



eVideo

DIDAKTISCHER LEITFADEN

TIPPS ZUM METHODISCH-DIDAKTISCHEN EINSATZ IN LEHR- UND
LERNSITUATIONEN

Digitales Lernprogramm zur Schulung von Grundbildungskompetenzen



AlphaDekade
2016 – 2026

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Das Projekt „eVideoTransfer2“ wird im Rahmen der
„Nationalen Dekade für Alphabetisierung“ unter dem Förder-
kennzeichen W145700 mit Mitteln des BMBF gefördert.

eVideo

DIDAKTISCHER LEITFADEN

TIPPS ZUM METHODISCH-DIDAKTISCHEN EINSATZ IN LEHR- UND
LERNSITUATIONEN

Digitales Lernprogramm zur Schulung von Grundbildungskompetenzen



IMPRESSUM

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

Projekt eVideoTransfer2
Kapweg 4
13405 Berlin

Telefon: 030 / 5130 192–94
E-Mail: evideo@berlin.arbeitundleben.de
Internet: www.lernen-mit-evideo.de

Berlin, Mai 2020



GEFÖRDERT VOM



Das Projekt „eVideoTransfer2“ wird im Rahmen der
„Nationalen Dekade für Alphabetisierung“ unter dem Förderkennzei-
chen W145700 mit Mitteln des BMBF gefördert.



Erfahren Sie mehr über das WBT eVideo und das Projekt „eVideo-Transfer2“:

Scannen Sie den QR-Code mit Ihrem Smartphone. Falls die Kamera-Einstellungen Ihres Smartphones noch nicht über die intelligente Funktion „QR-Codes scannen“ verfügt, installieren Sie sich eine QR Code-Reader-App eines Drittanbieters.

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	11
5	Tipps für Ihr methodisch-didaktisches Design	12
6	Beispielszenarien für den Einsatz von eVideo	16

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, die in der arbeitsorientierten Grundbildung oder berufsorientierten Sprachförderung arbeiten.

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 das genannte 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. Anschließend können Sie über

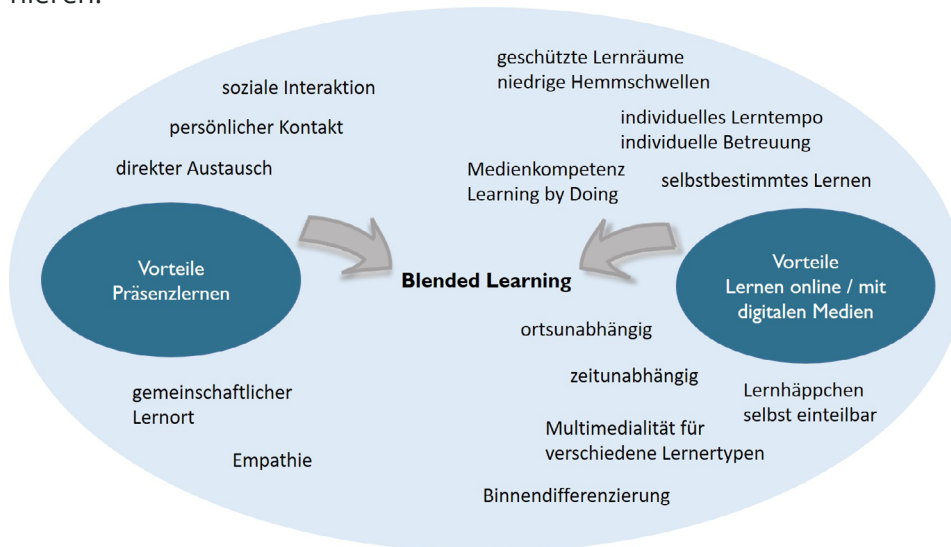
die Analyse der Lernendenzielgruppe und der Rahmenbedingungen eine Auswahl der für Ihre Lehr- und Lernsituation geeigneten methodisch-didaktischen Tipps treffen. Schließlich finden Sie noch ein paar Beispielszenarien von denen Sie sich ebenfalls inspirieren lassen können. Auf dieser Grundlage können Sie Ihr eigenes Blended Learning Lehrkonzept mit eVideo entwickeln.

