2024
BILDUNGS- UND
MEDIENZENTRUM TRIER

TRIER

Zugriffe auf digitale Grundbildung

Eine Praxishilfe für Multiplikator*innen, Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte

KNOTEN PUNKTE

grundbildung.trier.de

Inhalt

Vorwort S. 3

Kapitel I
Hintergrundinformationen S. 4

- Alltag in einer digitalisierten Welt S. 6
- Definitionen und Kompetenzaufschlüsselung S. 9
- Empirische Befunde S. 15
- Unterstützende Handlungsansätze S. 20
- Exkurs zum Thema E-Government S. 25
- Exkurs: ChatGPT als Werkzeug für die Grundbildung S. 33

Kapitel II
Digitale Grundbildungsangebote im Quartier: Ein Umsetzungsbeispiel aus Trier S. 38

- Vorstellung des Kooperationspartners S. 40
- Organisation und Ablauf der offenen Sprechstunde für Digitalthemen S. 42
- Erfahrungen, Resümee, Ausblick S. 44

Kapitel III
Praxismaterialien S. 50

- Eigene Materialien Projekt Knotenpunkte Transfer S. 51
- Übersicht weiterer Materialien (nicht genuin aus dem Grundbildungsbereich) S. 54
- Übersicht zu einer Auswahl an Erklärvideos S. 55
- Materialien-Steckbriefe Dritter (grundbildungsspezifisch) S. 57

Quellenverzeichnis S. 70

Vorwort

Die hier vorliegende Handreichung zur Digitalen Grundbildung ist im Rahmen des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Projektes Knotenpunkte für Grundbildung *Transfer* entstanden. Sie richtet sich an interessierte Akteurinnen und Akteure aus der Praxis in verschiedenen Kontexten, beispielsweise Mehrgenerationenhäuser, Quartiersmanagement, Stadtteileinrichtungen, Institutionen, Maßnahmengruppen sowie Kurse der Alphabetisierung und Grundbildung umsetzen und begleiten. Die Handreichung bietet neben Einblicken in die Projektarbeit und Informationen zu den entstandenen Produkten einen Überblick zu den vielfältigen Materialien, die mittlerweile insbesondere in den Projekten der Alpha Dekade zur Digitalen Grundbildung entstanden sind. Hintergrundinformationen zur Digitalen Grundbildung mit Exkursen zu den Themen E-Government sowie KI - ChatGPT ermöglichen zudem eine Einordnung der Bedeutung und Dringlichkeit digitaler Grundbildung für die eigene Praxis.

In Kapitel I werden hinführend neben Definitionen und Einblicken in Handlungsansätze Blitzlichter auf empirische Befunde gegeben; in den beiden Exkursen knappe Informationen zu den Themen E-Government und KI-ChatGPT. Im zweiten Kapitel wird das Praxisbeispiel *offene Sprechstunde zu Digitalthemen* in einem Brennpunktstadtteil in Trier in seiner Konzeption, Durchführung sowie den gewonnenen Erfahrungen näher beschrieben. Im dritten und letzten Kapitel werden praktische Materialien zur digitalen Grundbildung vorgestellt: Darunter u. a. die im Projekt Knotenpunkte Transfer entwickelten Materialien für die Beratungspraxis, die umfassende Datenbank von AlphaKooperativ Transfer zu diversen Themen sowie die Online-Plattform von DigiAlpha vom f-bb Nürnberg. Die Steckbriefe dienen zur Orientierung und bieten aufgrund der zahlreichen Direkt-Verlinkungen und QR-Codes einen schnellen Zugriff und Überblick zu den Materialien und den sonstigen Angeboten. Ergänzend stehen zwei weitere Übersichten zur Verfügung: Einerseits eine Übersicht mit Verlinkungen zu hilfreichen Einzeldokumenten und interessanten Internetseiten von dritten Stellen, die nicht genuin aus der Alphabetisierung und Grundbildung stammen. Hier sind beispielsweise Materialien der Bundeszentrale für politische Bildung aufgeführt. Andererseits eine Übersicht zu hilfreichen Erklärvideos, die in Kombination mit weiteren Materialien je nach Themenfokus gezielt eingebunden werden können.

Die vorliegende Handreichung ist explizit zur Nutzung im pdf-Format vorgesehen, so dass die vertiefenden Informationen direkt per Mausklick aufgerufen werden können. Verweise und Quellenhinweise sind daher zunächst auch in den jeweiligen Fußnoten angeführt. Ein dezidiertes Quellenverzeichnis, einschließlich der Verweise zu den QR-Codes, befindet sich gebündelt am Schluss der Handreichung.

Wir wünschen eine inspirierende Lektüre mit vielen Ideen für die Umsetzung in der eigenen Praxis!

Herzliche Grüße, das Knotenpunkte Team aus Trier

Kapitel I

Hintergrundinformationen

- Alltag in einer digitalisierten Welt **S. 6**
- Definitionen und Kompetenzaufschlüsselung **S. 9**
- Empirische Befunde **S. 15**
- Unterstützende Handlungsansätze **S. 20**
- Exkurs zum Thema E-Government **S. 25**
- Exkurs: ChatGPT als Werkzeug für die Grundbildung **S. 33**

Die Bedeutung digitaler Kompetenzen steigt in allen Lebensbereichen. Ob digitale Kompetenzen als *vierte Kulturtechnik* neben Lesen, Schreiben und Rechnen aufzufassen sind, oder eine ganz besondere Querschnittstechnik darstellen, könnte diskutiert werden. Klar bleibt allerdings: Je dynamischer die Digitalisierung unserer Alltagswelt voranschreitet, desto eher können verschiedene Bevölkerungsgruppen systematisch abgehängt werden. Davon betroffen sind neben Gruppen, wie Seniorinnen und Senioren, Menschen mit Behinderungen,[1] insbesondere auch Erwachsene mit geringer Literalität.[2] Es zeigt sich insgesamt, dass die Nutzung von digitalen Medien in der Gesamtbevölkerung je nach Themenfeld unterschiedlich ausgeprägt ist. Während ein Großteil der Bevölkerung Social Media fast täglich nutzt, um sich mit Freunden, Bekannten oder ArbeitskollegInnen auszutauschen, wird in anderen Bereichen das digitale Medium bislang kaum angenommen, so z. B. die Nutzung digitaler Rentenübersichten[3] oder digitale Behördengänge. Hierbei ist sicherlich auch die zeitliche Dimension der sich zu etablierenden Anwendungspraktiken mit zu berücksichtigen: Während es Social Media bereits seit Jahrzehnten gibt, sind andere Anwendungsbereiche neueren Datums. Die Digitalisierung im Alltag wird sich in den kommenden Jahren insgesamt verstärken und damit für die alltägliche Praxis unumgänglich sein! Auf den beiden Folgeseiten sei dies zu verschiedenen Lebensbereichen kurz illustriert: Gesundheit, Finanzen, Familie und Privatleben sowie der Arbeitswelt. Richten wir ein Blitzlicht auf den Alltag einer 5-köpfigen fiktiven Familie: Vater, Mutter sowie drei Kindern im Alter von 1 ½, 6 und 13 Jahren. Allein, was die Kinder betrifft, sind die Erwachsenen darauf angewiesen, verschiedene digitale Praktiken zu kennen und diese anzuwenden:

BEISPIELE

- Der 1 ½- jährige Sohn soll in den Kindergarten gehen. Hierfür müssen sich die Eltern in einem Kita-Portal registrieren und einen entsprechenden Kita-Platz anmelden.
- Die 6-jährige Tochter besucht die erste Klasse. Mit der Schule wird über eine App kommuniziert. Diese muss installiert und die Nachrichten und Infos verfolgt werden. Die Tochter erhält Aufgaben ebenfalls über eine Lern-App. In der Klasse tauschen sich die Kinder darüber aus, wer bereits ein eigenes Handy oder eine Smartwatch hat.
- Der 13-jährige Sohn besucht die weiterführende Schule. In der Schule werden ebenfalls Apps genutzt. Aktuelle Themen sind derzeit Recherche-Arbeiten und das Thema Fake News. Privat hat er mit allerhand Leuten zu tun, die er allerdings nur online kennt. Sein Verhalten mit Online-Spielen und die vielen anonymen Kontakte machen den Eltern mittlerweile Sorgen.

Für die Erwachsenen generell bestehen vielfältige digitale Anforderungen:

BEISPIELE

- Die Mutter kümmert sich um die Finanzen und kontrolliert Ein- und Ausgaben. Hierfür hat sie alle wichtigen Passwörter der Online-Konten gespeichert; kümmert sich um die Sicherheits-Updates.
- Der Vater hat seit längerem Schmerzen im Knie und von seinem Hausarzt eine Überweisung zum MRT erhalten. Ein Termin ist schwer zu bekommen. Ein Kollege erzählt von einem Online-Dienst zur Terminvergabe.

1 Das zeigen die im Rahmen der Abschlussveranstaltung präsentierten Projektergebnisse des BMBF-geförderten Projekts Ditigale TeilbaBe des Forschungsinstituts Betriebliche Bildung f-bb Nürnberg am 14.02.2024. Ein Hinweis auf die Publikation zum Thema und den Projektergebnissen findet sich auf der Homepage des Projekts.

2 Dies machen Forschungsbefunde u. a. von der Universität Hamburg um Professorin Grotlüschen und Kollegen*innen deutlich. Mehr dazu ab S. 15 ff.

3 Seit Juni 2023 sind für Versicherte der Deutschen Rentenversicherung persönliche Rentenübersichten auch digital zugänglich. Nach drei Monaten Anlaufzeit zeigt sich nach Angaben von Merkur, dass lediglich 2,5 % aller Versicherten dieses Angebot nutzen. (letzter Abruf am 03.11.2023) https://www.merkur.de/wirtschaft/online-antraege-rentenversicherung-informationen-versicherte-bilanz-flop-rente-angebot-digital-zr-92573995.html

Alltag in einer digitalisierten Welt

Beispiele im Bereich Gesundheit

Online-Terminvergabe für wichtige Untersuchungen beispielsweise einem MRT-Termin

Wie funktioniert die Nutzeroberfläche des Online-Dienstes?

Welche Möglichkeiten bietet der Online-Dienst?

Was ist mit einer Nutzung verbunden? Stichwort: Datenschutz

Welche alternativen Online-Dienste gibt es?

Welche Alternativen gibt es generell auch ohne Online-Dienste?

Das E-Rezept

Wie funktioniert das E-Rezept?

Was brauche ich, um ein E-Rezept einzureichen?

Bestellung von Rezepten per E-Mail

Zugang zum Internet

E-Mails schreiben

Krankenkasse Online

Vermehrt bieten Krankenkassen Online-Dienste und weitreichende Informationen online an.

Wie gehe ich hier vor?

Was sollte ich beachten?

Gesundheits-Apps

Kenntnis über Gesundheits-App für die eigene Gesundheit

Wie finde ich die passende App und wie gehe ich hierbei weiter vor?

Beispiele im Bereich Finanzen

Online-Banking

Wie erhalte ich einen Online-Banking-Zugang?

Welche Möglichkeiten bietet Online-Banking?

Welche Ausstattung ist für Online-Banking sinnvoll? (Smartphone, Tablet, PC, Drucker)

Welche Rahmenbedingungen sind bei Online-Banking wichtig? Stichwort: Sicherheit, Virenschutz etc.

Online-Rentenübersichten

Wie nutze ich den Online-Zugang?

Konto-Verwaltung: Stichwort Sicherheit

Passwort-Management

Online-Shopping

Wie erkenne ich sichere Online-Shops?

Welche Bezahlarten gibt es?

Welche sind sicher?

Wie schütze ich meine Daten?

Wo finde ich günstige Artikel/Waren?

KNOTEN PUNKTE

Bildquelle: Gerd Altmann auf www.pixabay.com

Beispiele im Bereich Familie und Privatleben

Behördengänge
Wie erhalte ich Dokumente online? Wie gebe ich Online-Anträge ab?
(z. B. Ausweise, KFZ-Anmeldung, Kita-Portale, Wohnungsummeldung)

Anmeldungen, Ticket-Buchungen online
Wie melde ich mein Kind für eine Ferienfreizeit an?
Wie buche Karten z. B. für Kino, Freizeitpark?
Wie buche ich Fahrkarten für Bus und Bahn?

Learning-Apps und Apps generell
Wie kann ich meine Kinder beim Lernen unterstützen?
Kenne ich Lern-Apps? Weiß ich generell, welche Apps mein Kind nutzt?
Was sollte ich über die Nutzung von Apps wissen?
Was ist die NINA Warn-App?

Apps zur offiziellen Kommunikation
Wie nutze ich z. B. SchoolFox und Co zur Kommunikation mit Schule und Kita?

Smartphone-Nutzung generell
Kenne ich die Einstellungen auf meinem Smartphone?
Welche Funktionen nutze ich?
Wie sicher ist mein Smartphone?

Räumliche Orientierung
Nutzung von Google-Maps
Wie nutze ich das Internet, um eine Reise vorzubereiten?
Wie kann ich das Internet für die Planung eines Kurzurlaubs nutzen?

Künstliche Intelligenz
Was sollte ich über KI wissen? Auch im Kontext von Schule und Ausbildung?
Wie kann ich diese nutzen?
Was ist erlaubt und was nicht?

Social Media
Weiß ich genügend Bescheid über Datenschutz und Sicherheit in den sozialen Netzwerken?
Wie gehe ich z. B. mit Cyber-Mobbing um?
Wo finde ich Hilfe?
Wie kann ich mein Kind in einem guten Umgang in den sozialen Netzwerken begleiten?

Beispiele im Bereich Arbeitsleben

Digitalisierung in der Arbeitswelt
Welche Digitalisierungsprozesse kommen in meinem Arbeitsumfeld auf mich zu?
Wie kann ich damit umgehen? Was brauche ich, um besser damit umgehen zu können?

Digitalisierung in der Arbeitswelt - Weiterbildung
Welche Möglichkeiten der Weiterbildung bieten sich für mich online?
Bin ich in der Lage, Videokonferenz-Systeme zu nutzen?

Künstliche Intelligenz und ChatGPT
Was sollte ich über KI und ChatGPT wissen?
Was kann ich im Kontext meiner Arbeit sinnvoll nutzen?

Künstliche Intelligenz
Was sollte ich über KI wissen? Auch im Kontext von Schule und Ausbildung?
Was ist erlaubt und was nicht?

Online-Jobbörsen, Bewerbungen
Wie funktionieren Jobbörsen und Portale?
Wie schreibe ich Bewerbungen und versende diese online?

Bildquelle: Gerd Altmann auf www.pixabay.com

Allein diese kurzen Blitzlichter zeigen, welche vielfältigen Fragestellungen im Alltag der Menschen auftreten können. Um diese alltäglichen Herausforderungen und Alltagspraktiken zu bewältigen, sind spezifisches Knowhow und spezifische Kompetenzen in der Nutzung von digitalen Medien notwendig. Es bedarf Handlungswissen und auch Übung zu den digitalen Praktiken und Werkzeugen, um die jeweiligen Möglichkeiten der Digitalisierung sicher und sinnvoll nutzen zu können. In diesem Zusammenhang nimmt im Bildungskontext selbstverständlich auch gerade die lehrende Person einen hohen Stellenwert ein, indem sie die Lernenden an diese zahlreichen alltagsrelevanten Themen und Praktiken heranführt bzw. hierbei im Einzelnen abholt und gezielt geeignete Settings schafft, damit Lernende ihre digitalen Kompetenzen (weiter-)entwickeln können sowie Lust auf mehr bekommen und sich mehr zutrauen.

Wie heterogen die Lernenden hinsichtlich ihrer Schriftsprachkompetenzen sowie ihrer digitalen Praktiken sind, konnten wir auch selbst im Rahmen unserer Grundbildungsprojekte im Austausch mit Lernenden erfahren:

Was könnte dies exemplarisch für die gemeinsame Arbeit mit Lernenden bedeuten?
Inhalte könnten z. B. folgende sein:

1

Lernende, die bisher keine Affinität zu digitalen Medien haben. Sie besitzen zum Teil kein Smartphone bzw. nutzen es ausschließlich zum Telefonieren; haben kein Tablet und keinen PC.
Im Schriftsprachbereich sind sie allerdings bereits auf einem fortgeschrittenen Alpha-Level 3-4.

- Zunehmende Notwendigkeit aufzeigen
- Aufzeigen von Möglichkeiten der Nutzung des eigenen Smartphones
- Wissen zu Sicherheit und Datenschutz Kennenlernen von Einstellungen und Üben der einzelnen Sicherheitsschritte
- Kennenlernen von z. B. Apps, Kommunikation in Social-Media-Kanälen, Recherche im Netz

2

Lernende, die bereits eine Affinität zu digitalen Medien entwickelt haben.
Sie nutzen beispielsweise das Smartphone, um Dinge online zu bestellen und zu kaufen;
stehen im Schriftsprachbereich allerdings noch am Anfang (Alpha-Level 1-2). Sie kaufen z. B. über eBay Dinge auf der Grundlage von Fotos.

- Kenntnisse über sichere Shops
- Wissen über Bezahlarten beim Online-Shopping
- Wichtige Hinweise, Kostenfallen
- Vor- und Nachteile des Online-Shoppings

3

Lernende, die eine Affinität zu digitalen Medien entwickelt haben z. B. im Bereich von Social-Media. Sie befinden sich im Schriftsprachbereich auf Alpha-Level 2-3. Das Lesen und Sich Zurechtfinden auf Social-Media-Kanälen funktionieren gut.
Das Schreiben von kurzen Meldungen in Social-Media-Kanälen gelingt. Selbstständig Texte zu formulieren und zu verfassen z. B. für Bewerbungen oder im Rahmen der Korrespondenz mit Behörden/ Versicherungen/Ärzten etc. fällt hingegen sehr schwer.

- Sicherheit und Datenschutz im Kontext von Social-Media-Kanälen
- Rechte am Bild
- Umgang mit problematischen Inhalten/ Chats – Hilfen bei Cybermobbing
- Nutzung von ChatGPT als Werkzeug beim Formulieren von Texten

KNOTEN PUNKTE

Bildquelle: Gerd Altmann auf www.pixabay.com

Definitionen und Kompetenzaufschlüsselung

Bevor im Einzelnen auf die Kompetenzen eingegangen wird, die im Zuge der Digitalisierung benötigt werden, sollen zunächst drei Begriffsdefinitionen vorangestellt und mit dem *Europäischen Referenzrahmen für digitale Kompetenzen Lehrender* der Blick auf die Lehrenden gerichtet werden.

e-learning, m-learning und digital literacy

Die Begriffe **e-learning = electronic learning und m-learning = mobile learning** beschreiben das Lernen **mit** digitalen Medien. Hierbei dient das digitale Medium in erster Linie als Mittel zum Erlernen unterschiedlichster Lerngegenstände. Lernen kann orts- und zeitungebunden mit dem Smartphone oder dem Tablet umgesetzt werden.[4] Beispiele sind hier unter anderem die Nutzung einer Lern-App zum Deutschlernen oder der Gebrauch einer Online-Lernplattform, um sich auf den nachholenden Schulabschluss vorzubereiten.

e-learning, m-learning

Das digitale Medium wird zum Lernen verschiedenster Lerninhalte genutzt – dies kann orts- und zeitungebunden stattfinden. Beispiele sind hier u. a. Nutzung von Lernplattformen, online-Diensten, Lern-Apps u.v.m.

Mit dem Begriff **Digital Literacy** geht ein erweitertes und umfänglicheres Verständnis einher: Neben dem Wissen *ich dabei mit meinen persönlichen Daten um?* über die Nutzung digitaler Medien ist insbesondere der *Umgang* mit digitalen Medien, den hierüber gewonnenen Informationen (über Kommunikations- und Interaktionsprozesse über digitale Medien) und die Fähigkeit zur Bewertung von Prozessen und Informationen aus den digitalen Medien gemeint.[5] In diesem Zusammenhang ist letztlich die Art oder der Typus des Mediums nicht ausschlaggebend, auch ungeachtet des technologischen Fortschritts.[6] Digital Literacy beinhaltet somit zum einen Kompetenzen, die sich eher auf die technische *Handhabung digitaler Medien* beziehen, einschließlich sicherheitsrelevanter Kriterien: *Wie finde ich passende Apps? Wie installiere ich diese bzw. lösche sie auch wieder? Welche Einstellungen sind auf dem Smartphone wichtig? Was ist ChatGPT und wie nutze ich es?*

Zum anderen umfasst diese insbesondere auch Fähigkeiten, die den *Umgang mit* digitalen Medien und den hier *gewonnenen Informationen* betreffen: *Wie können Fake News erkannt werden? Wie bewerte ich Quellen im Netz? Wie kommunizieren wir in sozialen Netzwerken? Wie erstelle ich eigene Beiträge? Wie gehe ich dabei mit meinen persönlichen Daten um?*

Digital literacy zeigt somit ein deutlich umfänglicheres Begriffsverständnis auf und bietet daher für die Herausforderungen im Zuge der weiteren Digitalisierung

Digital literacy

Wissen über die Nutzung digitaler Endgeräte (sowie Hilfsgeräte wie Scanner und Drucker) Umgang mit den hierbei gewonnenen Informationen (einschließlich Kommunikation und Interaktion in den digitalen Medien sowie Bewertung von Prozessen und Informationen).

4 vgl. LLZ (2023): Mobile Learning. Verfügbar unter: https://wiki.llz.uni-halle.de/Mobile_Learning (letzter Abruf: 20.09.2023)

5 Swertz, C., & Fessler, C. (2010). Literacy: Facetten eines heterogenen Begriffs. Verfügbar unter: https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/mi272 (letzter Abruf: 10.10.2023);
Kilian, L. (2019): Digital Literacy: Versuch einer Begriffsbestimmung. wb-web. Verfügbar unter: https://wb-web.de/aktuelles/digital-literacy-versuch-einer-begriffsbestimmung.html (letzter Abruf: 20.9.23)

6 Team, L. (2023): What is Digital Literacy: Definition and Uses in Daily Life. Verfügbar unter: https://www.learning.com/blog/what-is-digital-literacy-definition-and-uses-in-daily-life/ (letzter Abruf: 10.10.2023)

Referenzrahmen für Lehrkräfte

Die Digitalisierung eröffnet zunehmend neue digitale Werkzeuge und Methoden für Lernprozesse. Somit brauchen auch Lehrkräfte in der Grundbildung immer mehr digitale Kompetenzen, um Lernende umfassend und vorbildlich begleiten zu können. Um das Potenzial digitaler Medien im Bildungskontext bestmöglich nutzen zu können und eine Orientierung zu geben, hat die Europäische Kommission bereits 2017 den „Europäischen Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender“ (DigCompEdu) in englischer Sprache herausgegeben. Mittlerweile wurde er in weitere europäische Sprachen, so auch ins Deutsche, übersetzt.

Im Digitalen Kompetenzrahmen werden die spezifischen digitalen Kompetenzen, die Lehrende benötigen, erfasst und beschrieben. Er basiert auf der Analyse und dem Vergleich einer Reihe nationaler und internationaler Referenzrahmen, Selbsteinschätzungsinstrumenten und Schulungsprogrammen, die darauf ausgelegt sind, digitale Kompetenzen für Lehrende zu beschreiben und ihre Kompetenzen einzuschätzen, um gezielte Schulungen zu entwickeln.

Im DigCompEdu werden 6 Bereiche beschrieben, auf die sich 22 elementare Kompetenzen verteilen.[7]

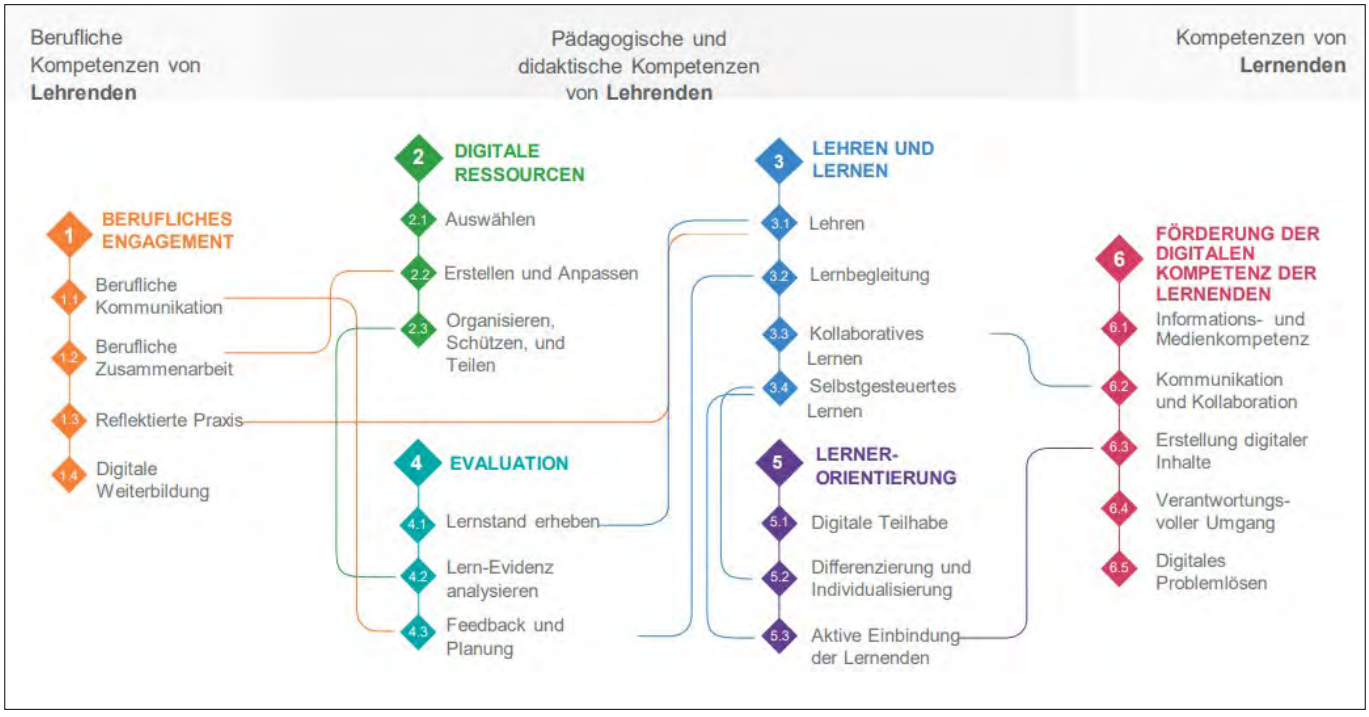


Abbildung: Der DigiCompEdu Kompetenzrahmen für Lehrende.[8]

7 Punie, Y./ Redecker, Ch. (2017): EUROPÄISCHER RAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER DigCompEdu übersetzt ins Deutsche vom Goethe Institut (2019), S. 6f, verfügbar unter: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2019-09/digcompedu_german_final.pdf (letzter Abruf: 18.11.2023)

8 ebd.

