

AlphaGrund

Bildung
für den Arbeitsplatz

Wegweiser Digitale Grundbildung Praxistipps zur Umsetzung

IW INSTITUT
DER DEUTSCHEN
WIRTSCHAFT

BW
DAS 30. UNIVERSITÄT
DER WIRTSCHAFT e.V.

BNW

BWNRW

BWHW
BILDUNGSWERK

Bildungswerk
der Thüringer Wirtschaft e.V.

bsw GmbH
BERATUNG, SERVICE &
WEITERBILDUNG GmbH

BILDUNGSWERK
an der Fachhochschule Westfalen e.V.

bbw

AlphaDekade
2016–2026

GEFÖRDERT VOM

 Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Einleitung	3
2. Einordnung digitaler Lehr- und Lernformate	4
3. Wie können Lernende an die digitale Technik herangeführt werden?	6
4. Vorbereitung auf digitale Schulungen – welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein?	8
5. Erfolgsfaktoren für den Einsatz digitaler Tools in Grundbildungsschulungen	10
6. Unterricht mit digitalen Lernelementen anreichern	12
Literaturverzeichnis	19
Impressum	20

1.

Einleitung

Die Arbeitswelt ist im kontinuierlichen Wandel. Mit der zunehmenden Automatisierung und Ausweitung digitaler Technologien verändern sich die Arbeitsaufgaben und -routinen stetig, gleichzeitig steigen die Anforderungen an Beschäftigte. Digitale Medien finden in immer mehr Branchen Einsatz und werden von einem immer größer werdenden Teil der Beschäftigten zur Kommunikation, Dokumentation und Weiterbildung genutzt (Kohl, 2019). Diese Veränderungen betreffen alle Beschäftigungsgruppen, sowohl Hochqualifizierte als auch An- und Ungelernte. Für Beschäftigte mit geringen Grundkompetenzen bedeutet dieser Wandel eine besondere Herausforderung, da eine ausreichende Grundbildung zu den Voraussetzungen für den Erhalt der Beschäftigungsfähigkeit gehört und Grundlage für eine Weiterqualifizierung darstellt, was insbesondere auch die digitalen Kompetenzen betrifft.

Das Beherrschen digitaler Fertigkeiten ist daher zwingend notwendig, um sich diesen Veränderungen anzupassen und beschäftigungsfähig zu bleiben. Die Digitalisierung stellt aber nicht nur eine Herausforderung dar, sondern bietet auch neue Lernmöglichkeiten und kann daher geeignet sein, Beschäftigte für Weiterbildung zu motivieren und fit für die Aufgaben zu machen, die sich durch die Digitalisierung ergeben (Seyda, 2019).

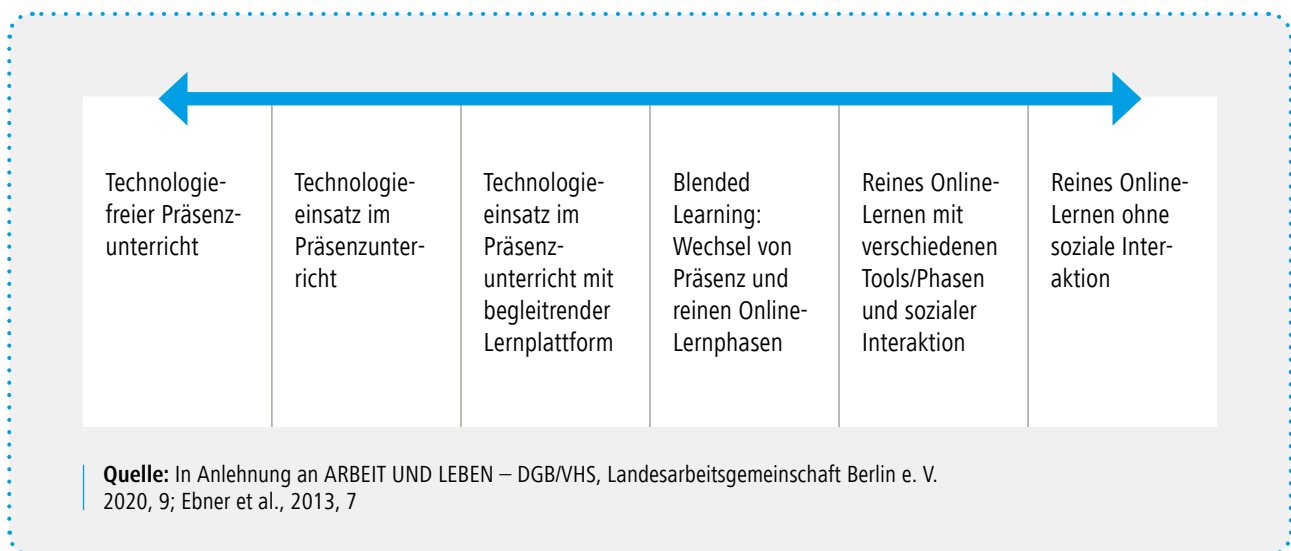


Der Wegweiser Digitale Grundbildung gibt Einblicke in die Möglichkeiten und Herausforderungen von digitalen Schulungsangeboten für Geringqualifizierte und bietet Impulse sowie Erfolgsfaktoren für den Einsatz digitaler Medien im Kursalltag, insbesondere bei Grundbildungsschulungen. Mit der Vorstellung von „Tools“ zur Erstellung und Einbindung digitaler Lernelemente sollen Lehrkräften Möglichkeiten aufgezeigt werden, digitale Lernelemente zu entwickeln und in der Praxis einzusetzen.

In die Entwicklung des Leitfadens wurden die Erfahrungen aus der Schulungspraxis der Bildungswerke der Wirtschaft herangezogen, die im Rahmen des Projekts AlphaGrund gesammelt wurden. Das Projekt AlphaGrund vernetzt setzt in acht verschiedenen Bundesländern Grundbildungsangebote um und wird mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert.

