

18.11.2021



Trainer*innen- Schulung

Vermittlung digitaler Kompetenzen
für Einsteiger*innen



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Arbeiterwohlfahrt
Landesverband
Schleswig-Holstein e.V.

.stiftung
digitale-chancen

- Vorstellungen
- Herausforderungen beim Einstieg
- Ansätze zur Vermittlung digitaler Kompetenzen
- Grundlagen vermitteln
- Sicherheit
- Themen und App-Tipps
- Linktipps

Agenda



Vorstellungen

Stiftung Digitale Chancen

MoiN – Miteinander online im Norden

Beteiligte

Erwartungen

.stiftung digitale-chancen

- Gründung 2002
- Gemeinnützige, operativ tätige Stiftung mit Sitz in Berlin
- Einsatz für chancengleichen Zugang aller Bevölkerungsgruppen zum Internet
- Stärkung von Medienkompetenz
- Förderung der digitalen Inklusion
- Nationale und europäische Projekte für diverse (benachteiligte) Zielgruppen

Stiftung
Digitale
Chancen



Eckdaten Förderprogramm



Arbeiterwohlfahrt
Landesverband
Schleswig-Holstein e.V.

.stiftung
digitale-chancen

- Zusammenarbeit des AWO Landesverbandes Schleswig-Holstein mit der Stiftung Digitale Chancen
- Digitale Wege zur Demokratiestärkung in Vereinen und Verbänden
- Laufzeit: 2021 bis 2024
- Gefördert im Programm „Zusammenhalt durch Teilhabe (Z:T)“ durch das Bundesministerium des Innern, für Heimat und Bau



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Wer sind Sie?

Wie kommen Sie hierher?

Was möchten Sie mitnehmen?

Was bringen Sie mit?

Moin!

Warum ist es wichtig, (ältere) Einsteiger*innen zu unterstützen?

Welche Hürden müssen überwunden werden?

Welche Erfahrungen haben Sie dabei gemacht – Erfolgsfaktoren und Stolpersteine?



Erfahrungen

- „Umgang mit Touchscreens, Angst vor Komplexität“
- „Da die Kenntnisstände und Auffassungsgaben der Senioren sehr unterschiedlich sind, ist es immer aufs neue eine Herausforderung auf die Bedürfnisse einzugehen.“
- „Sender / Empfänger Verständnis“

Herausforderungen

Digitale Kompetenzen

- Zugang
- Lernen („Bereitschaft“ und „Fähigkeit“)
- Motivation
- Hemmnisse, Bedenken, Unsicherheit

- Bedienkompetenz
- Nutzungskompetenz

Herausforderungen



Nutzungsmöglichkeiten

Wofür kann ich ein Tablet einsetzen
und was nutzt es mir?



Ängste nehmen



Motivieren



Nutzungsmöglichkeiten
aufzeigen



Lust machen

Herausforderungen
bei der Vermittlung
digitaler
Kompetenzen



Beispiele

Wofür kann ich ein Tablet einsetzen
und was nutzt es mir?

Telefonieren



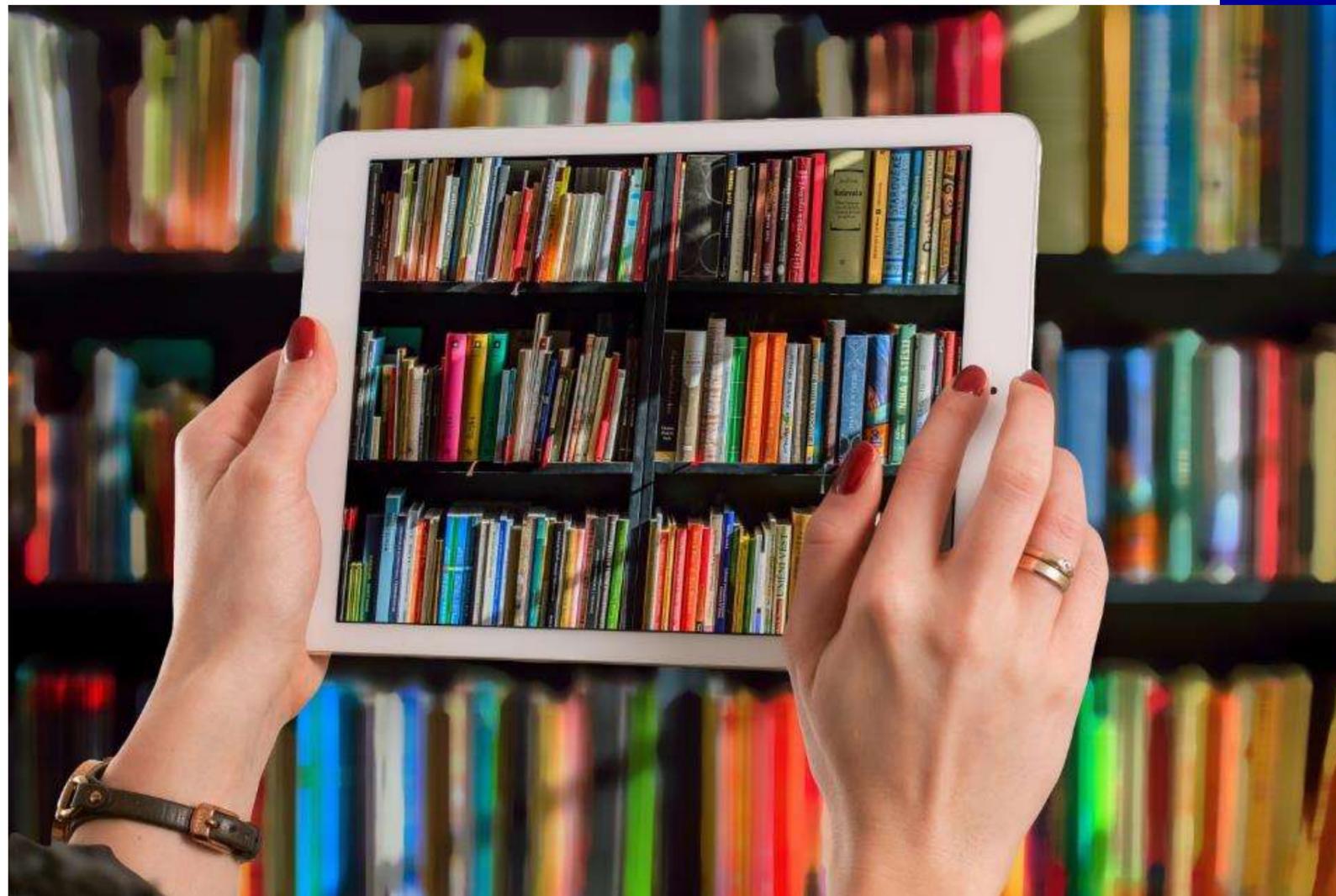
Telefonieren – auch mit Video



Lesen



Lesen – eine ganze Bibliothek



Lesen – Aktualität und Auswahl



Schreiben



Musik hören



Musik machen



Fotografieren



Filme ansehen



Filme drehen



Alltagsorganisation



Kalender
Notizen



Uhr
Erinnerungen



Alltagsorganisation

Wetter



Spielen



Die schlaue Begleitung für unterwegs



Orientierungshilfe

Wo bin ich?



