

Digitale Medien in der Erwachsenenbildung/Weiterbildung

Ergebnisse aus dem Projekt DigiEB:
Digitalisierung in der Erwachsenenbildung und
beruflichen Weiterbildung

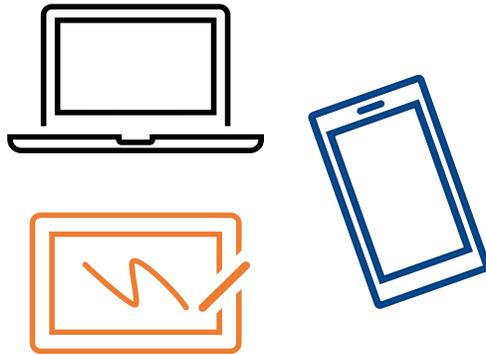
Abschlussveranstaltung des Projekts am 3. Mai 2022



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Was verstehen wir unter digitalen Medien?

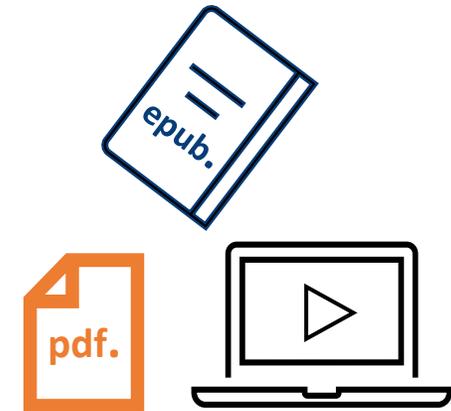
Digitale Medienarten



Digitale Werkzeuge



didaktisch-strukturierte
Medienangebote



Was wurde untersucht?

Fragebogenstudie

Welche digitalen Medien werden vom Personal in der Erwachsenenbildung/Weiterbildung genutzt und wie schätzt es deren Nutzen ein?



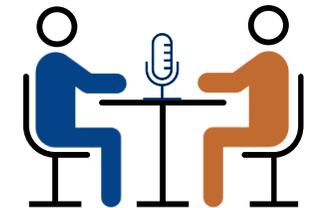
Welche digitalen Medien nutzen Sie für Ihre Seminare? Und wie hat sich deren Einsatz bewährt?

■ n=111

■ n=424

Auftaktgespräche & Interviews

Wie begründet das Personal die Nutzung der digitalen Medien?