Einordnung digitaler Lehr- und Lernformate

Die Bandbreite von Lehr- und Lernformaten, die in Schulungen eingesetzt werden können, ist weit und reicht vom analogen Präsenzunterricht ohne Einsatz digitaler Elemente bis hin zum reinen Online-Lernen ohne soziale Interaktion. Dazwischen existieren zahlreiche Formate und Mischformen, die digitale Elemente und Technologien in die Unterrichtssituation einbeziehen (Ebner et al., 2013). Die unterschiedlichen Lernformen mit größerem oder weniger großem Anteil an digitalen Elementen bieten unterschiedliche Vorteile für die Lerngruppe der Geringqualifizierten.



Rein analoge Präsenzveranstaltungen, bei denen die Teilnehmenden zur gleichen Zeit am gleichen Ort zusammenkommen, sind besonders in der betrieblichen Weiterbildung von Geringqualifizierten noch immer eine der bevorzugten Weiterbildungsformen (Kremers et al., 2023). Sie bieten für diese Zielgruppe, die häufig das Lernen (wieder) erlernen muss und hierbei Unterstützung benötigt, den Vorteil, dass die Lehrkraft stets präsent ist, unmittelbare Lernunterstützung bieten kann und Teilnehmende in direkte Rücksprache mit ihr gehen können.

Auf der anderen Seite steht das reine Online-Lernen, bei dem Lehrmaterialien über das Internet bereitgestellt werden. Hier befinden sich einzelne Lernende in der Regel alleine vor dem Computer oder einem anderen Endgerät. Bei diesem individuellen Lernansatz ist ein sozialer Austausch entweder nicht vorgesehen oder findet teils asynchron über digitale Kommunikationswege statt, wie E-Mails, Chats, Foren oder soziale Netzwerke (Ebner et al. 2013). Das reine Online-Lernen bietet die Möglichkeit zeit- und ortsunabhängig und im eigenen Tempo zu lernen sowie an



individuellen Aufgaben und Lernpfaden zu arbeiten. Gleichzeitig fehlt insbesondere ungeübten Nutzern die Unterstützung der Lehrkraft, sowohl inhaltlich als auch bei technischen Herausforderungen und Problemen.

In den vergangenen Jahren und nicht zuletzt durch die Einschränkungen von Präsenzveranstaltungen während der Covid-19-Pandemie, hat die Umstellung von Präsenzveranstaltungen auf Webinare sowie die Einbindung digitaler Lernformate an Aufwand gewonnen. Die Formate, die sich zwischen den beiden Polen – technologiefreier Präsenzunterricht und reinem Online-Lernen – befinden, sind sehr vielfältig und reichen von der Einbindung digitaler Lernelemente wie z. B. Lernvideos und Podcasts, über Learning-Nuggets bis hin zu Blended Learning-Formaten, bei dem Präsenz-Phasen mit Online-Lernphasen kombiniert werden.

Die Einbindung digitaler Lernelemente eröffnet zahlreiche Optionen, um den Lernprozess effizienter, interaktiver und den aktuellen betrieblichen Anforderungen entsprechend zu gestalten. So bietet es sich an, Lerninhalte maßgeschneidert zu gestalten, beispielsweise zugeschnitten auf Inhalte aus dem Arbeitsalltag der Lernenden, die zeitlich und örtlich flexibel genutzt werden können. Zeitliche Ressourcen können so effektiver genutzt werden, gleichzeitig können potenziell mehr Beschäftigte erreicht werden, z. B. wenn diese an unterschiedlichen Standorten tätig sind und aufgrund der Entfernung keine gemeinsame Vor-Ort-Zusammenkunft möglich ist. Durch arbeitsplatznahe Lernarrangements, die Arbeits- und Lernprozesse flexibel verknüpfen, kann Lernen als Bestandteil des beruflichen Handelns verankert werden. So können sich Lernende bestenfalls mit komplexen Problemsituationen in realen Arbeitssituationen auseinandersetzen (Kohl, 2019). Der Einsatz von digitalen Medien in Präsenzveranstaltungen und Blended-Learning-Formaten bietet sich daher besonders im betrieblichen Kontext an.

Ein wichtiger Aspekt bei digitalen Lernangeboten ist eine inhaltliche, didaktisch-methodische und technische Lernunterstützung durch persönliche Ansprechpersonen sowie den Erfahrungsaustausch mit anderen Lernenden. Dieses ist besonders wichtig, wenn die Zielgruppe wenig Vorerfahrung im Umgang mit digitalen Medien mitbringt. Die Möglichkeit des individuellen Zuschnitts von Lerninhalten bei digitalen Medien erhöht die Motivation der Geringqualifizierten und baus Lernhürden, wie fehlende Zeit, Versagensängste und Zeitdruck in Präsenzveranstaltungen, ab (Schöpfer-Grabe/Vahlhaus, 2021; Seyda, 2019). Dieses kann einen positiven Einfluss auf die erfolgreiche Teilnahme von Geringqualifizierten an Weiterbildungsmaßnahmen haben, da sie sich besser an individuelle Bedürfnisse und Lebensumstände anpassen lassen als klassische Präsenzveranstaltungen. Der zeitlich flexible Einsatz und die Ortsunabhängigkeit ermöglicht es, digitale Lernangebote auch in den Arbeitsalltag zu integrieren.

Wie können Lernende an die digitale Technik herangeführt werden?

Die Förderung von Medienkompetenz ist ein entscheidender Schritt, um geringqualifizierte Personen auf die Anforderungen einer digitalen (Arbeits-)Welt vorzubereiten. Menschen mit geringerer digitaler Erfahrung benötigen einen einfachen Zugang zu Programmen sowie eine gründliche Einführung, um eventuelle Unsicherheiten zu überwinden (Pomjalowa, 2021).

Bei dem Einsatz von digitalen Unterrichtselementen und dem Lernen auf Distanz ist es im ersten Schritt notwendig, die Lernenden mit der Technik vertraut zu machen, sodass sie digitale Lernelemente und -formate überhaupt nutzen können.

Wichtig ist, den Teilnehmenden die Angst im Umgang mit digitalen Endgeräten und die Angst, Fehler zu machen, zu nehmen. Durch gezieltes Training im Umgang mit digitalen Medien und dem Einsatz von entsprechenden Lernelementen im Präsenzunterricht werden grundlegende technologische Kenntnisse und Fertigkeiten erlernt, wie die Bedienung von Computern, Tablets oder Smartphones sowie die Navigation durch verschiedene Softwareanwendungen.

