

Transferveranstaltung „Materialien“

Online, 04.06.2025



Agenda

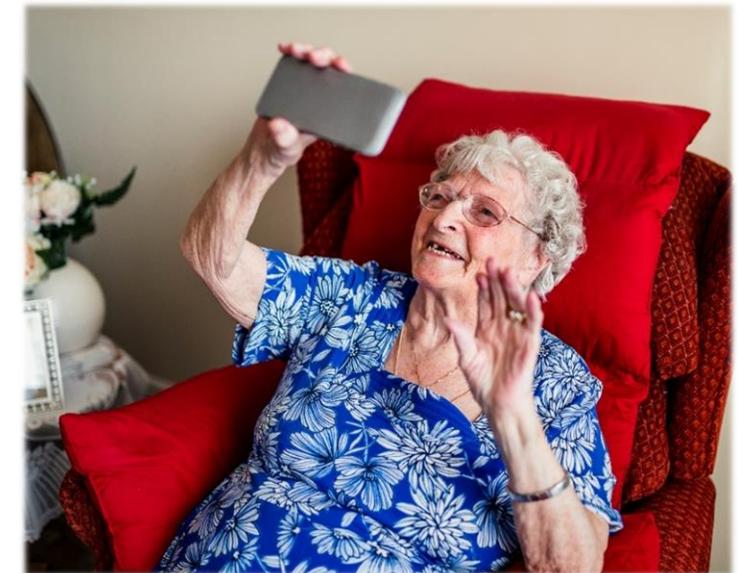
- 09:45 Uhr Ankommen, Techniktest, Ihre Fragen und Anliegen
- 10:00 Uhr Begrüßung und Informationen zum Ablauf, Vorstellung
- 10:10 Uhr Impuls zu den Materialien des Projekts
- 10:50 Uhr Fragen und Diskussion
- 11:00 Uhr Erfahrungsaustausch / Gruppenberatung
- 12:00 Uhr Ende der Transferveranstaltung

Das Projekt DiBiWohn

DiBiWohn: Digitale Bildungsprozesse für ältere Menschen in seniorenpezifischen Wohnformen der institutionalisierten Altenhilfe

Im **Fokus** ältere Menschen, die im Betreuten Wohnen und der Pflege leben.

Ziel ist die soziale und digitale Teilhabe zu stärken, sowie ein differenziertes Altersbild zu unterstützen



Verbundpartner im Projekt

Verbundpartner im Projekt



*Katholische
Hochschule
Freiburg*

*Medien-
gerontologische
Forschung*



*Katholische
Hochschule
Freiburg*

*Bildungs-
biographie- und
Sozialraumforschung*



*MKFS (Stiftung
Medien Kompetenz
Forum Südwest)*

*Partizipation, Praxis
und begleitende
Forschung in
Rheinland-Pfalz*



*ZAWiW (Zentrum
für Allgemeine
Wissenschaftliche
Weiterbildung) der
Universität Ulm*

*Partizipation, Praxis
und begleitende
Forschung in
Baden-Württemberg*



*Evangelische
Heimstiftung
GmbH Stuttgart*

*Feldzugang und
Nutzerintegration*





Wer kann sich beteiligen?

- **Interessierte Internetneulinge** – Bewohner:innen und Mieter:innen -, die mehr über digitale Welten erfahren möchten
- **(Ehrenamtliche) Technikbegleiter:innen**, die gemeinsam mit Internetneulingen digitale Welten entdecken wollen
- **Einrichtungen**, die in diesen Wohnbereichen digitale Angebote fördern möchten
- **Multiplikator:innen aus Kommune und Quartier**, die allen Menschen die digitale Teilhabe ermöglichen wollen

Unsere Materialien für Ihr Engagement



Digitale Teilhabe in Einrichtungen der Altenhilfe

Eine Handreichung

gefördert von
Ministerium für Arbeit, Soziales und Integration
Ministerium für Arbeit, Soziales und Integration

gefördert von
DiBi Wohn



Gemeinsam digitale Welten erleben

Wegweiser für die Technikbegleitung im Betreuten Wohnen und in der Pflege

gefördert von
Ministerium für Arbeit, Soziales und Integration
Ministerium für Arbeit, Soziales und Integration

gefördert von
DiBi Wohn



Orientierungshilfe durch den Materialendschub

für die Technikbegleitung

gefördert von
Ministerium für Arbeit, Soziales und Integration
Ministerium für Arbeit, Soziales und Integration

gefördert von
DiBi Wohn



„Digital im Alltag“

Digitale und soziale Teilhabe fördern

25 Methodenkarten - Material online

WANDERN IST DES MENSCHEN LUST

Darum geht es

Der Kinostream

Darum geht es: Gemeinsames Ansehen gestreamter Filme, Serien etc. in Form von Klauertagern

Dauer: Max. 120 Min.

Gruppengröße: 2-10 Personen

Sie brauchen:

- Angemessene Räumlichkeiten mit Sitzmöglichkeiten
- WLAN
- Smart TV oder Beamer mit Audiosystem
- Mediathek, z.B. ARD Mediathek, ZDF Mediathek
- www.ardmediathek.de
- www.zdf.de

Ziele:

- Sensibilisierung für die vielfältigen Möglichkeiten digitaler Medienutzung
- Räume schaffen, um soziale Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen

DiBi Wohn

Alle Materialien unter
<https://dibiwohn.org/?Technikbegleitung>

Welche Ziele verfolgt die Handreichung?



Die Handreichung

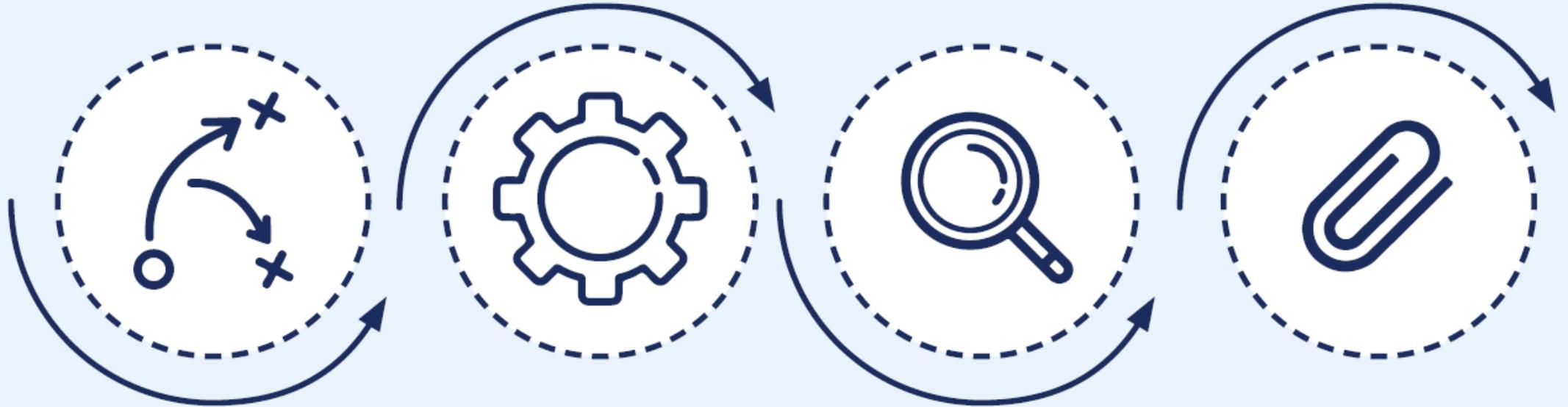
- soll Träger und Einrichtungen dabei unterstützen, niedrighschwellige digitale Angebote für Bewohner:innen umzusetzen
- zeigt auf Grundlage unserer Projekterfahrungen notwendige infrastrukturelle und personelle Rahmenbedingungen sowie Gelingensfaktoren auf

Gründe zur Umsetzung von digitalen Angeboten

- Steigerung der Lebensqualität der Bewohner:innen
- Förderung bzw. Verbesserung der sozialen Teilhabe der Bewohner:innen
- Ergänzung der bestehenden Leistungsangebote
- Stärkung von Marktposition und Image, Steigerung des Bekanntheitsgrads