■ 8 Auftaktgespräche

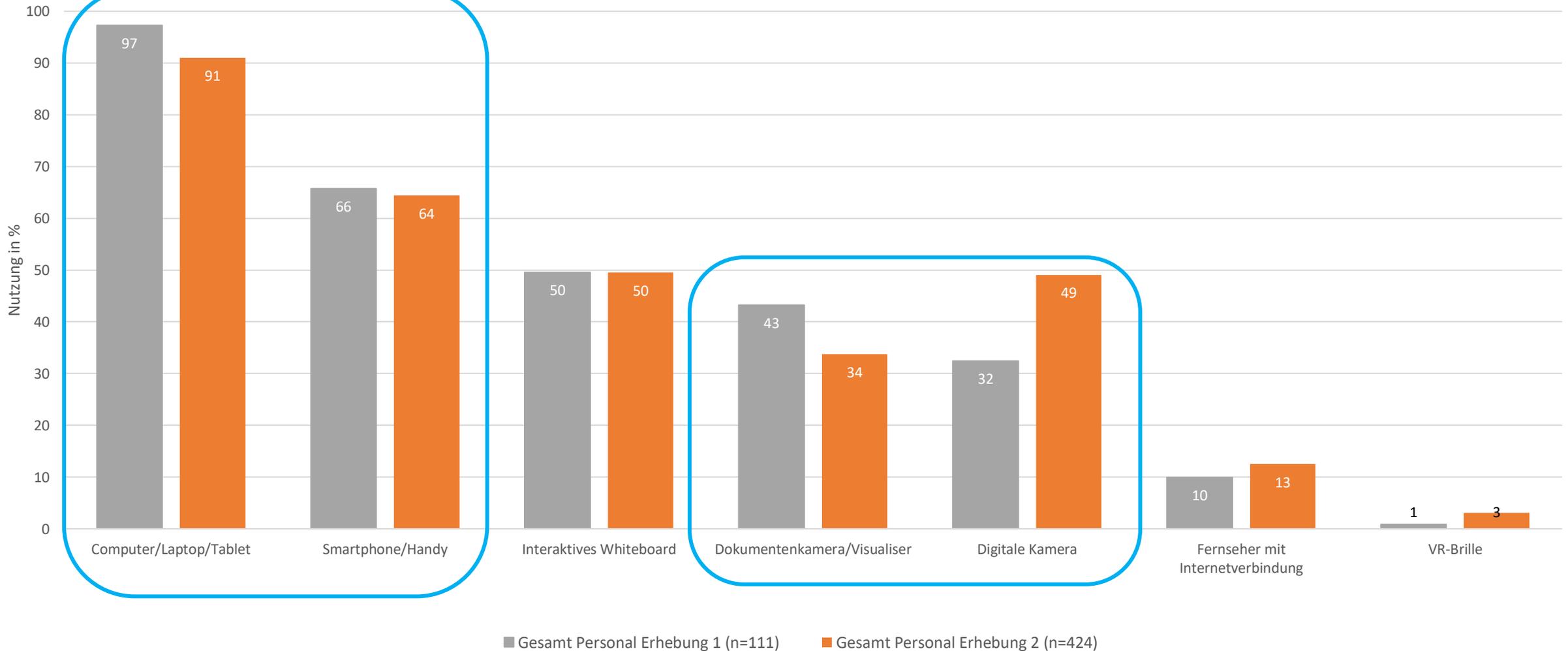
■ 58 Interviews

■ 53 Kurzinterviews

Digitale Medienarten

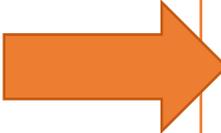


Welche digitalen Geräte nutzen Sie für Ihre Seminare?

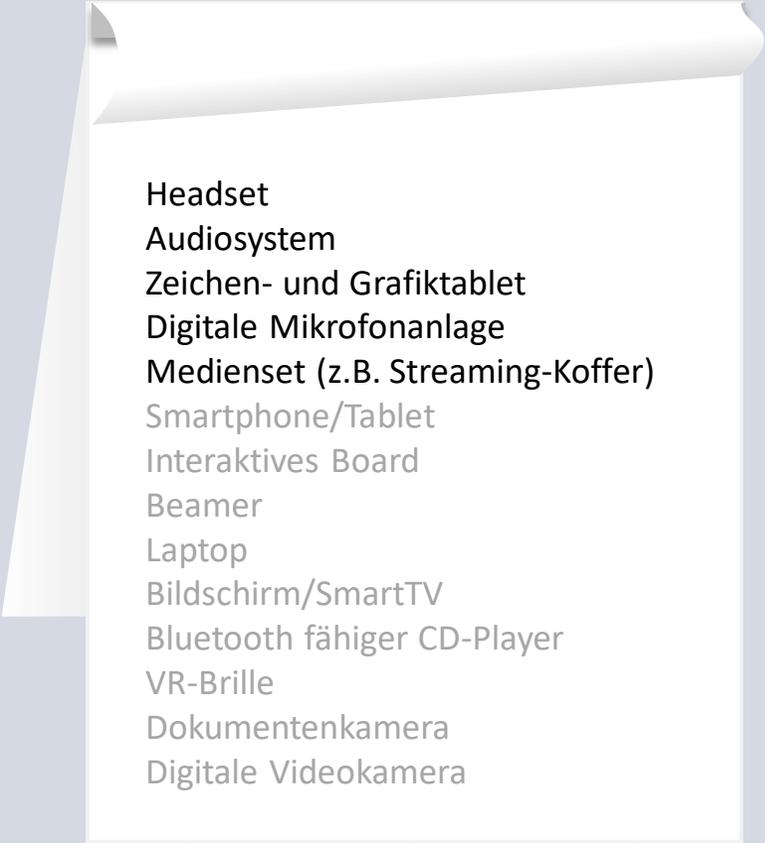


Digitale Medienarten

- zugenommene Vertrautheit
- Teil des Arbeitsalltags
- Professionalisierung der Ausstattung mit Medientechnik
- zunehmende Begründung des Einsatzes



