

www.digidazu.at

digitale Kompetenzen in Deutsch als Zweitsprache
für den Arbeitsmarkt authentisch erarbeiten



Leitfaden

zu den Lernmaterialien auf www.digidazu.at

Gefördert aus Mitteln des Digitalisierungsfonds Arbeit 4.0 der AK Wien



Inhalt

1.	Das Projekt digidazU.....	2
1.1.	Problemstellung	2
1.2.	Ziele	2
1.3.	Zielgruppe.....	3
2.	Beschreibung der Lernmaterialien auf www.digidazu.at	4
2.1.	Methodisch-didaktischer Ansatz: „...authentisch erarbeiten“	4
2.2.	Aufbau der Lernszenarien	5
2.3.	Beispiel: Haupt-Szenario „Im Pflegeheim“ – Unter-Szenario „Pflegedokumentation“	10
3.	Nutzung der Lernmaterialien	13
3.1.	Als Selbstlernmaterialien.....	13
3.2.	Im Unterricht.....	14
4.	Welche Kompetenzen vermittelt digidazU?	14
5.	Technische Voraussetzungen für die Nutzung.....	16
6.	Nutzung und Weiterentwicklung der Materialien als Offene Bildungsmaterialien /OER.....	17
7.	Erste Erfahrungen und Ausblick	19

1. Das Projekt digidazU

Dieses Projekt unterstützt die Aneignung und Vermittlung von digitalen Kompetenzen in Deutsch als Zweitsprache für den Arbeitsmarkt durch ein Angebot authentischer Lernsituationen und Lernmaterialien auf www.digidazu.at.

digidazU wurde vom [Verein Projekt Integrationshaus](http://www.integrationshaus.at)¹ entwickelt und durchgeführt und aus Mitteln des [Digitalisierungsfonds Arbeit 4.0](http://www.wien.arbeiterkammer.at/digifonds)² der AK Wien gefördert.

2

1.1. Problemstellung

Deutsch - verschränkt mit digitalen Grundkompetenzen - ermöglicht gesellschaftliche Partizipation in zahlreichen Handlungsfeldern. Für die Integration in den Arbeitsmarkt sind diese Kompetenzen beinahe ausnahmslos eine grundlegende Voraussetzung geworden.

Die Anwendung digitaler Tools ist allerdings eng mit der Schriftsprache verbunden. Das macht die Digitalisierung der Arbeitswelt für Menschen, die bereits berufliche Kompetenzen vorweisen können und über gute mündliche Deutschkenntnisse verfügen, aber im Lesen und Schreiben des Deutschen nicht so geübt sind, zu einer besonderen Herausforderung.

Bislang gibt es kaum berufliche Weiterbildungsangebote für Menschen mit geringen schriftsprachlichen Kompetenzen in Deutsch, die auf einen digitalisierten Arbeitsalltag vorbereiten. Hier setzt das Angebot der Lernmaterialien des Projekts auf der Webseite <https://www.digidazu.at/> an.

1.2. Ziele

Die online-basierten Lernmaterialien sind aus einem partizipativen Entwicklungsprozess gemeinsam mit Anwender*innen entstanden.

Sie sind in Lernsituationen bzw. „Szenarien“ eingebettet, die in verschiedenen beruflichen Kontexten vorkommen können, wie z.B. der Umgang mit Arbeitszeitaufzeichnung. Die Szenarien sollen durch ihre Wirklichkeitsnähe zum entdeckenden Ausprobieren und Üben von digitalisierten Arbeitsabläufen motivieren.

Die Lernszenarien starten jeweils mit einer virtuellen 360°-Tour, in der diese Abläufe mittels Bildern, Hörtexten oder Videos veranschaulicht werden. Dadurch werden die Abläufe für die Lerner*innen nachvollziehbar und es wird ein globales sprachliches Verständnis geschaffen.

Mit interaktiven Übungen werden digitale Kompetenzen und damit verschränkte Schriftsprachkompetenzen in Deutsch (z.B. gebräuchlicher Fachwortschatz und Redewendungen, gehäuft auftretende grammatikalische Strukturen) bewusstgemacht und systematisch geübt.

Mit digidazU wird eine Lücke geschlossen: Mit diesen Szenarien kann am Arbeitsplatz und berufsbegleitend gelernt und geübt werden, aber auch in Bildungsangeboten, die auf einen Einstieg in eine Ausbildung vorbereiten und berufsspezifische Sprachkenntnisse vermitteln.

Genauso können gezielt digitale Anwendungskenntnisse von Personen trainiert und gesichert werden, die bereits Berufserfahrung und fachliche Vorbildung vorweisen.

¹ <https://www.integrationshaus.at/de/>

² <https://wien.arbeiterkammer.at/digifonds>

digidazU ist daher sowohl zum Selbstlernen geeignet als auch in formellen Bildungssettings einsetzbar. Alle entwickelten Materialien sind auf der Website frei nutzbar und können auch in andere Plattformen integriert werden.

1.3. Zielgruppe

Lerner*innen

Durch den partizipativen Entwicklungsprozess von digidazU und wiederholte Erprobungs-, Feedback- und Überarbeitungsschleifen konnte eine hohe Usability der Lernmaterialien erreicht werden. Lerner*innen können digidazU also selbstständig **als Selbstlernmaterialien** nutzen. Ein „[interaktives Buch](#)³“ auf der Startseite bietet als zusätzliche Unterstützung einen kurzen Rundgang durch die Website, ihren Aufbau und die grundlegenden Funktionen.

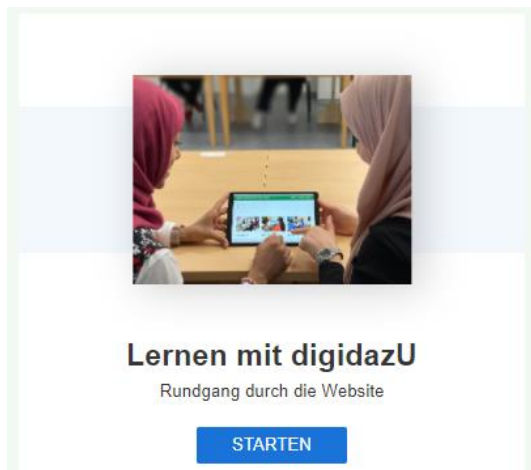


Abb.1: interaktives Buch auf der Startseite – Rundgang durch die Website

Diese Kompetenzen sind vorausgesetzt, um die Lernmaterialien selbstständig nutzen zu können:

digi – steht für digitale Kompetenzen:

Erfahrung im Umgang mit Maus und Tastatur und/oder Touchscreen, Erfahrung im Umgang mit einer Website (Aufrufen von Links, Abspielen von Audios und Videos etc.)

daz – steht für Deutsch als Zweitsprache:

Sprachniveau A2 (nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen/GERS).

