

# eVideo – ein digitales Lernangebot zur arbeitsplatzbezogenen Verbesserung von Grundkompetenzen

## Wege der Erreichung einer lernungewohnten Zielgruppe

**Björn Schulz und Johanna Lambertz**

Schulz, Björn/Lambertz, Johanna (2017): eVideo – ein digitales Lernangebot zur arbeitsplatzbezogenen Verbesserung von Grundkompetenzen. Wege der Erreichung einer lernungewohnten Zielgruppe.

In: Magazin erwachsenenbildung.at. Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs. Ausgabe 30, 2017. Wien.

Online im Internet: <http://www.erwachsenenbildung.at/magazin/17-30/meb17-30.pdf>.

Druck-Version: Books on Demand GmbH: Norderstedt.

Schlagworte: digitale Lernangebote, Grundkompetenzen, Online-Lerninstrument, Online-Lernangebot, digitale Medien, Blended Learning, Grundbildung, Basisbildung

### Kurzzusammenfassung

Wie können Erwachsene mit wenig positiver Lernerfahrung und niedrigen Grundkompetenzen (im Sinne der Basisbildung) an ihrem Arbeitsplatz erreicht werden, wie ihre Lernfähigkeit gesteigert und ihre Veränderungsbereitschaft gefördert werden? Ist ein Online-Lernangebot hierfür die richtige Wahl und welche Rolle spielen dabei ErwachsenenbildnerInnen? Der Beitrag geht im ersten Teil auf das Spannungsfeld digitaler Lernwege in der Erwachsenenbildung sowie auf erforderliche Grundkompetenzen beim Lernen mit digitalen Medien ein. Am Beispiel des Online-Lerninstrumentes „eVideo“, welches dem Gamification-Ansatz folgt und speziell für Lernende mit niedrigen Grundkompetenzen entwickelt wurde, wird im zweiten Teil des Beitrages aufgezeigt, wie man digitale Lernwerkzeuge sinnvoll in der Erwachsenenbildung einsetzen kann. Das Online-Lernangebot „eVideo“ wurde für Betriebe und Bildungseinrichtungen der beruflichen Qualifizierung entwickelt und wird deutschlandweit bereits erfolgreich eingesetzt. Erste Erfahrungen in der Anwendung von „eVideo“ zeigen, dass ErwachsenenbildnerInnen eine entscheidende Schlüsselrolle in der Heranführung der Zielgruppe an digitale Lernangebote spielen. Für einen erfolgreichen Einsatz von „eVideo“ müssen demnach, so die AutorInnen wörtlich, die Bereitschaft und die Medienkompetenz der ErwachsenenbildnerInnen vermehrt durch Fortbildung gefördert werden. (Red.)

# eVideo – ein digitales Lernangebot zur arbeitsplatzbezogenen Verbesserung von Grundkompetenzen

## Wege der Erreichung einer lernungewohnten Zielgruppe

**Björn Schulz und Johanna Lambertz**

**Grundkompetenzen wie Lesen, Schreiben, Rechnen und Medienkompetenz sind in der zunehmend digitalisierten Welt unerlässlich. Digitale Medien bieten einerseits neue Wege für die Vermittlung dieser Kompetenzen und alternative Zugänge zum Lernen. Andererseits stellen digitale Medien gewohnte Lernprozesse in Frage und wecken auch Unsicherheit in der Erwachsenenbildung. Inwiefern kann es dennoch sinnvoll sein, eine wenig digital affine Zielgruppe wie Erwachsene mit niedrigen Grundkompetenzen mit einem digitalen Lernangebot anzusprechen? Oder erreicht man mit solchen Angeboten nur jene, die sowieso schon digital affin sind? Und welche Schlüsselrolle spielen ErwachsenenbildnerInnen auf diesem Weg?**

### **Lesen in der digitalisierten Welt<sup>1</sup>**

In Deutschland haben laut leo. – Level-One Studie ca. 7,5 Millionen Menschen im erwerbsfähigen Alter Schwierigkeiten beim Lesen und Schreiben und werden somit den sog. „funktionalen AnalphabetInnen“ zugerechnet. Etwas mehr als die Hälfte (57%) von ihnen sind erwerbstätig (siehe Grotluschen/Riekmann 2011). Für Österreich wurde bisher keine vergleichbare nationale Untersuchung durchgeführt. Erstmals konkrete Daten lieferte die internationale OECD-Studie PIAAC (Programme

for the International Assessment of Adult Competencies). Demnach haben ca. 970.000 Erwachsene in Österreich eine „sehr geringe Lesekompetenz“, welche mit dem Kompetenzlevel der oben beschriebenen Personengruppe in Deutschland vergleichbar ist (vgl. Bösch/Jellasitz/Schweighofer 2014, S. 83 u. S. 90). Unabhängig von den konkreten Zahlen sind unzureichende Schriftsprachkompetenzen ein „*kontinuierlich nachwachsendes Problem*“ (Ehmig/Heymann 2013, S. 251) wie auch die IGLU-Studien (Internationale Grundschul-Lese-Untersuchungen) und die PISA-Studien, die internationalen

---

<sup>1</sup> Das diesem Beitrag zugrunde liegende Projekt „eVideoTransfer“ wird mit Mitteln des deutschen Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) unter dem Förderkennzeichen W141500 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den AutorInnen.

Schulleistungsstudien der OECD, im internationalen Vergleich zeigen.

Für die Erwachsenenbildung ist die Vermittlung von Lese- und Schreibfähigkeiten eine Herausforderung. Der Bedarf ist zwar offensichtlich vorhanden, die Zahl der aktiv Lernenden, zum Beispiel an den Volkshochschulen in Deutschland, ist trotzdem auch derzeit noch verhältnismäßig gering (vgl. von Rosenblatt/Bilger 2011, S. 53f.), wenngleich die Zahl und Vielfalt der Angebote stetig steigen (vgl. Ambos/Horn 2015, S. 9ff.). Erstaunlicherweise geht scheinbar gerade mit der Digitalisierung die „*Bedeutung des Lesens und Schreibens in der öffentlichen Wahrnehmung eher zurück*“ (Ehmig/Heymann 2013, S. 251). Dementsprechend wird sogar die Behauptung aufgestellt, dass Lesen und Schreiben nicht mehr die Kulturtechnik Nr. 1 seien (siehe Diekmann 2014). Vielmehr würden heute die „Smart Technologies“ die schriftliche Kommunikation ablösen und „*durch eine Vielfalt von gestalterischen Elementen, Möglichkeiten intuitiver Bedienbarkeit und auditiven Instrumenten*“ (ebd., S. 43) ersetzen.

