

Didaktischer Leitfaden

zur Anwendung der eVideo Medienwerkstatt

Tipps zur Gestaltung und zum didaktischen Einsatz digitaler Lernnuggets mit und für Erwachsene mit geringen Lese- und Schreibkenntnissen in der arbeitsorientierten Grundbildung

Impressum

Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e.V.

Redaktionelle Verantwortung: Marie Quiter,

Johanna Lambertz – Projekt ABCConnect

Layout & Design: Emma Kollmorgen

Lorenzweg 5, 12099 Berlin

Telefon: 030 / 5130 192–46

E-Mail: evideo@berlin.arbeitundleben.de

Web: www.berlin.arbeitundleben.de

Projektwebseite:

www.abc-connect.de

eVideo Medienwerkstatt:

www.lernen-mit-evideo.de/medienwerkstatt

Berlin, Mai 2023

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Die eVideo Medienwerkstatt	4
2. Zugang und Funktionen	10
3. Erstellung eines Lernnuggets in 4 Schritten	22
4. Kriterien zur Gestaltung eines Lernnuggets	32
5. Didaktische Einsatzmöglichkeiten	36
Quellenverzeichnis	43

Die eVideo Medienwerkstatt

Die eVideo Medienwerkstatt ist eine **KI-basierte Onlineplattform** zur kollaborativen Erstellung digitaler Lerneinheiten für Grundbildungslehrende und -lernende.

Die wichtigsten Merkmale

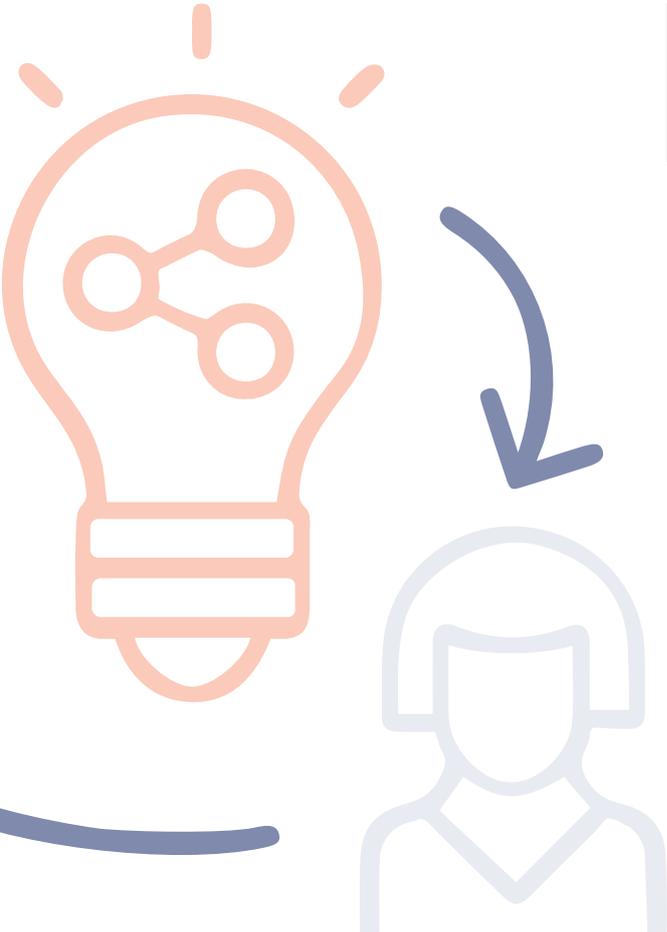


- KI-basiert: automatische Generierung von Untertiteln, Audiotranskriptionen, Layout und Übersetzung in viele Sprachen
- Web-basiert, keine Installation notwendig
- Kollaborativ, d.h. zeitgleich von verschiedenen Orten aus nutzbar
- Responsiv für verschiedene Endgeräte (Smartphone, Tablet, Laptop/Computer)
- Inhalte durch Nutzende generierbar
- Mediathek mit berufsbezogenen Bildern, Grafiken, Videos etc. aus der eVideo Lernwelt aus verschiedenen Branchen wie z.B. Hotel- und Gastgewerbe oder Logistik
- Niedrigschwelliger linkbasierter Zugang für Lernende
- Kreative Produktion kleiner Lerneinheiten auf der Basis didaktisierter Vorlagen mit Beispielen aus der arbeitsorientierten Grundbildung
- Verschiedene Ausgabeformate (Link, html5, SCORM 1.2, SCORM 2004, ePub)

Unsere Ziele

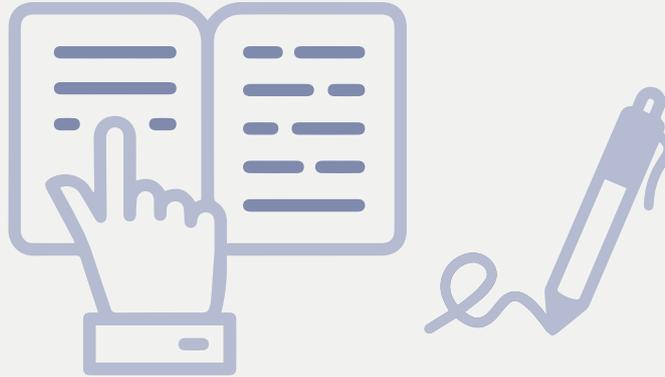
- Die jeweiligen berufsbezogenen Kenntnisse, Fähigkeiten, Kommunikationssituationen, Lese-/Schreibanlässe, Rechenanlässe, Anwendung digitaler Medien am Arbeitsplatz etc. der Lernenden verbessern.
 - Lehrende können darüber hinaus mit Hilfe der Medienwerkstatt Lernnuggets für den Unterricht oder das autonome Lernen ihrer Teilnehmenden erstellen.
-
- Mit der eVideo Medienwerkstatt wird der Ansatz verfolgt, Grundbildungslernende durch kreative Medienproduktion nicht nur in ihren schriftsprachlichen und digitalen Anwendungskompetenzen, sondern auch in ihrer kritischen Medienreflexion, ihren sozialen Kompetenzen sowie in ihrer aktiven gesellschaftlichen Partizipation zu stärken.