Multiplikator*innen

Sie können digidazU zum eigenständigen Lernen empfehlen. digidazU kann aber auch **im Unterricht** eingesetzt werden. Das „U“ in digidazU steht daher einerseits für die Verschränkung der Lernfelder: zu digi kommt daz „dazu“. Andererseits steht „U“ auch für „Unterricht“.

Die Materialien können jeweils in eigene Lernplattformen integriert (und adaptiert) werden.

Die bisher erstellten Szenarien sind exemplarisch gedacht und lassen sich auch erweitern, adaptieren und in andere Kontexte übertragen.

³ <https://www.digidazu.at/#rundgang>

2. Beschreibung der Lernmaterialien auf www.digidazu.at

2.1. Methodisch-didaktischer Ansatz: „...authentisch erarbeiten“

Authentische Arbeitsabläufe

Digitale Kompetenzen in Deutsch als Zweitsprache für den Arbeitsmarkt zu erarbeiten gelingt leichter, wenn die erforderlichen Kenntnisse weder isoliert voneinander noch isoliert von konkreten Arbeitsabläufen und Tätigkeiten vermittelt werden.

In **digidazU** wurden daher Lernszenarien gestaltet, die anhand einer fiktiven Geschichte aus einem exemplarischen Arbeitsalltag und einer damit verbundenen Abfolge tätigkeitsbezogener Aufgaben einen Einblick in die Arbeitswelt vermitteln.

Die Lernenden können durch die multimediale Aufbereitung der Geschichte und die Interaktivität der Aufgaben in diese wirklichkeitsnahen Arbeitsabläufe eintauchen und erhalten damit einen authentischen Eindruck von damit verbundenen digitalen Anforderungen.

Virtuelle 360°-Rundgänge und interaktive Übungen – Vom globalen Verständnis zu konkreten Anwendungskompetenzen

Die Lernszenarien starten mit einem virtuellen 360°-Rundgang durch einen Arbeitsplatz: **Im Friseursalon, In der Kindergruppe oder Im Pflegeheim**. Die Lernenden können sich durch verschiedene multimedial ausgestaltete Szenen bewegen und beginnen, in personengezogene Geschichten aus dem jeweiligen Arbeitsalltag einzutauchen.

In diesem ersten Schritt sollen die digitalisierten Arbeitsabläufe für die Lernenden nachvollziehbar und ein globales sprachliches Verständnis dafür geschaffen werden. 360°-Rundgänge eignen sich dafür besonders gut, da mit ihnen Lerninhalte dargestellt werden können, ohne hohe Schriftsprachkompetenzen vorauszusetzen.

Basierend auf den authentischen 360°-Lernszenarien werden die Geschichten noch einmal mit einer Abfolge aus einem Gespräch (Hörtext) und weiteren kurzen Erzählungen wiederholt. Diese Abfolge bildet den Rahmen, innerhalb dessen die Lernenden auch interaktiv an den dargestellten Arbeitsabläufen teilhaben können, indem sie verschiedene Übungen und Anwendungsaufgaben lösen.

Auf diese Weise werden digitale Kompetenzen und damit verschränkt Schriftsprachkompetenzen in Deutsch bewusstgemacht und schrittweise erarbeitet.

Eine genauere Beschreibung der vermittelten Kompetenzen erfolgt in Kapitel 4.

2.2. Aufbau der Lernszenarien

Der Aufbau und die Gestaltung der Lernszenarien sind bewusst einheitlich gehalten. So können sich die Lernenden - mit Unterstützung des interaktiven Buchs auf der Startseite - leichter orientieren sowie selbstständig lernen und müssen sich auch nicht immer wieder mit neuen Übungstypen und Funktionen auseinandersetzen.

Die Nachvollziehbarkeit der Arbeitsabläufe wird dadurch erleichtert, dass die Geschichten personenbezogen sind und jeweils um eine zentrale Figur (z.B. „Said“ im Pflegeheim) kreisen. Die kurzen, einfachen Erzählungen, illustriert mit Bildern und begleitet von einheitlichen, Icons sollen die Lernenden ebenfalls beim Verständnis unterstützen.



Abb.2: Das Buch-Icon signalisiert: hier gibt es eine kurze Erzählung aus der personenbezogenen Geschichte

Das Haupt-Szenario – virtueller 360°-Rundgang

Insgesamt gibt es derzeit drei „Haupt“-Szenarien zu den Arbeitsplätzen **„Im Friseursalon“**, **„In der Kindergruppe“** und **„Im Pflegeheim“**. Diese beginnen mit einem virtuellen 360°-Rundgang, durch dessen Szenen sich die Lernenden mittels Mausclick bewegen können. Die Szenen sind mit kurzen Infotexten versehen, beinhalten Hörtexte und Anleitungsvideos und erzählen drei Arbeitsabläufe als personenbezogene Geschichten, die sich in den Unter-Szenarien wiederholen.



Abb.3: Auswahl eines Haupt-Szenarios direkt über das Menü oder...