Sicher ist aber, dass die Nutzung digitaler Medien keine Verringerung der Lesetätigkeiten mit sich bringt, sondern vielmehr die Art des Lesens und seine Funktionen tiefgreifenden Veränderungen ausgesetzt sind, wodurch sie immer komplexer werden (vgl. Ehmig/Heymann 2013, S. 255ff.). Gleichzeitig entwickelt sich zum Beispiel mit der Lesefähigkeit genau jene Kernkompetenz, die in der zukünftigen, digitalisierten Arbeitswelt unabdingbar ist: strukturiertes, organisiertes Handeln.

Auch die Unterstützung von Lernprozessen durch digitale Medien und insbesondere durch Computerspiele wurde vor Kurzem erneut bestätigt: In einer Studie mit australischen SchülerInnen wurde deutlich, dass im Unterricht erworbene Problemlösungskompetenzen durch das Spielen gestärkt werden können und dass computerspielende SchülerInnen auch eine höhere Lesekompetenz aufweisen (vgl. Posso 2016, S. 3851 u. S. 3860). Die internationale ICILS-Studie (International Computer and Information Literacy Study) stellt außerdem einen signifikanten Zusammenhang zwischen der Medienkompetenz von SchülerInnen und der Bücherausstattung in deren Haushalten fest: Je höher die Anzahl an Büchern und je höher der Bildungsabschluss der Eltern, desto höher fällt auch die

Medienkompetenz der SchülerInnen aus (vgl. Bos/Eickelmann/Gerick 2014, S. 25).

### **Grundbildung, Basisbildung und Funktionaler Analphabetismus**

Im vorliegenden Beitrag wird mit Blick auf den deutschen Diskurs vorwiegend von „Grundbildung“ und „Grundkompetenzen Erwachsener“ gesprochen. Diese Begrifflichkeit wird hier analog zu dem in Österreich vorwiegend verwendeten Begriff „Basisbildung“ verstanden. Dem Einsatz von „eVideo“ liegt dabei ein weites Verständnis von Grundkompetenzen zugrunde, das nicht nur Lese- und Schreibkompetenz, sondern auch Hörverstehen, Rechnen, IKT- bzw. Medienkompetenz, Sozialkompetenz, in kleinen Teilen auch Kommunikationskompetenz auf Englisch und Lernkompetenz umfasst – wie es auch für Österreich im „Programmplanungsdokument Initiative Erwachsenenbildung“ verankert ist (vgl. dazu die Zielgruppendefinition der Steuerungsgruppe der Initiative Erwachsenenbildung 2015, S. 18). Der Begriff „funktionale AnalphabetInnen“ wird gemäß der Definition der in Deutschland durchgeführten leo. – Level-One Studie verwendet, wenn direkt auf die Studienergebnisse mit Fokus auf Schriftsprachkompetenzen Bezug genommen wird (vgl. dazu die Begriffsdefinition in Grotluschen/Riekman 2011, S. 2).

## **Spannungsfeld digitale Lernwege in der Erwachsenenbildung**

Die Digitalisierung erfordert demnach einerseits Schriftsprachkompetenzen und fördert unter bestimmten Bedingungen auch deren Aneignung. Andererseits stellen digitale Medien gewohnte Lernprozesse in Frage und sind damit eine Herausforderung für die Erwachsenenbildung, vor allem auch für die Alphabetisierung und Grundbildung. Digitale Lernmedien werden im deutschen Diskurs der Erwachsenenbildung oft noch verhalten aufgenommen (siehe Diekmann 2014) – ein Eindruck, der sich auch anhand der diesem Beitrag zugrunde liegenden Projekterfahrungen der beiden AutorInnen aus „eVideoTransfer“ bestätigt. Die Herausforderungen der Digitalisierung lösen unter vielen Lehrenden in Deutschland Überforderung oder zumindest Verunsicherung hinsichtlich der sich verändernden eigenen Rolle aus. Dies lässt sich unter anderem auf unzureichende Orientierungshilfen,

Fortbildungsmöglichkeiten und den Zeitmangel der ErwachsenenbildnerInnen zurückführen (vgl. Schmid/Goertz/Behrens 2016, S. 20f.). Besonders verhängnisvoll ist dies mit Blick auf Personen, die die Bedeutung von Schriftsprache nicht mehr erkennen, aber gleichzeitig verstärkt digitale Medien nutzen, denn gerade digitale Medien würden Wege bieten, um sie besser zu erreichen.

Lesen, Schreiben und Digitalisierung sind demnach keine Gegensätze, sondern ergänzen sich. Gerade in der Erwachsenenbildung müssen diese gemeinsam gedacht und in Lernangeboten entsprechend aufgegriffen werden. Die Digitalisierung führt nicht zwangsläufig zu abnehmender Lese- und Schreibtätigkeit, sondern bietet die Möglichkeit, das Instrumentarium der Erwachsenenbildung zu erweitern. Dieser Beitrag beschäftigt sich mit dem Spannungsfeld rund um digitale Lernmedien innerhalb der Erwachsenenbildung. Nachfolgend werden anhand des Online-Lernangebots „eVideo“ Widersprüche bei der Arbeit mit der schwer erreichbaren Zielgruppe der Erwachsenen mit niedrigen Grundkompetenzen erörtert, Erfahrungen aus dem Projekt skizziert und mögliche Wege für Lehrende bei der Nutzung digitaler Lernmedien aufgezeigt.