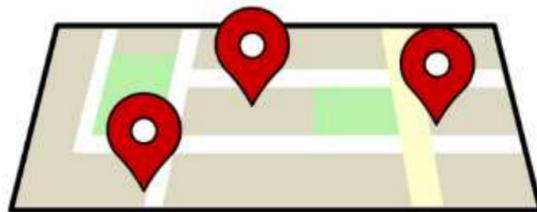
Navigationsgerät

Wie komme ich nach
...?



Umgebung erkunden

Was gibt es in meiner Nähe?



Auskunft

Wie und Wann komme
ich von A nach B
(Bus, Bahn, Auto etc.)



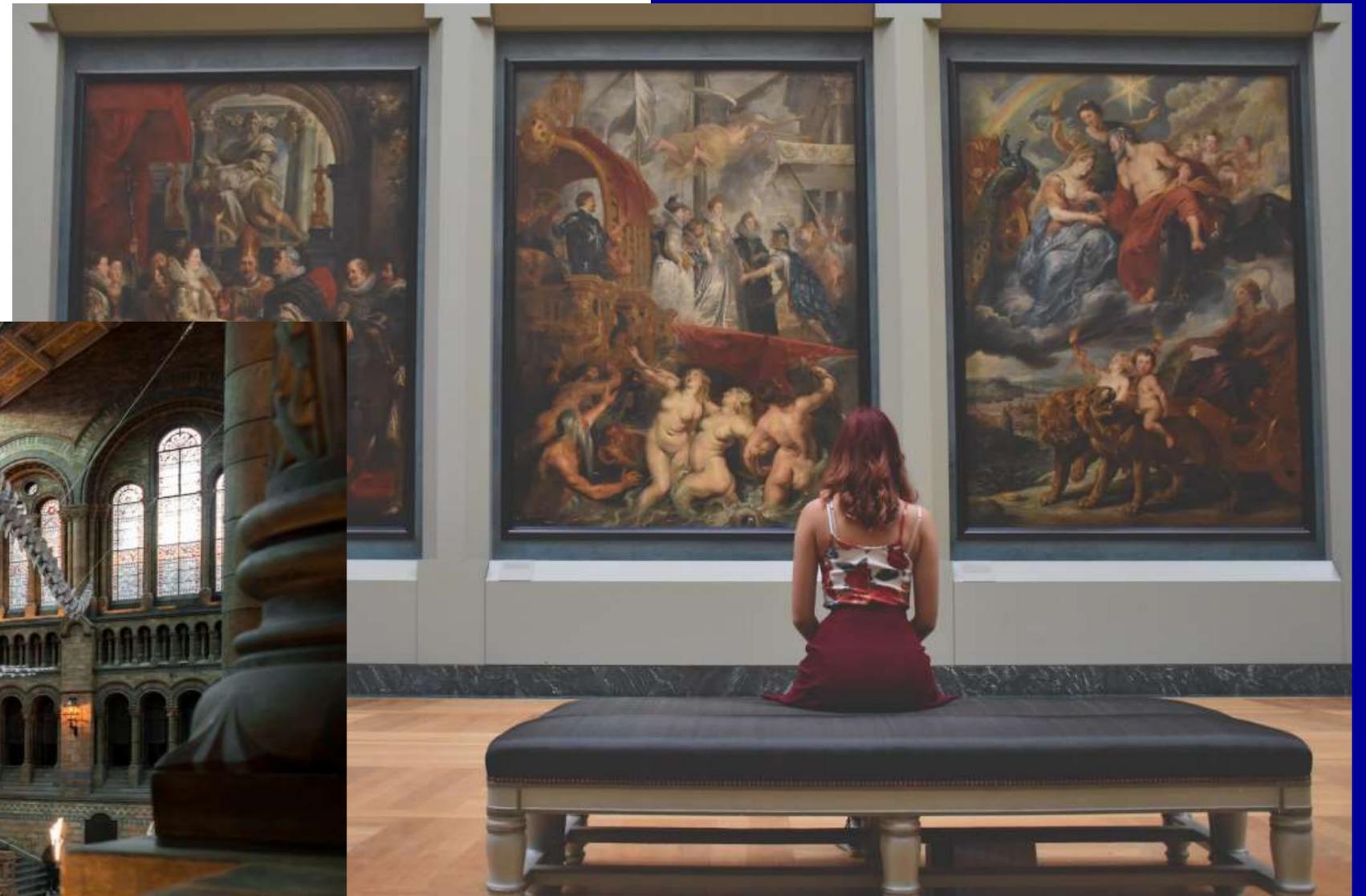
Reisebüro



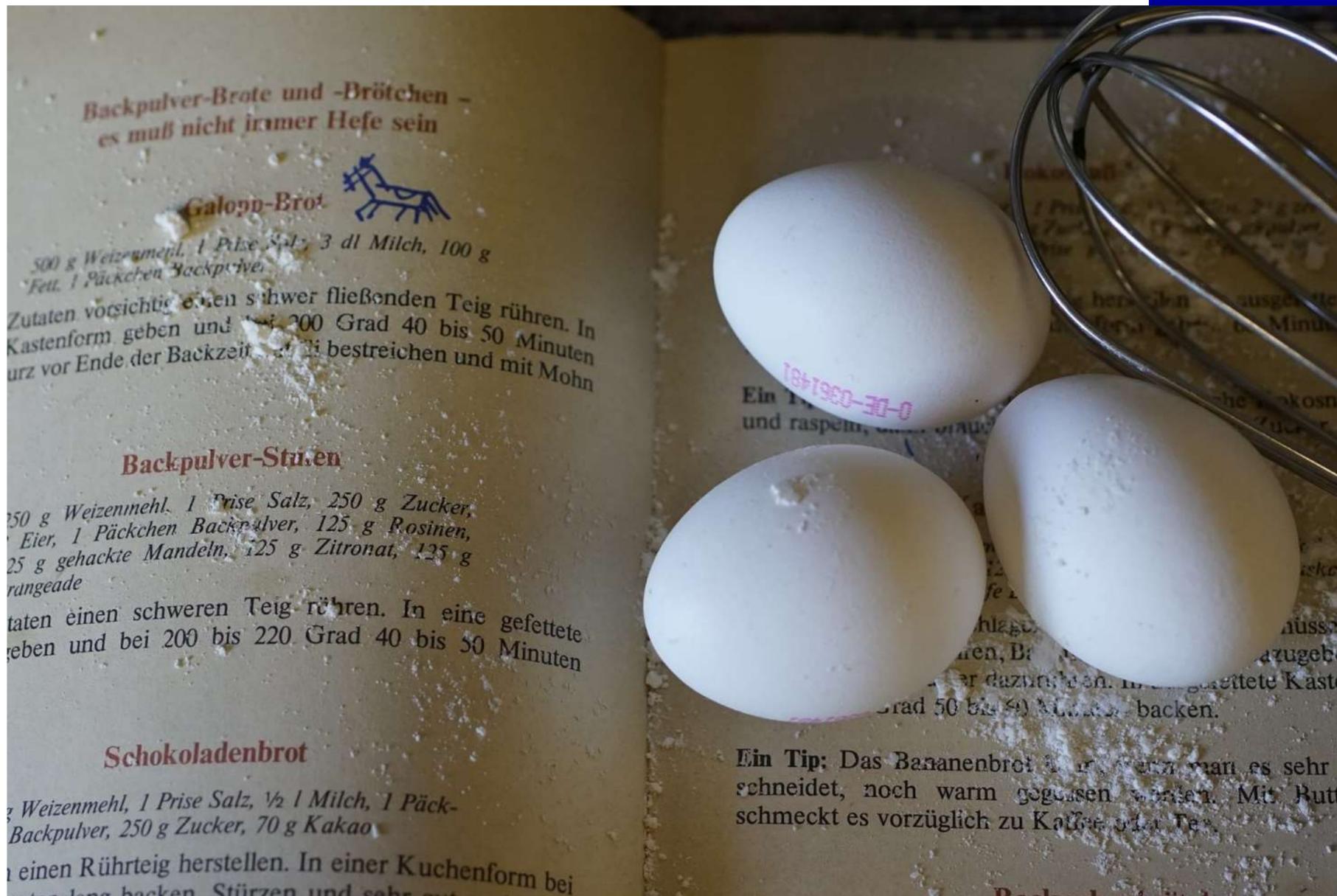
Fitnessstudio



