit Hilfe der Arbeitsblätter können Übungen abwechselnd vorbereitet, vertieft oder wiederholt werden.

Beispiel B: Eine Vertiefungsstunde zur Stärkung der mündlichen und der Sozialkompetenz in einer typischen Arbeitssituation für Lernende mit einem beruflichen Schwerpunkt.

Das Verkaufsgespräch

Ziel: Stärkung der mündlichen und der Sozialkompetenz in der Interaktion mit Kund/inn/en

Phase	Ziel	Inhalt	Methode	Material
Einstieg	Reaktivierung von Vorwissen	Gemeinsame Erarbeitung einer Mindmap: Worauf kommt es im Verkaufsgespräch an?	Plenumsgespräch	Tafel/Whiteboard etc.
Erarbeitung	Ein Beispiel für ein gutes Verkaufsgespräch kennenlernen	eVideo Sequenz (ausgewählte Videosequenz u. Übung) spielen	Einzelarbeit	Computer/Tablet, Headset
Wiederholung und Festigung	Gelerntes anwenden: gute Verkaufsgespräche führen lernen	Erarbeiten von eigenen Verkaufsgesprächen in Anlehnung an die zuvor besprochenen Kriterien und eVideo Inhalte und gegenseitiges Vorspielen in Rollenspielen	Teamarbeit; Vorstellung im Plenum	Papier, Stifte
Ergebnissicherung	Neue Erkenntnisse zusammentragen u. alte ergänzen	Gemeinsame Auswertung und Ergänzung der Mindmap mit besonders erfolgsversprechenden Kriterien für gute Verkaufsgespräche	Plenumsgespräch	Tafel/Whiteboard etc.

NOTIZEN

IMPRESSUM

ARBEIT UND LEBEN - DGB/VHS,
Landesarbeitsgemeinschaft Berlin e.V.

Projekt eVideoTransfer

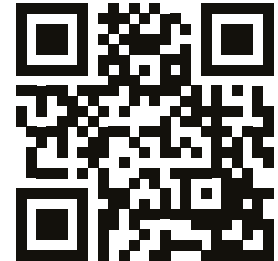
Keithstr. 1/3
10787 Berlin

030 5130 192-94
evideo@berlin.arbeitundleben.de
www.lernen-mit-evideo.de

Berlin, Juli 2017

Weitere Informationen über das Projekt „eVideoTransfer“
und das Web Based Training (WBT) eVideo finden Sie
unter: www.lernen-mit-evideo.de

Erfahren Sie mehr über das WBT eVideo und das Projekt
„eVideoTransfer“- Fotografieren Sie den QR-Code mit
Ihrem Smartphone!



Das Projekt eVideoTransfer wird im
Rahmen der „Nationalen Dekade für
Alphabetisierung“ unter dem Förder-
kennzeichen W141500 mit Mitteln des
BMBF gefördert.

