

Digitale Zugänge für ältere Menschen ermöglichen

Ein Leitfaden zum leichten Einstieg in das
Thema Lernangebote

Diese Handreichung wurde im Rahmen der Arbeitsgruppen des Forum
Seniorenarbeit NRW entwickelt.

AG Nachbarschaft und Nachbarschaftshilfe ermöglichen

AG Organisationen und Initiativen motivieren

AG Sozialraum digital gestalten

AG Zugänge ermöglichen

Arbeitsschwerpunkt Digitale Ideen für Sozialraum und Nachbarschaft

www.forum-seniorenarbeit.de/digitales

info@forum-seniorenarbeit.de

Version 1.0.1, Stand vom: 18. Mai 2020

Forum Seniorenarbeit ist ein Projekt des



**Kuratorium
Deutsche Altershilfe**

und wird gefördert vom

**Ministerium für Arbeit,
Gesundheit und Soziales
des Landes Nordrhein-Westfalen**



Erstellt von:

Christine Freymuth (Leiterin der Arbeitsgruppe),

Daniel Hoffmann,

Paula Manthey

Forum Seniorenarbeit NRW

Kuratorium Deutsche Altershilfe

Regionalbüro Köln

Gürzenichstraße 25

50667 Köln

E-Mail: info@forum-seniorenarbeit.de

Tel.: 030/221 8298 – 41

Alle Abbildungen und Grafiken: Pixabay

www.pixabay.com

Veröffentlicht unter:



Lizenztext: creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de

Inhalt

Was erwartet Sie?	4
An wen richtet sich diese Handreichung?.....	4
Was ist der Inhalt dieser Handreichung?	4
Digitale Projekte und Angebote	5
Beispiel 1: Tablet- Einsteigerkurs für ältere Menschen	5
Beispiel 2: Computerkreis SeniorenNetzwerk Klettenberg	7
Beispiel 3: Schüler helfen Senioren am Smartphone in Wattenscheid (Smartphone- Kurs)	8
Beispiel 4: Mehr Mouse Mobil.....	10
Beispiel 5: Digitale Betreuung im Altenzentrum Maternus	11
Digitale Lern- und Bildungsformate	12
Analoge Angebote.....	12
Online Lern- und Bildungsformate.....	16
Blended Learning / Integriertes Lernen	20
Wichtige Rahmenbedingungen von Lern- und Bildungsformaten.....	20
Räumlichkeiten	20
Themen	21
Barrierefreiheit	22
Hardware- und Software-Verfügbarkeit	22
Personelle Ressourcen	23
Kooperationspartner.....	24
Kompetenzen	24
Öffentlichkeitsarbeit	26
Schlusswort	26
Links zum Thema.....	27
Forum Seniorenarbeit	27
Praxisprojekte	27
Zum Weiterlesen.....	27
Argumentationshilfen	27
Glossar.....	28
Hintergrund: Forum Seniorenarbeit NRW	30
Arbeitsgruppen und Werkstatttag des Forum Seniorenarbeit NRW	31
Mitwirkende.....	31
Kontakt	31

Was erwartet Sie?

Die Digitalisierung der Gesellschaft schreitet immer weiter voran. Analoge Prozesse werden digital abgebildet und optimiert. Dies bezieht sich nicht nur auf das Berufsleben, sondern auch den privaten Alltag aller Menschen. Die Veränderungen haben auch Auswirkungen auf die gesellschaftlichen und politischen Partizipationsmöglichkeiten sowie das Bürgerschaftliche Engagement. Insbesondere für ältere Menschen ergeben sich neue Chancen der Partizipation und der Verbesserung der Lebensqualität, jedoch auch Risiken, die mit einer digitalen Exklusion einhergehen können.

Dies beinhaltet insbesondere für die Seniorenarbeit besondere Herausforderungen. Zum einen ist die gemeinwesenorientierte Seniorenarbeit als freiwillige Leistung der Kommunen zu verstehen, sodass die zur Verfügung stehenden Ressourcen zur Implementierung und Umsetzung digitaler Prozesse und Angebote häufig stark begrenzt sind. Zum anderen ist die Generation der älteren Menschen die Gruppe, die in der Regel keine bis wenige Berührungspunkte mit digitalen Techniken hat. Der Grund dafür ist, dass häufig natürliche bzw. alltägliche Begegnungsräume, wie beispielsweise der berufliche Kontext, fehlen.

Es ist notwendig, unterschiedliche Begegnungsräume mit digitalen Inhalten und entsprechende Angebote für älteren Menschen auszugestalten. Um sich als Teil der digitalen Gesellschaft begreifen zu können und digitale Techniken zur Partizipation und Teilhabe zu nutzen, ist es unabdingbar, entsprechende Begegnungsräume zu schaffen, die einen ersten Schritt in die digitale Welt bzw. digitale Zugänge ermöglichen.

An wen richtet sich diese Handreichung?

Diese Handreichung richtet sich an haupt- und ehrenamtlich Interessierte aus Organisationen, Initiativen und Vereinen der gemeinwesenorientierten Seniorenarbeit und soll einen ersten Einstieg in das Thema „Digitale Zugänge für ältere Menschen ermöglichen“ darstellen.