Museum



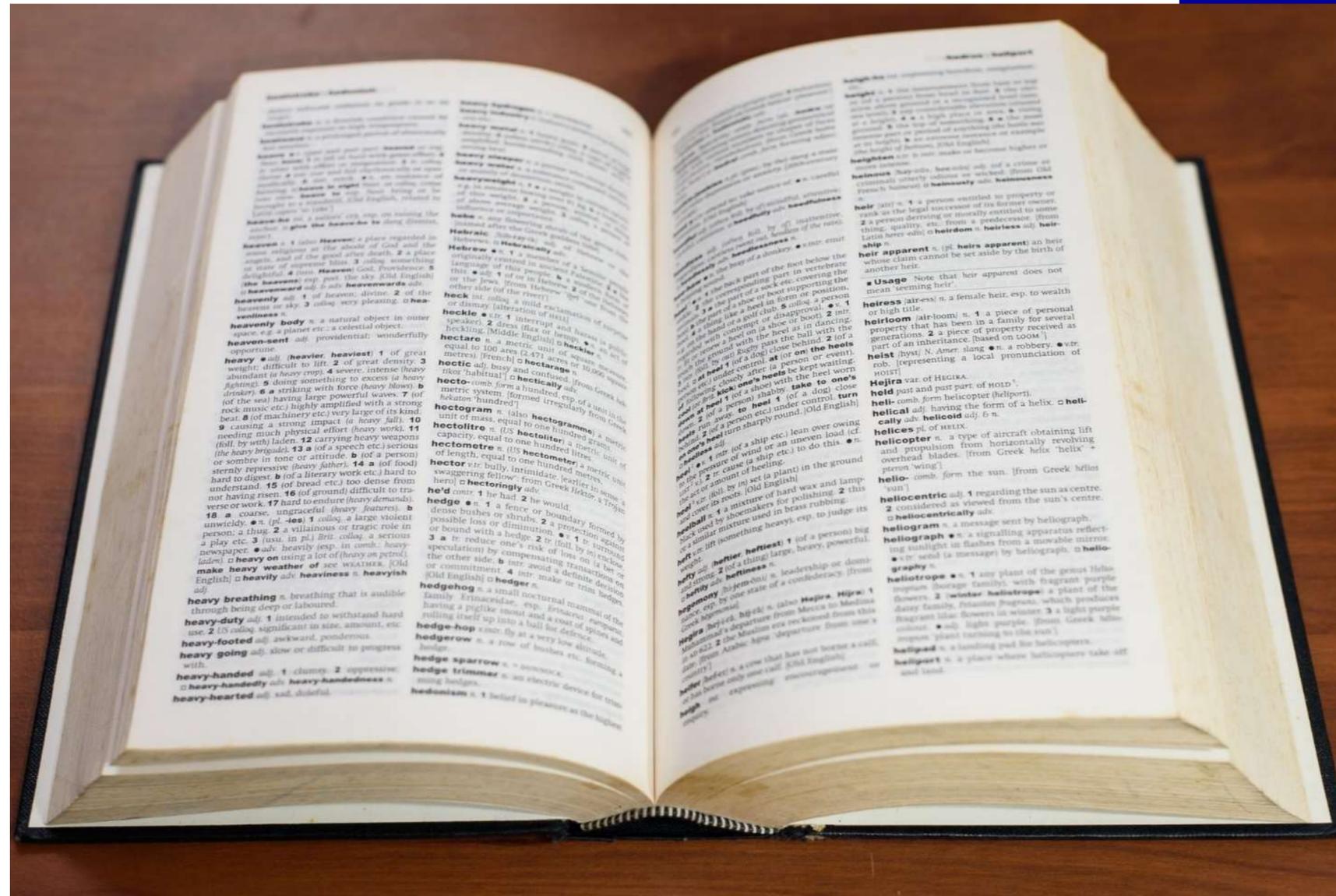
Koch- und Backbuch



Apotheke



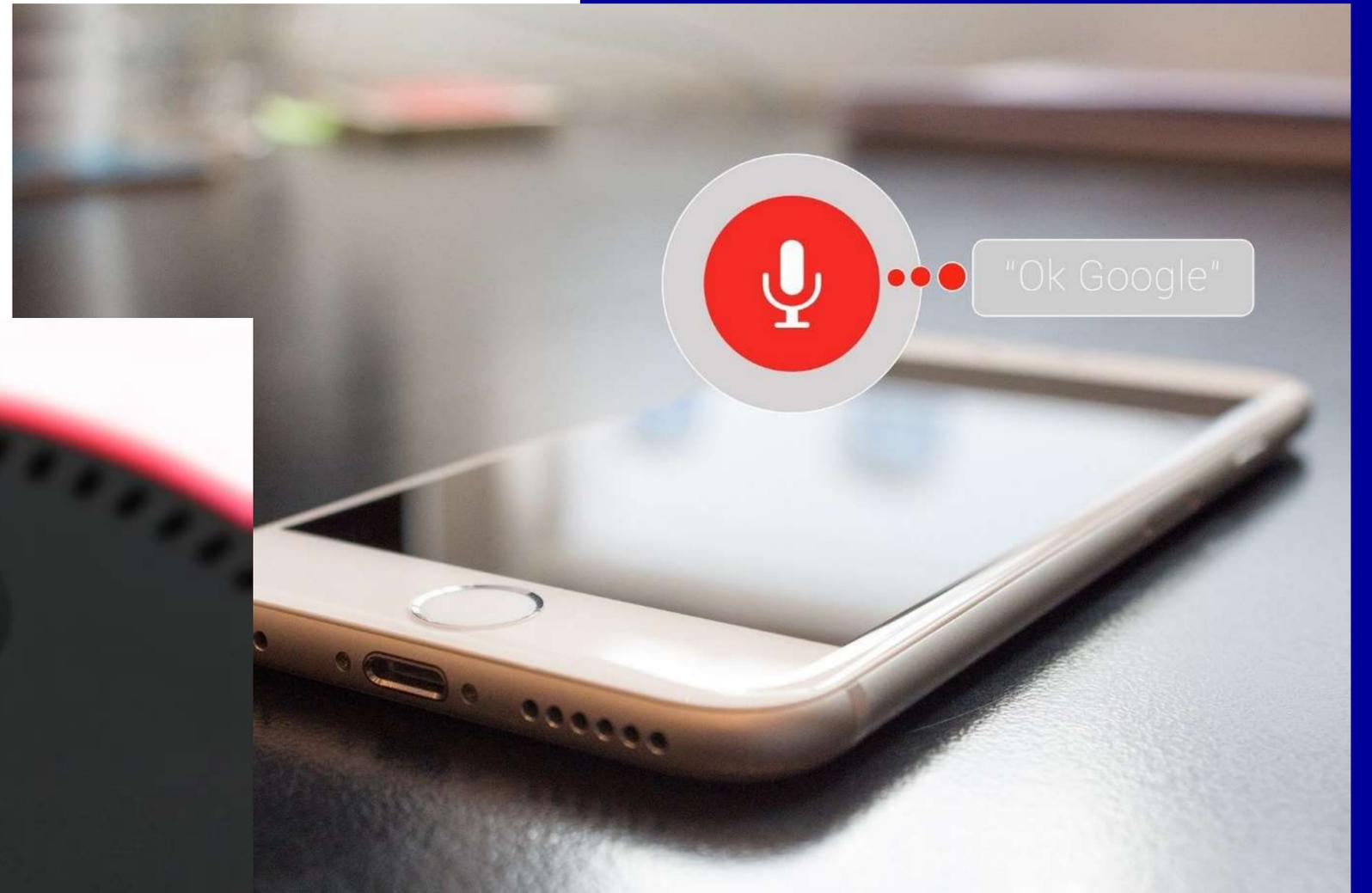
Wörterbuch



Sprachschule



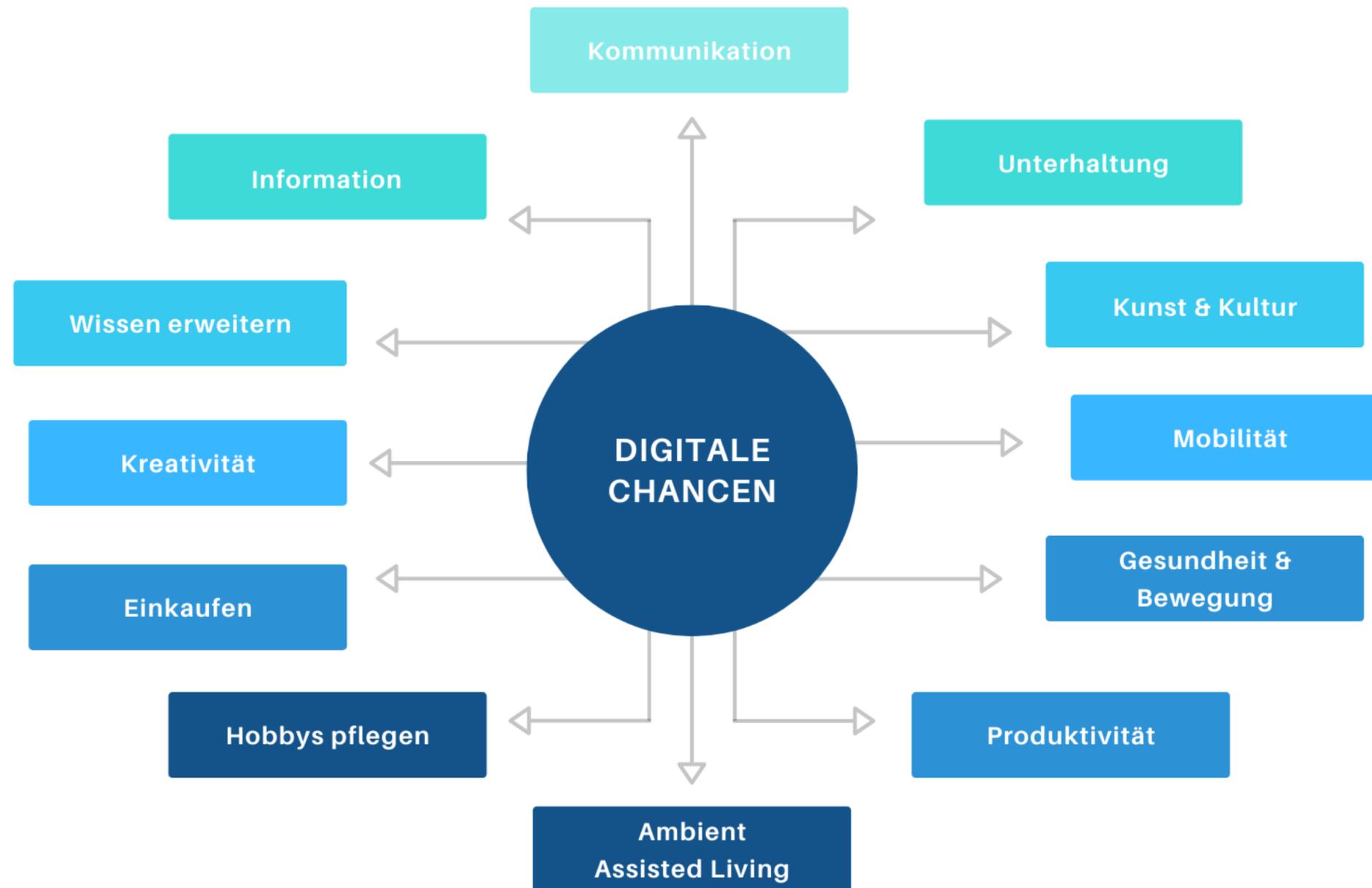
(Sprach) Assistent



„Smart Home“



Nutzungsmöglichkeiten





Digitale Kompetenzen

Ansätze zur Vermittlung

Ihre Wünsche

*"gemeinsames Konzept für die "Trainingseinheiten mit SeniorInnen",
damit auch bei MolN Angeboten möglichst das immer ähnlicher Inhalt
drinnen ist. "*

*"Ich würde gerne meinen schon vorhandenen Weg weiter ausbauen und bin
offen für neue Ideen/Inhalte."*

- 📍 Ab wann ist man „alt“?
- 📍 Was kennzeichnet „Alter“?

