



ALL4
INCLUSION



All4Inclusion

IO1 Report



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

June 2020

Projektinformation

Projekttitel:	All4Inclusion
Projektnummer:	2019-1-DE02-KA204-006474
Nationalagentur:	Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung
Website:	www.all4inclusion.eu
Institution:	Institut für Didaktik der Demokratie, Leibniz University Hannover
Projektkoordination:	Dr. Sebastian Fischer
Projektmanagement:	Richard Heise
Dokument Version:	1.00
Erstellungsdatum:	12.06.2020

Consortium



Community Works

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-DE02-KA204-006474



Inhalt

1. Einführung	4
1.1 Das Projekt	4
1.2 Die Umfrage.....	5
2. Ergebnisse der Umfrage – Perspektive Lehrkräfte und Lernende der Erwachsenenbildung.....	7
2.1 Erreichung der Zielgruppe	7
2.2 Digitale Kompetenzen (Digital Literacy und Digital Numeracy)	9
Herausforderungen	10
Erfolgreiche Strategien zur Bewältigung dieser Herausforderungen	10
3. Schlussfolgerung und Perspektiven.....	11

1. Einführung

Dieser Bericht spiegelt die ersten Arbeitsschritte des Projekts All4Inclusion wider. Nach einem kurzen Überblick über das Projekt und die Methodik der Umfragen wird eine Zusammenfassung der Ergebnisse aufgezeigt.

Dieses Dokument sowie die weiteren Ergebnisse dieses Projekts sind auf der Website des Projekts (www.all4inclusion.eu) frei verfügbar. Darüber hinaus sind Informationen zum Fortschritt des Projekts auf Facebook zu finden (<https://facebook.com/all4inclusion>).

1.1 Das Projekt

Das Erwachsenenbildungsprojekt “All4Inclusion” unterstützt Lehrende in der Erwachsenenbildung, die mit Senioren zusammenarbeiten, bei der Konzeption und Umsetzung virtueller Lernaktivitäten.¹

Die Hauptziele des All4Inclusion-Projekts sind:

1. Unterstützung von Lehrenden in der Erwachsenenbildung bei der Implementierung virtueller oder teilvirtuellen Formate in ihren Kursen
2. Förderung der sozialen Integration der Lernenden in der Erwachsenenbildung durch kollaborative Aktivitäten
3. Förderung der digitalen Fähigkeiten der Lernenden in der Erwachsenenbildung

Das Bildungspaket, als Hauptergebnis des Projekts, enthält Materialien zur Erreichung der oben genannten Ziele. Es besteht aus sechs Modulen mit motivierenden Aktivitäten, die die Verwendung verschiedener Softwareanwendungen, wie Textverarbeitung, Surfen im Internet, Video-Chat, Erstellung von Blogs, Podcasts und Präsentationen sowie Tabellenkalkulationen umfassen. Darüber hinaus bündelt das Bildungspaket Beispiele für bewährte Verfahren aus der Arbeit, der teilnehmenden Organisationen, um die Teilnahme an virtuellen oder halbvirtuellen Formaten zu stärken.

Ein zentraler Aspekt des Konzepts von All4Inclusion ist die Kombination einer integrativen Strategie, die darauf abzielt, Senioren einerseits im Kontext der Erwachsenenbildung zusammenzubringen und dem Fokus auf digitale Kompetenzen, die andererseits die Teilnahme an virtuellen oder halbvirtuellen Formaten ermöglichen. Der persönliche Kontakt mit Lehrenden und anderen Lernenden in der Erwachsenenbildung wird immer ein wichtiger Faktor für die soziale Eingliederung in Lernkontexten sein. Lernformate, mit denen Lernende in der Erwachsenenbildung von zu Hause aus teilnehmen können, sind allerdings hilfreich, um Herausforderungen wie Zeitmangel, körperliche Probleme oder Situationen wie der Corona-Lockdown zu bewältigen. Der Schlüssel zum Erreichen der oben genannten Ziele sind

¹ Aus der länderübergreifenden Perspektive dieses europäischen Projekts umfasst der Begriff „Erwachsenenbildung“ auch Maßnahmen des „lebenslangen Lernens“, wie es in bestimmten Ländern genannt wird.

motivierende und zielgruppenorientierte Aktivitäten. Dies sind Aktivitäten, die einerseits die soziale und generationenübergreifende Interaktivität zwischen Lernenden in der Erwachsenenbildung, ihren Familien und Freunden anregen und ihnen andererseits den Umgang mit den für virtuelle Formate wesentlichen digitalen Werkzeugen beibringen.