Sie soll als **Hilfestellung bei der Auswahl eines geeigneten Formats** für die Gestaltung und das Ermöglichen „digitaler Zugänge“ für und mit älteren Menschen dienen.

Es werden **Denkanstöße** geliefert, welche Faktoren bei der Wahl von Bildungsangeboten mit digitalem Kern für die besondere Zielgruppe mitgedacht und berücksichtigt werden können.

Was ist der Inhalt dieser Handreichung?

In dieser Handreichung werden **unterschiedliche Lernangebote** abgebildet, die digitale Zugänge für ältere Menschen ermöglichen.

Eine Besonderheit dieser Handreichung ist, dass **die vor Ort Situationen der seniorenpolitischen Akteure** mitgedacht und verschiedene Lern- und Bildungsformate für die heterogene Gruppe der älteren Menschen abgebildet werden. Denn eines ist klar: Ältere Menschen haben unterschiedliche Bedarfe und Motive, die bei der Unterbreitung von Angeboten berücksichtigt werden können.

Weiter werden **konkrete Projekte** als erste Impulse zum Abgucken und Nachahmen beleuchtet. Die unterschiedlichen Projekte sollen eine Idee geben, wie Formate der Erwachsenenbildung mit digitalem Kontext konkret ausgestaltet und angeboten werden können.

Digitale Projekte und Angebote

Um eine erste Idee zu vermitteln, was mit Angeboten, die digitale Zugänge für ältere Menschen darstellen, gemeint ist, werden hier konkrete Projekte und Angebote vorgestellt. **Ziel der Projekte** ist es, Zugänge zu digitalen Techniken und Medien für ältere Menschen zu ermöglichen und erste Begegnungsräume zu schaffen.

In erster Linie werden kleine Projekte dargestellt, die i.d.R. mit überschaubaren finanziellen und personellen Ressourcen umsetzbar sind und einen ersten Schritt für ältere Menschen in die digitale Welt ermöglichen.

Im Folgenden werden fünf Beispiel-Projekte abgebildet und **deren organisatorischer Rahmen**, die **inhaltlichen Aspekte**, der **Einsatz der** jeweiligen verwendeten **Technik** und das besondere **Potenzial zur Vermittlung von Zugängen** beschrieben:

- [Beispiel 1: Tablet-Einsteigerkurs für ältere Menschen](#)
- [Beispiel 2: Computerkreis SeniorenNetzwerk Klettenberg](#)
- [Beispiel 3: Schüler helfen Senioren am Smartphone in Wattenscheid \(Smartphone-Kurs\)](#)
- [Beispiel 4: Mehr Mouse Mobil](#)
- [Beispiel 5: VR-Brillen und Tablets im Altenzentrum](#)

Beispiel 1: Tablet- Einsteigerkurs für ältere Menschen

Im Rahmen des Projekts „Tablet-Einsteigerkurs für ältere Menschen“ werden den Teilnehmenden Tablets für den Zeitraum des Kurses zur Verfügung gestellt. Übergeordnetes Ziel des Einsteigerkurses ist es, dass ältere Menschen das Tablet als Medium für den Zugang zum Internet kennenlernen und für sich entscheiden können, ob sie mit diesem digitalen Gerät umgehen möchten.



Organisatorischer Rahmen

Der Einsteigerkurs ist eine **Kooperation** des Quartierbüros Hammer Osten (Sitz im DRK-Senioren-Stift) und der Hochschule Hamm-Lippstadt (HSHL). Das Quartiersbüro koordiniert den Kurs, der von Studierenden der Hochschule Hamm-Lippstadt durchgeführt wird.

Das Angebot richtet sich an ältere Menschen aus dem Quartier ohne oder mit geringen Vorkenntnissen im Umgang mit dem Internet. Der Kurs findet in **Räumlichkeiten** im DRK Senioren-Stift statt. Dort befindet sich ebenfalls ein zweiter Raum für Kleingruppenarbeit. Zur **Bewerbung** des Kurses fand eine Ausschreibung in der örtlichen Presse statt. Weiter wurden Flyer verteilt.



Das Besondere: Ältere können das Tablet für die Dauer des Kurses und zwischen den Kursterminen mit nach Hause nehmen.

Inhaltliche Beschreibung

Der Kurs richtet sich inhaltlich an ältere Menschen mit keinen oder geringen digitalen Vorkenntnissen. Im Laufe des Kurses sollen Ältere den Umgang mit dem Tablet und das Internet kennenlernen. Dies beinhaltet das Kennenlernen des Tablets, das Erlernen der Bedienung, das Spielen, die Nutzung von Suchmaschinen, Apps, Fotografieren und E-Mails schreiben.



Aufbau des Kurses

An einem Kurs nehmen zehn älteren Teilnehmer*innen im Alter von 65 bis 90 Jahren teil. Die Teilnehmer*innen sind überwiegend Frauen. (Hinweis: Das Interesse an dem Kurs war groß. Es meldeten sich 40 Personen.)