Mit der Bereitstellung von gesonderten Medientrainings vor dem Einsatz digitaler Lehr- und Lernmedien im Unterricht können Lehrkräfte sicherstellen, dass alle Lernenden über die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen, um den Unterricht zu folgen. Hierdurch kann auch die Grundlage für reine Online-Lernangebote oder auch Selbstlernphasen im Rahmen von Blended-Learning gelegt werden, bei denen die Lernenden selbstständig, ohne direkte Unterstützung, digitale Lernelemente und -angebote nutzen.

Erfahrungen aus der Praxis

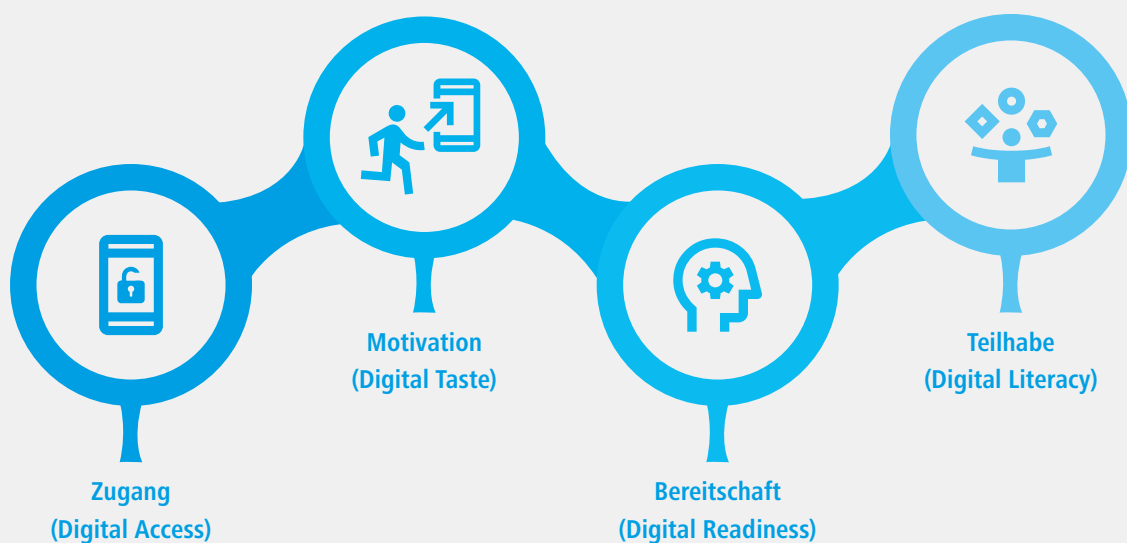
„Es hat sich bewährt, vorab einen Technik-Check in der Lerngruppe durchzuführen. Der Begriff „Technik-Check“ wird bewusst verwendet, um Hemmschwellen abzubauen und die Teilnehmenden mit dem Online-Lernen vertraut zu machen.“ Madlen Butkewitz, Projektmitarbeiterin beim Bildungswerk der Thüringer Wirtschaft e. V.

Hilfreich ist hier z. B. das Arbeitsheft „Computerwissen – die Basics“ vom Bildungswerk der Niedersächsischen Wirtschaft.



Wie Lernende an die digitale Technik herangeführt werden können, verdeutlicht das Vier-Stufen-Modell zur digitalen Teilhabe.

Die Anwendung des „4-stage pathway to digital inclusion“ von Steve Reder bietet einen strukturierten Ansatz zur Förderung digitaler Kompetenzen und zeigt auf, welche Barrieren zu überwinden sind (Mallows, 2019).



Zugang (Digital Access):

Der erste Schritt besteht darin, Lernenden den Zugang zu digitalen Endgeräten zu ermöglichen. Dieses kann das Smartphone sein oder aber Tablets, Laptops oder PCs. Sobald die Personen Zugang zu einem Endgerät haben, beginnt die zweite Phase.

Motivation (Digital Taste):

Im zweiten Schritt geht es darum, den Lernenden die Vorteile und die Bedeutung von digitalen Medien nahezubringen. Sie müssen „Geschmack“ an der digitalen Welt bekommen. Sinnvoll ist es hier, einen individuellen Nutzen durch die Anwendung digitaler Medien herbeizuführen.

Bereitschaft (Digital Readiness):

Im dritten Schritt erwerben die Lernenden die Fähigkeiten, um digitale Medien oder auch Technologien bedienen zu können.

Teilhabe (Digital Literacy):

Im vierten und letzten Schritt bauen die Lernenden ihre Kompetenzen im Umgang mit digitalen Werkzeugen gezielt aus, um ihre persönlichen Ziele zu verwirklichen.

Vorbereitung auf digitale Schulungen – welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein?

Für das Gelingen von Schulungen, die durch digitale Medien unterstützt und ergänzt werden, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein. Diese richten sich sowohl an die Technik als auch an die Vorkenntnisse von Lehrenden.

Zunächst ist eine gute technische Ausstattung notwendig. So müssen den Lernenden entsprechende Endgeräte, wie Notebooks, Tablets oder Smartphones, zur Verfügung stehen ebenso, wie eine stabile und leistungsfähige Internetverbindung (Dauser

et al., 2023). Wichtig ist zudem, dass Lehrkräften und Lernenden ein technischer Support zur Seite steht, der bei Bedarf unterstützen kann.

Besonders Geringqualifizierte profitieren von einer barrierefreien Gestaltung virtueller Bildungsangebote, wie Spracherkennungsfunktionen, Vorlesefunktionen für Texte und eine einfache Benutzeroberfläche (Arnold et al., 2018).

Grundlegende Voraussetzungen



Internetverbindung

Eine zuverlässige Internetverbindung mit ausreichender Übertragungsrate und WLAN-Zugang.



Endgeräte

Leistungsstarke Endgeräte mit einer guten Grafikkarte und ausreichendem Arbeitsspeicher.



Technischer Support

Die Bereitstellung eines technischen Supports für die Endgeräte, um eventuelle Probleme schnell lösen zu können.