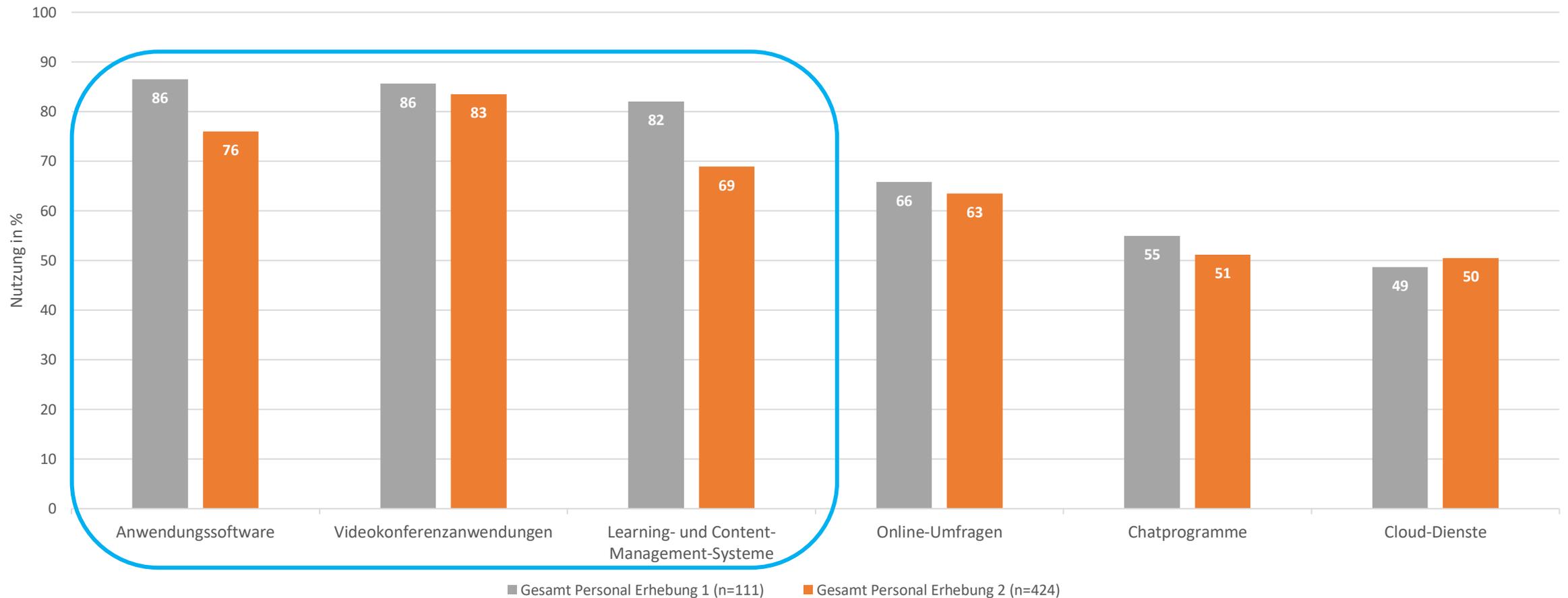
Fragen der Ausstattung nicht nur für die Organisation, sondern auch für das Personal relevant