Die Zielgruppen

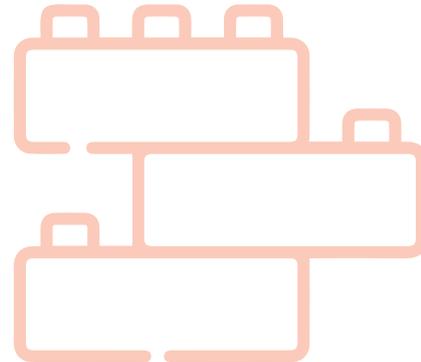
- Erwachsene mit geringen Schriftsprachkenntnissen (ca. Alpha-Level 3, GER-Stufe B1) und/oder geringen Rechenkenntnissen sowie Schwierigkeiten in der Anwendung digitaler Medien mit Bezug zu an- und ungelernten oder gering qualifizierten beruflichen Tätigkeiten (z.B. Hotel- und Gastgewerbe, Logistik, Gebäudedienstleistung, Industrie, Handwerk, Pflege, Gartenbau etc.).
- Sowie: Deren Lehrende, Auszubildende und Personalverantwortliche



In Deutschland können 6,2 Millionen Erwachsene im Alter von 18-64 Jahren nicht ausreichend lesen und schreiben. Mehr als die Hälfte von ihnen ist erwerbstätig. Ein bemerkenswerter Befund aus der **LEO-Studie 2018 der Uni Hamburg** ist außerdem: Die meisten von ihnen nutzen sehr häufig Social Media und auch Messengerdienste und weisen gleichzeitig große Unsicherheiten bei der Orientierung im digitalen Raum und der kritischen Reflexion medialer Inhalte auf.

Das Projekt

Hier setzt die eVideo Medienwerkstatt an. Entwickelt von Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e.V. in Kooperation mit der Technischen Akademie für berufliche Bildung Schwäbisch Gmünd e.V. – im Kontext des Projektes ABConnect. Dieses wird durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen der Dekade für Alphabetisierung und Grundbildung gefördert. Das Projekt hat zum Ziel, Lehrende in ihrer digitalen Methodik und Didaktik zu professionalisieren, die Vernetzung von



Akteur*innen in der arbeitsorientierten Grundbildung voranzubringen und Angebote in Betrieben zu ermöglichen.

Die eVideo Medienwerkstatt beruht auf dem Tool imcExpress der imc information multimedia communication AG und wird im Rahmen des Projektes für die genannten Zielgruppen customisiert und zugänglich gemacht.

Zugang und Funktionen

Hier erfahren Sie, wie Sie den Zugang für die Nutzung der eVideo Medienwerkstatt erhalten und lernen die wichtigsten Funktionen zur Erstellung digitaler Lerneinheiten kennen.

1

Registrierung

Die eVideo Medienwerkstatt können Sie mit einem persönlichen Zugang kostenlos nutzen. Zur Registrierung melden Sie sich bitte über dieses Formular an: **<https://forms.office.com/r/gYVShEnCDV>**.



Innerhalb einiger Tage erhalten Sie eine E-Mail mit Ihren persönlichen Zugangsdaten. Falls Sie weitere Fragen zum Registrierungsprozess haben, kontaktieren Sie uns gerne unter: **evideo@berlin.arbeitundleben.de**.

2

Log-In

Loggen Sie sich mit Ihren persönlichen Zugangsdaten anschließend unter diesem Link ein: **<https://app.imc-express.cloud/c/ALBERLIN>**

Alle Links finden Sie auch immer unter: **www.lernen-mit-evideo.de/medienwerkstatt/**

Hinweis: Zur kollaborativen Nutzung der eVideo Medienwerkstatt mit Ihren Lernenden müssen diese keine Registrierung vornehmen. Um mit anderen Personen an einem Projekt zu arbeiten, können Sie selbst über Ihren Zugang einen Gastzugang über einen generierbaren Link einrichten. Siehe dazu S. 18.

3

Eigenes Projekt anlegen

+ Neues Projekt

WÄHLE EINE VORLAGE AUS:

Projektvorlage - leer

Projektvorlage - leer

Pakete verschicken - ein Ablauf

Abenteurer Arbeitsplatz - Geschichten erzählen

Erstellen

+ Neues Projekt

WÄHLE EINE VORLAGE AUS:

Projektvorlage - leer

GIB DEINEM PROJEKT EINEN NAMEN:

Projekt 1

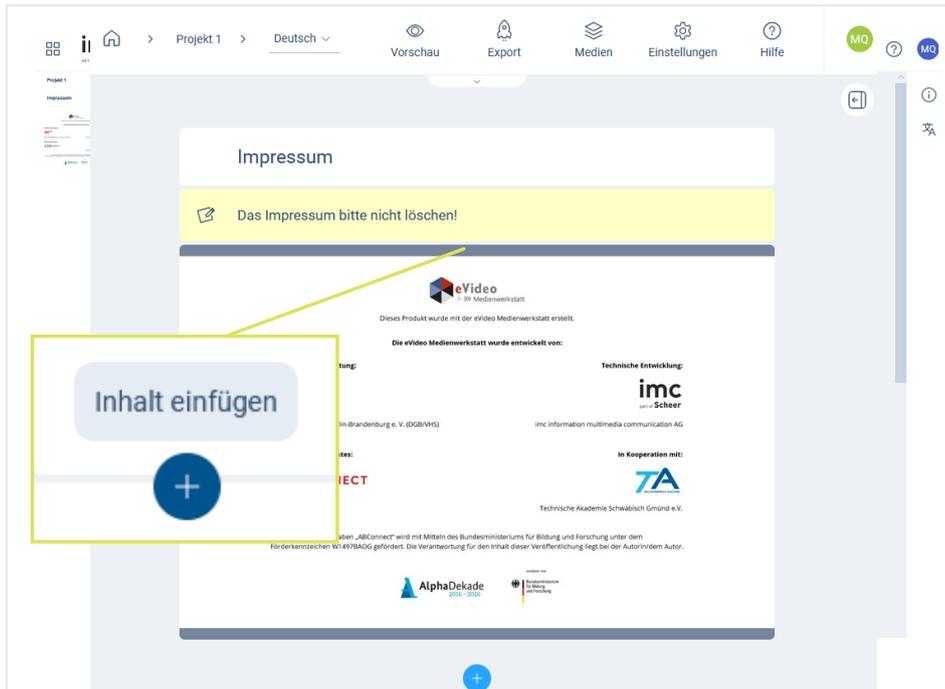
Erstellen

Sobald Sie eingeloggt sind, können Sie ein eigenes Projekt anlegen. Klicken Sie dafür auf **„Neues Projekt“** und öffnen dann rechts über den **Pfeil die weiteren Optionen**. Wählen Sie hier aus den **zwei didaktisierten Vorlagen** *„Pakete verschicken“* oder *„Abenteurer Arbeitsplatz“* aus, oder starten Sie mit einer *leeren Projektvorlage*.