Die Kompetenzstufen im Einzelnen:

Einsteigerinnen und Einsteiger (A1) hatten bisher nur sehr wenig Kontakt mit digitalen Medien und brauchen Hilfe, um ein Repertoire an digitalen Strategien aufzubauen.

Entdeckerinnen und Entdecker (A2) haben digitale Medien für sich entdeckt und angefangen diese in ihrem beruflichen Umfeld einzusetzen, ohne jedoch einen umfassenden oder konsistenten Ansatz zu verfolgen.

Insiderinnen und Insider (B1) setzen digitale Medien in verschiedenen Kontexten und zu unterschiedlichen Zwecken ein. Sie entwickeln ihre digitalen Strategien stetig weiter, um besser auf unterschiedliche Situationen eingehen zu können.

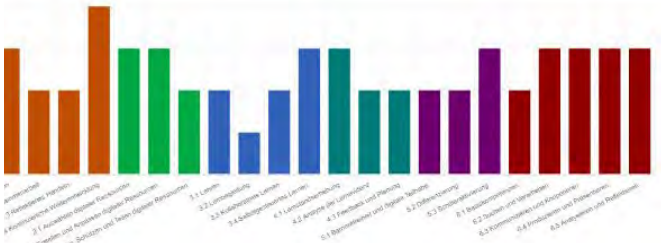
Expertinnen und Experten (B2) nutzen eine Vielfalt digitaler Medien kompetent, kreativ und kritisch. Sie erweitern kontinuierlich ihr Repertoire an digitalen Praktiken.

Leaderinnen und Leader (C1) haben ein breites Repertoire an flexiblen, umfassenden und effektiven digitalen Strategien. Sie sind eine Quelle der Inspiration für andere.

Vorreiterinnen und Vorreiter (C2) stellen – als Experten auf dem Gebiet, die Angemessenheit üblicher digitaler und didaktischer Praktiken in Frage. Sie entwickeln neue und innovative digitale Lehrstrategien und sind ein Vorbild für andere Lehrende.[9]

Um die eigenen digitalen Kompetenzen als lehrende Person besser einzuschätzen, stehen verschiedene Selbsteinschätzungs-Fragebögen zur Verfügung

Version für Lehrende in der Erwachsenenbildung[10]
Unter dem QR-Code finden Sie ein pdf zum Download zur Selbsteinschätzung. Nach einer ersten Einschätzung der eigenen Kompetenzen folgen 22 Fragen, die es zu beantworten gilt. Am Schluss schließt sich erneut eine Selbsteinschätzung in die Kompetenzstufen A1 bis C2 an. In Form eines Online-Fragebogens steht eine **Version für Lehrkräfte an Schulen** bereit. Die Bearbeitungszeit dauert in etwa 30 Minuten. Charmant hierbei sind einerseits ein direktes Ergebnis sowie die Ergebnisdarstellung in grafischer Form.



9 Redecker, Christine (2017): Digitale Kompetenz Lehrender. Joint Research Center. Verfügbar unter: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2018-09/digcompedu_leaflet_de_2018-01.pdf (letzter Abruf: 19.11.2023)

10 DigCompEdu Selbsteinschätzung für Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung. Verfügbar unter: https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-AE-DE# (letzter Abruf: 22.11.2023)
DigComEdu Selbsteinschätzung für Lehrkräfte an Schulen. Verfügbar unter: https://digcompedu.alp.dillingen.de/selbsteinschaetzung/ (letzter Abruf: 22.11.2023)

Digitale Kompetenzen von Lernenden

Wir leben in einer Welt, die durch einen stetigen Wandel geprägt ist. Wir sind global vernetzt und durch die fortlaufenden Entwicklungen im digitalen Bereich stellen sich immer wieder neue Herausforderungen an jeden Einzelnen; es sind genau deshalb neue Kompetenzen erforderlich, um mit diesen Entwicklungen Schritt zu halten. Das betrifft nicht nur den Arbeitskontext, sondern beeinflusst zunehmend auch den privaten Alltag, wie eingangs bereits an den Beispielen illustriert wurde.[11]

Der Europäische Rat und das Europäische Parlament haben vor dem Hintergrund dieser Entwicklungen bereits im Jahr 2006 einen Europäischen Rahmen mit Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen formuliert. Hierin stellt die „Computerkompetenz" eine von acht Schlüsselkompetenzen dar:

„Computerkompetenz umfasst die sichere und kritische Anwendung der Technologien der Informationsgesellschaft (TIG) für Arbeit, Freizeit und Kommunikation. Sie wird unterstützt durch Grundkenntnisse der IKT [Informations- und Kommunikationstechnologien]: Benutzung von Computern, um Informationen abzufragen, zu bewerten, zu speichern, zu produzieren, zu präsentieren und auszutauschen, über Internet zu kommunizieren und an Kooperationsnetzen teilzunehmen"[12].

Auch der Stifterverband und seine Partner nehmen die immer rasantere Entwicklung auf globaler, gesellschaftlicher und technischer Ebene in den Blick und haben im Jahr 2021 ein Framework „Future Skills 2021" veröffentlicht. Hierin finden sich 21 Kompetenzen für eine Welt im Wandel, die sogenannten Future Skills. Dabei handelt es sich um branchenübergreifende Fähigkeiten, Fertigkeiten und Eigenschaften, die laut Einschätzung des Stifterverbands in den nächsten fünf Jahren in allen Bereichen des beruflichen und persönlichen Lebens wichtiger werden. In vier Kategorien werden hier die „Digitalen Schlüsselkompetenzen" neben „Klassische Kompetenzen", „Technologische Kompetenzen" und „Transformative Kompetenzen" gestellt.

Was es im Einzelnen genau bedeutet, digital kompetent zu sein und welche Fähigkeiten und Kenntnisse dies umfasst, lässt sich anhand des Europäischen Referenzrahmens für digitale Kompetenzen/ European Digital Competence Framework for Citizens – DigComp 2.1 (2017) vergegenwärtigen. Eine erste Fassung wurde 2013 publiziert und seitdem stetig weiterentwickelt, bis 2017 die aktuelle Version DigComp 2.1. veröffentlicht wurde. Hierbei handelt es sich um ein Rahmenmodell für digitale Kompetenzen. Es beschreibt, welche digitalen Fertigkeiten Nutzerinnen und Nutzer digitaler Geräte können sollten, um als kompetent zu gelten.[13]

11 Generaldirektion Bildung und Kultur (2007): Schlüsselkompetenzen für Lebenslanges Lernen. Ein Europäischer Referenzrahmen. Verfügbar unter: https://www.kompetenzrahmen.de/files/europaeischekommission2007de.pdf (letzter Abruf: 17.10.2023).
Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e.V. (2021): Future Skills 2021. 21 Kompetenzen für eine Welt im Wandel. Verfügbar unter: https://www.stifterverband.org/medien/future-skills-2021 (letzter Abruf: 17.10.2023).

12 Generaldirektion Bildung und Kultur (2007): Schlüsselkompetenzen für Lebenslanges Lernen. Ein Europäischer Referenzrahmen. S. 7. Verfügbar unter: https://www.kompetenzrahmen.de/files/europaeischekommission2007de.pdf (letzter Abruf: 17.10.2023).

13 Digitales Deutschland (2023): DigComp 2.1 – The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Verfügbar unter: https://digid.jff.de/digid_paper/digcomp-2-1-the-digital-competence-framework-for-citizens-with-eight-proficiency-levels-and-examples-of-use/ (letzter Abruf:10.09.2023).
DigComp 2.1 (2017): DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxemburg: Publications Office of the European Union.

Im Folgenden wird eine Auswahl der nach *DigComp 2.1* 21 Einzelkompetenzen in fünf Kompetenzbereiche eingeteilt und im Überblick dargestellt.

DigComp 2.1 – der EU-Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (2017)

1. Umgang mit Informationen und Daten

- **Wie suche, finde, filter und bewerte ich Informationen über digitale Kanäle?**
- **Wann ist eine Quelle vertrauenswürdig?**
- **Woran erkenne ich Fake-News?**
- **Wie organisiere ich Informationen, die ich digital gefunden habe, um diese weiterzubearbeiten oder auffindbar zu machen?**

© Bilder: Adobe Stock, Emojis: openmoji.org

2. Digitale Kommunikation und digitale Kollaboration

- Wie helfen digitale Tools, um mit anderen zu interagieren und zusammenzuarbeiten?
- Wie kann ich meine Daten und Informationen über digitale Plattformen anderen zur Verfügung stellen?
- Wie gehe ich mit anderen Menschen um, wenn wir digital zusammenarbeiten (Netiquette)
- Wie manage ich meine digitale Identität?

3. Erzeugen digitaler Inhalte

- Wie erstelle und bearbeite ich Beiträge?
- Und welche Tools helfen mir dabei?
- Was gilt es beim Umgang mit digitalen Tools zu beachten?
- Wie gehe ich mit fremden Inhalte um? (Rechtliche Situation)

4. Sicherheit

- Warum sind Schutz und Sicherheit überhaupt wichtig?
- Wie schütze ich meine Endgeräte?
- Wie bewahre ich meine Privatsphäre auch im digitalen Raum?
- Wie gehe ich mit sensiblen Daten um? Z. B. auch: Passwortmanagement
- Wie viel “Digitalität” tut mir gut?
- Wie schütze ich mich und andere bei Themen wie “Cybermobbing”?
- Wie schütze ich meine Umwelt durch Digitalität (auch: Entsorgung)

5. Problemlösen

- digitale Möglichkeiten zur Problemlösung, z. B. Automatisierung von Aufgaben/Prozessen
- Lösung von technischen Problemen
- Kreativer Gebrauch digitaler Technologien

© Bilder: Adobe Stock, Emojis: openmoji.org

Empirische Befunde

Eine repräsentative Untersuchung (N=1022) der Stiftung LESEN sowie der Universität Hamburg macht deutlich, dass digitale Grundbildung nicht nur ein Thema für Erwachsene mit geringer Literalität darstellt. Etwa ein Drittel der Gesamtbevölkerung ist den Ergebnissen der Studie zufolge stark digital abgehängt. Besonders häufig gehören Personen in Rente, Verwitwete und Geschiedene zu dieser Gruppe.[14]

Blickt man genauer auf die besondere Zielgruppe der Erwachsenen mit geringer Literalität anhand der LEO-Studie der Universität Hamburg, so zeigt sich folgendes Bild: Die regelmäßige Nutzung eines Computers mit Internetzugang ist gemäß den Befragungsergebnissen lediglich bei 55,4 % der gering literalisierten Erwachsenen gegeben, gegenüber 82,7 % in der Gesamtbevölkerung. Bei diesem Befund wäre näher zu hinterfragen, welche Bedeutung dieser Unterschied für die Handhabung digitaler Alltagspraktiken innehat. Möglicherweise ist der Gebrauch eines PCs vermehrt im beruflichen Kontext anzutreffen, so dass die Möglichkeiten für gering Literalisierte insbesondere in diesem Kontext besonders relevant würden. Smartphone und Tablet hingegen sind durchaus häufig genutzte mobile Endgeräte (78 % gegenüber 89,4 % in der Gesamtbevölkerung). Bei der Nutzung digitaler Medien zeigt sich, dass Social Media regelmäßig genutzt werden, wenn auch in geringerem Maße als von der Gesamtbevölkerung (70,3 % gegenüber 86,2 %). Die Nutzung von Sprachnachrichten und Videotelefonie ist demgegenüber häufiger bei der Gruppe der gering Literalisierten anzutreffen. Das Schreiben von E-Mails hingegen wird deutlich weniger genutzt als in der Gesamtbevölkerung (35,9 % gegenüber 63,7 %). Dies kann sich vermutlich auch aus den unterschiedlichen beruflichen Kontexten ergeben.[15]

Regelmäßiges Ausüben von digitalen Praktiken („täglich“ oder „mindestens einmal pro Woche“). Anteile an Personen nach Alpha-Levels und in der Gesamtbevölkerung.

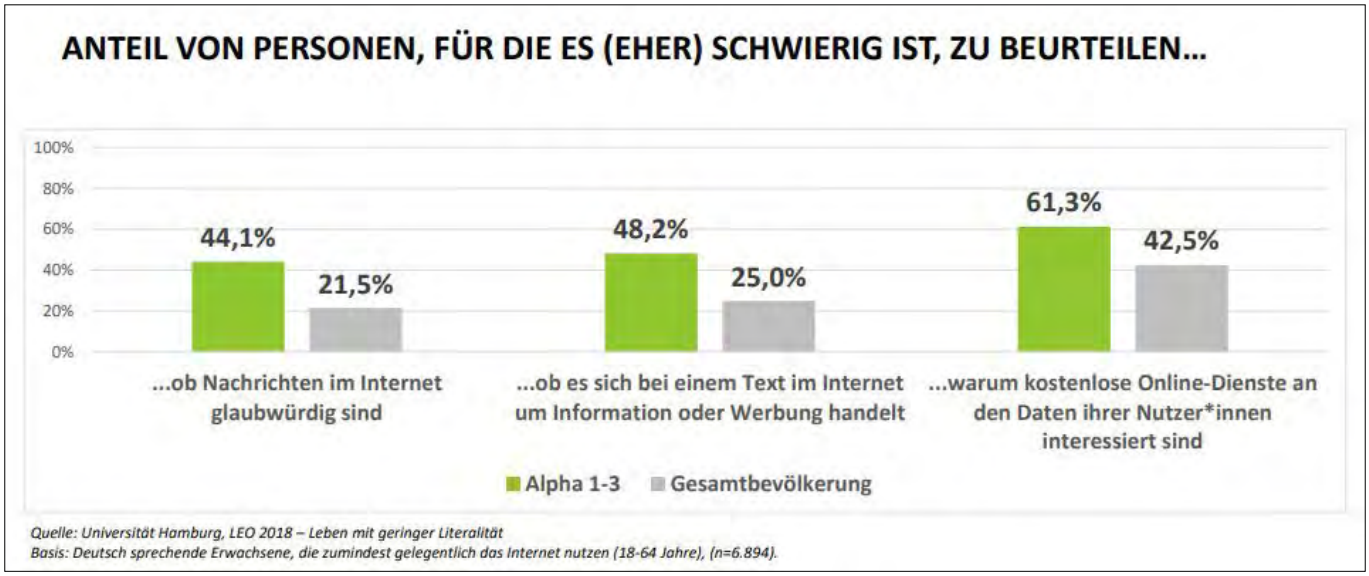
	Alpha 1-3	Alpha 4	über Alpha 4	Gesamtbevölkerung
Regelmäßig einen Computer mit Internetzugang benutzen	55,4 %	75,5 %	89,7 %	82,7 %
Regelmäßig ein Smartphone oder Tablet benutzen	78,0 %	86,6 %	92,2 %	89,4 %
Regelmäßiges Schreiben von E-Mails	35,9 %	53,7 %	71,7 %	63,7 %
Regelmäßiges Schreiben von Kurznachrichten (z. B. WhatsApp, SMS)	70,3 %	82,5 %	90,1 %	86,2 %
Regelmäßiges Versenden von Sprachnachrichten	39,1 %	38,9 %	36,6 %	37,4 %
Regelmäßige Nutzung von Videotelefonie	19,1 %	15,8 %	12,6 %	14,1 %
Regelmäßiges Lesen von Beiträgen in sozialen Netzwerken	41,8 %	43,6 %	40,6 %	41,4 %
Regelmäßiges Schreiben eigener Beiträge in sozialen Netzwerken	23,5 %	19,6 %	18,6 %	19,4 %

Quelle: Universität Hamburg, LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Basis: Deutsch sprechende Erwachsene (18-64 Jahre), n=7.192, gewichtet.

14 Ehmig, S./Heymann, L./Leck, J. (2022): Digitalisierung – Zugang für alle oder abgehängt. S. 14f. Verfügbar unter: https://leo.blogs.uni-hamburg.de/wp-content/uploads/2022/01/So-lonely_SL.pdf (letzter Abruf: 10.10.2023).

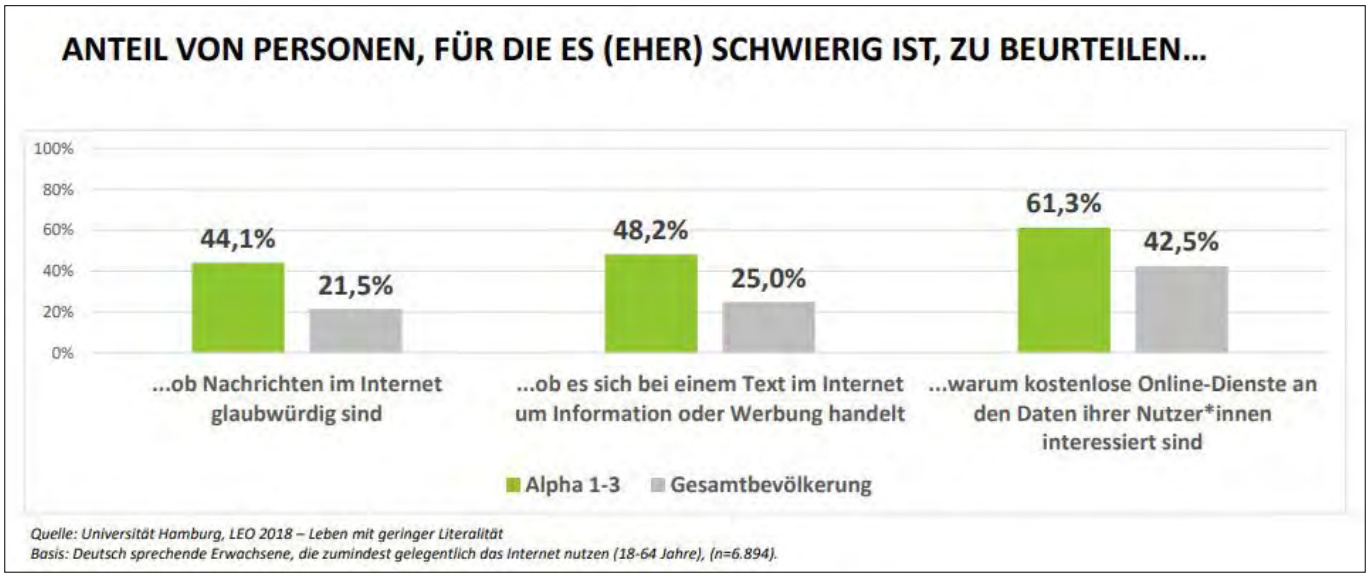
15 Grotlüschen, A. u.a. (2019): LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Pressebroschüre, Hamburg. Verfügbar unter: https://leo.blogs.uni-hamburg.de/wp-content/uploads/2022/09/LEO2018-Presseheft.pdf (letzter Abruf: 10.09.2023), S. 32

In detaillierten Einzelaspekten der digitalen Praktiken zeigt sich, dass Erwachsene mit geringer Literalität nicht alle Möglichkeiten des Internets für sich nutzen können. Beispiele sind hier u. a. die Nutzung von Online-Stellenbörsen, Online-Partnerbörsen oder Online-Wohnungsbörsen.[16]



Quelle: Universität Hamburg, LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität
Basis: Deutsch sprechende Erwachsene, die zumindest gelegentlich das Internet nutzen (18-64 Jahre), (n=6.894).

Es fällt zudem auf, dass sich gering literalisierte Erwachsene deutlich weniger im Bereich „Beurteilung von Informationen aus dem Internet“ zutrauen. 44,1 % geben so z. B. an, dass es für sie (eher) schwierig zu beurteilen ist, ob Nachrichten im Internet glaubwürdig sind (gegenüber 21,5 % in der Gesamtbevölkerung). Einen Unterschied zwischen Information und Werbung im Internet zu erkennen ist laut den Befragungsergebnissen für 48,2 % (eher) schwierig gegenüber 25 % in der Gesamtbevölkerung.[17]



Quelle: Universität Hamburg, LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität
Basis: Deutsch sprechende Erwachsene, die zumindest gelegentlich das Internet nutzen (18-64 Jahre), (n=6.894).

16 Grotlüschen, A./ Buddeberg, K. (2020): Literalität, digitale Praktiken und Grundkompetenzen. In: Grotlüschen, A./ Buddeberg, K. (Hrsg.): LEO 2018 Leben mit geringer Literalität. wbv, S. 214. Verfügbar unter: https://www.researchgate.net/publication/340629739_Literalitat_digitale_Praktiken_und_Grundkompetenzen (letzter Abruf: 10.09.2023)

17 ebd. S. 215

Derartige Befunde machen auf ein ernst zu nehmendes Handlungsfeld aufmerksam: „Gering literalisierte Erwachsene schreiben sich geringere digitale Kompetenzen zu als die Gesamtbevölkerung. Hier zeigt sich eine erhebliche Gefährdung von Teilhabeausschluss in Bereichen zunehmend exklusiven digitalen Zugangs in diversen Lebensbereichen (Arbeit, Finanzen, Wohnen, informierte Entscheidung)." Hierdurch lassen sich vielfältige Bildungsaufträge als sinnvolle Konsequenz ableiten; dabei neben funktionalen Kompetenzen insbesondere die kritisch-hinterfragenden Kompetenzen im Umgang mit der Digitalisierung.[18]

Die Digitalisierung durchzieht mittlerweile alle Lebensbereiche, wie eingangs bereits an den verschiedenen Beispielen gezeigt wurde. Im Bereich Finanzen sei hier das Beispiel Online-Banking angeführt.[19]

Häufiges Ausüben von Zahlungspraktiken („häufig" oder „eher häufig"). Anteile an Personen nach Alpha-Levels und in der Gesamtbevölkerung.

	Alpha 1-3	Alpha 4	über Alpha 4	Gesamtbevölkerung
Häufige Verwendung von Überweisungsscheinen	42,3 %	31,6 %	20,2 %	25,1 %
Häufige Verwendung von Onlinebanking	40,6 %	58,6 %	71,1 %	65,5 %
Häufige Verwendung von Überweisungsterminals	20,8 %	23,9 %	20,3 %	21,2 %

Quelle: Universität Hamburg, LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Basis: Deutsch sprechende Erwachsene (18-64 Jahre), die über ein Bankkonto verfügen, n=6.933, gewichtet. + Frage zum Onlinebanking wurde nur Personen gestellt, die grundsätzlich Zugang zum Internet haben (n=6.645))

Eine weitere alltägliche Nutzungspraxis ist der Erwerb von Fahrkarten für Bus und Bahn.[20] Ähnlich einzuordnen sind hierbei sicher auch das Beziehen von Tickets für Konzerte, Freizeitparks oder ähnliches, die zwar nicht täglich notwendig sind, aber langfristig auch einen Ausschluss von kulturellen Möglichkeiten bedeuten.

Häufige Art des Erwerbs von Fahrkarten nach Alpha-Levels („häufig" oder „eher häufig") (Mehrfachnennungen möglich)

	Alpha 1-3	Alpha 4	über Alpha 4	Gesamtbevölkerung
Online oder mit App	7,3 %	12,7 %	19,7 %	16,9 %
Am Fahrkartenautomat	20,6 %	22,6 %	27,3 %	25,5 %
Im Verkehrsmittel selbst	21,5 %	14,3 %	13,8 %	14,9 %
Am Schalter oder im Reisebüro	12,1 %	11,8 %	10,1 %	10,7 %

Quelle: Universität Hamburg, LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Basis: Deutsch sprechende Erwachsene (18-64 Jahre), n=7.192, gewichtet.