Headset
Audiosystem
Zeichen- und Grafiktablet
Digitale Mikrofonanlage
Medienset (z.B. Streaming-Koffer)
Smartphone/Tablet
Interaktives Board
Beamer
Laptop
Bildschirm/SmartTV
Bluetooth fähiger CD-Player
VR-Brille
Dokumentenkamera
Digitale Videokamera

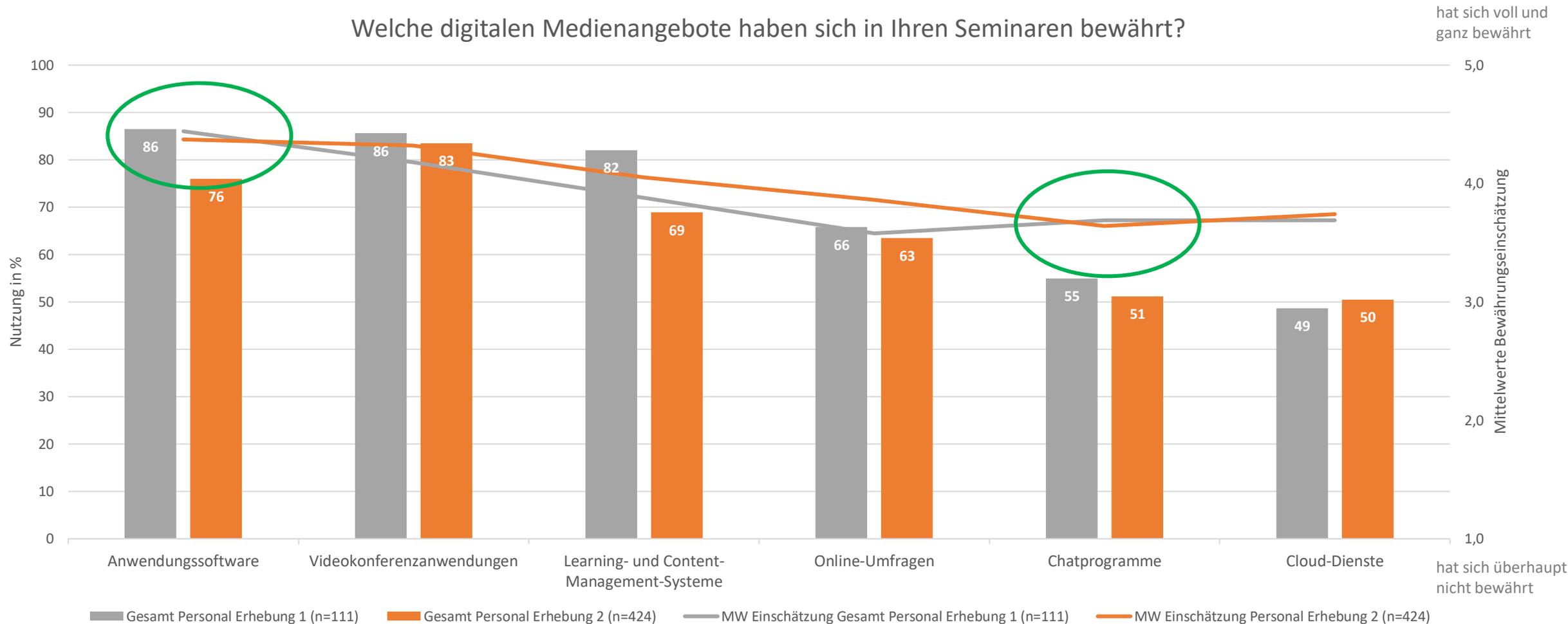


Welche digitalen Medienangebote haben sich in Ihren Seminaren bewährt?



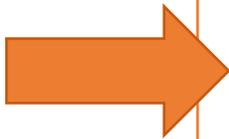


Welche digitalen Medienangebote haben sich in Ihren Seminaren bewährt?

