

Transferveranstaltung

Digitale Bildungsformate und Methodenkoffer



Agenda

- 09:45 Uhr Ankommen, Projekt DiBiWohn und Erwartungen
- 10:00 Uhr Impuls und Teaser zum Methodenkoffer „Digital im Alltag“
- 10:50 Uhr Pause
- 11:00 Uhr Fragen an die Praxis und Gruppenberatung
- 12:00 Uhr Ende der Transferveranstaltung

Das Projekt DiBiWohn

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

Im **Fokus** ältere Menschen in seniorenspezifischen Wohnformen.

Ziel ist die soziale und digitale Teilhabe zu stärken.



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*



Das DiBiWohn-Praxisteam

ZAWiW der Universität Ulm



Dr. Markus
Marquard



Linda
Grieser



Angela
Helf



Belinda
Hoffmann-
Schmalekow

MKFS



Siglinde
Bröder



Andreas
Schmidt



Nicole
Damer

Evangelische Heimstiftung



Judith
Schoch



Diana
Moroz

Materialien im Projekt



Digitale Teilhabe in Einrichtungen der Altenhilfe

Eine Handreichung



Gemeinsam digitale Welten erleben

Wegweiser für ehrenamtliche Technikbegleitung im Betreuten Wohnen und in der Langzeitpflege



Orientierungshilfe durch den Materialsdschungel

für die Technikbegleitung



„Digital im Alltag“

Digitale und soziale Teilhabe fördern

30
Methodenkarten +
Begleitbroschüre +
Material online



WANDERN IST DES MENSCHEN LUST

Was es geht um	Gemeinsames digitales Bauen und Erkunden von Geräten
Dauer	30-45 Min.
Gruppengröße	3-5 Personen
Sie brauchen	- Appropriate Rückmeldung mit Sprachwerkzeugen - WLAN - Smart TV oder Beamer - Google Earth - www.google.com/earth/
Ziele	- Sensibilisierung für die vielfältigen Möglichkeiten digitaler Medienutzung - Anbahnung, Gedächtnis zu aktivieren - Räume erschließen, um soziale Kontakte zu knüpfen und - OER als AUSTAUSCHORT - Gruppenarbeit



Sind Sie bereits in einer Einrichtung des Betreuten Wohnens oder der Langzeitpflege tätig?

