

SolVing2: Social Video – interaktiv, kollaborativ Lernen, statt passiv konsumieren



Fotonachweis: Ghostthinker GmbH

Das Projekt SolVing2 soll das sogenannte „Social Video Lernen“ auf der Nationalen Bildungsplattform (NBP) ermöglichen. Im Social Video Player werden rein konsumierbare Videos für die Nutzerinnen und Nutzer zu einem dynamischen, interaktiven Instrument, um Wissen und Ideen zu teilen, reflektieren, diskutieren und weiterzuentwickeln. Grundlage ist die sogenannte Videoannotation – eine Technik zum punktgenauen Markieren und Beschriften jedes Objektes in einem Video.

Die Kernfunktion von „Social Video“ ist Koordination von Gedanken zur Förderung von Verstehen und Verständigung. Ermöglicht wird dies über den „Social Video Hub“, der an die NBP angebunden wird.

Mit dem im Projekt entwickelten „Social Video Hub“ wird ein Lerntool angeboten, das von allen alleinstehend oder eingebunden verwendet werden kann. Die Weiterentwicklung fördert die Datensicherheit und didaktische Autonomie, lebenslangem Lernen durch ein Videoannotations-Portfolio und eine nutzerzentrierte Entwicklung für das Ökosystem der nationalen Bildungsplattform.

Weiterführende Links:

Informationen zum Projekt auf der Unternehmensseite von Ghostthinker: ghostthinker.de/de/solving-ii

Verbundkoordinator

Ghostthinker GmbH,
Augsburg

Volumen

408.580,39 € (entspricht
60% Förderanteil durch
BMBF)

Laufzeit

09/2022 – 08/2024

Kontakt

Anfragen zum Projekt
an:

bildungsraum@vdivde-it.de