

Jung und Alt – Gemeinsam spielend lernen

Johannes Robier¹, Kurt Majcen², Tatjana Prattes³, Markus Stoisser³

youspi Consulting GmbH¹

Institut DIGITAL, JOANNEUM RESEARCH Forschungsgesellschaft mbH²

Schulungszentrum Uranschek GmbH³

Zusammenfassung

Das Projekt „*Learning for Generations*“ hat das Ziel, ältere Personen mit Hilfe von Präsenz- und virtuellen Lehr- und Lerneinheiten durch Jüngere zur Nutzung Digitaler, insbesondere Sozialer Medien, ermächtigt werden. Es werden intergenerationale Lernmethoden, -szenarien und eine altersgerechte Web-2.0-Plattform entwickelt. Der parallel dazu stattfindende Aufbau einer Lehr- und Lern-Community zwischen Jung und Alt sorgt für Nachhaltigkeit.

1 Forschungsfrage

Das Projekt „*Learning for Generations*“ hat das Ziel, ältere Personen mit Hilfe von Präsenz- und virtuellen Lehr- und Lerneinheiten durch Jüngere zur Nutzung Digitaler, insbesondere Sozialer Medien zu ermächtigen. Dazu werden intergenerationale Lernmethoden und -szenarien sowie eine altersgerechte Web-2.0-Plattform entwickelt. Die Ausgangssituation war es herauszufinden, wie generationsübergreifendes Lernen auf breiter Basis möglich wird und wie zwei unterschiedliche Zielgruppen dazu motiviert werden, interaktiv zu werden und dadurch zum gemeinsamen Lernen begeistert werden können.

2 Ausgangssituation

In den österreichischen Bundesländern Steiermark und Kärnten findet jährlich, unterstützt durch die regionale Tageszeitung „*Kleine Zeitung*“, die Aktion „*Fit am PC*“ statt, bei der rund 2000 Senioren/-innen von ebenso vielen Schülern/-innen Face-to-Face bei einem mehrstündigen Treffen in den Disziplinen Computer und Internet unterrichtet werden. Im Rahmen der Aktion 2012 führten die Projektpartner in rund 200 Schulen eine erste Umfrage mit den wichtigsten Stakeholdern (Schüler/innen, Senioren/-innen und Lehrer/innen) durch.

2.1 Befragung der Senioren/-innen

Die Befragung der älteren Generation wurde mit klassischen Papierfragebögen direkt nach Ende der „Fit am PC“-Kurse abgehalten und beinhaltete Fragen zu den Kursen im Rahmen der Aktion, der Nutzung von Computer und Internet allgemein sowie der Unterstützung und dem Wissenserwerb bei Problemen mit Computer und Internet. Insgesamt nahmen an dieser Befragung 1058 Kursteilnehmer teil. Davon waren etwas mehr als 2/3 Frauen. Die Hälfte der Befragungsteilnehmer benutzt den Computer und das Internet am häufigsten abends und nachts. Um herauszufinden, mit welchen Tools in dem Projekt mit der Zielgruppe der Älteren gearbeitet werden kann, wurde die Nutzung von verschiedenen Geräten und Services abgefragt.

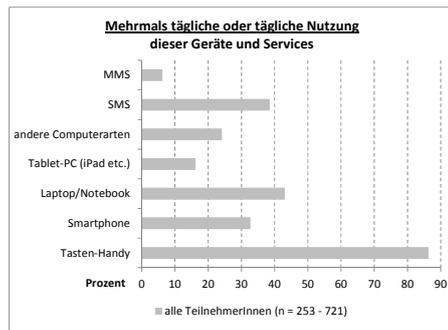


Abbildung 1: Nutzung von Geräten und Services

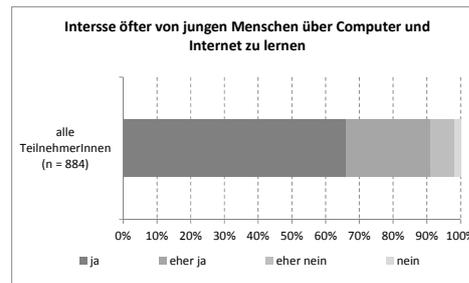


Abbildung 2: Interesse an zukünftiger Unterstützung

Die Ergebnisse zeigten eindeutig, dass die meisten Teilnehmer mehrmals täglich oder täglich ein Tasten-Handy, gefolgt von Laptop/Notebook benutzen (siehe Abbildung 1). SMS werden häufiger verfasst als MMS. Hier wurde getestet, ob eine Kommunikation mit den Jüngeren auch per SMS bzw. MMS möglich wäre.

