

# SELBSTGESTEUERTE DIGITALE LERNPROZESSE IN DER DIGIBAR FÖRDERN UND BEGLEITEN PRAXISBERICHT

Erasmus+ Projekt:  
Bildung+Digital!?

05.04.-06.04.2022

Projekttreffen  
Łódź/ Polen

„Digitalisierung in der  
Erwachsenenbildung“



*Wir sind, wo Sie sind.*

BURGENLÄNDISCHE  
VOLKSHOCHSCHULEN

1010101  
Bildung+  
digital?!



Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union

# VON DER LERNBAR ZUR DIGIBAR

## „LERNBAR“- WAS IST DENN DAS?

- Die LernBar ist ein niederschwelliges Angebot von Lernbegleitung in Lesen, Schreiben und Rechnen in den Regionalstellen der Burgenländischen Volkshochschulen, um regional auch auf die Bedarfe reagieren zu können.
- Jugendliche ab 16 Jahren und Erwachsene mit deutscher Muttersprache, die Schwierigkeiten beim Lesen Schreiben und Rechnen haben, können zu den Beratungszeiten auch unangemeldet vorbeikommen und ihre Bedürfnislagen klären, Lernwünsche und Ziele vereinbaren:
  - Der Einstieg ins Lernen ist jederzeit nach Vereinbarung möglich
  - Die Lernzeiten sind variabel
  - Der Unterricht findet flexibel statt

# VON DER LERNBAR ZUR DIGIBAR

- Das Internet spielt eine immer größere Rolle, sodass Grundkenntnisse am Computer in vielen Lebensbereichen in der Regel vorausgesetzt werden. Um in dieser digitalen Welt Schritt halten zu können, gehören digitale Kompetenzen mittlerweile zum allgemeinen Bildungsstandard.



# DIGIBAR

- Die regionalen LernBars um digitale Lernräume erweitert.
- In den DigiBars der Burgenländischen Volkshochschulen werden Computer und Tablets mit entsprechender Lernsoftware (Apps, Tools) und Online-Möglichkeit zum digitalen Lernen vor Ort mit Unterstützung eines Betreuers/ Lernbegleiters zur Verfügung gestellt.



# DIGIBAR

**Ausgehend von den Problemstellungen der Zielgruppe werden konkrete Unterstützungsleistungen geboten für**

- **Sprachniveaueinstufungen**
- **Bewerbungen**
- **Digitale Behördenwege und Ausfüllen von online Formularen**
- **Prüfungsvorbereitungen (betreffend Sprachprüfungen, Pflichtschulabschluss und auch Reifeprüfung)**
- **Kennenlernen und Üben von Sprachlern Apps, wenn kein passender Sprachkurs angeboten werden kann**
- **Erwerb digitaler Kompetenz**

# DIGITALE TOOLS, APPS & ONLINE-LERNANGEBOTE

- Für „selbstgesteuertes Lernen“ sind digitale Medien prominent diskutiert: Lernende können in der Auseinandersetzung mit dem Medium den Lernprozess maßgeblich selbst steuern und lenken.
- Digitale Tools, Apps und Online-Lernangebote müssen daher so aufbereitet werden, dass die NutzerInnen diese so selbstständig wie möglich verwenden können, und das Selbstlernen angeregt wird.

# HANDOUT LERNAPPS & WEB PLATTFORMEN MIT OPTIMALER USABILITY

- Sammlung/Handout von LernApps und Web Plattformen mit optimaler Usability von Martin Klein erstellt



- Erste Schritte mit dem Tablet
- Fächerübergreifende Apps
- Fächerbezogene Apps
- Web Plattformen

# FÄCHERBEZOGENE APP

## LERNABENTEUER DEUTSCH – DAS GEHEIMNIS DER HIMMELSSCHEIBE



### 3.5.1 Lernabenteuer Deutsch – Das Geheimnis der Himmelscheibe

Autor/ Programmierer: Goethe-Institut e.V.