## Ein digitales Lernangebot zur Förderung von Grundkompetenzen

### Das Projekt „eVideoTransfer“

In Anbetracht der Auswirkungen unzureichender Kenntnisse der Schriftsprache in Alltag und Arbeitsleben hat das deutsche Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) 2012 die Förderrichtlinie „Arbeitsplatzorientierte Grundbildung und Alphabetisierung Erwachsener“ ausgerufen. Seitdem fördert das BMBF, heute im Rahmen der „Dekade für Alphabetisierung“, Projekte, die sich gezielt an Erwachsene mit niedrigen Grundkompetenzen richten, welche einer Erwerbstätigkeit nachgehen. Gefördert wurden auch jene zwei Projekte, deren Erfahrungen hier dargestellt werden. Im ersten Projekt „eVideo 2.0“ (2012-2015) wurde auf Basis des Konzepts Web Based bzw. Video Based Training (WBT/VBT)<sup>2</sup> das branchenbezogene Online-Lerninstrument „eVideo“

konzipiert. Mit Stand Anfang 2016 wurde es bereits von zehn Unternehmen und Bildungsträgern eingesetzt bzw. getestet. Die Website mit den öffentlich zugänglichen eVideos verzeichnete seitdem bis zu 500 Zugriffe im Monat.

Aktuell wird das Instrument „eVideo“ im Anschlussprojekt „eVideoTransfer“ weiterentwickelt und in weitere Betriebe und Bildungseinrichtungen implementiert. Ziel des Projekts „eVideoTransfer“ ist die Verbesserung der Lernfähigkeit und Veränderungsbereitschaft von Beschäftigten mit niedrigen Grundkompetenzen. Das Lernangebot fördert unter anderem Lesen, Schreiben, Rechnen, Medien- und Sozialkompetenz. Das bestehende Produktportfolio aus „eVideo“, Arbeitsmaterialien und Trainingskonzepte wurden gemeinsam mit BranchenvertreterInnen, betrieblichen AkteurInnen sowie ExpertInnen aus der Grundbildung entwickelt. Es wird bundesweit vorwiegend in branchenbezogenen Unternehmen und Bildungseinrichtungen der beruflichen Qualifizierung zur Anwendung gebracht. Konkret sind das die Logistikbranche, das Hotel- und Gaststättengewerbe und in Zukunft auch die Gebäudedienstleistung; die beiden bereits bestehenden „eVideos“ für Logistik und Gastgewerbe werden erweitert/erhalten neue Versionen.

---

#### Projekt „eVideoTransfer“

Gefördert durch: deutsches Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)

Förderrichtlinie: „Nationale Dekade für Alphabetisierung“ (Förderkennzeichen: W141500)

Projekttitle: „eVideoTransfer – Transfer und Weiterentwicklung der bestehenden Lernangebote und systematische Begleitung der bundes- und branchenweiten Implementierung“

Förderzeitraum: 2016-2018

Vorgängerprojekt: „eVideo 2.0“ (2012-2015)

Auszeichnungen für „eVideo Logistik“: Nominiert für d-elina E-Learning Award 2015; ausgezeichnet mit dem Comenius EduMedia Siegel 2015

Auszeichnungen für „eVideo Gastgewerbe“: Ausgezeichnet mit dem eLearning Award 2016 der Zeitschrift eLearning Journal sowie mit dem Preis für Innovation in der Erwachsenenbildung 2016 des DIE

---

2 WBTs sind E-Learning-Formate, die als Weiterentwicklung von Computer Based Trainings (CBT) auf das Internet zugreifen. VBTs setzen bevorzugt Videosequenzen als Lernformate ein und werden häufig für realitätsnahe Simulationen eingesetzt.

## Das Online-Lerninstrument „eVideo“

„eVideo“ möchte einen niedrighschwelligem und motivierenden Einstieg in das arbeitsplatzbezogene Lernen für Menschen mit niedrigen Grundkompetenzen und wenig positiver Lernerfahrung anbieten. Um dies zu erreichen, vereint das Online-Lerninstrument Elemente verschiedener didaktischer Ansätze. Jedem „eVideo“ liegt eine Geschichte in der Arbeitswelt zugrunde, die von den Lernenden durchlaufen wird, um am Ende ein abschließendes Rätsel zu lösen. Die Lernenden selbst sind die zentralen Figuren, die den virtuellen KollegInnen beim Lösen verschiedener Aufgaben helfen.

Dieser Ansatz aus dem Game Based Learning<sup>3</sup> sorgt für eine positive Identifikation mit dem Spielgeschehen und ist besonders motivierend. Gleichzeitig handelt es sich um eine Simulation der realen Arbeitspraxis, die einen geschützten Lernraum zum Üben bietet und so die Identifikation mit der Handlung zusätzlich vertieft. Als WBT/VBT besteht „eVideo“ aus einer abwechselnden Abfolge von kurzen Video- und Dialogsequenzen mit den KollegInnen und einzel-

nen Übungen zu den Grundkompetenzen. Gemäß dem entdeckenden Lernen wird an verschiedenen Stellen ein interaktiver, selbstgesteuerter und individualisierbarer Lernprozess im eigenen Lerntempo ermöglicht, ohne die Lernenden jedoch zu überfordern. Antwortoptionen sowie Lernfelder können individuell ausgewählt und damit der Verlauf der Geschichte mitbestimmt werden. Außerdem bieten die Übungen eine Auswahl aus drei Schwierigkeitsstufen, die jederzeit geändert und ohne Zeitlimit gespielt werden können. Gleichzeitig ist die Folge der eingebetteten Übungen weitestgehend linear, d.h., die jeweiligen Übungen werden erst nach erfolgreicher Lösung freigeschaltet.