TIPP: Weitere interessante Befunde der LEO-Studie speziell zum Thema **Literalität, digitale Praktiken und Grundkompetenzen** von Dr. Klaus Buddeberg und Prof. Anke Grotlüschen finden sich in einer 2020 im wbv Verlag veröffentlichten Publikation, die kostenfrei zur Verfügung steht.[21]

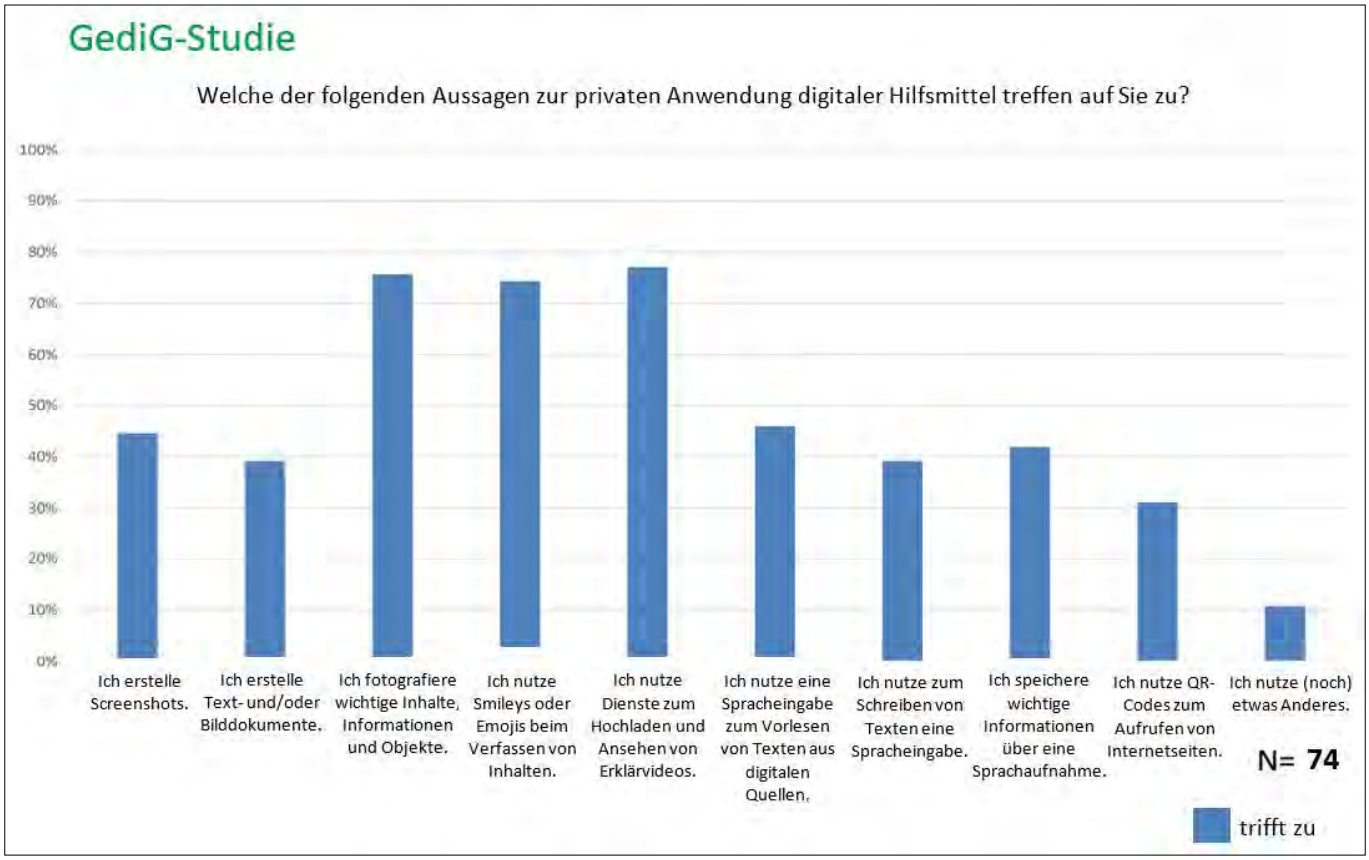
18 ebd. S. 216ff.

19 Grotlüschen, A./ Buddeberg, K./ Dutz, G./ Heilmann, L./ Stammer, Chr. (2019): LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Pressebroschüre, Hamburg. Verfügbar unter: https://leo.blogs.uni-hamburg.de/wp-content/uploads/2022/09/LEO2018-Presseheft.pdf, S. 33 (letzter Abruf: 20.11.2023)

20 ebd. S. 31

21 Grotlüschen, A./ Buddeberg, K. (2020): Literalität, digitale Praktiken und Grundkompetenzen. In: Grotlüschen, A./ Buddeberg, K. (Hrsg.): LEO 2018 Leben mit geringer Literalität. wbv, S. 197-225.

Auch die Ergebnisse des GediG Projekts der Pädagogischen Hochschule Weingarten zeigen aus quantitativen und qualitativen Befragungen mit Kursteilnehmenden von Grundbildungskursen eindrücklich, dass sich Menschen mit geringer Literalität mit den digitalen Inhalten sehr wohl beschäftigen und mit ihren digitalen Endgeräten u. a. Social-Media-Kanäle wie Instagram, Facebook und YouTube nutzen. Auch Gaming-Communities, Spiele über Netzwerke sowie Lernprogramme wie das vhs-Lernportal, Beluga und Irmgard werden von den Befragten genannt. 92 % der Befragten haben eigenen Angaben zufolge ein Smartphone. 82 % geben an im privaten Kontext auch einen Internetzugang zu besitzen (N=74). Jeweils über 70 % der Befragten geben an, digitale Hilfsmittel zu nutzen: Um wichtige Inhalte, Informationen und Objekte zu fotografieren, Smileys oder Emojis beim Verfassen von Inhalten zu nutzen sowie Dienste zum Hochladen und Ansehen von Erklärvideos.[22]



Eine ausführliche und detaillierte Darstellung der Studienergebnisse findet sich demnächst in zwei Veröffentlichungen des GediG-Projekts. Ein Sammelband, der im wbv-Verlag erscheinen wird, enthält Hinweise zu Gelingensbedingungen für den Einsatz digitaler Medien in der Grundbildung. Außerdem entsteht ein Orientierungsrahmen für die Praxis der Grundbildung, in welchem die Befunde einer Usability-Studie veröffentlicht werden. In dieser Studie wird die Eignung digitaler Medien, z. B. Apps wie auch digitale Helfer, für die Grundbildung untersucht und bewertet. Nähere Informationen zu den Publikationen, die u. a. im Open Access veröffentlicht werden, stehen demnächst auf der Homepage des Projektes zur Verfügung: www.gedig.online.

22 Langer, S. (im Erscheinen): Ready, steady, go: Den Einstieg in digital gestützte Grundbildungskurse gelingend gestalten. In: I. Koppel, S. Langer & L. David (Hrsg.), Digitale Grundbildung - Herausforderungen und Gelingensbedingungen. wbv.

Die empirischen Befunde zeigen, dass vielfältige Notwendigkeiten bestehen, sich mit den digitalen Medien stärker zu befassen und Lernenden die vielfältigen Möglichkeiten aufzuzeigen, digitale Medien individuell sinnvoll zu nutzen. Ansatzpunkte für die Praxis sind hier vielfältig. Für die gesellschaftliche Teilhabe in zentralen Lebensbereichen wie Gesundheit, Mobilität, Finanzen werden digitale Alltagspraktiken immer wichtiger und sollten in jedem Fall Eingang in Bildungs- und Beratungssettings finden, so z. B. folgende:

- Sicherheit für die Nutzung des eigenen Smartphones, Online-Shopping, Online-Banking
- Handhabung von Online-Plattformen z. B. zur Terminvereinbarung wichtiger medizinischer Dienstleistungen oder zur Beantragung eines Kita-Platzes,
- E-Government mit zentralen Vorgängen,
- Nutzung von Kommunikationskanälen im öffentlichen Raum z. B. Kita- oder Schul-Apps.

Empfehlungen zu Ansatzmöglichkeiten und Rahmenbedingungen für eine gelingende Unterrichtspraxis zur digitalen Grundbildung finden sich im Sinne eines Leitfadens in einer Publikation von Dominik Dauser und Sabrina Stadler vom Forschungsinstitut für betriebliche Bildung f-bb Nürnberg.

Dauser, D./ Stadler, S. (2022): Digitalisierung in der Grundbildung. Didaktische Empfehlungen für einen gelingenden Unterricht. f-bb-online 02/22 (letzter Abruf: 10.09.2023)

Stichworte sind hier u.a.:

- **Lernende an digitale Technik heranführen**
- **Digitale Kompetenzen Lernender gezielt fördern**
- **Anwendungsorientiertes Lernen im Alltag unterstützen**
- **Lernende beraten und begleiten**

© Bild: Adobe Stock

Unterstützende Handlungsansätze

Nachdem die empirischen Schlaglichter einerseits auf die Dringlichkeit und die Bedarfe im Kompetenzerwerb aufmerksam machen und andererseits aufzeigen können, an welchen Themen man anknüpfen kann, werden nun zwei Handlungsansätze vorgestellt, die bei der Umsetzung eigener Praxis hilfreich sein können: Dies ist zum einen der *bring-your-own-device-Ansatz*, zum anderen der *digital inclusion pathway*.

Der bring your own device – Ansatz

Bring your own device (BYOD) heißt wörtlich übersetzt „Bringe dein eigenes Gerät mit".
Seit ca. 2010 ist dieser Ansatz vermehrt in der Arbeits- und Unternehmenswelt zu finden. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter können ihre eigenen Endgeräte zur Arbeit nutzen. Mittlerweile hat dieser Ansatz auch im Bildungskontext Eingang gefunden, so dass Lernende ihr eigenes mobiles, internetfähiges Gerät mit in die Bildungseinrichtung bringen und dieses aktiv im Lernkontext nutzen. Im Bildungsbereich sind BYOD-Versuche und -Konzepte häufig im schulischen Bereich zu finden, sodass die meisten Erkenntnisse auch aus diesem Umfeld stammen und die dortigen Empfehlungen somit auf junge Lernende abzielen. Für die Erwachsenen- und Weiterbildung lassen sich diese Überlegungen aber durchaus adaptieren. Empfehlungen gehen dabei allerdings eher auf die technischen Herausforderungen z. B. Sicherheitsmaßnahmen ein und weniger auf die didaktischen Möglichkeiten und eine abgestimmte Einbindung der privaten Endgeräte in den Lernprozess.[23]

Für die Arbeit mit dem BYOD-Ansatz im Kontext der Grundbildung seien exemplarisch folgende Settings skizziert:

Teilnehmende nutzen ihre eigenen digitalen Endgeräte im Kurs oder einem offenen Lernangebot, lernen hierbei in Begleitung und Anleitung durch die Lehrperson Lern-Apps oder Lernportale kennen, um diese schließlich gezielt für das individuelle Lernen zeit- und ortsungebunden im Sinne des mobile-learnings nutzen zu können. Die Lern-Apps des DVV oder die Lernbausteine von Beluga sind hierfür Beispiele.

Im Kurs oder einem offenen Lernangebot werden mit dem eigenen mobilen Endgerät Informationen im Internet recherchiert und in den Lernprozess eingebunden. Beispielhaft können hier die Impulskarten aus den Projekten Knotenpunkte I/II genutzt werden, die zu unterschiedlichen Themen wie Gesundheitsförderung, Motivation oder Lernstrategien mit QR-Codes arbeiten. Die Arbeit mit dem Internet als Quelle weiterer Information kann hierbei nach Möglichkeit in eine inhaltliche Lernsequenz eingebunden werden. Dabei entstehen Ansatzpunkte auch für die Kompetenzentwicklung im Umgang mit digitalen Medien, z. B. im Vorgehen bei der Navigation auf Internetseiten, Strategien zur Reduktion von Informationen, Umgang mit Informationen aus dem Netz etc.

Als weiteres, variierendes Beispiel *im Stile des BYOD-Ansatzes* kann auch die Kurspraxis im Bereich Digitale Grundbildung im Land Rheinland-Pfalz beschrieben werden. Hier erhalten Kursteilnehmende für die Dauer des Kurses, - der bis zu einem Jahr andauern kann -, ein eigenes digitales Leihendgerät. Der Kurs findet als Blen-

23 Borski, S. (2016): Bring Your Own Device. Was passiert, wenn Teilnehmende ihre eigenen Geräte mitbringen? Verfügbar unter: https://wb-web.de/wissen/medien/bring-your-own-device-byod.html (letzter Abruf: 23.11.2023)

det-Learning-Angebot statt. In den Präsenzphasen werden die Teilnehmenden mit den Geräten vertraut gemacht, um dann schrittweise in Onlinephasen überzugehen. „Wichtigstes Ziel ist die Vermittlung digitaler Alltagskompetenzen für gering literalisierte Erwachsene, um diese im digitalen Wandel zu begleiten und mitzunehmen. Aufgegriffen werden digitalisierte Alltagspraktiken, wie z. B. Online-Banking, Nutzung von Fahrkarten-Apps, Bewerten von Informationen im Netz, pdf-Dokumente ausfüllen." Eine weitere Besonderheit ist zudem der aufsuchende Kurs-Anteil: Zur individuellen Teilnehmenden-Unterstützung vor Ort gibt es die Möglichkeit, dass die Kursleitenden die Teilnehmenden zuhause besuchen, um dort einen technischen Support und individuelle Unterstützung zu geben.[24]

Eine vielversprechende Möglichkeit, ein niederschwelliges und offenes Lernangebot zur digitalen Grundbildung zu initiieren, stellt der bring-your-own-device-Ansatz im Kontext eines Beratungssettings dar. Ratsuchende können hierbei ihr eigenes digitales Endgerät (Smartphone oder Tablet) in die Institution mitbringen, um hier zu einem spezifischen Problem oder Fragestellung im Umgang mit dem digitalen Endgerät Hilfe zu erhalten. Diese Fragestellungen beziehen sich ganz konkret auf Problemstellungen, die digitale Kompetenzen voraussetzen, z. B. Kenntnisse zur Sicherung persönlicher Daten auf dem Smartphone, Übertragung von Daten, Umgang mit digitalen Behördenprozessen etc.
Detaillierte Ausführungen zu einem derartigen Angebot sind ab Seite 42 am Beispiel der offenen Sprechstunde zu Digitalthemen nachzulesen, die im Projekt Knotenpunkte Transfer gemeinsam mit dem Kooperationspartner vor Ort in einem Trierer Brennpunktstadtteil initiiert und begleitet wurde.
Dieser Ansatz birgt auf der einen Seite einen unmittelbaren Nutzen für die Ratsuchenden und stärkt damit auch die Verbindung zur Institution, woraus sich weitere Anknüpfungspunkte für Bildungsangebote entfalten können. Gleichzeitig ist dieser Ansatz aber auch voraussetzungsreich, was das Knowhow der pädagogischen Fachkräfte oder Ratgebenden betrifft. Diese müssen einerseits über ein breites Anwendungswissen zu digitalen Themen verfügen, um auf die vielfältigen ad-hoc-Fragestellungen adäquat reagieren zu können; andererseits über Beratungskompetenz und Sensibilität bezüglich der spezifischen Zielgruppe.

24 vgl. Förderrichtlinie „Digitale Grundbildung" (2022): Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen für Angebote digitaler Grundbildung im Projekt „Digitale Grundbildung" durch das Land Rheinland-Pfalz. Verfügbar unter: https://mastd.rlp.de/fileadmin/06/Weiterbildung/Weiterbildung_Dokumente/Foerderrichtlinie_Digitale_Grundbildung.pdf (letzter Abruf: 10.09.2023).

© Bild: Adobe Stock

Der Digital Inclusion pathway nach Stephen Reder

Im Projekt GediG der Pädagogischen Hochschule Weingarten wird der *digital inclusion pathway* (Stephen Reder: 2015) herangezogen, um empirische Befunde im Bereich der digitalen Grundbildung zu generieren. An dieser Stelle soll der digital inclusion pathway in seinen Grunddimensionen kurz vorgestellt werden, hier insbesondere zum Zwecke der Selbstreflexion in Bezug auf die Gestaltung von Lerneinheiten sowie auf die eigene Affinität zu digitalen Medien.

Welche Herausforderungen und Hürden ergeben sich auf dem Weg zur digitalen Teilhabe?

Im digital inclusion pathway werden vier unterschiedliche Stufen beschrieben.

ACCESS

Als Voraussetzung für die digitale Teilhabe ist zunächst die generelle technische Ausstattung maßgeblich: Vorhandensein von Tablet, Smartphone, Drucker etc. sowie technische Zugänge zum Internet wie W-LAN.

TASTE

Mit Taste wird der Schritt gefasst, bei dem Nutzerinnen und Nutzer Interesse und Lust entwickeln, digitale Medien eigenständig zu nutzen und auch Vertrauen in die eigenen digitalen Fähigkeiten zu haben, um digitale Medien auszuprobieren und für sich zu nutzen.

READINESS

Fähigkeit, sich vermehrt auch Hintergrundwissen anzueignen, um mit den unterschiedlichen Herausforderungen bei der Anwendung und Nutzung digitaler Endgeräte zurecht zu kommen.

DIGITAL LITERACY

Auf der letzten Stufe der digitalen Inklusion befinden sich Akteure und Akteurinnen, die sich vollkommen frei in der digitalen Welt bewegen können: Sie können alle digitalen Möglichkeiten nutzen, haben das Know-how, um dies auch sicher zu tun, sind in der Lage auch selbst Inhalte einzustellen und zu bearbeiten etc.

Mallows, D. (2019): A digital inclusion pathway. Verfügbar unter: https://epale.ec.europa.eu/en/blog/digital-inclusion-pathway (letzter Abruf: 20.09.2023)

Einen interessanten Fachbeitrag zum Thema „Der Digital Taste als Voraussetzung für den erfolgreichen Einsatz digitaler Medien in der Grundbildung“ finden Sie in Langer, S./ Koppel, I. (2023): Lernen und Lernstörungen, Volume 12, Issue 2: Themenheft: Digitale Transformation.

Für Dozierende oder pädagogische Fachkräfte kann es zudem interessant sein, den eigenen Stand im Kontext der digitalen Welt näher zu reflektieren. Hierzu finden Sie auf den nächsten beiden Seiten Reflexionsfragen zum einen für sich als Fachkraft, zum anderen in Bezug auf Ihre Teilnehmenden.

- Einen detaillierten Selbsttest können Sie beim DigitalCheck NRW finden.
- Einen Selbsttest für Teilnehmende aus der Grundbildung finden Sie auf der Plattform von DigiAlpha.

Hinweis: Wer sich Informationen zum Digital Inclusion Pathway einmal anders erschließen möchte, kann sich über den QR-Code ein Video des Projekts GediG der PH Weingarten ansehen.

© Icons: www.flaticon.com

Reflexion

Wo befinden Sie sich auf dem Weg in die zunehmende Digitalisierung? (Als Privatperson/als Fachkraft in der Grundbildung)

ACCESS	TASTE	READINESS	DIGITAL LITERACY

Welche digitalen Anwendungen nutzen Sie routiniert und mit Spaß im Alltag?

Gibt es digitale Anwendungen, die Sie im Alltag selbstverständlich nutzen, zu denen Sie aber im Grunde wenig wissen bzw. spezifische Vorkehrungen nicht kennen?

In welchen Bereichen sind Sie eher zaghaft und bräuchten mehr Wissen dazu?

Welche Anwendungen haben Sie bislang bewusst ausgeklammert für die eigene Nutzung? Warum?

Welche Chancen sehen Sie in den aktuellen digitalen Entwicklungen?

Worin sehen Sie Risiken?

Reflexion

Auf welchem Stand befinden sich die Teilnehmenden oder Kunden, mit denen Sie in Ihrem Berufsalltag zu tun haben?

Welche digitalen Endgeräte werden genutzt?

Welche Anwendungen werden genutzt?

Welche Beratungs- oder Lernbedarfe gibt es bezogen auf die unterschiedlichen Nutzungsbereiche, z. B.:

Smartphone:

Tablet/Computer:

Anwendungsprogramme:

Sicherheitsaspekte:

Weitere:

Exkurs zum Thema E-Government

Deutschland befindet sich in der Digitalisierung laut des Digital World Competitiveness Index 2021 herausgegeben vom International Institute for Management Development (IMD) weltweit auf Platz 18. International gesehen hinkt Deutschland damit deutlich hinter anderen europäischen Ländern wie Estland, Litauen oder Italien in der Digitalisierung hinterher.[25] Mit der Transformation in eine digitalisierte Welt ist neben einer flächendeckenden Versorgung mit schnellem Internet die Digitalisierung in allen zentralen Lebensbereichen gemeint wie in der Wirtschaft, im Gesundheitswesen sowie im Bildungsbereich. Ein eigener zentraler Bereich ist schließlich auch die Transformation hin zur digitalen Verwaltung, zur digitalen Behörde, dem sogenannten E-Government. Auf der einen Seite soll Bürgerinnen, Bürgern und Unternehmen dadurch ein unkomplizierter, zeitlich und örtlich unabhängiger Zugang zu staatlichen Leistungen ermöglicht werden. Andererseits soll Verwaltungshandeln dadurch schneller und kostengünstiger werden. Die Entwicklung hin zum E-Government erfordert Lösungen in der IT (Informationstechnologie) und der Organisation. In Deutschland ist das Bundesministerium des Innern (BMI) das zuständige Ministerium für die Organisation und Modernisierung der Verwaltung und somit auch für die Strategie und Entwicklung von E-Government. Das BMI vertritt vor den Bundesländern und Kommunen sowie der Europäischen Union die Interessen des Bundes.[26]

Rechtliche Grundlage

Im August 2013 ist zunächst das Gesetz zur Förderung der elektronischen Verwaltung (E-Government-Gesetz) in Kraft getreten. Ziel und Verpflichtung der Verwaltung ist es, aufgrund dessen die elektronische Kommunikation mit der Verwaltung zu vereinfachen und nutzerfreundlichere und effizientere elektronische Verwaltungsleistungen anzubieten.[27]

Als weitere rechtliche Grundlage für die Digitalisierung der Verwaltung ist das Onlinezugangsgesetz (OZG) „Gesetz zur Verbesserung des Onlinezugangs zu Verwaltungsleistungen“ 2017 in Kraft getreten. Es verpflichtet alle Behörden ihre Verwaltungsleistungen auch digital über Verwaltungsportale zu ermöglichen. Trotz großer Bemühungen konnte das Ziel bis Ende 2022 nicht vollständig erreicht werden, sodass Bund und Länder weiterhin daran arbeiten, immer mehr Verwaltungsleistungen digital anzubieten. Es wurden einige Onlinedienste entwickelt, diese sind bisher aber nicht in allen Ländern und Kommunen verfügbar. Zurzeit befindet sich ein Änderungsvorschlag zum OZG in der parlamentarischen Abstimmung: das Gesetz zur Änderung des Onlinezugangsgesetzes sowie weiterer Vorschriften – OZG-Änderungsgesetz (OZGÄndG). Damit sollen rechtliche Rahmenbedingungen zur digitalen Verwaltung festgelegt werden wie z. B. Nutzerfreundlichkeit und Barrierefreiheit.[28]

25 Klasen, F. (2023): Digitalisierung in Deutschland: Wie digital sind wir 2024? Verfügbar unter: https://techminds.de/magazin/digitalisierung-in-deutschland/ (letzter Abruf: 19.12.2023)

26 Bundesministerium des Innern und für Heimat (2023a): Behördengänge online erledigen: E-Government. Verfügbar unter: https://www.bmi.bund.de/DE/themen/moderne-verwaltung/e-government/e-government-node.html (letzter Abruf 02.10.2023)

27 Bundesministerium des Innern und für Heimat, 2023b: E-Government-Gesetz. Verfügbar unter: https://www.bmi.bund.de/DE/themen/moderne-verwaltung/e-government/e-government-gesetz/e-government-gesetz-node.html;jsessionid=B37BDED5F10B23B24D3B3FFBB19F02BE.live872 (letzter Abruf: 02.10.2023).

28 Bundesministerium des Innern und für Heimat (2023c): Das Onlinezugangsgesetz (OZG). Verfügbar unter: https://www.bmi.bund.de/DE/themen/moderne-verwaltung/verwaltungsmodernisierung/onlinezugangsgesetz/onlinezugangsgesetz-node.html (letzter Abruf: 02.10.2023).

Über den Dashboard Digitale Verwaltung können vertiefende Informationen abgerufen werden. Hier finden sich datenbasierte Informationen u.a. zur

- Verfügbarkeit und Nutzung digitaler Leistungen,
- Digitalen Infrastruktur,
- Authentifizierung im Internet und digitalen Identitäten.

Die Corona-Pandemie hat die Dringlichkeit und Bedeutung der Digitalisierung drastisch gezeigt. In Deutschland besteht im Vergleich zu anderen europäischen Ländern zum einen ein hoher Nachholbedarf, zum anderen zeigt sich bereits jetzt, dass die Bemühungen zur digitalen Inklusion deutlich verstärkt werden müssen. Wie bereits erwähnt, sind etwa 1/3 der Bevölkerung in Teilen digital abgehängt (vgl. hierzu die empirischen Daten Seite 15).

Die Kommunen stehen in mehrfacher Hinsicht vor Herausforderungen:

Der Aufholbedarf hinsichtlich der Umsetzung digitaler Verwaltungsvorgänge scheint noch groß zu sein.[29] Es bedarf guter Sicherheitssysteme, technischer Voraussetzungen mit praktikablen Systemen, einer bürgernahen und inklusiven Umsetzung der verschiedenen Dienstleistungen etc.
Auf Seiten der Bürgerinnen und Bürger hat sich eine gleichzeitige intensive Nutzung dieser Dienste ebenfalls noch nicht flächendeckend eingestellt.[30] Dies nicht zuletzt, weil die Handhabung nicht immer reibungslos zu vollziehen ist.[31] Mit Blick auf die Benutzerfreundlichkeit und umfassend gedacht auf eine digitale Inklusion sind die Anstrengungen sicherlich noch deutlich zu verstärken.

In diesem Zusammenhang sei auf zwei Aspekte hingewiesen:

- **Inklusive Gestaltung von Websites**
  (umfasst diverse Gestaltungsoptionen wie z. B. Vorlesefunktion, Text für Bilder und Abbildungen, leichte Navigation/Übersichtlichkeit, Komplexitätsreduktion, Verwendung der einfachen Sprache) sowie

- **Einfache Sprache im Kontext von Verwaltungsvorgängen**
  Hierbei sind die Bemühungen auch bereits seit längerer Zeit im Gang, wobei weitere Anstrengungen dringend erforderlich bleiben (insbesondere hinsichtlich von Formularen und Formularvorgängen)

29 Ende 2022 titelt ein Beitrag von Johannes Kuhn im Deutschlandfunk „Digitale Verwaltung - Deutschland bleibt offline“ und zieht eine düstere Bilanz https://www.deutschlandfunk.de/digitale-verwaltung-deutschland-hinkt-hinterher-100.html (letzter Abruf: 10.10.2023)

30 Das zeigt u. a. das Beispiel digitaler Rentenübersichten: https://www.merkur.de/wirtschaft/online-antraege-rentenversicherung-informationen-versicherte-bilanz-flop-rente-angebot-digital-zr-92573995.html (letzter Abruf 23.10.2023)

31 Ein Beispiel stellt hier die KfZ-Zulassung dar: i-KfZ. Hierzu hat die Ruhr-Universität Bochum gemeinsam mit der Universität Potsdam den Digitalisierungsprozess in den Kfz-Zulassungsstellen untersucht. Ein beispielhaftes Ergebnis: Selbst 2021 auf dem Höhepunkt der Corona-Pandemie mündeten bei 100.000 Aufrufen des Online-Dienstes diese nur in 1.000 abgeschickte Anträge. Insbesondere die sicherheitsrelevanten Vorgänge sind für die Nutzerinnen und Nutzer nicht eindeutig und stellen ein Hemmnis dar. Viele entscheiden sich schließlich dann doch lieber wieder für den Gang zur Behörde (vgl. https://www.tagesschau.de/wirtschaft/verbraucher/elektronische-autozulassung-i-kfz-100.html (letzter Abruf 11.02.2024).