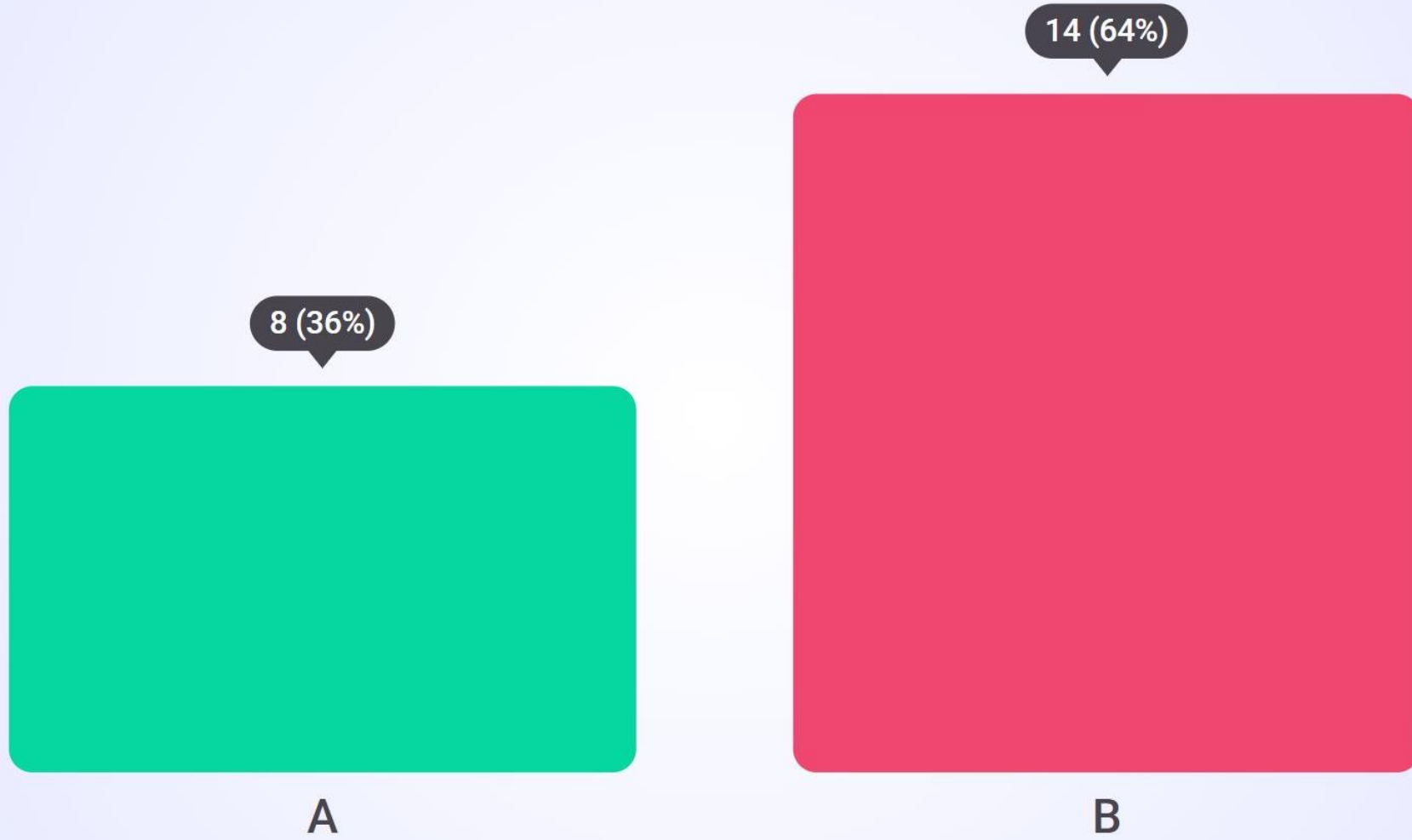
A. JA

B. NEIN

 Multiple Choice



Multiple Choice submissions



Welche Rolle nehmen Sie in diesem Kontext ein?

 Short Answer



Short Answer submissions (1/4)

Name	Response
H.-J. Hördt	Digital Botschafter
Finja Bruns	ehemalige Praktikantin
Gerhard Maier	Mentor
Katharina Vogt	Bewohnerführsprecherin
Corinna Flentge	Landesministerium: Angebote umsetzend.

Short Answer submissions (2/4)

Name	Response
Claus Bamberg	Interessiert an den Methoden und Möglichkeiten zur Anwendung in Kleingruppen
Christine Bär	Senioren-Medienmentorin des LMZ
Susann Martin	ambulante Seniorenberatung und Begegnung mit Smartphoneberatung als Angebot
Peter Seibel Landau	wir bieten unsere Anhebize in einem Se iowrnzwntrum an. direkte Angeboze i. elber Wohnhruppe etc habe nicht gunktioniert
Illiund ingrid	ehrenamtlich Unterhalten und neue Welten eröffnen

Short Answer submissions (3/4)

Name	Response
Uwe Schlüter	Fahrdienst für Senioren über das Geheichnis, Morbach und Digitalberatung.
Claudia Gabriel	Unterstützung eines Digitalprojektes in einem Altenheim insbesondere beim Aufbau eines Digitalcafés (VERnetzung im Sozialraum, Gewinnung von Ehrenamtlichen)
Eckard Selk	Begleitung im Cafe Sonntags
Gabi Frank-Mantowski	Begleitung seitens des MASTD RLP.
Carola Schilling	Sowohl als Teamleiter als auch aktiv als Betreuer im Team

Short Answer submissions (4/4)

Name

Response

Wolfgang Schneider

Als Dibo Schulungen, Beratungen

Verwenden Sie bereits Materialien, die im Projekt DiBiWohn entstanden sind? Wenn ja, welche?

