



UNIVERSITÄT
LEIPZIG

Einsatz digitaler Medien im Alphabetisierungsunterricht – Erfolgs- und Gelingensfaktoren

Köln, 20.11.2018

Doreen Nestler & Christina Noack

1. AUSGANGSBEDINGUNGEN

- Digitale Medien → Alltagsbestandteil von Lernenden
- Digitale Kompetenzen als Bestandteil von Bildungskonzepten (EU-Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen, LISUM-Kursmodule für die Grundbildung, BAMF-Konzept für einen bundesweiten Alphabetisierungskurs, EU-DigComp 2.1)
- Digitalisierung der Lehre (Softwareverbund von Lehrwerken, Lernplattformen, Apps etc.)
- Digitalisierung im sozialen und gesellschaftlichen Bereich

2. VERÄNDERUNGEN FÜR ERWACHSENE MIT LESE- UND SCHREIBSCHWIERIGKEITEN

- Erleichterungen durch audio-visuelle Kommunikation (nicht-schriftliches Zeigen, mündliche Erklärvideos, konversationale Sprach- und Textinterfaces: Siri, Alexa, Ok-Google)
- neue Anforderungen durch Digitalisierung der Arbeits- und Lebenswelt (digitale Kompetenzen)
- personale Kommunikation durch Verschriftlichung der Kommunikation ersetzt – z.B. bei Banken und Behörden
- soziale und gesellschaftliche Teilhabe viel über soziale Netzwerke oder Internet

3. HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE ALPHABETISIERUNG UND GRUNDBILDUNG

3 Ebenen:

1. Alphabetisierung mittels digitaler Medien (z.B. Lernportale, Apps)
2. Nutzung digitaler Medien im Unterricht u.a. zur Förderung der Bedienerkompetenzen (z.B. Handyvideoprojekte..)
3. Förderung von (digitaler) Medienkompetenz im Rahmen der Grundbildung

4. ANFORDERUNGEN AN DIE LEHRKÄFTE

- Kenntnisse
- Fähigkeiten
- Einstellungen
- Rahmenbedingungen der Kursträger (BYOD-Ansatz)

5. FUNKTION FÜR DIE LERNENDEN

- Verbesserung der Lese- und Schreibkompetenzen v.a. im Hinblick auf digitale Textformen (Blogs, Twitter...)
- Möglichkeit anonymer Kompetenzmessung
- Individualisierung und Kooperation
- Multimedialität (multisensorisch, multiperspektivisch, interaktiv)
- Medien als Stellvertreter der Realität
- Mediennutzung u. -kompetenz
- Integrative Bedeutung
- Hemmschwelle vs. Motivation?

6. MEDIENTYPEN

- zur Kommunikation: SMS, WhatsApp, Skype
- zur Organisation: Kalender, Evernote, Wecker, (Sprach)notiz
- zur Kreation: Foto-, Video-, Audioaufnahme, Bildbearbeitung, Mindmaps, Karteikarten, Wörterbuch

7. DIGITALE MEDIEN – GRUNDLAGEN UND ANWENDUNGEN

- **Hardware:** Smartphone, Tablet, E-Reader, Ting-Stift, Interaktives Whiteboard/Panel, ActivTable mit Multitouch-Technologie, Chromebook
- **Soziale Netzwerke & Web 2.0:** You Tube, Flickr, Instagram, tumblr, Snapchat, Pinterest, Facebook, Twitter, Wikis, Foren, Blogs, **Alpha-VZ**
- **Lern- und Übungsprogramme:** Beluga, Uniwort, Mimamo, Diglin, Kikus digital, Alpha-Z, Videotutorials

7. DIGITALE MEDIEN – GRUNDLAGEN UND ANWENDUNGEN

- **Apps:** Serlo ABC, Irmgard, Ich will Deutsch lernen etc.
- **Edutainment / Lernspiele:** Winterfest, ABC-Projekt, Tintenflex, KIKUS digital
- **Lernplattformen und Portale:** ich-will-lernen.de und ich-will-deutsch-lernen.de auf Portal deutsch
- **E-Assessment:** otu.lea

8. EINSATZ IM UNTERRICHT

- schrittweises Abholen und Heranführen
 - Spaß & Erfolge vermitteln → Spiele, Sichtbarkeit
 - mobiles Lernen (individuell & kooperativ)
 - Binnendifferenzierung → offener Unterricht
 - Diagnoseinstrument
- lerntheoretischer und didaktischer Mehrwert

8. EINSATZ IM UNTERRICHT - PROGRESSION

- Medien nutzen: Surfen/ Navigieren/ Recherchieren → Einfachserver, Webquests, dafür notwendig – Bedienerkompetenz
- mittels Medien kommunizieren: eigener E-Mail-Account, Chat (mündlich → schriftlich), SMS → Blog → ...
- Medien gestalten: Lernaufgaben & Projekte
- Medien reflektieren: Web 2.0, Web 3.0 und Web 4.0
- Medienkritik: Privatsphäre und Kleingedrucktes

9. UNTERRICHTSBEISPIEL 1

– Lernaufgabe: Buchstabenralley

Ziel: Entdecken von Buchstaben
im Alltag/in der Umgebung

Aufgabe: Nutze das Handy als
Fernglas oder Lupe und fotografiere
Dinge oder Schriftzüge, in denen der
gesuchte Buchstabe vorkommt. Fallen dir weitere Wörter ein? Nimm sie
auf.