Sobald Sie ein **Projekt anlegen**, können Sie diesem **einen Namen geben**. Den Namen können Sie jederzeit in den Projektinfos ändern.

4

Inhalte auswählen und einfügen

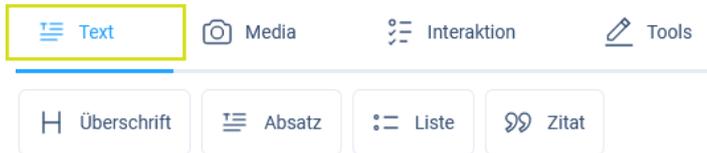


Danach gelangen Sie zu der **Arbeitsoberfläche** des Projekts. Hier können Sie kreativ werden!

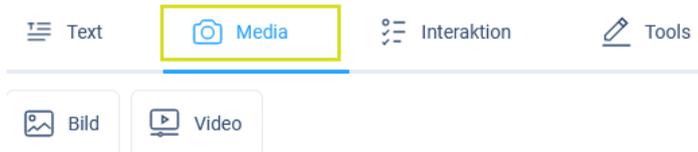
Aber Achtung: Das Impressum bitte nicht löschen.

Um verschiedene **Inhalte einzufügen**, fahren Sie mit der Maus zwischen zwei Elemente und klicken Sie auf das erscheinende **Pluszeichen**.

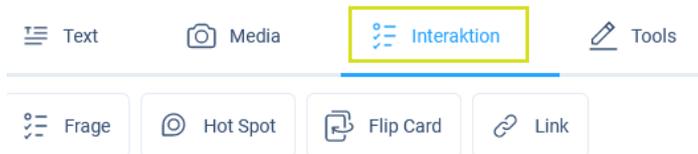
Hier haben Sie nun die Möglichkeit, folgende **Inhalte auszuwählen**:



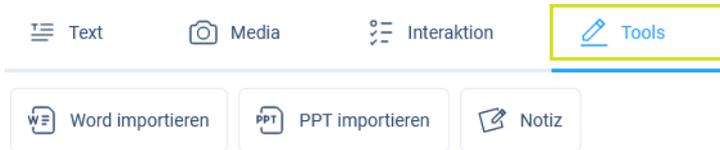
Textinhalte: Überschriften, Textabsätze, Listen und Zitate



Mediale Inhalte: Bilder und Videos



Interaktionen: Fragen, Hot Spots, Flip Cards und Links als interaktive Übungen



Tools: Word-/PowerPoint-Dateien und Notizen*

*Notizen sind in der fertigen digitalen Lerneinheit nicht zu sehen und dienen als „Notizzettel“ während der Erstellung.

5

Funktionen in der Menüleiste oben rechts nutzen



Über die Vorschau die fertige Lerneinheit betrachten: Mit der **Vorschau** können Sie sich die digitale Lerneinheit jederzeit anzeigen lassen.



Die fertige Lerneinheit veröffentlichen:

Mit einem Klick auf die Rakete können Sie Ihre **fertige Lerneinheit veröffentlichen**.

Wählen Sie zur Veröffentlichung aus verschiedenen **Ausgabeformaten** aus.

imc Express

- Web**
Ausgabe als html5 für Webserver, welche von aktuellen Webbrowser (z.B. Google Chrome) online dargestellt werden kann.
- PENS**
Direkter Upload als SCORM 2004 in die imc Learning Suite oder andere PENS-kompatible Learning Management Systeme.
- LMS (SCORM 2004)**
Ausgabe nach SCORM 2004 zum Upload in gängige Learning Management Systeme.
- LMS (SCORM 1.2)**
Ausgabe nach SCORM 1.2 zum Upload in Learning Management Systeme.
- eBook**
Ausgabe als ePub für gängige E-Book Reader wie Amazon Kindle oder dergleichen.
- Link**
Ein Link zum Öffnen des Inhalts im Browser wird erstellt und ist für 21 Tage verfügbar.

Vorschau

Export

Medien

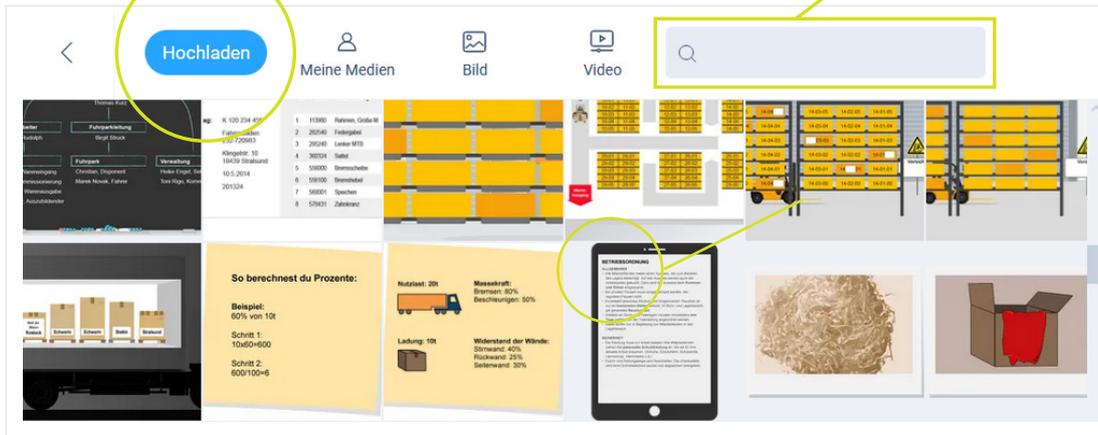
Einstellungen

Hilfe

Passende Bilder und Videos aus der Mediathek auswählen: In der **Mediathek** können Sie aus vielen berufsbezogenen Bildern, Videos, Grafiken, etc. auswählen.

Um gezielt nach passenden medialen Inhalten suchen zu können, geben Sie **Stichwörter in die Suchleiste** ein.

Falls Sie in der Mediathek nicht fündig werden, können Sie mit Klick auf den Button **„Hochladen“** **eigene Inhalte hochladen** oder nach **lizenzfreien Bildern mithilfe der integrierten Websuche recherchieren**.



Vorschau

Export

Medien

Einstellungen

Hilfe

Mit Gästen ohne Registrierung zusammenarbeiten:

In den **Projekteinstellungen** können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen.