Senior*innen als Zielgruppe
von Lernangeboten



Persönliche
Situation



Mobilität



Interessen und
Hobbies



Vorkenntnisse und
Lernerfahrungen



Motivation

Bedarfe
erkennen



Informiert sein



Wissen erweitern



In kontakt bleiben
mit Freund*innen
und ANgehörigen



Mobil bleiben
(physisch und geistig)



Orientierung
behalten



Sich Wege ersparen



Länger selbständig
bleiben

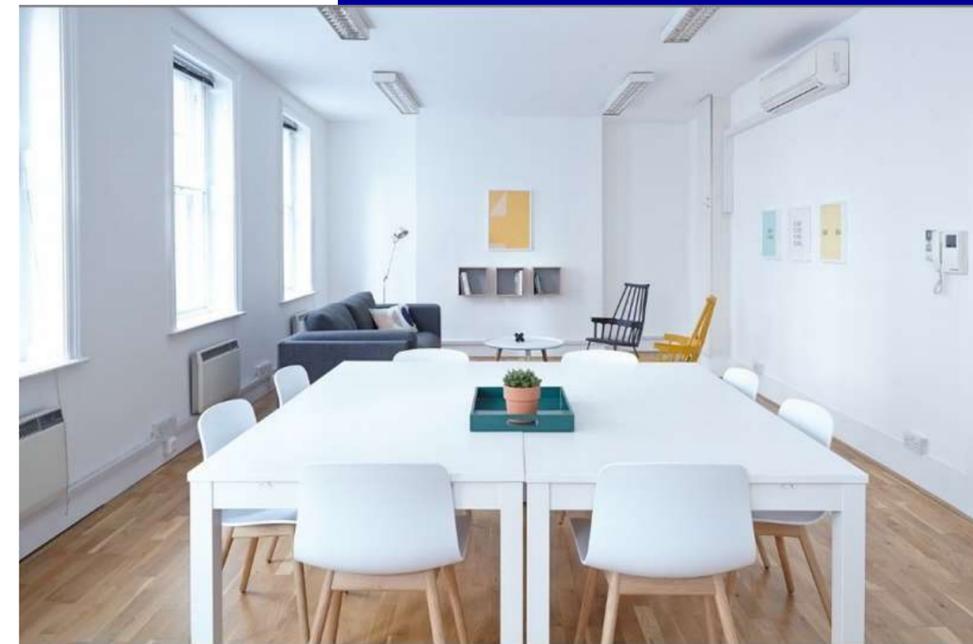


Etwas kreativ
erschaffen /sich
ausdrücken

Persönlicher Nutzen

Lernorte

- Größe und Verfügbarkeit
- Sitzgelegenheiten und Tisch (Anordnung)
- Ambiente und Atmosphäre
- WLAN
- TV / Beamer und Leinwand
- Drucker
- Demonstrations- und Leihgeräte



Lernformate

Klassisch-formell	Halbformell	Informell
<ul style="list-style-type: none"> • Klassische Lehrer/Schüler-Situation • Fest definierte Laufzeit • Feste Teilnehmergruppe • Themen stehen im Vorfeld fest 	<ul style="list-style-type: none"> • Trainer*in als Lernbegleitung • Feste Teilnehmergruppe • Themen werden durch Lernende gesetzt • Von einander lernen (Peer) 	<ul style="list-style-type: none"> • Leicht zugänglich • Offen / flexibel • Wechselnde Themen • Wechselnde Teilnehmer • Von einander lernen (Peer)
Schnupperkurs	Tutorium/Übung	Lerncafé
Gruppenkurs/Training	Stammtisch	Sprechstunde
Exkursion	Computerlerngruppe	Telefonische Beratung
	Coaching	
	Hausbesuch	

Entscheidungsschritte:

1. Tabelle ausfüllen

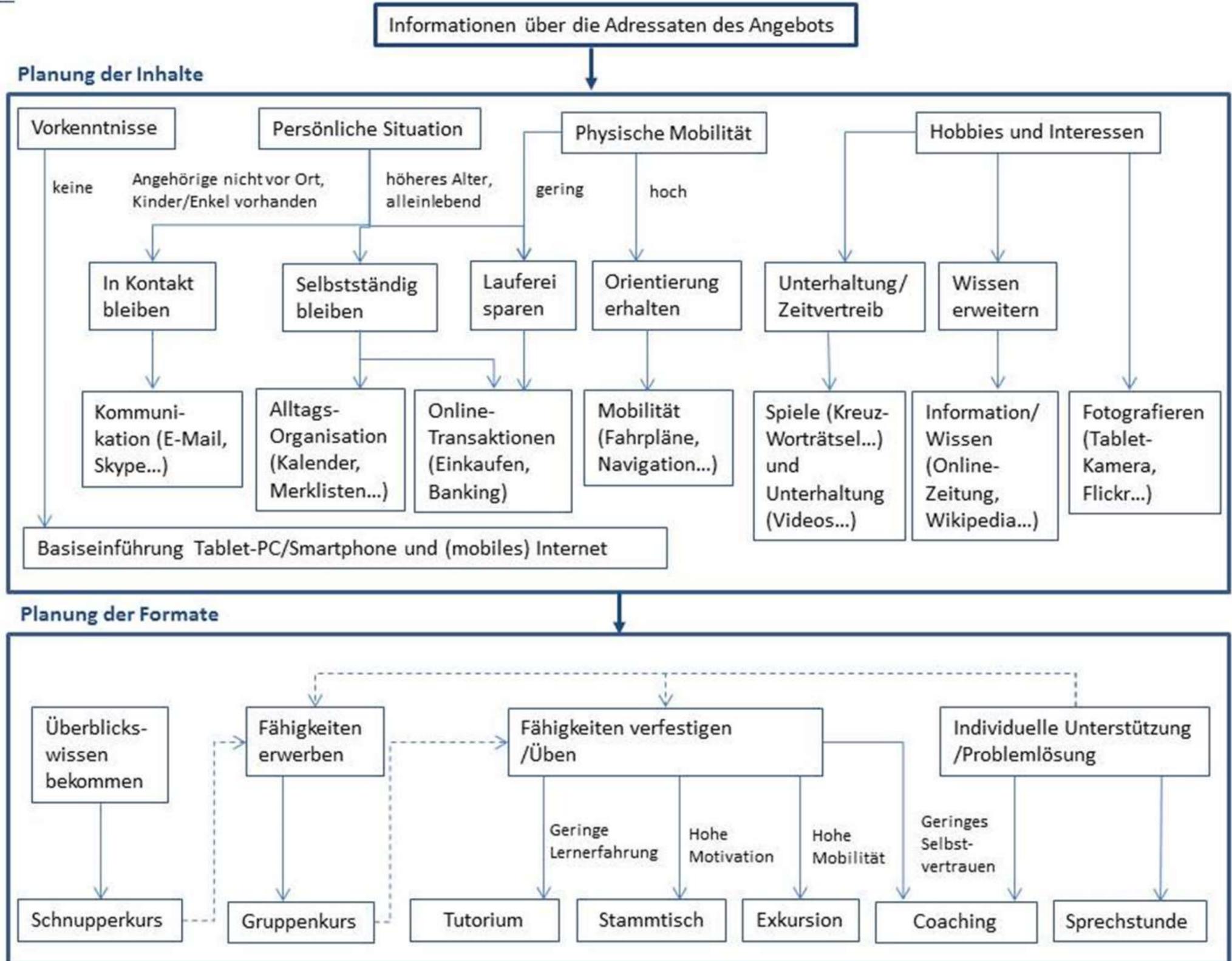
2. Schwerpunkte ermitteln

3. Nutzen ableiten

4. relevante Themenmodule und Anwendungen auswählen

5. Lernziele festlegen, Lernerfahrung und Motivation berücksichtigen

6. Format auswählen





Grundlagen vermitteln

Didaktik/Methodik

Was kennzeichnet eine*n gute*n Trainer*in?



