

Zusammenfassung Workshop B - Lernsettings/Formate beim Einsatz digitaler Medien in der Alphabetisierungsarbeit

Referenten: Nadine Engel (VHS Oldenburg), Lernsoftware BELUGA

Dr. Tina Gruber-Mücke und Wolfgang Rauter (Donau-Universität Krems – Universität für Weiterbildung: Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien, Österreich), „Die Zielgruppe für Grundbildung über das Internet erreichen/Instructional Technologies in der Grundbildung“

Moderation: Hans Georg Rosenstein (Nationale Agentur Bildung für Europa/Nationale Koordinierungsstelle Europäische Agenda Erwachsenenbildung)

Frau Nadine Engel (VHS Oldenburg) stellt die *Lernsoftware BELUGA* vor:

Beluga ist eine berufsorientierte Lernsoftware, die im Rahmen des Regionalen Grundbildungszentrums (RGZ) der VHS Oldenburg seit 2012 entwickelt wird (Verbesserungsvorschläge von Nutzern werden kontinuierlich eingearbeitet). Ursprünglich waren als Zielgruppe Personen mit Deutsch als Muttersprache anvisiert; mittlerweile wird BELUGA aber auch für den Zweitspracherwerb Deutsch eingesetzt. Die Lernsoftware bietet Übungen zu den Grundbildungskompetenzen Lesen, Schreiben und Rechnen an, sowie Einstiegshilfen in Textverarbeitung und Internetnutzung. BELUGA ist als Selbstlernprogramm konzipiert, wird aber auch ergänzend zu den Kursen genutzt; auch von diversen anderen Trägern (nicht nur VHS). Der Download des Programms ist kostenlos. Die Lernsoftware basiert auf einem Wortschatztraining und kann somit auch selbstgesteuert genutzt werden (in Lerncafés, Selbstlernzentren, in der ehrenamtlich begleiteten Flüchtlingshilfe oder auch im Strafvollzug).

BELUGA ist in sechs verschiedene Wortschatzbereiche mit jeweils sieben verschiedenen Schwierigkeitsstufen differenziert. Die Wortschatzbereiche orientieren sich neben einem allgemeinen Bereich, der auch von Grundschulern bearbeitet werden kann, an Berufsfeldern. Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen sind nach sprachwissenschaftlichen Kriterien wie z.B. Lauttreue, Silbenzahl, Konsonantenverbindungen, Besonderheiten der Rechtschreibung unterteilt. Innerhalb jedes Wortschatzbereichs findet sich ein immer gleich gestaltetes Menü mit jeweils gleichen Lernspielen und anderen Anwendungen. Die / Der Lernende wählt selber aus, welches Lernspiel sie / er auf welcher Schwierigkeitsstufe bearbeitet.

Es ist keine Anmeldung erforderlich; aber damit auch keine Speicherung der Ergebnisse möglich. Lernende erleben ihren eigenen Fortschritt, wenn es schneller geht und leichter fällt.

didaktische Vorteile: Motivationssteigerung durch abwechslungsreiches, spielerisches Lernen, wiederholend, mit Rückmeldung / Korrekturmöglichkeit, selbstbestimmtes Lernen

wichtige gestalterische Kriterien: übersichtlich, möglichst selbsterklärend, in einfacher Sprache, immer gleiche Gestaltung des Layouts

Der Umgang mit Touchscreens fällt den Lernenden leichter, beim Arbeiten mit der Maus erleichtern große Felder das Anklicken (entsprechend nimmt die Größe der Felder mit steigender Schwierigkeitsstufe ab).

Anmerkungen / Diskussion:

- Lob und Dank von Lehrkräften, die bereits mit BELUGA arbeiten,
- eine BELUGA – App ist in Entwicklung,
- Installation erklärt sich nicht selbst, hier müssen Personen mit Grundbildungsbedarf unterstützt werden.

Dr. Tina Gruber-Mücke und Wolfgang Rauter (Donau-Universität Krems – Universität für Weiterbildung: Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien, Österreich), „Die Zielgruppe für Grundbildung über das Internet erreichen/Instructional Technologies in der Grundbildung“

Die Vortragenden haben sich mit der Frage auseinandergesetzt, wie die Zielgruppe für Grundbildung über das Internet erreicht werden kann: Wie müssen digitale Angebote gestaltet sein, um tatsächlich auch Zugänge für die Grundbildung zu schaffen?

Dabei werden Lernenden mit Grundbildungsbedarfen als Anwender im Sinne eines Endabnehmers (Customer Experience) betrachtet. Die digitale Inklusion stellt sich im Alltagshandeln als Herausforderung dar: Menschen, die nicht über bestimmte Kompetenzen verfügen, können bestimmte Angebotsformen (Beispiel technologiebasierte Essensausgabe im Fast-Food-Restaurant) nicht oder nur mit Unterstützung anderer nutzen.

Bei der Zielgruppe handelt es sich um Personen mit Förderbedarfen bei grundlegenden Kompetenzen (autonomes Lernen, Lesen, Schreiben, Umgang mit Kommunikationstechnologien). Oftmals sind die Betroffenen auf die Unterstützung des mitwissenden Umfelds angewiesen. Usability (Gebrauchstauglichkeit) bekommt in diesem Zusammenhang ein anderes Gewicht: die Anwendenden sollen ihr Ziel mit möglichst wenig Aufwand erreichen können – die Website soll also effizient, effektiv und zufriedenstellend sein.

Usability kann über Eye-Tracking und Befragungen festgestellt werden.

Multi-Media Angebote können gerade im Bereich der Grundbildung dabei helfen, Hemmschwellen zu überwinden. Eine Kombination unterschiedlicher didaktischer Modelle gewährleistet Flexibilität.

Folgende Gestaltungskriterien bewähren sich, ohne notwendigerweise höhere Kosten zu generieren:

- gleiche Gestaltung von Items mit gleicher Funktion
- gleiche Gestaltung von Layouts
- einfache Sprache
- Verwendung von Piktogrammen
- alternative Steuer- und Darstellungsfunktionen (Video, Audio)
- sprachbasierte Nutzung

Es ist davon auszugehen, dass diese Kriterien auch Synergieeffekte für andere Nutzer mit sich bringen.