9. UNTERRICHTSBEISPIEL 2

– Lernaufgabe: Wörter-Interview

Ziel: Sensibilisierung für schwierige Wörter

Aufgabe: Befrage Menschen aus deiner Umgebung nach Wörtern, die sie oft falsch schreiben oder bei denen sie lange über die richtige Schreibung nachdenken müssen. Bringe die Aufnahmen mit in den Kurs. Tausche dich nun mit deinem(r) Partner(in) aus: „Welche Wörter hast du mitgebracht? Was bedeuten die Wörter? Warum bereitet die korrekte Schreibung der Wörter den Menschen so viele Probleme?“

Anschluss: Karteikasten mit persönlich bedeutsamen und schwierigen Wörtern, deren Schreibung immer wieder geübt werden kann

9. UNTERRICHTSBEISPIEL 3

- **Lernaufgabe: Videoprojekt: leben schreiben (VHS Chemnitz)**

Ziel: das Medium Film nutzen, um etwas zu erzählen (wozu sonst Schriftsprache dient)

Aufgabe: Die TN sollen einen Film über Erlebnisse, Erfahrungen und Begegnungen aus ihrem Leben machen. Das übergeordnete Thema war Suche nach den Ursachen und Umgang mit den eigenen Schreibschwierigkeiten.

(Innovationspreis Weiterbildung des Freistaates Sachsen 2010)

9. ARBEITSGRUPPEN - GELINGENSAKTOREN

Fragen für die Gruppenarbeit

- 1. Welche Anforderungen werden an die Lehrkräfte in der Alphabetisierung gestellt? Welche Inhalte müssten Teil von Qualifizierungsmaßnahmen sein?
- 2. Welche konkreten Inhalte könnten im Rahmen der Arbeit mit digitalen Medien in Alphabetisierungs- und Grundbildungskursen thematisiert werden (implizit und explizit)?
- 3. Welche Rahmenbedingungen müssten institutionell gegeben sein, damit ein gewinnbringender Einsatz digitaler Medien überhaupt möglich ist?

LITERATUR

- BAMF (2015): Konzept für einen bundesweiten Alphabetisierungskurs: https://www.bamf.de/SharedDocs/Anlagen/DE/Downloads/Infothek/Integrationskurse/Kurstraeger/KonzepteLeitfaeden/konz-f-bundesw-ik-mit-alphabet.pdf?__blob=publicationFile (letzter Zugriff: 15.11.2018)
- DVV (2015): Basisqualifizierung Progrundbildung. Modul 5: Digitale Medien: https://www.grundbildung.de/fileadmin/content/01Projekte/Basisqualifizierung_ProGrundbildung/Downloads/Modul_5_Teil_1_2.pdf (letzter Zugriff: 15.11.2018)
- EG (2007): Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen. Ein europäischer Referenzrahmen: <http://www.kompetenzrahmen.de/files/europaeischekommission2007de.pdf> (letzter Zugriff: 15.11.2018)
- EU (2017): DigComp 2.1: [http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf) (letzter Zugriff: 14.11.2018)
- EU (2017): DigCompEdu. Digitale Kompetenz Lehrender: https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_de-2018-09-21pdf.pdf (letzter Zugriff: 15.11.2018)
- Flechsig, Karl-Heinz (1995): Was ist Multimedialität?: <http://wwwuser.gwdg.de/~kflechs/iikdiaps6-94.htm> (letzter Zugriff: 15.11.2018)
- LISUM (2008): Module für die Grundbildung: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lebenslanges-lernen/fachstelle/kursmodule-fuer-die-grundbildung/> (letzter Zugriff: 15.11.2018)
- Vhs Chemnitz: leben schreiben. Eine Dokumentation. 6 Filme von 6 funktionalen Analphabeten.
- Wolf, Karsten D.; Koppel, Ilka: Digitale Grundbildung: Ziel oder Methode einer chancengleichen Teilhabe einer mediatisierten Gesellschaft? Wo wir stehen und wo wir hin müssen. In: Magazin Erwachsenenbildung.at 11 (2017) 30, 11 S.
- Wolf, Karsten D. (2018): Impulsvortrag „Digitalisierung – Chancen und Anforderungen an die Alphabetisierung und Grundbildung“: <https://www.alphadekade.de/de/impulsvortrag-digitalisierung---chancen-und-anforderungen-an-die-alphabetisierung-und-2194.html> (letzter Zugriff: 15.11.2018)



UNIVERSITÄT
LEIPZIG

VIELEN DANK!

Doreen Nestler & Christina Noack

Universität Leipzig / Herder-Institut

Beethovenstr. 15, 04107 Leipzig

T +49 341 97-37 516 F +49 341 97-39 204

doreen.nestler@uni-leipzig.de

christina.noack@uni-leipzig.de

www.uni-leipzig.de