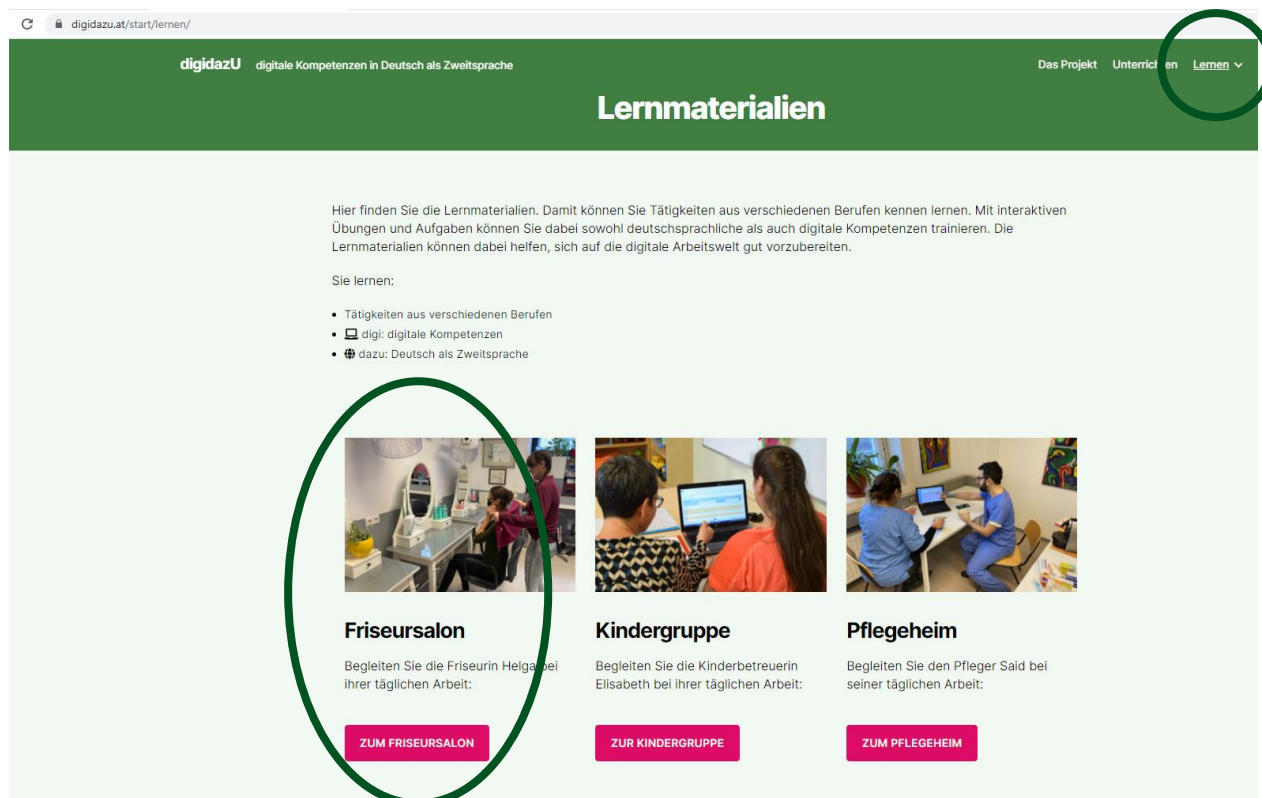


Abb.4: ...über den Bereich „Lernen“.



Abb.5: Beginn des Haupt-Szenarios „Im Pflegeheim“ mit 360°-Rundgang; über die Pfeile gelangt man zu den einzelnen Szenen



Szene aus dem Haupt-Szenario „Im Pflegeheim“; über das Plus/Lautsprecher-Symbol gelangt man zu einem Video oder Hörtext

Das Unter-Szenario – Hörtext, interaktive Übungen und Aufgaben

Ausgehend von einem Haupt-Szenario können die Lerner*innen jeweils drei Unter-Szenarien auswählen, welche auf einen digitalisierten Arbeitsablauf aus dem Arbeitsplatz fokussieren. Jedes Unter-Szenario beginnt mit einem Gespräch (Hörtext), welches in den Ablauf einführt. Auf den Hörtext folgen

- interaktive Übungen zu Deutsch als Zweitsprache,
- ein interaktives Anleitungsvideo zu digitalen Kompetenzen,
- interaktive Übungen zu digitalen Kompetenzen und Kompetenzen in Deutsch als Zweitsprache und
- eine Anwendungsaufgabe, in der erworbene digitale Kompetenzen angewandt werden können.

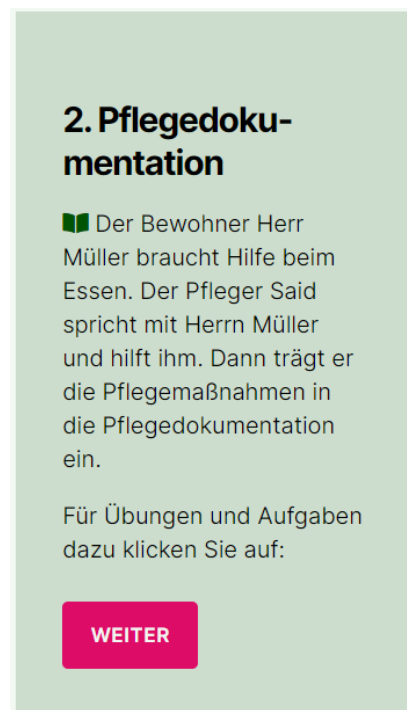
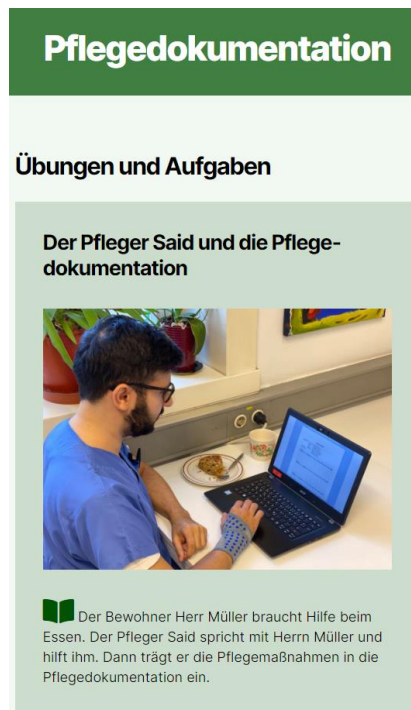


Abb.6: Auswahl eines Unter-Szenarios



Start des Unter-Szenarios

Überblick: Haupt-und Unterszenarien

Haupt-Szenario	Unter-Szenario	Arbeitsablauf/Tätigkeit
Im Friseursalon	Vorbereitung	Informationen über Kund*innen in einer Datenbank suchen
	Terminvereinbarung	Informationen in eine Datenbank eingeben
	Webauftritt	Foto bearbeiten, Beitrag posten
In der Kindergruppe	Betriebsvereinbarung	Datei in einer Ablage suchen, Informationen in einem Dokument suchen
	Arbeitszeit	Daten in eine Tabelle eingeben
	Einladung	Textdokument bearbeiten, Bild einfügen
Im Pflegeheim	Pflegeplanung	Daten in eine Tabelle eingeben
	Pflegedokumentation	Daten in eine Tabelle eingeben
	Spielenachmittag	Textdokument bearbeiten, Bild aus dem Web herunterladen und einfügen

Der einheitliche Aufbau des Unter-Szenarios

Gespräch (Hörtext)

Über das einleitende Gespräch tauchen die Lernenden in den Arbeitsalltag einer Person (z.B. von „Said“ im Pflegeheim) ein. Im Gespräch wird ein konkreter Arbeitsablauf, der mit einer digitalisierten Tätigkeit (z.B. „Daten/Pflegemaßnahmen in eine Tabelle eintragen“) verbunden ist, thematisiert. Der Hörtext beinhaltet Schlüsselwörter, welche zu einem globalen Verständnis der Tätigkeit beitragen (z.B. „Jause essen“, „Unterstützung“, „Schnabelbecher“, „Gabel mit einem dicken Griff“, „klein schneiden“ etc.).

Interaktive Übungen zum Hörtext

Dem Hörtext folgen eine oder mehrere interaktive Übungen, die sich auf den spezifischen Wortschatz beziehen, mit dem Ziel, diesen bewusst zu machen und zu festigen.

Übungstypen:

- Fill in the Blanks/Wörter in einem Lückentext ausfüllen
- Drag the Words/Wörter in die richtige Reihenfolge bringen
- Multiple Choice/richtige Wörter ankreuzen
- Single Choice Set/Fragen zum Hörtext beantworten

Interaktive (Anleitungs-)Videos

Ausgehend vom Arbeitsablauf, der im Hörtext thematisiert wurde, veranschaulichen die Videos die damit verbundene digitalisierte Tätigkeit.

Auch mit sehr geringen Vorkenntnissen ermöglichen die Videos den Lerner*innen, durch die Schritt-für-Schritt-Anleitung und eine einfache Erklärsprache, welche – zusammen mit den Untertiteln – sehr eng auf die gezeigten Vorgänge abgestimmt ist, digitale Kompetenzen und damit verbundene (Fach-) Sprache in Deutsch zu erarbeiten.