A. NEIN

 Multiple Choice

B. Digitale Teilhabe in Einrichtungen der Altenhilfe

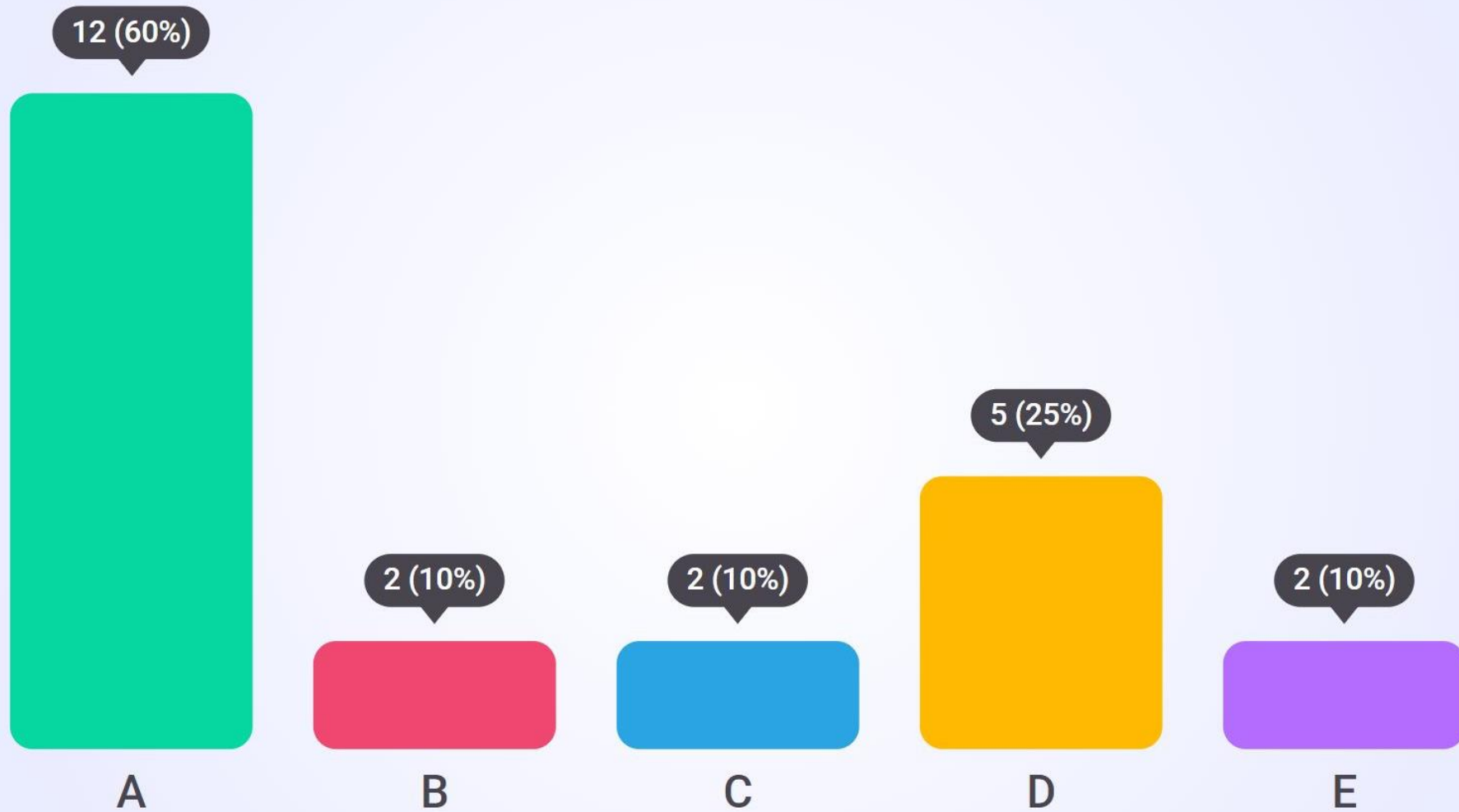
C. Orientierungshilfe durch den Materialsdschungel

D. Gemeinsam digitale Welten erleben

E. Methodenkoffer „Digital im Alltag“



Multiple Choice submissions



Was muss bei der Transferveranstaltung passieren, dass Sie am Ende sagen, dass sich der Besuch gelohnt hat?