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; die Programme sind jeweils in drei Schwierigkeitsgrade aufgeteilt, die eine Lernprogression ermöglichen.
Branchen	Sie finden verschiedene Lernprogramme zu folgenden Branchen: Hotel- und Gastgewerbe, Transport und Logistik, Industrie und Handwerk, Gebäudedienstleistung, Pflege und branchenübergreifende Programme zu „Am Arbeitsplatz“.
Begleitmaterial	Zu den einzelnen eVideos gibt es jeweils eine Handreichung, Arbeits- und Lösungsblätter, Arbeitsblätter zur Vorentlastung und diesen übergreifenden didaktischen Leitfaden. Zu den für Smartphone optimierten eVideos erhalten Sie außerdem QR-Code Plakate, über die die Lernenden direkt auf die Übungen zugreifen können. Die Arbeitsblätter erhalten Sie über evideo@berlin.arbeitundleben.de
Technische Nutzung	Alle eVideos können kostenlos genutzt werden unter: www.lernen-mit-evideo.de . Außerdem können Sie einen Zugang zu unserer eVideo-Lernplattform erhalten: www.lernen-mit-evideo.de/evideo-lernplattform Hier finden Sie einen Überblick über die einzelnen Programme und die jeweiligen technischen Voraussetzungen bei der Nutzung: www.lernen-mit-evideo.de/eVideo-Nutzungsinfos Detailliertere Informationen zur Funktionsweise der Programme 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

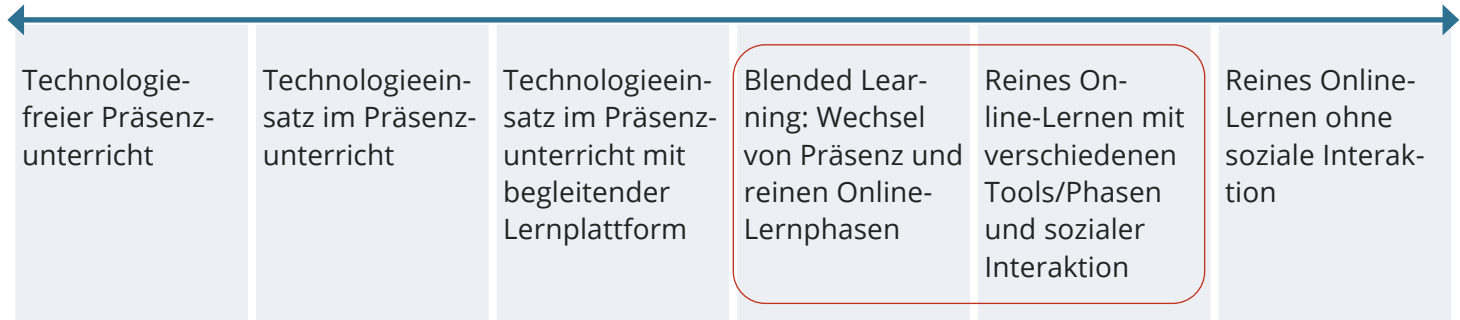
Abb.: Vorteile Präsenzlernen und online-Lernen mit digitalen Medien – Blended Learning. Johanna Lambertz

Für mehr Informationen zu Blended Learning vgl.:

Arnold, Patricia; Kilian, Lars; Thillosen, Anne; Zimmer, Gerhard (2018): Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Auflage: 4, Bertelsmann Verlag, Bielefeld.