Dieses Vorgehen ermöglicht unerfahrenen Lernenden wiederum einen schnellen Einstieg und ist ein roter Faden im weiteren Verlauf. Die Bildschirm-elemente – u.a. Interaktionsfelder, Eingabe- und Bewegungsfelder sowie Erklärvideos – sind intuitiv erfassbar, selbsterklärend und wecken Aufmerksamkeit. Die Konzeption der Übungen zum Lesen und Schreiben orientiert sich, soweit möglich, an der Kompetenzstufenbeschreibung der Alpha-Level

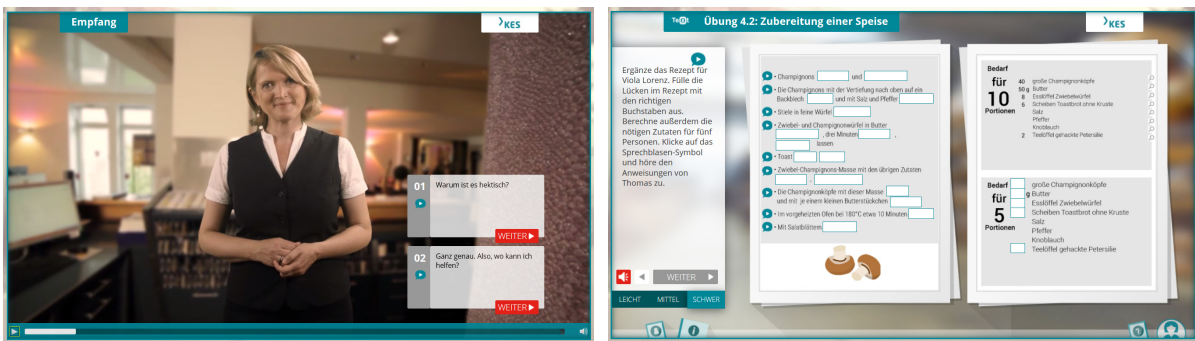
Tab. 1: Inhaltsübersicht der Übungen: „eVideo Hotel- und Gastgewerbe“ und „eVideo Logistik“

Inhaltsübersicht Übungen eVideo Hotel- und Gastgewerbe		Inhaltsübersicht Übungen eVideo Logistik	
Rezeption	Zimmerreservierung Check-In Wegbeschreibung Rechnung stellen Gespräch auf Englisch	Wareneingang	Lieferscheine Prüfung Wareneingang Artikelnummern Qualitätskontrolle Prüfprotokoll
Zimmerreinigung/ Service	Reklamationen Wäschefach Housekeeping Zimmerreinigung	Lagerung	Regalnummerierung Lastendiagramm Einsatzprüfung Flurförderzeuge Kommissionierung Pickliste
Büro und Sicherheit	Organigramm Arbeitsunfall Arbeitssicherheit Dienstplan	Büro und Sicherheit	Organigramm Arbeitsunfall Gesundheit und Sicherheit Betriebsanweisung Betriebsordnung Dienstplan
Küche und Restaurant	Lagerung und Haltbarkeit Zubereitung einer Speise Hilfsmittel in der Küche Reservierungsanfrage	Warenausgang	Ladelisten Ladungssicherung Beladung Fahrzeugcheck

Quelle: Eigene Darstellung

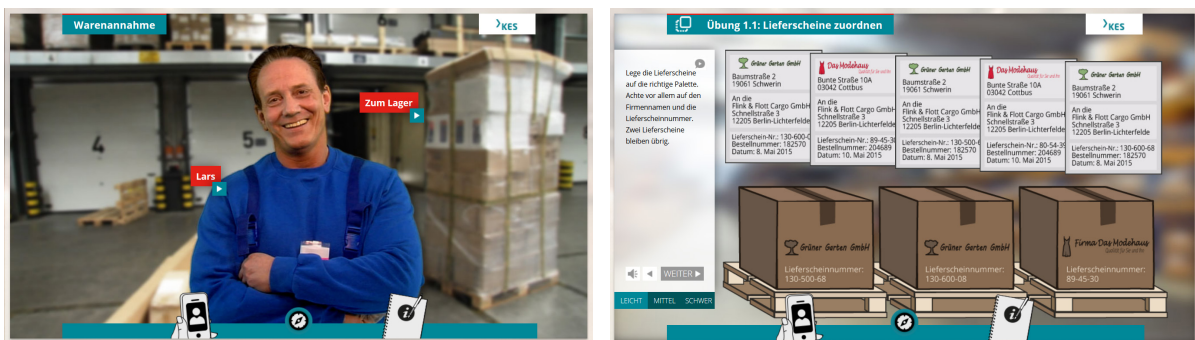
<sup>3</sup> Beim Game Based Learning werden Konzepte und Elemente aus digitalen Spielen verwendet, um deren Lern- und Motivationspotential für die Vermittlung von Wissen aus realen Zusammenhängen nutzbar zu machen.

Abb. 1 und Abb. 2: Screenshots eVideo Hotel- und Gastgewerbe (2016)



Quellen: IMC AG, ConceptTV, ARBEIT UND LEBEN Berlin e.V. (DGB/VHS)

Abb. 3 und Abb. 4: Screenshots eVideo Logistik (2016)



Quellen: IMC AG, ConceptTV, ARBEIT UND LEBEN Berlin e.V. (DGB/VHS)

zwei bis vier (siehe Grotlüschen/Riekman 2011). Die Lernenden können sich außerdem alle Texte optional vorlesen lassen. Gemäß dem Gamification-Ansatz<sup>4</sup> werden alle absolvierten Übungen und der jeweilige Bearbeitungserfolg transparent aufgelistet. Die Feedbackfunktion am Ende jeder Übung gibt einen Hinweis darauf, an welcher Stelle ein Fehler vorliegt, und gibt Hilfestellung zur selbstständigen Lösung.

## Die Zielgruppe: schwer erreichbar für Lernangebote

### Herausforderungen für ein digitales Lernangebot

Bei dem Versuch, Erwachsene mit niedrigen Grundkompetenzen als schwer erreichbare Zielgruppe mit dem digitalen Lernangebot „eVideo“ zu erreichen, bewegt sich das Projekt in einem paradoxen

Spannungsfeld: Inwiefern lassen sich weniger digital affine Zielgruppen überhaupt mit digitalen Lernangeboten erreichen? Oder erreicht man mit solchen Angeboten nur jene, die sowieso schon digital affin sind?