Eine Unterstützung für das Memorieren der digitalen Kompetenzen bieten eingeblendete Symbole (und Befehle) der jeweiligen digitalen Anwendungen und Zwischenfragen, die während und am Ende des Videos gelöst werden können.

Interaktive Übungen zu digitalen Kompetenzen und Kompetenzen in Deutsch als Zweitsprache

9

Interaktive Übungen greifen die Tätigkeit aus den Videos wieder auf und verfestigen die digitalen Kompetenzen, wie die richtige Abfolge der Arbeitsschritte oder die verwendeten Symbole/Befehle und deren Benennung (z.B.: „Datumsfeld“, „Spalte“, „Zeile“, „Häkchen“ etc.). Außerdem können damit relevante Begriffe und Redewendungen oder gehäuft auftretende grammatikalische Strukturen geübt werden (z.B. die Verwendung von Abkürzungen in der Pflegedokumentation oder die Schreibweise von Mengenangaben der Ess- und Trinkmenge).

Anwendungsaufgaben zu digitalen Kompetenzen

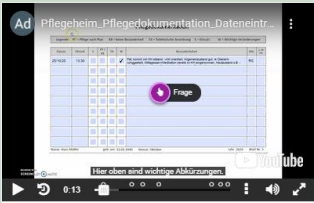
Die Anwendungsaufgaben bilden den Abschluss des Unter-Szenarios.

Sie beinhalten eine Aufgabenstellung mit kleinschrittigen Anweisungen auf einem .pdf-Dokument und die zu bearbeitenden Übungsdateien. Die Aufgabenstellung orientiert sich am interaktiven Anleitungsvideo und ermöglicht es den Lerner*innen, die gezeigten Abläufe selbstständig auszuführen und die erworbenen digitalen Kompetenzen anzuwenden und weiter zu festigen. Sie enthält auch einen direkten Link zum Anleitungsvideo, sodass die Lerner*innen sich dieses wiederholt ansehen können, falls sie beim Bewältigen der Aufgabe Schwierigkeiten haben. Durch das Zurückgreifen auf das Anleitungsvideo werden die Lerner*innen dazu befähigt, selbstständig ein Lernerergebnis in Form eines konkreten „Produkts“ (Einträge in einer Tabelle, ein formatierter Text, ein bearbeitetes Foto...,) zu erstellen.

Am Ende der Anwendungsaufgabe finden die Lerner*innen eine Lösung (z.B. in Form eines Screenshots), mit der sie ihre Ergebnisse vergleichen können.

2.3. Beispiel: Haupt-Szenario „Im Pflegeheim“ – Unter-Szenario „Pflegedokumentation“

Pflegedokumentation Übungen und Aufgaben Der Pfleger Said und die Pflegedokumentation   Der Bewohner Herr Müller braucht Hilfe beim Essen. Der Pfleger Said spricht mit Herrn Müller und hilft ihm. Dann trägt er die Pflegemaßnahmen in die Pflegedokumentation ein.	Start des Unter-Szenarios „Pflegedokumentation“: Personenbezogene Geschichte mit einer zentralen Figur (z.B. „Said“ im Pflegeheim)  = personenbezogene Geschichte
Gespräch mit dem Bewohner (Hörtext + Lückentext)   Der Bewohner Herr Müller braucht Hilfe beim Essen. Der Pfleger Said spricht mit Herrn Müller und hilft ihm.  Hören Sie den Hörtext mehrmals an und schreiben Sie die fehlenden Wörter in die Lücken! 0:00 / 1:44 Reuse Rights of use Embed	Einleitendes Gespräch (Hörtext), Thematisieren eines konkreten Arbeitsablaufs, der mit einer digitalisierten Tätigkeit (z.B. „Pflegeplanung ergänzen“) verbunden ist  = Hörtext
Text zum Hörtext herunterladen	 = Transkript zum Hörtext als Download
0:00 / 1:44 Reuse Rights of use Embed Lückentext: S: Schönen guten Tag, Herr Müller! M: Guten Tag, Herr Said! S.: Na, wie ist denn das passiert? ... M: Ja, wenn das geht, wäre mir das Recht. Ich werde aber Ihre Hilfe brauchen. Vielleicht könnten Sie mir dann das Essen auch ein bisschen klein schneiden? S: Ja, sicher! Überprüfen Reuse Embed	Dem Hörtext folgende interaktive Übungen Hier: Fill in the Blanks/Wörter in einem Lückentext ausfüllen

Hören Sie den Hörtext noch einmal an und kreuzen Sie an, ob die Aussagen richtig oder falsch sind! 0:00 / 1:44 Reuse Rights of use Embed H-P Herr Müller ist ausgerutscht, als er zur Toilette ging. richtig falsch Reuse Embed H-P	Dem Hörtext folgende interaktive Übungen Hier: Single Choice Set/Fragen zum Hörtext beantworten
Daten (Pflegemaßnahmen) in eine Tabelle eintragen (interaktives Video 1)  ■ Sald muss die Pflegemaßnahmen in die Pflegedokumentation eintragen. Im folgenden Video sehen Sie dieses Eintragen. ■ Sehen Sie sich das Video an und beantworten Sie die Fragen im Video! Ad Pflegeheim: Pflegedokumentation_Dateneintr...  0:13 Reuse Embed H-P	Interaktive (Anleitungs-)Videos zur Veranschaulichung der digitalisierten Tätigkeit, mit Einblendung von Symbolen (und Befehlen) und Zwischenfragen  = Video
Die Tabelle für die Pflegedokumentation (benennen) ■ Die Tabelle für die Pflegedokumentation hat verschiedene Elemente. Schauen Sie sich die Tabelle noch einmal an! ■ Klicken Sie auf das Plus und lesen Sie den Namen für jedes Element!  Reuse Embed H-P Oder	Interaktive Übungen zur Festigung der digitalen Kompetenzen und zum Üben relevanter Begriffe, Redewendungen oder grammatikalischer Strukturen  = Übung zu digitalen Kompetenzen  = Übung zu Deutsch als Zweitsprache

Mengenangaben (im Trinkprotokoll) verstehen (Zahlen zuordnen)

- In der folgenden Übung sehen Sie verschiedene Möglichkeiten für Mengenangaben.
- Ordnen Sie die Zahlen dem Symbol zu!

Anwendungsaufgabe

In den folgenden Aufgaben können Sie selbstständig Daten (Pflegemaßnahmen und Ess- und Trinkmenge) in eine Tabelle eintragen.

Laden Sie dafür die Anwendungsaufgaben (.pdf) und die Übungsdateien (.pdf) herunter und folgen Sie den Anweisungen!

