

SolVing: Gemeinsames Lernen mit und Erarbeiten von Videounterricht

Die Social-Video-Methode macht das gemeinsame Arbeiten an Lehr- und Lernvideos möglich. Gemeinsam kann direkt im Video kommentiert, gefragt und weitere Ansätze zum Inhalt aufgezeigt werden. Im Projekt SolVing soll die Social-Video-Technik auf die Lehrkompetenz bei Unterrichtsvideos hin untersucht werden, die zum Einsatz kommen, wenn Multiplikatoren im Train-The-Trainer-Kontext ausgebildet werden. Konzeptionell werden weitere Social-Video-Unterrichtseinheiten in verschiedenen Bildungskontexten erarbeitet.

Diese Bildungsumgebungen reichen von Universitäten und Fachhochschulen bis zu Lehrenden in der Berufsbildung unterschiedlicher Sektoren. Diese Sektoren reichen von der Dienstleistung über Industrie bis zum Handwerk. Ebenso können die Bildungskontexte auch Trainerinnen und Trainer der vielfältigen Freiwilligendienste in Sport, Katastrophenschutz, Rettungsdienste oder Umwelt umfassen. Die Unterrichtseinheiten unterstützen die unterschiedlichsten Lehrenden beim Kompetenzerwerb und der Persönlichkeitsbildung.

Ergänzend dazu werden die technischen Voraussetzungen geschaffen, um die Social-Video-Technik als Teil der Nationalen Bildungsplattform zu nutzen und die erarbeiteten Lehr-Lern-Szenarien zu testen. Besonderes Augenmerk wird dabei auf eine nahtlose Anbindung gelegt, beispielsweise durch ein einfaches Anmeldeverfahren mit existierenden Zugangsdaten (Single Sign-On). Um dem kollaborativen Aspekt der Social-Video-Methode gerecht zu werden, werden im Projekt Rückkanäle für von den Nutzenden erzeugten Inhalte sowie deren Aktivitäten in den Dokumenten mitentwickelt. So wird es möglich, aus dem Verhalten der Nutzenden zu lernen und die Plattform daraufhin zu verbessern.

Zudem steht die schnelle soziale Interaktion (sogenannte Reactions) im Mittelpunkt und soll von den Schnittstellen entsprechend unterstützt werden. Die Nutzungsoberfläche, also hauptsächlich der Videoplayer, der Plattform wird außerdem an die unterschiedlichen Bildungskontexte angepasst. So kann dann beispielsweise in Kontext A die Sichtbarkeit der Kommentare oder der Teilnehmenden mit ihren Profilen anders geregelt sein als im Kontext B. Dies gilt dann ebenso für die Art der verwendeten Schlagworte oder anderer Funktionalitäten.

Verbundkoordinator

Ghostthinker GmbH,
Augsburg

Volumen

100.414,82 €, davon
BMBF-Anteil: 60.248,89
€

Laufzeit

10/2021 – 03/2022

Kontakt

Anfragen zum Projekt
an:

bildungsraum@vdivde-it.de