- 📍 Interessengeleitetes Lernen, am Alltagsnutzen orientieren
- 📍 Praxis vor Theorie – selbstständiges Erfahren (alltagsnah)
- 📍 Eingaben durch Lernende
- 📍 Einfache, klare Sprache
- 📍 Lerntechniken: Eselsbrücken und Vergleiche
- 📍 Schriftliches Begleitmaterial (siehe Materialfundgrube Digitalkompass)
- 📍 Wertschätzender, respektvoller Umgang
- 📍 Ermutigung
- 📍 Geduld!

Didaktik/
Methodik

- 📍 Wiederholungen
- 📍 Tempo anpassen
- 📍 Dauer anpassen
- 📍 Umfang anpassen
- 📍 Pausen
- 📍 Raum für Nachfragen
- 📍 Probleme besprechen und Lösungen üben
- 📍 Komplexität schrittweise erhöhen

Didaktik/
Methodik

Grußkarte erstellen und verschicken

- Fotografieren
- Bilder organisieren / Alben
- Bilder bearbeiten
- Grußkarte gestalten
- Drucken (z.B. in Drogerie oder online-Dienst)
- oder digital verschicken

Szenario Fotografie

Ausflug machen

- Spaziergang mit Kaffee und Kuchen
- Theaterbesuch
- Wochenendausflug in die Berge/
ins Umland
- Städtetrip
- mehrtägige Reise

Szenario Ausflug

Problem 1

„Bei meinem Tablet ist seit gestern das Internet kaputt!!“

Problem 2

„Mein Smartphone macht die ganze Zeit nervige Geräusche und piept, obwohl ich es gerade nicht benutze!“

Problemlösungen

„Herantasten“

- Sich dem Problem schrittweise nähern
- Fragen stellen
- (Beschreiben lassen, was sie sehen)
- Gemeinsam eine Lösung finden