Umsetzung



Planen

*Maßnahmen zur
Technikbegleitung planen*

Durchführen

*Technikbegleitung
in der Einrichtung
umsetzen*

Prüfen

*Überprüfen wie die
Technikbegleitung
bisher läuft*

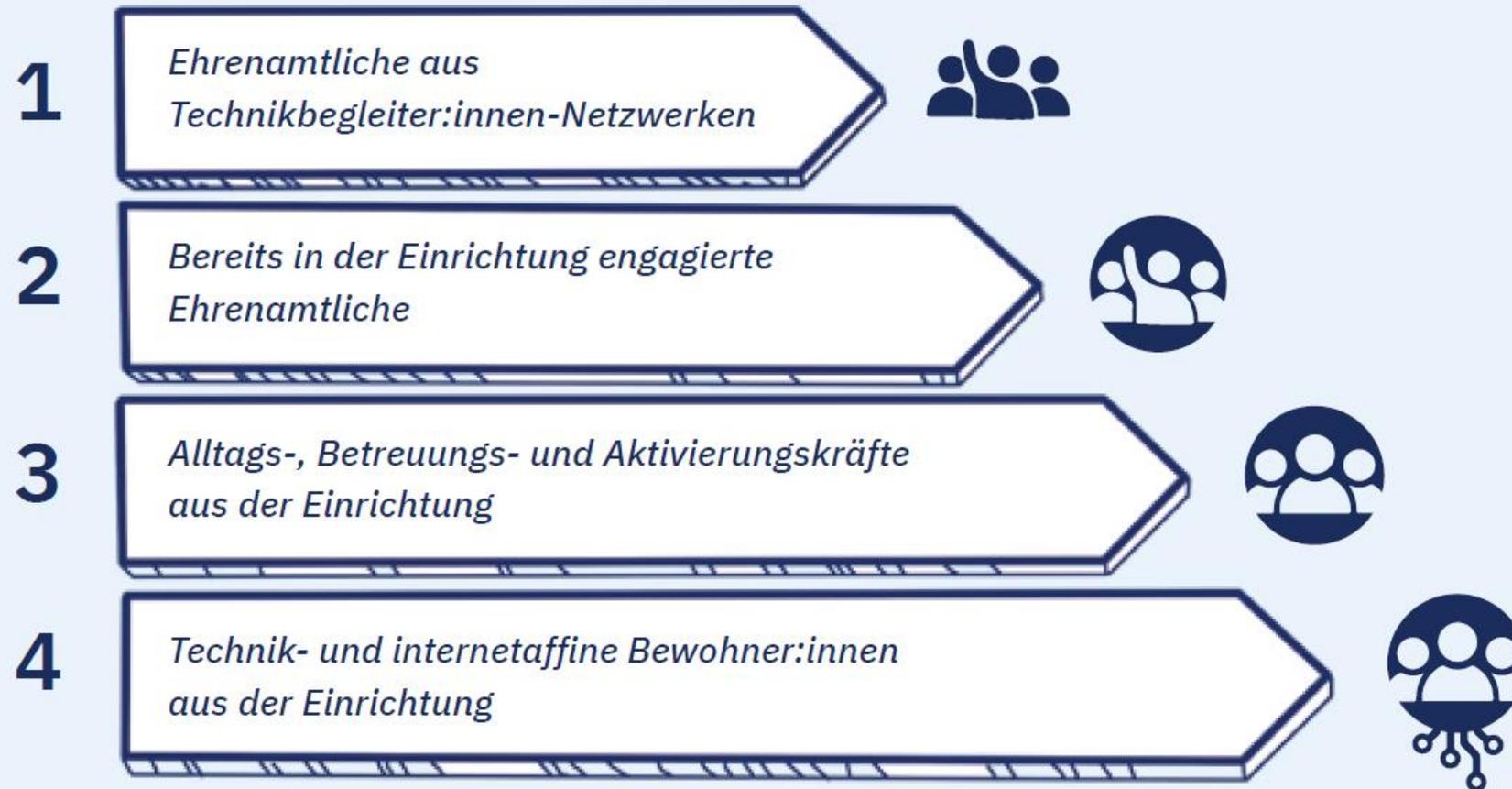
Verankern

*Technikbegleitung fest
in die organisatorische
Strukturen verankern*

Planen



Beispiel Kapitel: Technikbegleiter:innen



Planen

Checkliste zur Planung der Technikbegleitung



Schritte	Erledigt?	Anmerkungen
Führung:		
Werden seitens der Leitung entsprechende Ressourcen (z. B. finanzielle Mittel, Räumlichkeiten, Geräte) zur Einführung der Technikbegleitung zur Verfügung gestellt?	<input type="checkbox"/> ja, im Umfang von <input type="checkbox"/> nein	
Ansprechperson:		
Ansprechperson/Koordination/Steuerungsgruppe zur Begleitung der Einführung	Namen: Kontaktdaten:	
Werden der/den verantwortlichen Person(en) zeitliche Kapazitäten für diese Tätigkeit zur Verfügung gestellt? Wenn ja, wie viel? (Stellenanteile)	<input type="checkbox"/> ja, im Umfang von <input type="checkbox"/> nein	
WLAN-Netzwerk:		
Ist ein WLAN-Netzwerk vorhanden?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	
Ist dieses frei zugänglich und unbegrenzt?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	
Ist dieses in allen Räumlichkeiten erreichbar?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	

Digitale Geräte:		
Wie viele digitale Geräte in Form von Smartphones, Tablets, Laptops etc. werden für die Technikbegleitung benötigt?	Anzahl und Art der Geräte für Technikbegleitung: Anzahl der Geräte für Bewohnende und Mieter:innen:	z. B. sind damit Tablets, Laptops oder auch Smartphones gemeint
Umsetzung		
Sind digitale Geräte in Form von Smartphones, Tablets, Laptops etc. bereits vorhanden?	<input type="checkbox"/> ja, Anzahl und Art: <input type="checkbox"/> nein	
Falls nein: Sind finanzielle Ressourcen da, um Geräte anzuschaffen? Falls nein: Werden Förderungsmöglichkeiten für die Anschaffung von digitalen Geräten recherchiert und in Anspruch genommen?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	
	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	
Verantwortliche Person für die Koordination und Wartung der Geräte	Namen: Kontaktdaten:	z. B. IT-Abteilung

Durchführen

- Informationsveranstaltung

- Allgemeine Tipps und Empfehlungen zur Durchführung der Veranstaltung

- Durchführung der Technikbegleitung

- Checkliste zur Vorbereitung der Technikbegleitung in Einzel- und Gruppenangeboten

- Hier ebenfalls Verweis auf „*Wegweiser für Technikbegleitende im Betreuten Wohnen und in der Pflege*“ für nähere Infos zur Durchführung und Voraussetzungen



Prüfen

- Informationen und Beschreibung zur Durchführung eines Reflexionsgesprächs zur Überprüfung, ob die Technikbegleitung für alle Beteiligten als erfolgreich empfunden wird
- Enthalten sind 8 Fragen, die im Rahmen des Gesprächs mit der Einrichtungsleitung, entspr. Ansprechperson, den Ehrenamtlichen und ggf. den Bewohner:innen geklärt werden sollen



Prüfen

Fühlen sich die Technikbegleiter:innen wohl in ihrer Rolle?

Findet die Technikbegleitung wie geplant statt? Gab es Änderungen und warum?

Wie reflektieren die Bewohner:innen das Angebot?

Welche positiven Effekte sind aus dem Angebot hervorgegangen?

Welche Herausforderungen haben sich gezeigt?