Insgesamt besteht der Kurs aus sieben Terminen, die einmal wöchentlich für 90 Minuten stattfinden. Die Lerninhalte werden von einer festen Gruppe von Studierenden (vier bis fünf Personen) vermittelt und vorbereitet. (**Tipp:** Es ist wichtig, von vorneherein mit einer ausreichenden Zahl an Begleiter*innen zu planen, da Ausfälle immer möglich sind.) [Der Leitfaden Digitale Kompetenzen für ältere Menschen](#) der Stiftung „Digitale Chancen“ wird zur inhaltlichen Vorbereitung genutzt.

Zu Beginn jeder Stunde wird die vergangene Einheit wiederholt. Hier werden auch die Übungen thematisiert, die den Teilnehmenden für die Zeit Zuhause zwischen den einzelnen Kursterminen mitgegeben werden. Weiter ist dieses Zeitfenster auch für Wünsche der Teilnehmer*innen offen. Dies findet im Plenum statt.

Danach werden feste Kleingruppen gebildet, die sich aus zwei bis drei älteren Personen und einer studierenden Person zusammensetzen. (**Tipp: Die unterschiedlichen Vorkenntnisse können eine Herausforderung darstellen. Durch die Einteilung in Kleingruppen wird versucht, Personen mit einem ähnlichen Wissensstand in eine Gruppe zu bringen.**)

Die Kursstunde endet damit, dass die Älteren das Gelernte in Form eines Actionbounds noch einmal üben können. Der Actionbound wurde von den Studierenden eigens für den Kurs erstellt.

Technikeinsatz



Die Technik wurde in einer ersten Projektphase 2019 von der Stiftung Digitale Chancen Berlin im Rahmen ihres Projekts [Digital mobil im Alter - Tablet-PCs für Seniorinnen und Senioren](#) kostenlos zur Verfügung gestellt (zweimal zehn Tablets für jeweils acht Wochen). Seit 2020 stehen zehn von der Stadt Hamm gesponserte Tablets dauerhaft zur Verfügung.

Da für die Arbeit mit Tablets eine Internetverbindung notwendig ist, befindet sich im Kursraum ein Gast WLAN-Netz und für die Arbeit Zuhause eine Internet-Flatrate auf dem Tablet.

Potential zur Ermöglichung von Zugängen



In diesem Projekt erhalten die Teilnehmenden für die Dauer des Kurses ein eigenes Gerät. Erlerntes kann so auch zwischen den Kursterminen selbstständig Zuhause wiederholt werden und führt zu einem langfristigeren Lernerfolg, ohne dass ein eigenes Gerät benötigt wird. Der Zugang gestaltet sich somit sehr niedrigschwellig.

Durch Artikel in der lokalen Presse und die Kommunikation über das Seniorenbüro ist die Kontaktaufnahme für Interessierte vergleichbar einfach gestaltet.

Die feste Gruppe an Studierenden und die Einteilung in Kleingruppen sorgt dafür, dass eine persönliche Atmosphäre entsteht. Durch die regelmäßigen Termine kann die Anreise für die älteren Menschen besser organisiert werden.

Beispiel 2: Computerkreis SeniorenNetzwerk Klettenberg

Der Computerkreis SeniorenNetzwerk Klettenberg soll es älteren Menschen ermöglichen, einen ersten Ausflug in die digitale Welt zu wagen. Hiermit wird dem Wunsch nach einem Angebot zum Thema Digitalisierung nachgekommen, der von den älteren Menschen selbst geäußert wurde.



Ziel des Computerkreises ist es, die Fragen der älteren Menschen zum Thema Digitalisierung zu beantworten und die älteren Menschen so an da Thema heranzuführen.

Organisatorischer Rahmen

Im Rahmen der Bürgerbefragung zum Start der Netzwerkarbeit im Stadtteil gab es viele Senior*innen, die sich ein Angebot zum Thema Digitalisierung wünschten. Diese wurden gemeinsam mit einem Ehrenamtlichen aus dem Stadtteil, der einen Computerkurs geben wollte, eingeladen. Es wurde vereinbart, drei erste Treffen in einem Gemeinschaftsraum des Caritas Seniorenheims St. Bruno zu veranstalten und dass dieses Angebot in der örtlichen Presse bekannt gegeben werden soll. Nach der Bewerbung haben sich so viele Interessierte gemeldet, dass zwei Gruppen mit 12 Teilnehmenden zustande kamen.



Die Gruppen sind gemischt. Das Alter liegt zwischen 55 und 75 Jahren. Die Mehrheit der Teilnehmenden sind Anfänger, einige bringen Vorkenntnisse mit.

Inhaltliche Beschreibung

Für beide Gruppen wurden je **zwei identische Kurse** abgehalten. Beim ersten Termin wurde das Computerkurs-Projekt vorgestellt und organisatorische und den Inhalt betreffende Vereinbarungen getroffen.



