

Regionalcluster NRW  
Michael Trommen, Jan Kutscha

# D.A.V.I.T – SCHULUNG

Didaktisches Gesamtkonzept zur Schulung für den  
Umgang mit dem d.a.v.i.t. Medienkoffer

*vierpunkteins wird im Rahmen des Programms DIGINET vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und dem Europäischen Sozialfonds gefördert.*

GEFÖRDERT VOM

# Inhalt

---

Inhalt .....	1
Vorwort .....	2
Kontextbedingungen.....	2
Lernziele.....	2
Formen der Rückmeldung .....	3
Effektive Lehr-/Lernaktivitäten .....	3
Aktives Lernen.....	4
Vertiefung durch Austausch und Reflexion .....	4
Integrierte Grundkomponenten .....	4
Aufbau der Lehrveranstaltung .....	4
Lehrstrategie.....	5
Mögliche Probleme.....	5
Erfolgs- / Misserfolgsindikatoren .....	5

**Hier ein Erklärvideo zu d.a.v.i.t., produziert vom  
Projektpartner DEKRA Media GmbH.**



[http://vierpunkteins.net/wp-content/uploads/2018/04/4punkt1-nrw.mp4?\\_=1](http://vierpunkteins.net/wp-content/uploads/2018/04/4punkt1-nrw.mp4?_=1)

## Vorwort

---

Die D.A.V.I.T. Schulung hat im Jahr 2018 bereits viermal erfolgreich stattgefunden. Das Konzept dazu wurde entsprechend nach jeder Schulung angepasst und wird weiterhin durch die Erfahrung in zukünftigen Schulungen verbessert. Demnach ist die gegenwärtige Version des Konzeptes in einer Entwurfsphase/ Pilotphase.

## Kontextbedingungen

---

Die besondere Herausforderung der geplanten Veranstaltung besteht darin, nachhaltiges Interesse für die allgemeine Funktionsweise elektronischer Datenverarbeitung zu wecken.

Die Teilnehmenden benötigen keine besonderen Vorkenntnisse. Es ist davon auszugehen, dass Videostreamingportale grundlegend bekannt sind. Der Medienkoffer steht den Teilnehmenden in 2er Gruppen zur Verfügung. Ein Lehrraum mit Beamer ist vorhanden. Alle Teilnehmenden können sich frei innerhalb des Betriebsgeländes bewegen, um sich in der Phase der Videoaufnahme Material zu beschaffen.

Die Lehrenden kennen sich mit der Kofferhardware und Software aus und haben das gesamte Schulungsprozedere mindestens einmal simuliert.



## Lernziele

---

- Die Teilnehmenden können mit der Hardware des Medienkoffers umgehen.
- Die Teilnehmenden können mit der zur Verfügung stehenden Software umgehen.
- Die notwendigen Grundkenntnisse im Bereich Datenschutz und Copyright sollen verstanden worden sein.
- Die Teilnehmenden sind sich ihrer Aufgabe und der damit verbundenen Verantwortung bewusst.
- Jeder Teilnehmende kann selbstständig Videos bearbeiten, schneiden und vertonen.
- Jeder Teilnehmende kann beurteilen, ob die Qualität des erstellten Videos den Anforderungen entspricht.
- Die Teilnehmenden sind in der Lage, in kleinen Gruppen zu kooperieren und die Gesamtaufgabe sinnvoll in kleinere Teilaufgaben zu zerlegen und zu delegieren.

## Formen der Rückmeldung

---

Alle Teilnehmenden werden in der Phase der Videoerstellung betreut. Ein direktes Feedback über den Erfolg oder nicht-Erfolg der Kompetenzvermittlung findet in dieser Phase statt. Entscheidend ist, in wie weit ein Teilnehmender in dieser praktischen Phase selbstständig arbeiten kann.

## Effektive Lehr-/Lernaktivitäten

---

Der Großteil der Veranstaltung soll sich im Bereich des aktiven Lernens abspielen. Eine besondere Vertiefung findet bei der späteren Anwendung des Gelernten im Betrieb statt. Durch eine Aufgabenstellung die stark mit dem alltäglichen Leben verbunden ist, soll eine hohe intrinsische Motivation genutzt werden.