 Short Answer



Short Answer submissions (1/4)

Name	Response
*****	Neues erfahren
*****	Besseren Einblick in das Projekt DiBiWohn erlangen
*****	breite Info
*****	neue Erkenntnisse
*****	Einblick in Methoden und Voraussetzungen zur Anwendung der Methoden

Short Answer submissions (2/4)

Name	Response
*****	Erfahrungen und Tipps für die Anwendung.
*****	informativ. abwechslungsreich, unterhaltsam
*****	Umgang mit neuen Medien.
*****	kurzer Einblick in die Materialenvielfalt, Erfahrungen, Austausch
*****	ich möchte gerne Info zu aktuellen Materialien

Short Answer submissions (3/4)

Name	Response
*****	Fundierte Info ohne viel BlaBla. Info über die Materialien. Bestellmöglichkeiten.
*****	Ich möchte sagen können, dass ich noch etwas gelernt habe!
*****	wenn ich anwendbar neue Dinge kennenlerne
*****	Neue Information bekommen. Anregungen für die Arbeit mit älteren Menschen
*****	konkrete Methodik vorstellen

Short Answer submissions (4/4)

Name	Response
*****	Überblick über die zur Verfügung stehenden Materialien und wie ich die in der Praxis nutzen kann.
*****	<ul style="list-style-type: none">• Bitte die Technik in den Griff kriegen und endlich loslegen - das ist sehr anstrengend!• Konkrete Umsetzung erfahren und Learnings aus Ihren Projekten (was war gut, was half, was war schlecht...)
*****	besseren einblick in das Programm interessante materialien
*****	Kurze Zusammenfassung der Materialien mit Link zu weiteren Infos.
*****	Neue Inspirationen finden

Grundsetting „Peer-to-Peer“-Konzept



- Ältere Menschen entscheiden nach dem erzielbaren Nutzen, ob sie digitale Medien nutzen oder nicht.
- Wesentliche Motivation digitale Kompetenzen zu erwerben besteht folglich in konkreten Nutzungserwartungen

Methodenkoffer „Digital im Alltag“

- Sammlung niedrigschwelliger digitaler Angebote
- Ziele:
 - Nutzungsmöglichkeiten erfahrbar machen
 - Berührungsängste abbauen und Offenheit fördern
 - Nutzungsabsichten initiieren



Lebensbereiche

- (1) Medienkonsum
- (2) Bewegung, Sport und Gesundheit
- (3) Kultur und kreatives Gestalten
- (4) Weiterbildung
- (5) Soziale Kontakte
- (6) Religion und Spiritualität



WANDERN IST DES MENSCHEN LUST

Darum geht es	Gemeinsames digitales Begehen und Erkunden von Gebieten
Dauer	30-45 Min.
Gruppengröße	3-8 Personen
Sie brauchen	- Angemessene Räumlichkeiten mit Sitzmöglichkeiten - ...



passiv

2

So geht's:

Vorbereitung:

1. Stellen Sie die Tische und Stühle so, dass alle Teilnehmenden den Bildschirm/ Beamer sehen können.
2. Öffnen Sie Google Earth und testen Sie, ob reibungslos übertragen werden kann.

Durchführung:

1. Geben Sie der Gruppe einen kurzen Einblick, wie der digitale Globus aussieht und funktioniert. Hierfür können Sie exemplarisch Ihre eigene Heimat präsentieren und dazu erzählen.
2. Fragen Sie anschließend nach Orten, die Ihre Teilnehmenden begehen und erkunden möchten.
3. 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.
4. Wiederholen Sie den Prozess bis alle Teilnehmenden die Möglichkeit hatten einen Ort zu benennen.
5. Öffnen Sie den Raum für eine gemeinsame Reflexion.

2 Bewegung Sport und Gesundheit WANDERN IST DES MENSCHEN LUST

Tipps:

- Das Begehen von Orten wie der Heimat kann emotionale Prozesse in Gang setzen. Lassen Sie diese zu – falls möglich sollte eine weitere Person zur Verfügung stehen, die emotional auffangen kann.
- Bedenken Sie der Zielgruppe entsprechend:
 - Entspricht die Gruppengröße des zeitlichen Rahmens?
 - Wie viele Pausen sind einzuplanen?
 - Welche Fragen sind förderlich und welche hinderlich?