In diesem Zusammenhang sind digitale Softwareanwendungen Werkzeuge, die im Klassenzimmer in Verbindung mit Lernzielen verwendet werden können. Auf diese Weise lernen Lernende in der Erwachsenenbildung die Anwendungen wie Texterstellungssoftware auf kollaborative Weise kennen, die sie motiviert, ihre Teilnahme fortzusetzen. Infolgedessen gewinnen sie soziale Inklusion durch Partizipation und verbessern auch digitale Kompetenzen, die für eine Vielzahl von Kontexten außerhalb des Klassenzimmers nützlich sind.

Zu diesem Zweck konzentriert sich All4Inclusion hauptsächlich auf die Kompetenzen „Digital Literacy“ und „Digital Numeracy“ und orientiert sich am „Digital Competence Framework for Citizens“² der Europäischen Kommission und am „Digital Competence Framework for Consumers“³.

1.2 Die Umfrage

Der erste Arbeitsschritt des Projekts war eine Umfrage in Großbritannien, Polen, Zypern, Portugal, Griechenland und Deutschland. Ziel ist es, Informationen über die Nachfrage nach den oben genannten Konzepten zu sammeln aus der Perspektive von

1. Lehrenden in der Erwachsenenbildung, die mit Senioren arbeiten
2. Lernende in der Erwachsenenbildung, die an Kursen zur Erwachsenenbildung für Senioren teilnehmen

Die Umfrage wurde zwischen Februar und März 2020 durchgeführt. Der letzte Zeitraum der Umfrage wurde durch den Ausbruch von COVID19 beeinflusst. Abschnitt 3 dieses Berichts enthält zusätzliche Informationen angesichts der durch die Pandemie verursachten Umstände.

Das Hauptziel der Umfrage war, die Sammlung von Daten für die Konzeptualisierung der Module, die im Rahmen dieses Projekts erstellt werden sollen. Daher enthält es einen qualitativen Ansatz zum Sammeln nützlicher Informationen und guten Praxisbeispielen, anstatt wissenschaftlicher Daten, die einen länderübergreifenden Vergleich ermöglichen würden.

Die Stichprobe der Umfrage bestand in jedem Land aus 13 bis 20 Lehrenden für Erwachsenenbildung und 11 bis 29 Lernenden in der Erwachsenenbildung. Insgesamt haben 106 Lehrende für Erwachsenenbildung und 112 Lernende in der Erwachsenenbildung an der Umfrage teilgenommen.

² <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>

³ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC103155/lfn28133enn.pdf>

Die Umfrage wurde mit einem Fragebogen durchgeführt, den die Befragten online oder in Papierform ausfüllten. Die Umfrage wurde in vier Hauptabschnitte unterteilt. Jeder dieser Abschnitte enthielt geschlossene und offene Fragen.

Zunächst fragten wir nach allgemeinen Informationen über den Befragten, zum Bildungs- oder Berufsstatus und zur zugehörigen Einrichtung.

Diesem Abschnitt folgten Fragen zur Motivationsstrategie in der Erwachsenenbildung, um die Zielgruppen zu erreichen und die Teilnahme zu erhöhen.

Im dritten Abschnitt wurden Strategien und Lernformate abgefragt, mit denen Aspekte der digitalen Kompetenz erfolgreich vermittelt wurden (die Fähigkeit, verschiedene Softwareanwendungen für Informationen, Zusammenarbeit, Kommunikation oder das Erstellen von Inhalten in einer digitalen Umgebung zu erkennen, auszuwählen und zu verwenden).

Im vierten und letzten Abschnitt wurden Strategien und Lernformate abgefragt, die erfolgreich eingesetzt wurden, um Aspekte der digitalen Nummerierung zu vermitteln (Mathematik, Statistik, Finanzkompetenz / Online-Konsum / Unternehmerkompetenz).