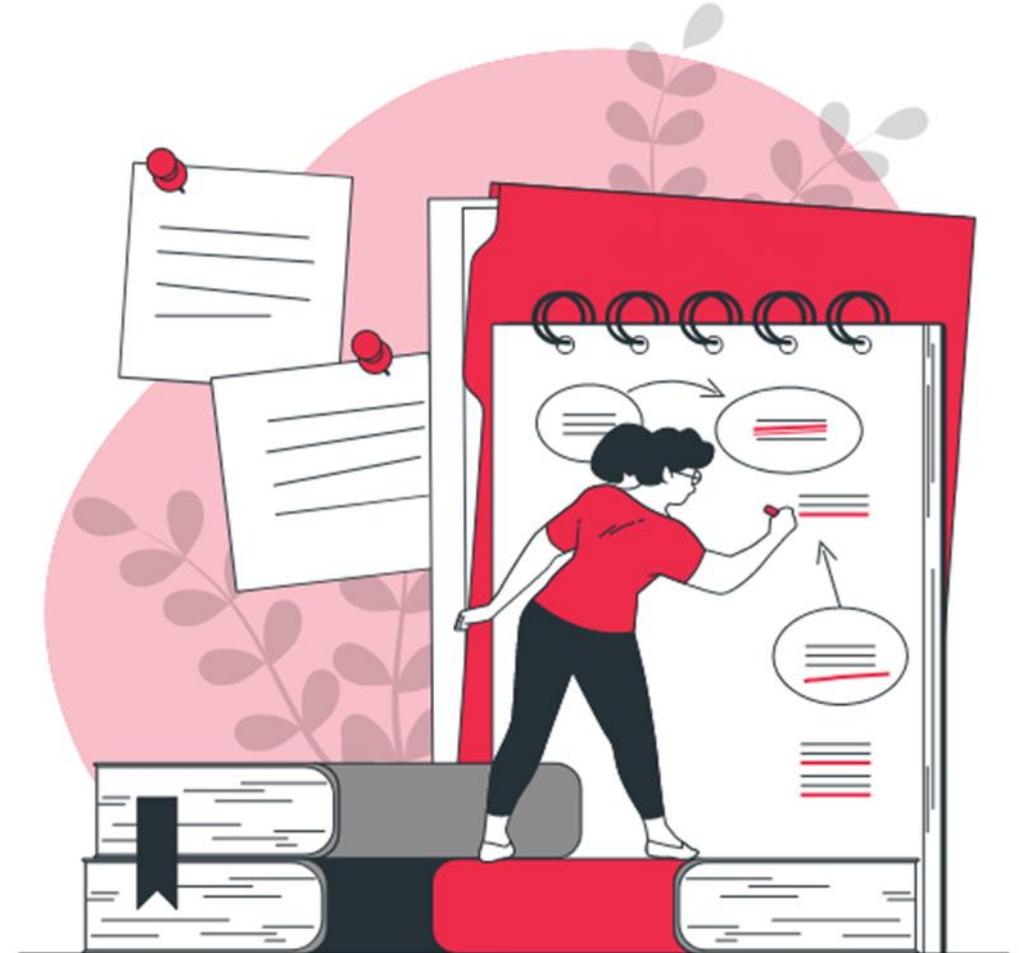
Welche Wünsche ergeben sich seitens der Technikbegleiter:innen für die weitere Tätigkeit?

Welche Wünsche ergeben sich seitens der Bewohner:innen für das weitere Angebot?

Welche Wünsche ergeben sich seitens der Einrichtung für das weitere Angebot?

Verankern

- Informationen wie die Technikbegleitung im Prozess an die Bedarfe der Bewohner:innen, der Ehrenamtlichen und der Einrichtung optimiert werden kann
- Tipps wie die Technikbegleitung nachhaltig in die Strukturen der Einrichtung und ins Quartier integriert werden kann



Wegweiser für die Technikbegleitung

Ziel

Praktischer Leitfaden für die Technikbegleitung

Zielgruppe

Alle, die ältere Menschen im Betreuten Wohnen und der Pflege beim Einstieg in die digitale Welt begleiten möchten, egal ob neu oder erfahren.

Konzept

Einbindung der Forschungsergebnisse und Literatur
Entwicklung gemeinsam mit Praxisakteur:innen



Aufbau des Wegweisers

- Das Projekt DiBiWohn
- Wohnen und Leben in seniorenspezifischen Wohnformen
- Lernen im Alter
- Neue Medien im Alter kennenlernen
- Technikbegleitung: Gemeinsam digitale Welten erleben
- Mitmachen
- Checklisten



Hinweise mit Anregungen im Wegweiser



Zum Weiterdenken



Wissenshappen



Praxiswissen



Fallbeispiel



Verweis Checkliste



Zitat



Über Ihre persönlichen Altersbilder nachzudenken, kann für Sie selbst, aber auch für Ihre Technikbegleitung bereichernd sein.

Was bedeutet „alt“ für Sie?

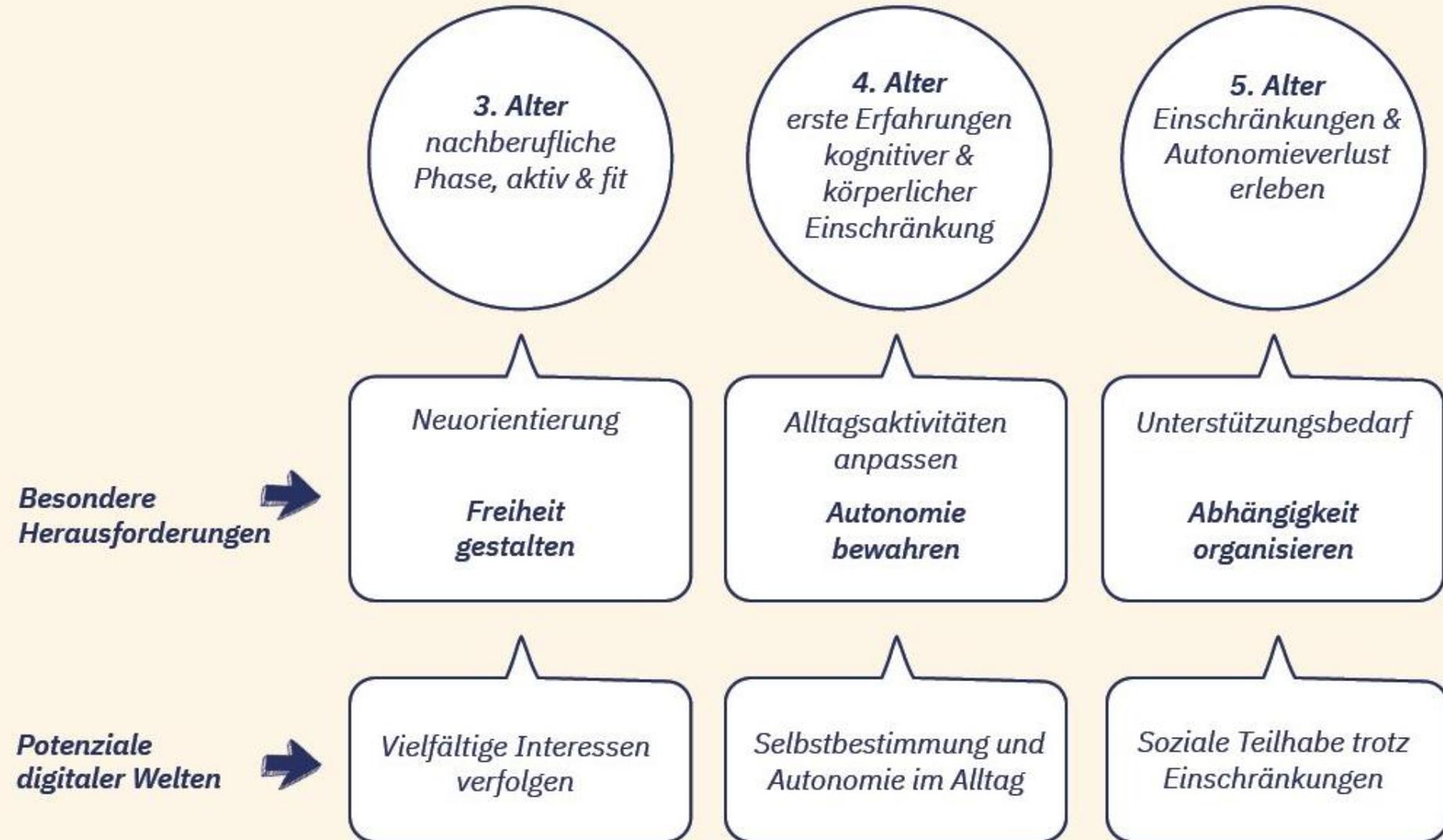
Welche Bilder vom Alter(n) haben Sie?



Selbstwirksamkeit stärken

Neben der technischen Unterstützung ist auch die Stärkung der Selbstwirksamkeit entscheidend. Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und Kompetenzen fördert das Lernen und macht den Umgang mit den digitalen Technologien leichter. Genauso wichtig ist es, Strategien zu entwickeln, die die Selbstbestimmung stärken. So können ältere Menschen ihr Leben selbstverantwortlich und aktiv gestalten.