Neben dem passenden Equipment und einer vorhandenen digitalen Infrastruktur ist eine weitere Voraussetzung, dass Lehrende in der Lage sind, die Unterrichtsmethodik im Hinblick auf den Einsatz von digitalen Materialien und Werkzeugen anzureichern. Gerade Lehrkräfte mit wenig Erfahrung in der digitalen Mediennutzung im Unterrichtsalltag benötigen eine Einführung in die Arbeit mit digitalen Tools zur Unterrichtsgestaltung sowie deren Einsatzmöglichkeiten (Dauser et al., 2023).

Mittlerweile gibt es verschiedene digitale Medienangebote, die für den Einsatz im Rahmen von Grundbildungsschulungen entwickelt wurden und unterschiedliche Grundbildungskomponenten bedienen.

Erfahrungen aus der Praxis

„Allerdings ist die Technik nur die Voraussetzung für den Onlineunterricht. Wichtiger für mich war es, die methodischen Abläufe im Unterricht an das neue Herangehen im Onlineformat anzupassen.“ Dr. Uwe-Michael Witt, Sprachlehrer und Grundbildungsdozent beim Bildungswerk der Wirtschaft gGmbH / AlphaGrund-Newsletter 25/2022

Weiterführende Links

- ▶ **DIGIalpha** ist eine Online-Plattform, die eine integrierte Förderung von Schriftsprache und digitalen Kompetenzen ermöglicht. Sie bietet Lernenden, Lehrenden, Leitenden und dem Lernumfeld maßgeschneiderte Inhalte zur Unterstützung im (Arbeits-)Alltag und für die digitale Grundbildung. www.digialpha.de
- ▶ **eVideo** ist eine innovative Online-Plattform für webbasierte Trainings (WBT) am Arbeitsplatz. Sie bietet interaktive digitale Lernprogramme, die es Lernenden ermöglichen, Grundkompetenzen wie Lesen, Schreiben und Rechnen gezielt im beruflichen Kontext zu verbessern. Die eVideo-Lernwelt umfasst 14 Web-Based-Trainings. Zusätzlich können Lehrende in der eVideo Medienwerkstatt digitale Lerneinheiten erstellen. www.lernen-mit-evideo.de
- ▶ Das **vhs-Lernportal** ist eine kostenfreie digitale Lernplattform des Deutschen Volkshochschul-Verbands (DVV). Sie bietet eine Vielzahl an Kursen zu diversen Themen und richtet sich sowohl an Lernende mit Alphabetisierungs- und Grundbildungsbedarfen als auch an Menschen mit Deutsch als Zweitsprache. Lehrkräfte können darüber hinaus direkt auf der Plattform ihre Kurse betreuen. www.vhs-lernportal.de
- ▶ Mit der **lea.App** können Lernende zeit- und ortsunabhängig ihre Fähigkeiten in den Bereichen Lesen, Schreiben, Rechnen und Sprachgefühl verbessern. Die App kann dabei sowohl in Lernangebote integriert als auch zum Selbstlernen genutzt werden. blogs.uni-bremen.de/leaonline
- ▶ Die **Produktdatenbank** des Deutschen Instituts für Erwachsenenbildung – Leibniz-Zentrum für Lebenslanges Lernen e. V. (DIE) bietet einen umfassenden Überblick über Materialien zur Alphabetisierung und Grundbildung. www.alpha-material.de
- ▶ **KANSAS** – die Alpha-Suchmaschine ist eine spezialisierte Suchmaschine für Sprachlernmaterialien und Texte für den Unterrichtseinsatz. Sie erleichtert das Auffinden von passenden Ressourcen für die Alphabetisierung und Grundbildung. www.kansas-suche.de

Erfolgsfaktoren für den Einsatz digitaler Tools in Grundbildungsschulungen



Die vielfältigen Einsatz- und Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Medien ermöglicht es, einen passenden pädagogischen Rahmen für die Integration von selbst- und fremdgesteuerten Lernprozessen in den Arbeitskontext zu schaffen (Kohl, 2019). Um den Einstieg in den Umgang mit digitalen Medien und das Lernen mit diesen für Personen mit Grundbildungsbedarfen zu erreichen, sind besondere Anforderungen an digitale Lerntools zu stellen.

Die erfolgreiche Gestaltung digitaler Lerntools erfordert die Berücksichtigung verschiedener allgemeiner Anforderungen, die sicherstellen, dass diese Tools nicht nur effektiv, sondern auch zugänglich und ansprechend für die Lernenden sind.

Klare und einfache Sprache:

Verwenden Sie klare und einfache Sprache, um sicherzustellen, dass die Informationen leicht verständlich sind. Vermeiden Sie Fachbegriffe und komplizierte Ausdrücke.

Visuelle Unterstützung bieten:

Integrieren Sie viele visuelle Elemente wie Bilder, Diagramme, Grafiken und Videos, um die Informationen zu veranschaulichen und zu unterstützen. **Achtung:** Nutzungsrechte beachten!

Interaktive Elemente einbeziehen: Integrieren Sie interaktive Elemente wie Videos, Simulationen oder interaktive Quizze, um das Engagement der Lernenden zu erhöhen und das Verständnis zu vertiefen.

Audiounterstützung bereitstellen:

Bieten Sie Audioversionen der Inhalte an, damit die Lernenden die Möglichkeit haben, die Inhalte anzuhören, wenn ihnen das Lesen schwerfällt.

Kontextbezogene Beispiele verwenden:

Verwenden Sie Beispiele und Geschichten aus dem Alltag, um die abstrakten Konzepte greifbarer und leichter verständlich zu machen.

Welche Lernelemente sind für die Zielgruppe besonders geeignet? Wie lassen sich diese einsetzen?

Die Praxiserfahrung der Bildungswerke zeigt, dass je nach Zielgruppe, unterschiedliche digitale Lernelemente den Unterricht sinnvoll ergänzen können. Beispielsweise bevorzugen jüngere Mitarbeiter oft interaktive und spielerische Elemente wie Apps und Quizze, während erfahrenere Mitarbeiter möglicherweise Webinare und strukturierte Kurse bevorzugen.

Für die Zielgruppe der Geringqualifizierten sollten digitale Lernelemente einfach zu nutzen, leicht verständlich und motivierend sein.

Es ist wichtig, die Lerninhalte auf die Bedürfnisse und Vorkenntnisse der Teilnehmer abzustimmen und verschiedene Lernstile zu berücksichtigen, um eine effektive Nutzung der digitalen Angebote zu gewährleisten.