Zunächst ist festzustellen, dass Erwachsene mit niedrigen Grundkompetenzen für Weiterbildungsangebote grundsätzlich schwer erreichbar sind. Einerseits haben sie oft negative Lernerfahrungen in ihrer Schulbiografie gesammelt und lassen sich daher von klassischen Bildungsangeboten weniger motivieren. Andererseits handelt es sich um eine sehr heterogene Personengruppe, die von außen nicht sichtbar und deshalb auch nicht leicht ansprechbar ist. Hinzu kommt, dass die Mehrheit der in der deutschen leo. – Level-One Studie erfassten sog. „funktionalen AnalphabetInnen“ berufstätig und damit sozial integriert ist. Diese Personen sehen häufig keine Notwendigkeit einer Weiterbildung

4 Hierbei werden typische Elemente und Funktionen aus digitalen Spielen in spielfremden Zusammenhängen eingesetzt (z.B. Level, Belohnungssysteme) (siehe Fn. 3).

und ihnen bleibt neben der Arbeit wenig Zeit (vgl. Ehmig/Heymann/Seelmann 2015, S. 65). Laut einer europaweiten Untersuchung richten sich außerdem die meisten Weiterbildungsangebote in Betrieben an Mitarbeitende, die höher qualifiziert sind und über eine gute Schriftsprachkompetenz verfügen (vgl. Cedefop 2015, S. 93). Dadurch werden Personen mit niedriger Lese- und Schreibkompetenz von vornherein von betrieblichen Fortbildungsmaßnahmen ausgeschlossen. Die nicht erwerbstätigen Erwachsenen mit niedriger Schriftsprachkompetenz hingegen hätten zwar mehr zeitliche Kapazitäten, dennoch scheinen auch sie nicht ausreichend über entsprechende Kursangebote erreicht zu werden: In Deutschland steht 33.000 Teilnehmenden an Alphabetisierungskursen der Volkshochschulen (vgl. Huntemann/Reichart 2015, S. 30), die hauptsächlich nicht beruflich tätig sind (vgl. Fiebig/Ragg/Lübs 2003; siehe auch Goertz/Radomski 2015), eine Anzahl von 3,225 Millionen nicht berufstätiger, sog. „funktionaler AnalphabetInnen“ in der Gesamtbevölkerung gegenüber (vgl. Grotlüschen/Riekmann 2012, S. 140).

Auch wenn zur Mediennutzung Erwachsener mit niedrigen Schriftsprachkompetenzen so gut wie keine Forschungsergebnisse existieren, legen folgende Zusammenhänge nahe, dass sie auch mit digitalen Angeboten schwer erreichbar sind. Die sog. „funktionalen AnalphabetInnen“ bzw. Personen mit „sehr geringen Lesekompetenzen“ gehören, sowohl in Deutschland als auch in Österreich, überwiegend zur Gruppe der formal niedrig Gebildeten ohne Schulabschluss oder mit einem unteren Bildungsabschluss (vgl. Grotlüschen/Riekmann 2011, S. 9; Rammstedt 2013, S. 15; Bösch/Jellasitz/Schweighofer 2014, S. 100). Damit gehören sie auch tendenziell eher zu denjenigen, die digitale Medien und das Internet wenig nutzen. Im deutschlandweiten Digitalindex 2015 beispielsweise finden sich Personen mit niedrigem Bildungsniveau unter den „Außenstehenden Skeptikern“ und den „Häuslichen Gelegenheitsnutzern“ (vgl. Initiative D21 e.V./TNS Infratest 2015, S. 16). Auch die PIAAC-Erhebung bestätigt diesen Zusammenhang: *„Personen, die die Kompetenzaufgaben (des technologiebasierten Problemlösens) papierbasiert bearbeitet haben, (verfügen) über eine geringere mittlere Lesekompetenz [...] als Personen, die die Kompetenzaufgaben computergestützt bearbeitet haben“* (Rammstedt 2013, S. 69).

Auch in der Untersuchung zu E-Learning-Anwendungspotenzialen bei Beschäftigten in Deutschland treten die Merkmale „niedrige Bildungsabschlüsse“ und „geringe Computerkompetenz“ bei denselben Lerntypen auf. Demnach ist anzunehmen, dass sich Erwachsene mit niedrigen Grundkompetenzen auch hier eher unter den „Weniglernern“ und den „Betreuungsorientierten“ Lerntypen bei der Anwendung von E-Learning in Betrieben wiederfinden (vgl. Nordmedia 2004, S. 39f.).

### Warum dennoch ein digitales Lernangebot?

Einleitend wurde bereits der Zusammenhang zwischen der Lese- und Medienkompetenz beispielhaft anhand von Studien mit SchülerInnen aufgezeigt. Doch auch in einer Untersuchung von erwachsenen Teilnehmenden an Alphabetisierungskursen in deutschen Volkshochschulen zeigt sich eine hohe Bereitschaft der Zielgruppe, mit Computer und Internet zu lernen (vgl. Fiebig/Ragg/Lübs 2003, S. 17). Auf diese Weise sei eine höhere Anonymität gewährleistet und die Lernwege unterschieden sich deutlich von jenen aus Schulzeiten. In einer späteren Untersuchung werden diese Ergebnisse bestätigt (siehe Goertz/Radomski 2015). Hier zeigt sich auch, dass Lernende eines „Lerncafés“, die dort regelmäßig Computer und Internet nutzen, im Internet aktiver sind und auch zu Hause häufiger mit digitalen Medien lernen (vgl. ebd., S. 15f.). In beiden Untersuchungen wird jedoch auch deutlich, dass sich Erwachsene mit niedriger Schriftsprachkompetenz trotz vorhandener intrinsischer Motivation nicht von sich aus mit digitalen Medien beschäftigen bzw. grundsätzlich nicht gut alleine lernen können. Sie benötigen eine klare Anleitung und ständige Begleitung, um Übungen zu verstehen, aber auch um die basale Technikkompetenz im Umgang mit den Geräten zu trainieren. Ohne diese extrinsischen Motivationsanstöße entsteht daher selten ein selbstständiger Lernprozess. Gerade für Erwachsene mit niedrigen Grundkompetenzen bietet außerdem die zunehmende Verbreitung von Lernvideos (z.B. über YouTube) gute Möglichkeiten für deren Lernprozesse.