Blended Learning Lernszenarien liegen auf einem Kontinuum zwischen reinem analogen Präsenzunterricht und reinen Online-Lernphasen ohne soziale Interaktion. Beide Extreme ganz links und rechts des Konti-

nuums empfehlen sich nicht, um die zuvor genannten Vorteile für das Lernen zu erreichen. Die Vorteile von Blended Learning Szenarien finden sich in verschiedener Ausgestaltung zwischen den beiden Polen:



Typologie in Anlehnung an:

Ebner/Schön/Nagler (2013): Einführung. Das Themenfeld "Lernen und Lehren mit Techno-logien" in L3T: Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien

<https://l3t.tugraz.at/index.php/LehrbuchEbner10/article/download/109/78>

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.

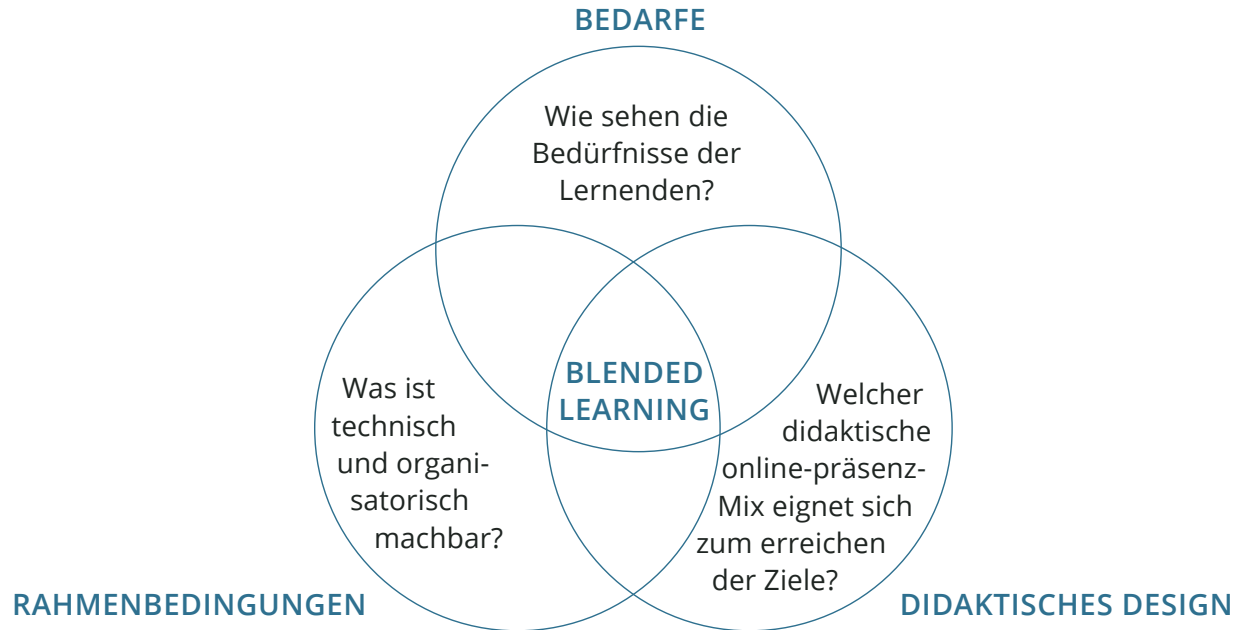


Abb.: Lernerzentrierte Kurs-Gestaltung im Blended Learning. Quelle: Stefanie Quade/eigene Darstellung / angelehnt an: IDEO Design Kit/Lizenz CC-BY-SA 4.0); angepasst von Johanna Lambertz / www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/241001/blended-learning-in-der-praxis

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.

Rahmen- daten der Lernenden- zielgruppe	Wer und wie viele Personen nehmen teil? Alter? Vorkenntnisse mit digitalen Medien? Lerngewohnheiten? Sprachfertigkeit/Alphabetisierungsgrad? Welche Muttersprachen? Vorkenntnisse in der Branche? Menschen mit Behinderungen?
Bedürfnisse der Lernen- den	Welchen Bedarf gibt es in meiner Einrichtung? Wie und was möchten die Lernenden lernen? Was motiviert die Lernenden?
Lernorte und Lern- zeiten	Gibt es Computerarbeitsplätze oder einen Computerraum? Wird zu Hause am eigenen PC/Laptop gelernt? Wann haben die Lernenden Zugang zu den Räumen und Geräten?
Zur Ver- fügung stehende Technik	Computer/Laptop? Beamer? Tablets? Smartphones? 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 (z. B. Betriebsrat)?