Beispiele hierfür können u. a. sein:

- *Einfach wählen*, eine Veröffentlichung im Rahmen der Kooperation zwischen Lebenshilfe e.V. Trier sowie dem damaligen Grundbildungsprojekt der Stadt Trier APAG 2014[32] sowie
- eine umfängliche Publikation aus dem Jahr 2016 zur *Leichte(n) Sprache in der Verwaltung - Eine Handreichung für Verwaltungen in Baden-Württemberg*.[33]

Aus der Perspektive der Grundbildungspraxis wären im Kontext von E-Government auch Schulungsformate für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren denkbar. Hierdurch könnten Multiplikatorinnen und Multiplikatoren zum einen zu Besonderheiten in der Handhabung von E-Government geschult werden, zum anderen zu den in den Verwaltungsvorgängen selbst vorliegenden Besonderheiten z. B. Verständlichkeit rechtlicher Aspekte. Somit wäre eine begleitende Unterstützung von benachteiligten Bevölkerungsgruppen in der alltäglichen Praxis wie zum Beispiel der Quartiersarbeit besser möglich.

WCAG ist ein internationaler Standard für barrierefreie Gestaltung von Internetangeboten des World Wide Web Consortium (W3C), einem Gremium, -gegründet 1994 in Cambridge-, das zur Standardisierung der Techniken im World Wide Web arbeitet. Mittlerweile gibt es auch eine deutsch-österreichische Niederlassung mit Sitz in Berlin.[34]
Mit dem **W3C Accessibility Guidelines (WCAG 3.0)** werden gegenüber der Vorgänger-Richtlinie zusätzliche Tests und verschiedene Bewertungsmechanismen angeboten, um Websites auf Barrierefreiheit zu prüfen.

Die Ziele für die WCAG 3.0 sind:

- **leichtere Verständlichkeit**,
- **mehr Benutzerbedürfnisse abdecken**, einschließlich der Bedürfnisse von **Menschen mit kognitiven Einschränkungen**,
- Flexibilität, um verschiedene Arten von Webinhalten, Apps, Tools und Organisationen zu adressieren.[35]

Als ein Beispiel für kreative Lösungen von Kommunen im Zuge der Digitalisierung soll an dieser Stelle der Landkreis Uckermark genannt werden. In dem sehr ländlich geprägten Kreis ist mit dem Digitalen Bürgerservice LISA eine Mischung aus digitalem Service und weiterem Kontakt mit den jeweiligen Sachabteilungen in der Verwaltung gelungen. Dies ermöglicht den Bürgerinnen und Bürgern zum einen einen wohnortnahen, niederschwelligen Zugang, zum anderen eine gewisse Absicherung bzgl. Verwaltungsvorgängen durch die Möglichkeit des persönlichen Kontakts.

32 Beitrag der Stadt Trier: Einfach wählen. 09.09.2014 Verfügbar unter: https://www.trier.de/rathaus-buerger-in/aktuelles/rathaus-zeitung/einfach-waehlen/ (letzter Abruf 10.01.2024)

33 Leichte Sprache in der Verwaltung. Verfügbar unter: https://sozialministerium.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/m-sm/intern/downloads/Publikationen/Handreichung_Leichte-Sprache-in-der-Verwaltung_barrierefrei.pdf (letzter Abruf: 10.01.2024)

34 World Wide Web Consortium Verfügbar unter: https://www.dfki.de/web/qualifizierung-vernetzung/netzwerke-initiativen/w3c (letzter Abruf: 10.01.2024)

35 Der Beauftragte der Bundesregierung für Informationstechnik: Verfügbar unter: https://www.barrierefreiheit-dienstekonsolidierung.bund.de/Webs/PB/DE/gesetze-und-richtlinien/wcag/ausblick-weiterentwicklung/ausblick-weiterentwicklung.html;jsessionid=0E4F69389BB27DCC0CEC29AD0FB8B75B.live862 (letzter Abruf: 10.01.2024)

Blickwinkel aus der Grundbildung

Bürgerdienstleistungen werden immer mehr ohne den persönlichen Kontakt zwischen Bürgerinnen und Bürgern und Dienstleistenden gestaltet. Das „mündliche Element" innerhalb der Kommunikation fehlt zunehmend. Mit der Corona-Pandemie mussten viele Institutionen die Beratung vor Ort an die erforderlichen Bedingungen anpassen. Infotheken oder offene Sprechzeiten bei Beratungsstellen gab es bei vielen Institutionen in dieser Form nicht mehr. Es zeigt sich mittlerweile, dass nach der Corona-Pandemie viele Behördenstellen und Institutionen bei strikteren Öffnungs- und Präsenzzeiten geblieben sind.

Mündliche Kommunikationssituationen sind speziell für die Gruppe der gering Literalisierten (aber auch andere Zielgruppen) nicht zu unterschätzen. Sind die Gesprächspersonen zur selben Zeit am selben Ort, dann können z. B. auch mimische und gestische Mittel oder nonverbales Verhalten „mitgelesen" werden – etwa Gesten der Hilflosigkeit oder des Unverständnisses, Fragen können wiederholt, Antworten differenziert und angepasst werden. Dies fördert das Verständnis und damit die individuelle Problemlösung. Wichtig für das Durchlaufen zentraler Schritte an den digitalen Endgeräten ist für die Gruppe gering Literalisierter zudem dieregelmäßige Rückmeldung, dass das bisherige Vorgehen richtig war.

Aus der Perspektive der Grundbildung stellt sich also die Frage, ob es sinnvoll und klug für eine Gesellschaft ist, zentrale Vorgänge der Grundversorgung im öffentlichen Leben nur noch online anzubieten. Wichtig wäre es, eine Balance herzustellen. Einerseits die Menschen zu befähigen, digitale Formate zu nutzen, andererseits auch ein Mindestangebot an analoger Versorgung z. B. mit Beratungsstellen vor Ort oder am Telefon sicherzustellen.

Im Sinne der Ressourceneinsparung ist eine umfängliche Digitalisierung nachvollziehbar. In gleichem Maße konnte die Nutzer- und Bürgerfreundlichkeit derartiger Online-Bürgerdienste jedoch nicht schritthalten. Auf Seiten der Bürgerinnen und Bürger gestaltet sich die Alltagspraxis alles andere als einfach. Viele Verwaltungsvorgänge sind mitunter sehr komplex, die Sprache sperrig und durch Fachbegriffe gekennzeichnet. Behörden Websites sind häufig noch sehr unübersichtlich und zu komplex aufgebaut und lassen sich schlecht navigieren.[36]

Auf der folgenden Seite wird ein Schlaglicht auf die Probleme in der Grundbildungspraxis gegeben, indem einige Beispiele aus dem Trierer Praxisbeispiel „Offene Sprechstunde zu Digitalthemen" beschrieben werden. Ausführliche Informationen zum Praxisbeispiel finden Sie in Kapitel II

Hürden aufgrund	Hürden aufgrund	Hürden aufgrund	Hürden aufgrund
• komplexer Schriftsprache durch Verwaltungssprache (rechtliche Gesichtspunkte, Fachbegriffe, verschachtelte Sätze)	• kleiner Schriftgrößen auf Formularen • ggf. noch weitere zusätzliche Informationen im „Kleingedruckten"	• Komplexität • schwierige Navigation auf den entsprechenden Websites	• ggf. uneinheitlicher Schritte in den einzelnen Verfahrensabläufen bzw. digitalen Verwaltungsvorgängen • hybride Abwicklung

36 vgl. Mergel, I. (2022): Nutzer*innenzentrierung als zentraler Erfolgsfaktor digitaler Verwaltung. In: Initiative D21 e.V./Krcmar, L. (2022): eGovernment Monitor 2022. S. 16-21. Verfügbar unter: https://initiatived21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/eGovernment-MONITOR/2022/egovernment_monitor_22.pdf (letzter Abruf: 10.11.2023).

Blitzlicht aus der Praxis

Beispiele aus der „Offenen Sprechstunde zu Digitalthemen“ in Trier

Fiktionsbescheinigung für Neuzugewanderte

Die betreffenden Personen kommen mit hohem Dringlichkeitsdruck in die offene Sprechstunde. Häufig gehe es um komplizierte Vorgänge, so dass man von einer Behörde zur nächsten Behörde verwiesen werde. Der oder die Ratsuchende habe kaum die Möglichkeit, nähere Informationen zu generieren, nicht zuletzt aufgrund der enormen sprachlichen Hürden. Auch die pädagogischen Fachkräfte kommen hier an ihre Grenzen: Häufig fehlten Hilfen und Informationen, zu all dem seien auch die rechtlichen Fragestellungen undurchsichtig und in ihren Konsequenzen für die oder den Ratsuchenden hoch brisant.

Jobcenter-Vorgänge

Ratsuchende berichten z. B., dass sie keine Vorabinformationen zu notwendigen Unterlagen oder Dokumenten erhalten würden, wenn sie zu einem bestimmten Termin kommen sollen. Sie hätten mühevoll online einen Termin vereinbart (was bereits mit Schwierigkeiten verbunden gewesen sei), um dort gesagt zu bekommen, dass sie bestimmte Unterlagen/ Nachweise hätten mitbringen müssen, damit der behördliche Vorgang weiterbearbeitet werden kann. Der nächste Termin, der wiederum nur online zu vereinbaren ist, liegt dann 2-3 Monate später.

Besonderheiten generell

Schwierigkeiten bestehen aktuell in einer häufig hybriden Prozessabwicklung: Teile funktionieren nur digital, andere wiederum nur analog, wozu es dann meist Drucker und Scanner bedarf. (vgl. hierzu auch **https://www.klimaschutz-kommune.de/buergerinfo/e-government-praxis/** eingesehen am 10.09.2023) Die pädagogischen Fachkräfte können den Ratsuchenden dann nicht direkt weiterhelfen, weil sie z. B. nicht in den Account oder Ähnliches hineinkommen, um die weiteren Schritte digital abwickeln zu können. Die Ratsuchenden sind nicht in der Lage, diese Schritte alleine zu bewältigen, weder im digitalen Vorgang, noch im analogen. Diese hybriden Vorgänge erschweren es den pädagogischen Fachkräften in der Beratungssituation eine effektive Unterstützung zu bieten. Es bindet enorm viel Zeit, die in diesem Umfang nicht zur Verfügung steht.

Bildquelle: Gerd Altmann auf www.pixabay.com

Exemplarische Beispiele für E-Government

Im Online-Magazin *Klimaschutz Kommune* werden zwei Kommunen bereits im Sommer 2023 als besondere Beispiele für eine gute Praxis vorgestellt. In den beiden Städten Paderborn und Schwerin steht der Großteil der bürgerrelevanten Verwaltungsleistungen bereits online zur Verfügung.[37]

Bei der Sucheingabe über gängige Suchmaschinen findet sich schnell der Verweis auf das Portal der Verwaltung Paderborn *Mein DigiPort.* Die Seite ist übersichtlich gestaltet: In der oberen Zeile ist die Rubrik Dienstleistungen problemlos zu finden; mit einem weiteren Klick öffnet sich eine übersichtliche Kachel-Anzeige zu den jeweiligen Themenschwerpunkten. Ähnlich,

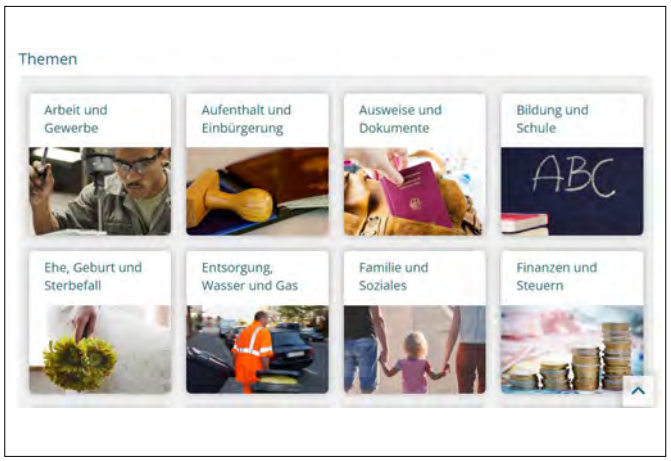
aber nicht mit sofortigem Treffer, funktioniert die Suche nach der Schweriner digitalen Verwaltung. Auch hier sind die Online-Dienste in einer Rubrik einfach zu finden und wahlweise in einer alphabetischen Übersicht bzw. nach Lebensbereichen sortiert. Für die praktische Nutzung des Online-Services benötigen die Bürgerinnen und Bürgerjeweils einen Zugang zu einem eigenen Konto. Hierbei stellt es sich schon als schwieriger heraus, einen Hinweis bzw. das weitere Prozedere ausfindig zu machen.

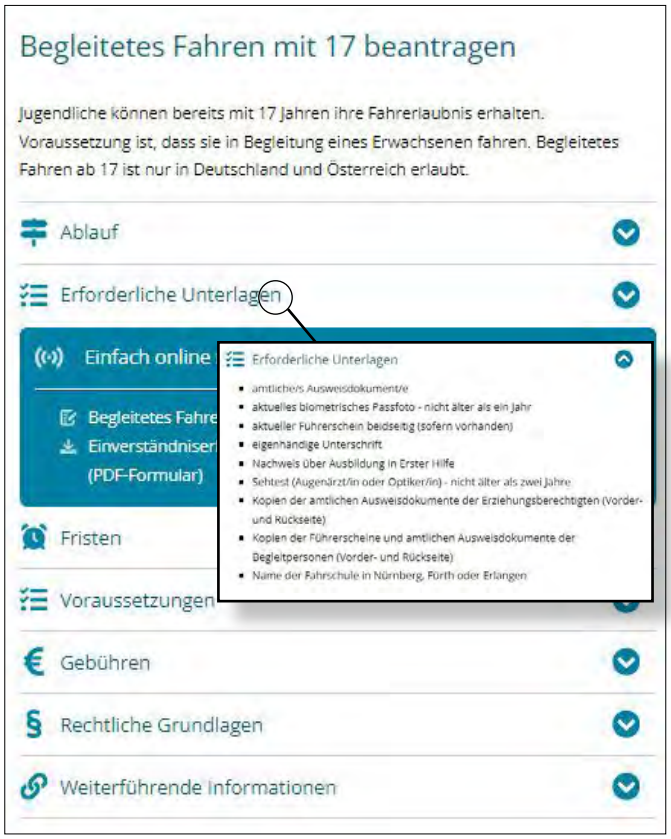
Klickt man weiter im Sinne einer Anfrage zu konkreten Anliegen, zeigt sich, dass sich die Probleme im Prozess ergeben werden. Für gering literalisierte Erwachsene tun sich an etlichen Stellen besondere Hürden und Fragen auf, wie weiter vorzugehen ist, z. B. Wie registriere ich mich? Was muss ich an welcher Stelle eintragen? Je ungeübter eine Nutzerin oder ein Nutzer mit digitalen Medien ist, desto eher wird er oder sie sich an derartigen Stellen keinen Schritt weiter wagen.

Aus der Perspektive der Grundbildungspraxis sind Übersichtlichkeit, Klarheit und eine leichte Handhabung besonders zentral, um gering Literalisierte nicht systematisch auszuschließen. Übersichtlichkeit, Klarheit und einfache Handhabung sind dabei auf unterschiedlichen Ebenen zu bedenken: In Bezug auf den generellen Internetauftritt, die angebotenen Dienstleistungen, die online zur Verfügung stehen, sowie auf alle notwendigen Prozessschritte, die bei einer Nutzung anfallen, hier z. B. die Registrierung oder die Bereithaltung notwendiger Zusatzdokumente, die bei einem Antrag benötigt werden etc.

37 vgl. Klimaschutz Kommune (2023): E-Government in der Praxis. Verfügbar unter: https://www.klimaschutz-kommune.de/buergerinfo/e-government-praxis/ (letzter Abruf: 10.09.2023)

In diesem Zusammenhang soll ein weiteres Beispiel kurz vorgestellt werden: Der Internetauftritt der Stadt Nürnberg.[38] Hier wird ebenfalls eingangs mit einer übersichtlichen Kachel-Anzeige gearbeitet, wonach sich in den Detailseiten je nach gesuchtem Anliegen weitere Übersichten anschließen. Diese sind ebenfalls übersichtlich und anschaulich gestaltet.





Insbesondere im dritten Schritt zeigt sich eine ausgesprochen service-orientierte Übersicht zum gesuchten Anliegen. Hier werden nähere Informationen bereitgestellt und anhand Icons übersichtlich aufgelistet:

- Ablauf
- Erforderliche Unterlagen
- Fristen
- Voraussetzungen
- Gebühren
- Rechtlichen Grundlagen

Öffnet man dann z. B. Erforderliche Unterlagen, werden diese genau beschrieben. So kann man sich bereits im Vorfeld alle benötigten Unterlagen zurechtlegen.

Ziel sollte es sein, den behördlichen Vorgang Schritt für Schritt anzuleiten. Dies fördert die Übersichtlichkeit, bietet Struktur, reduziert die Komplexität und den Zeitaufwand.

38 vgl. https://www.nuernberg.de/internet/stadtportal/behoerdenwegweiser.html sowie https://www.nuernberg.de/internet/stadtportal/behoerdenwegweiser/dienstleistung/umschreibung_gebrauchtwagen.html (letzter Abruf: 05.01.2024)

Eine Hilfestellung im Sinne eines Leitfadens für digitale Behördengänge zu geben, ist nach der bisherigen Recherche kaum möglich, da die verschiedenen Behördenabläufe je Anliegen sehr unterschiedlich und komplex sind sowie auch die jeweilige Darstellung im Netz sehr unterschiedlich ist. Der Beispiel-Auftritt der Stadt Nürnberg soll hier als Hilfestellung dienen, um sich einen Überblick über benötigte Unterlagen und Dokumente zu verschaffen, die für jeweilige digitale Behördengänge bereitzuhalten oder zu sichten sind. Dies ist je nach Thema und Antrag sicherlich nochmals für die eigene Kommune oder Stadt abzugleichen.

KuB Kontakt- und Beratungsstelle für Flüchtlinge und Migrant_innen e.V.

Als direkte Hilfe im Kontext der *Behördensprache* sei hier der Hinweis gegeben auf die Übersetzungshilfen des Projekts *„Formulare verstehbar machen“* der Kontakt- und Beratungsstelle Berlin.

Das Projekt „Formulare verstehbar machen“ unterstützt Geflüchtete und Migrant*innen, wenn diese einen Antrag bei einem Amt stellen müssen. Ehrenamtliche Übersetzer*innen übersetzen Formulare von den Ämtern in Arabisch, Einfache Sprache, Englisch und andere Sprachen. Die übersetzten Formulare können kostenlos von der Homepage des Vereins heruntergeladen werden. Folgende Formulare stehen als Übersetzungen zur Verfügung:

- Alg II Hauptantrag
- Antrag auf Bewilligung von Beratungshilfe (Berlin)
- Antrag auf Kindergeld
- Kindergeld Anlage Kind
- Kindergeld Haushaltsbescheinigung für Familienkasse
- Kindergeld Lebensbescheinigung für Familienkasse
- Kindergeld Schulbescheinigung für Familienkasse
- Antrag auf Prozess- und Verfahrenskostenhilfe (Berlin)
- Hinweisblatt zum Formular für die Erklärung über die persönlichen und wirtschaftlichen Verhältnisse bei Prozess- oder Verfahrenskostenhilfe
- Erklärung über die persönlichen und wirtschaftlichen Verhältnisse bei Prozess- und Verfahrenskostenhilfe
- Antrag auf Befreiung vom Rundfunkbeitrag
- Antrag auf Sozialhilfe – Antragsbogen A
- Antrag auf Sozialhilfe – Antragsbogen A – Anlage 2
- Antrag auf einen Wohnberechtigungsschein (WBS) / Berlin)
- Einkommenssteuererklärung (Berlin)
- Antrag auf einen befristeten Aufenthaltstitel (Berlin)

Formulare verstehbar machen

Antragsservice Digitale Einbürgerung

Exkurs: ChatGPT als Werkzeug für die Grundbildung?

In dieser Broschüre zur digitalen Grundbildung stehen Unterstützungsansätze im Fokus, wie Lehrkräfte bzw. pädagogische Fachkräfte Lernende in ihrem Kompetenzaufbau begleiten können.

In diesem Kontext stellt sich die Frage, ob auch das Sprachmodell „ChatGPT“ als Werkzeug in der Grundbildung eingesetzt werden kann, um neue Wege zur Förderung der Teilhabe und Stärkung der Fähigkeiten der Lernenden zu schaffen. ChatGPT ist ein sogenannter „Chatbot“ und ist „ein Computerprogramm, mit dem man sich in natürlicher Sprache unterhalten kann.“ Dies geschieht durch sogenannte „Prompts“ – das sind Anweisungen oder Befehle, die über die Tastatur eingegeben werden.[39]

Mögliche Vorteile für die Grundbildung:

Schon jetzt haben ChatGPT und andere Anwendungen von Künstlicher Intelligenz (KI) viele Bereiche, einschließlich des Bildungssystems, verändert und könnten auch für die Grundbildung positive Impulse geben:

Die Arbeit mit Künstlicher Intelligenz könnte zunächst einen niedrigschwelligen Zugang schaffen, der für die Grundbildung von großer Bedeutung ist. Da ChatGPT am eigenen Rechner, dem Laptop oder am Smartphone genutzt werden kann, ist es nicht notwendig, einen speziellen Ort aufzusuchen, wenn Hilfe zur Textgenerierung o.ä. benötigt wird. Wenn der Umgang damit erlernt ist, kann das Sprachmodell leicht und selbstständig von überall genutzt werden.

Weiterhin könnte eine individualisierte Lernumgebung entwickelt werden, die auf die spezifischen Bedürfnisse und Fähigkeiten der Lernenden eingeht. Durch die Möglichkeit, mit ChatGPT in natürlicher, auch einfacher Sprache zu kommunizieren, können gezielt Fragen von Lernenden beantwortet, Schwierigkeiten gelöst und zusätzliche Ressourcen empfohlen werden. So könnte ChatGPT zu einer Art „interaktivem Tutor“ werden, der einen neuen, ansprechenden Zugang zum Lernen schafft. Um das Lernen ansprechender zu gestalten und das Interesse zu wecken, könnten multimediale Inhalte, interaktive Übungen, Simulationen oder virtuelle Exkursionen von ChatGPT zur Verfügung gestellt werden.

39 Hattenauer (2024), S. 12

Grafik: abgeändert von storyset auf Freepic

Das Sprachmodell ChatGPT kann vielfältig angewendet werden. Es kann z. B. Hilfestellung geben, Emails zu beantworten, diverse Schreiben aufzusetzen, Ansprachen zu generieren, Alltagsprobleme zu lösen, Bewerbungen zu schreiben, einfache Erklärungen für komplizierte Sachverhalte zu erstellen, Feste zu planen, ganze Bücher zu schreiben oder zusammenzufassen, Texte zu erklären, in eine andere oder auch in einfache Sprache zu übersetzen u. v. m.[40]

Ob ChatGPT jedoch tatsächlich solch großes Potential für die Grundbildung birgt und ob es für diesen Bereich zu empfehlen ist, damit hat sich beispielsweise Professorin Grotlüschen und ihr Team von der Universität Hamburg beschäftigt. Sie sind der Frage nachgegangen, ob ChatGPT in der Grundbildung, Integration und Alphabetisierung eingesetzt werden kann und welche Faktoren dabei zu berücksichtigen sind.

Prompten will gelernt sein - der sogenannte „Literacy Promtathon“

Dazu betrachten wir im Folgenden zwei wichtige Ergebnisse dieser Untersuchungen und des in diesem Zusammenhang entwickelten sogenannten „Literacy Prompathons“.

Der „Prompt-a-thon“ ist ein von dem Informatiker Thilo Böhmann der Universität Hamburg entwickeltes Veranstaltungsformat, in dem auf ko-kreative Weise das sogenannte „Prompten“, also die Eingabe für generative KI[41], u. a. auch für ChatGPT, eingeübt und verfeinert werden kann.

Diese Idee wurde weiterentwickelt zu dem sogenannten „Literacy Promtathon“ und „stellt das Ganze in den Kontext der Alphabetisierung und Grundbildung“.[42] Es handelt sich um ein „Fortbildungsformat für Lehrende in der Alphabetisierung, Grundbildung und Integration“[43], ein „ko-kreatives Labor“ für Lehrkräfte (ebd.), bei dem es darum geht, den Umgang mit generativer KI zu erlernen und für die Grundbildung nutzbar zu machen. Es wird in kleinen Teams an vorgegebenen Aufgaben getestet und gelernt, wie die Eingaben für das Sprachmodell ChatGPT und andere Modelle der KI – insbesondere für den Bereich der Grundbildung – gemacht werden sollten, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen.

Weiterhin geht es um Informationen zum Datenschutz, Urheber- und Prüfungsrecht und der Umgang mit weiteren Werkzeugen der generativen KI.[44]

Im Rahmen des Alphabetisierungstages 2023 wurde vom Forscherteam ein erster interner Literacy Promptathon mit gemischten Adressatengruppen, u. a. Lehrenden und Lernenden in der Grundbildung, durchgeführt. Dazu wurden in verschiedenen Workshops die Anwendung und kritische Auseinandersetzung mit verschiedenen KI-Modellen, u. a. auch ChatGPT, getestet und eingeübt sowie Erfahrungen mit Lernenden gesammelt.