Lernen im Alter



Eigene Darstellung in Anlehnung an Bubolz-Lutz et al. (2022), Kricheldorf & Doll (2024), Engler et al. (2024)

Auf einen Blick: Was Lernen im Alter fördert

3.4 Auf einen Blick: Was Lernen im Alter fördert

Die Bedürfnisse und Interessen der Lernenden variieren von Mensch zu Mensch. Auch die Vorstellungen vom Lernen sind unterschiedlich. Das Wichtigste ist, dass das Lernen von den Teilnehmenden aus gedacht wird.

Anforderungen an den Lernort (in Absprache mit der Einrichtung)

- barrierefreier Zugang
- einladender, störungsfreier Raum
- bequeme Sitzgelegenheiten mit Tisch
- ausreichend Platz
- gute Lichtverhältnisse und Akustik

Gestaltung der Lernatmosphäre

- Entspannte und offene Lernatmosphäre schaffen (evtl. mit Kaffee und Kuchen).
- Den Teilnehmenden auf Augenhöhe begegnen.
- Zugehörigkeit fördern: Möglichkeiten für Austausch und Beziehungsgestaltung bieten.

Altersgerechtes Lernen ermöglichen

- Neues an Bekanntes anknüpfen („Anschlusslernen“).
- Alltagsnahe Beispiele und Analogien nutzen.
- Verständliche Sprache verwenden; Fachbegriffe und Anglizismen vermeiden.
- Die Inhalte einfach halten und nur ein Thema pro Lerneinheit behandeln.
- Schritt für Schritt vorgehen.
- Geduld und Empathie zeigen.
- Ausreichend Zeit für Verstehen und Üben geben.

- Wiederholungen ermöglichen.
- Individuelles Lernen unterstützen.
- Die Lernenden dort „abholen“, wo sie stehen.
- Regelmäßige Pausen einplanen.

Lernen begleiten und gestalten

- Gemeinsames Lernen auf Augenhöhe: miteinander und voneinander lernen, dabei auch ermutigen, erlerntes Technikwissen weiterzugeben.
- Interessen und Bedürfnisse der Teilnehmenden erkunden und darauf abgestimmte Angebote machen.
- Selbstbestimmtes Lernen ermöglichen: Die Lerninteressen stehen im Zentrum.
- Aktives Lernen fördern: Die Teilnehmenden selbst machen und ausprobieren lassen.
- Inhalte mit dem Alltag verbinden und praxisnah gestalten.
- Vertrauen in die eigene Lernfähigkeit stärken: Selbstwirksamkeit ermöglichen.
- Bedenken, Ängste und Vorbehalte ernst nehmen.
- Bei Gruppenangeboten den unterschiedlichen Kenntnisstand der Teilnehmenden berücksichtigen.
- Hilfsmittel zur Unterstützung anbieten, wie z. B. Touchpens zur Bildschirmeingabe.
- Hürden abbauen, z. B. auf gute Bedienbarkeit von Geräten achten.
- Auf die Verständlichkeit und Lesbarkeit von Begleitmaterialien und Präsentationen achten.
- Die Materialien praxisnah und mit vielen Beispielen gestalten.

- Anforderungen an den Lernort
- Gestaltung der Lernatmosphäre
- Altersgerechtes Lernen ermöglichen
- Lernen begleiten und gestalten

Grundhaltungen der Internetneulinge

Fallbeispiele



Praxiswissen



„Ich finde das ganz wichtig mit der Gruppenarbeit. Da lernt man am meisten. Das muss Spaß machen.“
(Internetneuling, Mann, 72 Jahre)



Beispiel 2: Der Gesellige

Herr Gerke (84 Jahre) nimmt sehr gerne an den gemeinschaftlichen Veranstaltungen im Projekt teil, besucht Gruppenangebote und Vorträge. Sein Interesse für die Inhalte der Veranstaltungen hält sich jedoch in Grenzen, da er sich nicht als Internetneuling betrachtet. Er benutzt schon seit mehreren Jahren ein eigenes Tablet. Ihm geht es bei den Treffen vordergründig um den Kontakt zu anderen Menschen. Er nutzt die Zeit, um mit den Anwesenden ins Gespräch zu kommen.



Die „Geselligen“, die gerne an Gruppenveranstaltungen teilnehmen, könnten durch die Angebote und den Austausch mit den Technikbegleitenden motiviert werden. Neues zu entdecken. Beispiele für Anwendungen, die soziale Interaktionen und Vernetzung fördern, könnten dabei besonderes Interesse wecken. Die Organisation von Tandems, in denen gemeinsames Lernen und der Austausch im Vordergrund stehen, könnte eine Möglichkeit bieten, den Geselligen für das Angebot zu gewinnen.



Beispiel 3: Die Vorsichtige

Frau Vogelmann (91 Jahre) hält sich selbst für sehr ungeschickt im Umgang mit digitalen Geräten und hat eine große Scheu davor. Bei den vielfältigen Möglichkeiten am Tablet hat sie die Befürchtung, etwas falsch zu machen. Dennoch ist sie neugierig und probiert während der Treffen immer wieder etwas Neues aus. Sie ist sehr froh über ihre Fortschritte, die sie bereits durch die Technikbegleitung machen konnte. Zwar hat sie immer noch Hemmungen und beschäftigt sich außerhalb der Treffen noch nicht mit dem Tablet, aber sie ist zuversichtlich, dass das auch noch klappen wird.



Für die „Vorsichtige“ oder den „Vorsichtigen“ ist es wichtig, in einer sicheren Umgebung zu lernen und Ängste ernst zu nehmen. Übungen wie die Nutzung der Lern-App „Starthilfe – digital dabei“, die auch offline durchgeführt werden können, bieten eine gute Möglichkeit, Vertrauen in die eigene Fähigkeit zur Bedienung technischer Geräte zu entwickeln. Dies unterstützt dabei, sich schrittweise und ohne Druck mit der Technik vertraut zu machen und die Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien zu stärken.

„Also, an sich bin ich sehr technungeschickt, aber vielleicht hat man mir das auch eingetrichtert?“
(Internetneuling, Frau, 84 Jahre)

Erste Schritte bis zur Umsetzung der Technikbegleitung

Im Folgenden werden mögliche Formate der Technikbegleitung vorgestellt. Diese werden

 durch die Anzahl der Technikbegleitenden und der Teilnehmenden,

 die Termine/Häufigkeit,

 das Thema oder Themen und

 die technischen Voraussetzungen

präzisiert

Eins-zu-eins-Begleitung

Individuelle und persönliche Begleitung. Fokus auf die spezifischen Bedürfnisse und Interessen des Internetneulings.

 Ein/e Technikbegleitende:r und ein Internetneuling

 Flexibel oder fest geplante, regelmäßige Termine

 Individuell vereinbarte Themen, die auch über mehrere Termine vertieft werden können.