Kurze Zusammenfassung:

Die Himmelscheibe ist ein interaktives Leseabenteuer, bei dem die Leserin / der Leser aktiv miteinbezogen wird (GOETHE INSTITUT 2018).

Einsatzmöglichkeiten:

- Förderung des sinnerfassenden Lesens
- Lesetraining
- Selbstständiges Auseinandersetzen mit einem interaktiven Leseabenteuer





# FÄCHERBEZOGENE APP LERNABENTEUER DEUTSCH – DAS GEHEIMNIS DER HIMMELSSCHEIBE

- Während einer aufregenden Reise quer durch Deutschland können TeilnehmerInnen ihre Deutsch-Kenntnisse verbessern und weiter ausbauen. Das multimedial aufbereitete Abenteuerspiel unterstützt den Wortschatz zu erweitern sowie das Text- und Hörverständnis zu perfektionieren.



# FÄCHERBEZOGENE APP KÖNIG DER MATHEMATIK



## 3.2.1 König der Mathematik

Autor/ Programmierer: Oddrobo Software AB

Kurze Zusammenfassung:

König der Mathematik bietet den Kursteilnehmer/innen die Möglichkeit verschiedene Bereiche der Mathematik zu wiederholen und zu vertiefen. Mathematische Inhalte sind in einem spielerischen Kontext verpackt und werden mit Punkten und Spielfortschritten belohnt (ODDROBO 2018).

Einsatzmöglichkeiten:

- Üben der Grundrechenarten
- Differenzierung und Individualisierung im Mathematikunterricht
- Üben von Geometrie, Gleichungen, Bruchrechnungen, Potenzen und Statistik
- Mathematische Rätsel



# FÄCHERBEZOGENE APP KÖNIG DER MATHEMATIK

König der Mathematik ist ein Mathe-Spiel. In einer mittelalterlichen Umgebung klettert man die soziale Leiter hinauf, indem Matheaufgaben und Rätsel gelöst werden. Man sammelt Sterne, verdient Medaillen und tritt gegen Freunde und Familie an.

Die TeilnehmerInnen lösen Probleme aus unterschiedlichsten Bereichen und werden dabei ermutigt, eigenständig zu denken und mathematische Konzepte aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten.



# FÄCHERBEZOGENE APP KITCHEN STORIES



## 3.5.1 Kitchen Stories

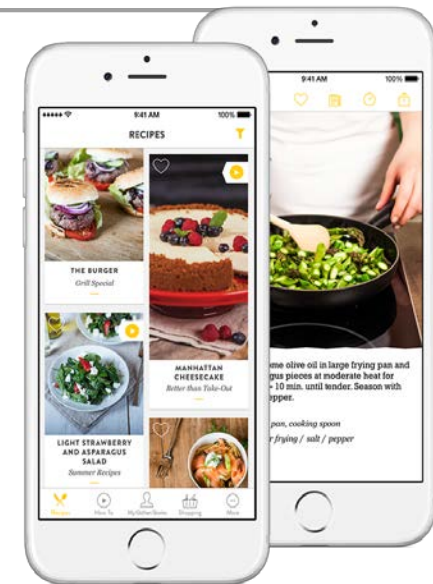
Autor/ Programmierer: Kitchen Stories

Kurze Zusammenfassung:

Mit Kitchen Stories können Rezepte leicht zubereitet werden. Eine Rezeptübersicht rechnet automatisch die erforderlichen Zutatenmengen für die entsprechenden Portionanzahl aus, eine Videoanleitung zeigt die Zubereitung der Gerichte (Kitchen Stories 2018).