Ziel des Literacy Promptathons ist das „eigenständige Erarbeiten sinnvoller Anwendungen für die Alphabetisierung, Grundbildung und Integration.“ Mit diesen erarbeiteten Materialien sollen den Lernenden Werkzeuge für die alltäglichen Schreibanforderungen bereitgestellt und auf die Risiken der KI-Anwendungen hingewiesen werden.[45]

Erfahrungen aus dem Literacy Promptathon

Eine erste Erfahrung, die auf alle Nutzenden zutrifft, ist, dass das Eingeben der Fragen und Anforderungen an die KI, also das sogenannte „Prompten“ eingeübt werden muss. Das gilt vor allem für die Nutzenden aus dem Bereich der Grundbildung. Wenn man nicht weiß oder nicht gelernt hat, dass dies ein Lernprozess ist, kann man schnell frustriert sein und den Nutzen des Sprach-

40 ebd. S. 43 - 276

41 Generative KI ist in der Lage, Inhalte zu entwickeln, also zu „generieren“, die den Daten ähneln, mit denen sie trainiert wurde. Siehe hierzu auch Hattenhauer (2024), S. 60 ff.

42 Grotlüschen et al. (2023a), S. 1

43 Grotlüschen et al. (2023b), S. 28

44 ebd.

45 ebd.

modells nicht erkennen. Den Vorgang des Einübens und Verfeinerns von Formulierungen nennt man auch „**Prompt Engineering**“.[46] Das Konzept des „Prompt Engineerings“ betont die Notwendigkeit des gezielten Trainings und der Entwicklung spezifischer Fähigkeiten im Umgang mit generativer KI und ChatGPT. Es verdeutlicht, dass das Erschaffen präziser und effektiver Eingaben ein erlernbarer Prozess ist, der Übung und Anleitung erfordert.

Als erstes Ergebnis ist also festzuhalten, dass „gering literalisierte Erwachsene, Zugewanderte und mehrsprachig Aufgewachsene (…) die generative KI (…) als Werkzeug nutzen (könnten), wenn Lehrende effizientes Prompt Engineering in ihre Lehrinhalte integrieren.“[47]
Eine weitere wichtige Erkenntnis für die Grundbildung ist, dass es notwendig ist, dass z. B. von ChatGPT generierte Texte nicht einfach unüberlegt übernommen werden können, sondern dass „ein kritisches Lesen und Hinterfragen der Ergebnisse“ benötigt wird.[48]

Da ChatGPT ein „zufallsbasierter, intelligenter und lernfähiger Textgenerator (ist), der sich durchaus auch mal irren bzw. Unsinn verbreiten kann“[49], was man dann „Halluzinieren“ nennt, ist es wichtig, die von ChatGPT generierten Ergebnisse kritisch zu hinterfragen. Aber genau darin liegt die Schwierigkeit für Menschen mit geringer Literalität: Sowohl in der LEO-Studie, als auch in einer nicht repräsentativen ad-hoc-Umfrage von Professorin Grotlüschen wurde festgestellt, dass ungeübte Nutzerinnen und Nutzer Informationen häufiger für glaubhaft halten, sie seltener prüfen und weniger auf Fake News achten. Das bedeutet, dass „wer nicht gut lesen kann, (…) auch nicht so leicht erfundene Daten hinterfragen“ kann. „Kontrollierendes Lesen ist wichtig (…) Das fällt auch geübten Lesern schwer“[50] und sollte mit Lernenden trainiert werden.[51]

Ergebnis des Promptathons ist also, dass Prompten lernen und kritisches Lesen auch und gerade bei gering Literalisierten besonders gefördert werden sollte, da generative KI wie z. B. das Sprachmodell ChatGPT Schreibaufgaben in der Grundbildung und vieles mehr vereinfachen kann. Dazu wird vorgeschlagen, dass der „Werkstatt-Charakter und das Ausprobieren dominiere“.

Zusammenfassung:

Damit auch Menschen mit geringer Literalität von den vielfältigen Möglichkeiten von ChatGPT profitieren können, ist es entscheidend, dass Lehrende sich zunächst mit dem Sprachmodell vertraut machen und lernen, wie sie effektive Eingaben formulieren können.
Weiterhin können hilfreiche und individuell angepasste Materialien für die Grundbildung im Austausch mit ChatGPT entstehen, die dann mit den Lernenden bearbeitet oder an sie weiteregegeben werden. In einem nächsten Schritt könnten Lernende dabei unterstützt werden, wie sie selbst Chat-GPT auf intelligente und kritische Weise anwenden können, um so ihren (Schreib-) Alltag besser zu meistern.
Erste Einstiegsmaterialien dazu finden Sie demnächst auch auf unserer Projekt-Homepage Knotenpunkte für Grundbildung Transfer www.grundbildung.trier.de - unter der Rubrik Materialien.

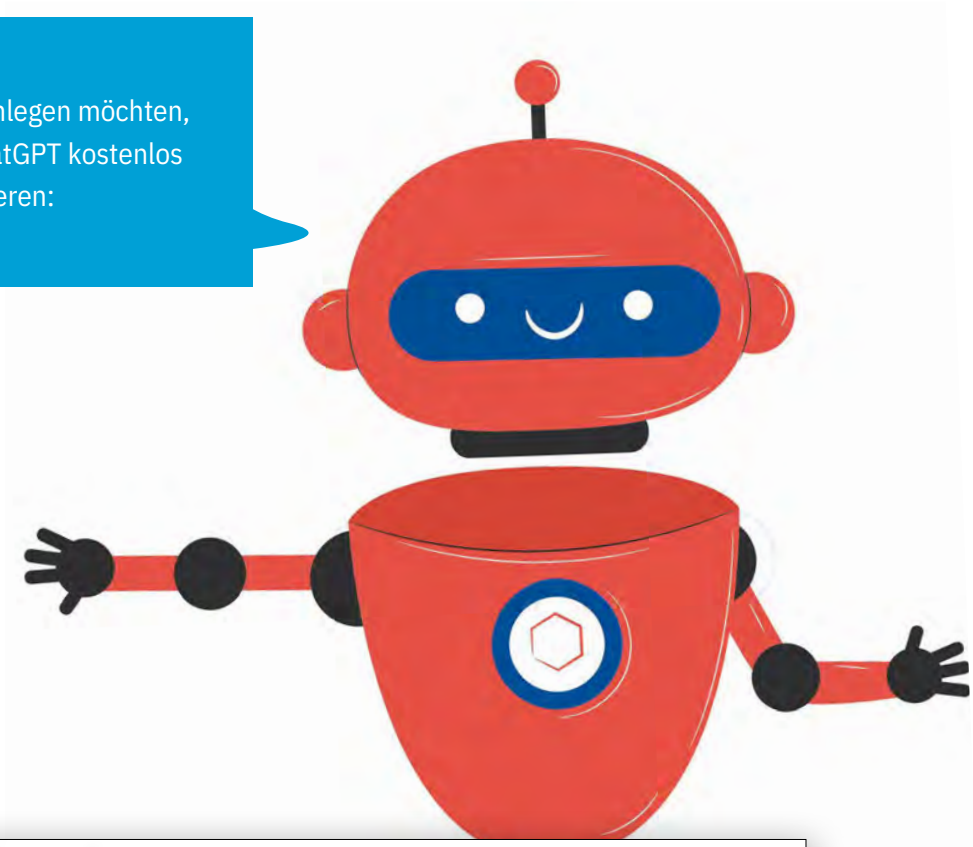
46 Grotlüschen et al. (2023b), S. 28
47 Grotlüschen et al. (2023b), S. 28
48 ebd. S. 30
49 Hattenauer (2024), S. 13
50 Grotlüschen et al. (20-----23a), S. 1
51 Grotlüschen et al. (2023b), S. 30

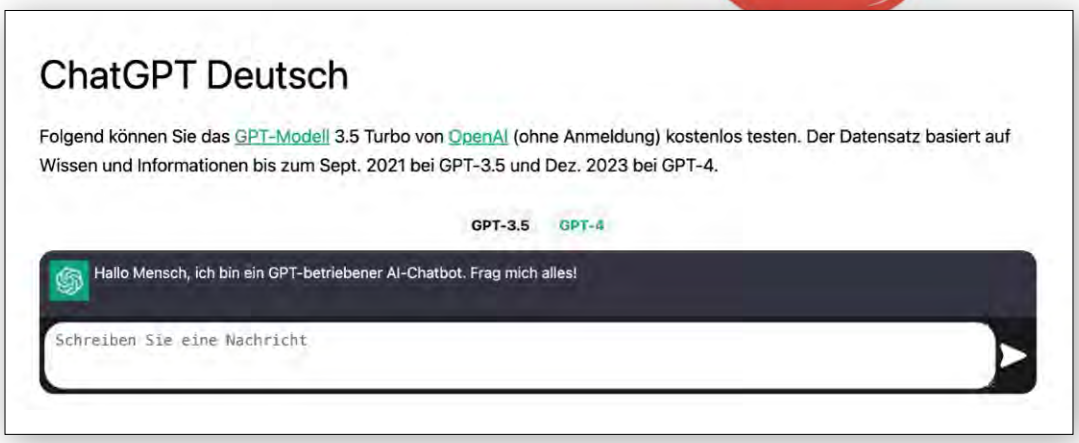
Seit der Einführung der Literacy Promptathons werden Erfahrungen gesammelt, wie man ChatGPT für die Grundbildung nutzen kann. Wer sich über weitere Forschungsergebnisse informieren möchte, kann dies über die Webseite der Universität Hamburg, Fakultät für Erziehungswissenschaften: https://www.ew.uni-hamburg.de/ueber-die-fakultaet/personen/grotlueschen.html

Über den nebenstehenden QR-Code können Sie den Artikel „Der Literacy Promptathon: Chance für die Grundbildung, Integration und Alphbetisierung“ (Grotlüschen, A./ Buddeberg, K./ Skowranek, K./ Gillen, R. (2023)) aufrufen.

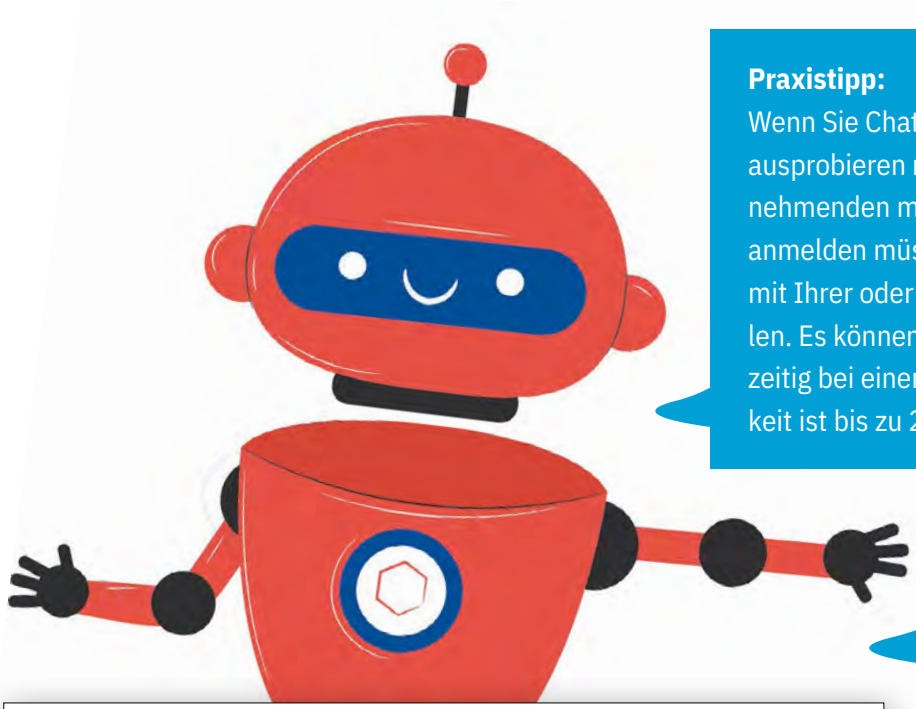
1

Praxistipp:
Wenn Sie kein eigenes Konto anlegen möchten, können Sie auf dieser Seite ChatGPT kostenlos und ohne Anmeldung ausprobieren: www.chatgpt.ch.





Grafik: abgeändert von storyset auf Freepic

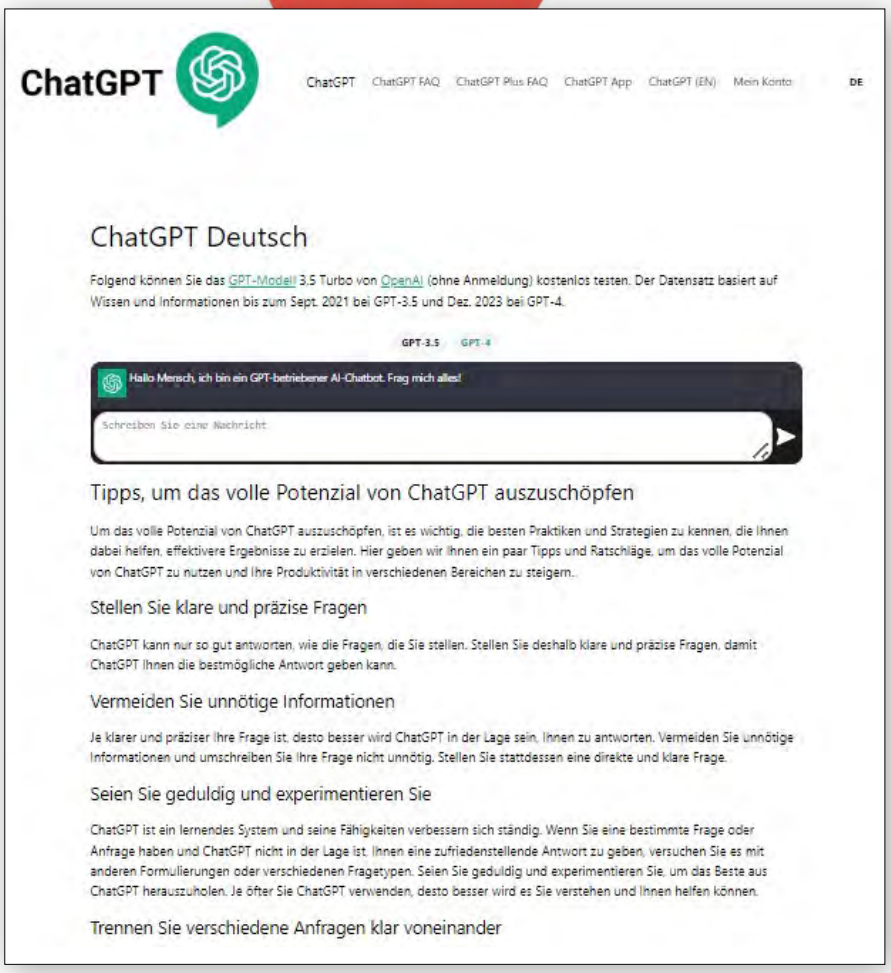


2

Praxistipp:
Wenn Sie ChatGPT mit einer kleinen Gruppe ausprobieren möchten, ohne dass sich die Teilnehmenden mit den eigenen Email-Adressen anmelden müssen, können Sie auch ein Konto mit Ihrer oder einer neuen Email-Adresse erstellen. Es können sich mehrere Personen gleichzeitig bei einem Konto anmelden. Diese Möglichkeit ist bis zu 20 Personen gut möglich.

3

Tipp:
Der Deutsche Volkshochschulverband bietet Fortbildungen für vhs-Mitarbeitende zum Thema KI an: „Mit KI auf Kurs: Praxis und Perspektiven für den Zukunftsort vhs“
Die Veranstaltungsreihe wird über die vhs.cloud angeboten.



ChatGPT

ChatGPT | ChatGPT FAQ | ChatGPT Plus FAQ | ChatGPT App | ChatGPT (EN) | Mein Konto | DE

ChatGPT Deutsch

Folgend können Sie das GPT-Modell 3.5 Turbo von OpenAI (ohne Anmeldung) kostenlos testen. Der Datensatz basiert auf Wissen und Informationen bis zum Sept. 2021 bei GPT-3.5 und Dez. 2023 bei GPT-4.

GPT-3.5 GPT-4

Hallo Mensch, ich bin ein GPT-betriebener AI-Chatbot. Frag mich alles!

Schreiben Sie eine Nachricht

Tipps, um das volle Potenzial von ChatGPT auszuschöpfen

Um das volle Potenzial von ChatGPT auszuschöpfen, ist es wichtig, die besten Praktiken und Strategien zu kennen, die Ihnen dabei helfen, effektivere Ergebnisse zu erzielen. Hier geben wir Ihnen ein paar Tipps und Ratschläge, um das volle Potenzial von ChatGPT zu nutzen und Ihre Produktivität in verschiedenen Bereichen zu steigern.

Stellen Sie klare und präzise Fragen

ChatGPT kann nur so gut antworten, wie die Fragen, die Sie stellen. Stellen Sie deshalb klare und präzise Fragen, damit ChatGPT Ihnen die bestmögliche Antwort geben kann.

Vermeiden Sie unnötige Informationen

Je klarer und präziser Ihre Frage ist, desto besser wird ChatGPT in der Lage sein, Ihnen zu antworten. Vermeiden Sie unnötige Informationen und umschreiben Sie Ihre Frage nicht unnötig. Stellen Sie stattdessen eine direkte und klare Frage.

Seien Sie geduldig und experimentieren Sie

ChatGPT ist ein lernendes System und seine Fähigkeiten verbessern sich ständig. Wenn Sie eine bestimmte Frage oder Anfrage haben und ChatGPT nicht in der Lage ist, Ihnen eine zufriedenstellende Antwort zu geben, versuchen Sie es mit anderen Formulierungen oder verschiedenen Fragetypen. Seien Sie geduldig und experimentieren Sie, um das Beste aus ChatGPT herauszuholen. Je öfter Sie ChatGPT verwenden, desto besser wird es Sie verstehen und Ihnen helfen können.

Trennen Sie verschiedene Anfragen klar voneinander

Grafik: abgeändert von storyset auf Freepic

Kapitel II

Digitale Grundbildungsangebote im Quartier: Ein Umsetzungs-beispiel aus Trier

- Vorstellung des Kooperationspartners **S. 40**
- Organisation und Ablauf der offenen Sprechstunde für Digitalthemen **S. 42**
- Erfahrungen, Resümee, Ausblick **S. 44**

Das Projekt Knotenpunkte für Grundbildung Transfer und das im Bürgerhaus Trier-Nord ansässige Nordwerk setzen im Rahmen einer Kooperation bereits seit Juli 2022 ein Digitalangebot um. Hierbei können sich Bürgerinnen und Bürger des Stadtteils, aber auch weitere Hilfesuchende aus Trier, zu diversen Fragen und Problemen mit digitalen Medien von den digital versierten pädagogischen Fachkräften des Nordwerks beraten lassen. Besonders dabei: Das Angebot wurde in ein, bereits bestehendes medienpädagogisches Angebot (insbesondere im Feld der Jugendarbeit) integriert und jeder Hilfesuchende kann sein eigenes Endgerät mitbringen, um sich direkt daran bei der Lösung eines Problems helfen zu lassen.

In diesem Kapitel werden neben der konzeptionellen Einbettung des Lernangebots, die bisherigen Erfahrungen mit diesem Grundbildungsangebot im Sozialraum näher beschrieben.

Grundlage für die Entwicklungsarbeit war ein regelmäßiger Austausch zwischen den Kooperationspartnern. Vertieft wurde die Auswertung nach rund eineinhalb Jahren durch ein leitfadengestütztes Interview mit der pädagogischen Fachkraft (vgl. S. 44f).

Der Bring Your Own Device Ansatz

Grundlage für die Ausrichtung dieses spezifischen Stadtteil-Angebotes für Menschen mit digitalen Grundbildungsbedarfen ist der sogenannte BYOD-Ansatz (Bring Your Own Device). Interessierte sollen hier grundsätzlich die Möglichkeit haben, eigene Endgeräte zum Beratungs- oder Lernangebot mitzubringen und entsprechend an diesem Modell auch eine Klärung des Anliegens nachvollziehbar gezeigt bekommen. Im Vergleich zu anderen Formen digitaler Lernangebote (vgl. S. 20), stellt dieser Ansatz eine besondere Herausforderung dar, weil er ein hohes Maß an Medienkompetenz der Lehrenden bzw. pädagogischen Fachkräfte voraussetzt. Das offene Beratungssetting und die jeweilige individuelle Begleitung erlauben nur wenig inhaltliche und didaktische Vorbereitung auf die jeweiligen Anliegen der Betroffenen. Umgekehrt erweist sich dieser Ansatz für die Teilnehmenden jedoch als besonders niederschwellig: Die Ratsuchenden erfahren eine direkte Hilfestellung für die Nutzung des eigenen Endgeräts. Diese Tatsache kann als bedeutsamer Vorteil im Vergleich zur Nutzung von Endgeräten angesehen werden, die zur Bildungseinrichtung gehören und nach jeder Nutzung wieder in ihren Ursprungszustand versetzt werden.

Als weiterer Vorteil kann die direkte Hilfestellung oder Problemlösung einer spezifischen Fragestellung angesehen werden, die eine besonders hohe Alltagsrelevanz und/oder Dringlichkeit für die Betroffenen hat. Beispielhaft können hier digitale Bürgerdienstleistungen genannt werden, die im Zusammenhang mit dem JobCenter und der Arbeitsplatzsuche stehen.

Bring Your Own Device (BYOD) im Nordwerk

Für Teilnehmende
- niedrigschwellig
- direkte Hilfe zur Problemlösung (am eigenen Endgerät)
- individuelle Begleitung
- hohe Alltagsrelevanz
- keine Terminvereinbarung nötig
- Bekanntheit der Einrichtung, Nähe zum Wohnort

Für Einrichtungen
- voraussetzungsreich für Einrichtungen
- hohes Maß an Medienkompetenz der pädagogischen Fachkräfte
- Wissen/Einarbeitungsbereitschaft der Mitarbeiter in weitergehende Themen wie z. B. Formulare und Anträge (E-Government)
- wenig inhaltliche und didaktische Vorbereitung auf Anliegen möglich
- räumliche Infrastruktur und technische Ausstattung von Vorteil

Vorstellung des Kooperationspartners

Außenansicht Bürgerhaus Trier-Nord e.V.

In Kooperation mit dem Verein Bürgerhaus Trier-Nord und der dort angesiedelten medienpädagogischen Abteilung „Nordwerk“ wurde ein Digitalangebot im Zeitraum von Juli 2022 bis Oktober 2024 nach dem BYOD-Ansatz umgesetzt. Der Kooperationspartner Bürgerhaus Trier-Nord e.V. und das Nordwerk sind in einem Trierer Brennpunktstadtteil (mit direkter Busanbindung an den Innenstadtbereich sowie in den Landkreis Trier-Saarburg) beheimatet und seit über 40 Jahren in der Quartiersarbeit mit sozial benachteiligten Familien tätig. Die Abteilung Nordwerk hält seit Jahren ein offenes medienpädagogisches Angebot insbesondere für Jugendliche und junge Erwachsene vor. Erste Erfahrungen in der Grundbildungsarbeit sammelte das Nordwerk bereits im Jahre 2013 u. a. mit Einzelangeboten zum Schriftspracherwerb in einem offenen Lerncafé mit Laptopwagen sowie mit Angeboten im Rahmen der finanziellen, gesundheitlichen, politischen und allgemeinen Erwachsenenbildung. Weitere Beratungsstellen[52] befinden sich ebenfalls unter dem Dach des Bürgerhauses, um Ratsuchende auf kurzem Wege möglichst umfassend helfen zu können. Zudem verfügt das Haus über eine Kindertagesstätte, einen Hort und ein Stadtteilcafé als Begegnungsort für alle Ziel- und Altersgruppen sowie spezielle Angebote[53] für geflüchtete Menschen.

52 Z. B.: Familie-, Ehe- und Lebensberatungsstelle sowie ambulante Erziehungshilfen.

53 Z. B.: Welcome-Café und Sprachkurse („BAMF-Kurse“)

© Foto: Nordwerk

Um das Prinzip der Niederschwelligkeit konsequent fortzuführen, sind auch die Lese- und Schreibkurse der Volkshochschule vor vielen Jahren bereits in das Bürgerhaus umgezogen.

Nordwerk (Bürgerhaus Trier-Nord e.V.)

Träger: Freie Kinder- und Jugendhilfe

Erfahrung: Seit über 40 Jahren

Zielgruppe und Ausrichtung: generationsübergreifendes Zentrum für Sozialarbeit, Kultur, Begegnung und Stadtteilentwicklung mit vielfältigen Angeboten und Beratungsmöglichkeiten unter einem Dach

Nordwerk: Eigene medienpädagogische Abteilung im Bürgerhaus Trier-Nord e.V. mit Schwerpunkt Jugendhilfe/junge Erwachsene

Lage: Trierer Brennpunktstadtteil Trier-Nord, hoher Bekanntheitsgrad bei den Bürgerinnen und Bürgern des Stadtteils und darüber hinaus

Professioneller Hintergrund des Teams: Fachinformatik, Mediengestaltung, Sozialkompetenztraining, Erziehungswissenschaften

Knotenpunkte Transfer (Stadt Trier)

Projektlaufzeit: 11/2021 bis 10/2024, gefördert vom BMBF

Zielgruppe: Erwachsene mit Problemen beim Lesen und Schreiben

Ziele des Projekts: (1) das Thema Alphabetisierung und Grundbildung Erwachsener in Netzwerken und im Sozialraum verankern,
(2) (Lern)Angebote weiterentwickeln und testen

Projektbereiche: Family Literacy, Alltagsrechnen & Alltagsmanagement, Gesundheitsförderung, Digitale Grundbildung & E-Government

Professioneller Hintergrund des Teams: Erziehungs- und Bildungswissenschaften, Erwachsenenbildung, Verhaltenstraining, MINT-Bildung, seit über 10 Jahren Erfahrungen in der Alphabetisierungs- und Grundbildungsarbeit vor Ort

Laufzeit der offenen Sprechstunde zu Digitalthemen: 07/2022 – 10/2024

Organisation und Ablauf der offenen Sprechstunde für Digitalthemen

Medienwerkstatt Nordwerk im Bürgerhaus Trier Nord in der ersten Etage: Hier ist auch das Angebot „Offene Sprechstunde für Digitalthemen“ integriert

Da das Nordwerk werktags bereits ein offenes medienpädagogisches Angebot bereithält, erschien es naheliegend, das offene Angebot zur digitalen Grundbildung für Erwachsene ebenfalls in diesem Zeitfenster anzubieten. Dies umfasst 10 Wochenstunden. Um den steigenden Anfragen und dem erhöhten Zeitaufwand gerecht zu werden, wurde ein weiterer Mitarbeiter eingestellt. Ratsuchende haben somit die Möglichkeit, von montags bis freitags zwischen 10 und 16 Uhr kurzfristig und ohne Voranmeldung Informationen und Hilfe zu ihrem Anliegen zu bekommen.