 Digitales Endgerät, WLAN, ruhiger Lernort

Regelmäßiges Gruppenangebot

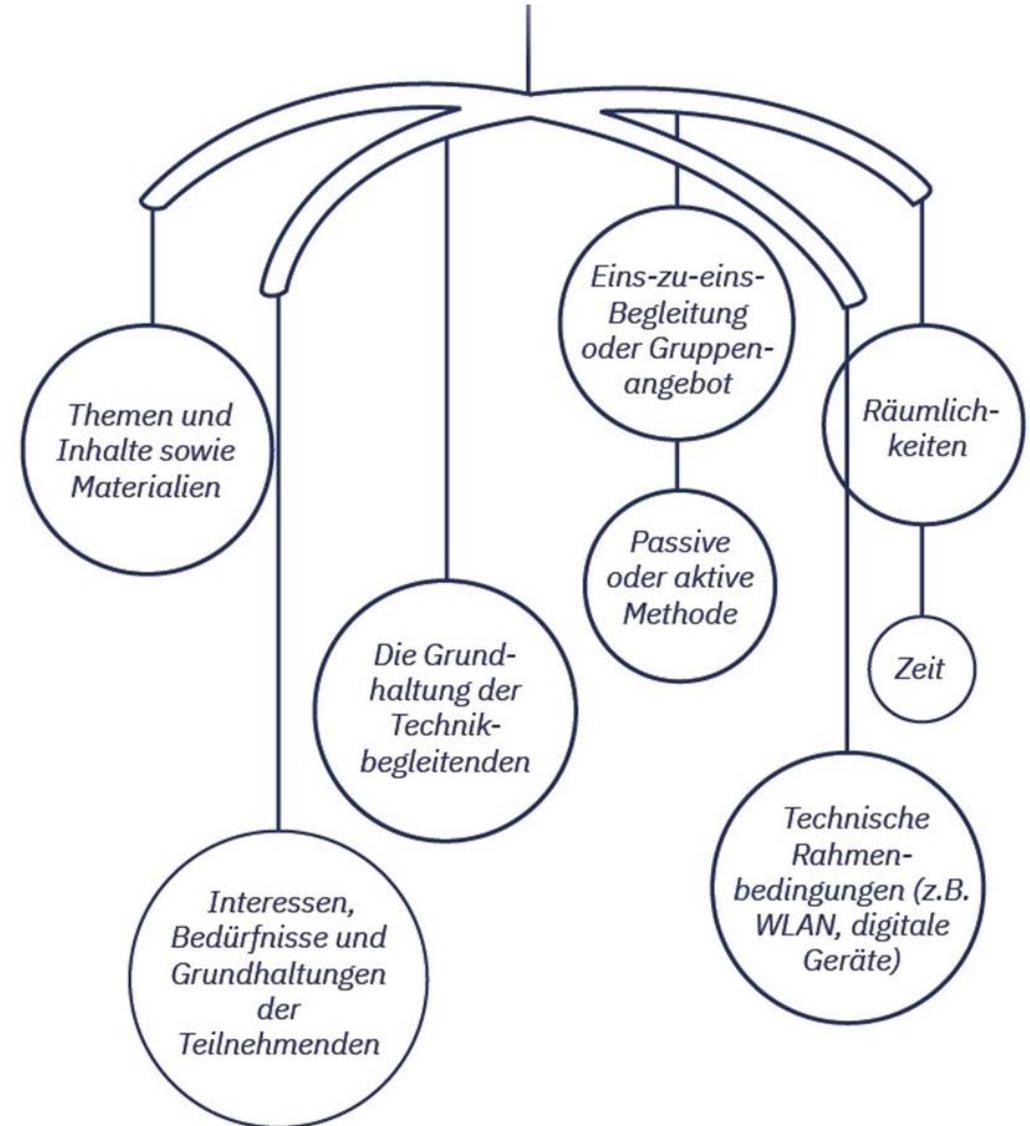
Gemeinsame Begleitung mehrerer Internetneulinge. Dabei lernen die Teilnehmenden in einer Gruppe miteinander und voneinander. Kontakte und Beziehungen können geknüpft werden.

 Ein oder mehrere Technikbegleitende mit mehreren Internetneulingen

 Festgelegte Termine in einem selbst gewählten Rhythmus

 Impuls für ein mit der Gruppe vereinbartes Thema

 Digitale Endgeräte, WLAN, Raum (z. B. mit Beamer)



Angebote gestalten: Checklisten

Checkliste: Erste Schritte zur Technikbegleitung

Absprachen mit der Einrichtung

Offenheit der Einrichtung

- Die Hausleitung ist gegenüber der Technikbegleitung aufgeschlossen.
- Die Technikbegleitung wird durch die Einrichtung unterstützt (Beratung und Begleitung des Angebots, Bereitstellung von Geräten etc.)

Unterstützung durch:

Ansprechperson zur Unterstützung der Technikbegleitung

Name: _____

Kontaktdaten: _____

Vereinbarungen mit der Einrichtung

z. B. Ehrenamtsvereinbarung

Infrastruktur

WLAN-Netzwerk

- WLAN-Netzwerk vorhanden
- Offenes WLAN
- Evtl. Zugangsdaten

Netzwerk: _____

Passwort: _____

- Netzwerkverfügbarkeit in welchen Bereichen des Hauses:

Digitale Geräte

- Digitale Endgeräte sind verfügbar

Eins-zu-eins-Angebot

Hersteller der Endgeräte – Betriebssysteme

_____ iOS/Android

Gruppenangebot

Hersteller der Endgeräte – Betriebssysteme

Falls Leihgeräte vorhanden sind:

Hersteller der Endgeräte – Betriebssysteme – Anzahl

Verantwortliche Ansprechperson für die digitalen Leihgeräte

Name: _____

Kontaktdaten: _____

Räume

- Räumlichkeiten für Informations- und Kennenlernveranstaltung
- Räume für die Technikbegleitung

Ort: _____

Verfügbare Tage und Zeiten: _____

- Ausstattung der Räume (z. B. Beamer, Flipchart)

Gemeinsam im Team aktiv sein

Weitere Technikbegleitende

Absprachen im Team

Internetneulinge gewinnen

Interesse an einem digitalen Angebot wird durch die Mitarbeitenden abgefragt

Dafür bei den Betreuungs- und Pflegekräften das Angebot vorstellen.

Bekanntmachung des Angebots

- Persönliche Einladung durch Ansprechpersonen in der Einrichtung
- Aushang auf den Wohnbereichen, bspw. durch ein Plakat

Kennenlernen der Internetneulinge

Ort: _____

Termin: _____

Vorbereitungen: _____

Mögliche Themen

Interessen der Internetneulinge:

Angebote gestalten: Checklisten

Vorbereitung Technikbegleitung (Einzelangebot)

Name Internetneuling:

Schritte	To do	Anmerkungen
Gemeinsamen Termin mit Ansprechperson zur Besprechung der Technikbegleitung festlegen	Datum: Uhrzeit:	
Raum für Technikbegleitung	Raumname/-nummer:	Internet vorhanden?
Gibt es ein bestimmtes Interesse?	Kurzfristig: Langfristig:	In Absprache mit dem Internetneuling (z. B. das Erlernen des Umgangs mit einer bestimmten App oder das Versenden einer E-Mail)
Welche digitalen Geräte werden für die Begleitung genutzt?		
Sind alle digitalen Geräte vorhanden und funktionstüchtig?		
In welchem Intervall/an welchen Tagen soll die Technikbegleitung stattfinden? Dauer der Technikbegleitung pro Einheit?	Intervall: Wochentag: Uhrzeit:	
Welche Ziele sollen durch die Technikbegleitung erreicht werden?		Gemeinsam mit dem Internetneuling formulieren.

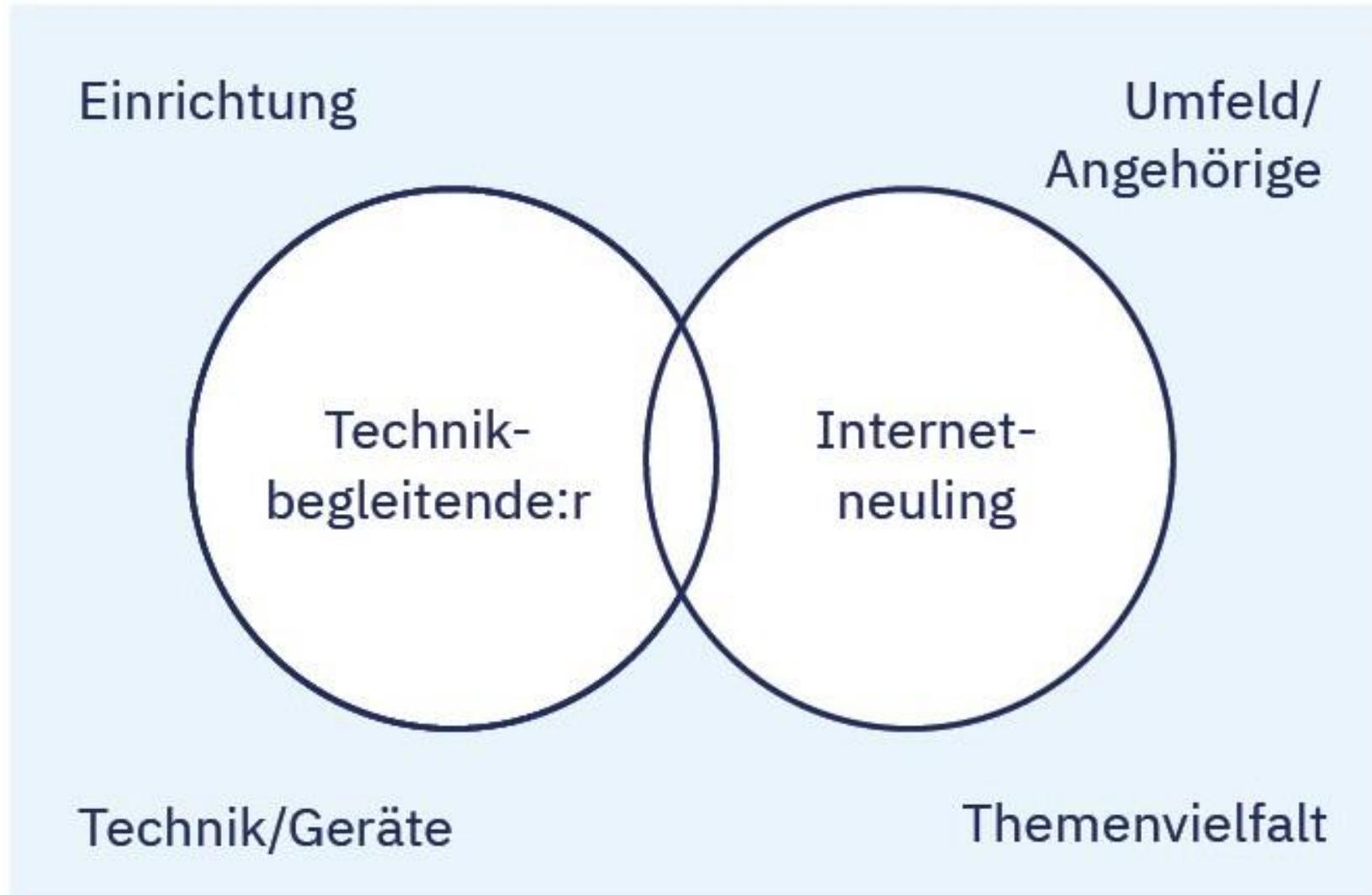
Vorbereitung Technikbegleitung (Gruppenangebot)