Insgesamt gaben rund 50% der Teilnehmenden an, dass sie das Internet zur Wissenserweiterung nutzen. 46% benötigen zumindest wöchentlich Unterstützung im Umgang mit Computer und Internet. Über 60% wären daran interessiert, öfter von jungen Menschen über die Verwendung von Computer und Internet zu lernen.

Ergebnisse der Evaluierungen zeigen ebenfalls, dass der Faktor „Spaß“ bei der älteren Generation in erster Linie zweck- bzw. sinngebunden ist. Klassische Gamification-Modelle sind für die Senioren/-innen nicht zweckdienlich. Es geht primär um die Wissensaneignung. Spaß wird innerhalb der Zielgruppe gesehen als „...erlebtes Anwenden der Computerkenntnisse im Lebenskontext. Wenn Ältere also ihr Leben durch eine Nutzung Neuer Medien erleichtern oder unterstützen können.“¹

¹ Markus Stoisser, Trainer und Evaluator für Lernen und Lehren der Generation 50plus im Zusammenhang mit neuen Medien

2.2 Befragung der Schüler/innen

Die Befragung der jüngeren Generation, welche als Lehrende bei der „Fit am PC“-Aktion teilnahmen, erfolgte nach den Kursen mittels webbasiertem Fragebogen. An der Befragung haben 835 Personen teilgenommen, 508 davon weiblich und 327 davon männlich. Schwerpunkte der Befragung waren dabei die abgehaltenen Kurse, die Nutzung von Computer und Online-Services sowie Möglichkeiten, anderen Menschen Wissen rund um aktuelle Technologien und neue Medien zu vermitteln.

89% der Befragten verwenden Smartphones (mehrmals) täglich. Die Plattform Facebook wird ebenfalls von über 80% (mehrmals) täglich genutzt.

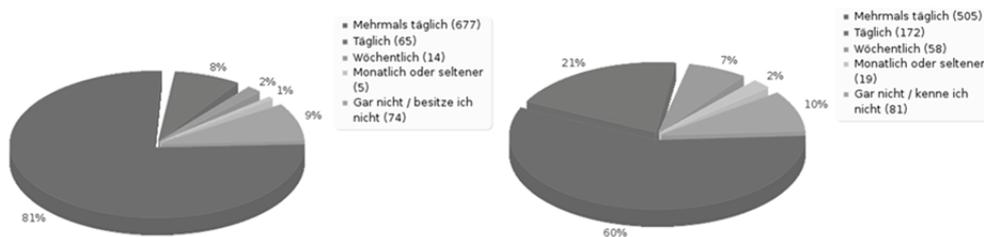


Abbildung 3: Nutzung von Smartphones (links) und Facebook

Die jungen Lehrenden hatten zu 95% Spaß an der Aktion „Fit am PC“, wobei als Gründe einerseits die Arbeit mit (älteren) Menschen und das Gefühl zu helfen und andererseits auch die umgekehrte Lehrerrolle genannt wurden. 96% der Schüler/innen waren davon überzeugt, dass sie den Kursteilnehmenden alles verständlich beibringen konnten. Als Motivation, auch nach den Kursen Älteren Wissen zu vermitteln, wurden schulische „Belohnungen“ (z.B. schulfrei, gute Note) und reale Vergütungen (z.B. Gutscheine) genannt.