Das Angebot wurde im Vorfeld und fortwährend mit einer Postkarte beworben. Diese lässt sich digital auf der Website von Nordwerk finden und ist auch in den sozialen Netzwerken verlinkt. Sie wurde an das Jugendamt zur Übergabe in Beratungssituationen verschickt und bei der Caritas im Haus der Beratung ausgelegt. Des Weiteren haben alle VHS-Kurse (DAE und DAF) die Infos über die Kursleitenden zugeleitet bekommen. Außerdem verteilte das Nordwerk-Team die Karte über die Briefkästen im Stadtteil.

In der Bewerbung liegt der Fokus auf einer einfachen Darstellung des Angebots. Auf der Vorderseite zeigt sich wenig Text in großer Schrift, ausgewählte Symbole, die auf das Thema „Digitales“ hindeuten und die wichtigsten Informationen prägnant zusammenfasst: Der Hinweis auf Kostenlosigkeit, die Uhrzeit der Beratungsmöglichkeit und der telefonische Kontakt. Auf der Rückseite ist ein Ausschnitt des Trierer Stadtplans mit vereinfachten Straßenzügen abgebildet. Der Beratungsort Nordwerk ist mit dem Logo des Bürgerhauses Trier-Nord markiert.

Über einen QR-Code gelangt man zusätzlich zu einem Video, in dem das Angebot nochmals kurz vorgestellt wird.

Ab 14. Juli 2022 wurde das Video auf youtube eingestellt. Seither sind 145 Aufrufe registriert.

© Fotos: Nordwerk

Der Beratungsalltag im Nordwerk verläuft in der Weise, dass die meisten Ratsuchenden zur offenen Sprechstunde kommen und ihre Unterlagen, Smartphone, Laptop etc. mitbringen. Sie schildern die Situation bzw. ihr Problem, woraufhin gemeinsam ein Lösungsweg erarbeitet wird. In seltenen Fällen wird an eine andere Beratungsstelle verwiesen, wenn diese für das Problem kompetenter erscheint. Dies sind häufig Themen, die über Digitalisierung hinausgehen, z. B. Sprachkurse betreffen.

Zudem handelt es sich oft um einen Einzeltermin, bei dem die Hilfesuchenden direkt unterstützt werden. Manche Personen davon kommen daraufhin immer wieder, ca. 1 Mal im Monat, um sich bei einem neuen Problem helfen zu lassen. Es gibt auch Ratsuchende, die mit mehreren Problemen zur offenen Sprechstunde kommen.Im Verlauf ist es je nach Bedarf auch möglich, weitere Vereinbarungen für umfangreichere Beratungstermine auszumachen. Insgesamt nehmen nachmittags mehr Hilfesuchenden das Beratungsangebot wahr als vormittags. Ab 13 Uhr ist die Nachfrage häufig hoch, sodass alle drei Nordwerk-Mitarbeiter in einem Beratungsgespräch sind und weitere Ratsuchende kurz warten müssen, bis der nächste Mitarbeiter frei ist.

> *"Manche Besucher*innen des Digitalangebots nutzen zusätzlich die weiteren Angebote unter dem Dach des Bürgerhauses Trier-Nord. Dazu zählen z. B. Sprachkurse oder Familienberatung."*[54]

54 An Stellen wie dieser teilen die Nordwerk-Mitarbeiter ihre Erfahrungen aus dem Praxisalltag der offenen Sprechstunde für Digitalthemen.

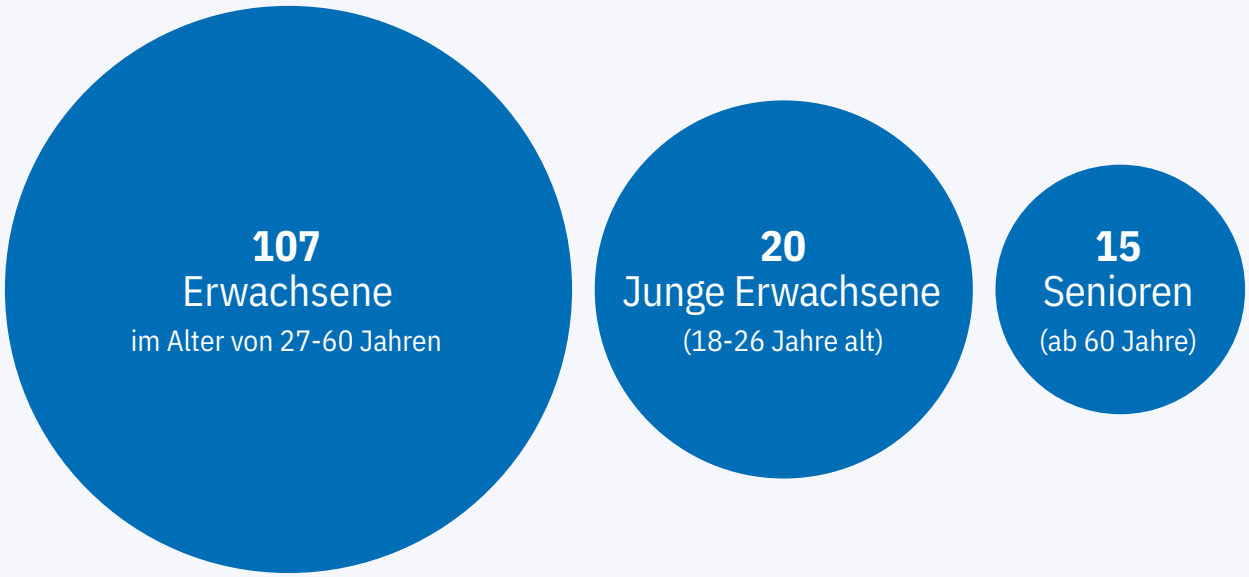
Erfahrungen, Resümee, Ausblick

Um die Entwicklung und Qualität des Angebots nachzuverfolgen, finden regelmäßige Kooperationstreffen (1-mal im Monat) zwischen dem Nordwerk-Team und den Mitarbeiterinnen von Knotenpunkte statt. Dabei berichten die Nordwerk Mitarbeiter von den Beratungsverläufen, Nachfragen und besonderen Unterstützungsbedarfen der Teilnehmenden. Darauf aufbauend konnte das Knotenpunkte-Projektteam verschiedene Unterstützungsmaterialien entwickeln und testen sowie weitere, den Beratungskontext flankierende Ideen für Unterstützungsangebote sammeln und verarbeiten.

Anhand eines begleitenden Monitorings lässt sich die Entwicklung der Nachfrage um Hilfe bei digitalen Themen ablesen. Gezählt wurden dabei nur die Beratungen, die die Fachkraft mit 10 Beratungsstunden in der Woche im Rahmen der Kooperation von Knotenpunkte und Nordwerk geleistet hat. Insgesamt betrachtet, ist die Nachfrage nach digitaler Unterstützung deutlich höher, als es die Zahlen im Rahmen des Projekts Knotenpunkte für Grundbildung *Transfer* abbilden.

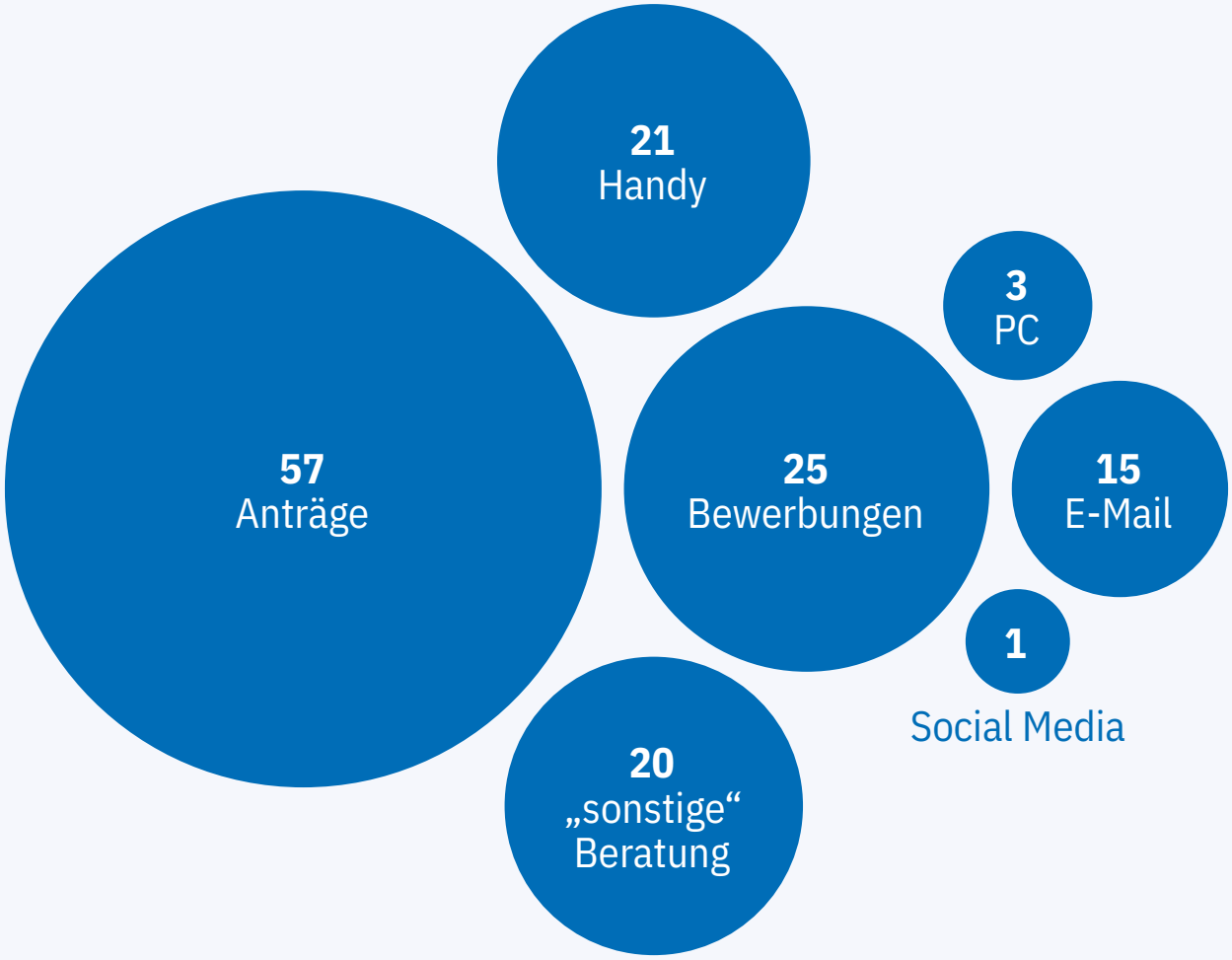
Nach der Eröffnung des Angebots im Juli 2022 haben sich von Juli 2022 bis Dezember 2023 insgesamt 142 Hilfesuchende im Rahmen unseres Projekts an die Fachkraft im Nordwerk gewandt. Dabei ist der Anteil der erwachsenen Ratsuchenden im Alter von 27 bis 60 Jahren am größten (107 Kontakte). Das Angebot wird von Frauen etwas häufiger genutzt als von Männern (76 Frauen gegenüber 66 Männern). Was die Herkunft der Teilnehmenden betrifft, so ist das Verhältnis zwischen Erwachsenen mit und ohne Migrationshintergrund fast ausgeglichen (70 und 72 Kontakte).

142 Personen insgesamt im Zeitraum Juli 2022 – Dezember 2023



Der größte Unterstützungsbedarf lässt sich im Bereich von Online-Anträgen verzeichnen, gefolgt von Beratung zur Bewerbung sowie Hilfe bei Fragen zum Smartphone, Computer oder zu Emails.

142 Personen insgesamt im Zeitraum Juli 2022 – Dezember 2023



Bei der Inanspruchnahme von Hilfe bei Anträgen zeigt sich bei den Hilfesuchenden oft eine große Unsicherheit und weniger fehlende Kompetenz. Da es sich dabei oft um Personen handelt, die Deutsch als Zweitsprache sprechen, haben sie Schwierigkeiten die Behördensprache zu verstehen. Das Aufsuchen des Unterstützungsangebots gibt ihnen Sicherheit, dass ihnen jemand Professionelles hilft, der den Antrag und den Prozess versteht. Bei den Anträgen handelt es sich

Manche TN sind unsicher, wenn sie im nächsten Schritt noch einmal alleine zum Amt gehen müssen, da sie Angst vor Nachfragen haben und unsicher sind, ob sie ihre Antworten dann richtig formulieren.

Zum Teil sind es kleinere Problemstellungen/ Fragen, für die die Ratsuchenden bereits selbst einen ersten Lösungsansatz gefunden haben. Dieser ist häufig allerdings sehr kompliziert und wird umständlich erklärt, sodass der Berater erst einmal nachvollziehen muss, was das „Problem" ist. Ein Beispiel: Der Betreffende möchte jemandem Fotos zuschicken und dies über einen eher umständlichen Weg per Laptop via E-Mail. Das einfache Weiterleiten per Handy war dem Ratsuchenden nicht bekannt.

größtenteils um die Beantragung von Sozialleistungen, z. B. Bürger- oder Kindergeld.

Die *Kategorie Beratung* als Thema beinhaltet in den meisten Fällen eine Art *Sorgenbewältigung*. Themen betreffen meist die Sicherheit im Digitalen, z. B.: Ist mein E-Mail-Anbieter gut? Wie kann ich abstellen, dass ich über mein Smartphone getrackt werde? Habe ich einen guten Internetanbieter gewählt?

Besonderheit: Das Beratungsangebot wurde in eine bereits bestehende Infrastruktur integriert. Daher gab es keine *Anlaufphase* in dem Sinne, dass das Angebot zunächst im Sozialraum hätte integriert werden müssen. Dies lässt sich an den bereits relativ hohen Teilnehmendenzahlen direkt zu Beginn des Angebots zeigen: Von Juli bis Dezember 2022 waren es 43 Kontakte insgesamt. Die Höhe der Nachfrage blieb im darauffolgenden Jahr 2023 auf dem gleichen Niveau: Von Januar bis Juni ließen sich 49 Gesamtkontakte verzeichnen und von Juli bis Dezember 43. *Neu* in Bezug auf das bestehende Angebot war für die Ratsuchenden lediglich, dass neben den beiden altbekannten Nordwerk-Mitarbeitern zusätzlich ein neuer Mitarbeiter als Ansprechpartner vor Ort ist. Die Nachfrage richtete sich zunächst stets an die bekannten Berater, bis sich die Vertrautheit auch mit dem neuen Mitarbeiter einstellte und dieser als gleichwertige Ansprechperson anerkannt wurde.

Fazit: Gelingensbedingungen – Bestehende einschlägige Infrastruktur und ein interdisziplinäres Team

Bei der Etablierung eines Digitalangebots im Quartier sind unserer Erfahrung nach folgende Ausgangsbedingungen ausschlaggebend. In unserem Fall waren dies maßgeblich eine bereits etablierte Infrastruktur, erfahrene Mitarbeiter sowie eine gute räumliche und technische Ausstattung. Unser Kooperationspartner hat also bereits mehrere positive Voraussetzungen für ein gutes Gelingen des Angebots mitgebracht. Diese sind bei der Entwicklung und Etablierung von Angeboten im Sozialraum aber nicht immer alle zwangsläufig möglich und nötig. Ein solches Digitalangebot kann sicherlich auch mit weniger Voraussetzungen umgesetzt und der Situation vor Ort angepasst werden.

Etablierte Infrastruktur

Die Einrichtung sowie die Mitarbeitenden sind bei vielen Stadtteilbewohnerinnen und Stadtteilbewohnern über andere Angebote bereits bekannt und der rege Zulauf aus der Bevölkerung besteht seit vielen Jahren. Dies hat sich als optimale Eingangsbedingung erwiesen, um ein derartiges Angebot zu platzieren und somit bereits von Beginn an eine hohe Nachfra-

Die Hilfesuchenden wirken oft sehr glücklich, wenn ihnen bei ihrem Problem geholfen werden konnte. Manche sind so dankbar, dass sie, obwohl es ein kostenloses Angebot ist, beim nächsten Mal z. B. eine Packung Kaffee „mitbringen".

Manche Personen kommen auch nur zum Drucken, Scannen oder Kopieren vorbei. Für sie ist es besonders bedeutsam, dass auch dies ein kostenloses Angebot der Einrichtung ist.

ge zu haben. Die Erweiterung speziell für Erwachsene ein Grundbildungsangebot umzusetzen, stieß damit ohne Probleme auf gute Resonanz.

Erfahrene Fachkräfte

Daneben sind bei einem spezifischen Angebot wie der digitalen Grundbildung, und hier insbesondere verbunden mit dem BYOD-Ansatz, sehr erfahrene und versierte Fachkräfte notwendig, die nicht nur über ein hohes Maß an digitalen Kompetenzen verfügen, sondern auch über sozialpädagogische Fachkenntnisse und eine Sensibilität für gering literalisierte Menschen. Im Beratungsgespräch sind die richtigen Fragen zu stellen und mit den Ratsuchenden zu eruieren, wo genau das Problem liegt. Das stellt im Falle der zusätzlichen sprachlichen Hürde bei Ratsuchenden mit Migrationshintergrund eine besondere Herausforderung dar. Ebenfalls besonders herausfordernd sind rechtliche Fragestellungen im Rahmen von digitalen Antragsvorgängen.

Mit Blick auf die erforderlichen Fachkenntnisse zur Vermittlung digitaler Grundkompetenzen erweist sich ein interdisziplinäres Team als besonders zielführend: Am vorliegenden Beispiel ist dies ein Team aus einem Fachinformatiker, Mediengestalter und Sozialkompetenztrainer sowie einem Erziehungswissenschaftler. Unterstützend dazu wurde im Sommer 2022 eine mehrstündige Sensibilisierungs- und Beratungsschulung zum funktionalen Analphabetismus durchgeführt, an den sich eine Frage-/Antwortrunde anschloss.

Infrastruktur und Ausstattung

Als eine weitere gute Voraussetzung für ein vielfältiges Angebot wurden bereits die Räumlichkeiten und Technikausstattung der jeweiligen Einrichtung genannt: Im Nordwerk sind dies ein offener Bereich mit 10 Computerarbeitsplätzen. Angegliedert ist eine Info- bzw. Beratungstheke. In einem angrenzenden EDV-Schulungsraum können mit Beamer und Leinwand geschlossene Lernangebote durchgeführt werden. Darüber hinaus können die Besucherinnen und Besucher Tablets, Kopierer und Drucker inkl. kostenfreies W-LAN nutzen, wenn sie zuhause keine eigene Hardware haben. Bedenkt man, dass zwar im Rahmen von E-Government immer mehr Bürgerdienstleistungen digitalisiert werden, jedoch in vielen Fällen der digital ausgefüllte Antrag zwischengespeichert, archiviert und/oder doch noch ausgedruckt werden und physisch vorliegen muss, ist das Vorhalten entsprechender Hardware durch die Einrichtung ein nicht zu unterschätzendes Serviceangebot.

Ein Beratungsangebot im Stile dieses Ansatzes ließe sich sicherlich auch in einer kleineren Organisationseinheit umsetzen, so lange die Ausstattung mit PC, Drucker und Scanner vorgehalten werden kann.

Abschließend soll an dieser Stelle ein Möglichkeitsraum aufgezeigt werden, als Ausgangspunkt hier zunächst das offene Beratungsangebot.

Je nach Voraussetzungen in der eigenen Organisation eignen sich einzelne Bausteine zur Gestaltung weiterer Angebote zur digitalen Grundbildung ggf. eher als andere.

Die digitalen Kompetenzen des Nordwerk-Teams sind ein großer Vorteil für die Beratung. Die Hilfesuchenden kommen spontan und mit sehr individuellen Themen, in die sich die Nordwerk Mitarbeiter dann zusammen mit den Ratsuchenden einarbeiten und eine Lösung finden.

Offenes Beratungsangebot zur digitalen Grundbildung für Erwachsene

Anknüpfen an weitere bestehende Infrastruktur z. B. Kurse für Alphabetisierung und Grundbildung

Initiieren kleiner Lern-Einheiten, die über das Beratungsangebot hinausgehen und die Ratsuchenden schrittweise selbst befähigen, digitale Probleme mit ihrem Endgerät anzugehen

Personal mit guter Digitalkompetenz

Standort mit guter Anbindung

Ausstattung mit Drucker, Scanner, PCs

Erfahrungen mit der Zielgruppe

Besonders hilfreich: Einbettung in bereits bestehende Infrastruktur

Initiieren von Kursen zur digitalen Grundbildung mit der Möglichkeit entleihbare Endgeräte über einen längeren Zeitraum einzubinden.

Weitere wichtige Beratungsangebote z. B. Formularberatung insb. auch für Menschen mit Migrationshintergrund mit Übersetzungshilfen

Kooperation mit weiteren Organisationen bzw. kommunalen Verwaltungseinheiten zur Initiierung unterstützender Angebote z. B. Aufstellen von Terminals im Quartier, an denen behördliche Vorgänge bearbeitet werden können. Mitarbeitende der Stadtteileinrichtung könnten hier begleitende Hilfestellung leisten.

Ausblick

Ein digitales Grundbildungsangebot in einem Stadtteil zu integrieren, der stark durch soziale Benachteiligung geprägt ist, ist rückblickend so erfolgreich verlaufen, weil zum einen das Thema Digitalität hoch aktuell und facettenreich ist. In vielen Altersgruppen treten Fragen oder Problemstellungen auf, bei denen Beratung und Unterstützung benötigt wird. In einer Welt, die zunehmend digitaler wird, lässt sich bereits jetzt prognostizieren, dass Angebote zur Digitalität und insbesondere zu digitalen Antragsprozessen immer gefragter sein werden. Zum anderen verlief das Angebot im Hinblick auf die Zielgruppe aufgrund des besonderen Formats erfolgreich. Die Hilfesuchenden kennen häufig bereits die Beratungsstelle Nordwerk, sodass verbunden mit der offenen Sprechstunde und den großzügigen Öffnungszeiten ein niedrigschwelliger Zugang geschaffen wurde.

In der Entwicklung sind den Beratungskontext flankierende, kleine Workshop-Einheiten, in denen Teilnehmende Wissenslücken zu digitalen Themen füllen können. Diese wurden bei den Kooperationstreffen besprochen und sollen im Weiteren umgesetzt werden. Aus den bisherigen Erfahrungen des Praxispartners kann jedoch davon ausgegangen werden, dass die Nachfrage und das Interesse an derartigen Lerneinheiten geringer sein könnte.

Aufgrund der sehr guten Resonanz auf das offene Beratungsangebot durch die Bürgerinnen und Bürger einerseits und dem prognostischen Zuwachs der Bedarfslage andererseits sind das Bürgerhaus Trier-Nord e.V. sowie das Projektteam Knotenpunkte Transfer im weiteren Austausch zu möglichen Wegen einer Weiterfinanzierung dieses ergänzenden Grundbildungsangebots für Erwachsene.

Kapitel III

Praxismaterialien

- Eigene Materialien Projekt Knotenpunkte Transfer **S. 51**
- Übersicht weiterer Materialien (nicht genuin aus dem Grundbildungsbereich) **S. 54**
- Übersicht zu einer Auswahl an Erklärvideos **S. 55**
- Materialien-Steckbriefe Dritter (grundbildungsspezifisch) **S. 57**

Eigene Materialien

Computer und Internet: Fachbegriffe einfach erklärt

Im *Glossar: Computer und Internet* werden Fachbegriffe von A wie „Account“ bis W wie „World Wide Web“ in einfacher Sprache und mit Bildern erklärt. Es dient als Nachschlagewerk zu allen grundsätzlichen Begriffen im Umgang mit digitalen Endgeräten und der Nutzung des Internets. So finden sich darin unter anderem Hinweise zu Themen wie „Betriebssystem“, „Maus“, „Trojaner“ oder „Update“. Das digitale Handbuch ist mit einem Register ausgestattet, somit können alle Wörter in alphabetischer Reihenfolge gesucht werden. Schwierige Fachwörter sind im Text unterstrichen und innerhalb des Dokuments verlinkt, damit sich die Nutzenden weiterführende Erklärungen schnell und unkompliziert ansehen können. Englische Fachbegriffe, die oftmals ein Stolperwort sein können, sind gelb markiert.

Die bisherigen Rückmeldungen aus der Praxis zeigen, dass insbesondere die Zielgruppe der Seniorinnen und Senioren sowie Migrantinnen und Migranten das Glossar als praktische Hilfestellung nutzen. Gleichermaßen denkbar und sinnvoll zu nutzen ist das Glossar sicherlich eben so für Lernende mit Deutsch als Muttersprache im Kontext von Alphabetisierungs- und Grundbildungskursen. Das Glossar liegt als pdf-Dokument vor; als Ausdruck lässt es sich genauso im Kurs einsetzen. Es steht kostenlos zum Download auf der Projekthomepage zur Verfügung.

Spezifische Materialien für die Beratungspraxis (und andere Kontexte)

Die im Weiteren vorgestellten Materialien sind im Kontext der offenen Sprechstunde für Digitalthemen mit unserem Kooperationspartner Nordwerk, Bürgerhaus Trier-Nord, entstanden. Diese Materialien dienen insbesondere der Sensibilisierung der Lernenden für digitale Grundbildung, in dem sie Informationen bereithalten und zur Auseinandersetzung und Reflexion anregen. Zudem sind sie als Hilfsmittel für den Alltag zur Mitnahme durch die Ratsuchenden gedacht (u. a. Checklisten, Erinnerungshilfen, Anleitungen).

Die Materialien sind im Stil einer Loseblattsammlung zusammengeführt und stehen demnächst zum kostenlosen Download auf der Projekthomepage unter der Rubrik Materialien zur Verfügung.