Beim zweiten Termin wurden zwei Themen bearbeitet und vorgestellt:

1. Windows-10 / Startbildschirm von Windows-10 und Unterschied zu Windows-7 und
2. Online Banking am Beispiel des Test-Kontos der Stadtsparkasse KölnBonn.

Weitere Themen, die bearbeitet werden, sind

- Internet im Allgemeinen, Grundlagen zum Smartphone, Sicherheit, Fotobearbeitung, Textverarbeitung, Excel Grundlagen,
- Einkaufen im Internet, Online-Banking, Umgang mit PayPal, englische Begriffe erklären,
- Back-Up unter Windows-10, Umsteigen von Windows-7 auf Windows-10,
- Oberfläche von Windows-10, Umgang mit E-Mail-Programmen,
- Umgang mit WhatsApp, Dateiverwaltung unter Windows, Bildarchivierung unter Windows.

Im Rahmen der einzelnen Kurstermine versucht der Kursleiter direkt auf spontane und **individuelle Fragen** einzugehen. Die Struktur des Kurses kann als individuell angepasst bezeichnet werden, sodass das **Lerntempo** von den Fragen oder Kommentaren der Teilnehmenden abhängt.

Technikeinsatz

Die Teilnehmenden nutzen ihre privaten Geräte. Daher werden unterschiedliche Laptops und Smartphones genutzt.



Das SeniorenNetzwerk selbst hat einen Beamer, einen Laptop und ein Flipchart angeschafft und einen Raum mit einer funktionierenden WLAN-Verbindung gefunden.



Potential zur Ermöglichung von Zugängen

Der Bedarf an digitalen Angeboten ging aus einer Befragung in der Nachbarschaft hervor. So ließ sich sicherstellen, dass das Angebot auch der **Nachfrage** entspricht. Durch Artikel in der lokalen Presse wurden insbesondere die Personen auf das Angebot aufmerksam gemacht, die vorzugsweise analoge Medien nutzen.

Die Termine finden **in der direkten Nachbarschaft** statt, wodurch auch ein **sozialer Austausch** mit Nachbar*innen ermöglicht wird. Durch die Regelmäßigkeit und die vorherige Kommunikation der jeweiligen Schwerpunktthemen ist für die Interessierten eine Planbarkeit gegeben.

Das **Lerntempo** wird **flexibel** an die Fragen der Teilnehmenden angepasst. Jede*r Teilnehmende lernt mit dem eigenen Gerät, sodass nach dem Kurs keine Umstellung auf ein anderes bzw. das eigene Gerät stattfinden muss. Für Personen, die bereits ein eigenes Gerät besitzen, bietet dieses Format Raum für eine individuelle Techniknutzung.

Beispiel 3: Schüler helfen Senioren am Smartphone in Wattenscheid (Smartphone-Kurs)

Das Seniorenbüro Wattenscheid bietet gemeinsam mit der Realschule Höntrop einen Smartphone-Kurs für Senior*innen an.

Ziel des Smartphone-Kurses ist es, älteren Menschen **Grundlagen im Umgang mit dem eigenen Smartphone zu vermitteln** und diese auf dem Weg hin zu einem sicheren Umgang mit der Technik zu begleiten. Die Lerninhalte werden in diesem Format von Schüler*innen vermittelt.



Organisatorischer Rahmen



Der Smartphone-Kurs wird vom Seniorenbüro Wattenscheid in Kooperation mit der Realschule Höntrop angeboten. Die Räumlichkeiten werden durch den CMS Pflegewohnstift Höntrop zur Verfügung gestellt. (**Tipp:** Kooperationen können einen Mehrwert für alle Beteiligten bieten.)

Über die **regionale Presse** wurde auf das Angebot aufmerksam gemacht. Der Kurs wird einmal wöchentlich, jeweils dienstags von 14.30 bis 15.30 Uhr, angeboten.

Im Rahmen dieses Formats vermitteln die Schüler*innen der Realschule die digitalen Inhalte. Das Interesse der Jugendlichen war so groß, dass an jedem Termin zwischen 15 und 25 Schüler*innen teilnehmen. Um die Motivation der Jugendlichen zu erhöhen, wurde gemeinsam mit der Realschule vereinbart, nach dem Smartphone-Kurs **ein Zertifikat für die ehrenamtliche Unterstützung** des Projekts an die Schüler*innen zu übergeben (Hinweis: Die Senior*innen bestanden darauf, eine Spendendose für die Schüler*innen als kleines Dankeschön aufzustellen. Vielen älteren Menschen ist es wichtig, nicht nur Unterstützung zu empfangen, sondern auch eine kleine Gegenleistung bzw. ein kleines Dankeschön – innerhalb ihrer Möglichkeiten – zu erbringen.).

Das Format sieht vor, dass eine 1 zu 1 Betreuung, d.h. ein*e Schüler*in pro ältere Person, ermöglicht wird.

Wichtig ist, dass sich dieses Lernformat niedrigschwellig gestaltet. Die interessierten Senior*innen müssen sich nicht vorab anmelden, sondern können jederzeit dazustoßen. Es herrscht eine offene, entspannte und lockere Atmosphäre. Das Angebot ist kostenlos für die Senior*innen.