Differenzierung und Gelingensfaktoren

Passive Methoden:

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

Gelingensfaktoren:

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



WANDERN IST DES MENSCHEN LUST

Darum geht es	Gemeinsames digitales Begehen und Erkunden von Gebieten
Dauer	30-45 Min.
Gruppengröße	3-8 Personen
Sie brauchen	<ul style="list-style-type: none">• Angemessene Räumlichkeiten mit Sitzmöglichkeiten• WLAN• Smart TV oder Beamer Google Earth – www.google.com/intl/de_de/earth/
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Sensibilisierung für die vielseitigen Möglichkeiten digitaler Mediennutzung• Aktivierung, Gedächtnis trainieren• Räume schaffen, um soziale Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen• Biographiearbeit

passiv

2

DiBi Wohn



P 50

Wie viel Prozent der Personen 80 Jahre und älter sind offline?

A: 27 Prozent

B: 49 Prozent

C: 60 Prozent

D: 72 Prozent



P 50

Wie viel Prozent der Personen 80 Jahre und älter sind offline?

A: 27 Prozent

B: 49 Prozent

C: 60 Prozent

D: 72 Prozent

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



Eingang



Foyer



Kaiserpfalz



Frühmittelalter



Römerzeit



Vor- und
Frühgeschichte



Sebastian-Münster



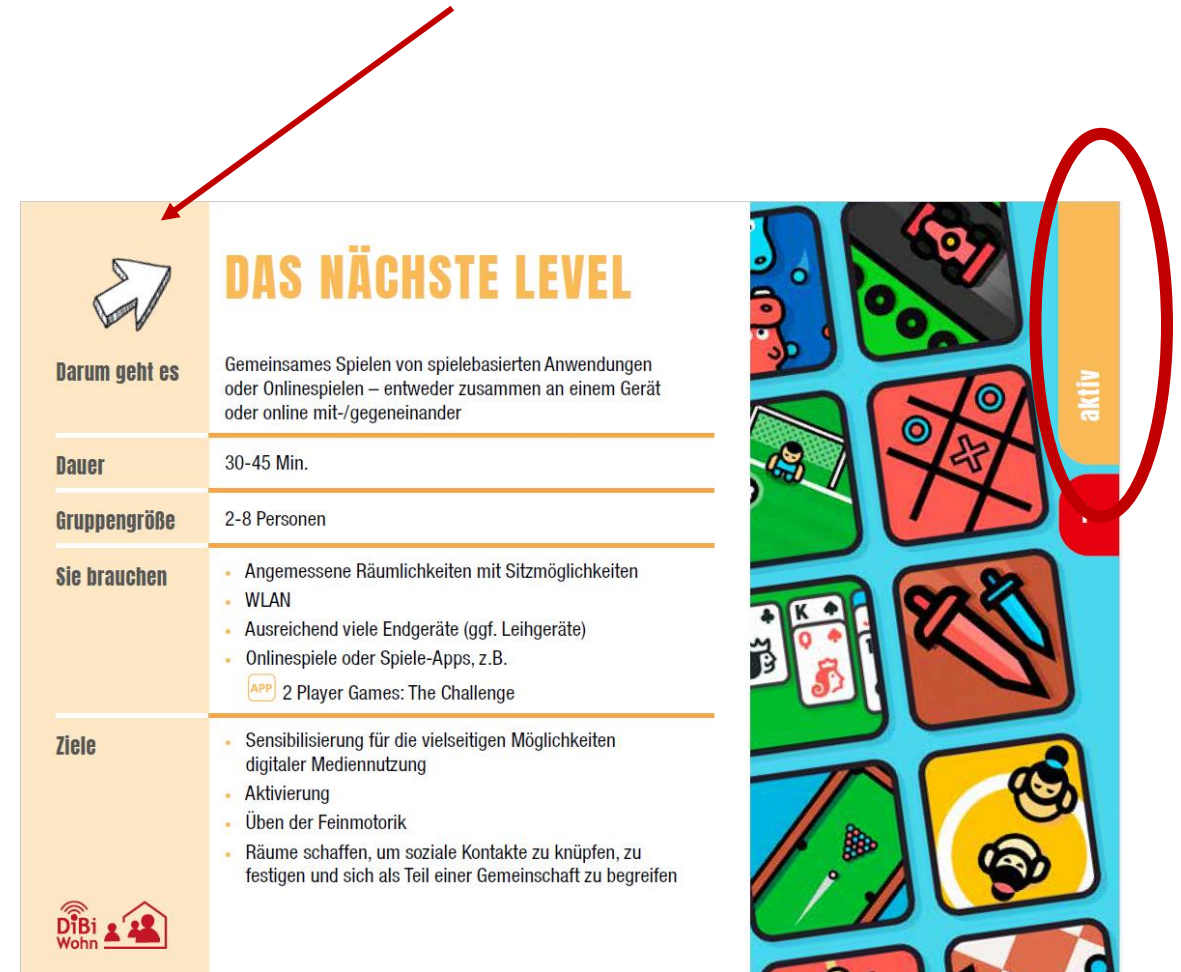
Differenzierung und Gelingensfaktoren

Aktive Methoden:

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

Gelingensfaktoren:

- Internetzugang für alle Geräte
- Anleitende Person(en)
- Endgerät für die Teilnehmenden (ggf. Leihgeräte)
- Individuelle Begleitung
- Unterstützende Lernstrategien und -hilfen
- Geeignete Räumlichkeiten




DAS NÄCHSTE LEVEL

Darum geht es Gemeinsames Spielen von spielebasierten Anwendungen oder Onlinespielen – entweder zusammen an einem Gerät oder online mit-/gegeneinander

Dauer 30-45 Min.

Gruppengröße 2-8 Personen


Sie brauchen

- Angemessene Räumlichkeiten mit Sitzmöglichkeiten
- WLAN
- Ausreichend viele Endgeräte (ggf. Leihgeräte)
- Onlinespiele oder Spiele-Apps, z.B.
 2 Player Games: The Challenge

Ziele