An dieser Stelle werden nur einige Beispiele kurz vorgestellt.

Wie richte ich eine Bildschirmsperre ein?

Warum brauche ich eine Bildschirmsperre?

- damit niemand dein Smartphone (Handy) nutzen kann, wenn du es irgendwo hinlegst oder verlierst
- damit niemand persönliche Informationen über dich einholen kann. Auch deine Haustüre lässt du sicher nicht offenstehen.

Frage: Was könnten andere über mich erfahren, wenn sie auf mein Smartphone zugreifen können?	1. 2. 3. 4. 5.

So verschließt (sperrst) du dein Smartphone: kurz den Ausschaltknopf drücken oder festlegen, dass der Bildschirm nach einer Weile von selbst ausgeht (Sperrbildschirm)

So stellst du deinen automatischen Sperrbildschirm ein:

- auf dem Smartphone auf das Bild (Icon) „Einstellungen" klicken
- „Sperrbildschirm" anklicken
- zwischen verschiedenen Sperrbildschirmen auswählen
  - Wenn du das Wort „Sperrbildschirm" nicht findest, kannst du es oben in der Suchleiste eingeben – dann wird es dir angezeigt, wo es ist.
  - Smartphone wieder öffnen (entsperren): zum Beispiel entweder mit einer PIN (meist 4-stellige Zahl: merken oder aufschreiben!), einem Muster, deinem Fingerabdruck oder durch Gesichtserkennung.

Du willst mehr über den Umgang mit deinem Smartphone erfahren, dann besuche doch das vhs-Lernportal zur digitalen Welt.

Für das hier vorgestellte Material sind in der Regel zwei Aspekte charakteristisch.
Die Mehrheit der Materialien ist so aufgebaut, dass diese

1. kurze Informationen zu einer Fragestellung oder zu einem Problem bereitstellen.

2. Anregungen zur Reflexion bieten, die die Ratsuchenden in ihrer Kompetenzentwicklung weiter sensibilisieren und unterstützen sollen.
   - Wie sieht die eigene Ausgangslage aus?
   - Wie ist die Handhabung im Alltag?
   - Auf was sollte ich mehr achten?
   - Womit sollte ich mich noch mehr beschäftigen?

3. über einen QR-Code auf vertiefende Informationen verweisen z. B. auf das vhs-Lernportal zur digitalen Welt oder ein Erklärvideo.

Beim untenstehenden Beispiel wird die Information eher im Sinne einer Checkliste bereitgestellt und ist von daher auch ausführlicher angelegt. Die Folgeseite leitet dann schließlich wieder über in die Reflexion, sich mit den Informationen stärker auseinanderzusetzen und damit zu arbeiten.

Schritte bei einem neuen Smartphone (Android) – Ein Überblick

1. Ein Google-Konto anlegen
2. Google-Dienste zunächst deaktivieren.
   Du kannst in Ruhe überlegen, welche Dienste Du in Anspruch nehmen willst.
3. Allgemeine Geschäftsbedingungen des Herstellers AGB akzeptieren.
   Ein Nutzer-Konto vom Hersteller muss man nicht anlegen. Man kann dies getrost überspringen, da sich die Vorteile in Grenzen halten.
4. Einrichten einer Bildschirmsperre
5. Gehe am besten die Geräte - Einstellungen einmal systematisch durch. Diese findest du in der APP mit dem Zahnradsymbol.
6. NFC-Funktion deaktivieren.
   Die NFC-Funktion verbraucht viel Akku und ermöglicht Offline-Tracking.
7. Google speichert in der Standardeinstellung viele Informationen von Deinem Gerät. Es ist empfehlenswert manches zu deaktivieren.
   Unter anderem *Web- und App-Aktivitäten Standortverlauf* und *YouTube-Verlauf*. Hierzu gehst Du zu den Einstellungen > Google > Google-Konto verwalten > Daten und Datenschutz > Einstellungen für den Verlauf.
8. Überflüssige Apps deaktivieren oder deinstallieren.
   Die meisten vorinstallierten Apps braucht man nicht. Beibehalten solltest Du folgende Apps: Google Play-Store, Google Play Dienste/Services, Android System WebView, SIM-Toolkit, Einstellungen.

Kennst Du Dich mit den aktuellen Einstellungen auf Deinem Smartphone aus?

Schaue über das Einstellungssymbol mit den Zahnrädern.

Notiere Dir die Einstellungen, die Du dort findest:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Wähle 2-3 Kategorien aus und beschäftige Dich weiter mit diesen.

Schreibe Dir auch hier wieder Begriffe heraus und welche Einstellungen dabei ausgewählt werden können.

Wozu brauchst Du mehr Informationen?
Das vhs-Lernportal hält viele Informationen zur Digitalen Welt bereit u.a. auch zum Smartphone und relevanten Einstellungen. Über den QR-Code kommst Du auf die Seite des vhs-Lernportals Bereich > Digitale Welt > Mein neues Handy!

Dein Smartphone, Tor zur Welt!

Wichtige Punkte, über die Du mehr wissen solltest!

(am Beispiel Betriebssystem Android)

Dein Google-Konto

Kennst Du die E-Mail – Adresse Deines Google-Kontos?

Wo hast Du diese notiert?

Hast Du eine weitere E-Mail-Adresse hinterlegt?

Ist Deine aktuelle Handy-Nummer im Google-Konto hinterlegt?

Zugang und Passwort

Hast Du eine Bildschirmsperre, falls Dein Handy einmal verloren geht?

Wie lautet das Passwort zu Deinem Google-Konto?

Hast Du das Passwort sicher ausgewählt und Dir gemerkt?

Persönliche Daten speichern und sichern

Wie gehst Du mit persönlichen Daten auf Deinem Handy um?

Wie sicherst Du zum Beispiel Fotos?

Sicherheitseinstellungen

Hast Du ein Schutzprogramm auf Deinem Handy installiert?

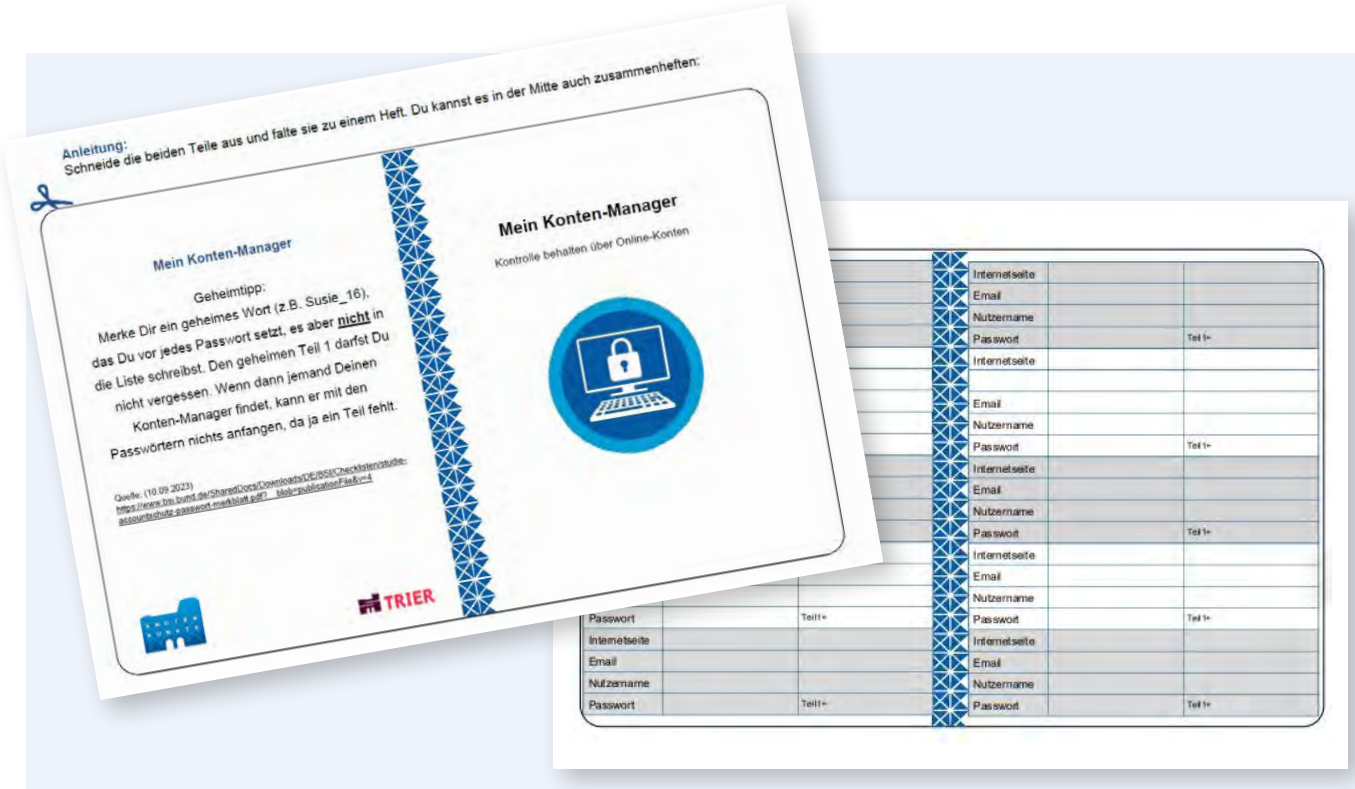
Welche Dateneingabe ist notwendig? Welche zum Schutz Deiner Daten überflüssig?

Kannst Du die oberen Fragen beantworten?

Wenn nicht: Komme einfach auf uns zu, wir helfen Dir gerne weiter!

Nebenstehendes Beispiel zeigt eine Art „Sensibilisierungsblatt“ gekoppelt mit einer Einladung, sich bei Bedarf vor Ort beraten und helfen zu lassen.
Dies könnte beispielsweise in einem Stadtteilbüro, Mehrgenerationenhaus oder Sozialtreff ausgelegt werden.

Abschließend sei hier noch ein spezifisches Material vorgestellt, das zur direkten Nutzung und zur Mitnahme durch die Ratsuchenden gedacht ist. Beispiel: Mein Konten-Manager



Anleitung:
Schneide die beiden Teile aus und falte sie zu einem Heft. Du kannst es in der Mitte auch zusammenheften:

Mein Konten-Manager

Geheimtipp:
Merke Dir ein geheimes Wort (z.B. Susie_16), das Du vor jedes Passwort setzt, es aber **nicht** in die Liste schreibst. Den geheimen Teil 1 darfst Du nicht vergessen. Wenn dann jemand Deinen Konten-Manager findet, kann er mit den Passwörtern nichts anfangen, da ja ein Teil fehlt.

Quelle: (10.09.2023)
https://www.bsi.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/BSI/Checklisten/studie-accountschutz-passwort-merkblatt.pdf?__blob=publicationFile&v=4

TRIER

Mein Konten-Manager

Kontrolle behalten über Online-Konten

Internetseite			Internetseite		
Email			Email		
Nutzername			Nutzername		
Passwort		Teil 1=	Passwort		Teil 1=
Internetseite			Internetseite		
Email			Email		
Nutzername			Nutzername		
Passwort		Teil 1=	Passwort		Teil 1=
Internetseite			Internetseite		
Email			Email		
Nutzername			Nutzername		
Passwort		Teil 1=	Passwort		Teil 1=
Internetseite			Internetseite		
Email			Email		
Nutzername			Nutzername		
Passwort		Teil 1=	Passwort		Teil 1=
Internetseite			Internetseite		
Email			Email		
Nutzername			Nutzername		
Passwort		Teil 1=	Passwort		Teil 1=

Übersicht weiterer Materialien (nicht genuin aus dem Grundbildungsbereich)

Verweise auf ergänzende Einzeldokumente bzw. Internetseiten, die themenspezifisch eingebunden werden können

Digitale Zahlungsmethoden – Quiz – pdf-Dokument

https://www.digital-kompass.de/materialien/digital-kompass-quiz-alles-rund-ums-geld

Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Optimierung der Einstellungen auf Social Media Kanälen

https://www.saferinternet.at/privatsphaere-leitfaeden/

https://www.digital-kompass.de/materialien/privatsphaere-leitfaeden-fuer-soziale-netzwerke

Projekt AlphaGrund vom Institut der Deutschen Wirtschaft gemeinsam mit den länderspezifischen Bildungswerken der Wirtschaft

Computerwissen – die Basics wird durch Online-Übungen ergänzt, die über einen Link aufzurufen sind. Anhand verschiedener Aufgaben werden Lernende motiviert, sich mit der Arbeit am Computer auseinanderzusetzen und ihre Kenntnisse zu vertiefen. Eine Übersicht zu den verschiedenen Aufgaben ist unter folgendem Link zu finden: www.bnwlernen.de/buecher/gb/computerwissen-dgb/0inhalt/dgb-0i.htm

Deutschland sicher im Netz (DsiN e.V.)

Das gemeinnützige Bündnis hält umfänglich Hilfen und Angebote vor. U. a. auch eine Ratgeber-Reihe für Verbraucherinnen und Verbraucher.

Beispiel hier: Online Einkaufen und Bezahlen
https://www.sicher-im-netz.de/file/13563/download?token=LGB6SF38

Reihe *Einfach erklärt* der Bundeszentrale für politische Bildung
Ausführliche Leitfäden in einfacher Sprache

Beispiel: Einfach online
https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/160419_online_print.pdf

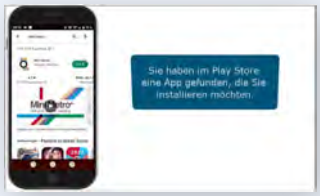
Weitere Schritt-für-Schritt-Leitfäden in einfacher Sprache können auf der Homepage der bpb anhand der Suchfunktion aufgerufen werden (z. B. Einfach Facebook, Einfach WhatsApp etc.)

Verweise auf ergänzende Erklärvideos, die themenspezifisch eingebunden werden können.

Interaktives Erklärvideo zur Computerbedienung

In diesem eVideo wird die Maus- und Tastaturbedienung am Computer erklärt. Es gibt interaktive Aufgaben, die während des Videos spielerisch bearbeitet werden. Vor allem Personen, die noch keine oder wenig Computererfahrung haben, können hier die ersten Grundlagen lernen:
https://www.lernen-mit-evideo.de/evideo-lernwelt/computerbedienung/

Lernen kompakt – kostenpflichtige App herunterladen



Dieses Video erklärt Schritt für Schritt, wie man eine kostenpflichtige App auf dem Play Store herunterlädt.
https://pg.lifetime-learning.de/ilias.php?ref_id=399&cmd=view&cmdClass=ilobjcontentpagegui&cmdNode=w2:l9&baseClass=ilrepositorygui

Lernen kompakt – E-Mail-Adresse einrichten

Dieses Video erklärt, wie man eine E-Mail-Adresse einrichtet:
https://pg.lifetime-learning.de/ilias.php?ref_id=82&cmd=view&cmdClass=ilobjcontentpagegui&cmdNode=w2:l9&baseClass=ilrepositorygui

Der Desktop in Windows 10

In dem Erklärvideo von Digital Immigrants werden die wichtigsten Elemente von Windows 10 erklärt:

https://www.youtube.com/watch?v=5Hc1unHAKLc

Explainity®

die Agentur für Komplexitätsreduktion, hat im Rahmen ihres „explainity education projects“ verschiedene Erklärvideos veröffentlicht, die ebenfalls digitale Themen verständlich erklären.
Die Videos sind ausdrücklich für den privaten, nicht-kommerziellen Gebrauch, vorgesehen. Sollten Sie die Videos kommerziell oder bei Filmvorführungen zu Bildungszwecken nutzen wollen, müssen Sie zuerst eine Lizensierung anfragen. Mehr dazu finden Sie unter folgendem Link: https://www.explainity.de/education-project/
Weitere Videos von und Informationen über explainity® finden Sie hier: https://www.explainity.de/

Fake News einfach erklärt

In diesem Erklärvideo von explainity® werden Fake News einfach erklärt. Du erfährst, worum es sich bei Fake News eigentlich genau handelt, warum es sie gibt und wie man sie erkennen kann.
https://www.youtube.com/watch?v=O6RS2M8N5uk&list=PLTSy38uFRDid-PUvjcC7qZtPS_JiZosIUV&index=4

Künstliche Intelligenz einfach erklärt

Unsere Welt entwickelt sich immer weiter. Nun sind wir schon bei der Künstlichen Intelligenz (kurz: KI) angekommen. In diesem Video erklärt Explainity® wie KIs wie ChatGPT funktionieren:
https://www.youtube.com/watch?v=fT69SLK2m9I

Social Media einfach erklärt

In diesem Erklärvideo von explainity® wird erklärt, was alles zum Begriff Social Media zählt:
https://www.youtube.com/watch?v=3LZWP8m_vh8&list=PLTSy38uFRDid-PUvjcC7qZtPS_JiZosIUV&index=17

Gefahren sozialer Netzwerke einfach erklärt

Bei öffentlichen Posts kann es versteckte Gefahren geben, wie das Erklärvideo von explainity® hier am Beispiel einen öffentlichen Facebook-Einladung zeigt:
https://www.youtube.com/watch?v=8VVIqRlo7ig

Internet der Dinge einfach erklärt

Im „Internet der Dinge“ oder auch „Internet of Things“ oder „Internet of Everything“ ist alles miteinander vernetzt. Explainity® erklärt, was dieses Internet der Dinge genau ist:
https://www.youtube.com/watch?v=yLZbzbO_7yQ

Materialien Dritter – grundbildungsspezifisch – Übersicht Steckbriefe

Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie eine Auswahl an Materialien Dritter, die ebenfalls aus dem Alphabetisierungs- und Grundbildungsbereich stammen und verschiedene Materialien und Tools bereithalten. Die Darstellung ist im Sinne eines Steckbriefs zu sehen und will Lust darauf machen, sich die Materialien näher anzusehen. In die Darstellung sind diverse Links eingepflegt, so dass Sie mit einem Mausklick im pdf zu den jeweiligen Websites weitergeleitet werden.
Folgende Auswahl an Materialien erwartet Sie:

Alpha KOOPERATIV TRANSFER

Seiten 54-59

DIGIalpha

Seiten 60-61

vhs Lernportal

Seiten 62-63

alpha element

Seiten 65-66

DIGITAL IMMIGRANTS

Seite 64

KNOTEN PUNKTE

Alpha Kooperativ

Das Grundbildungsprojekt Alpha Kooperativ aus München hat einen d**igitalen Baukasten für Grundbildungsangebote** entwickelt.
Dieser Baukasten orientiert sich am **Digital Inclusion Pathway** von Stephen Reder (siehe Seite 22) und enthält Lernbausteine, die von Dozierenden schrittweise in Grundbildungskurse integriert werden können. Hiermit können die Teilnehmenden nicht nur ihre digitalen Kompetenzen (weiter-) entwickeln, sondern schulen auch ein kritisches und reflektiertes Denken, um selbstbestimmt handeln zu können und erweitern ihr Wissen in verschiedenen Themenbereichen. Jeder digitale Baustein ist für ein bestimmtes Alpha-Level geeignet und enthält Tipps und Erfahrungen mit dem jeweiligen Baustein aus der Praxis.

Folgende Themenbereiche werden in den jeweiligen Baukästen aufgegriffen:

- **Arbeit**
- **Digitale Grundlagen**
- **Finanzielles**
- **Gesundheit**

Interessant zu wissen:

Zugang

Der Zugang zu den Lernbausteinen erfolgt entweder über eine App fürs Handy/Tablet oder eine Website.

Easy to use

Es gibt Bausteine, für die eine vorherige Einarbeitung der Dozierenden notwendig ist. Alle Bausteine mit diesem Vermerk, können ohne lange Vorbereitung im Unterricht genutzt werden. Dabei handelt es sich dann um kurze Einheiten, die innerhalb weniger Minuten erarbeitet werden können.

Registrierung und Anmeldung

Eine Registrierung oder Anmeldung ist nur dort erforderlich, wo darauf hingewiesen wird. Gibt es keinen Hinweis, ist der Zugang zu den Lerninhalten völlig frei.

Es folgt ein Überblick über die einzelnen Bausteine mit Verlinkung zur jeweiligen Internetseite mit Angaben zum geeigneten Alpha-Level sowie Zugangsoption.

1. Access Stage			
Die TN bekommen einen eigenständigen Zugang zum Internet			
Mit Maus und Tastatur umgehen können Ab Alpha-Level 1 Easy to use Browser	Apps für assistive Technologien kennenlernen Ab Alpha-Level 2 Browser	Digitale Grundlagen ausbauen Ab Alpha-Level 2 Browser	Internet-ABC erkunden Ab Alpha-Level 3 Easy to use Browser
Mailadresse einrichten und Apps laden Ab Alpha-Level 1 Browser	Passenden Internetanbieter auswählen Ab Alpha-Level 2 Easy to use Browser	Endgerät in Betrieb nehmen Ab Alpha-Level 2 Browser	Fachbegriffe einfach erklärt Ab Alpha-Level 3 Easy to use Browser

2. Taste Stage			
Die TN entdecken die vielfältigen und spannenden Möglichkeiten des Internets			
Sich über Gesundheits-themen informieren Ab Alpha-Level 1 Easy to use Browser	Auf Plattformen registrieren Ab Alpha-Level 2 App/Browser Mit Registrierung	VHS-Lernportal: Gesünder leben Ab Alpha-Level 2 App/Browser Mit Registrierung	Hörpfaden lauschen Ab Alpha-Level 2 Browser
Irmgard kennenlernen Ab Alpha-Level 3 Easy to use App	Lernsoftware Beluga benutzen Ab Alpha-Level 2 Easy to use Browser	Finanzielle Bildung mit dem Alfa-Bot Ab Alpha-Level 2 Browser	VHS-Lernportal: Arbeits-bereiche kennenlernen Ab Alpha-Level 3 App/Browser Mit Registrierung
Lesen und Schreiben mit der LEA-App Ab Alpha-Level 1 Easy to use App	Quizzen mit Kahoot! Ab Alpha-Level 2 App/Browser Mit Registrierung	Mit Quizlet besser lernen Ab Alpha-Level 2 App/Browser	Alpha Element als Weg-weiser nutzen Ab Alpha-Level 3 App/Browser
Tintenklex spielen Ab Alpha-Level 1 Easy to use Browser	LearningApps.org nutzen Ab Alpha-Level 2 Easy to use Browser	Mit Lunes Vokabeln für den Beruf lernen Ab Alpha-Level 2 App Easy to use	VHS-Lernportal: Digitale Welt Ab Alpha-Level 3 App/Browser Mit Registrierung
Per App über Arztbesuche und Medikamente informieren Ab Alpha-Level 1 Easy to use App	Sich gesund ernähren Ab Alpha-Level 2 Browser	Rätseln mit Baamboozle Ab Alpha-Level 2 App/Browser Mit Registrierung	Bewerbungsprozess kennenlernen Ab Alpha-Level 3 App
Action Bound spielen Ab Alpha-Level 2 App Mit Registrierung	VHS-Lernportal: Kennen-lernen der Plattform Ab Alpha-Level 2 App/Browser Mit Registrierung	Karaoke singen Ab Alpha-Level 2 App/Browser	Heimatrezepte ausprobieren Ab Alpha-Level 3 Browser Mit Registrierung
Learning Snacks probieren Ab Alpha-Level 2 Easy to use Browser	Berufe mit der Lernwerk-statt kennenlernen Ab Alpha-Level 2 Easy to use Browser	Berufsfelder mit eVideo kennenlernen Ab Alpha-Level 2 Easy to use Browser	Online-Kurse mit Alpha-Ele-ment+: Lebensbereiche wie Demokratie, Umwelt und Finanzen Ab Alpha-Level 3 Browser
DigiAlpha kennenlernen Ab Alpha-Level 3 App/Browser			

3. Readiness Stage			
Es werden Themen wie Informationen, Kollaborationen und Kommunikation behandelt			
Mit Bildern verantwortungsvoll umgehen Ab Alpha-Level 2 Browser	Privatsphäreeinstellungen richtig nutzen Ab Alpha-Level 2 App/Browser	Passwörter richtig benutzen Ab Alpha-Level 2 Browser	Informationskompetenz testen Ab Alpha-Level 4 Easy to use App/Browser
Social Media nutzen Ab Alpha-Level 2 App/Browser	Dateien verstehen Ab Alpha-Level 2 Browser	E-Mails richtig nutzen Ab Alpha-Level 3 Browser	Fake News erkennen Ab Alpha-Level 4 App/Browser
Mit Youtube Hilfe im Internet finden Ab Alpha-Level 2 Easy to use App/Browser	Informationen optimal finden Ab Alpha-Level 2 Browser		

4. Literacy Stage			
Die TN nutzen eigenständig das Internet im Alltag, erstellen selbst Inhalte und erleben dadurch digitale Teilhabe			
Medienwerkstatt: Eigene eVideos erstellen Ab Alpha-Level 2 Browser Mit Registrierung	KITA-Anmeldung online durchführen Ab Alpha-Level 3 Browser	Diashows erstellen Ab Alpha-Level 3 Browser	Eigene Bücher online erstellen Ab Alpha-Level 3 Browser Mit Registrierung
Einkaufen im Internet Ab Alpha-Level 2 Browser	Actionbounds selbst erstellen Ab Alpha-Level 3 App/Browser Mit Registrierung	Eigene Comics erstellen Ab Alpha-Level 3 Easy to Use App	Erstellen von eigenen Aufgaben mit LearningApps.org Ab Alpha-Level 3 Browser
Interaktive Geschichten lesen und schreiben Ab Alpha-Level 3 Browser			

Tools für Dozierende		
Digitale Whiteboards für den Unterricht nutzen Ab Alpha-Level 2 Browser Mit Registrierung	Mit Wordwall eigene Lerninhalte erstellen Easy to use Browser Mit Registrierung	Per Flip Videoantworten generieren Ab Alpha-Level 4 Browser Mit Registrierung
Edpuzzle macht Youtube interaktiv Ab Alpha-Level 2 Browser Mit Registrierung	Text in Sprache umwandeln Easy to use Browser	QR-Codes selbst erstellen Easy to use Browser Mit Registrierung
Mit Mentimeter und Co. Feedback geben Ab Alpha-Level 2 App	Wortwolken erstellen Easy to use Browser	KI-unterstütze Grafiktools App/Browser Mit Registrierung
Interaktive Materialsammlungen erstellen Ab Alpha-Level 3 App/Browser Mit Registrierung	Bild- und Videobearbeitung mit Adobe Express Browser Mit Registrierung	Chatbots im Unterricht nutzen Browser Mit Registrierung

Weitere Informationen und Lernkonzepte zum Download Rund um das Thema „Digital Kompetent“ sind auf der digitalen Pinnwand von Alpha Kooperativ transfer zu finden: https://padlet.com/Alpha_Kooperativ_Transfer/digital-kompetent-6i8y0z9jxhqihr88

Themenbereiche:

- Einfach ins Internet
- Einfach Homeschooling
- Einfach online gehen
- Einfach durch die Stadt
- Fake News erkennen, ein Kurs für junge Erwachsene
- Das Recht am eigenen Bild

DIGIalpha

Projekt Lernen lernen digital und literal DIGIalpha vom Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb)
https://pg.lifetime-learning.de/

Die Plattform hält sowohl für Lehrende, als auch für Lernende verschiedene Module bereit.