Mobile Geräte





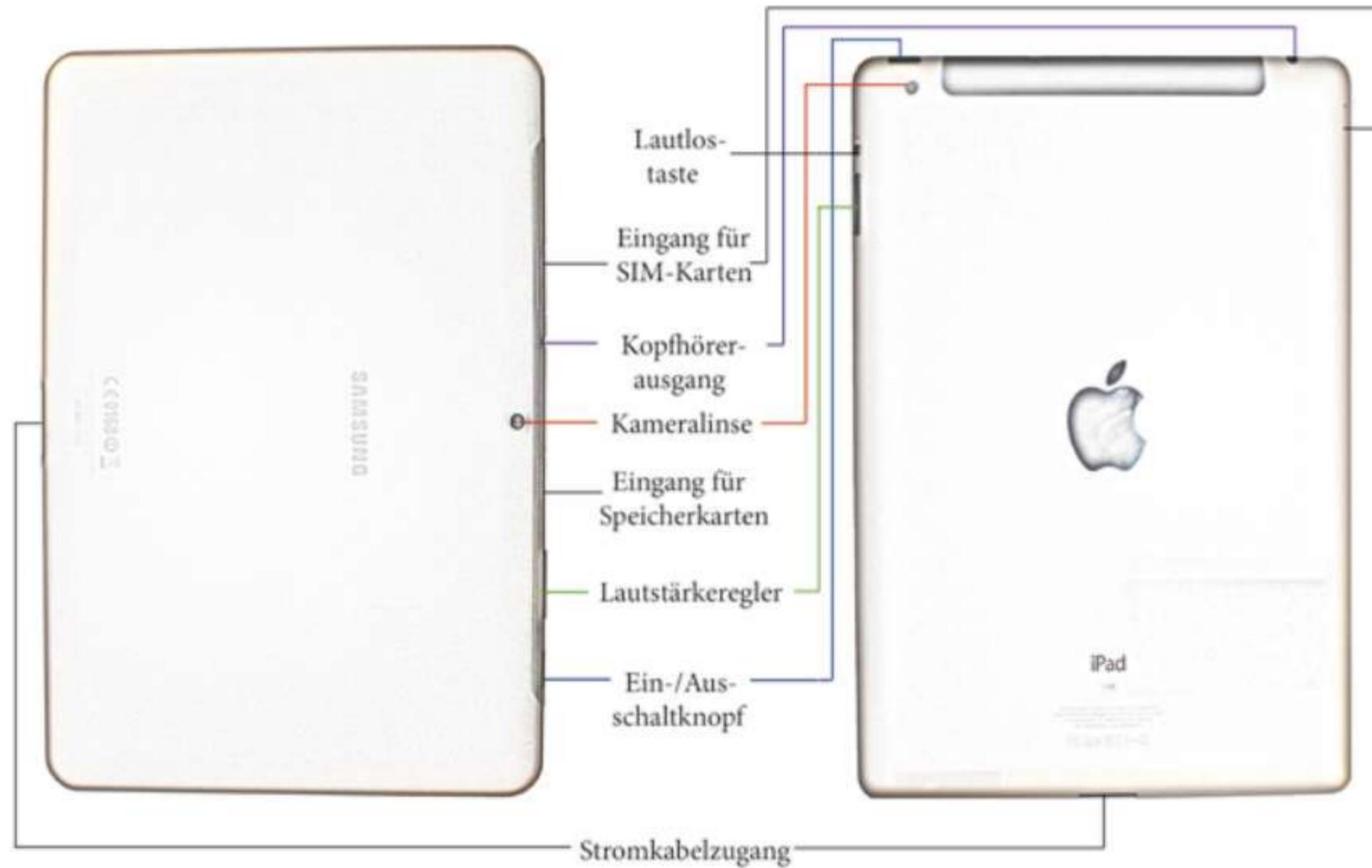
Tablets für den Einstieg

Sich dem Problem schrittweise nähern

- Eingabestift
- Hülle zum Schutz und zum Hinstellen



Knöpfe und Anschlüsse



Bedienung



Tippen



Tippen und Halten



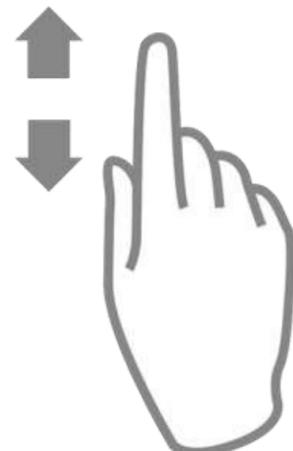
2 Finger Tippen



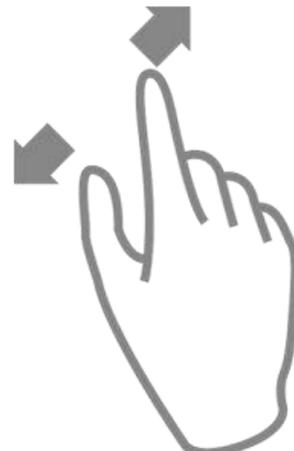
Tippen und Ziehen



Wischen



Ziehen / ‚Scrollen‘



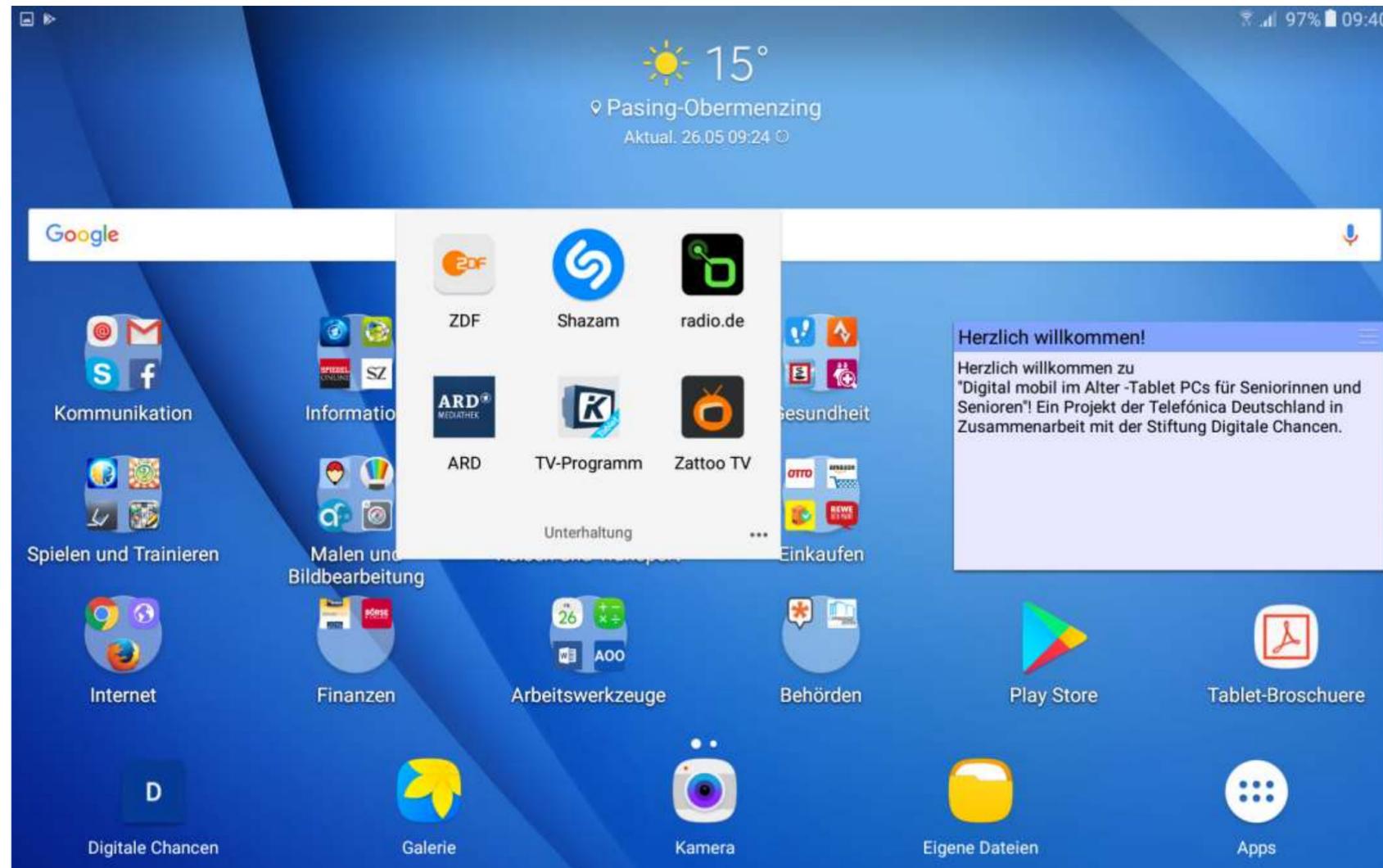
Spreizen



Zusammenziehen

Startbildschirm

Ordner, Widgets und Apps



Apps



App-Stores



Kosten für Apps





Querschnittsthema

Sicherheit & Privatsphäre

Sicherheit & Privatsphäre

- 📍 Benutzerkonten
- 📍 Passwörter
- 📍 Zahlungsarten
- 📍 Nutzungsdaten
- 📍 Persönliche Daten



Merksatz

„Ich brauche 20 Minuten mit dem Bus
zum Bahnhof.“

Passwort vergeben

Ich brauche 20 Minuten mit dem Bus
zum Bahnhof.

I b 20 M m d B z B.

Passwort vergeben

Anonymität – persönliche Daten



Cookies

<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/datenschutz/cookies-kontrollieren-und-verwalten-11996>



Themen



*"Navigation im Tablet. Word, Outlook, oder entsprechende App's / brauchbare
App's für den Alltag"*

Kommunikation

Inhalte

Möglichkeiten, die digitale Medien bieten, um mit Personen, Organisationen und Behörden zu kommunizieren

Nutzen

In Kontakt bleiben mit Familie, Freunden und Bekannten



Threema.



WORDPRESS



Information und Wissen

Inhalte

- Möglichkeiten, Wissen und Informationen im Internet aufzufinden, zu selektieren und zu bewerten
- Aktuell: Filterblasen, Fake News