Um mit Ihren Grundbildungslernenden niedrigschwellig kollaborativ zusammenzuarbeiten, generieren Sie im Menü unter „**Team**“ einen **Gastzugang per Link**. Wählen Sie eine für Sie passende Zugangsdauer aus. Diesen Zugangslink können Sie dann per Mail oder auf dem Desktop der Computer im Computerraum an die Teilnehmenden weitergeben.

Alternativ hierzu können Sie unter „Team“ auch andere Personen über deren E-Mail-Adresse hinzufügen. Diese haben dann mehr Bearbeitungsrechte.

Hinweis: Gäste können keine digitalen Lerneinheiten veröffentlichen und haben keinen Zugriff auf die Projekteinstellungen. Sobald Sie mit anderen Personen an einem Projekt arbeiten, werden sie Ihnen oben links als Kreis mit ihren vorab eingegebenen Initialen bzw. Namen angezeigt.

Beim zeitgleichen Zusammenarbeiten werden Elemente für die Bearbeitungsdauer für die bearbeitende Person mit einem Schloss gesichert. So können alle sehen, wer sich wo im Projekt bewegt.

 Marie

Projekteinstellungen



⌵ Einstellungen

🌐 Sprachen

👤 Team

📢 Ausgabe

🖼️ Theme

MITGLIED

MQ Marie Quiter Schulung

Benutzer via Email hinzufügen

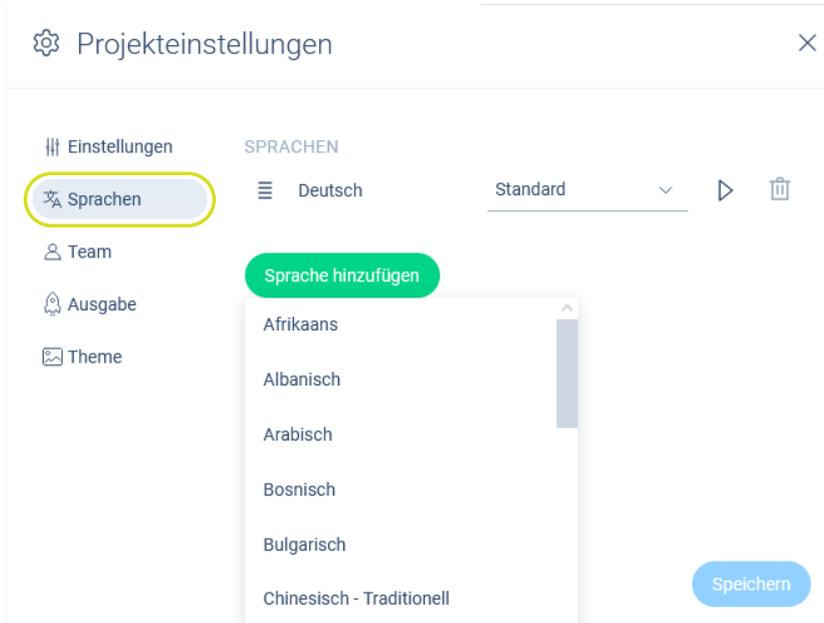
Benutzer hinzufügen

GASTZUGANG

<https://app.imc-express.cloud/guest-acc> 📄 7d ^

Link generieren

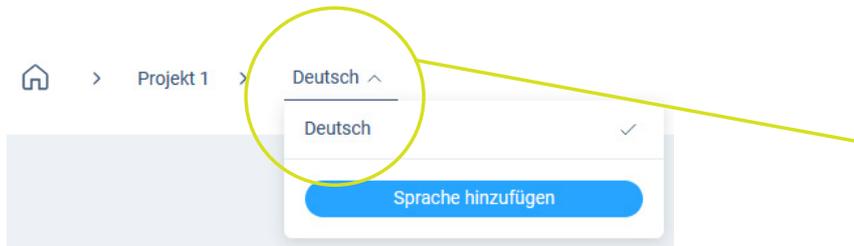
- 1h
- 2h
- 4h
- 8h
- 16h
- 24h
- 7d ✓



In weitere Sprachen übersetzen:

Ebenso können Sie in den Projekteinstellungen unter dem Menüpunkt **„Sprachen“** aus über 50 Sprachen bzw. Dialekten auswählen, in die Ihre digitale Lerneinheit von der KI übersetzt werden soll.

Auch verschiedene Sprecher*innenstimmen stehen Ihnen hier zur Auswahl.



Um schnell auf diese Funktion zuzugreifen, klicken Sie oben links auf die **aktuell eingestellte Sprache** und wählen Sie weitere Sprachen aus.

Vorschau

Export

Medien

Einstellungen



Erklärvideos:

Falls Sie Hilfe zu den einzelnen Bereichen innerhalb der eVideo Medienwerkstatt suchen, finden Sie mit Klick auf „**Hilfe**“ kurze Erklärvideos.

Für eine ausführliche Einführung in die eVideo Medienwerkstatt besuchen Sie gerne eine unserer **Anwendungsschulungen**. Die Termine hierzu finden Sie auf unserer Webseite:

www.abc-connect.de/termine



Erstellung eines Lernnuggets in 4 Schritten

Hier erfahren Sie, wie Sie in 4 Schritten Ihr digitales Lernnugget
planen und aufbauen können. Bevor Sie aber hiermit loslegen, entscheiden Sie

sich für einen für Sie passenden didaktischen Einsatzweg (vgl. Kapitel 4).

1

Lernfelder und Übungsthemen definieren

a

Ausgangsfragen für die Entwicklung von Lernfeldern in einer Branche beantworten

- Wo muss gelesen werden?
- Wo muss geschrieben werden?
- Wo wird gerechnet?
- Wo werden digitale Anwendungen/ Geräte genutzt?
- Wo gibt es schwierige Kommunikationssituationen?

Daraus Lernfelder ableiten anhand folgender Beispiele

b

- Arbeits- und Gesundheitsschutz
- Berufsbekleidung
- Fachwortschatz z.B. von Tätigkeiten, Werkzeugen etc.
- Typische Textsorten (Betriebsanweisungen, Formulare für Schadenmeldungen etc.)
- Typische Bildsorten (Gefahrensymbole, Grundrisse etc.)
- Typische Prozesse/Abläufe von Arbeitshandlungen
- Typische Gesprächs-/Kommunikationssituationen
- Typische Rechenvorgänge
- Nutzung digitaler Endgeräte
- Lösung eines typischen Problems etc.



