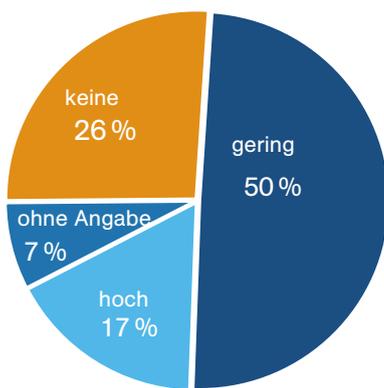


Digitale Grundkompetenzen digital vermitteln – Geht das überhaupt?

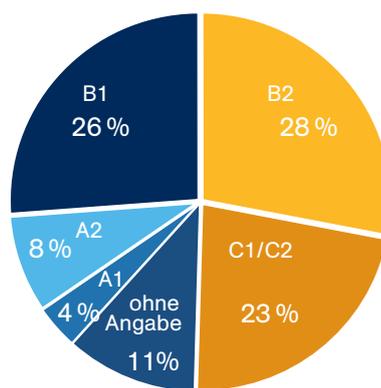
Erkenntnisse und Empfehlungen aus dem Projekt CODE-UP

Computerkenntnisse

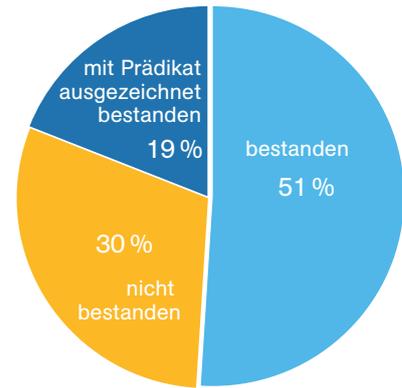


Online-Kompetenz-Feststellung am Beginn des Projektes

Deutschkenntnisse



Bestehensquote



Ergebnisse der Lernzielkontrollen am Ende der Module

Von Marleen Schreier und Lukas Brunnhözl

Die Corona-Pandemie hat gezeigt, dass die Digitalisierung längst im Alltag angekommen ist. Konsens herrscht auch darüber, dass ein grundlegendes digitales Verständnis für die berufliche und gesellschaftliche Teilhabe unerlässlich ist. Deshalb engagieren sich die Volkshochschulen für die Vermittlung digitaler Kompetenzen für alle Bevölkerungsgruppen. Die Menschen sollen zum souveränen Umgang mit digitalen Technologien befähigt werden. Auch gilt es, die digitalen Fähigkeiten von Lehrkräften weiter zu entwickeln und nachhaltig zu sichern.

In Zeiten der Corona-Pandemie müssen diese digitalen Kompetenzen immer öfter auch online vermittelt werden – eine Herausforderung für Menschen ohne bzw. mit geringen IT-Kenntnissen sowie für die Unterrichtenden gleichermaßen.

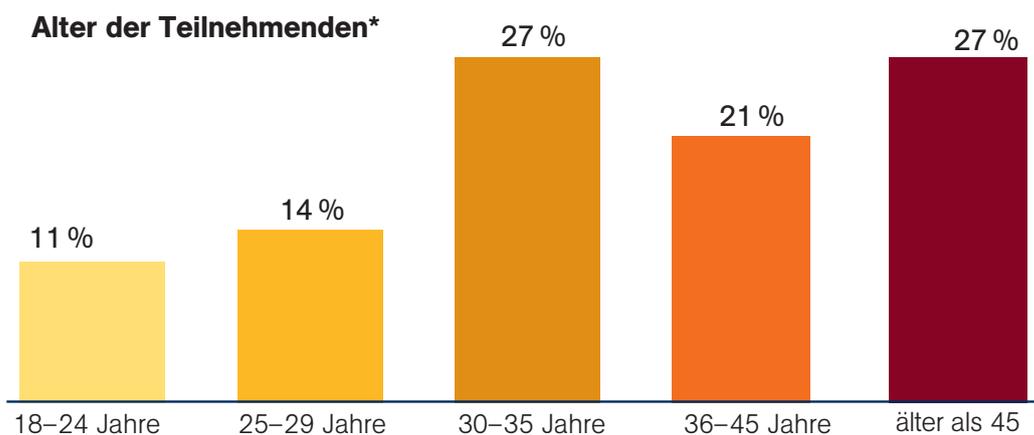
Wer braucht eigentlich digitale Grundbildung?