5. TIPPS FÜR IHR METHODISCH-DIDAKTISCHES DESIGN

1. Wählen Sie das Lernziel

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.

Mögliche Lernziele im Einzelnen: Berufsorientierung, Abbau von Schwellenängsten beim beruflichen (Wieder-) Einstieg, Kompetenztraining (Sprache, Rechnen, Medienkompetenz, Sozialkompetenz, Fachwortschatz), etc.; Soll am Ende eine Wissensüberprüfung/ein Test stattfinden oder nicht?

2. Wählen Sie die Lerninhalte

Wählen Sie einen Themenschwerpunkt:

Branchenschwerpunkt, berufsbezogener/fachlicher Schwerpunkt (z. B. Arbeitssicherheit, etc.), sprachlicher oder anderer Kompetenzschwerpunkt, Auswahl einer bestimmten Textsorte etc.

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 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).

3. Wählen Sie ein geeignetes Lehr- und Lernformat mit einem ausgewogenen online-offline Methoden-Mix

Treffen Sie eine Entscheidung zur zeitlichen Dauer und zum Ablauf: Lerneinheit bzw. Einzelstunde oder Kursreihe mit mehreren Stunden (z. B. Projektarbeit), freies Lerntreffen? Wie viel online/offline wollen Sie einbinden? Präsenz- oder Blended-Learning- oder Online-Lernkurs über Online-Plattform etc. Einzel-, Kleingruppen- oder Großgruppenunterricht?

In Präsenzlernphasen:

Verknüpfen Sie den Einsatz des digitalen Lernprogramms eVideo 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.

In Online-Lernphasen außerdem:

Ermöglichen Sie regelmäßige soziale Interaktion unter den Teilnehmenden; ermöglichen Sie dafür Treffen in Online-Präsenz oder bei räumlicher Trennung punktuell regional verteilt

4. Wählen Sie passende eVideos und Lernmaterialien

Welches eVideo Programm?; eVideo chronologisch durchspielen oder einzelne Übungen/Abschnitte auswählen; Auswahl aus den begleitenden Arbeitsblättern und QR-Code Plakaten; ggf. andere ergänzende Materialien und Lernprogramme auswählen

5. Wählen Sie einen geeigneten Technik-/Tooleinsatz und die Kommunikationsform:

In **Präsenzphasen**: Am Computer/Tablet/Smartphone zu Hause oder im Computer-/Klassenraum oder am Arbeitsplatz, über Beamer und Laptop im Klassenraum, Lernplattform

In **Online-Lernphasen außerdem**: Digitale Kommunikations- und Kooperationstools, Tools zum Organisieren, Sammeln von Wissen, Erstellen von eigenen Inhalten etc.; Achten Sie je nach Rahmenbedingungen auf die Einbindung von Tools für die synchrone (zeitgleiche) oder asynchrone (zeitversetzte) Zusammenarbeit und Kommunikation.

6. Binden Sie eVideo und die Tools in verschiedene Lernphasen ein:

Orientieren Sie sich an den **klassischen Präsenzlehrphasen**: 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

Orientieren Sie sich bei **Online-Lehrphasen** z. B. an den 5 Stufen der E-Moderation von Gilly Salmon (www.gillysalmon.com/five-stage-model.html) und wählen Sie Orientierungs-, Selbstlern-, Partner-/Gruppenlern- oder Praxistransferphasen.

7. Machen Sie sich Gedanken über Ihre Rolle als Lehrende*r

Welche Haltung und welche Aktivitäten sind Ihrerseits notwendig, damit die Lernenden das Lernziel erreichen?