C

Übungsthemen definieren

Aus diesen Lernfeldern sollten nun einzelne Themen für Lernnuggets einer entsprechenden Branche herausgefiltert werden. Sie sollten so aufbereitet werden können, dass sie sich gut in Form von Videos oder Bildmaterial abbilden lassen. Daher sollte das Thema eines Lernnuggets möglichst gut abgegrenzt eine einzelne Arbeitsbehandlung oder einen einzelnen Lerngegenstand abbilden.

Viele Beispiele für Lernfelder und Übungsthemen in unterschiedlichen Branchen finden Sie in den Übungen der Lernprogramme in der eVideo Lernwelt: www.lernen-mit-evideo.de/jetzt-lernen

2

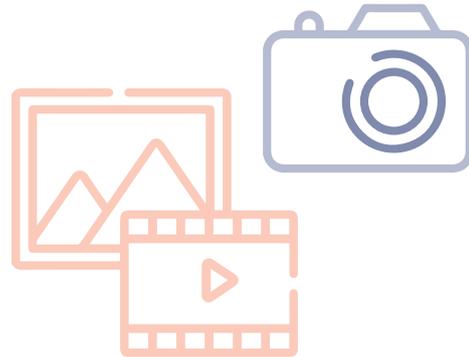
Bild- und Videomaterial erstellen oder recherchieren

Benötigt werden beispielsweise:

- **Bilder von Gegenständen** (z.B. Werkzeugen), Symbolen (z.B. Gefahrenzeichen), etc.
- **Hintergrundbilder**, die Eindrücke in die Branche geben (z.B. in Werkhalle, Küche, Fuhrpark)
- **Personen/Avatare** mit verschiedenen Posen/Mimiken als typische Berufsvertreter*innen
- **Videos** von Abläufen, Arbeitshandlungen, etc.



Achtung: Videos müssen schon vertont eingespeist werden. Eine Tonspur kann nicht innerhalb der eVideo Medienwerkstatt nachträglich in ein Video eingebettet werden.



Recherchieren Sie, welches Bildmaterial in der Mediathek der eVideo Medienwerkstatt bereits enthalten ist und welches Sie noch benötigen (s. weitere Hinweise zur Recherche und rechtliche Hinweise zur Verwendung von selbst erstelltem Bildmaterial unter Kapitel 4 d).

3

Lernnugget didaktisch sinnvoll aufbauen

a

Storytellingansatz festlegen

Alle Lernfelder werden in den Gesamtkontext einer Geschichte am Arbeitsplatz eingebettet, in der eine oder mehrere Personen abwechselnd (z.B. Mitarbeitende eines beispielhaften Betriebes) die Lernenden in die alltäglichen Arbeitssituationen „mitnehmen“.

Die Lernenden werden von diesen Personen direkt angesprochen und sollen sich so mit ihnen identifizieren. Hierfür dienen wiederkehrende und erkennbare **Avatare**. Die Lernenden werden so Teil der Handlung und der zu lösenden Probleme und Aufgaben.



Interaktive Übungssequenzen sollen die Lernenden anregen, selbst an der Problemlösung mitzuwirken. Beantworten Sie für ihren eigenen Storytellingansatz folgende Fragen:

b

Didaktisches Ziel definieren



Wie heißen die Orte und Personen, die vorkommen?

Legen Sie passende Namen fest. Überlegen Sie sich auch eine Rahmenhandlung, in der die Übungssequenzen angesiedelt sind.

Welche Botschaft soll auf der Erzählebene (neben den jeweiligen Lerninhalten der Übung) noch vermittelt werden? Beispielsweise, warum Gesundheitsschutz am Arbeitsplatz wichtig ist.

Jedes Lernnugget folgt einem roten Faden, der die Lernenden befähigt, vom ersten Kennenlernen der jeweiligen Fertigkeit/des jeweiligen Themas, über interaktive Sequenzen, bis hin zu einem angeleiteten Praxistransfer die gelernten Fertigkeiten schließlich selbst anwenden/umsetzen zu können. Beantworten Sie also vor Erstellen einer Übung schon folgende Frage: Was genau sollen die Lernenden am Ende der jeweiligen Lerneinheit können?

C

Beispiel didaktischer Aufbau

Für den Aufbau der Lernnuggets empfiehlt sich folgender roter Faden:

Lernziel	Storytellingansatz	Umsetzungsbeispiel
1. Einführung		
<p>Vorstellung des Themas/Lernziels der Übung</p> <p>→ ein Problem wird aufgemacht</p>	<p>Sie stellen die Person(en) in ihrer Geschichte am Anfang vor und erzählen etwas über ihren Alltag. Die Hauptperson ist die Heldin oder der Held Ihrer Geschichte.</p> <p>Als nächstes kommt der „Hook“. Es passiert etwas. Es bringt den Alltag Ihrer Heldin oder Ihres Helden durcheinander. Und es macht alle, die zuhören, neugierig. So können Sie sie mit Ihrer Geschichte „einfangen“.</p>	<p>Der Avatar stellt sich vor und erzählt in ein paar kurzen Bilder- oder Videosequenzen, worum es geht/was das zu lösende Problem ist; z.B. Bilder der Person vor Hintergrund mit interaktiven Hotspots</p>
2. Hauptteil		
<p>Das Problem wird bearbeitet und am Ende eine Lösung gefunden</p>	<p>Im Hauptteil der Geschichte muss Ihre Heldin oder Ihr Held die Situation klären. Dabei gibt es ein oder mehrere Probleme, die gelöst werden müssen.</p>	<p>Zunächst noch Erzählung in Bildersequenzen, dann Lösungsschritte aufzeigen:</p>