Anwendungsaufgabe 1:
Pflegemaßnahmen

HERUNTERLADEN

Übungsdatei

HERUNTERLADEN

Anwendungsaufgabe 2:
Ess- und Trinkmenge

HERUNTERLADEN

Übungsdatei

HERUNTERLADEN

! Für diese Aufgaben brauchen Sie das Programm Acrobat Reader.

Wenn diese Aufgabe zu schwierig ist, gehen Sie noch einmal zu [interaktives Video 1](#) oder [interaktives Video 2!](#)

Anwendungsaufgaben als Abschluss zum selbstständigen Ausführen der Abläufe und zur Anwendung und Festigung der erworbenen digitalen Kompetenzen

Link zum Anleitungsvideo bei der Aufgabenstellung für rasches Zurückgreifen darauf bei Bedarf

Lösung (z.B. in Form eines Screenshots) zum Vergleichen des Ergebnisses



= Aufgabe zu digitalen Kompetenzen



= Aufgabenstellung und Übungsdatei zum Herunterladen

Anwendungsaufgaben - Dateien

Seite 1 von 3



Anwendungsaufgabe: Pflegeheim - Pflegedokumentation

Daten in eine Tabelle eintragen und speichern

Sie können noch einmal das interaktive Video ansehen, um die Aufgabe zu lösen:
https://www.digidazu.at/start/pflegeheim/pflegedokumentation/#interaktives_video_1

Öffnen

- Öffnen Sie die Übungsdatei „Übungsdatei_Pflegeheim_Pflegedokumentation.pdf“! Das ist eine Tabelle.

Eingetragene Daten abrufen:

- Lesen Sie die beiden Einträge - 2 Zeilen - in der Pflegedokumentation!

Aufgabenstellung (mit Link zum Anleitungsvideo)

Pflegedokumentation

Legende: PP = Pflege nach Plan KB = keine Besonderheit TA = Telefonische Anordnung E = Einsatz W = WCH

Datum	Uhrzeit	E	PP / KB	TA	W	Besonderheiten
25/10/20	13:30					Pat. korrekt von KH absend, wirkt orientiert, Allgemeinzustand gut, no Obesitas, zufriedener, Müdigkeitsreaktionen bereits im KH eingetragenen, Hauszustand
25/10/20	15:00					Unterstützung beim Essen und Trinken, Angst vor Hilflosigkeit, weil Abendsess im Spielesaal einnehmen, Allgemeinzustand gut, Hauszustand o.B. - gute Durch

Übungsdatei

3. Nutzung der Lernmaterialien

Nach der Auswahl eines Haupt-Szenarios (Im Friseursalon, In der Kindergruppe, Im Pflegeheim) ist es sinnvoll, dieses mit allen drei Unter-Szenarien zur Gänze durchzuarbeiten. Aufgrund der Verschränkung von digitalen Kompetenzen und DaZ sowie deren Einbettung in die personenbezogene Geschichte und konkrete Arbeitsabläufe ist eine isolierte Nutzung einzelner Übungen zwar möglich, aber nicht empfehlenswert. Das Verständnis von Digitalisierung und der Lernerfolg beim Erwerb der Kompetenzen beruhen maßgeblich auf der Abfolge von der Präsentation eines Themas und einem ersten Globalverstehen, über das Detailverstehen und Üben hin zum Anwenden und zum Transfer des Erworbenen.

Am Ende jedes Haupt-Szenarios sind die vermittelten Kompetenzen aufgelistet (näheres dazu s. Kapitel 4). Eine Auswahl der Szenarien oder einzelner Übungen nach Kompetenzen ist mit dem derzeitigen Entwicklungsstand des Projekts nicht angedacht. In einer Weiterentwicklung der Lernmaterialien sollen aber umfassendere Kompetenzen abgedeckt werden und auf der Website auch eine gezielte Auswahl der Materialien nach Kompetenz möglich sein.

3.1. Als Selbstlernmaterialien

Die Materialien richten sich primär an Lerner*innen und zielen daher auf die selbstständige Nutzung in einem autonomen Lernsetting ab. Sie sind so konzipiert, dass sie ohne Anleitung zu bewältigen sind und auch von Lerner*innen mit geringen digitalen wie auch schriftsprachlichen Kenntnissen selbstständig zu bewältigen sind. Beim eigenständigen Lernen erschließt sich den Lerner*innen aufgrund der Einbettung in eine Geschichte die Situation. Die einheitlichen Szenarien und wiederkehrenden Personen ermöglichen es, sich rasch auf einen Arbeitsplatz und die digitalisierten Abläufe einzulassen und die Übungsabfolge darin zu verorten.

Die interaktiven Übungen und Aufgaben können beliebig oft wiederholt werden, bieten die Möglichkeit zur Selbstkontrolle und auch des Anzeigens der Lösung und tragen somit zu einer Individualisierung des Lernens bei.

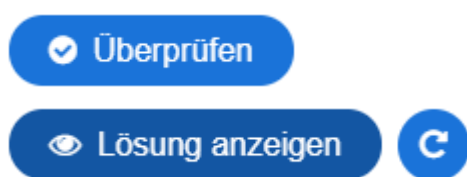


Abb.7: Alle interaktiven Übungen ermöglichen selbstständiges Überprüfen und Wiederholen



Abb.8: Player für die Hörtexte zum selbstständigen Ansteuern schwieriger Stellen

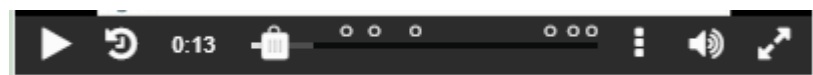


Abb.9: Player für die Videos – inklusive 10 Sekunden-zurück-Button

3.2. Im Unterricht

Die Materialien richten sich auch an Multiplikator*innen, die die Materialien empfehlen oder ihren Einsatz in einem formalen Lernsetting begleiten können.

Idealerweise wählen aber die Lerner*innen je nach Interesse und Lernziel ein Szenario aus und arbeiten dieses in ihrem individuellen Tempo durch.

Unterrichtende können aber einen Einstieg in ein Szenario schaffen, indem sie z.B. die Vorkenntnisse der Lerner*innen diesbezüglich erfragen und auf das Thema vorbereiten. Im Anschluss an ein Szenario können sie beispielsweise die Hörtexte vertiefend bearbeiten und weitere eigene Übungen dazu anbieten oder auch die Anwendungsaufgabe mit zusätzlichen Aufgabenstellungen erweitern.

4. Welche Kompetenzen vermittelt digidazU?

Mit der Auswahl eines Haupt-Szenarios gehen auch eine Reihe darin abgebildeter Tätigkeiten sowie vermittelter digitaler Kompetenzen und Kompetenzen in Deutsch als Zweitsprache einher.

Zur besseren Orientierung für Lerner*innen und Multiplikator*innen sind diese am Ende jedes Haupt-Szenarios aufgelistet.

Tätigkeiten

Die Beschreibung der abgebildeten Tätigkeiten erfolgt konkret auf den jeweiligen Beruf bezogen und ist inhaltlich an www.bic.at angelehnt.