Die folgenden Lernangebote eignen sich gut für die Zielgruppe:

Videos: Kurze, anschauliche Lehrvideos können komplexe Konzepte auf einfache und visuelle Weise erklären. Sie können für grundlegende Fähigkeiten wie Lesen, Schreiben, Mathematik oder praktische Fertigkeiten eingesetzt werden.

Lernapps: Einfache und intuitive Lern-Apps können spielerische Elemente enthalten, um das Lernen unterhaltsam zu gestalten. Sie können für grundlegende Fähigkeiten wie Alphabetisierung, Grundrechenarten oder auch für den Erwerb digitaler Grundkenntnisse eingesetzt werden. Die Apps sollten benutzerfreundlich und interaktiv sein, um die Motivation aufrechtzuerhalten.

Interaktive Quizze und Tests: Kurze Quizze und Tests können verwendet werden, um das erlernte Wissen zu überprüfen und zu festigen. Diese können in spielerischer Form gestaltet werden und sollten sofortiges Feedback bieten, um den Lernenden ein Gefühl des Fortschritts zu vermitteln.

E-Learning-Plattformen mit angeleiteten Kursen: Strukturierte Online-Kurse können schrittweise Anleitungen und Unterstützung bieten, um Geringqualifizierte durch den Lernprozess zu führen. Diese Kurse sollten einfach zu navigieren sein und klare Ziele sowie Fortschrittsverfolgung bieten, um den Lernenden Orientierung zu geben.

Audioinhalte: Für Personen, die möglicherweise Schwierigkeiten beim Lesen haben, können Audioinhalte eine effektive Alternative sein. Dies können Hörbücher, Podcasts oder Audioanleitungen sein, die grundlegende Konzepte und Fähigkeiten vermitteln.

Visualisierungen und Grafiken: Klare und aussagekräftige visuelle Darstellungen können helfen, komplexe Informationen zu vereinfachen und das Verständnis zu verbessern. Grafiken, Diagramme und Bilder können verwendet werden, um mathematische Konzepte, Prozesse oder Zusammenhänge zu veranschaulichen.

Unterricht mit digitalen Lernelementen anreichern

Mittlerweile existieren zahlreiche Online-Tools, um den Lernprozess abwechslungsreich, effektiv und ansprechend zu gestalten. Lehrkräfte können diese sowohl in Online-Schulungen als auch im Präsenzunterricht einbinden. Nachfolgend werden einige Elemente zur Unterrichtsgestaltung vorgestellt:

Bildschirmfreigabe: Die Bildschirmfreigabe im Rahmen von Online-Schulungen ermöglicht das Zeigen von Folienpräsentationen, Bilder, Videos, Webseiten etc., wodurch Inhalte gut visualisiert werden können.

Digitales Whiteboard: Kollaborative Tools wie digitale Whiteboards erlauben es den Teilnehmenden, zusammen in Echtzeit Ideen auszutauschen und auf einer gemeinsamen digitalen Oberfläche zu arbeiten.

Breakout-Rooms (Gruppenräume): Digitale Gruppenräume bei Online-Schulungen helfen, die Teilnehmenden in kleinere Gruppen aufzuteilen. Dies fördert die Zusammenarbeit, den Ideenaustausch und die Bearbeitung von Themen im kleinen Rahmen.

Quizze und Umfragen: Digitale Tools für Quizze und Umfragen testen das Wissen der Teilnehmenden und bieten die Möglichkeit ein Meinungsbild zu erstellen.

Diskussionsforen: Diskussionsforen oder Chat-Funktionen bei Tools für Online-Schulungen ermöglichen Interaktionen und den Austausch von Ideen.

Materialbereitstellung zur Vor- und Nachbereitung: Digitale Handouts, Aufgaben oder andere Lernressourcen können über eine Plattform bereitgestellt werden. So können Teilnehmende z. B. aufgezeichnete Webinare (wichtig ist es bei der Aufnahme den Datenschutz zu beachten) noch einmal in ihrem eigenen Tempo ansehen. Digitale Lernelemente können aber auch von Lehrkräften selbst erstellt werden. Sie bieten den Vorteil, dass hiermit individuelle Lernszenarien entwickelt werden können, die Inhalte aus dem jeweiligen Arbeitsalltag integrieren.

Lern- und Erklärvideos

Lernvideos bieten eine anschauliche und interaktive Möglichkeit, komplexe Konzepte zu vermitteln, indem visuelle Elemente und klare Erklärungen kombiniert werden, um das Verständnis der Lernenden zu fördern.

Kurzanleitung für die Erstellung eines Lern- oder Erklärvideos:

Bei der Planung von Lern- und Erklärvideos geht man am besten folgendermaßen vor: Zuerst definiert man das Lernziel und die Zielgruppe, entwickelt dann einen klaren Strukturplan, wählt geeignete visuelle Hilfsmittel aus und erstellt schließlich ein Skript, das die Inhalte präzise und verständlich vermittelt.

► Schritt 1 Skript erstellen:

Ein detailliertes Skript schreiben, das den gesamten Inhalt des Videos abdeckt. Beschreiben, was in den einzelnen Szenen zu sehen und zu hören ist.



Programme:

Für die Erstellung eines Lern- und Erklärvideos bieten sich beispielsweise die Programme Canva oder OBS-Studio an.

Beispiel:

www.youtube.com/watch?v=XQgss3QLG6c

► Schritt 2 - Sammeln von Ressourcen:

Alle benötigten Materialien vorbereiten, wie Grafiken, Bilder oder Animationen, um den Inhalt visuell zu unterstützen.

► Schritt 3 - Aufnahme:

Gegebenenfalls das Skript einsprechen und das Video aufnehmen. Auf klare Aussprache und eine angemessene Geschwindigkeit achten.

► Schritt 4 - Bearbeitung:

Das aufgenommene Material bearbeiten, unnötige Teile heraus-schneiden und Effekte, Texte oder Untertitel hinzufügen, um die Verständlichkeit zu verbessern.