- Sensibilisierung für die vielseitigen Möglichkeiten digitaler Mediennutzung
- Aktivierung
- Üben der Feinmotorik
- Räume schaffen, um soziale Kontakte zu knüpfen, zu festigen und sich als Teil einer Gemeinschaft zu begreifen

aktiv



Aktive Methode – Die Suchmaschine

1. Was bedeutet das erfundene Wort „superkalifragilistischesexpialigetisch“
2. Was ist das kleinste Lebewesen der Welt?

 Short Answer





Short Answer submissions (1/4)

Name	Response
*****	ganz toll
*****	Das bisher kleinste bekannte Lebewesen ist ein Bakterium namens Nanoarchaeum equitans, was so viel bedeutet wie "reitender Urzweig". Es wurde im Jahr 2002 entdeckt und ist so winzig, dass eine halbe Million dieser Bakterien auf einer Nadelspitze Platz hätten!
*****	<ul style="list-style-type: none">• ganz toll• Bakterium Escherichia coli
*****	<ul style="list-style-type: none">• aus dem Musical Mary Poppins• Nanoarchaeum equitans (reitender Urzweig)
*****	interesse wecken



Short Answer submissions (2/4)

Name	Response
*****	2.Der Winzling mit dem lateinischen Namen nanoarchaeum equitans hat ein 160 Mal kleineres Volumen als das Bakterium Escherichia coli
*****	Unsinnsbegriff Nanoarchaeum equitans
*****	2.Mikrobe
*****	<p>Es hat also keine konkrete Bedeutung im üblichen Sinne, sondern dient eher als Nonsenswort, das Spaß macht auszusprechen und einen besonderen Klang hat.</p> <p>Man kann es als Synonym für "fantastisch", "wunderbar" oder "unglaublich" verwenden, aber im Grunde ist es einfach ein Fantasiewort, das die Fantasie anregt.</p>
*****	<p>„Superkalifragilistichexpialigetisch“ ist ein Kunstwort aus dem Disney-Film Mary Poppins (1964). Es wird in einem Lied verwendet und bedeutet so viel wie „außergewöhnlich großartig“ oder „unbeschreiblich fantastisch“.</p> <p>Das Wort wurde erfunden, um die Freude an Sprache und Fantasie zu feiern, und wird oft als Ausdruck für etwas verwendet, das so unglaublich ist, dass es kaum in Worte gefasst werden kann. Es hat keinen echten Sinn, sondern ist eher ein Spiel mit Klängen und Silben.</p>