Nutzen

- Wissen erweitern
- Informiert bleiben



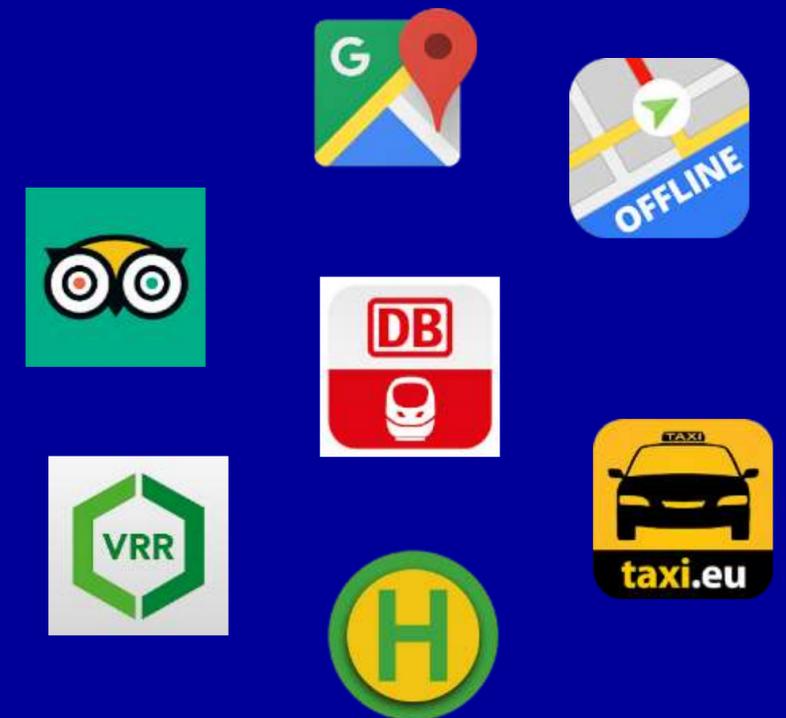
Mobilität

Inhalte

Tools und Anwendungen, die helfen, die physische Mobilität im Alltag zu erhalten

Nutzen

- Physische Mobilität erhalten/steigern
- Orientierung behalten



Spiele

Inhalte

Spiele, die man offline oder online mit sich selbst oder anderen spielen kann

Nutzen

- Unterhaltung und Zeitvertreib
- Geistige Mobilität erhalten/steigern



Unterhaltung

Inhalte

Medienangebote, die vorrangig der Unterhaltung dienen

Nutzen

- Unterhaltung und Zeitvertreib
- Wissen erweitern



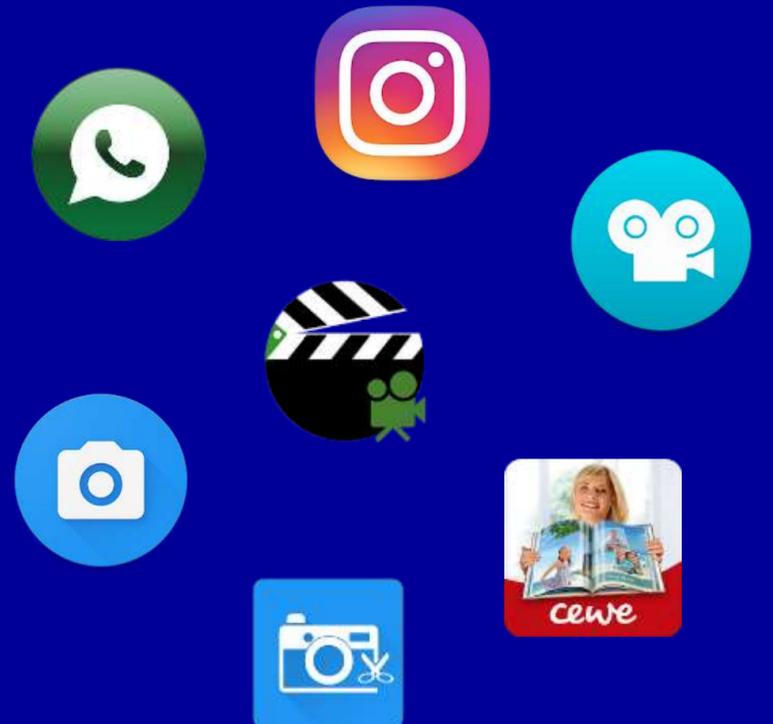
Fotografieren

Inhalte

Fotos (und Videos) aufnehmen,
bearbeiten und teilen

Nutzen

- Wissen erweitern
- In Kontakt bleiben
- Geistige Mobilität erhalten/steigern



Alltagsorganisation

Inhalte

- Digitale Tools und Funktionen, die helfen, den Alltag zu organisieren
- Aktuell: Sprachassistenten

Nutzen

Länger selbstständig bleiben



Online-Transaktionen

Inhalte

Online-Einkauf und Online-Banking

Nutzen

- Lauferei ersparen
- Länger selbstständig bleiben



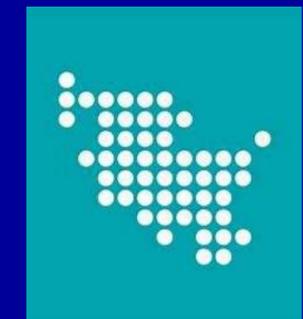
Regionale Apps

Inhalte

Themen vor Ort

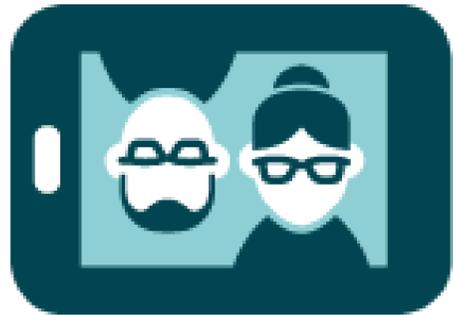
Nutzen

- heimisch fühlen
- Informiert bleiben
- Mobil bleiben





Weitere Informationen und Materialien
Linktipps



DIGITAL MOBIL IM ALTER

Materialien für
Trainer*innen und Lernende

<https://www.telefonica.de/senioren>

Digital mobil im
Alter

Materialien für
Trainer*innen



Leitfaden
Digitale Kompetenzen für
ältere Menschen

Materialien

Digital Kompass:
„Wegweiser durch die digitale Welt“



[Materialien für
Lernende
und Trainer*innen](#)



<https://www.digital-kompass.de/materialien/>

Digital Kompass

Methodenkoffer



Forum
Seniorenarbeit

<https://methoden.forum-seniorenarbeit.de/methoden/visuell/>

Schulungsmaterialien



digitaleseniorInnen

<https://www.digitaleseniorinnen.at/leistungen/schulungsmaterialien/>

Digitale
Seniorinnen AT

Linktipps Sicherheit und Privatsphäre

Deutschland sicher im Netz (DsiN)

<https://www.cyberfibel.de/digitale-kompetenzen/>

<https://www.sicher-im-netz.de/grundlagen-der-sicherheit-im-internet-0#>

Verbraucherzentrale

<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/datenschutz/cookies-kontrollieren-und-verwalten-11996>

Verbraucherzentrale (RP)

https://www.verbraucherzentrale-rlp.de/sites/default/files/2020-12/SMART-SURFER_Modul-4_Wie-man-Risiken-im-Netz-vermeidet.pdf

https://www.verbraucherzentrale-rlp.de/sites/default/files/2020-12/SMART-SURFER_Modul-6_Datenschutz-im-Internet.pdf

Digitalkompass

<https://www.digital-kompass.de/themen/sicherheit-und-recht#>

Fake News

Linktipps

[Klicksafe Quiz Fake News](#)

[SWR Fakefinder Challenge](#)

[Actionbound Quiz Fake News](#)

[CORRECTIV Recherchen für die Gesellschaft](#)

Linktipps





bedarfsgerecht

Kennenlernen der
Teilnehmenden;
Fragen stellen



praktisch

Alltagsnah ausprobieren
lassen;
ein Ergebnis produzieren
lassen/fertigstellen



geplant

Entscheidung für Formate und
Themen;
Plan machen



vermitteln

Grundlagen niedrigschwellig
vermitteln;
schrittweise steigern

Zusammen-
fassung



Kontakt

moin@digitale-chancen.de



Gefördert durch:



Bundesministerium
des Innern, für Bau
und Heimat

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Arbeiterwohlfahrt
Landesverband
Schleswig-Holstein e.V.

.stiftung
digitale-chancen



Vielen Dank

Video – Erfahrungsberichte Senior*innen

<https://www.youtube.com/watch?v=EiBBqgSeLvw>