Beispiel eines Skripts für ein Lern- oder Erklärvideo

Szene	Aktion	Audio/Kommentar
1	Eine Gruppe von Mitarbeitenden sitzt um einen Besprechungstisch.	Stellen Sie sich vor: Sie arbeiten in einem Team, aber die Zusammenarbeit scheint nicht reibungslos zu verlaufen. Wie können Sie Ihre Teamarbeit verbessern?
2	Interview mit einem Teamleiter, der über die Bedeutung effektiver Teamarbeit spricht.	Teamleiter: „Effektive Teamarbeit ist der Schlüssel zum Erfolg in jedem Unternehmen. Es geht darum, wie gut die Mitglieder kommunizieren, zusammenarbeiten und ihre Fähigkeiten kombinieren können.“
3	Eine Gruppe von Mitarbeitern sitzt zusammen an einem Besprechungstisch und diskutiert Ideen.	Aber wie können Sie Ihre Teamarbeit verbessern?
4	Interview mit einem Experten für Teambuilding-Strategien.	„Es geht darum, klare Ziele zu setzen, eine offene Kommunikation zu fördern und die Stärken jedes Teammitglieds zu nutzen.“
5	Eine Gruppe von Mitarbeitern nimmt an einem Teambuilding-Workshop teil, bei dem sie verschiedene Teamübungen durchführen.	Durch gezielte Schulungen und Workshops können Teams ihre Zusammenarbeit verbessern und effektiver arbeiten.

Podcast

Podcasts bieten eine flexible und unterhaltsame Möglichkeit, vielfältige Themen zu erkunden und Wissen durch Gespräche und Interviews zu vertiefen.

Kurzanleitung für die Erstellung eines einfachen Podcast:

► Thema wählen:

Ein interessantes Thema wählen, das begeistert und für die Zielgruppe relevant ist.

► Aufnahmegerät:

Ein Smartphone oder ein einfaches USB-Mikrofon verwenden, um die Stimme aufzunehmen. Die meisten Smartphones haben bereits gute Mikrofone eingebaut.

► Aufnahmesoftware:

Kostenlose Apps wie Anchor, Audacity oder GarageBand nutzen, um Episoden aufzunehmen und zu bearbeiten.

► Lockerer Plan:

Grob planen, worüber gesprochen werden soll. Notizen machen, aber nicht zu starr sein – ein lockerer Dialog kann oft authentischer wirken.

► Aufnahme:

Einen ruhigen Ort suchen, um Hintergrundgeräusche zu minimieren. Auf Aufnahme drücken und einfach anfangen, locker zu sprechen.

► Einfache Bearbeitung:

Größere Pausen oder Unklarheiten mit einfachen Bearbeitungswerkzeugen entfernen. Das Ziel ist es, den Podcast flüssig zu gestalten.



Programme:

Für die Bearbeitung eines Podcasts bieten sich beispielsweise die Programme Anchor, Audacity oder GarageBand an.

Beispiel:

www.alphagrund-projekt.de/materialien/podcast

Interaktive Learning-Nuggets

Learning Nuggets sind kurze, kompakte Lerneinheiten, die spezifisches Wissen oder Fähigkeiten vermitteln. Sie ermöglichen flexibles und zeitgemäßes Lernen in Häppchen. Durch ihre kompakte Form können sie sowohl Präsenzveranstaltungen als auch das reine Online-Lernen bereichern.

Im Rahmen der AlphaDekade entstand die Online-Plattform eVideo Medienwerkstatt, die speziell auf die Entwicklung von digitalen Lerneinheiten für die Zielgruppe zugeschnitten ist. Beispielhaft wird gezeigt, welche vielseitigen Möglichkeiten die eVideo Medienwerkstatt bietet und was bei der Erstellung von Learning-Nuggets beachtet werden sollte.

In der heutigen digitalen Lernumgebung spielen Learning-Nuggets und E-Learnings eine entscheidende Rolle. Bei der Wissensvermittlung sollten einige Punkte beachtet werden.

Kurzanleitung zur Erstellung von Learning-Nuggets in der eVideo Medienwerkstatt:

- ▶ Die empfohlene maximale Abspielzeit beträgt **pro Lerneinheit ungefähr 6 Minuten**.
- ▶ **„Weniger ist mehr“**, dennoch sollte an interaktive Sequenzen gedacht werden, bei denen die Lernenden selbst aktiv werden sollen, jedoch ohne Überfrachtung.
- ▶ Es ist ratsam, vorzugsweise **positive und korrekte Beispiele zu präsentieren**. Falsche Beispiele, wie falsch geschriebene Wörter, können leicht fehlerhaft im Gedächtnis behalten werden.
- ▶ Eine ausführlichere Anleitung ist verfügbar unter: [Didaktischer Leitfaden eVideo Medienwerkstatt](#)

(Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e. V., 2024)



Programme:

Für die Erstellung eines Learning-Nuggets bietet sich beispielsweise die Online-Plattform eVideo Medienwerkstatt an.

Beispiel eines Learning-Nuggets:

www.lernen-mit-evideo.de/jetzt-lernen-mit-evideo/transport-logistik/

Beim Einbinden von Bildmaterial aus Online-Datenbanken ist es relevant, auf die entsprechenden Lizenzen für Veröffentlichung und Verbreitung zu achten.

Interaktive Hotspots sind spezifische Bereiche innerhalb digitaler Medien wie Bilder, Videos oder Grafiken, die Benutzer durch Klicken oder Berühren aktivieren können. Diese Hotspots dienen dazu, zusätzliche Informationen, Links oder multimediale Inhalte bereitzustellen, die mit dem Inhalt des Hotspots verknüpft sind.

Beispiel:

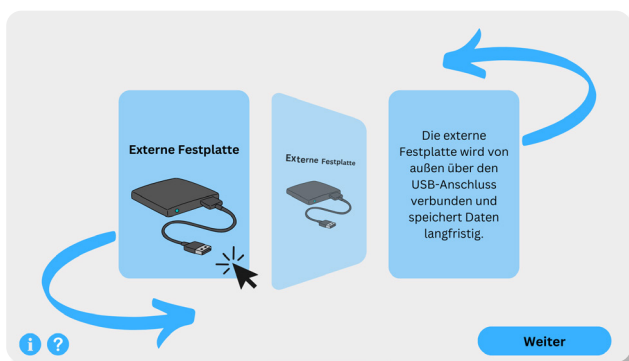


a) Verwendung von interaktiven Hot Spots auf einem Bild:

- ▶ **Bild auswählen:** Ein aussagekräftiges Bild auswählen, das relevante Informationen enthält.
- ▶ **Interaktive Hot Spots setzen:** Hot Spots auf dem Bild platzieren und mit zusätzlichen Informationen, Links oder Quizfragen verknüpfen.
- ▶ **Beschriftungen hinzufügen:** Klare Beschriftungen für jeden Hot Spot erstellen, um den Fokus der Lernenden zu lenken.
- ▶ **Interaktivität testen:** Sicherstellen, dass die Hot Spots korrekt funktionieren und die gewünschten Informationen bereitstellen.

