



Was verstehen wir unter Digitalisierung in der Grundbildung?

Ein Praxisleitfaden für die Antragsstellung.

Für die Digitalisierung in der Grundbildung sind bekannte Gestaltungsprinzipien und -elemente aus der Arbeit mit bildungsfernen Zielgruppen handlungsleitend.

Folgende Merkmale für einen gelingenden digitalen Unterricht lassen sich benennen:

1. Niedrigschwellig ansetzen (Umgang mit dem eigenen Smartphone – Einsatz von digitalen Coaches)
2. Anwendungsorientierung durch Arbeits- und Lebensweltbezug (handlungs- und problemorientiertes Lernen)
3. Informelles und nicht-intentionales Lernen in Alltagssituationen ermöglichen (Alltagstauglichkeit)
4. digitale Lerntechniken vermitteln (Lernprozessbegleitung durch Lehrendentandems, Peer Learning und Einsatz Ehrenamtlicher)
5. Moderne Kommunikationsmedien im Unterricht nutzen (Kollaborationstools)
6. Qualifiziertes Personal einsetzen (medienpädagogische Kompetenzen)

Insbesondere Blended-Learning-Formate, die Präsenzunterricht und Selbstlernphasen mit einer intensiven Lernprozessbegleitung (Kontaktzeiten) vorsehen sind geeignet, um Lernende im Unterricht in den Umgang mit Lernportalen, -plattformen und -programmen einzuführen. Wichtig ist hier, dass analoge Präsenzphasen und digitale (Präsenz-) Phasen thematisch sinnvoll abgewechselt werden und in Bezug zueinander stehen. Je nach Lernstand der Teilnehmenden kann der digitale Anteil im Unterricht erhöht werden. Ziel ist es, den Lernenden den Umgang mit digitalen Medien und Kommunikationssystemen zu vermitteln.

Zunächst gehen wir auf die Unterschiede zwischen digitalem Unterricht, Unterricht mittels digitaler Medien und Unterricht zur Vermittlung von Medienkompetenz ein:

Beim Unterricht mittels digitaler Medien sind die digitalen Medien Mittel zum Zweck, um den Kontakt zwischen Lehrenden und Lernenden herstellen zu können. Die Unterrichtsmethodik unterscheidet sich nicht zwingend vom Präsenzunterricht. Voraussetzung für die Durchführung sind geringe technische Mittel und Kenntnisse der Lernenden und geringer zusätzlicher Vorbereitungsaufwand.

Beispiele für einen derartigen Einsatz digitaler Medien sind

1. Abfotografieren von Arbeitsblättern und Versenden an die Teilnehmenden per WhatsApp
2. Versenden von Unterlagen per E-Mail
3. Frontalunterricht per Videokonferenz/Skype

Digitaler Unterricht wiederum meint allein die Nutzung von Lernprogrammen (incl. Micro-Learning). Die Digitalisierung der Grundbildung fokussiert insbesondere die Neuausrichtung des Unterrichts im Hinblick auf die Vermittlung von Medienkompetenz. Denn gerade bei wenig medienaffinen Personen ist dies oftmals die Voraussetzung für die Nutzbarkeit von digitalem Unterricht. In der Grundbildung ggf. auch schon für die Nutzbarkeit von Unterricht mittels digitaler Medien. Hier bestimmen die digitalen Medien die Methodik der Wissensvermittlung.

In den Kursangeboten sollen möglichst konkrete Grundbildungsanforderungen aus dem Alltag als Lernanlässe und Lerngegenstände erschlossen werden. Die Lernenden sollen befähigt werden, Herausforderungen, die sich ihnen im (Arbeits-)Alltag stellen, zu bewältigen. Dabei steht nicht die Vermittlung von Wissen oder das Erreichen definierter Kompetenzniveaus im Vordergrund – diese dienen eher der Einordnung und Orientierung. Vielmehr geht es um die Handlungsfähigkeit in der Praxis und zwar in verschiedenen Anwendungsfeldern, wie im Alltag, Berufs- und Bildungsbereich. Angebunden werden kann der Erwerb digitaler Grundkompetenzen an verschiedenen Alltagssituationen, wie zum Beispiel beim Einkaufen, im Verkehr/Mobilität, im Bereich gesundheitliche/medizinische Versorgung oder im Zusammenhang mit der digitalen Gemeinde-, bzw. Bürger:innenverwaltung.

Insbesondere eignen sich zur Vermittlung digitaler Grundkompetenzen Anwendungsfälle aus dem beruflichen Bereich im Kontext von Berufsorientierung und Bewerbung. Hier können, im Rahmen der Stellensuche, Werkzeuge und Hilfsmittel der Internetrecherche eingeführt werden (Nutzung von Jobbörsen), beim Bewerbungsschreiben Grundkenntnisse in Word vermittelt werden (Erstellen digitaler Bewerbungsunterlagen) und Fertigkeiten zum Erstellen, Bearbeiten und Versenden von E-Mails erworben werden.