<p>A: Erarbeitung von Wissen zum Thema, das zur Lösung gebraucht wird (z.B. Wortschatz, Abläufe, etc.)</p> <p>Zu klärende Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was ist das? (Erklärung/Definition) - Wie geht das? (Schritte) 	<p>So bleibt die Geschichte interessant für alle, die zuhören. Das nennt man „Hold“.</p> <p>Zunächst findet die Heldin oder der Held keine Lösung oder/und es treten weitere Probleme auf. Aber jetzt passiert etwas. Zum Beispiel kommt eine neue Person ins Spiel. Mit ihrer/seiner Hilfe löst er/sie das Problem.</p>	<p>Ein Prozess wird in seinen einzelnen Schritten anhand kurzer Videosequenzen (mit Audio-Erklärungen aus dem Off und Untertiteln) vorgestellt; nach jedem Video folgt eine kurze Interaktion (z.B. mit einer Multiple Choice Aufgabe</p> <p>oder</p> <p>Fachwortschatz wird mit Hilfe von Bildern vorgestellt; dazu gibt es kurze Audiobeschreibungen; im Anschluss Multiple Choice Aufgabe</p>
<p>B: Übung/ Wiederholung/ Festigung</p> <p>→ Anregung zur selbstständigen Auseinandersetzung mit dem Thema und Förderung der Behaltensleistung</p>		<p>Der Inhalt wird noch einmal in anderer Form zusammengefasst dargestellt (z.B. Übersicht aller Werkzeuge mit Hotspots daneben oder Wiederholung mit Flipkarten, wie bei Memory)</p> <p>Eine bis mehrere interaktive Fragen zur Behaltensleistung im Anschluss (<i>Wiederholung!!</i>)</p>

3. Abschluss

Problemlösung wird **kurz auf den Punkt** und Lernziel dadurch noch einmal transparent gemacht.

Optional: Praxistransfer zum selbstständigen Nachmachen in „echt“ ermöglichen

Die Geschichte ist zum Glück gut ausgegangen. Sie hat ein „Happy End“. Das ist die Belohnung für alle, die zuhören. Man nennt das auch „Payoff“. Bestimmt haben Sie auf der Arbeit auch schon kleine Abenteuer erlebt.

Der Avatar „löst“ das Problem auf, bedankt sich bei der/dem Lernenden, verweist auf weitere Quellen für Lernmöglichkeiten zum Thema als Links etc.

Optional: Am Ende bittet der Avatar die Lernenden nach dem Motto „Und jetzt du!“ den gelernten Prozess „in echt“ nachzumachen, z.B. anhand einer Checkliste.

Eine genaue Anleitung anhand einer *Beispielübung* finden Sie jeweils in der eVideo Medienwerkstatt in den **zwei Vorlagen „Abenteuer Arbeitsplatz“ und „Pakete verschicken“ in den gelben Notizen**. Folgen Sie diesen Beschreibungen und ersetzen Sie Schritt für Schritt die vorhandenen Inhalte mit Ihren eigenen Bildern, Texten und Videos. Alternativ können Sie auch die leere Projektvorlage benutzen und daraus eine ganz neue Lerneinheit erstellen.

4

Qualitätskontrolle und Nutzenden-Test



- Nach Fertigstellung der Lerneinheit sollten Sie diese von einer unbeteiligten Person auf Verständlichkeit, Bedienbarkeit und Rechtschreibung prüfen lassen.
- Falls ein fachlicher Inhalt relevant ist, sollten Sie die Übung auch noch einmal von einer Person aus dem jeweiligen Berufsfeld prüfen lassen.
- Sollten Sie Übersetzungen in andere Sprachen verwendet haben, ist es notwendig, diese von einer*m Muttersprachler*in kontrollieren zu lassen.
- Schließlich sollten Sie Ihre Zielgruppe einmal testweise damit arbeiten lassen und schauen, ob die Übung so funktioniert, wie Sie es sich gedacht haben.
- Nach jedem dieser Schritte kann eine Anpassung der Übung notwendig sein.

Kriterien zur Gestaltung eines Lernnuggets

Hier lernen Sie Kriterien für die niedrigschwellige Erstellung von digitalen Lerneinheiten für Menschen mit geringen Lese- und Medienkompetenzen kennen.



a

Einfache Sprache verwenden

- Unkomplizierte Ausdrucksweise
- Kurze Wörter aus Alltagssprache
- kurze Sätze, wenig Nebensätze
- Keine abstrakten Begriffe
- Konkrete Beschreibungen
- Leicht verständliche Erklärungen
- Persönliche Ansprache an Lernende per DU
- Praktische Beispiele und Bilder
- Keine Abkürzungen/Fremdwörter/Initialen
- Gleiche Begriffe für eine Sache
- Positive Sprache (keine doppelten Verneinungen, eher Aktiv als Passiv)

b

Einfache Bildsprache verwenden

- Eindeutige Symbole/Bilder für bestimmte Begriffe/Bedeutungen
- Scharfe und klare Bilder/hohe Auflösung
- Bilder, die zum Inhalt passen. Bilder/Symbole sind *nicht* hilfreich, wenn sie erst interpretiert werden müssen.
- Wenn Lernende aus unterschiedlichen Kulturen darunter sind, müssen Symbole für alle gleichermaßen verstehbar sein.
- Gewählte Bilder/Symbole beibehalten und durchgängig verwenden.
- *Bsp. einfaches Bild:* Foto von einem „Stuhl“ für das Wort „Stuhl“
- *Bsp. schwieriges Bild:* Symbol für das „Internet“ für das Wort „Internet“ (Netzwerk, Weltkugel, Menschen an Computern...?)
- Weniger ist mehr: Bilder nicht aus Dekorationszwecken, sondern nur für didaktisch sinnvolle Lernziele einsetzen/keine Überfrachtung.

C

Verwendung diverser/ inklusiver (Bild-)Sprache

- Bei der Auswahl von Personen als typische Berufsvertretende ist darauf zu achten, dass eine Ausgewogenheit hinsichtlich Geschlechtern und Hautfarben etc. besteht.
- Es sollte generell auf eine geschlechtergerechte Sprache geachtet werden. Die inklusive Schreibweise mit Sternchen, Bindestrich etc. ist für die Zielgruppe gering literalisierter Erwachsener oft sehr schwer lesbar, weshalb hierauf verzichtet werden sollte. Stattdessen sollten entweder genderneutrale Begriffe oder – wenn nicht vorhanden – ausgewogen/abwechselnd weibliche und männliche Benennungen erfolgen.

d

Upload eigener Bildmaterialien

- Erstellen Sie selbst Bild- und Videomaterial und laden es in der Medienwerkstatt hoch. Achten Sie hierbei auf das Einholen der Rechte am eigenen Bild erkennbarer Personen und die Klärung der Nutzungsrechte der Urheber*innen.
- Falls Sie noch weitere lizenzfreie Bilder (z.B. unter CC-Lizenzen¹) benötigen, empfehlen wir diese Bilddatenbanken:

<https://pixabay.com/de/>

<https://stock.adobe.com/de>

<https://search.creativecommons.org/>

(CC-Suchmaschine)