Flip Cards im E-Learning sind interaktive Lernwerkzeuge, bei denen Lernende eine Karte umdrehen können, um Informationen auf der Rückseite zu sehen. Sie werden verwendet, um Begriffe, Fragen und Antworten oder andere Wissensinhalte kompakt darzustellen.

Beispiel:



b) Verwendung von Flip Cards (digitale Karteikarten) beispielsweise zum Anlegen eines Glossars:

- ▶ **Begriffe auswählen:** Die relevanten Begriffe für das Glossar auswählen, die Lernende kennenlernen sollen.
- ▶ **Definitionen erstellen:** Klare und prägnante Definitionen oder Erklärungen für jeden Begriff erstellen.
- ▶ **Flip Cards erstellen:** Für jeden Begriff und die dazugehörige Definition eine Flip Card erstellen.
- ▶ **Verknüpfungen herstellen:** Sichergehen, dass Begriffe und Definitionen korrekt miteinander verknüpft sind.
- ▶ **Testen:** Die Flip Cards durchgehen, um sicherzustellen, dass sie intuitiv bedienbar und informativ sind.

Single-Choice- und Multiple-Choice-Aufgaben

Single- und Multiple-Choice-Aufgaben sind gängige interaktive Elemente in E-Learning-Kursen. Sie dienen dazu, das Verständnis der Lernenden zu überprüfen und das Gelernte zu festigen.

Single-Choice-Aufgaben:

Hier muss aus mehreren Antwortmöglichkeiten nur eine richtige gewählt werden. Diese Aufgaben sind einfach zu erstellen und zu bewerten, testen jedoch meist nur oberflächliches Wissen.

Multiple-Choice-Aufgaben:

Hier können mehrere Antworten korrekt sein. Diese Aufgaben testen komplexeres Wissen und reduzieren die Wahrscheinlichkeit des Raten, sind aber aufwendiger in der Erstellung und Bewertung.

Kurzanleitung für die Erstellung einer Single- oder Multiple-Choice-Aufgabe:

- ▶ Präzisen und leicht verständlichen Fragetext erstellen, der das gewünschte Wissen abdeckt.
- ▶ Mehrere Antwortoptionen erstellen, wobei eine (bei Single-Choice) oder mehrere Antworten (bei Multiple-Choice) korrekt und die anderen falsch sind.
- ▶ Rückmeldung für jede Antwortoption einfügen, um den Lernenden sofortiges Feedback zu geben.
- ▶ Die Aufgabe selbst durchgehen, um sicherzustellen, dass die Fragen klar und die Antworten korrekt sind.



Programme:

Für die Erstellung von Single-Choice und Multiple-Choice-Aufgaben bietet sich beispielsweise die Online-Plattform eVideo Medienwerkstatt an.

Beispiel:

Welche Tastenkombination steht für Kopieren?
Klicken Sie auf die richtige Antwort und dann auf "Überprüfen".

☐ Strg + V
 ☐ Strg + K
☒ Strg + C
 ☐ Strg + P

1 2 Überprüfen

Checkliste - Auswahlkriterien für digitale Trainingstools

Trainingstaugliche Apps und/oder Online-Tools sollen...

- sowohl online als auch offline nutzbar sein, weil nicht immer eine Internetverbindung verfügbar ist.
- für alle gängigen Betriebssysteme geeignet sein, um sie auf allen Geräten nutzen zu können, z. B. bei kollaborativer Zusammenarbeit.
- unter allen gängigen Browsern lauffähig sein.
- ohne spezielle IT-/Programmierkenntnisse anwendbar sein.
- kostenlos zu testen sein.
- bei kostenpflichtigen Angeboten einen kostenlosen Support/Service anbieten.
- bei kostenfreien Angeboten die Option für technische Unterstützung (auch gegen Gebühr) bereitstellen.
- die Kostenstruktur für die Nutzung klar und unmissverständlich darstellen.
- den Umgang mit gespeicherten Userdaten transparent darstellen.
- eine übersichtliche, intuitiv bedienbare Navigation haben.
- bei der Installation bestimmte Freigaben und Berechtigungen (z. B. zu Privatsphäre) erlauben.
- bei komplexen Features erklärende Tutorials zur Verfügung stellen.
- über ein Responsives Design verfügen, um auch mobile nutzbar zu bleiben.
- eine klar strukturierte Navigation haben.
- klar kommunizieren, welche Funktion und Funktionsweise sie haben, welche Aufgabe sie stellen, welche(s) Ziel(e) zu erreichen ist/sind.
- werbefrei sein oder enthaltene Werbeangebote klar gekennzeichnet haben.
- barrierefrei sein, damit auch Menschen mit körperlichen oder mentalen Benachteiligungen sie in gleicher Weise nutzen können wie Menschen ohne Benachteiligungen.
- den Export der Daten und Inhalte in andere Anwendungen bzw. auf andere Geräte erlauben.

In Anlehnung an Seipel, Hedwig:

„Checkliste: Auswahlkriterien für digitale Trainingstools“. wb-web.

Verfügbar unter: wb-web.de/material/medien/auswahlkriterien-digitale-trainingstools.xml (Zugriff am: 11.07.2024).