## Aktives Lernen

Der notwendige instruktive Anteil der Veranstaltung soll möglichst geringgehalten werden. Durch kleine Gruppen (max. 3) soll jeder Teilnehmende praxisnah Arbeiten und Lernen. Die freien Arbeitsphasen, beim Schreiben des Skript-Entwurfs, bei der Audibearbeitung, sowie beim Dreh und schneiden des Videos, dominieren den Ablauf.

## Vertiefung durch Austausch und Reflexion

Eine Vertiefung des erlernten findet später beim konkreten Dreh im Betrieb statt. Hier werden sich neue Anforderungen ergeben, die erfüllt werden müssen, aber nur leicht über dem Niveau der Lehrveranstaltung liegen.

## Integrierte Grundkomponenten

---

Um ein unabhängiges Arbeiten mit dem Koffer zu ermöglichen, gibt es viele Phasen, in denen frei gearbeitet werden darf. Die Teilnehmenden sollen in den Praxisphasen selbst feststellen, in welchem Bereich noch Klärungsbedarf besteht. Das Experimentieren mit dem Equipment soll während der Lernphase stattfinden, um den Teilnehmenden die Selbstreflexion zu erleichtern.

## Aufbau der Lehrveranstaltung

---

Die gesamte Lehrveranstaltung wird einen Tag in Anspruch nehmen.

<b>08:00</b> -	<b>08:15</b>	Begrüßung und Tagesablauf
<b>08:15</b>	<b>08:30</b>	Vorstellung vierpunkteins Zielvorstellung: Azubi stellt Betrieb vor
<b>08:30</b> -	<b>09:00</b>	Vorstellung des Koffers
<b>09:00</b> -	<b>09:30</b>	Erklärung Datenschutz
<b>09:30</b> -	<b>09:45</b>	Pause
<b>09:45</b> -	<b>10:15</b>	Instruktion Videokamera
<b>10:15</b> -	<b>10:30</b>	Aufgabenverteilung und Gruppenbildung
<b>10:30</b> -	<b>11:15</b>	Skript Erarbeitung
<b>11:15</b> -	<b>11:30</b>	Pause

11:30 -	13:00	Video erstellen mit Hilfestellung
13:00 -	14:00	Mittagspause
14:00 -	14:15	Videomaterial sammeln
14:15 -	14:45	Einweisung OpenShot
14:45 -	15:45	Videobearbeitung
15:45 -	16:30	Ergebnissicherung / Verabschiedung

## Lehrstrategie

---

Die Lehrstrategie ist geprägt von Impulsen, die eine hohe intrinsische Motivation fördern sollen. Es gibt zu Beginn jeder Arbeitsphase einen kurzen Frontalanteil zwecks Instruktion. Teilnehmende sollen zunächst durch Nachahmen die Instruktionen aktiv nachvollziehen, aber sehr schnell selbst experimentieren und ihre Arbeitsweise selbst bestimmen. Da es sich um kleine Gruppen handelt (2-3 Teilnehmende), fällt eine Effiziente Arbeitsverteilung, sowie das Finden von gemeinsamen Ideen leicht.

5

---

## Mögliche Probleme

---

Die Teilnehmenden könnten kaum technikaffin sein und kaum Interesse an digitaler Videobearbeitung haben. Die Wahrscheinlichkeit ist gering einen solchen Teilnehmenden in der Schulung zu haben und kann im schlimmsten Fall durch den jeweiligen Gruppenpartner aufgefangen werden.

## Erfolgs- / Misserfolgsindikatoren

---

Einer der wichtigsten Indikatoren für Erfolg oder Misserfolg, ist die Menge an aktiver Mitarbeit in den Praxisphasen. Lustlose und einfallslose minimal Ergebnisse induzieren dabei, dass wenige Kompetenzen bei dem jeweiligen Teilnehmenden erworben werden. Einer der besten und wünschenswertesten Erfolgsindikatoren wäre ein kreatives Arbeiten mit Freude an der Produktion. Dabei sollten Fragen zu weiteren, nicht besprochenen, Funktionen der unterschiedlichen Soft- und Hardware aufkommen.