

Älter werden in der digitalen Welt – Ergebnisse von Modellprojekten aus dem Bildungsbereich



Thementisch: Digital ist digitoll! – Praxisforum zur Auswertung des 8. Altersberichtes
Online-Forum, 18.11.2020, Präsentation: Marion Köstler

Ausgangsfragen

Kann *Weiterbildung* bei Älteren dazu beitragen, digitale Souveränität zu erlangen?

Können Zugangs- und Nutzungshindernisse abgebaut werden bzw. baut Weiterbildung auch digitale Spaltung ab?

Welche Rolle spielen dabei die Lehrenden als Akteure in der Weiterbildung?

Modellprojekte 2017 – 2019 – Seniorenbildung und Digitalisierung

als anerkannter Träger der Weiterbildung Durchführung von Modellprojekten



ALTER digital

gefördert durch



- Medienoffenheit (Vielfalt) und Medienkompetenz von Älteren entwickeln durch das Lernen mit digitalen Medien
- Gewinnen von „Offlinern“ durch einen gelungenen Einstieg und bedarfsgerechtes, einheitliches Modulsystem in der WB

Ergebnis 1: Weiterbildung greift Lernmotive und „digitale Befindlichkeit“ der Älteren auf

Methode: teilnehmende Beobachtung durch Lehrende - Lernmotive

geistige Fitness und Flexibilität erhalten, mithalten können

über *anwendbares Wissen* verfügen durch Aneignen, Festigen von Kenntnissen

soziale Kontakte pflegen, neuen Bekanntenkreis erschließen (Lernfreunde finden)

Meinungen zur Nutzung digitaler Medien sind:

- heterogen, von Begeisterung bis totaler Ablehnung, tendenziell jüngere Ältere positiver
- Unsicherheit und Skepsis, Digitalisierung als Bedrohung empfunden
Abhängigkeit, Kontrollverlust, Verlust von Fähigkeiten (Kopfrechnen, ordentlich schreiben)
- Angst nicht mehr mitzukommen, Schritt Anschaffung Smartphone - „Ich will ja nicht der Letzte sein“.
- Angst vor Missbrauch, Verlusten, Infos ja, aber kein Einkauf
- Neugierde, bei Enkeln gesehen, nutzen Medien bereits komplex

Ergebnis 1: Anspruch - Weiterbildung greift Lernmotive und „digitale Befindlichkeit“ der Älteren auf

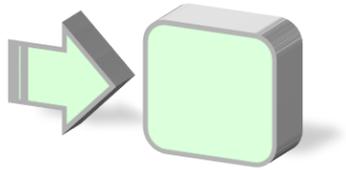
Bewältige ich die
technische Bedienung
von Geräten ?

Was sind die Folgen der
Benutzung?

das doppelte Vertrauens-
problem angehen



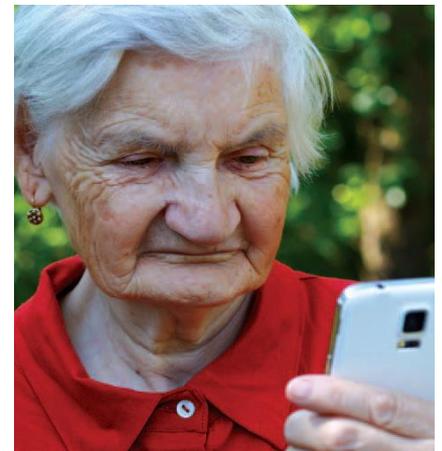
Ergebnis 2: Gewinnen von „Offlinern“ durch Beratung



Der Einstieg

Erprobt wurde vor allem die Techniksprechstunde (vorgelagerte Einzelberatung)

- Praxisbezogene 1. Orientierung über Gerätetypen & deren Nutzung
- **111 Personen** wurden in kostenlosen Einzelstunden beraten
- **~50%:** grobe Orientierung über die Gerätetypen („Offliner“)
- **~50%:** spezifischere Probleme mit vorhandenen Geräten
- Zufriedenheit der Teilnehmer war durchweg sehr gut



Ergebnis 3: Ältere lernen mit digitalen Werkzeugen in allen Fachbereichen und erleben Mehrwert für ihr Lernen