Diese Zusammenhänge zeigen, dass es zwar vielversprechende Anknüpfungspunkte für die Arbeit mit digitalen Lernangeboten in der Zielgruppe gibt. Jedoch müssen zunächst bestimmte Rahmenbedingungen geschaffen werden.

## Die Schlüsselrolle der ErwachsenenbildnerInnen

Auch wenn Erwachsene mit niedrigen Grundkompetenzen grundsätzlich für digitale Lernangebote offen sind, dürfen sie für einen erfolgreichen Lernprozess sowohl in Betrieben als auch in Weiterbildungseinrichtungen nicht alleine gelassen werden. ErwachsenenbildnerInnen haben also eine Schlüsselrolle in der Heranführung der Zielgruppe an digitale Lernangebote. Grundsätzlich ist der Einsatz von solchen Angeboten durch Kursleitende zwar auch abhängig von der Raumausstattung, vor allem aber von deren Bereitschaft und Kenntnissen im Umgang mit digitalen Lernmedien, wobei sich letztere gegenseitig bedingen. Beispielsweise setzen Lehrkräfte von AchtklässlerInnen im internationalen Vergleich in Deutschland seltener Computer im Unterricht ein als in allen anderen teilnehmenden Ländern. Dies korreliert stark mit einer seltenen Teilnahme an Fortbildungen zu digitalen Medien (vgl. Bos/Eickelmann/Gerick 2014, S. 33f.). Laut MenTa-Studie sehen DozentInnen beim Einsatz digitaler Lernmöglichkeiten in Alphabetisierungskursen jedoch einen großen Vorteil in der Binnendifferenzierung und dem selbstbestimmten Lernen. Auch hier wird allerdings sichtbar, dass sie diese Angebote nur dann einsetzen, wenn sie sie gut kennen (vgl. Goertz/Radomski 2015, S. 21ff.). Hinzu kommt die neue Rolle, die Lehrende gerade bei „Weniglernern“ und „Betreuungsorientierten“ als Coaches oder MentorInnen einnehmen müssen, um die Lernenden zum Selbstlernen zu befähigen (vgl. Goertz 2014, S. 10f.). Auch für einen erfolgreichen Einsatz von „eVideo“ zur Förderung von Grundkompetenzen Erwachsener müssen demnach die Bereitschaft und die Medienkompetenz der ErwachsenenbildnerInnen vermehrt durch Fortbildung gefördert werden.

### Blended-Learning-Ansatz

Der zweite Ansatzpunkt für die erfolgreiche Nutzung von digitalen Lernangeboten zur Förderung von Grundkompetenzen Erwachsener ist die Implementierung eines Blended-Learning-Ansatzes. Digitale Lernmedien zeichnen sich vor allem durch eine flexible Handhabung hinsichtlich Ort und Zeit aus. Dennoch ist „eVideo“ nicht als reines Selbstlerninstrument konzipiert. Ziel ist es, die positiven Aspekte des Lernens in Präsenz mit denen des Online-Lernens sinnvoll zu verknüpfen. Hierzu zählt die Verbindung

des Lernens in der Gruppe, das durch den sozialen Kontakt besonders motivationsfördernd ist, mit dem selbstbestimmten Lernen in einem geschützten Raum, den das Online-Lerninstrument bietet, ohne die Lernenden jedoch sich selbst zu überlassen. Es werden eine Reihe flankierender Maßnahmen angeboten und weiterentwickelt, wie Sensibilisierungsschulungen für betriebliche AkteurInnen, Informationsmaterialien, dezidierte Implementierungskonzepte und Arbeitsblätter sowie didaktische Leitfäden für Lehrende. In Qualifizierungen für Kursleitende werden diese sowohl mit dem digitalen Lernangebot selbst als auch mit den begleitenden Lernmaterialien und möglichen didaktischen Einsatzszenarien als Blended Learning vertraut gemacht. Auf diese Weise können die Vorteile des Online-Lernens für die Zielgruppe mit den bestehenden Ansätzen der Erwachsenenbildung sinnvoll verknüpft werden. Verschiedene LernerInnentypen können angesprochen, Schriftsprach- und Medienkompetenz gemeinsam gefördert und ausgehend von gewohnten auch neue Lehr- und Lernprozesse etabliert werden.

### Fazit

Begriffe wie Digitalisierung, Industrie 4.0 und Arbeit 4.0 bestimmen aktuell die Debatte über den Wandel der Arbeitswelt. Auch wenn das Ergebnis dieses Wandels noch nicht absehbar ist, wird deutlich, dass er bereits im Gange ist und die Digitalisierung alle Lebensbereiche erfasst. Dies wirkt sich auch auf das Lernen aus, und zwar in allen Altersstufen. Das Projekt „eVideoTransfer“ möchte den daraus entstehenden Bedarfen begegnen und stellt ein Online-Lerninstrument bereit, mit dem Grundkompetenzen bezugnehmend auf die Digitalisierung in der Arbeitswelt gesetzt und gefördert werden können. Die Erfahrungen lassen jedoch erkennen, dass sich das Projekt in einem Spannungsfeld sowohl hinsichtlich der Lerngewohnheiten der schwer erreichbaren Zielgruppe der Erwachsenen mit niedrigen Grundkompetenzen als auch der Lehrgewohnheit der Kursleitenden in Bezug auf digitale Lernangebote bewegt.

Es zeigt sich, dass bestimmte Rahmenbedingungen geschaffen werden müssen: die Fortbildung von ErwachsenenbildnerInnen und die Implementierung von Blended-Learning-Konzepten sind weiterhin



notwendig. Auch der passgenaue Zuschnitt digitaler Lernangebote auf die Bedürfnisse der Zielgruppe hat sich als zentral herausgestellt, bedarf allerdings weiterer Forschung im Bereich der Mediennutzung.