Einsatzmöglichkeiten:

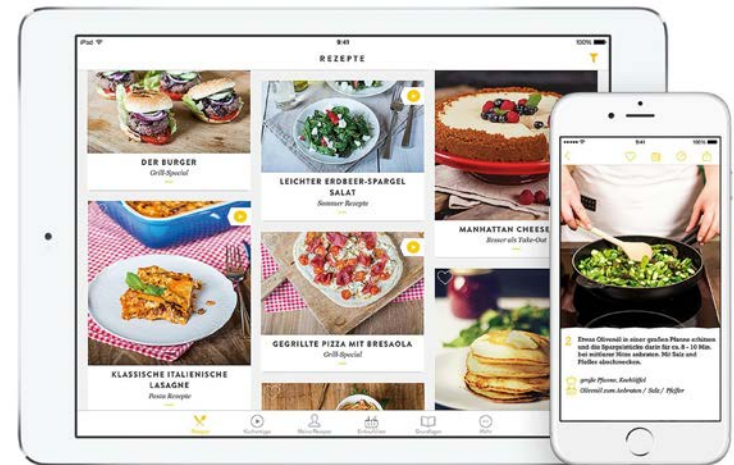
- Erstellen einer Zutatenliste für ein bestimmtes Rezept
- Unterstützung in der Zubereitung verschiedener Gerichte



[eng.kitchenstories.de](http://eng.kitchenstories.de)

# FÄCHERBEZOGENE APP KITCHEN STORIES

Kitchen Stories bietet eine umfangreiche klassische und ausgefallene Sammlung an Rezepten, erklärt diese einfach und anschaulich, bietet eine Reihe von Zusatz-Tools kostenlos. Die einfache Bedienung der App und das einfache Erstellen der Zutatenliste ermöglicht zudem digital Ungeübten auf einfachem Wege sich mit digitalen Lernmöglichkeiten auseinanderzusetzen.



<https://www.handelsblatt.com/images/kitchen-stories/25174658/2-formatOriginal.jpg>

# BETREUER/LERNBEGLEITUNG

## Voraussetzung:

- Kompetent im Umgang mit LernApps, Weblinks und digitalen Lernformaten
- mit den Endgeräten Tablet und Computer umgehen können

## Dafür

- Einführungsworkshops „Tablet im Unterricht“
- Safer Internet
- Handout „Tablets im Unterricht“ ( Sammlung LernApps und Web Plattformen)

# AUFGABE/ ROLLE DER BETREUER/LERNBEGLEITUNG

- Neben der Wissensvermittlung sind Lernbegleiter in zunehmendem Maße für die Gestaltung von Lernumgebungen verantwortlich, in denen TeilnehmerInnen eigenverantwortlich und selbstorganisiert lernen können
- Lernprozesse so planen, dass genügend Zeit für Beratungsphasen vorhanden ist
- Lernprozesse strukturieren
- Kreativ und situationsadäquat ein vielfältiges Repertoire an Lernmethoden und Sozialformen zur Verfügung stellen
- Rahmen und Vorgehensweisen für selbsttätige Arbeitsformen erarbeiten, trainieren, vorgeben und reflektieren lassen
- Individuelle und differenzierte Zugänge ermöglichen

# Was sagen die TeilnehmerInnen ?

**Frau R.:**

*„In der Zeitung habe ich von der DigiBar gelesen und habe mir gedacht, der Kurs würde mir gut tun. Zuerst fehlte mir der Mut zum Anrufen, dann kam mir die Idee meinen Freund anrufen zu lassen. In der VHS habe ich eine sehr gute Lehrerin mit viel Menschlichkeit angetroffen. Am Anfang hatte ich Probleme eine Mail zu schreiben und einfache Dinge am Handy abzurufen, ich wusste gar nicht was ein Tablet ist! Jetzt kann ich SMS senden, am Tablet schreiben und habe Spiele kennengelernt, mit denen ich auch Mathematik üben kann! Ich hatte etwas Angst, aber es wurde jede Stunde besser!“*





**DANKE FÜR DIE  
AUFMERKSAMKEIT**



*Wir sind, wo Sie sind.*  
**BURGENLÄNDISCHE  
VOLKSHOCHSCHULEN**

1010101  
**Bildung+**  
digital?!



Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union