Das Seniorenbüro Wattenscheid bereitet die Jugendlichen in einem **Vorabtreffen** auf die Arbeit mit den älteren Menschen vor. Hierzu gehörte zum einen der **Umgang mit älteren Menschen** (Wie geht man auf ältere Menschen zu?) und auch mögliche Inhalte bzw. Fragen bezüglich des Smartphones/des Tablets. Darüber hinaus wurde den Jugendlichen die Kontaktaufnahme der **Ansprechperson des Seniorenbüros**, die jeden Kurs-Termin unterstützte, nahegelegt, sofern die Jugendlichen sich in einer Situation mit der älteren Person unwohl fühlen sollten.

Die einzelnen Kurstermine werden nach folgendem Schema durchgeführt: Eine Ansprechperson des Seniorenbüros begleitet die einzelnen Kurs-Termine. In einem ersten Schritt werden die älteren Teilnehmenden und die Schüler*innen zusammengebracht. Diese setzen sich dann in zweier-Gruppen zusammen. Abhängig davon, welche Senior*innen und Schüler*innen vor Ort sind, ergeben sich auch „feste Teams“ zwischen Schüler*in und älterer Person. Diese kommen regelmäßig zusammen.

Inhaltliche Beschreibung

Der Inhalt bezieht sich hauptsächlich auf die Vermittlung von Grundlagen-Kenntnissen. Der **allgemeine Umgang bzw. die Bedienung des Smartphones** wird eingeübt und eher allgemeine Kenntnisse über das Internet vermittelt.



Der **Hauptmotivator**, an einem solchen Kurs teilzunehmenden, ist häufig der **Wunsch nach Kommunikation** mittels digitaler Techniken. Daher werden Kommunikationskanäle wie die SMS, Messenger (i.d.R. WhatsApp) und die E-Mail betrachtet und thematisiert. Auch die Frage, wie Fotos mit dem Smartphone gemacht werden können, steht im Raum. Bei all diesen Inhalten spielt der Aspekt der Sicherheit eine große Rolle. Hier soll ein erstes Verständnis geschaffen werden, gleichzeitig werden Ängste ernst genommen, aber auch Vorurteile abgebaut.

Das **1 zu 1 Format** ermöglicht eine **individuelle Betreuung** und die Beantwortung individueller Fragen der Senior*innen. Sofern ein/e Schüler*in die Frage der älteren Person nicht beantworten kann, helfen die Jugendlichen sich untereinander. Auch eine Recherche bis zum nächsten Termin ist eingeplant, sofern die Antwort in der Gruppe nicht gefunden werden kann.

Technikeinsatz

Die interessierten Senior*innen nutzen eigene Smartphones und Tablets.



Potential zur Ermöglichung von Zugängen

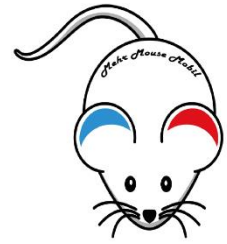
Neben dem eigentlichen Inhalt – das Kennenlernen digitaler Techniken – spielt der **soziale Austausch** für ältere Menschen eine große Rolle. Ältere Menschen äußern häufig den Wunsch, auch mit jüngeren Menschen zusammenzukommen. Diesem Wunsch entspricht die intergenerative Ausgestaltung des Smartphone-Kurses. Gleichsam bietet die 1 zu 1 Betreuung in einer lockeren Atmosphäre gute Voraussetzungen, um intensiv – jedoch ohne Druck – zu lernen.



Die **regelmäßig stattfindenden Termine** (einmal pro Woche) ermöglichen es den älteren Menschen, nachhaltig in kurzen Abständen im Thema zu bleiben, zwischen den Terminen das Gelernte zu üben und beim nächsten Termin daran anzuknüpfen. Gleichsam ist keine Anmeldung notwendig, sodass frei und ohne Druck an den Terminen teilgenommen werden kann. Es bestehen **keine Voraussetzungen bezüglich des Wissensstandes** der älteren Menschen, aber ein Smartphone bzw. ein Tablet sollte mitgebracht werden.

Beispiel 4: Mehr Mouse Mobil

Das Projekt „Mehr Mouse Mobil“ entstand als Erweiterung des Projekts „Mouse Mobil“, welches seit 2008 eine **Mobilgeräte-Sprechstunde** von Senior*innen für Senior*innen in Bocholt ist. Die langjährigen Erfahrungen in dem Projekt gaben letztendlich den Anstoß für weiterführende Angebote für Menschen mit Behinderung und Frauen mit türkischem Migrationshintergrund. Ziel des Projekts ist es, den Zugang zum Internet und den Umgang mit digitaler Technik für Zielgruppen zu ermöglichen, die von den meisten Unterstützungsangeboten nicht erreicht werden.