Sprachen

IT Kurse

Informations- und
Kommunikationstechnik

Gesundheit
Bewegung

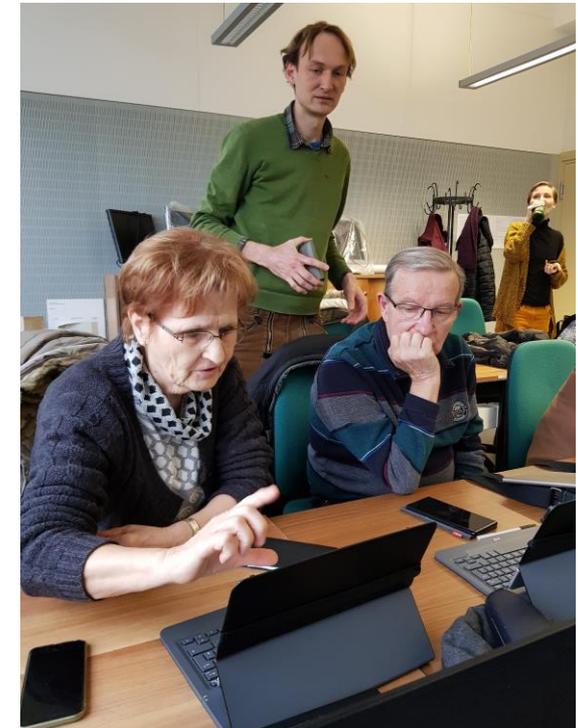
BNE

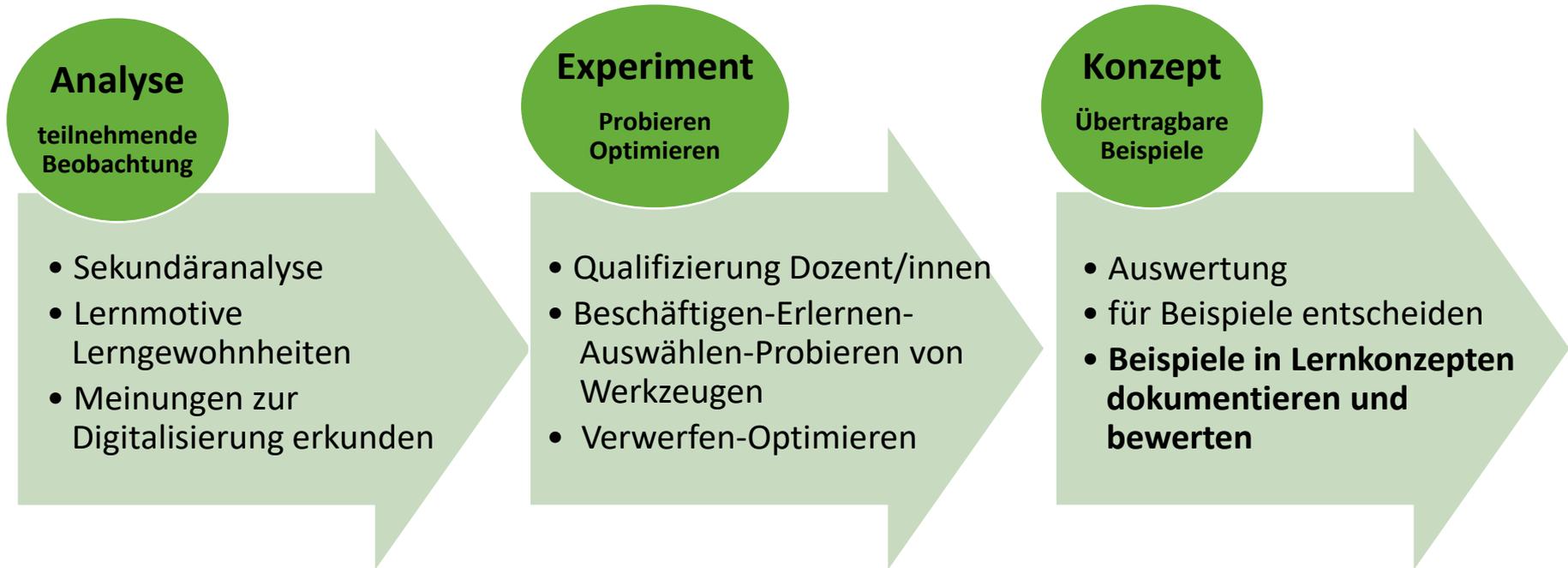
Bildung für nachhaltige
Entwicklung

Vorträge
Workshops

- Motiv und Anlass der Teilnahme ist: Ich möchte eine Sprache erlernen, aber nicht : ich möchte mit der App „Duolingo“ lernen oder einen Lückentext am ActivPanel bearbeiten
- Spektrum der Teilnehmer/innen: Nichtnutzer*innen, Wenignutzer*innen, Normalnutzer*innen, ambitionierte Vielnutzer*innen
- Lernen in kleinen Gruppen, alle sind Ältere, aber in sich altersgemischt (jüngere Ältere und ältere Ältere)