In besonderem Maße fehlen jenen die IT-Kenntnisse, die ohnehin schon erschwerten Zugang zur Bildung haben. So lässt sich konstatieren: Menschen mit ge-

ringer Qualifikation verfügen oft über geringere digitale Kompetenzen. Auch Geschlecht, Wohnort, Alter, Erwerbstätigkeit und (sozio-ökonomische) Herkunft spielen eine Rolle. Für Menschen mit Flucht- und Migrationshintergrund kommen drei weitere Erschwernisse hinzu:

1. Sprachbarrieren im Umgang mit deutschsprachigen Plattformen und Applikationen,
2. die seltene Nutzung bzw. der Zugang zu PCs oder Laptops, sowie
3. fehlende flexible, leicht zugängliche und niedrigschwellige Angebote in sprach- und kultursensiblen Formaten.

Eingedenk dieser Hemmnisse setzt das neue Projekt CODE-UP an, das gemeinsam vom International Rescue Committee Deutschland, dem Zentrum für Arbeit und Gesundheit Gießen und der Volkshochschule Landkreis Gießen entwickelt wurde. Zuerst wurden Vor- und Nachteile der bislang vorhandenen Bildungsformate verglichen (Tabelle 1).



* bis November 2021 (Gesamt: 107, davon 63 % weiblich)

Was ist CODE-UP?

Das von der EU finanzierte Projekt zur Entwicklung eines modularen Weiterbildungsangebots will digitale Grund- und weiterführende Kompetenzen vermitteln – sowohl online als auch in Präsenz. Bevor die Schulungen beginnen, werden die digitalen und sprachlichen Kompetenzen der Teilnehmenden ermittelt – basierend auf dem Referenzrahmen **Dig.Comp 2.1**¹. Danach erhalten Interessierte eine Empfehlung für geeignete Module. Ziel ist es, ein bedarfsgerechtes Bildungsangebot für geringqualifizierte Erwachsene und damit die Grundlage für einen dauerhaften und niedrigschwelligen Zugang zu digitaler Bildung zu schaffen. Darüber hinaus stehen sprach- und kultursensible Formate im Fokus, da Neuzugewanderte einen hohen Bedarf haben, sicher mit deutschsprachigen

Plattformen und Applikationen umzugehen. Hierfür wurden Lehrkräfte spezifisch geschult.

Welche Erkenntnisse hat CODE-UP gewonnen?

Nach den ersten praktischen Erfahrungen in der Volkshochschule lässt sich feststellen, der Bedarf ist da und die Nachfrage nach Weiterbildungsangeboten für digitale Kompetenzen hoch. So waren Themen wie: „Erste Schritte im Internet“, „Digitaler Alltag“ und „Programmieren für Anfänger“ besonders gefragt. Diese Kurse halfen bei der Bewältigung des Alltags oder für die berufliche Qualifikation. Doch wurden bislang Geringqualifizierte und Neuzugewanderte zu selten erreicht. Diese Personengruppen nehmen immer noch selten an Weiterbildungsangeboten teil. Geboten ist deshalb eine gezielte Ansprache. Wirksam muss kommuniziert werden, welchen Mehrwert der Erwerb grundlegender Anwendungs- und Medienkompetenzen (**Digitalgrundbildung**) haben kann.

Weitere Informationen

- zum Projekt CODE-UP und den Ansprechpartner*innen finden Sie unter bit.ly/CODEUP2021
- Anmeldung zur Onlinekonferenz „Die Zukunft der digitalen Grundbildung“ bit.ly/Dig_Bildung



¹ Europäischer Referenzrahmen für digitale Kompetenzen, siehe <https://digcomp.enterra.de>

Merkmale digitaler Bildungsformate	
Vorteile	Nachteile
<ul style="list-style-type: none"> • Ortsunabhängige Teilnahme spart Zeit und Kosten und macht so die Teilnahme ggfs. erst möglich, z.B. bei weiten Anfahrtswegen, fehlender Kinderbetreuung uvm. • Ermöglicht Zugang zu Angeboten auch in ländlichen und strukturschwächeren Regionen. • Anwendung vielfältiger digitaler Werkzeuge, z.B. in der vhs.cloud, trainiert gleichzeitig die digitalen Kompetenzen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kein Zugang ohne angemessenes Endgerät (Kamera/ Mikrofon), gute Internetverbindung oder bei fehlenden Grundlagenkenntnissen der Hardware • Erschwerte Anmeldung; geringere Verbindlichkeit der Anmeldung und durchgängige Anwesenheit. • Weniger aktive Teilnahme bei lernungsgewohnten Personen oder fehlenden PC-Kenntnissen. • Verstärkte Sprachbarrieren.

Tabelle 1: Vor- und Nachteile digitaler Bildungsformate

Weitere Faktoren für potenzielle Interessenten sind der kostenlose Zugang, die kulturelle Sensibilität in der Vermittlung und die Möglichkeit flexibel teilnehmen und in einzelnen Modulen lernen zu können.