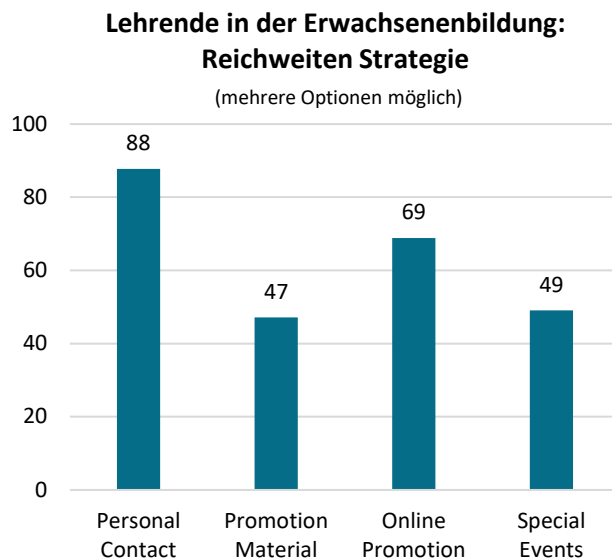
2. Ergebnisse der Umfrage – Perspektive Lehrkräfte und Lernende der Erwachsenenbildung

Die folgenden Abschnitte geben einen Überblick über die zentralen Ergebnisse der Umfrage. Es wird sich auf die Ergebnisse konzentriert, die die Hauptziele des Projekts umfassen sollen. Aufgrund dessen, dass die Teilnahme an einem Erwachsenenbildungskurs selbst als wichtiger Faktor für die soziale Eingliederung angesehen wird [4], werden zunächst die Ergebnisse vorgestellt, die mit der Herausforderung verbunden sind, Senioren zu erreichen und sie zur Teilnahme an einem solchen Kurs zu motivieren. Abschließend werden die Ergebnisse zu Strategien für digitale Kompetenz und Rechnen in einem inklusiven Kontext zusammengefasst.

2.1 Erreichung der Zielgruppe

Eine häufige Herausforderung im Bereich der Erwachsenenbildung ist die Tatsache, dass potenzielle Teilnehmenden, die am meisten von einem Erwachsenenbildungskurs profitieren würden, schwer zu erreichen sind. Es ist im Allgemeinen schwierig Menschen zu erreichen, die eine Form der Widerstandsfähigkeit gegen die Erwachsenenbildung aufgebaut haben und bei anderen wenig um Unterstützung oder soziale Interaktion im Allgemeinen bitten.

Die Gruppe der Lehrenden in der Erwachsenenbildung beschrieb eine Vielzahl von Strategien, um Senioren zu erreichen und sie zur Teilnahme an Kursen zur Erwachsenenbildung zu ermutigen. Diese reichen von Werbematerial wie Flyern und Postern bis hin zu Online-Anzeigen oder Sonderveranstaltungen, zu denen Mitglieder der Zielgruppe eingeladen sind. Die wichtigste Strategie ist jedoch, mit potenziellen Teilnehmenden in persönlichen Kontakt zu treten. Insbesondere der direkte Kontakt zu Senioren per Telefon oder bei Werbeveranstaltungen wird als wesentlicher Bestandteil der Reichweiten-Strategie von Erwachsenenbildungseinrichtungen angesehen. Auch persönliche Empfehlungen eines Teilnehmenden an einen anderen potenziellen Teilnehmenden werden als erfolgreiches Mittel zum Engagement angesehen. Insgesamt nutzten 88% der befragten Lehrenden in der Erwachsenenbildung den persönlichen Kontakt, um ihre Zielgruppe zu erreichen. Andere Strategien werden hauptsächlich zur Unterstützung des direkten Kontakts und der persönlichen Empfehlungen verwendet.