Eher Wissensvermittlung/Theorieinput? Eher Anregung zum autonomen Lernen bzw. Lernen in Gruppen? Coaching? Lernbegleitung? Methodenkompetenz vermitteln? Wie können Sie die Lernenden in Online-Lernphasen motivieren und unterstützen? Wie stellen Sie sich den Umgang unter den Lernenden in Ihrem Kurs vor? Formulieren Sie ggf. eine Netiquette für Online-Lernphasen.

Gestalten Sie binnendifferenzierte Lernszenarien zum Umgang mit heterogenen Gruppen:

Nutzen Sie die verschiedenen Schwierigkeitsgrade im Lernprogramm eVideo; Kombinieren Sie den Einsatz der analogen Materialien (z. B. Arbeitsblätter) und des Programms; 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.

8. Kombinieren Sie Sozialformen und Lernorte:

Wechseln Sie sowohl in Präsenz als auch in Online-Lernphasen synchrone (Plenum, Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Partnerarbeit, frontal) und asynchrone Lernformen (Selbststudium/Einzelarbeit mit Coaching) ab.

Wechseln Sie in **Präsenzlernphasen** das Lernen zu Hause, im Computerraum, in der Klasse oder im Betrieb ab.

Wechseln Sie in **Online-Lernphasen** das Selbstlernen mit Lernen in Gruppen, Lerntandems oder in Online-Präsenz ab. Ermöglichen Sie hier soziale Interaktion am Ort der Lernenden, z. B. mit einer digitalen Schnitzeljagd in der eigenen Stadt.

6. BEISPIELSZENARIEN 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 und kurze Texte dazu
Wiederholung und Festigung	Leseverstehen trainieren	Jede*r erhält ein weiteres Bild und einen passenden kurzen Satz	Einzel- oder Teamarbeit	Fotos der Personen und Firma und kurze Texte dazu
Ergebnissicherung	Handlung der Geschichte und Rolle der Figuren verstehen	Alle Bilder und Texte liegen in der Mitte und 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 und 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 und Übung selbstständig spielen	Einzelarbeit mit Coaching	Computer/Tablet, Headset
Ergebnissicherung	Handhabung der Funktionalitäten verstehen	Erste eVideo Video-Sequenz und Übung gemeinsam spielen und 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 unterstüt-

zen 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*innen

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 und alte ergänzen	Gemeinsame Auswertung und Ergänzung der Mindmap mit besonders erfolgsversprechenden Kriterien für gute Verkaufsgespräche	Plenumsgespräch	Tafel/Whiteboard, etc.

Beispiel C: Ein Projekttag zur Berufsorientierung und Stärkung der Recherchekompetenz mit eVideo.

Berufsorientierung

Ziel: Kennenlernen der Berufe aus den eVideo-Branchen; Medien- und Recherchekompetenz stärken.

Phase	Ziel	Inhalt	Methode	Material
Einstieg	Aktivierung von Vorwissen zu den Berufen, Eigenen Berufswunsch reflektieren	Mindmap zu den Berufen erstellen; Fragebogen ausfüllen	Plenumsgespräch; Einzelarbeit; kurze Vorstellung im Plenum	Whiteboard etc.
Erarbeitung	Recherchekompetenz stärken; Wissen über die Berufe erlangen	Einführung Online-Recherche; Durchführung; Quellenbewertung	Plenumsgespräch; Einzelarbeit; Plenumsgespräch	Computer & Beamer und Internet, Smartphones oder Computer, Dokumentationsbogen
Wiederholung und Festigung	Vorentlastung; die Branchen kennenlernen	Figuren und Geschichten der eVideos kennenlernen; eVideos spielen	Spiel im Plenum; Einzelarbeit	Arbeitsblätter zur Vorentlastung der eVideos; Computer/ Tablet mit Internet
Ergebnissicherung	Neue Erkenntnisse zusammentragen und alte ergänzen	Ergebnisse in Gruppen diskutieren, gegenseitig vorstellen; Fragebogen von Beginn auswerten	Gruppenarbeit, Vorstellung im Plenum; Abschlussdiskussion	Präsentation; Kurzer Fragebogen vom Anfang

