



1) Materialien suchen und finden mit der Produktdatenbank Alphabetisierung und Grundbildung

Jann Müller und Robin Rothe (DIE)

Die künftige Produktdatenbank Alphabetisierung und Grundbildung (PAG) erschließt Materialien öffentlich geförderter Projekte zur Alphabetisierung und Grundbildung. Einen Schwerpunkt bilden Lehr- und Lernmaterialien der AlphaDekade. Daneben bietet die Produktdatenbank Materialien zur Diagnostik, zu Planung und Management von Bildungsangeboten, zur Sensibilisierung von Multiplikatoren sowie Weiterbildung von Lehrpersonal an. Der Workshop erklärt den Aufbau der PAG und führt in ihre Nutzung ein. Zudem wird ein Überblick über den wachsenden Fundus der Materialien vermittelt, und es werden die jeweiligen Nutzungsbedingungen erklärt.

2) dig_mit! Vom Surfen und Schaufeln in der Basisbildung – Arbeitsrechte & DaZ/Alphabetisierung

mit Selma Mujić (LEFÖ)

Digitalisierung und *digitale Kompetenzen* – DIE Schlagwörter der Stunde. Auch wir haben uns mit den Möglichkeiten, die die Digitalisierung für die Bildungs- und Beratungsarbeit bereithält, beschäftigt und entwickeln im Rahmen des dig_mit!-Projektes Vermittlungs- und Übungsformate, die vor allem jenen zugutekommen, die über wenig Deutschkenntnisse und/oder wenig formale Bildung verfügen.

Im Workshop wird das LEFÖ-dig_mit!-Projekt vorgestellt, das im Rahmen des Digitalisierungsfonds der Arbeiterkammer Wien umgesetzt wird.

dig_mit! ist ein Angebot für am Arbeitsmarkt – z. T. mehrfach – benachteiligte und prekär beschäftigte Migrantinnen und Migranten. Um diesen Benachteiligungen entgegenzuwirken – und unseren kritischen und partizipativen Ansätzen in der Bildungsarbeit entsprechend –, entsteht hier ein Online-Space (www.digmit.at), der auf die Bedürfnisse der Zielgruppe abgestimmt ist.

3) ALFA-Bot – eine Chatbot-basierte Unterstützungs- und Lern-App für Menschen mit geringer Literalität

*mit Gernot Bauer (FH Münster) und Ralf Häder (Bundesverband
Alphabetisierung und Grundbildung e. V.)*

Der aktuelle Forschungsstand zeigt, dass zur Ansprache von Menschen mit geringer Literalität innovative Wege erforderlich sind. Der weit überwiegende Teil dieser Bevölkerungsgruppe ist mit den bisherigen Ansätzen nicht erreichbar. Weniger als 1 % der Menschen aus den Alpha-Levels 1 – 3 nimmt Kursangebote wahr.

Das Projekt ALFA-Bot widmet sich einer neuartigen Ansprache von Menschen mit geringer Literalität, indem es die Eignung eines Chatbots für den Dialog mit dieser Zielgruppe untersucht. Durch leistungsfähige Technologien und gereiftes linguistisches Verständnis für die Merkmale einer natürlichen Anmutung können Chatbots heute auf Internetseiten und in Smartphone-Apps in erstaunlicher Qualität als virtuelle persönliche Dialogpartner agieren. Als massentaugliche Plattform lassen sich derartige Chatbots allerdings erst seit Kurzem realisieren. Folglich existieren hierzu kaum wissenschaftliche Erkenntnisse, insbesondere nicht für den Anwendungsfall des funktionalen Analphabetismus.

Der im Projekt entstehende prototypische ALFA-Bot richtet sich mit zielgruppenspezifisch relevanten lebensweltlichen Inhalten an Menschen mit geringer Literalität, um dadurch niederschwellig an ebenfalls im Chatbot zugängliche Lernangebote heranzuführen. Die Referierenden schildern diesen Ansatz und berichten über erste praktische Erfahrungen bei der Erprobung der App durch die Zielgruppe.