Beispiel für Tätigkeiten „im Friseursalon“:

„Verwaltungsaufgaben: Kund*innendatenbanken aktuell halten, Terminreservierungen in Kalender und Datenbanken eintragen“

Digitale Kompetenzen

Für die Beschreibung der vermittelten digitalen Kompetenzen wurde der Referenzrahmen [DigComp 2.2 AT](#)⁴ herangezogen. Sowohl die Bezeichnung des Kompetenzbereichs als auch des übergeordneten Deskriptors wurden dem Referenzrahmen entnommen. Dies soll die Transparenz des Lernangebots erhöhen und die Verortung der Lernergebnisse der einzelnen Szenarien erleichtern.

Zusätzlich wurden die Deskriptoren konkretisiert, dass sie sich auch jeweils explizit auf alle Tätigkeiten des Haupt-Szenarios beziehen.

Beispiel für digitale Kompetenzen, die über die Tätigkeiten „Im Friseursalon“ vermittelt werden:

1. Umgang mit Informationen und Daten

1.3 Daten, Informationen und digitale Inhalte verwalten

(aus DigComp 2.2 AT)

und

„selbstständig Kund*innendaten und Informationen über Kund*innen in einer Datenbank suchen und filtern“

(konkretisiert für „Im Friseursalon“)

⁴ https://www.fit4internet.at/media/kompetenzen_bersicht_digcomp_2_2_at.pdf

Mit allen drei Szenarien („Im Friseursalon“, „In der Kindergruppe“ und „Im Pflegeheim“) können grundlegende digitale Kompetenzen erworben und geübt werden.

Die Szenarien decken aber derzeit noch nicht den gesamten Referenzrahmen mit allen Kompetenzbereichen ab.

Zudem kann ein Kompetenzbereich bzw. –deskriptor auch in mehr als einem Szenario vorkommen. Kompetenzen aus dem Bereich „1. Umgang mit Informationen und Daten“ spielen beispielsweise sowohl im Szenario „Im Friseursalon“ als auch im Szenario „In der Kindergruppe“ eine Rolle. Statt „selbstständig Kund*innendaten und Informationen über Kund*innen in eine Datenbank eingeben und speichern“ geht es bei „Im Pflegeheim“ um „selbstständig Daten (z. B. Pflegemaßnahmen oder Essens- und Trinkmenge) in eine Tabelle eingeben, speichern und drucken“.

Die Lerner*innen bekommen durch diese unterschiedliche tätigkeitsbezogene Vermittlung der Kompetenzen einen guten Überblick über den Kompetenzbereich (Was können alles Daten sein? – z.B. Kund*innendaten, Patient*innendaten oder Gesundheitsdaten, Arbeitszeit etc.; Was kann man mit Daten machen? – suchen, filtern, eingeben etc.) sowie eine Vorstellung davon, wie Digitalisierung in der Arbeitswelt konkret ausschauen kann und sollten anschließend auch eher in der Lage sein, die Kompetenzen auf neue Herausforderungen zu übertragen statt vor diesen zurückzuschrecken.

Ein gezieltes Ansteuern von Szenarien oder einzelnen Übungen nach Kompetenzen ist zwar mit dem derzeitigen Entwicklungsstand des Projekts nicht intendiert. In einer Weiterentwicklung der Lernmaterialien sollen aber weitere Kompetenzen des Referenzrahmens abgedeckt werden und damit einhergehend auf der Website auch eine gezielte Anwahl der Materialien nach Kompetenz möglich sein.

Liste der digitalen Kompetenzen im Überblick (nach Szenario)

Unter <https://www.digidazu.at/start/unterrichten#kompetenzübersicht> finden Sie einen Überblick über die vermittelten digitalen Kompetenzen aus dem Referenzrahmen. Beschrieben sind nur jene Kompetenzen, die explizit vermittelt werden. Natürlich unterstützen alle Materialien auch den Kompetenzbereich „0.1 Konzepte der Digitalisierung verstehen“ oder den Kompetenzbereich „2.3. Digitale Technologien für die gesellschaftliche Teilhabe verwenden“.

Deutsch als Zweitsprache

Die vermittelten Kompetenzen in Deutsch als Zweitsprache leiten sich aus den Tätigkeiten und digitalen Kompetenzen ab und setzen exemplarisch Schwerpunkte in Form von berufsbezogenen Sprachhandlungen, Grammatik oder Lexik. Unter Lexik werden sowohl berufsbezogener Fachwortschatz, als auch „digitaler“ Wortschatz - wie die Benennung von Anwendungen oder Befehlen – subsumiert.

Beispiel für Kompetenzen in Deutsch als Zweitsprache, die über die Tätigkeiten „Im Friseursalon“ vermittelt werden:

„telefonisch Termine mit Kund*innen vereinbaren“

„Buchstabierweisen von Namen verstehen und Namen schreiben“

„digitalen Fachwortschatz zu Datenbanken verstehen“

5. Technische Voraussetzungen für die Nutzung

Die Nutzung der Lernmaterialien ist auf der Website www.digidazu.at frei zugänglich. Die Website ist grundsätzlich auch für mobile Endgeräte optimiert und passt sich der entsprechenden Display-Größe an. Für eine umfassende Nutzung aller Materialien auf der Seite empfiehlt sich jedoch die Arbeit auf einem Laptop oder Desktop-Computer mit entsprechender Bildschirmgröße.

Insbesondere die (interaktiven) Videos zeigen Bildschirmaufnahmen unterschiedlicher Tätigkeiten auf einem Desktop-Computer und sind demnach auch nur mit einem ähnlich großen Bildschirm gut nachvollziehbar.

Die Anwendungsaufgaben am Ende jedes Unter-Szenarios bestehen aus einem Aufgabenblatt in Form eines .pdf-Dokuments und Übungsdateien in unterschiedlichen Dateiformaten. Je nach Aufgabe werden daher entsprechende Anwendungen benötigt. Im Idealfall sind das die Anwendungen, die in der folgenden Übersicht angeführt sind. Es können natürlich meist auch Alternativen genutzt werden, wobei zu bedenken ist, dass sich die unterstützenden (interaktiven) Anleitungsvideos und die Aufgabenstellungen und Lösungen der Anwendungsaufgabe genau auf die Oberfläche (Bezeichnung von Befehlen und Symbole und deren Anordnung) dieser Anwendungen beziehen:

	Im Friseursalon	In der Kindergruppe	Im Pflegeheim
Dateiformat	.accdb	.xlsx	.pdf
Übungsdatei	.jpg	.docx	.docx .jpg
Anwendung	Datenbankprogramm MS Office Access Bildbearbeitungsprogramm: Fotos (oder Alternative)	Tabellenkalkulationsprogramm MS Office Excel (oder Alternative) Textverarbeitungsprogramm MS Office Word (oder Alternative)	

6. Nutzung und Weiterentwicklung der Materialien als Offene Bildungsmaterialien /OER

Lizenzierung

Die Lernmaterialien von digidazU sind nicht nur frei auf der Website zugänglich, sondern auch als freie Bildungsressourcen, sogenannte „Open Educational Ressources (OER)“, unter der Lizenz [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de)⁵ lizenziert.