Short Answer submissions (3/4)

Name	Response
*****	<p>Das kleinste bekannte Lebewesen auf der Welt ist Mycoplasma genitalium, ein winziges Bakterium. Es ist so klein, dass es mit bloßem Auge nicht sichtbar ist, und misst nur etwa 200 bis 300 Nanometer (das sind 0,0002 bis 0,0003 Millimeter!).</p>
*****	<p>Mycoplasma genitalium hat auch ein sehr kleines Genom und wird oft in der Wissenschaft untersucht, um die minimalen genetischen Voraussetzungen für Leben zu verstehen</p>
*****	<ul style="list-style-type: none">• Unsinnsbegriff: Dieses Wort klingt durch und durch furchtbar, weil synthetisch. Wer es laut genug aufsagt, scheint klug und fast prophetisch, supercalifragilisticexpialigetisch.
*****	<ul style="list-style-type: none">• MY FairLady, Keine Bedeutung, Sprechübung• Das kleinste bisher bekannte Lebewesen ist das sogenannte Nanoarchaeum equitans (SWR3.de)
*****	<p>Bakteriums Meer vor Island;</p>
*****	<p>Begrifflichkeit konnte ich nicht klären</p>

Short Answer submissions (4/4)

Name

Response

- Durch zarte Schönheit für die Erziehung büßen
- Reitender Urzweig



WANDERN IST DES MENSCHEN LUST

Darum geht es Gemeinsames digitales Begehen und Erkunden von Gebieten

Dauer 30-45 Min.

Gruppengröße 3-8 Personen

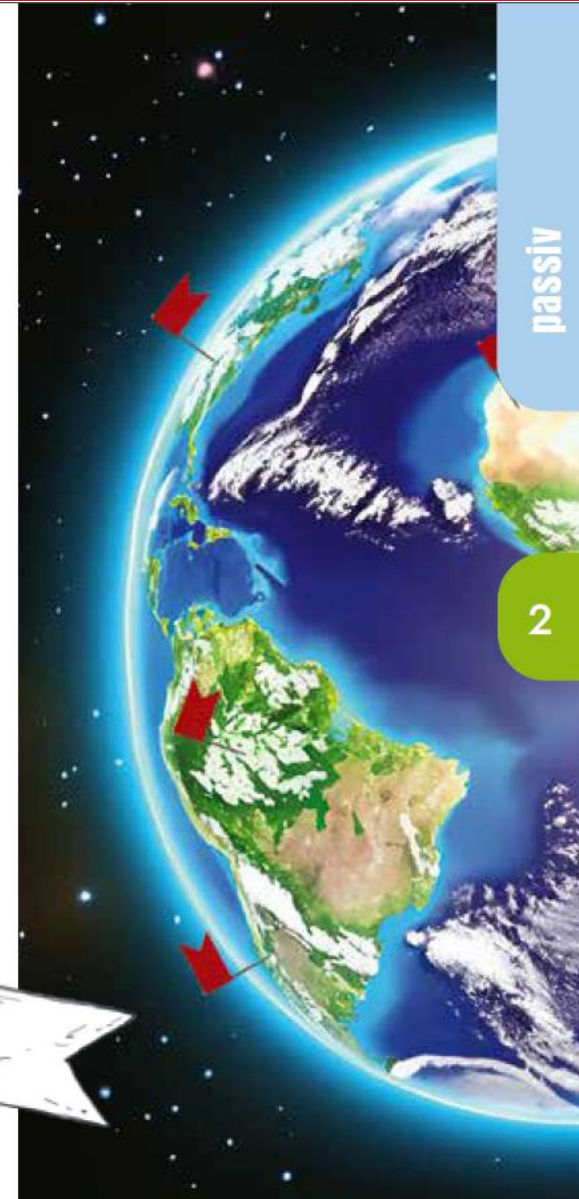
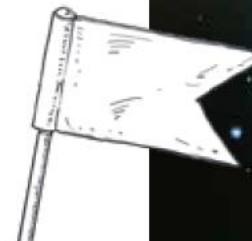
Sie brauchen