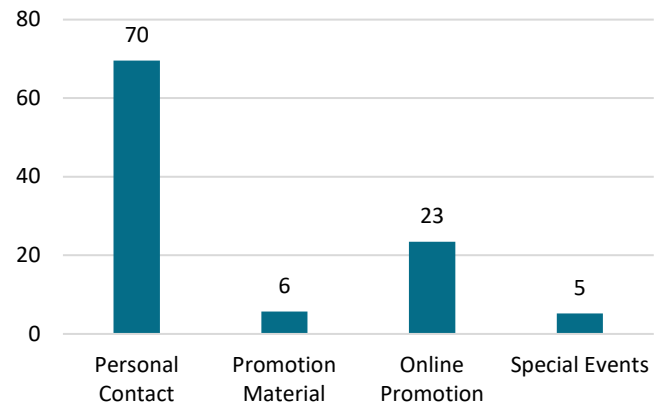
Aus der Sicht von Lernenden in der Erwachsenenbildung wurde der Aspekt des persönlichen Kontakts als noch wichtiger als andere Strategien wahrgenommen. Die Lernenden wurden gefragt, wie sie mit dem Erwachsenenbildungskurs, an dem sie derzeit teilnehmen, Kontakt aufgenommen haben. Strategien wie Werbematerial oder Sonderveranstaltungen scheinen in diesem Zusammenhang nicht sehr erfolgreich zu sein, um Lernende für die Erwachsenenbildung zu erreichen.

“Ich kann nicht mit jungen Leuten in eine Klasse gehen.” Erwachsener Lernender (Zypern)

Die Lehrenden in der Erwachsenenbildung betonten die Bedeutung eines hohen Informationsniveaus über den Inhalt und die Struktur des Kurses, der im Rahmen dieser Strategien beworben wird. Sie betonten auch den motivierenden Aspekt. Insbesondere Lernende in der Erwachsenenbildung beschrieben den Wunsch, ein Gefühl für die Atmosphäre zu bekommen, in der der Kurs stattfindet. Der direkte Kontakt zu den Lehrenden oder eine persönliche Empfehlung eines anderen Teilnehmenden erfüllt diesen Wunsch am besten.

Lernende in der Erwachsenenbildung: Reichweiten Strategie

(mehrere Optionen möglich)



“Die ältere Generation kann schwer zu erreichen sein, da sie nicht gerne um Hilfe bittet.”

Lehrer in der Erwachsenenbildung (UK)

2.2 Digitale Kompetenzen (Digital Literacy und Digital Numeracy)

Die sogenannte "digitale Kluft", die die Generationen, die nicht im Kontext eines allgegenwärtigen Internets sozialisiert sind, von den "Digital Natives" trennt, stellt besondere Anforderungen an Senioren, die an der Erwachsenenbildung teilnehmen. Auch wenn viele digitale Werkzeuge insbesondere für Senioren von Vorteil sein könnten, da die Möglichkeit besteht, die soziale Interaktion aufrechtzuerhalten, informiert zu bleiben oder die Finanzen zu verwalten, bleibt die digitale Bildung für Senioren eine Herausforderung für die Erwachsenenbildung.

“Angesichts des zunehmenden Interesses der Senioren im Bereich der Technologien ist es wichtig, diese Probleme anzugehen.”
Lehrer in der Erwachsenenbildung
(Portugal)

“In der gegenwärtigen Situation epidemischer Beschränkungen, in der häufiger online eingekauft wird, wächst die Nachfrage.”
Lehrer in der Erwachsenenbildung (Polen)

Die Bedienung der Hardware eines PCs, das Surfen im Internet surfen oder die Nutzung sozialer Netzwerke fordert mehrere digitale Kompetenzen zugleich, was die Nachfrage nach Erwachsenenbildung erhöht, damit Senioren diese Kompetenzen erwerben können.⁴

Die hier zusammengefassten Ergebnisse der Umfrage stellen die wichtigsten Herausforderungen, aus Sicht der Lehrenden und Lernenden in der Erwachsenenbildung, dar. In Bezug auf Kurse zum Unterrichten von „Digital Literacy“ (Die Fähigkeit, verschiedene Softwareanwendungen zu erkennen, auszuwählen und zu verwenden, um Informationen zu erhalten, zusammenzuarbeiten, zu kommunizieren oder Inhalte in einer digitalen Umgebung zu erstellen)⁵ und „Digital Numeracy“ (Mathematik, Statistik, Finanzielle Fähigkeiten, Online-Konsum, unternehmerische Fähigkeiten)⁶.