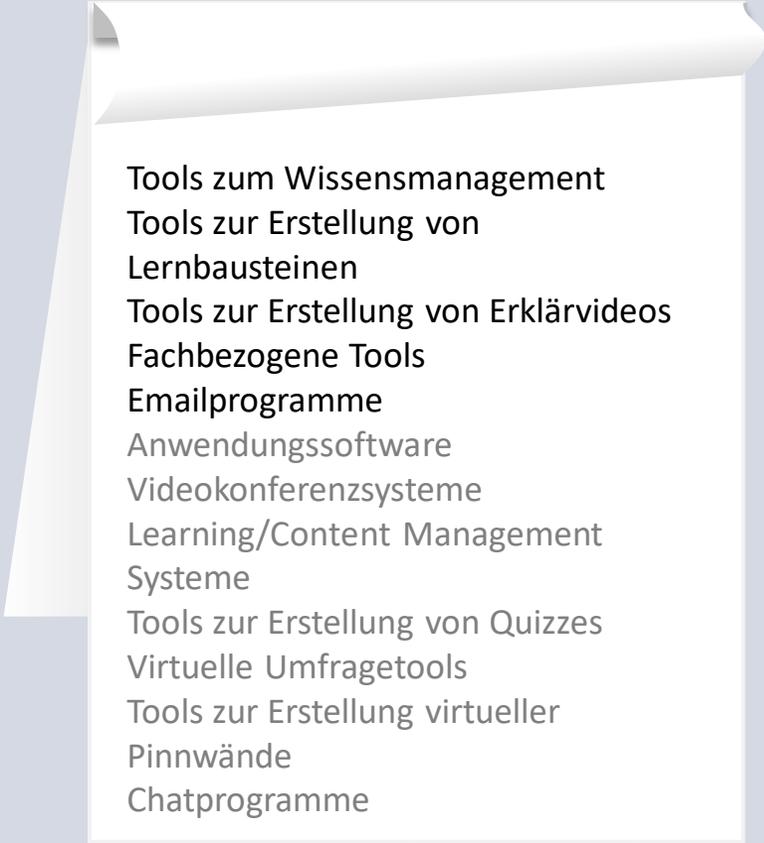


Digitale Werkzeuge

- Vertrautheit mit vielfältigen Tools
- Videokonferenzsysteme als Standardwerkzeug mit Nutzung aller Funktionen
- LMS/CMS v.a. zu organisatorischen Zwecken
- parallele Wege der Mediennutzung bei Chatprogrammen („Datenschutz“)



begründeter und breiter Einsatz
aufgrund einfachem Zugriff und
zunehmender Vertrautheit