¹ Mehr Informationen über CC-Lizenzen: <https://de.creativecommons.net/start/>



- Bei Upload von Bildmaterial aus Onlinedatenbanken ist auf Lizenzen für die Veröffentlichung/ Verbreitung (z.B. CC-Lizenzen) zu achten. Hierbei bieten sich solche mit einer CC0 Lizenz an, bei der keine Namensnennung am Bild erforderlich ist. Es ist jedoch zu empfehlen, die integrierte Web-Bildersuche innerhalb der Mediathek zu nutzen, die bereits auf CC-lizenzierte Datenbanken zurückgreift (vgl. S.17).

e

Auch noch wichtig

- Empfohlene maximale Abspielzeit pro Lerneinheit: ca. 6 Minuten
- Es gibt keine differenzierten Schwierigkeitsgrade, daher muss ein Lernnugget sehr niedrigschwellig, d.h. für alle verständlich formuliert und aufgebaut sein.
- Weniger ist mehr, aber dennoch an interaktive Sequenzen denken, bei denen die Lernenden selbst aktiv werden sollen; aber auch nicht damit überfrachten.
- Zeigen Sie eher positive/korrekte Beispiele. Falsche Beispiele, wie z.B. falsch geschriebene Wörter können leicht falsch gemerkt werden.

Didaktische Einsatzmöglichkeiten

Lernen Sie didaktische Einsatzwege der eVideo
Medienwerkstatt kennen.



Das Ziel:

Im Rahmen medienpädagogischer Projektarbeit mit den Lernenden nutzen diese selbst die eVideo Medienwerkstatt und werden zu kreativen Medienproduzierenden. Sie können aber auch selbst Lernnuggets erstellen, die Sie für die Vermittlung von Inhalten im Unterricht oder für das autonome Lernen zur Verfügung stellen. Diese Varianten werden nun hier vorgestellt.

a

Einsatz in der medienpädagogischen Projektarbeit

Führen Sie Ihre Lernenden an die selbstständige kreative Erstellung medialer Inhalte im Rahmen medienpädagogischer Projektarbeit heran. Gemeinsam mit den Lernenden können Sie beispielsweise Storyboards schreiben, Informationen recherchieren, Dialoge schreiben, Interviews führen, Bilder und Videos aus der integrierten eVideo Medienbibliothek auswählen oder auch selbst produzieren und Texte schreiben. Am Ende testen und präsentieren die Teilnehmenden ihre eigenen Lernnuggets.

Ziel: Gemeinsam mit Grundbildungslernenden innovative Medienprodukte erstellen. Durch die kreative Medienproduktion werden die Lernenden nicht nur in ihren schriftsprachlichen und digitalen Anwendungskompetenzen, sondern auch in ihrer kritischen Medienreflexion, ihren sozialen Kompetenzen sowie in ihrer aktiven gesellschaftlichen Partizipation gestärkt.

Die Stärkung der medialen Handlungskompetenz von gering Literalisierten:

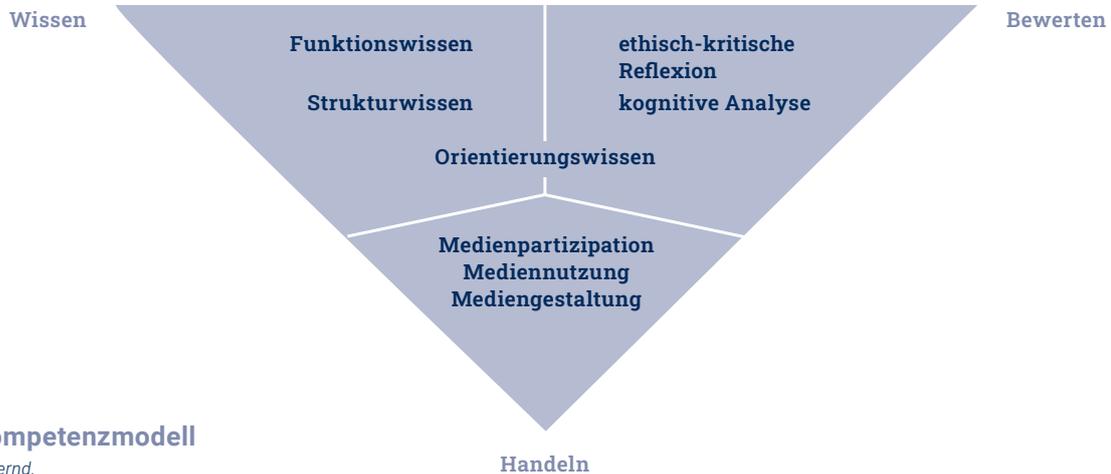
Laut der LEO-Studie 2018 ist bekannt, dass gering literalisierte Erwachsene häufiger audiovisuelle mediale Praktiken wie Messengerdienste oder Videotutorials nutzen, im Vergleich zur Gesamtbevölkerung. Buddeberg und Grell plädieren daher dafür, dies als Ausgangspunkt für medienpädagogisch orientierte Ansätze anzusehen, um die „*innovativen und emanzipativen Funktionen*“ (vgl. Buddeberg; Grell 2023: 57) der Mediennutzung gering Literalisierter in den Fokus zu setzen.

Lernende über einen Prozess medienpädagogischer Projektarbeit selbstständig anzuleiten, mit der eVideo Medienwerkstatt digitale Lernnuggets zu erstellen, ist ein Weg, dies zu erreichen.

Mit der eVideo Medienwerkstatt wurde ein innovatives Produkt für den Einsatz in der arbeitsorientierten Grundbildung bereitgestellt, mit der die **Handlungsdimension des Erwerbs von Medienkompetenz** in den Fokus gerückt wird.

Auf der Handlungsebene geht damit die Möglichkeit zur sozialen Interaktion, wie sie sich bei der interaktiven und kollaborativen Zusammenarbeit bei der Erstellung von Medienprodukten entwickelt, einher.

Mit der medienpädagogisch angeleiteten Arbeit rund um die Medienwerkstatt können die Lernenden somit umfassend in den **drei Feldern der Medienkompetenz** gestärkt werden:



Medienkompetenzmodell

nach Schorb, Bernd.

Neben der Ebene des **Wissenserwerbs** rund um mediale Inhalte und die Möglichkeiten der **kritischen Reflexion und Bewertung** dieser Inhalte werden sie in ihrer medialen Handlungsfähigkeit gestärkt – letztere beides Ebenen, die bei der Zielgruppe weniger gut ausgeprägt sind.