Namen der Internetneulinge in der Gruppe/Wohnbereich:

Namen der Technikbegleitenden:

Schritte	To do	Anmerkungen
Gemeinsamen Termin mit Ansprechperson und weiteren Technikbegleitenden zur Besprechung der Technikbegleitung festlegen.	Datum: Uhrzeit:	
Raum für die Technikbegleitung	Raumname/-nummer:	Internet vorhanden?
Welche Angebote sollen der Gruppe gemacht werden?		Abfrage der Interessen der Internetneulinge. Kenntnisstand der Teilnehmenden?
Welche digitalen Geräte werden für die Begleitung genutzt?		
Sind alle digitalen Geräte vorhanden und funktionstüchtig?		
In welchem Intervall/an welchen Tagen soll die Technikbegleitung stattfinden? Dauer der Technikbegleitung pro Einheit?	Intervall: Wochentag: Uhrzeit:	
Wie lange dauert eine Sitzung mit den Internetneulingen?		
Welche Ziele sollen durch die Technikbegleitung erreicht werden?		Gemeinsam mit den Internetneulingen formulieren. Beispiele für Ziele in der Gruppe: Teilhabe fördern, Geselligkeit fördern, Interesse für digitale Inhalte steigern.

Herausforderungen und Grenzen der Technikbegleitung



Orientierungshilfe für die Technikbegleitung

Ziel

Übersicht zu bereits vorhandenen Materialien für die Technikbegleitung

Zielgruppe

Für alle Technikbegleitenden, die „ihrem“ Internetneuling neben ihrer persönlichen Unterstützung Materialien zur Übung oder Vertiefung an die Hand geben möchten.

Konzept

Einbindung von verschiedenen Gestaltungsprinzipien, die bei Lernmaterialien zu beachten sind, sowie inhaltliche Kriterien und methodisch-didaktische Aspekte



Materialien können den Lern-Rhythmus unterstützen

Materialien können den Lernrhythmus unterstützen

aufnehmen
*am Lebensalltag orientiert
auf Bekanntes zurückgreifen
Komplexität reduzieren
(Selektion)*



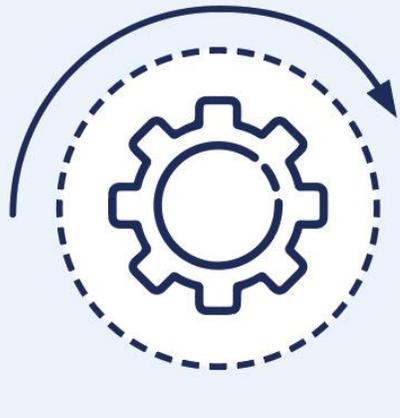
aufnehmen
*Gelerntes überprüfen
Wiederholungen*



aufnehmen
*selbst weiter lernen
Wiederholungen*



verarbeiten
*Beispiele aus dem Alltag
Schritt für Schritt
Gelerntes nachvollziehen*



verarbeiten
*selbst anwenden
immer wieder üben
Erfolgserlebnisse*



(in Anlehnung an Klepsch, 2023)

Kriterien: Gestaltung – Inhalt - Didaktik

Kriterien: Gestaltung – Inhalt – Didaktik



Gestaltung

- Schrift
- Kontraste
- Lesbarkeit
- Verständlichkeit
- Bilder & Grafiken



Inhalte

- realistische Altersbilder
- orientiert am Lebensalltag
- Aktualität
- vom Basiswissen zum kritischen Umgang



Didaktik

- Praxisbezug
- Angleichung zwischen Lernniveau & Lernvorlieben
- Interaktivität
- Rückmeldung
- Weiterarbeit

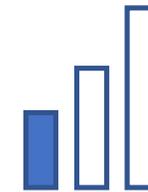
Empfehlungen von Materialien



LMZ Baden-Württemberg, 2022.

Broschüre, verfügbar als PDF oder Printversion, 54 Seiten.

Zielgruppe: Einsteiger:in



Thematischer Inhalt:

- 1.) Themen rund um das Internet, Computer, mobile Endgeräte wie Smartphone und Tablets
- 2.) Sichere Mediennutzung

2. DAS INTERNET

Was genau ist eigentlich das Internet?

Vereinfacht gesagt, lässt sich das Internet als ein weltweites Netzwerk beschreiben, das aus vielen miteinander verbundenen Computern besteht, die einen Datenaustausch betreiben können. Um das Internet nutzen zu können, braucht man internetfähige Geräte wie Computer, Smartphones oder Tablets.

Wie komme ich ins Internet?

Wer mit PC, Tablet oder Smartphone ins Internet möchte, muss dazu eine Datenverbindung herstellen. Diesen Anschluss ans bzw. die Verbindung ins Internet kann man bei verschiedenen Anbietern kaufen. Es gibt feste Anschlüsse für zu Hause, unterwegs nutzt man mobile Internetverbindungen.



➤ nach jedem Kapitel: Link zu vertiefenden und weiteren Inhalten

➤ realer Kontext, Einbindung von praktischen Beispielen wie beispielsweise „digitaler Nachlass“

➤ Vorschläge zur weiteren Beschäftigung mit den Themen

Der Internetanschluss für zu Hause

Den Internetanschluss zu Hause ermöglicht ein Router, der mit dem öffentlichen Internet und dem Heimnetzwerk her. Da es verschiedene Anschlussarten für zu Hause gibt, braucht man für den jeweiligen Anschluss das passende Gerät.

➤ Gut lesbare Schrift



Gefühl für das eigene Gerät zu bekommen. Es gibt eine große Vielfalt an Online-Spielen. Sie können meist entscheiden, ob Sie allein, gegen eine andere Person (das erfordert meist eine Anmeldung) oder gegen einen Computer spielen möchten.

Auf dem Smartphone und Tablet können Sie Online-Spiele im jeweiligen App-Store Ihres Geräts herunterladen. Diese sind anhand der Wertungen durch Sterne von anderen Nutzern kategorisiert. Sie können aus Empfehlungen wählen oder nach bestimmten Spielen suchen. Aber Achtung: Die ersten Apps in der Liste sind nicht zwangsläufig besser als Apps, die weiter unten aufgeführt werden. Platzierungen in der Suche werden vielfach von großen Firmen „gekauft“.

So gelingt die Auswahl der richtigen Spiele-App:

- Prüfen Sie die Vertrauenswürdigkeit der ausgewählten App.
- Gehen Sie mit Ihren Daten sparsam um, grenzen Sie Zugriffsrechte der App ein.
- Achten Sie vor der Installation einer App auf mögliche Kosten. Diese werden meist deutlich über einen Kauf-Button ausgewiesen.