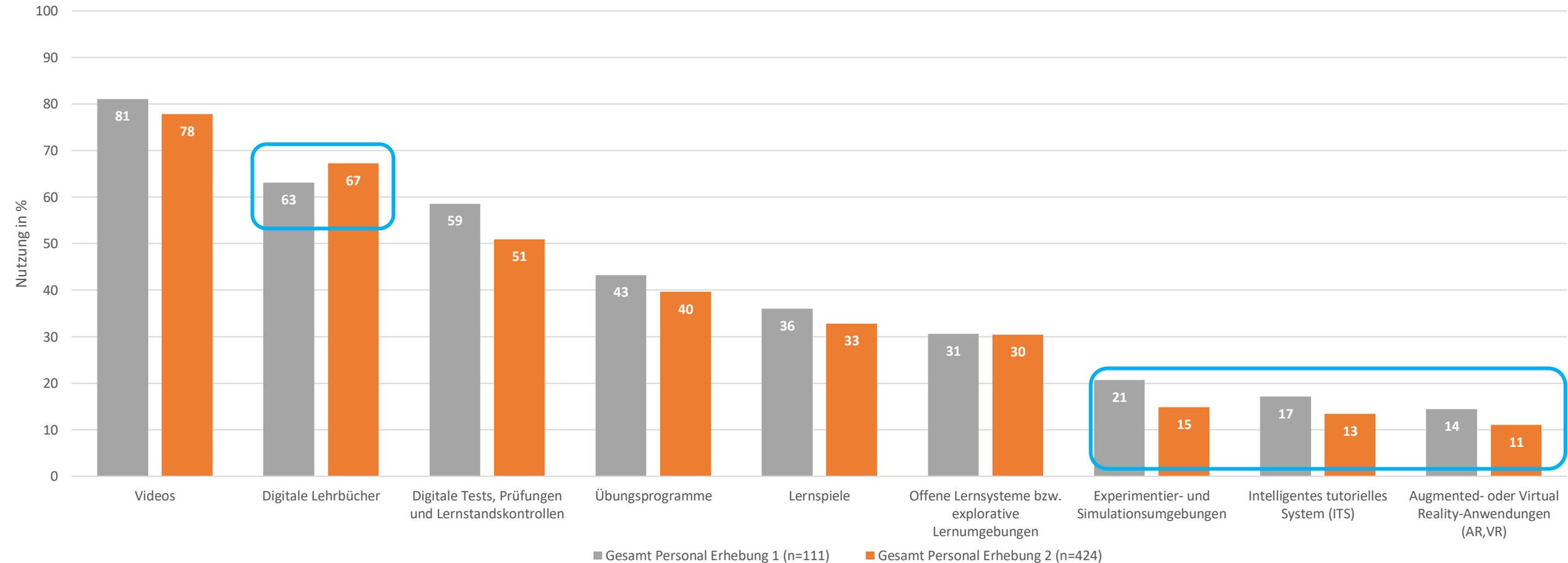


Tools zum Wissensmanagement
Tools zur Erstellung von Lernbausteinen
Tools zur Erstellung von Erklärvideos
Fachbezogene Tools
Emailprogramme
Anwendungssoftware
Videokonferenzsysteme
Learning/Content Management Systeme
Tools zur Erstellung von Quizzes
Virtuelle Umfragetools
Tools zur Erstellung virtueller Pinnwände
Chatprogramme

Didaktisch-strukturierte digitale Medienangebote



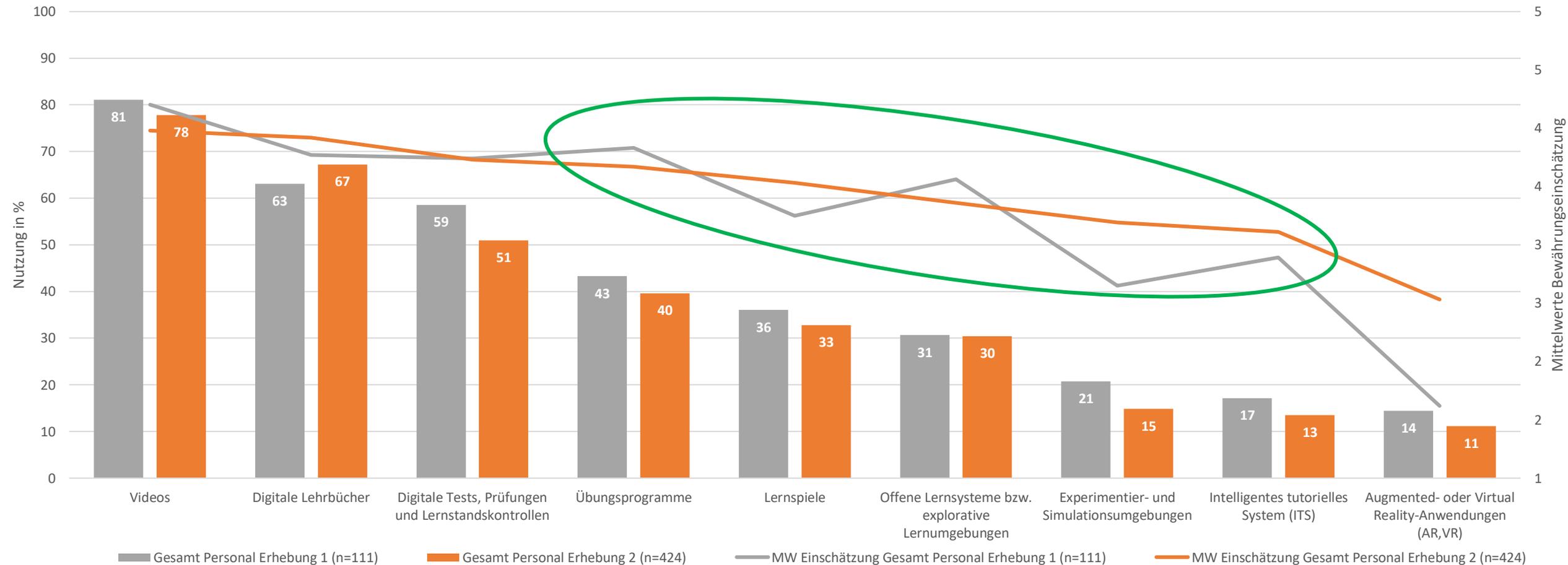
Welche digitalen Medienangebote haben sich in Ihren Seminaren bewährt?