Zielgruppen für medienpädagogische Projektarbeit:

Dieses Vorgehen eignet sich besonders für jüngere Zielgruppen (z.B. Auszubildende), für Personen migrantischer Herkunft, die oft zugänglicher für die Nutzung digitaler Geräte sind (vgl. Buddeberg; Grell 2023: 37 ff.), sowie innerhalb von Kursen, die über einen längeren Zeitraum angeboten werden.

Beispielablauf eines medienpädagogischen Projektes mit Lernenden im Unterricht:

Im Folgenden wird ein Beispielprojekt beschrieben, das als Vorlage für eigene Ideen und Projekte dienen kann.

Projekt-/ Unterrichtsphase	Lernziele	Inhalte	Kompetenzfelder
Orientierung und Einstieg	eVideo Medienwerkstatt kennenlernen	Die Lernenden spielen ein fertiges Lernnugget, das mit der eVideo Medienwerkstatt erstellt wurde; Sie lernen die Funktionen und die Anwendung der Medienwerkstatt kennen	Medienkompetenz (Anwendungskompetenz)
	Eine Idee für ein gemeinsames Medienprodukt entwickeln	Die Lernenden entwickeln eine Idee für ein gemeinsames Medienprodukt, das am Ende mit der Medienwerkstatt entstehen soll; z.B.: Vorstellung eines Berufs/Betriebs, Vorstellung ihres Stadtteils, Vorstellung eines Hobbys, Anleitung eines Kochrezeptes, Reparatur eines Fahrrads, Erzählen einer fiktiven Geschichte etc.	Sozialkompetenz

Recherchephase	Das Thema konkretisieren	Die Lernenden recherchieren online nach Fragen und Aspekten des gewählten Themas. z.B. Welcher Betrieb/Ort wäre geeignet? Welches Kochrezept wäre als Grundlage geeignet? Anschließend konkretisieren sie ihr Thema.	Medienkompetenz (Wissenserwerb und kritische Reflexion), Lesekompetenz
Planungsphase	Die Umsetzung planen	<ul style="list-style-type: none"> • Rollenverteilung: Wer übernimmt welchen Part bei der Erstellung? • Recherche vorhandener Bildmaterialien in der eVideo Medienwerkstatt • Produktion weiterer Bilder/Videos (Erstellen, Schnitt etc.). Es kann auch gezeichnet werden! • Wer soll vor der Kamera gezeigt werden? • Schreiben & Durchführen von Interviews • Schreiben/Zeichnen eines Storyboards für den Aufbau des Medienproduktes • Schreiben von Texten für die Verwendung in der eVideo Medienwerkstatt (je nach gewähltem Thema: Dialoge, Fragen mit Antwortoptionen, Textabschnitte, Begriffsdefinitionen, etc.) 	Sozialkompetenz, Medienkompetenz, Lese- und Schreibkompetenz

Durchführungsphase	Das Medienprodukt erstellen	<ul style="list-style-type: none"> • Durchführung der o.g. Schritte zur Erstellung des Materials (auch Upload des Bild- und Videomaterials in die Medienbibliothek der eVideo Medienwerkstatt) • Anschließend: Zusammenführen aller Elemente und Erstellen des Medienproduktes in der eVideo Medienwerkstatt 	Durchführung der o.g. Schritte zur Erstellung des Materials (auch Upload des Bild- und Videomaterials in die Medienbibliothek der eVideo Medienwerkstatt)
Abschluss		Die Lernenden testen (z.B. mit anderen Lernenden) und optimieren ihr Medienprodukt. Anschließend findet eine Form von Präsentation des erstellten Produktes statt. Dies kann in der geschlossenen Lerngruppe, für eine andere Lerngruppe oder auch öffentlich im Rahmen einer Veranstaltung oder auch über die Webseite oder den Social-Media-Kanal der Einrichtung erfolgen (sofern alle Lernenden sowie die abgebildeten Personen dem im Vorhinein zugestimmt haben).	Schreib- und Lesekompetenz, Medienkompetenz (Anwendung)

b

Durch Lehrende erstellte Lernnuggets



Als zweite Alternative können Sie auch selbst Lernnuggets als Unterrichtsmaterial erstellen, die Sie **für die Vermittlung von Inhalten im Unterricht** oder **für das autonome Lernen** zur Verfügung stellen.

Ein Beispiel für den Aufbau einer solchen Lerneinheit finden Sie in diesem Leitfaden unter Kapitel 3. Beispiele für den didaktischen Einsatz fertiger digitaler Lernnuggets im Unterricht finden Sie im **[didaktischen Leitfaden der eVideo Lernwelt](#)**.

Quellenverzeichnis

LEO-Studie 2018: <https://leo.blogs.uni-hamburg.de/leo-2018-62-millionen-gering-literalisierte-erwachsene/>

Audiovisuelle digitale Praktiken als Erweiterung kommunikativer und informativer Handlungsfähigkeit, Buddeberg, Klaus; Grell, Petra (2023) S. 37ff. In: Grotlüschen, Anke; Buddeberg, Klaus; Solga, Heike (Hrsg.): „Interdisziplinäre Analysen zur LEO - Studie 2018 – Leben mit geringer Literalität Vertiefende Erkenntnisse zur Rolle des Lesens und Schreibens im Erwachsenenalter“. Springer.

Medienkompetenz als Ergebnis gelungener Medienaneignung, o.D., Schorb, Bernd: https://www.nuernberg.de/imperia/md/buendnis_fuer_familie/dokumente/bernd_schorb_vortrag.pdf (abgerufen am 10.02.2023)

eVideo. Didaktischer Leitfaden. Tipps zum methodisch-didaktischen Einsatz in Lehr- und Lernsituationen. Digitales Lernprogramm zur Schulung von Grundbildungskompetenzen. https://www.lernen-mit-evideo.de/wp-content/uploads/2020/05/Didaktischer-Leitfaden-eVideo_202005.pdf

Projekt ABConnect: www.abc-connect.de

Dieses Dokument wurde gestaltet mit Grafiken von Flaticon.com



Besuchen Sie jetzt die **eVideo Lernwelt** und lassen Sie sich bei der **Gestaltung Ihrer Lernnuggets** inspirieren:

www.lernen-mit-evideo.de

Arbeitsplatzbezogene Kompetenzen spielend verbessern:
mit *14 interaktiven Web Based Trainings (WBT)*, *5 Lernnuggets*
und *einem digitalen Escape Room*