- Angemessene Räumlichkeiten mit Sitzmöglichkeiten
- WLAN
- Smart TV oder Beamer

➔ Google Earth – www.google.com/intl/de_de/earth/

Ziele

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



passiv

2

So geht's:

Vorbereitung:

1. Stellen Sie die Tische und Stühle so, dass alle Teilnehmenden den Bildschirm/ Beamer sehen können.
2. Öffnen Sie Google Earth und testen Sie, ob reibungslos übertragen werden kann.

Durchführung:

1. Geben Sie der Gruppe einen kurzen Einblick, wie der digitale Globus aussieht und funktioniert. Hierfür können Sie exemplarisch Ihre eigene Heimat präsentieren und dazu erzählen.
2. Fragen Sie anschließend nach Orten, die Ihre Teilnehmenden begehen und erkunden möchten.
3. 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.
4. Wiederholen Sie den Prozess bis alle Teilnehmenden die Möglichkeit hatten einen Ort zu benennen.
5. Öffnen Sie den Raum für eine gemeinsame Reflexion.

2 **Bewegung Sport und Gesundheit** WANDERN IST DES MENSCHEN LUST

Tipps:

- Das Begehen von Orten wie der Heimat kann emotionale Prozesse in Gang setzen. Lassen Sie diese zu – falls möglich sollte eine weitere Person zur Verfügung stehen, die emotional auffangen kann.
- Bedenken Sie der Zielgruppe entsprechend:
 - Entspricht die Gruppengröße des zeitlichen Rahmens?
 - Wie viele Pausen sind einzuplanen?
 - Welche Fragen sind förderlich und welche hinderlich?



Zeit für eine Pause



Wo die Materialien zu finden sind

<https://dibiwohn.org/>



[Druckansicht](#) | [Sitemap \(Inhaltsverzeichnis\)](#) | [Kontakt](#) | [Datenschutz](#) | [Impressum](#) | [Login](#)

© 2021-2024 DiBiWohn | Powered by [CMSimple_XH](#) | Template by fhs

Benutzername Kennwort Benutzer merken [Kennwort vergessen](#) [Registrieren](#)

Wo die Materialien zu finden sind

Angemeldet

Sie haben sich erfolgreich angemeldet.



Digitale Bildungsprozesse für ältere Menschen in seniorenspezifischen

Sie sind hier: [Startseite](#) > [Technikbegleitung](#)

[Startseite](#)

[Projekt](#)

[Termine](#)

[Mitmachen](#)

[Qualifizierungen](#)

[Technikbegleitung](#)

[Digitale Teilhabe in Einrichtungen](#)

[Wegweiser für Technikbegleitende](#)

[Digitale Methodensammlung](#)

[Orientierungshilfe durch den Materialdschungel](#)

[Glossar](#)

[Erfahrungsberichte](#)

[Fokusgruppe Mai 2022](#)

[Konferenzraum](#)

Technikbegleitung

Dieser Bereich ist nur Mitgliedern des Projektteams und dafür zugelassenen Technikbegleitenden im Projekt zugänglich. Die Inhalte sind nicht statisch, sondern können sich im Fortgang des Projektes kurzfristig ändern oder nicht mehr zugänglich sein.

weiter zu:

- [Digitale Teilhabe in Einrichtungen](#)
- [Wegweiser für Technikbegleitende](#)
- [Digitale Methodensammlung](#)
- [Orientierungshilfe durch den Materialdschungel](#)
- [Glossar](#)
- [Erfahrungsberichte](#)
- [Fokusgruppe Mai 2022](#)
- [Konferenzraum](#)

Fragen an die Praxis und Gruppenberatung