Lizenz: CC BY-SA 3.0. Verfügbar unter: creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de

Literaturverzeichnis

ARBEIT UND LEBEN – DGB/VHS, Landesarbeitsgemeinschaft Berlin e. V. (2020): Didaktischer Leitfaden – Tipps zum methodisch-didaktischen Einsatz in Lehr- und Lernsituationen. Digitales Lernprogramm zur Schulung von Grundbildungskompetenzen, Berlin. Verfügbar unter:

www.lernen-mit-evideo.de/wp-content/uploads/Didaktischer-Leitfaden-eVideo-Lernprogramme.pdf [Stand: 09.09.2024]

Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e. V. (2024): Didaktischer Leitfaden – zur Anwendung der eVideo Medienwerkstatt. Berlin. Verfügbar unter:

www.lernen-mit-evideo.de/wp-content/uploads/Didaktischer-Leitfaden_eVideo-Medienwerkstatt.pdf [Stand: 09.09.2024]

Arnold, Patricia / Kilian, Lars / Thillosen, Anne / Zimmer, Gerhard (2018): Handbuch E-Learning, Lehren und Lernen mit digitalen Medien, 5. Auflage, W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG, Bielefeld.

Ebner, Martin / Schön, Sandra / Nagler, Walther (2013): Einführung. Das Themenfeld „Lernen und Lehren mit Technologien“. In: Ebner, Martin (Hrsg.) / Schön, Sandra (Hrsg.), L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien, 2. Auflage. Verfügbar unter:

www.pedocs.de/volltexte/2013/8328/pdf/L3T_2013_Ebner_Schoen_Nagler_Einfuehrung_Themenfeld.pdf [Stand: 25.06.2024]

Dauser, Dominique / Amberg, Miriam / Schley, Thomas (2023): Lernprozessbegleitung in der Grundbildung digital gestalten. Der DIGIalpha-Ansatz zur integrierten Förderung von „literacy“ und „digital literacy“, f-bb-online 01/23.

Kremers, Corinna / Plünnecke, Axel / Vahlhaus, Isabel (2022): Zunehmende Bedeutung von Grundbildung und Weiterbildung für Geringqualifizierte. In: IW-Trends, 3/2023, S. 27-45.

Kohl, Matthias (2019): Industrie 4.0 + Arbeit 4.0 = Aus- und Weiterbildner 4.0? In: DENK-doch-MAL (ARCHIV) Ausgabe 2_19, S. 84-95. Verfügbar unter:

https://denk-doch-mal.de/wp-content/uploads/2022/03/2_19.pdf [Stand: 19.06.2024]

Mallows, David (2019): Ein Weg zur digitalen Integration, EPALE Blog-Beitrag. Verfügbar unter:

<https://epale.ec.europa.eu/de/blog/ein-weg-zur-digitalen-integration> [Stand: 25.06.2024]

Pomjalowa, Swetlana (2021): Hermes Fullment: Grundbildung mitdenken bei Transformation und Kulturwandel. In: Frey, Anke / Menke, Barbara (Hrsg.), Basiskompetenz am Arbeitsplatz stärken – Erfahrungen mit arbeitsorientierter Grundbildung, wbv Media GmbH & Co. KG, Bielefeld.

Schöpfer-Grabe, Sigrid / Vahlhaus, Isabel (2021): Betriebliche Grundbildungsangebote – Relevanz, Rahmenbedingungen und Fördermöglichkeiten. In: Lernende Region – Netzwerk Köln e. V., Grundbildung in der Arbeitswelt gestalten, Praxisbeispiele, Gelingensbedingungen und Perspektiven, S. 33–34.

Seipel, Hedwig: Checkliste: Auswahlkriterien für digitale Trainingstools, wb-web. Verfügbar unter:

<https://wb-web.de/material/medien/digitale-trainingstools.xml> [Stand: 11.07.2024]

Seyda, Susanne (2019): Wie die Digitalisierung genutzt werden kann, um Geringqualifizierte weiterzubilden. IW-Policy Paper 7/19, Köln.

Impressum

Herausgeber: AlphaGrund vernetzt –
Arbeitsorientierte Alphabetisierung und Grundbildung Erwachsener

Redaktion: Isabel Vahlhaus und Christin Zimmermann
Institut der deutschen Wirtschaft Köln e. V.

Mitarbeit an dieser Ausgabe: Madlen Butkewitz, Bildungswerk der
Thüringer Wirtschaft e. V. | Simone Ebert, Bildungswerk der Wirtschaft
gGmbH

Konzept/Kreation: 3PUNKTDESIGN Studio für Gestaltung, Köln
www.3punktdesign.de

Bildnachweis: shutterstock: Cover, Seite 5, 13, 14, 15;
iStock: Seite 3, 10; Pixabay: Seite 17 Karolina Grabowska

© September 2024
Alle Rechte vorbehalten



Wegweiser Digitale Grundbildung © 2024 vom Institut der deutschen
Wirtschaft Köln e. V. ist unter CC BY-SA 4.0 lizenziert. Weitere Informa-
tionen unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.
Ausgenommen von dieser Lizenz sind jegliche Fotos, Illustrationen,
graphische Darstellungen und Zeichnungen.

**Projekt AlphaGrund (Arbeitsplatzorientierte
Alphabetisierung und Grundbildung Erwachsener):**

Bildungswerk der Wirtschaft gGmbH
Am Schlosspark 4, 19417 Hasenwinkel

**Bildungswerk der Niedersächsischen Wirtschaft
gemeinnützige GmbH**
Höfestr. 19-21, 30163 Hannover

Bildungswerk der Nordrhein-Westfälischen Wirtschaft e. V.
Uerdinger Straße 58–62, 40474 Düsseldorf

**Bildungswerk der Hessischen Wirtschaft e. V.
Region Südhessen**
Rheinstraße 94, 64295 Darmstadt

Bildungswerk der Thüringer Wirtschaft e. V.
Magdeburger Allee 4, 99086 Erfurt

**Bildungswerk der Sächsischen Wirtschaft bsw –
Beratung, Service & Weiterbildung GmbH**
Rudolf-Walther-Straße 4, 01156 Dresden

**Bildungswerk der Baden-Württembergischen Wirtschaft e. V.
BBQ Bildung und Berufliche Qualifizierung gGmbH
Niederlassung Heidelberg**
Eppelheimer Straße 13, 69115 Heidelberg

Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft gGmbH
Infanteriestraße 8, 80797 München

Das dieser Publikation zugrundeliegende Projekt wird im Rahmen der
AlphaDekade 2016-2026 mit Mitteln des Bundesministeriums für Bil-
dung und Forschung (BMBF) unter dem Förderkennzeichen W1512AOG
gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt liegt bei den Autor:innen.