“Wir arbeiten in einem ländlichen Landkreis im Norden Englands. Banken, Postämter und kleine lokale Dorfläden schließen, da immer mehr jüngere Leute ihre Transaktionen online abwickeln, ältere Leute fühlen sich gedrängt diese ebenfalls online abzuwickeln.”
Lehrer in der Erwachsenenbildung (UK)

⁴ https://www.researchgate.net/publication/322925621_Barriers_and_Challenges_Experienced_by_Seniors_in_Using_Online_Social_Networks_A_Phenomenological_Study

⁵ <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>

⁶ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC103155/lfn28133enn.pdf>

Herausforderungen

Trotz der Tatsache, dass die meisten Teilnehmenden die allgemeine Bedeutung der digitalen Bildung für Senioren betonten, erwähnten sie eine Vielzahl von Herausforderungen, wie z.B.:

- Unzureichende technische Infrastruktur wie alte PCs oder eine langsame Internetverbindung, die bei den Lernenden zu Frustration und Verwirrung führt
- Motorische Probleme bei der Verwendung von PC-Programmen
- Die Lernenden fürchten oder lassen sich verunsichern durch die digitale Welt
- Mangel an aktuellem Unterrichtsmaterial
- Mangel an Unterrichtsmaterial, das auf Senioren zugeschnitten ist

Erfolgreiche Strategien zur Bewältigung dieser Herausforderungen

Sowohl Lehrende in der Erwachsenenbildung als auch Lernende in der Erwachsenenbildung haben einige Beispiele für bewährte Praktiken in Bezug auf Unterrichtsstrategien aufgeführt, die zur Bewältigung der oben genannten Herausforderungen geeignet sind, wie z.B.:

- Eine klare Struktur für den Unterrichtsplan, einschließlich Lernzielen zur Steigerung der Motivation und zur Sicherung eines langfristigen Lernprozesses
- Schritt-für-Schritt-Module, um Lernüberlastung zu vermeiden
- Wiederholung entscheidender Schritte
- Persönliche Unterstützung durch den Lehrenden oder einen Tutor
- Verknüpfung von Lerninhalten mit Alltagsthemen
- Mündliche Rückmeldung
- Einstellungen für gemeinsames Lernen
- Verwendung visueller Werkzeuge und Materialien wie Video-Chat oder Video-Anleitungen
- Verwendung verschiedener Medientypen, um Langeweile zu vermeiden (visuelle Werkzeuge, Video-Chat, Video-Anleitungen, Podcasts, Story-Telling)

“Ich mochte es, dass wir als Gruppe zusammengekommen sind, dann sind wir aber online gegangen und haben an dem gearbeitet, was wir nach eigenem Ermessen tun wollten. Da war eine Menge Mensch-zu-Mensch Unterstützung erforderlich. Trotzdem fühlte es sich an wie ein Klassenzimmer.“

Lernender in der Erwachsenenbildung (UK)

3. Schlussfolgerung und Perspektiven

Die Herausforderungen im Zusammenhang mit der digitalen Bildung für Senioren und die erfolgreichen Strategien, die Lehrende zur Bewältigung dieser Herausforderungen entwickelt haben, zeigen eine Vielzahl von Ansichten, die bei der Verfolgung der Ziele von All4Inclusion berücksichtigt werden sollten. Sowohl Lehrende als auch Lernende sind sich einig, dass die Fähigkeit, digitale Werkzeuge zu verwenden, für Senioren sehr vorteilhaft sein kann. Die derzeitige Situation im Zusammenhang mit dem Corona-Lockdown in ganz Europa erhöht die Nachfrage nach Strategien, die es Senioren ermöglichen kann, an sozialen Interaktionen teilzunehmen und ihr persönliches Leben im digitalen Bereich zu verwalten.

Lehrende in der Erwachsenenbildung sind von dieser Situation zutiefst betroffen, da sie gezwungen sind, virtuelle Lösungen zu finden, um ihre Kurse aufrechtzuerhalten. Dennoch sollte der Faktor der persönlichen Interaktion mit anderen Teilnehmenden oder dem Lehrenden nicht unterschätzt werden, wenn es um erfolgreiche Lernstrategien geht. Aus diesem Grund arbeitet das Projekt All4Inclusion an einem Bildungspaket, das den Anforderungen dieser Umfrage entspricht. Es bietet eine Kombination aus einer integrativen Strategie einerseits, bei der Senioren in Lernkontexten zusammenkommen, und aus Modulen andererseits, die digitale Kompetenzen vermitteln und somit die Teilnahme an virtuellen oder halbvirtuellen Kursen ermöglichen.