Schließlich bleibt auch als weitere große Aufgabe die Sensibilisierung betrieblicher AkteurInnen für die Rolle von Grundkompetenzen und Blended Learning in einer zunehmend digitalen Arbeitswelt.

## Literatur

- Ambos, Ingrid/Horn, Heike (2015):** Angebotsstrukturen in der Alphabetisierung und Grundbildung für Erwachsene 2014. Ergebnisse der alphamonitor-Anbieterbefragung des DIE. Online-Erstveröffentlichung (September 2015) in der Sammlung *texte.online*. Online im Internet: [www.die-bonn.de/doks/2015-alphabetisierung-02.pdf](http://www.die-bonn.de/doks/2015-alphabetisierung-02.pdf) [Stand: 2017-01-25].
- Bösch, Valerie/Jellasitz, Robert/Schweighofer, Johannes (2014):** Die OECD-PIAAC-Ergebnisse: Ein unerhörter Weckruf für Österreich! In: *Wirtschaft und Gesellschaft*, Jg. 40, H. 1, S. 83-120. Online im Internet: [www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/2014\\_bmask\\_WuG\\_Beitrags\\_PIAAC.pdf](http://www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/2014_bmask_WuG_Beitrags_PIAAC.pdf) [Stand: 2017-01-25].
- Bos, Wilfried/Eickelmann, Birgit/Gerick, Julia (2014):** ICILS 2013 auf einen Blick. International Computer and Information Literacy Study. Presseinformation zur Studie und zu zentralen Ergebnissen. Münster: Waxmann. Online im Internet: [http://www.ifs.tu-dortmund.de/cms/Medienpool/Projekte/ICILS-2013/ICILS\\_2013\\_Presseinformation.pdf](http://www.ifs.tu-dortmund.de/cms/Medienpool/Projekte/ICILS-2013/ICILS_2013_Presseinformation.pdf) [Stand: 2017-01-25].
- Cedefop (2015):** Job-related adult learning and continuing vocational training in Europe. A statistical picture. Luxembourg. Online im Internet: [www.cedefop.europa.eu/files/5548\\_en.pdf](http://www.cedefop.europa.eu/files/5548_en.pdf) [Stand: 2017-01-25].
- Diekmann, Knut (2014):** Ein Zwischenruf. Abschied vom Lesen und Schreiben? In: *DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung*, 2/2014, S. 43-44. Online im Internet: [www.diezeitschrift.de/22014/lesefaehigkeit-01.pdf](http://www.diezeitschrift.de/22014/lesefaehigkeit-01.pdf) [Stand: 2017-01-25].
- Ehmig, Simone C./Heymann, Lukas (2013):** Die Zukunft des Lesens. In: Grond-Rigler, Christine/Staub, Wolfgang (Hrsg.): *Literatur und Digitalisierung*. Berlin/Boston: De Gruyter, S. 251-264.
- Ehmig, Simone C./Heymann, Lukas/Seelmann, Carolin (2015):** Alphabetisierung und Grundbildung am Arbeitsplatz. Sichtweisen im beruflichen Umfeld und ihre Potenziale. Mainz: Stiftung Lesen.
- Fiebig, Christian/Ragg, Martin/Lübs, Bettina (2003):** Ergebnisse der LuTa-Studie. Lebenssituation und Technik-Ausstattung funktionaler Analphabeten. Online im Internet: [www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/LuTA\\_Studie\\_alphabetisierung.pdf](http://www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/LuTA_Studie_alphabetisierung.pdf) [Stand: 2017-01-25].
- Goertz, Lutz (2014):** Digitales Lernen adaptiv. Technische und didaktische Potenziale für die Weiterbildung der Zukunft. Online im Internet: <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/digitales-lernen-adaptiv> [Stand: 2017-01-25].
- Goertz, Lutz/Radomski, Sabine (2015):** Ergebnisbericht zur Studie Mediennutzungs- und Lerngewohnheiten der Zielgruppe von „Ich-will-lernen.de“ (MenTa). MMB-Insitut für Medien und Kompetenzforschung. Online im Internet: <http://grundbildung.de/fileadmin/content/01Projekte/ich-will-lernen.de/Bericht-Ich-will-lernen-MenTa-20151001c.pdf> [Stand: 2017-01-25].
- Grotlüschen, Anke/Riekmann, Wibke (2011):** leo. – Level-One Studie. Literalität von Erwachsenen auf den unteren Kompetenzniveaus. Presseheft. Hamburg. Online im Internet: [www.alphabetisierung.de/fileadmin/files/Dateien/Downloads\\_Texte/leo-Presseheft-web.pdf](http://www.alphabetisierung.de/fileadmin/files/Dateien/Downloads_Texte/leo-Presseheft-web.pdf) [Stand: 2017-01-25].
- Grotlüschen, Anke/Riekmann, Wibke (Hrsg.) (2012):** Funktionaler Analphabetismus in Deutschland. Ergebnisse der ersten leo. – Level-One Studie. In: Bundesverband für Alphabetisierung und Grundbildung (Hrsg.): *Alphabetisierung und Grundbildung*, Bd. 10. Münster: Waxmann. Online im Internet: <http://blogs.epb.uni-hamburg.de/leo/files/2014/01/9783830927754-openaccess.pdf> [Stand: 2017-01-25].
- Huntemann, Hella/Reichart, Elisabeth (2015):** Volkshochschul-Statistik: 53. Folge, Arbeitsjahr 2014. Online-Erstveröffentlichung (November 2015) in der Sammlung *texte.online*: aus Projekten und Arbeitsbereichen des Deutschen Instituts für Erwachsenenbildung – Leibniz-Zentrum für Lebenslanges Lernen (DIE). Online im Internet: [www.die-bonn.de/doks/2015-volkshochschule-statistik-36.pdf](http://www.die-bonn.de/doks/2015-volkshochschule-statistik-36.pdf) [Stand: 2017-01-25].
- Initiative D21 e.V./TNS Infratest (Hrsg.) (2015):** D21-Digital-Index 2015. Die Gesellschaft in der digitalen Transformation. Online im Internet: [www.initiatived21.de/wp-content/uploads/2015/10/D21\\_Digital-Index2015\\_WEB.pdf](http://www.initiatived21.de/wp-content/uploads/2015/10/D21_Digital-Index2015_WEB.pdf) [Stand: 2017-01-25].