1) VR Ausbruchsversuch aus dem Grundbildungsunterricht

mit Yuliya Fariz (AEWB Niedersachsen)

Das Erasmus+ Projekt ABEDiLi – Adult Basic Education Digital Literacy hat es sich zur Aufgabe gemacht, die digitalen Kompetenzen Lehrender in der Grundbildung – angelehnt an den Rahmen von DigiCompEdu – zu verbessern. In diesem Workshop konzentrieren wir uns auf zwei Intellectual Outputs: e-Pool und Digital Educational Escape-Room (DEER). E-Pool ist eine elektronische Sammlung digitaler Tools, die sowohl für die Vorbereitung des Grundbildungsunterrichts als auch für die unabhängige Nutzung durch Lernende geeignet ist. Diese Sammlung wird erstmalig im Rahmen des Workshops in Deutschland und weltweit veröffentlicht. DEER stellt eine Kombination aus einer neuen spielbasierten Methode (Escape-Room) und innovativen Umgebung (web-basierte Virtual-Reality-Plattform Mozilla Hubs) dar. Die Teilnehmenden erhalten einen ersten Einblick in den neu entwickelten digitalen Escape-Room. Es wird die Möglichkeit geboten, mit der virtuellen Realität in 2D in Berührung zu kommen sowie Vorteile und Herausforderungen des Mozilla Hubs genauer zu erkunden. Abschließend gibt es einen Ausblick auf die „Train the Trainer“-Fortbildung.

2) Digi-Buddy: Gut aufgestellt für die professionelle digitale Lehre

mit Sabine Hellwig (Initiative für Soziales Handeln e. V.)

Wir stellen Digi-Buddy vor: Eine modulare Fach-Weiterbildung für mehr Digital Leadership im virtuellen Klassenraum – gemeinnützig entwickelt von Praktikerinnen und Praktikern für die Erwachsenenbildungspraxis. Digi-Buddy klärt Mind-Sets, Bedingungen und Möglichkeiten hybrider Unterrichtsformen: Wie digital will und kann ich unterrichten? Welche Online-Formate passen zu mir und meiner Zielgruppe? Wieviel Gestaltungsspielraum kann ich nutzen? Informieren Sie sich über die Möglichkeit, kompakt und nachhaltig von mehr digitaler Führungskraft zu profitieren. Alle Teilnehmenden des Workshops erhalten im Nachgang die Möglichkeiten, sich bei der Initiative für soziales Handeln e. V. zum Mitgliedstarif für Digi-Buddy 2021 zu bewerben.

3) Praxislabor Digital – eine Learning Community für die digitale Transformation in der Grundbildung

mit Benedikt Eimann (Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg e. V.)

Der Digitalisierungsschub hat vernetztes Lernen und Kooperieren technisch stark vereinfacht; parallel zur Lösung von Infrastrukturproblemen stehen Lehrende wie Lernende vor der Aufgabe, digitale Kompetenzen auszubauen. Im Workshop erfahren Sie, wie eine Community of Practice Wissen und Erfahrungen zusammenbringt, gemeinsam weiterentwickelt und so Lehrenden der Grund- und Erwachsenenbildung helfen kann, die digitale Transformation nicht allein bestreiten zu müssen.

Mit dem „Praxislabor Digital – Motivation trotz Distanz“ haben Grundbildungsprojekte von Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg und Arbeit und Leben Sachsen-Anhalt ein Format des Social Blended Learning entwickelt, in dem Teilnehmende aus Deutschland und Österreich über drei Monate kontinuierlich gemeinsam gelernt, geübt, ausprobiert und sich ausgetauscht haben, um ihre Souveränität im digitalen Kursraum zu verbessern. Warum das gut gelungen ist, wie es weiter verbessert und jetzt verstetigt werden soll – und wie Sie selbst eine Community of Practice starten könnten: Im Workshop wollen wir unsere Ideen zusammenbringen.

4) MONETTO – spielerisch numerale Praktiken vermitteln

mit Monika Tröster und Beate Bowien-Jansen (beide DIE)

Die Bedeutung der numeralen Praktiken im Alltag und in der Lebenswelt nimmt kontinuierlich zu. MONETTO, das Lernspiel rund ums Geld, vermittelt spielerisch Alltags-Kompetenzen im Umgang mit Geld. Flexibel kombinierbares Spielmaterial ermöglicht einen vielseitigen Einsatz in der Erwachsenenbildung und der Sozialen Arbeit. In dem Workshop wird das Spiel vorgestellt und gemeinsam werden Einsatzmöglichkeiten diskutiert.