Organisatorischer Rahmen



Das Projekt entstand aus einer Initiative des Vereins Leben im Alter e.V. Die Kooperationspartner sind das Seniorenbüro der Stadt Bocholt, der Verein Türkischer Elternbund für Bocholt und Umgebung e.V., sowie die Lebenshilfe Bocholt-Rhede-Isselburg. Die Sprechstunden wurden für ratsuchende **Menschen mit Behinderungen** und **türkischstämmige Frauen** bei Problemen mit Mobilgeräten an zwei Standorten in Bocholt im wöchentlichen Turnus angeboten.

Das Besondere an dem Konzept ist, dass **Senior-Mouse-Mobilist*innen, als Trainer*innen** für das „Mehr-Mouse Mobil“ Projekt ausgebildet wurden, um als Multiplikator*innen die offene Mobilgerät-Sprechstunde zu begleiten und die Frauen mit türkischem Migrationshintergrund zu schulen. So konnte aus den Erfahrungen der Senior*innen geschöpft werden und eine qualifizierte Betreuung durch Ehrenamtliche ermöglicht werden. Zusätzlich wurden persönliche Beziehungen (inklusive und interkulturell) zwischen den Menschen mit Behinderung, den türkischstämmigen Frauen und den Senior-Mouse-Mobilist*innen aufgebaut. In Schulungstreffen wurden die Erfahrungen der Senior-Mouse-Mobilist*innen an drei Frauen vom türkischen Elternverein vermittelt, welche fortan als Mehr-Mouse-Mobilist*innen fungierten. Die **Multiplikator*innen** berieten in offenen Sprechstunden fortan Frauen mit türkischem Migrationshintergrund - überwiegend aus der Altersgruppe 55+.

Inhaltliche Beschreibung



Die Sprechstunde bietet Möglichkeiten zur Beratung und des Austauschs rund um Mobilgeräte für Menschen mit Behinderung und türkischstämmige Frauen. Digitale Techniken, wie die Benutzung von Notebook, Tablet und Smartphone und der Umgang mit dem Internet wird gelehrt. Die Teilnehmenden erlangen durch den Lernprozess mehr Wissen, was sich auch auf das Selbstbewusstsein auswirkt. Sechs Senior*innen wurden als Multiplikator*innen für die Schulung von elf Freiwilligen aus den Zielgruppen gewonnen. Die Schulung beinhaltet sowohl technische als auch didaktische Inhalte, so dass die Mehr-Mouse-Mobilist*innen ihr Wissen zielgruppengerecht an andere Teilnehmende weitergeben können.

Technikeinsatz



Das Projekt richtet sich durch das offene Angebot an Personen mit wenigen oder sogar gar keinen Technikvorkenntnissen. Je nach Bedarf werden Funktionen von Mobilgeräten (Smartphone, Tablet, Notebook) sowie Nutzungsmöglichkeiten und Funktionen des Internets erklärt. Die offenen Sprechstunden sowie die persönliche Betreuung ermöglichen, individuell auf die Bedürfnisse der Teilnehmenden einzugehen. Der Einstieg für

Menschen ohne jegliche Vorkenntnisse ist daher ebenso möglich, wie eine weiterführende Beratung für Menschen, die schon erste Kenntnisse im Bereich digitaler Geräte aufweisen können. Neben allgemeinen Fragen zur Bedienung eines Smartphones waren auch die Nutzung von WhatsApp oder Skype-Telefonate besonders beliebt, da diese von einigen türkischen Frauen zur Kommunikation mit Angehörigen in der Türkei genutzt wurden.

Dass die Beratung ihrem Ansatz gerecht wurde ist dadurch zu erkennen, dass sich einige Teilnehmende nach einer ersten Beratung mehr zutrauten und sich weitergehend beraten ließen.

Potential zur Ermöglichung von Zugängen

Das Angebot ermöglicht die Teilnahme von Menschen ohne jegliche Vorkenntnisse. Als besonders günstig sind die regelmäßigen Treffen, die festen Orte und die persönliche Atmosphäre zu bewerten. Der Einsatz von Multiplikator*innen erleichtert den zielgruppenorientierten Einsatz der Techniken. So ist beispielsweise durch **türkischsprachige Multiplikator*innen** die Hemmschwelle für diejenigen Personen als niedrig einzustufen, die nur wenig der deutschen Sprache mächtig sind. Das Projekt ist durch die **Inklusion** und die **Interkulturalität** als ein Beispielprojekt hervorzuheben, welches die Zugänge zu digitaler Technik auf die Bedürfnisse bestimmter Zielgruppen angepasst hat.



Beispiel 5: Digitale Betreuung im Altenzentrum Maternus

Im Rahmen des hausinternen Betreuungskonzepts „**Digitale Betreuung Maternus** - #DiBeMat“ ermöglicht das Kölner Caritas-Altenzentrum St. Maternus den Einsatz von Virtual Reality-Brillen, Smartphones und Tablets für die älteren Bewohner*innen.