Didaktisch-strukturierte digitale Medienangebote



Welche digitalen Medienangebote haben sich in Ihren Seminaren bewährt?

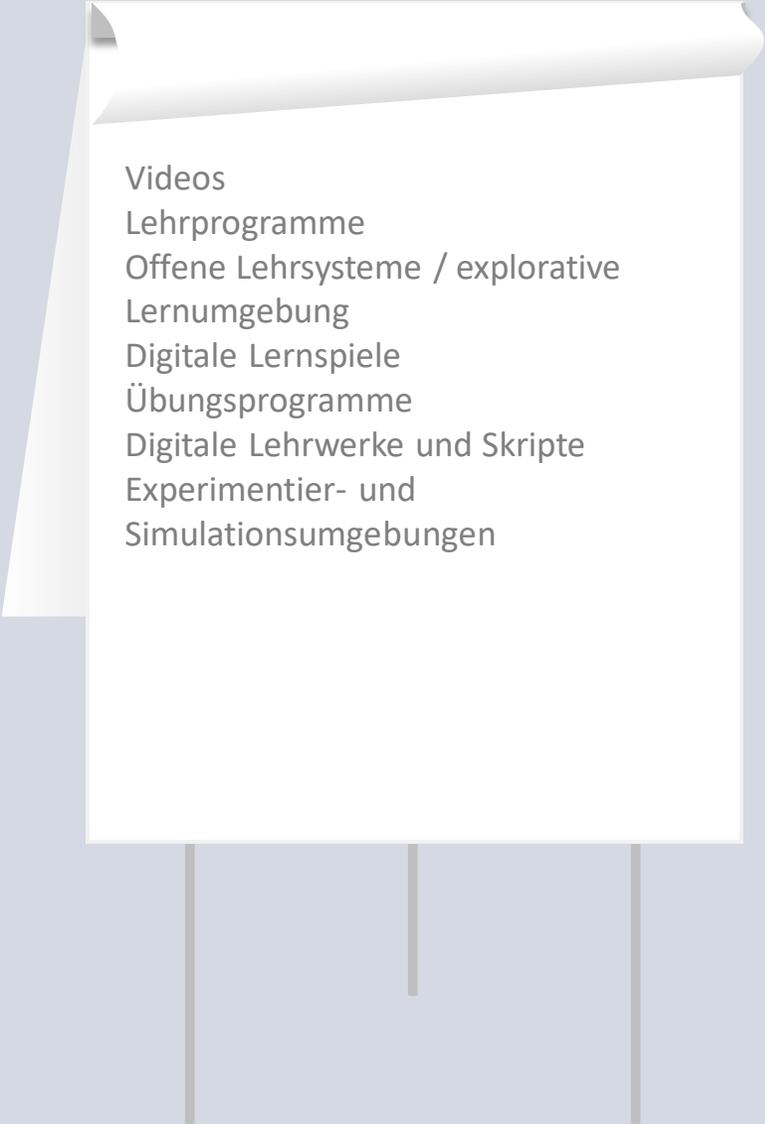


Didaktisch-strukturierte digitale Medienangebote

- Entwicklung & Einsatz abhängig von Organisation
- intensive Nutzung von Videos
- vereinzelte Pilotprojekte (z.B. Virtual Reality)