Dieser Lizenztyp bedeutet, dass die Materialien auch auf anderen Plattformen oder Webseiten verbreitet werden dürfen, auch in adaptierter Form. Bedingung dafür ist die Namensnennung, also die Nennung der Urheberschaft, und ein Link zur Lizenz.

Diese Hinweise sind bereits direkt bei jedem interaktiven Lernmaterial angebracht:

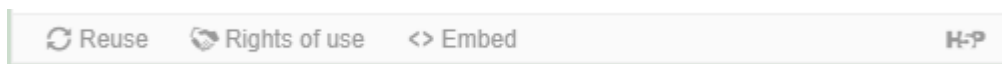


Abb.10: „Rights of use“: Hinweis auf Lizenzierung direkt beim interaktiven Lernmaterial – zum Anklicken

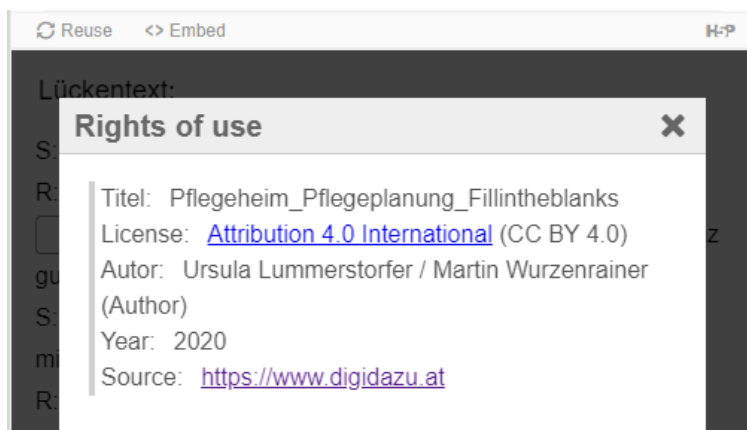


Abb.11: Hinweis auf Lizenzierung direkt beim interaktiven Lernmaterial - ausgeklappt

Nutzung

Die Hörtexte (Audios) können als .mp3-Datei heruntergeladen werden, die zugehörigen Transkripte als .pdf-Datei.

Alle anderen interaktiven Lernmaterialien sind jeweils eine [h5p](https://h5p.org/)-Datei⁶ und können kopiert und auf einer eigenen Website oder Lernplattform eingebettet werden. Über den „Embed“-Button kann der HTML-Code (iFrame) des Materials angezeigt, kopiert und in die eigene Seite eingefügt werden.



Abb.12: „Embed“: HTML-Code zum Einbetten des Materials auf einer eigenen Seite – zum Anklicken

⁵ <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

⁶ <https://h5p.org/>

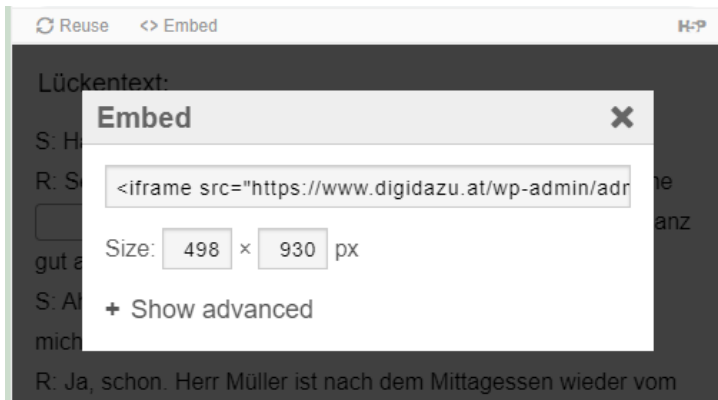


Abb.13: „Embed“: HTML-Code zum Einbetten des Materials auf einer eigenen Seite – ausgeklappt

Auf diese Weise kann das Material auch unabhängig von der Website [digidazu.at](https://www.digidazu.at) genutzt, aber nicht adaptiert werden.

Wird das interaktive Material auf diese Weise kopiert und verbreitet, dann ist kein extra Lizenzhinweis mehr notwendig, da der Lizenzhinweis ja bereits am Material angebracht ist und „mitkopiert“ wird.

Weiterentwicklung auf eigener Lernplattform oder Website

Steht die Lernplattform [Moodle](https://moodle.org/)⁷ zur Verfügung und ist dort das Plugin „Interactive Content – H5P“ installiert, so können die Lernmaterialien von [digidazu.at](https://www.digidazu.at) jeweils als h5p-Datei heruntergeladen und über das Plugin wieder in Moodle hochgeladen werden. Auf diese Weise kann das Lernmaterial auch bearbeitet und für eigene Bedürfnisse adaptiert werden.

Das gleiche gilt für eine Website, die mit den Content-Management-Systemen [WordPress](https://wordpress.org/)⁸ oder [Drupal](https://www.drupal.org/)⁹ gestaltet ist. Auch dort kann ein entsprechendes Plugin installiert und die h5p-Datei hochgeladen und bearbeitet werden.



Abb.14: „Reuse“: Herunterladen des Materials als h5p-Datei – zum Anklicken

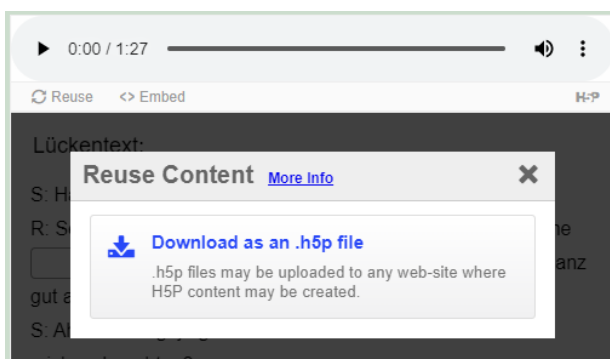


Abb.15: „Reuse“: Herunterladen des Materials als h5p-Datei - ausgeklappt

⁷ <https://moodle.org/>

⁸ <https://wordpress.org/>

⁹ <https://www.drupal.org/>

Für eine genauere Anleitung zur Installation des Plugins bzw. zum Hochladen und Bearbeiten von h5p-Dateien in Moodle siehe:

<https://h5p.org/moodle>

Für eine genauere Anleitung zu WordPress siehe:

<https://wordpress.org/plugins/h5p/>

Wird das interaktive Material auf die beschriebene Weise nur kopiert und verbreitet, dann ist kein extra Lizenzhinweis mehr notwendig, da der Lizenzhinweis ja bereits am Material angebracht ist und „mitkopiert“ wird.

19

Wird das Material auch bearbeitet und adaptiert, so muss beim Lizenzhinweis zusätzlich vermerkt werden, dass das Material verändert wurde – und auf welche Art und Weise.