3 Cross Mediale Konzepte

Ergebnisse der Evaluierungen zeigen ganz klar, dass hier der duale Weg der Kommunikation von einem System bzw. Funktionalität für den Wissenstransfer gegeben sein muss. Die Anforderungen an ein System, um beide Zielgruppen zusammen zu bringen und beide zu motivieren, sind differenziert zu betrachten. Einerseits sind verschiedene Computervorkenntnisse und Motivationen vorhanden, andererseits existieren unterschiedliche Sprachwortschätze und Bedürfnisse. Ältere beschäftigen sich mit einem Thema viel intensiver und länger; Jugendliche führen ihre Aktivitäten mobil, spontan und oft rascher durch. Begrifflichkeiten, welche für Senioren/-innen teils nicht verständlich sind, sind für Jugendliche Alltag. Hier werden einerseits für Jugendliche virtuelle und physische didaktische Leitfäden und Lernszenarien entwickelt, um so Inhalte zielgruppenspezifische zu kommunizieren und andererseits einfache Möglichkeiten, virtuell und in physischen Präsenzeinheiten, für Ältere entwickelt, um einen Wissensaustausch nachhaltig möglich zu machen.

3.3 Online - Offline

Die Zielgruppe der Älteren wird weiterhin über die Aktion „*Fit am PC*“ erreicht und angesprochen. In Face-to-Face Schulungen werden Grundkenntnisse vermittelt, die Online-Plattform erklärt und eine erste Beziehung zu den Schülern/-innen aufgebaut. In weiterer Folge können die Senioren/-innen Fragen zu verschiedenen Themen über diese Plattform stellen. Die teilnehmenden Schüler/innen verwenden eine eigene Web-Applikation, auf der sie alle Fragen beantworten können. Diese wird auch über die soziale Plattform „*Facebook*“ zu bedienen sein. Senioren/-innen können diese Antworten bewerten oder neue Fragen stellen.

3.3 Gamification

Ranglisten und Sachpreise sollen die Spielmotivation bei der jüngeren Generation hoch halten. Diese können durch Beantworten von Fragen Punkte sammeln und erhalten weitere Punkte für besonders hilfreiche und qualitativ hochwertige Antworten. Schüler-, Klassen- und Schulwertungen werden die Spielmotivation noch weiter verstärken. Bei einem jährlichen Event der beteiligten Tageszeitung werden Sieger geehrt und Preise übergeben.

Die Senioren/-innen können ebenfalls Punkte sammeln, indem sie auf der Plattform aktiv sind. Diese Punkte können sie wiederum in Fragen investieren, Schüler bewerten und belohnen und so ihr Wissen erweitern. Können bei einer Frage keine Zusatzpunkte vergeben werden, wird diese nur mit einer Grundpunktzahl dotiert. Die Annahme scheint logisch, dass bei ausreichender Motivation Schülerinnen und Schüler wiederum Fragen mit höher dotierten Punkten bevorzugt behandeln und somit auch der Zeitfaktor eine Rolle spielt. Jene Ältere, die viele Punkte innerhalb einer Zeitperiode sammeln, werden ebenfalls mit Preisen belohnt.

4 Ausblick

Ein erster Prototyp des Lernspiels wird in Schulen und mit Senioren getestet und umgesetzt. Zusätzlich wurden in drei Gruppen mit den Schülern/-innen Konzepte zu Usability, Marketing und Pädagogik im Co-Creation-Ansatz entwickelt, welche wiederum in das bereits bestehende Konzept eingearbeitet werden. Gemeinsam mit dem Innolab am Campus 02 der Wirtschaftskammer Steiermark werden laufend dazugehörige Geschäfts- und Verbreitungsmodelle konzipiert. Bei der „*Fit am PC*“ Aktion im Herbst 2013 werden die Tools und Modelle im praktischen Einsatz bereits eingesetzt und bis zur Aktion 2014 laufend evaluiert und erweitert.

Kontaktinformationen

Johannes Robier (youspi Consulting GmbH)

Plüddemangasse 70, A-8010 Graz, hannes.robier@youspi.com

Kurt Majcen (JOANNEUM RESEARCH Forschungsgesellschaft mbH)

Steyrergasse 17, A-8010 Graz, kurt.majcen@joanneum.at

Markus Stoisser (Schulungszentrum Uranschek GmbH)

Glockenspielplatz 5, A-8010 Graz, markus.stoisser@uranschek.at