Die Lehrenden agieren bei diesen Formen des anwendungsorientierten Lernens vorwiegend als Lernprozessbegleitende. Ihre Funktion ist es, den Lernenden das Lernen zu ermöglichen und sie dabei zu begleiten. Dies tun die Lehrenden situations- und problembezogen, indem sie die Lernenden individuell und an ihren Bedürfnissen orientiert bei Lernhemmnissen beraten und motivieren. Auch helfen die Lehrenden durch Aufzeigen von Lernpotenzialen und -bedarfen und indem sie die Lernenden bei der Planung und Auswertung von Lernschritten unterstützen.

Zu den zentralen Aufgaben der Lehrenden gehört es, vorhandene Kompetenzen zu erfassen, geeignete Maßnahmen abzuleiten, Lernzielvereinbarung zu erstellen, Lernpfade zu eröffnen, Lernarrangements zu gestalten (Rahmenbedingungen: Methoden, soziale Einbindung), Arbeitsergebnisse zu sichten, Lernfortschritte anzuerkennen, den Wissensaufbau zu unterstützen, neue Erkenntnisse zu sichern und Erfahrungen gemeinsam zu reflektieren. Lernprozessbegleitende fungieren nicht zuletzt als Lerncoaches, indem sie Lernenden Lerntechniken in digitalen Lernumwelten aufzeigen.

Näher gebracht werden soll den Lernenden dabei auch die Nutzung von Hilfsapps. Zum Beispiel können Text-Sprache-Konverter das Erlesen schwieriger Wörter erleichtern. Ein Lernprozess wird bei ihrer Nutzung aber nur in Gang gesetzt, wenn Lernende sich durch Techniken der Selbstreflexion ihre Schwierigkeiten bewusst machen und gezielt Übungen durchführen, um diese zu überwinden. Analog können Messenger-Systeme mit Autokorrektur bei reflektierter Nutzung helfen, die Schriftsprachkompetenzen zu erweitern.

Weitere Möglichkeiten informellen Lernens ergeben sich z.B. durch die Nutzung von Übersetzungsapps für das Schriftsprachlernen. Zu nennen ist in diesem Kontext unter anderem noch der Umgang mit konversationalen Sprach- und Textinterfaces, Messenger-Systeme mit Sprachnachrichten und Videotelefonie, Navigieren mit Google Maps per Sprach-eingabe und Rechen-Apps.

Um Kursteilnehmenden digital gestütztes Lernen näher zu bringen, ist es essentiell für eine gute technische Ausstattung der Einrichtung und der Teilnehmenden zu sorgen.

Dazu gehört:

1. eine stabile Onlineverbindung (leistungsfähiges Netz mit ausreichend hoher Geschwindigkeit, WLAN)
2. leistungsfähige Endgeräte (Achten auf leistungsfähige Grafikkarte, Arbeitsspeicher)
3. die Bereitstellung eines technischen Supports für die Endgeräte
4. die Nutzung eigener Technik der Kursteilnehmenden mittels „Bring your own device“ (BYOD) und Geräteverleih für Teilnehmende bei Bedarf

Zur Anpassung der Unterrichtsmethodik gehört insbesondere auch der Einsatz von digitalen Materialien, Werkzeugen und Lernprogrammen. Diese können von Lehrkräften zur Vorbereitung, Anreicherung und Nachbereitung des Unterrichts genutzt werden.

Gut strukturierte Sammlungen von digitalen Lehr-/Lernmaterialien und Werkzeugen stehen online bereit:

1. Grundbildungszentrum Berlin <https://grundbildung-berlin.de/infopool/>
2. Netzwerk Inklusion mit Medien (nimm!) <https://www.inklusive-medienarbeit.de/assistive-technologien/>
3. vhs Unterrichtsmaterialien für Lese-/Schreib- und Rechenkurse <https://www.grundbildung.de/>
4. Der Digital-Kompass <https://www.digital-kompass.de/>
5. Tool-O-Search <https://wbdig.guetesiegelverbund.de/tool-o-search>

Damit Lehrende ihre Rolle als Lernprozessbegleitung im Zuge der Digitalisierung der Grundbildung ausfüllen können, ist es wichtig, ihre digitalen Kompetenzen gezielt zu erfassen, zu bewerten und zu entwickeln. Hier empfiehlt sich der Einsatz eines Kompetenzrasters. Gut handhabbar ist in diesem Zusammenhang z.B. der Europäische Rahmen für die Digitale Kompetenz (DigCompEdu).

Zur Selbsteinschätzung für Lehrende an allgemeinen- oder berufsbildenden Schulen kann z. B. das DigCompEdu CheckIn Tool eingesetzt werden, um auf dieser Basis Anhaltspunkte für relevante Fortbildungsinhalte zu gewinnen (vgl. EUSurvey - Survey (europa.eu).

<https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-AE-DE>