Für Lehrende

Methodenkoffer mit alphabetischen Auflistung interessanter Links zur Arbeit mit digitalen Medien	genially – Tool zum Erstellen eigener interaktiver Lernmaterialien	Praxishilfe für Lehrkräfte
Lernmaterialien zum direkten Einsatz • Berufsorientierung und Bewerbung digital • Digital unterwegs mit Bus u. Bahn	Learning Nuggets für Lehrende Umfragetool, Übungsformate (Learning Apps, Wordwall), Padlet, DeepL Write	Fortbildung und Austausch Verschiedene Module stehen als Online-Fortbildung zur Verfügung

Für Lernende

Selbst-Test für Lernende Bezogen auf Digitale Technik, Informationen finden, Austausch im Internet, Inhalte erstellen, Datensicherheit, Probleme lösen	Lernbausteine • Grundlagen • E-Mail-Adresse einrichten • App herunterladen	Gelegenheiten zum Üben Auswahl an diversen Apps zum Lernen z. B. Die große Wörterfabrik, Übersetzungs-Apps, Fahrplanauskunft, ABC Deutsch, flora incognita Pflanzenbestimmung

Screenshots:
(letzter Abruf 20.09.2023)

Übersichtsseite
https://pg.lifetime-learning.de/

einzelne Formate Lernbausteine
Beispiel: Übung Wortschatz

Selbst-Test

Informationen für Dozierende
und weitere Fachkräfte

VHS Lernportal

Das kostenlose Lernportal des Deutschen Volkshochschulverbandes bietet eine umfängliche Lernwelt: Deutsch Lernen, diverse Lebensweltthemen u. a. auch zur digitalen Welt. Hier stehen 60 Module mit etwa 1.500 Übungen zur Verfügung.

Die Auswahl von Übungen lässt sich nach Kompetenzbereichen treffen, ebenso aber auch nach Themen oder Modulpaketen.

- Kompetenzbereiche
- Informationen und Daten
- Kommunikation und Zusammenarbeit
- Digitale Inhalte erstellen
- Sicherheit und Datenschutz
- Problemlösen und Weiterlernen

Beispiel-Themen:

Informationen und Daten

Einstieg in die digitale Welt
- Aus analog wird digital
- Neue Möglichkeiten
- Was ist das Internet?
- Digitale Kommunikation
- das digitale Bürgerbüro
- Arbeit 4.0
- Gesundheit digital
- Rund um den Globus digital
- Vielfalt im Internet
- Werbung oder Information?
- Kann das mein Handy nicht erledigen?
- Zu Hause im Internet

Geräte bedienen und einstellen
- Welches Gerät brauche ich?
- Das Smartphone kennenlernen
- Das Smartphone bedienen
- Erste Schritte am Smartphone
- Einstellungen am Smartphone
- Funktionen am Smartphone
- Die Computer-Tastatur
- Die Computer-Maus
- Erste Schritte am Computer
- Einstellungen am Computer
- Funktionen am Computer

Sicherheit und Datenschutz

- Sicherheitseinstellungen am Smartphone
- Schutz vor Schadprogrammen am Smartphone
- Sicherheitseinstellungen am Computer
- Virenschutz am Computer
- Sichere Passwörter

Beispiel-Lerneinheit:

Online lernen mit dem vhs-Lernportal

- Alle unsere Kurse sind kostenlos.
- Feedbacks unterstützen das Lernen.
- Nutzen Sie Smartphone, Tablet oder PC.
- Lernen Sie, wann und wo Sie möchten.
- Auszeichnungen motivieren beim Lernen.

Digitale Welt

Vorlesen

Hier lernen Sie, digitale Geräte wie Smartphone oder Computer zu bedienen. Sie erfahren, wie Sie sich sicher im Internet bewegen und wie die Digitalisierung unser Leben verändert.
Voraussetzungen: Sie können kurze Texte lesen und verstehen oder Sie haben Deutsch-Kenntnisse auf B1-Niveau.
Umfang: rund 60 Module mit etwa 1.500 Übungen

→ hier lernen

Suche nach Kompetenzen

› Kompetenzen › Themen › Modulpakete › Erweiterte Suche

Informationen und Daten	starten
Kommunikation und Zusammenarbeit	starten
Digitale Inhalte erstellen	starten
Sicherheit und Datenschutz	starten

Suche nach Themen

› Kompetenzen › Themen › Modulpakete › Erweiterte Suche

Alltag | Bedienung | Beruf | Einstieg | Erstellen | Grundlagen | Kommunikation | Lernangebote | Sicherheit | Unterstützung

Informationen und Daten — Level Basis
Einstellungen am Smartphone
0 %

Informationen und Daten — Level Basis
Die Computer-Maus
0 %

Die Einstellungen öffnen – so geht's!

Es gibt zwei Wege, um zum vollständigen Menü der Einstellungen zu kommen.

Gehe auf den Startbildschirm. Tippe auf das Symbol mit dem Zahnrad, um die Einstellungen zu öffnen.

Screenshots:

Startseite sowie Einführung und Übersicht zur Digitalen Welt

Bearbeitung der Inhalte zur digitalen Welt wählbar nach Kompetenzbreichen, Themen oder Modulpaketen

Beispiel: Übung Smartphone – Einstellungen öffnen

Digital Immigrants

Ein Projekt des Bildungsbüros der Stadt Nürnberg
Digital Immigrants

Lerneinheiten für Erwachsene und Jugendliche in einfacher Sprache zur Digitalen Grundbildung

- Erwachsene Technik Basiswissen – Browser & Internetadressen
- Erwachsene Technik Basiswissen I – Endgeräte und Betriebssysteme
- Erwachsene Technik Basiswissen II: Dateien, Ordner, Programme
- Erwachsene Technik Basiswissen III: Internetverbindungen
- Erwachsene Instant Messenger-Dienste
- Erwachsene – Erziehung und Medienvertrag
- Erwachsene – Suchen und Finden im Netz
- Erwachsene – Cyber-Mobbing

- Jugendliche Was postest Du?
- Jugendliche Videospiele und Fair Play
- Jugendliche Videospiele und Geld
- Jugendliche Technik I Was bedeuten Begriffe wie "Betriebssystem", "Programme" und "Endgeräte"?
- Jugendliche Technik II Was bedeuten Begriffe wie „Browser“ und „Link“?
- Jugendliche Fake News
- Jugendliche Cyber-Mobbing

Transfer – für interessierte Kommunen

u. a. Handreichung
„Coach the Coach“ zur Ausbildung von Menschen mit Zuwanderungsgeschichte zu „Digi-Coaches“

Alpha Element

Digitale Helfer

Mit den digitalen Helfern vom Projekt alpha element steht für Lernende, Fach- und Lehrkräfte, eMentorinnen und eMentoren sowie Multiplikatoren und Multiplikatorinnen eine kommentierte Zusammenstellung unterschiedlicher Apps zur Verfügung. Hierbei sind die wichtigsten und vergleichenden Informationen zu den jeweiligen Apps enthalten.

- Die Zusammenstellung steht digital und analog zur Verfügung.
- Ein Klick auf die Bilder führt zum jeweiligen Lernmaterial.
- Die komplette Übersicht der Projektmaterialien ist unter folgendem Link zu finden:

Rechnen lernen	Hilfe im Alltag	Wege finden
Briefe verstehen	**Lesen üben**	**Natur entdecken**
QR-Codes nutzen	**Erkennen von Schadstoffen in Produkten**	

Demnächst:
Interaktive Lernplattform

In der Entstehung: Interaktive Video-Lernplattform mit Vorlesefunktion für die Grundbildung (alpha element+):

- Vier Themenkomplexe aus dem Alltag:
  - Mensch & Natur
  - Internet und Medien
  - Kultur & Staat
  - Geld & Verträge
- Selbstlernangebot mit aktivierenden Aufgaben in den Videos, z. B. Fragen beantworten, einen Lückentext ausfüllen zur Wissenserweiterung und zum Lesen- und Schreiben üben
- Ergänzung durch weiterführendes Material unter jedem Lernvideo: Wörterbücher in einfacher Sprache zu den Fachbegriffen der Lernpfade, Links zu Apps und Erklärvideos, Arbeitsblätter mit Übungen (diese Materialien eignen sich auch gut in der Didaktik)
- Digitales Zertifikat zum Abschluss

QR-Code scannen und nichts mehr verpassen!

Über den QR-Code erfahren Sie mehr über Neuigkeiten zum Fortschritt der Lernplattform.

QR-Codes

DigCompEdu **Selbsteinschätzung für Lehrkräfte** **Digitale Kompetenzen**	Für Lehrende in der Erwachsenenbildung	S. 11		https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-AE-DE# (letzter Abruf: 22.11.2023)
	Für Lehrkräfte an Schulen	S. 11		https://digcompedu.alp.dillingen.de/selbsteinschaetzung/ (letzter Abruf: 22.11.2023)
Digitalisierung – Zugang für alle oder abgehängt? Studie der Stiftung Lesen und Universität Hamburg	Eine Betrachtung von Risikogruppen mit Fokus auf Personen in Rente	S. 15		https://leo.blogs.uni-hamburg.de/wp-content/uploads/2022/01/So-lonely_SL.pdf (letzter Abruf: 10.10.2023)
Informationen zum Digital Inclusion Pathway	Ein Video des Projekts GediG der PH Weingarten	S. 22		https://www.gedig.online/blank (letzter Abruf: 20.09.2023)
Dashboard Digitale Verwaltung	Überblick zum Status wichtiger Vorhaben zur Digitalisierung der öffentlichen Verwaltung in Deutschland	S. 26		https://dashboard.digitale-verwaltung.de/ (10.10.2024)
KuB Kontakt- und Beratungsstelle für Flüchtlinge und Migrant_innen e.V.	Formulare verstehbar machen	S. 32		https://kub-berlin.org/de/angebote/formulare/ (letzter Abruf: 10.09.2023)
Antragsservice Digitale Einbürgerung	Digitale Beantragung der Einbürgerung zum deutschen Staatsbürger	S. 32		https://antragsservice-einbuergerung.de/ (letzter Abruf: 10.09.2023)
Der Literacy Promptathon: Chance für die Grundbildung, Integration und Alphabetisierung	Ein Artikel von Grotlüschen, A./ Buddeberg, K./ Skowranek, K./ Gillen, R. (2023)	S. 36		https://leo.blogs.uni-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/2023_Grotlueschen-et-al._Literacy-Promptathon-in-WB.pdf (letzter Abruf: 10.01.2024)
Digitalangebot Nordwerk	You-tube Video zur Bewerbung des Digital-Angebots im Nordwerk im Bürgerhaus Trier-Nord	S. 42		https://www.youtube.com/watch?v=FNTklJQNZF8 (letzter Abruf: 10.01.2024)

Literatur

Borski, S. (2016): Bring Your Own Device. Was passiert, wenn Teilnehmende ihre eigenen Geräte mitbringen? Verfügbar unter: https://wb-web.de/wissen/medien/bring-your-own-device-byod.html (letzter Abruf: 23.11.2023).

Bundesministerium des Innern und für Heimat (2023a): Behördengänge online erledigen: E-Government. Verfügbar unter: https://www.bmi.bund.de/DE/themen/moderne-verwaltung/e-government/e-government-node.html (letzter Abruf 02.10.2023).

Bundesministerium des Innern und für Heimat (2023b): E-Government-Gesetz. Verfügbar unter: https://www.bmi.bund.de/DE/themen/moderne-verwaltung/e-government/e-government-gesetz/e-government-gesetz-node.html;jsessionid=B37BDED5F10B23B24D3B3FFBB19F02BE.live872 (letzter Abruf: 02.10.2023).

Bundesministerium des Innern und für Heimat (2023c): Das Onlinezugangsgesetz (OZG). Verfügbar unter: https://www.bmi.bund.de/DE/themen/moderne-verwaltung/verwaltungsmodernisierung/onlinezugangsgesetz/onlinezugangsgesetz-node.html (letzter Abruf: 02.10.2023).

Bundesministerium des Innern und für Heimat (2024): Ausblick: Weiterentwicklung WCAG 3.0. Verfügbar unter: https://www.barrierefreiheit-dienstekonsolidierung.bund.de/Webs/PB/DE/gesetze-und-richtlinien/wcag/ausblick-weiterentwicklung/ausblick-weiterentwicklung.html;jsessionid=0E4F69389BB27DCC0CEC29AD0FB8B75B.live862 (letzter Abruf: 10.01.2024).

Dauser, D./Stadler, S. (2022): Digitalisierung in der Grundbildung. Didaktische Empfehlungen für einen gelingenden Unterricht. f-bb-online 02/22 (letzter Abruf: 10.09.2023).

Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (2024): World Wide Web Consortium (W3C). Verfügbar unter: https://www.dfki.de/web/qualifizierung-vernetzung/netzwerke-initiativen/w3c (letzter Abruf: 10.01.2024).

DigComp 2.1 (2017): DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxemburg: Publications Office of the European Union.

DigCompEdu Selbsteinschätzung für Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung. Verfügbar unter: https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-AE-DE# (letzter Abruf: 22.11.2023).

DigComEdu Selbsteinschätzung für Lehrkräfte an Schulen. Verfügbar unter: https://digcompedu.alp.dillingen.de/selbsteinschaetzung/ (letzter Abruf: 22.11.2023).

DIGIalpha (2024): Selbst-Test. Verfügbar unter: https://pg.lifetime-learning.de/goto.php?target=cat_401 (letzter Abruf: 10.01.2024).

Digitalcheck NRW (2024): Wie digital bist du? Verfügbar unter: https://www.digitalcheck.nrw/checkup/ (letzter Abruf: 10.01.2024).

Digitales Deutschland (2023): DigComp 2.1 – The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Verfügbar unter: https://digid.jff.de/digid_paper/digcomp-2-1-the-digital-competence-framework-for-citizens-with-eight-proficiency-levels-and-examples-of-use/ (letzter Abruf: 17.10.2023).

Ehmig, S./Heymann, L./Leck, J. (2022): Digitalisierung – Zugang für alle oder abgehängt? Verfügbar unter: https://leo.blogs.uni-hamburg.de/wp-content/uploads/2022/01/So-lonely_SL.pdf (letzter Abruf: 10.09.2023).

Förderrichtlinie „Digitale Grundbildung“ (2022): Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen für Angebote digitaler Grundbildung im Projekt „Digitale Grundbildung" durch das Land Rheinland-Pfalz. Verfügbar unter: https://mastd.rlp.de/fileadmin/06/Weiterbildung/Weiterbildung_Dokumente/Foerderrichtlinie_Digitale_Grundbildung.pdf (letzter Abruf: 10.09.2023).

Generaldirektion Bildung und Kultur (2007): Schlüsselkompetenzen für Lebenslanges Lernen. Ein Europäischer Referenzrahmen. Verfügbar unter: https://www.kompetenzrahmen.de/files/europaeischekommission2007de.pdf (letzter Abruf: 17.10.2023).

Grotlüschen, A. (2019): Vortrag: LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Verfügbar unter: https://lecture2go.uni-hamburg.de/l2go/-/get/v/24578 (letzter Abruf: 10.09.2023).

Grotlüschen, A./Buddeberg, K./Dutz, G./Heilmann, L./Stammer, Chr. (2019): LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Pressebroschüre, Hamburg. Verfügbar unter: https://leo.blogs.uni-hamburg.de/publikationen/ S. 32 (letzter Abruf: 10.09.2023).

Grotlüschen, A./Buddeberg, K. (2020): Literalität, digitale Praktiken und Grundkompetenzen. In: Grotlüschen, A./Buddeberg, K. (Hrsg.): LEO 2018 Leben mit geringer Literalität. wbv, S. 197-225.

Grotlüschen, Anke (2023): Ad-hoc-Umfrage: Schreiben mit Künstlicher Intelligenz. Verfügbar unter: https://leo.blogs.uni-hamburg.de/schreiben-mit-kuenstlicher-intelligenz-ergebnisse-einer-ad-hoc-umfrage/ (letzter Abruf: 10.01.2024).

Grotlüschen, Anke; Skowranek, Kristin; Buddeberg, Klaus (2023a): Literacy Promptathon: Prompten lernen und kritisches Lesen trotz Lese-Schwierigkeiten? Wie lässt sich mit künstlicher Intelligenz die Alphabetisierung voranbringen? In: *dis.kurs* (1), S. 40–42.

Grotlüschen, Anke; Skowranek, Kristin; Buddeberg, Klaus; Gillen, Laurent (2023b): Der Literacy Promptathon. Chance für die Grundbildung, Integration und Alphabetisierung. In: *Weiterbildung* (6), S. 28–30.

Hattenauer, Rainer (2024): ChatGPT & Co. Wie Du KI richtig nutzt – schreiben, recherchieren, Bilder erstellen, programmieren. Rheinwerk Verlag, Bonn.

Kilian, L. (2019): Digital Literacy: Versuch einer Begriffsbestimmung. wb-web. https://wb-web.de/aktuelles/digital-literacy-versuch-einer-begriffsbestimmung.html (letzter Abruf 20.09.2023).

Klasen, F. (2023): Digitalisierung in Deutschland: Wie digital sind wir 2024? Verfügbar unter: https://techminds.de/magazin/digitalisierung-in-deutschland/ (letzter Abruf: 19.12.2023).

Clauss, P./Gebhard, U./König, J. (2016): Leichte Sprache in der Verwaltung. Eine Handreichung für Verwaltungen in Baden-Württemberg. Verfügbar unter: https://sozialministerium.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/m-sm/intern/downloads/Publikationen/Handreichung_Leichte-Sprache-in-der-Verwaltung_barrierefrei.pdf (letzter Abruf: 10.01.2024)

Klimaschutz Kommune (2023): E-Government in der Praxis. Verfügbar unter: https://www.klimaschutz-kommune.de/buergerinfo/e-government-praxis/ (letzter Abruf: 10.09.2023).

Kuhn, J. (2022): Digitale Verwaltung. Deutschland bleibt offline. Verfügbar unter: https://www.deutschlandfunk.de/digitale-verwaltung-deutschland-hinkt-hinterher-100.html (letzter Abruf: 10.10.2023).

Kreuder-Schock, M./Lietz, S./Kreider, I./Lorenz, S./Schley, T. (2024): Barrieren digitaler Teilhabe erkennen und überwinden: Ein Leitfaden für die Praxis. f-bb online. Verfügbar unter: https://www.wbv.de/shop/Barrieren-digitaler-Teilhabe-erkennen-und-ueberwinden-I76744 (letzter Abruf: 01.04.2024)

Langer, S. (im Erscheinen): Ready, steady, go: Den Einstieg in digital gestützte Grundbildungskurse gelingend gestalten. In I. Koppel, S. Langer & L. David (Hrsg.), Digitale Grundbildung - Herausforderungen und Gelingensbedingungen. wbv.

Langer, S./Koppel, I. (2023): Der Digital Taste als Voraussetzung für den erfolgreichen Einsatz digitaler Medien in der Grundbildung. In: Lernen und Lernstörungen, Volume 12, Issue 2: Themenheft: Digitale Transformation. Verfügbar unter: https://econtent.hogrefe.com/doi/10.1024/2235-0977/a000384 (letzter Abruf: 10.10.2023).

LLZ Zentrum für Multimediales Lehren und Lernen (2023): Mobile Learning. Verfügbar unter: https://wiki.llz.uni-halle.de/Mobile_Learning (letzter Abruf: 20.09.2023).

Mallows, D. (2019): A digital inclusion pathway. Verfügbar unter: https://epale.ec.europa.eu/en/blog/digital-inclusion-pathway (letzter Abruf: 20.09.2023).

Mergel, I. (2022): Nutzer*innenzentrierung als zentraler Erfolgsfaktor digitaler Verwaltung. In: Initiative D21 e.V./ Krcmar, L. (2022): eGovernment Monitor 2022. S. 16-21. Verfügbar unter: https://initiatived21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/eGovernment-MONITOR/2022/egovernment_monitor_22.pdf (letzter Abruf: 10.11.2023).

Ministerium für Soziales und Integration Baden-Württemberg (2016): Leichte Sprache in der Verwaltung. Eine Handreichung für Verwaltungen in Badem-Württemberg. Verfügbar unter: https://sozialministerium.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/m-sm/intern/downloads/Publikationen/Handreichung_Leichte-Sprache-in-der-Verwaltung_barrierefrei.pdf (letzter Abruf 10.01.2024).

Nüßlein, Lisa; Schmidt, Johanna (2020): Digitale Kompetenzen für alle. Weiterbildungsangebote nach DigComp für Personen mit geringen digitalen Kompetenzen in Deutschland. Verfügbar unter: https://de.rescue.org/sites/default/files/2020-11/Digitale%20Kompetenzen.pdf (letzter Abruf: 12.10.2023).

Punie, Y./ Redecker, Ch. (2017): EUROPÄISCHER RAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER DigCompEdu übersetzt ins Deutsche vom Goethe Institut (2019), S. 6f. Verfügbar unter: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2019-09/digcompedu_german_final.pdf (letzter Abruf: 18.11.2023).

Reder, Stephen (2015): Digital Inclusion and Digital Literacy in the United States: A Portrait from PIAAC's Survey of Adult Skills. Verfügbar unter: https://static1.squarespace.com/static/51bb74b8e4b0139570ddf020/t/551c3e82e4b0d2fede6481f9/1427914370277/Reder_PIAAC.pdf (letzter Abruf: 20.09.2023)

Redecker, Christine (2017): Digitale Kompetenz Lehrender. Joint Research Center. European Union. Verfügbar unter: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2018-09/digcompedu_leaflet_de_2018-01.pdf (letzter Abruf: 19.11.2023).

Sonnenholzner, Juri (2024): Online-Zulassung "i-Kfz" – Komplizierter als jeder Behördengang. Verfügbar unter: https://www.tagesschau.de/wirtschaft/verbraucher/elektronische-autozulassung-i-kfz-100.html%20%20(letzter%20Abruf%2011.02.2024 (letzter Abruf: 11.02.2024).

Stadt Nürnberg (2024a): Dienstleistungen der Stadt Nürnberg. Verfügbar unter: https://www.nuernberg.de/internet/stadtportal/behoerdenwegweiser.html (letzter Abruf: 05.01.2024).

Stadt Nürnberg (2024b): Gebrauchtes Fahrzeug ummelden oder zulassen. Verfügbar unter: https://www.nuernberg.de/internet/stadtportal/behoerdenwegweiser/dienstleistung/umschreibung_gebrauchtwagen.html (letzter Abruf: 05.01.2024).

Stadt Trier (2024): Einfach wählen. 09.09.2014. Verfügbar unter: https://www.trier.de/rathaus-buerger-in/aktuelles/rathaus-zeitung/einfach-waehlen/ (letzter Abruf 10.01.2024).

Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e.V. (2021): Future Skills 2021. 21 Kompetenzen für eine Welt im Wandel. Verfügbar unter: https://www.stifterverband.org/medien/future-skills-2021 (letzter Abruf: 17.10.2023).

Swertz, C., & Fessler, C. (2010): Literacy: Facetten eines heterogenen Begriffs. *Medienimpulse*, *48*(4). Verfügbar unter: https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/mi272 (letzter Abruf: 10.10.2023).

Takac, M. (2023): Neues Renten-Angebot für Versicherte: Doch kaum jemand nutzt es. Verfügbar unter: https://www.merkur.de/wirtschaft/online-antraege-rentenversicherung-informationen-versicherte-bilanz-flop-rente-angebot-digital-zr-92573995.html (letzter Abruf: 17.11.2023).

Team, L. (2023): What is Digital Literacy: Definition and Uses in Daily Life. Verfügbar unter: https://www.learning.com/blog/what-is-digital-literacy-definition-and-uses-in-daily-life/ (letzter Abruf: 10.10.2023).

Bildquellen: Gerd Altmann auf www.pixabay.com, AdobeStock

Impressum

Herausgeberin
Stadtverwaltung Trier
Kommunales
Bildungsmanagement
Projekt Knotenpunkte für
Grundbildung *Transfer*

Domfreihof 1c
54290 Trier
knotenpunkte@trier.de

Autorinnen
Annelie Cremer-Freis
Johanna Riedesel

Dr. Claudia Meurer
Dr. Susanne Barth

(Dr. Nina Krämer-Kupka)

05/2024
Auflage 1
Druckfehler vorbehalten

Gestaltung
Marcus Neumann
www.neumann-design.com

Weitere Infos
grundbildung.trier.de
www.alphadekade.de

Titelbild
Marcus Neumann
Foto: Gerd Altmann,
www.pixabay.com,
Icons: AdobeStock

CC by Projekt Knotenpunkte für Grundbildung Transfer

Diese Handreichung ist veröffentlicht unter der Lizenz 4.0 und erlaubt es Dritten, ein Werk unter Namensnennung zu nutzen und zu verbreiten, auch kommerziell. Eine Bearbeitung ist nicht vorgesehen.

AlphaDekade 2016 – 2026

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung

Das Projekt Knotenpunkte für Grundbildung mit dem Förderkennzeichen W1501LWT wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert und ist Teil der AlphaDekade.