Organisatorischer Rahmen

Das Angebot wird als Ergänzung zu alltäglichen Beschäftigungsmöglichkeiten in den Räumlichkeiten des Altenzentrums umgesetzt. Die Geräte wurden für die Nutzung vor Ort angeschafft und aus **Spendengeldern, dem Förderverein und eigenen Mitteln** finanziert. Die Mitarbeitenden des Sozialen Diensts betreuen das Angebot und stellen digitale Techniken, wie **Smartphones, Tablets oder VR-Brillen** für die Nutzung bereit. Neben der sorgfältigen Betreuung und Anleitung der Bewohner*innen, kümmern sich die **Digitalbetreuer*innen** auch um Hardware, Updates und die Suche nach neuen Apps oder Software. Einmal im Monat tauschen sich die Mitarbeitenden zusätzlich in einem Qualitätszirkel aus. Auch das Pflegepersonal wurde entsprechend geschult.



Inhaltliche Beschreibung

Primärer Einsatz der innovativen Technologien ist eine **Steigerung der Lebensqualität** beim Klientel. Die Bewohner*innen des Altenzentrums können die VR-Brillen oder Tablets nutzen und so spielerisch – Stichpunkt „**Gamification**“ – die digitale Welt kennenlernen. Der Mehrwert in der Nutzung der Techniken liegt in der spielerischen und unterhaltsamen Nutzung in Form von digitalen Spaziergängen. Es können, beispielsweise via Google Maps, **ehemalige Wohnorte und Nachbarschaften** aufgesucht werden und so Erinnerungen erweckt werden. Aus der Reflexion des eigenen Lebens ergeben sich dann **Gesprächsthemen**. Die VR-Brillen und digitalen Geräte werden allerdings nicht als Ersatz für eine persönliche Betreuung eingesetzt. Die Techniken werden eingesetzt, um den Senioren eine Möglichkeit zu bieten, digitale Angebote kennenzulernen und die Angebotsstruktur im Gesamten zu bereichern. Menschen, die nicht mehr mobil sind, können so beispielsweise Ausflüge ermöglicht werden. Einige Museen bieten **auch digitale Ausstellungen** an, die durch den Einsatz der VR-Brillen sehr realistisch besucht



werden können. In virtuellen Spielen können außerdem die kognitiven und mentalen Fähigkeiten von älteren Menschen verbessert werden.

Technikeinsatz

Die Nutzung der digitalen Geräte wird in den verschiedenen Wohnbereichen stets durch eine Mitarbeiterin der Sozialen Betreuung angeleitet und begleitet. Es gibt große Neugierde und wenige Berührungsängste mit den Techniken, so dass sich des Öfteren der Bewohner **vom passiven zum aktiven Nutzer** entwickelt. Insbesondere der Besuch von früheren Wohnorten braucht neben der technischen, gelegentlich eine emotionale Begleitung. Es wird darauf geachtet, dass die Tablets und die ausgewählten Apps einfach und **intuitiv zu bedienen** sind, was insbesondere für Hochaltrige und Menschen mit Demenz wichtig ist. Auch ist die Auswahl an Anwendungen entscheidend. Dabei ist es immer zu empfehlen, sich thematisch an der Biografie und den persönlichen Vorlieben der/des Einzelnen zu orientieren.

Potential zur Ermöglichung von Zugängen

Ein Zugang zu digitalen Themen wird in dem Projekt mittels **spielerischer Elemente** ermöglicht. Der persönliche Nutzen, in diesem Fall der Spaß durch realistisch erlebbare Erfahrungen, ist für die Zielgruppe ein Anreiz sich an die unbekannte Technik heranzuwagen. Hervorzuheben ist hier auch die **persönliche Begleitung** durch geschultes Personal. Die Nutzung der VR-Brillen, Smartphones und Tablets ist eine gelungene Abwechslung zum Alltag in einem Altenzentrum.



Digitale Lern- und Bildungsformate

In diesem Abschnitt werden zeitgemäße und der Zielgruppe entsprechende Bildungs- und Lernformate vorgestellt, um älteren Menschen die Nutzung digitaler Medien zu ermöglichen.¹

Vorab ist anzumerken, dass in diesem Kontext von **Lern- und Bildungsformaten** für ältere Menschen gesprochen wird. In dieser Handreichung werden diese wie folgt definiert:

Analoge Angebote und Online-Angebote, die digitale Inhalte und Kompetenzen vermitteln und auf die Zielgruppe der älteren Menschen abzielen.

Analoge Angebote

Häufig werden analoge Angebote zur Eröffnung eines Zugangs zu digitalen Themen bzw. zur Vermittlung digitaler Inhalte genutzt. **Analog bedeutet**, dass die Lern- bzw. Bildungsformate mit tatsächlichen vor Ort Treffen verbunden sind und ohne die Nutzung digitaler Hilfsmittel vermittelt werden.

Es gibt viele verschiedene Merkmale, anhand derer sich die einzelnen analogen Lern- und Bildungsformate unterscheiden lassen. Eine grundsätzliche Unterscheidung ermöglicht die Frage „**Wo findet das Angebot statt?**“. Handelt es sich also um ein **aufsuchendes Angebot** oder um ein **Angebot mit „Komm-Struktur“**.