Experimentierräume – Bedienwissen - Gestaltungswissen und Orientierungswissen





✓ Schaffen der digitalen Infrastruktur – Ausstattung mit interaktiven Tafeln – Activ Panels, Tablets, Dokumentenkameras, Kopfhörern

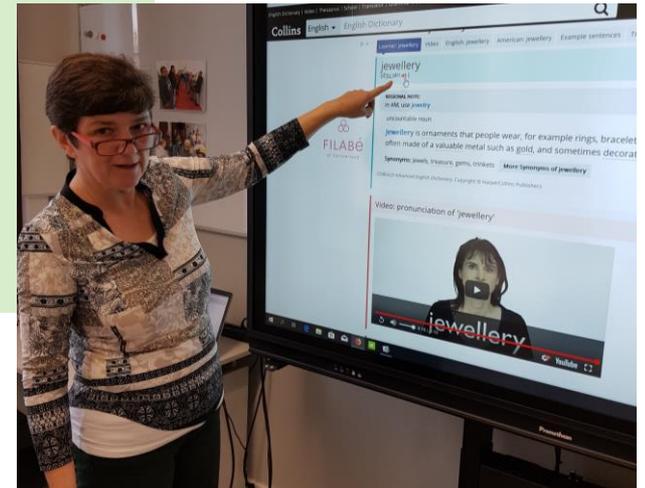
✓ Gewinnen von 7 Dozentinnen und Dozenten an 3 Orten: Bernau – Eberswalde - Schwedt

✓ 5 Weiterbildungen, 9 Entwicklertreffs mit Dozentinnen und Dozenten, Hospitationen

Ergebnis 4: 20 Beispiele sind für 10 Kurse beschrieben und können auch von anderen Lehrenden genutzt werden.

Einheitliche Kriterien für alle ausgewählten Beispiele

- ✓ Beschreibung des Werkzeugs
- ✓ Unterrichtsinhalte, bei denen das Tool eingesetzt werden kann
- ✓ Begründung der Eignung für die Zielgruppe
- ✓ Bewertung des Erfolgs (Was hat funktioniert, was nicht)
- ✓ Stärkung der digitalen Kompetenz, welche
- ✓ Rolle des Dozenten bei der Anwendung



Ergebnis 5: Wir verfügen über Erfahrungen, welche Werkzeuge gut geeignet sind



Anwendungen, die das **kollaborative** (gemeinsame) Lernen fördern – teilen, gemeinsam an Aufgaben arbeiten

- ☞ Etherpads (Texteditor) von Klassen – Foren zum gemeinsamen Bearbeiten von Texten
- ☞ Interaktive Tafelbilder und Arbeitsblätter



Anwendungen, die das **Üben** und **Wiederholen** nach **individuellem** Tempo im Unterricht, zwischen und nach Unterrichten ermöglichen

- ☞ LernApps liefern Bild/Wort/Ton



Anwendungen, die eine **Brücke** zwischen dem **analogen** und **digitalen** Lernen schlagen

- ☞ Digitalisierung der Buchseite an der interaktiven Tafel mit der Dokumentenkamera und Visualisieren der Aufgabe mit dem elektronischen Stift

Anwendungen, die **Rückmeldungen über individuellen Lernerfolg** zulassen, alle sind aktiv

- ☞ Abfragen zwischen Tafel und Tablets/Smartphones
- ☞ Spiegeln der Laptops/Tablets an der Tafel



Anwendungen, die authentisches **Hören, Sprechen, Sehen** verbinden, **Orientierung** erleichtern

- ☞ Online Wörterbücher
- ☞ Maps (Openstreetmap)
- ☞ Visualisierte Aufgaben

Ergebnis 6: Lehrende sind die „Drehscheibe“ für das Erlangen digitaler Kompetenz

Medienbezogene Einstellungen

- Das eigene Verhältnis zu den Medien bestimmt Art und Umfang des Anwendens
- Bereitschaft zu Qualifikation und Beschäftigung notwendig
- Dozenten beherrschen die eingesetzten Medien und Werkzeuge, können erklären, warum ist das so? Haben immer einen Plan B

Mediendidaktische Kompetenz (Wie setze ich welche Medien ein?)

- Inhaltliche Vorbereitung ändert sich (Schwerpunkt liegt vorher)
- Obliegt die Auswahl der Werkzeuge (Welche App ist gut?)
- finden Mix zwischen analog und digital

Pädagogisches Geschick

- mit einfachen Anwendungen einsteigen und dann zu komplexeren übergehen
- Medieneinsatz nicht extra ankündigen, soll „leichtfüßig“ daherkommen, Medieneinsatz ausreichend „probieren“ (viel Anfangsaufwand)
- Gruppendynamik nutzen