**Nordmedia (Hrsg.) (2004):** Ergebnisbericht zur Studie eLearning-Anwendungspotenziale bei Beschäftigten. Hannover. Online im Internet: [www.mmb-institut.de/projekte/digitales-lernen/E-Learning-Anwendungspotenziale-bei-Beschaeftigten.pdf](http://www.mmb-institut.de/projekte/digitales-lernen/E-Learning-Anwendungspotenziale-bei-Beschaeftigten.pdf) [Stand: 2017-01-25].

**Posso, Alberto (2016):** Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year-Old Australian Students. In: International Journal of Communication 10/2016, S. 3851-3876. Online im Internet: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5586/1742> [Stand: 2017-01-25].

**Rammstedt, Beatrice (Hrsg.) (2013):** Grundlegende Kompetenzen Erwachsener im internationalen Vergleich. Ergebnisse von PIAAC 2012. Münster: Waxmann. Online im Internet: [www.bmbf.de/files/PIAAC\\_Ebook.pdf](http://www.bmbf.de/files/PIAAC_Ebook.pdf) [Stand: 2017-01-25].

**Schmid, Ulrich/Goertz, Lutz/Behrens, Julia (2016):** Monitor Digitale Bildung. Berufliche Ausbildung im digitalen Zeitalter. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung. Online im Internet: <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/monitor-digitale-bildung> [Stand: 2017-01-25].

**Steuerungsgruppe der Initiative Erwachsenenbildung (2015):** Programmplanungsdokument Initiative Erwachsenenbildung. Länder-Bund-Initiative zur Förderung grundlegender Bildungsabschlüsse für Erwachsene. Inklusive Basisbildung 2015-2017. Österreich. Online im Internet: [www.initiative-erwachsenenbildung.at/fileadmin/docs/PPD\\_2015-2017\\_Stand\\_11\\_12\\_2015.pdf](http://www.initiative-erwachsenenbildung.at/fileadmin/docs/PPD_2015-2017_Stand_11_12_2015.pdf) [Stand: 2017-01-25].

**von Rosenbladt, Bernhard/Bilger, Frauke (2011):** Erwachsene in Alphabetisierungskursen der Volkshochschulen. Ergebnisse einer repräsentativen Befragung (AlphaPanel). Herausgegeben vom Deutschen Volkshochschul-Verband. Online im Internet: <http://grundbildung.de/fileadmin/content/01Projekte/Archiv/Verbleibsstudie/2011-Bericht-AlphaPanel.pdf> [Stand: 2017-01-25].

## Weiterführende Links

Arbeit und Leben e.V., Landesarbeitsgemeinschaft Berlin: [www.berlin.arbeitundleben.de](http://www.berlin.arbeitundleben.de)

Fachbereich KES – Bildung und E-Government bei Arbeit und Leben e.V.: [www.kes-verbund.de](http://www.kes-verbund.de)

eVideo 2.0 Logistik und eVideo 2.0 Gastgewerbe: [www.lernen-mit-evideo.de](http://www.lernen-mit-evideo.de)



Foto: Udo Maasgai

### Björn Schulz

[schulz@berlin.arbeitundleben.de](mailto:schulz@berlin.arbeitundleben.de)  
<http://www.berlin.arbeitundleben.de>  
+49 (0)30 5130192-45

Björn Schulz ist Projektleiter bei Arbeit und Leben Berlin e.V. im Projekt „eVideoTransfer – Simulationslernprogramm für die branchenorientierte Alphabetisierung und Grundbildung“. Er beschäftigt sich seit mehreren Jahren mit den Möglichkeiten digitaler Medien zur Aufbereitung und Vermittlung von Informationen und Wissen. Björn Schulz studierte Politikwissenschaften, Skandinavistik und Italienische Philologie an den Universitäten Greifswald, Lund, Potsdam und an der Humboldt-Universität zu Berlin.



Foto: Studioline Photography

**Johanna Lambertz**

[lambertz@berlin.arbeitundleben.de](mailto:lambertz@berlin.arbeitundleben.de)  
<http://www.berlin.arbeitundleben.de>  
+49 (0)30 5130192-46

Johanna Lambertz studierte Kulturwissenschaften, Medienpädagogik und Deutsch als Fremdsprache an der Universität Leipzig und absolvierte eine Weiterbildung zur e-Trainerin und Blended-Learning-Beraterin an der FernUniversität in Hagen. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen Deutsch als Fremdsprache, Medienpädagogik, Grundbildung und Blended Learning. Derzeit ist sie als Fachreferentin bei Arbeit und Leben Berlin e.V. im Projekt „eVideo-Transfer“ für die fachliche Weiterentwicklung und didaktische Implementierung der eVideos verantwortlich.

## eVideo – A Digital Learning Course Offering on Workplace-related Improvement of Basic Competences

Ways to achieve a poorly accessible target group with digital media

### Abstract

How can adults with little positive learning experience and low basic competences (in the sense of basic education) be reached at their workplace, and how can their ability to learn be increased and their readiness to change be supported? Is online learning the right choice and what role do adult education instructors play? The first section of the article deals with the conflicting priorities of digital learning paths in adult education as well as necessary basic competences for learning with digital media. Using the example of the online learning instrument eVideo, which follows the gamification approach and was specially developed for learners with low basic competences, it is shown in the second section of the article how digital learning tools can be applied appropriately in adult education. The online learning course eVideo was developed for businesses and educational institutions that provide job qualifications and has already been applied successfully throughout Germany. The first experiences in applying eVideo show that adult education instructors play a key role in leading the target group to digital learning course offerings. In the exact words of the authors, the readiness and media competence of adult education instructors must be increasingly supported by continuing education in order for eVideo to be used successfully. (Ed.)