

Informatik Grundbildung im Alter – Ein eLearning Konzept

Svenja Noichl¹ und Ulrik Schroeder¹

Abstract: „Ich möchte in Kontakt bleiben mit...“ ist eine häufige Aussage, die in Tablet-Workshops für Seniorinnen und Senioren als Motivation zur Teilnahme geäußert wird. Das hier vorgestellte Konzept zur Vermittlung informatischer Grundkonzepte für Seniorinnen und Senioren, setzt thematisch an diesem Punkt an. Basierend auf Interesse, aktueller Bedeutung, Verfügbarkeit bereits existierender Materialien und Anknüpfungsmöglichkeiten an die Lebenswelt der Seniorinnen und Senioren wurden zu vermittelnde Kompetenzen ausgewählt.

Keywords: Informatik Bildung, Seniorinnen und Senioren, Kommunikation mit Informatiksystemen, Funktionsweise des Internets, Datenschutz und Datensicherheit

1 Motivation und Auswahl der Inhalte

Mit zunehmender Digitalisierung in allen Lebensbereichen werden grundlegende Informatikkompetenzen auch für ältere Erwachsene immer wichtiger. In Grundlagenworkshops zur Nutzung mobiler Geräte [vgl. NRS18] äußern die Teilnehmerinnen und Teilnehmer den Wunsch mit (entfernt lebenden) Familienmitgliedern oder Freunden in Kontakt zu bleiben als Motivation teilzunehmen. Neben der reinen Nutzungskompetenz entsprechender mobiler Geräte, kann die Kenntnis der Funktionsweise helfen, selbstständig mit der „neuen“ Technologie umzugehen.

In einem zwei stufigen Verfahren wurden die Inhalte für vier Module unter dem Motto „Ich möchte Kommunizieren!“ ausgewählt. Zuerst wurden nationale [vgl. z. B. GI08] und internationale [vgl. z. B. Cs11] Schulcurricula und Standards zusammengetragen. Basierend auf den Interessen der Zielgruppe (erhoben in einer Fragebogenstudie mit 123 Personen ab 50 Jahren) sowie Themen aktueller Relevanz in Deutschland, konnte ein Set an Informatik-Kompetenzen, für technikferne Erwachsene und Seniorinnen und Senioren, ermittelt werden. Anschließend wurden daraus, basierend auf Interesse, aktueller Bedeutung, Verfügbarkeit bereits existierender Materialien und Anknüpfungsmöglichkeiten an die Lebenswelt der Zielgruppe, eine Auswahl von Kompetenzen aus den Bereichen *Internet und Netzwerke*, *mobile Geräte und das Internet*, *Datenschutz und Datensicherheit*, *Kommunikation mit Informatiksystemen* sowie *offene Materialien und Urheberrecht*, getroffen. Die zu vermittelnden Inhalte aus diesen Bereichen werden in vier aufeinander aufbauenden Modulen strukturiert.

¹ RWTH Aachen, Lehr- und Forschungsgebiet Informatik 9, Ahornstraße 55, 52074 Aachen, {noichl, schroeder}@informatik.rwth-aachen.de

2 Umsetzung der Module in einem eLearning Konzept



Abb. 1: Vier Module mit ihren Leitfragen und Zielen

Die in Abbildung 1 dargestellten Module werden in Form einer mobilen Android Applikation (kurz: App) umgesetzt. Angereichert werden die Inhalte der Module dabei mit Quizzes oder kleinen Aufgaben zur Anwendung des Erlernten. Auf diese Weise kann die App Lernwerkzeug und Messwerkzeug zur gleichen Zeit sein. Als Lernwerkzeug bietet sie die Möglichkeit die Lerninhalte auf multimediale, interaktive Weise zur Verfügung zu stellen. Als Messwerkzeug bietet sie die Möglichkeit zur Anbindung von Learning Analytics-Komponenten. In der Kombination kann so ein personalisiertes und an die individuellen Nutzerinnen und Nutzer angepasstes Lernerlebnis geschaffen werden. Dieses eLearning Konzept vereint drei wesentliche Komponenten in einer App, Inhaltskomponente (Darstellung der Inhalte), Testkomponente (Anwendung der Inhalte) und Learning Analytics-Komponente (Rückmeldung an Nutzende und Evaluation des Systems). Nach der technischen Umsetzung der hier vorgestellten Module müssen diese sowohl zur Verbesserung der Usability als auch zur Prüfung ihrer Effektivität in Bezug auf einen Zuwachs digitaler, informatischer Kompetenzen evaluiert werden.

Literaturverzeichnis

- [Cs11] CSTA, K.: Computer science standards. Computer Science Teachers Association.
- [GI08] GI, Gesellschaft für Informatik: Grundsätze und Standards für die Informatik in der Schule. Bildungsstandards Informatik für die Sekundarstufe I. LOG IN 28 (150/151), 2008.
- [NRS18] Noichl, S.; Röpke, R.; Schroeder, U.: Adaptive Buttons für zielgruppengerechtes App Design. Mensch und Computer 2018-Workshopband, 2018.