Entsteht durch die Bearbeitung und Veränderung selbst ein urheberrechtlich relevantes neues Material, so muss nicht nur vermerkt werden, dass bearbeitet wurde, sondern es muss auch der oder die Bearbeitende genannt werden.

7. Erste Erfahrungen und Ausblick

Die Lernmaterialien von www.digidazu.at sind das Ergebnis eines partizipativen Entwicklungsprozesses. Die Geschichten der Lernszenarien basieren auf Erzählungen ehemaliger Kursteilnehmer*innen im Verein Projekt Integrationshaus, die bereits in den bearbeiteten Berufsbereichen Fuß gefasst haben und die in Interviews detailliert Auskunft über typische digitalisierte Arbeitsabläufe gegeben haben. Ebenso wurden Arbeitgeber*innen darüber befragt, welche Arbeitsabläufe in diesen Berufsbereichen digitalisiert sind und welche Herausforderungen sich dabei für die Mitarbeiter*innen ergeben.

Die Materialien wurden dann während der Entwicklung direkt von der Website in Kursmaßnahmen im Integrationshaus und bei Kooperationspartner*innen erprobt und entsprechend der Beobachtungen und Feedbacks laufend angepasst. Schließlich wurden die Ergebnisse an die ehemaligen Kursteilnehmer*innen rückgespielt und ihre Meinung dazu eingeholt.

Das Feedback der Erprobter*innen fiel durchwegs positiv aus. Eindeutig ging daraus aber hervor, dass die Nutzung der Materialien bestimmter Voraussetzungen bedarf, wie eines Sprachniveaus A2 in Deutsch und grundlegender Kenntnisse im Umgang mit Eingabegeräten (s. Kapitel 1.3).

Aus den Erprobungen ergaben sich auch sehr detaillierte Hinweise, die zu Detailanpassungen an den Materialien führten, welche aber insgesamt dabei halfen, die Usability der Website zu erhöhen.

Ein Hinweis, dem entsprochen werden konnte, war z.B., dass jedem Hörtext (Audio) auch ein Transkript beigelegt werden sollte.

Ein weiterer Hinweis war, dass die Buttons im virtuellen 360°-Rundgang (z.B. die Pfeile, die zu weiteren Szenen führen) größer und auffälliger gestaltet sein sollten, damit die Anwender*innen diese besser wahrnehmen und nutzen.

Diese Anpassung war technisch nicht möglich, stattdessen wurde aber im „interaktiven Buch“ auf der Startseite der 360°-Rundgang speziell behandelt und unter jedem Rundgang wurden auch die Buttons extra erklärt. Die Materialien wurden durch diese Art der Entwicklung und Anpassung als

sehr praxisnah und passend für die Zielgruppe wahrgenommen, was folgende Aussage einer Unterrichtenden in einem Kurs „Deutsch für den Beruf“ verdeutlicht:

„Das ist ein Novum - eine super Verbindung von Deutsch und praxisbezogenen Sachen, mit Bild, Ton und praxisbezogenen Übungen. Uns fehlen praxisbezogene Materialien! Ich habe schon Lehrbücher gesucht, die auf Vorstellungsgespräche und Aufnahmetests vorbereiten, darauf, was sie vom Beruf wissen müssen. Aber die sind auf Niveau C1. Unsere Jugendlichen sind genau dazwischen.“

Das Feedback der Anwender*innen betonte den klaren Aufbau der Website, welcher ein einfaches Zurechtfinden ermöglichte. So die Aussage einer Lernenden:

20

„Ich habe gedacht, vielleicht kann ich das nicht schaffen. Manche Webseiten, die ich benutze, sind schwierig, da kann man nicht alles leicht finden. Aber ich habe nur einmal geschrieben „digidazu“ und dann ist diese Webseite gekommen, wo man diese Materialien oder Berufe finden kann. Ich habe alles leicht gefunden.“

Die Einbettung der Lernmaterialien in Szenarien und eine Geschichte wurden ebenfalls positiv hervorgehoben:

„Ich finde (es) mit den Bildern oder Personen besser. Ich finde es leichter, wenn es vorher so eine Geschichte gibt...“.

„Ich denke, so lernt man besser, wenn so eine Geschichte erzählt wird. Oder ich habe schon ein Problem, ich rede über dieses Problem. Ich denke, so lernt man und versteht man besser.“

Die Möglichkeit, die Materialien (wie die interaktiven Anleitungsvideos) individuell und selbstständig bearbeiten zu können, stieß ebenfalls auf positive Resonanz:

„Sie hat sehr gut erklärt und ich finde, wenn man schaut, noch einmal, oder drei, vier oder fünf Mal, dann kann man schon schaffen. Ja, egal wie oft.“

Den Rückmeldungen der Erprober*innen und Anwender*innen ist gemeinsam, dass die Materialien noch einer Erweiterung bedürfen. Zwar wurden beispielsweise die Materialien aus dem Szenario „In der Kindergruppe“ auch von Personen als nützlich wahrgenommen, die nicht vorhaben, in der Kinderbetreuung zu arbeiten – weil die vermittelten Kompetenzen ja auch berufsübergreifend relevant sind. Allerdings gibt eine Ausdehnung auf mehrere Berufe natürlich einen besseren Überblick über digitale und deutschsprachliche Anforderungen in der heutigen Arbeitswelt. Aus diesem Grund ist in der Fortführung des Projekts **digidazU 2.0** diese Erweiterung auf zusätzliche Berufsbereiche geplant ebenso wie ein Ausbau des Übungsangebots und eine Auswahl der Materialien nach Lernziel (Kompetenz).

Es geht also weiter mit:

➔ [digidazU 2.0](#)

Impressum

Herausgeber:

Verein Projekt Integrationshaus
Engerthstraße 163
1020 Wien
Tel: +43-1-212 35 20
info@integrationshaus.at
ZVR: 547408906

Für den Inhalt verantwortlich:

Martin Wurzenrainer, Fachlicher Geschäftsführer

Konzept / Gesamtedaktion:

Ursula Lummerstorfer / Martin Wurzenrainer

Inhaltliche Mitarbeit:

Karin Pöhlner / Lydia Rössler

Gestaltung & Webdesign www.digidazu.at:

Ursula Lummerstorfer

Fotos:

Cover-Foto: © Integrationshaus
360°-Bild „im Pflegeheim“: Kuratorium Wiener Pensionistenwohnhäuser / Häuser zum Leben
Alle anderen Fotos: © Ursula Lummerstorfer / Martin Wurzenrainer
Alle Screenshots stammen von der Website www.digidazu.at.

Die Website www.digidazu.at stellt kostenlos Selbstlernmaterialien zur Verfügung, die sich an interessierte Lernende und Lehrende aus den Bereichen Deutsch als Zweitsprache und Arbeitsmarktintegration richten. Der vorliegende Leitfaden unterstützt Lehrende beim Einsatz der Lernmaterialien und steht online zur Verfügung unter <https://www.digidazu.at/start/unterrichten/>.

Wien, Juni 2021