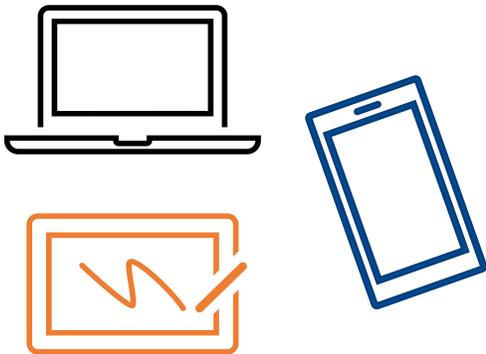
Ressourcen für
Nutzung & Entwicklung



Videos
Lehrprogramme
Offene Lehrsysteme / explorative
Lernumgebung
Digitale Lernspiele
Übungsprogramme
Digitale Lehrwerke und Skripte
Experimentier- und
Simulationsumgebungen

Weitere Ausdifferenzierung digitaler Medien

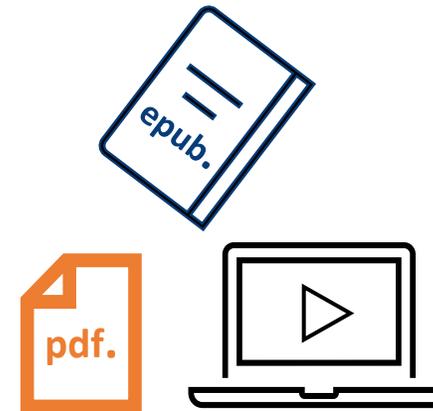
Digitale Medienarten



Digitale Werkzeuge



didaktisch-strukturierte
Medienangebote

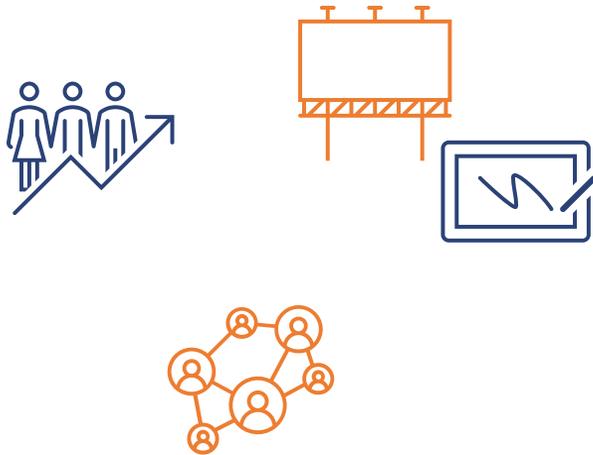


Digitalisierte
Datenbestände



Schlussfolgerungen – Gelingende Digitalisierung

wichtige Rolle der
Organisation &
Dachorganisation



Differenzierung
zwischen didaktischen
Überlegungen



veränderte Rolle des
Personals





Breakout Session - Im Gange

- ▼ Einsatz von Tablets (Kroll, IHK) 0 [Beitreten](#)
- ▼ Ikigai (Höckbert, KEB) 0 [Beitreten](#)
- ▼ Filmische Impulse (Wintzen, KEB) 0 [Beitreten](#)

Einsatz von Tablets in IHK-Praxisstudiengängen

Christian Kroll, IHK Würzburg-Schweinfurt

Ikigai: Das Spiel. Ein Serious Game für die Erwachsenenbildung

Leonie Höckbert, KEB | Projekt Ikigai: Das Serious Game

Filmische Impulse zur schriftsprachlichen und sprachlichen Basisbildung Erwachsener

Kajo Wintzen, Basisbildungsqualifizierung BBQ c/o KEB Rheinland-Pfalz