Aufgrund der Corona-Pandemie fand ein Großteil der Kurse von CODE-UP online über die vhs.cloud statt. Dies erwies sich als besonders herausfordernd, da die Kursteilnehmenden den Umgang mit dem Computer nicht gewohnt sind. Für die **digital vermittelte (Grund-)Bildung** braucht es Zeit für die Anmeldung, für das Bewältigen technischer Probleme und für das Erlernen einer Login-Routine. Ebenso wichtig ist es, viel Übungszeit einzuplanen. Dafür benötigen Lehrkräfte eine spezielle Qualifizierung für die Online-Didaktik.

Wie kann man die digitale Grundbildung verbessern?

Digital vermittelte (Grund-)Bildung – so eine der Schlussfolgerungen von CODE-UP – bietet auch die Möglichkeit, jene Menschen zu erreichen, für die anderweitige Bildungsangebote nicht wahrnehmbar sind. Vonseiten der Volkshochschulen bedarf es jedoch gemeinsamer Anstrengungen, die Zugangsbarrieren abzubauen, erste digitale Fertigkeiten zu vermitteln (z.B. für die Registrierung) und dabei Lehrkräfte zu unterstützen. Auf Grundlage der Befragungen, der Diskussionen mit Kursteilnehmenden und Lehrkräften sowie der Beobachtungen während der



Durchführung des Projekts, können einige Handlungsempfehlungen geteilt werden (Tabelle 2).

Ausblick für die Volkshochschulen

Zum Abschluss des Projekts ist am 27.01.2022 eine Onlinekonferenz zum Thema „Die Zukunft der digitalen Grundbildung“ eingeplant. Im Februar 2022 legen die Projektpartner außerdem ein vielfältiges Angebot zur Planung und Durchführung digitaler Grundbildungsangebote vor. Dazu gehören ein Handbuch inkl. Kursmaterialien sowie die Dokumentation der Ergebnisse aus den Evaluierungen. Teil des Projektes ist es, diese Materialien allen Volkshochschulen zur Verfügung zu stellen. Ziel ist es, dass weitere Volkshochschulen (aktuell: Landkreis Gießen & Marburg) den Fragebogen zur Kompetenzfeststellung und das Modulangebot übernehmen.

Zu den Lerninhalten von Code-Up gehören sowohl IT-Grundlagenkenntnisse als auch zukunftsorientierte Themen wie Internet of Things, Mikroelektronik und 3D Modeling (im Bild).



Marleen Schreier ist Projektleitung Wirtschaftliche Integration bei International Rescue Committee Deutschland.

Lukas Brunnhölzl ist Referent Wirtschaftliche Integration bei International Rescue Committee Deutschland.

Handlungsempfehlungen für erfolgreiche digitale Grundbildung im digitalen Raum	
1. Ansprache d. Zielgruppen:	<ul style="list-style-type: none"> • Vereinfachte und klare Modulbeschreibungen • Angebot zur beruflichen Qualifikation UND zur Bewältigung des „digitalen Alltags“ • Bedarfsgerechte Zuordnung über vorgeschaltete Kompetenzfeststellung
2. Zugang:	<ul style="list-style-type: none"> • Berücksichtigung der verschiedenen Lebensrealitäten der Zielgruppe bei der Kursplanung (Sprachkurs, Arbeit/Arbeitssuche, Familie/Kinder) • Konzeption für Teilnahme via Smartphone
3. Online-Didaktik:	<ul style="list-style-type: none"> • Kleinteilige Module, um auf unterschiedliche Vorkenntnisse einzugehen (mindestens für Beginnende und Fortgeschrittene) • Bereitstellung von Zeit und Ressourcen für die technische Unterstützung der IT-ungewohnten Teilnehmenden; entsprechende Reduzierung der Inhalte • Hohe Praxisanteile, um eigenständige Anwendung zu ermöglichen • Maximale Dauer von digitalen Lernangeboten: ca. 3 Stunden
4. Professionalisierung:	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherung und Entwicklung der digitalen und interkulturellen Kompetenzen der Lehrkräfte (Online-Didaktik, Online-Plattformen, einfache Sprache & kulturelle Sensibilität; flexible Anpassung an Teilnehmende) • Aktivierung durch konstantes direktes Ansprechen oder Chat (auch ohne Kamera/Mikro) • Schaffung eines Lehrkräfte-Netzwerks zum Austausch über bewährte Praktiken, Innovationen & Kreativität • Qualitätssicherung durch Handreichung für Lehrkräfte (Herausforderungen & bewährte Praktiken)

Tabelle 2: Handlungsempfehlungen für die digitale Grundbildung