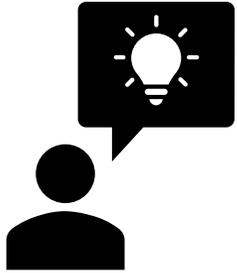
Weiteres zu Spiele und Apps in der Broschüre „Apps für den Kopf“ auf der digitalen Pinnwand.

Die Apps sind zwar häufig kostenlos, allerdings auch mit viel Werbung verbunden oder Sie werden in der App zu Käufen aufgefordert. Über diese sogenannten In-App-Käufe können Sie innerhalb des Spiels Gegenstände oder Spielerweiterungen kaufen, um schneller Erfolge in Ihrem Spiel zu erleben oder weniger Werbung angezeigt zu bekommen. Prüfen Sie solche Käufe gründlich, damit Sie nicht den Überblick über die Kosten verlieren. Weitere Informationen zu In-App-Käufen in Kapitel 1.



Die digitale Pinnwand „Unterhaltung im Internet“ mit vertiefenden und weiteren Inhalten finden Sie unter folgendem Link:

www.lmz-bw.de/Treffpunkt-Internet/Unterhaltung-im-Internet



2. DAS INTERNET

Was genau ist eigentlich das Internet?

Vereinfacht gesagt, lässt sich das Internet als ein weltweites Netzwerk beschreiben, das aus vielen miteinander verbundenen Computern besteht, die einen Datenaustausch betreiben können. Um das Internet nutzen zu können, braucht man internetfähige Geräte wie Computer, Smartphones oder Tablets.

Wie komme ich ins Internet?

Wer mit PC, Tablet oder Smartphone ins Internet möchte, muss dazu eine Datenverbindung herstellen. Diesen Anschluss ans bzw. die Verbindung ins Internet kann man bei verschiedenen Anbietern kaufen. Es gibt feste Anschlüsse für zu Hause, unterwegs nutzt man mobile Internetverbindungen.



- selbstbestimmte Auseinandersetzung mit dem Thema „digitale Welt“
- selbstständige Vertiefung
- Nachschlagewerk (zur Wiederholung von bereits Gelerntem)

Der Internetanschluss für zu Hause

Den Internetanschluss zu Hause ermöglicht ein sogenannter Router. Dies ist ein kleines Gerät, das man in der Regel nach Vertragsabschluss vom Internetanbieter erhält. Der Router stellt die Verbindung zwischen dem öffentlichen Internet und dem Heimnetzwerk her. Da es verschiedene Anschlussarten für zu Hause gibt, braucht man für den jeweiligen Anschluss das passende Gerät.

Unterhaltung im Internet



Gefühl für das eigene Gerät zu bekommen. Es gibt eine große Vielfalt an Online-Spielen. Sie können meist entscheiden, ob Sie allein, gegen eine andere Person (das erfordert meist eine Anmeldung) oder gegen einen Computer spielen möchten.

Auf dem Smartphone und Tablet können Sie Online-Spiele im jeweiligen App-Store Ihres Geräts herunterladen. Diese sind anhand der Wertungen durch Sterne von anderen Nutzern kategorisiert. Sie können aus Empfehlungen wählen oder nach bestimmten Spielen suchen. Aber Achtung: Die ersten Apps in der Liste sind nicht zwangsläufig besser als Apps, die weiter unten aufgeführt werden. Platzierungen in der Suche werden vielfach von großen Firmen „gekauft“.

Weiteres zu Spiele und Apps in der Broschüre „Apps für den Kopf“ auf der digitalen Pinnwand.

So gelingt die Auswahl der richtigen Spiele-App:

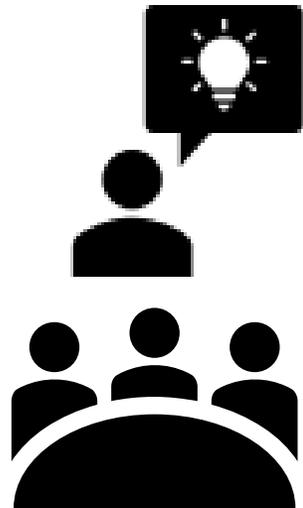
- Prüfen Sie die Vertrauenswürdigkeit der ausgewählten App.
- Gehen Sie mit Ihren Daten sparsam um, grenzen Sie Zugriffsrechte der App ein.
- Achten Sie vor der Installation einer App auf mögliche Kosten. Diese werden meist deutlich über einen Kauf-Button ausgewiesen.

Die Apps sind zwar häufig kostenlos, allerdings auch mit viel Werbung verbunden oder Sie werden in der App zu Käufen aufgefordert. Über diese sogenannten In-App-Käufe können Sie innerhalb des Spiels Gegenstände oder Spielerweiterungen kaufen, um schneller Erfolge in Ihrem Spiel zu erleben oder weniger Werbung angezeigt zu bekommen. Prüfen Sie solche Käufe gründlich, damit Sie nicht den Überblick über die Kosten verlieren. Weitere Informationen zu In-App-Käufen in Kapitel 1.



Die digitale Pinnwand „Unterhaltung im Internet“ mit vertiefenden und weiteren Inhalten finden Sie unter folgendem Link:

www.lmz-bw.de/Treffpunkt-Internet/Unterhaltung-im-Internet



Anwendung in der Technikbegleitung



← → ↻ <https://mz.taskcards.app/#/board/b6ad7df3-2a88-4ac8-9478-b7ad1d5bc774/view?token=3bb70d64-b26d-412d-93d3-93e45ef2da3f> ☆

Treffpunkt Internet: Unterhaltung im Internet

Hier finden Sie die erweiterten Inhalte zum Kapitel Unterhaltung im Internet.

Informationen zum Programm

Initiative Kindermedienland

Das Senioren-Medienmentoren-Programm ist Teil der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg und wird vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg im Auftrag des Staatsministeriums Baden-Württemberg unter der Schirmherrschaft von Ministerpräsident Winfried Kretschmann durchgeführt. Das Ziel der breit angelegten Initiative der Landesregierung ist es, die IT- und Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen, Eltern und Erwachsenen im Land zu stärken.

Kindermedienland Baden-Württemberg: Startseite
<https://www.kindermedienland-bw.de/de/startseite>



Online-Fernsehen

Allgemeines

In der folgenden Spalte finde Sie eine Auflistung an Möglichkeiten, online fernzusehen. Sie finden dabei Angebote, die kostenlos und ohne Registrierung verfügbar sind und jene, die eine Registrierung voraussetzen.

Fernsehen mit Mediatheken

Artikel - Silver Tipps

Informationen über das Fernsehen mit Mediatheken. In ihrem Format "Helga hilft" leitet Digital Botschafterin Helga Sie verpasste Fernsehsendungen in der Mediathek nachschauen können.



Fernsehen mit Mediatheken
<https://www.silver-tipps.de/fernsehen-mit-mediat...>

Nutzung der ARD Mediathek

Anleitung - Digital Kompass

Streaming-Dienste

Allgemeines zum Streaming

Artikel - Digital Kompass

Mithilfe von Streaming Diensten, können Sie beliebte Formate unabhängig vom Ausstrahlungstermin anschauen. Nachfolgender Link führt zu einem Artikel, welcher einen kurzen Überblick über die jeweiligen Portale gibt.

Mediatheken und Streaming-Dienste: Wo finde ich was?

<https://www.digital-kompass.de/aktuelles/media...>



Dubiose Portale erkennen

Artikel - Verbraucherzentrale

Auch hier finden Sie eine Auflistung an Streaming-Diensten, welche alle kostenpflichtig sind. Um sich vor dubiosen Abfallen zu schützen, finden Sie eine Information der Verbraucherzentrale.

Zugriff verweigert | Verbraucherzentrale.de
<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digit...>

Videoportale

Kostenlos ohne Registrierung

YouTube

Online Portal - YouTube

YouTube ist ein kostenloses Videportal zum Anschauen, Teilen und Hochladen von Videos. Neben professionellen Videos finden sich auf YouTube auch Amateur-Videos. Vom Musikvideo bis zum Haustier-Clip ist alles dabei. Die Beiträge können zudem geteilt und bewertet werden.

YouTube
<https://www.youtube.com/>



Registrierung notwendig

Podcasts und Web-Radio

Allgemeines: Was ist ein Podcast?

Bei dem Begriff Podcast handelt es sich dabei um ein Kunstwort, welches sich aus Pod für „play on demand“ und cast, abgekürzt vom Begriff Broadcast (Rundfunk), zusammensetzt.

Podcasts und Audiotheken

Artikel - Silver Tipps

Podcasts und Audiotheken

Hörvergnügen zu jeder Zeit

<https://www.silver-tipps.de/hoervergnuegen-zu-je...>



Hörspaß Video von Helga hilft

Artikel - Silver Tipps

Auf Ihrem Smartphone öffentlich-rechtliche Radiosender hören und verpasste Sendungen recherchieren? Wie man Radiobeiträge, Podcasts oder andere Audioinhalte ganz leicht über das Internet hören kann, erklärt Helga am Beispiel der

Online Spiele

Apps für den Kopf

Handreichung - LMZ BW

Diese Modul von gesund. Landesmedienzentrum B dreht sich rund um das T und wie digitale Anwen unterstützt können. Über Link gelangen Sie zur Ha

<https://www.lmz-bw.de/fil>

Käufe in Apps

Artikel - Verbraucherzent

In-Game- und In-App-K Spielspaß teuer wird | V

<https://www.verbraucherz>



Spiele-Tipps

Artikel - PC Welt

Die besten Gedächtnist

Methodenkoffer „Digital im Alltag“

Sammlung niedrigschwelliger digitaler Angebote in Form von Methodenkarten

Ziele:

- Nutzungsmöglichkeiten erfahrbar machen
- Berührungsängste abbauen und Offenheit fördern
- Motivation fördern digitale Medien zu nutzen



Lebensbereiche

- 1 MEDIENKONSUM
- 2 BEWEGUNG, SPORT & GESUNDHEIT
- 3 KULTUR & KREATIVES GESTALTEN
- 4 WEITERBILDUNG
- 5 SOZIALE KONTAKTE
- 6 RELIGION & SPIRITUALITÄT

WANDERN IST DES MENSCHENS LUST

Darum geht es Gemeinsames digitales Begehen und Erkunden von Gebieten.

Dauer 30-45 Minuten

Gruppengröße 2-8 Personen

Sie brauchen

- angemessene Räumlichkeiten
- Internet (WLAN)
- Endgerät
- Beamer oder TV-Gerät
- digitaler Globus oder digitale Landkarte, z. B. Google Earth
- geeignete Links, Apps und Ideen finden Sie auf www.dibiwohn.org

Ziele

- Sensibilisierung für die vielseitigen Möglichkeiten digitaler Mediennutzung
- Aktivierung, Gedächtnis trainieren
- Biographiearbeit
- Räume schaffen, um soziale Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen

in Orten wie der nationalen Prozesse Lassen Sie diese ch, sollte eine weitere igung stehen, die ngen kann.

insichtlich der endes:

- Entspricht die Gruppengröße dem zeitlichen Rahmen?
- Wie viele Pausen sind einzuplanen?
- Welche Fragen sind förderlich und welche hinderlich?

und funktioniert. Hierfür können Sie exemplarisch Ihre eigene Heimat präsentieren und dazu erzählen.

1. Fragen Sie anschließend nach Orten, die Ihre Teilnehmenden begehen und erkunden möchten.
2. Nehmen Sie sich die Zeit, die Gebiete bei Google Earth (auch per Street View) zu erkunden und Fragen zu stellen. Lassen Sie es zu, dass die Teilnehmenden in Erinnerungen schwelgen.
3. Wiederholen Sie den Prozess, bis alle Teilnehmenden die Möglichkeit hatten, einen Ort zu benennen.
4. Öffnen Sie den Raum für eine gemeinsame Reflexion.

1 BEWEGUNG, SPORT & GESUNDHEIT WANDERN IST DES MENSCHENS LUST

Differenzierung und Gelingensbedingungen

Voraussetzungsärmere Angebote – „Passive Methoden“

- Nutzungsmöglichkeiten erleben, indem digitale Medien „passiv“ genutzt werden
- Teilnehmenden sind nicht aktiv an Endgeräten tätig

Rahmen- und Gelingensbedingungen

- anleitende Person
- geeignete Räumlichkeiten
- Internetzugang
- Endgerät für die anleitende Person
- Beamer oder TV-Gerät

WANDERN IST DES MENSCHENS LUST

Darum geht es	Gemeinsames digitales Begehen und Erkunden von Gebieten.
Dauer	30-45 Minuten
Gruppengröße	2-8 Personen
Sie brauchen	<ul style="list-style-type: none">• angemessene Räumlichkeiten• Internet (WLAN)• Endgerät• Beamer oder TV-Gerät• digitaler Globus oder digitale Landkarte, z. B. Google Earth• geeignete Links, Apps und Ideen finden Sie auf www.dibiwohn.org
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Sensibilisierung für die vielseitigen Möglichkeiten digitaler Mediennutzung• Aktivierung, Gedächtnis trainieren• Biographiearbeit• Räume schaffen, um soziale Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen

passiv

2

DiBi Wohn



P 50

Wie viele Tasten hat ein klassisches Klavier?

A: 78

B: 88

C: 108

D: 98



P 50

Wie viele Tasten hat ein klassisches Klavier?

A: 78

B: 88

C: 108

D: 98



947-1354
Die Pfalz im Hoch- und Spätmittelalter
Von ottonischen Reichssynoden bis zum Augustiner-Chorherrenstift



Eingang



Foyer



Kaiserpfalz



Frühmittelalter



Römerzeit



Vor- und
Frühgeschichte



Sebastian-Münster



Differenzierung und Gelingensbedingungen

Voraussetzungsvollere Angebote – „Aktive Methoden“

- Laden zum Ausprobieren ein
- Teilnehmende sind aktiv an Endgeräten tätig

Rahmen- und Gelingensbedingungen

- anleitende Person(en)
- geeignete Räumlichkeiten
- Internetzugang für alle Beteiligten
- (geliehenes) Endgerät für alle Beteiligten
- Beamer oder TV-Gerät
- Individuelle und unterstützende Begleitung

DIE SUCHMASCHINE

Darum geht es Spielerisches Recherchieren zu Fragen und Themen mithilfe von Suchmaschinen.

Dauer 30-45 Minuten

Gruppengröße 2-10 Personen

Sie brauchen

- angemessene Räumlichkeiten
- Internet (WLAN)
- (geliehene) Endgeräte
- Beamer oder Smart-TV
- Suchmaschine, z. B. Google
- geeignete Links, Apps und Ideen finden Sie auf www.dibiwohn.org

Ziele

- Förderung anwendungsbezogener Kompetenzen
- Sensibilisierung für Chancen und Risiken des Mediengebrauchs
- Aktivierung

aktiv

4

Dibi Wohn

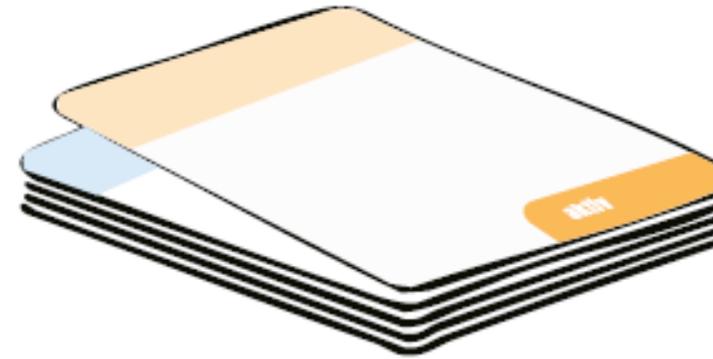
Was bedeutet das erfundene Wort
„superkalifragilistischesxpialigetisch“



Anpassungs- und Kombinationsmöglichkeiten

ANPASSUNGS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN:

Um unterschiedliche Bedürfnisse zu berücksichtigen, können „passive“ Methoden in „aktive“ umgestaltet werden und umgekehrt. Darüber hinaus sind Kombinationen möglich. In stark heterogenen Gruppen hat sich ein Einstieg mit einer „passiven“ Methode, gefolgt von einem inhaltlichen Input und einer abschließenden „aktiven“ Methode zum Ausprobieren bewährt.



Mit Einblicken in Methoden und Stimmen aus dem Projekt.

Vorstellung der Methodenkarten „Digital im Alltag“

<https://dibiwohn.org/?Technikbegleitung>



Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Alle Informationen und Materialien
finden Sie auf der Projektwebseite
<https://dibiwohn.org/>

Oder kontaktieren Sie uns unter
kontakt@dibiwohn.org



Unsere Materialien für Ihr Engagement