¹ Im Folgenden werden die Lern- und Bildungsformate benannt, die im Rahmen der Arbeitsgruppen und des Werkstatt-Tages identifiziert wurden. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und soll eine erste Orientierung in der vielfältigen Lern- und Bildungsformats-Landschaft geben.

Aufsuchende Angebote

Aufsuchende Angebote können insbesondere bei der Arbeit mit der Zielgruppe älterer Menschen von großer Bedeutung sein. Besonders für Menschen, die von einer (erheblichen) **Mobilitätseinschränkung** betroffen sind, kann ein Bildungsangebot in der eigenen Häuslichkeit interessant und **niedrigschwellig** sein.

Aufsuchende Angebote werden von sogenannten Techniklots*innen bzw. -pat*innen übernommen. Die Angebotsform richtet sich in der Regel an eine eher **begrenzte Zahl an älteren Menschen** (Angebots-Empfangende). Grund dafür ist, dass die aufsuchenden Angebote in den eigenen vier Wänden der älteren Person stattfinden und sich dementsprechend eine **1 zu 1-Situation** ergibt. Hinzukommt häufig ein größerer Zeitaufwand für die An- und Abreise, sodass ein solches Angebotsformat **zeitintensiv** ist.

Dieses Angebotsformat bietet eine Reihe von **Vorteilen**, die gerade für ältere Menschen, denen ein Gruppen-Angebot nicht zusagt, wichtig sein können. Für Akteure der Seniorenarbeit bieten aufsuchende Angebote also eine Chance, gerade die älteren Menschen zu erreichen, die weniger mobil sind. Die aufsuchenden 1 zu 1 Formate ermöglichen, sich **intensiv** mit den Themen und den Bedürfnissen der älteren Person auseinanderzusetzen. Gleichsam bietet dieses Format die Möglichkeit, private Geräte und Techniken der/des Älteren zu nutzen, die sich bei der älteren Person Zuhause befinden. Gleiches gilt für Smartphones, Tablets, Laptops und Computer, sodass – wie in vielen anderen Formaten – zu einem späteren Zeitpunkt keine Umstellung mehr von Leihgeräten auf die privaten Techniken stattfinden muss. Natürlich bietet dieses Format auch die Möglichkeit, Leihgeräte zu nutzen.

Neben den Vorteilen von aufsuchenden Angeboten gehen damit auch besondere **Herausforderungen** ein, die den **Zugang** betreffen. Mit Zugang ist hier der Eintritt in den privaten Raum der älteren Person gemeint. In der Regel lassen (ältere) Menschen „fremde Personen“ nicht einfach in die eigene Häuslichkeit bzw. in die eigene Wohnung. Hier können Personen, die bereits Zugang zu der älteren Person haben, sogenannte **Türöffner**, von Vorteil sein (z.B. Besuchs- und Begleitdienste). Sofern ein Zugang für die begleitende bzw. Angebot-unterbreitende Person geschaffen wurde, können die eigenen vier Wände eine **gute Lernatmosphäre** schaffen und der älteren Person **Sicherheit** geben. Das 1 zu 1 Format und die sichere Umgebung ermöglichen eine ganz **individuelle Auseinandersetzung mit den Bedürfnissen** der älteren Personen bezüglich des Lerninhaltes, des Lerntempo und der Themenwahl.

Eine weitere Herausforderung kann es sein, dass die Lots*innen, die älteren Menschen in der Häuslichkeit besuchen und digitale Inhalte vermitteln, ausgeprägte digitale Kompetenzen besitzen müssen. Es ist notwendig, sich zumindest bzgl. der Grundlagen unterschiedlicher digitaler Werkzeuge (Betriebssysteme, etc.) auszukennen, um individuell auf die Situation vor Ort reagieren und damit arbeiten zu können. Vor Ort können sehr unterschiedliche Techniken, die u.a. Soft- und Hardware betreffen, vorliegen. Es gibt beispielsweise Senior*innen, die ältere Computer besitzen, die nicht mehr zeitgemäß sind. Gleichsam gibt es auch bei den Smartphones große Unterschiede, beispielsweise ob ein iPhone oder ein Android-Smartphone genutzt wird.

Angebote „Komm-Struktur“

Es gibt eine Vielzahl von Bildungs- und Lernformaten, die auf einer **Komm-Struktur** beruhen. Das bedeutet, dass die Veranstaltung nicht bei den älteren Menschen Zuhause stattfindet, sondern an einem externen und zentralen Ort, wie beispielsweise in einem Clubraum oder einer Begegnungsstätte.

Mit einer Komm-Struktur können für mobilitätseingeschränkte ältere Menschen neue **Herausforderungen** einhergehen, die mitgedacht werden sollten. Ein Beispiel ist, dass der Veranstaltungsort so gewählt werden sollte, dass dieser gut mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen ist und den Anforderungen der **Barrierefreiheit** entspricht. Dies ist nur eines von vielen Beispielen, was bei der Wahl der Räumlichkeiten zu beachten ist.

Die **Ausstattung des Raums** ist nicht zu vergessen. Hier sollte – wie bei allen anderen Angeboten zu unterschiedlichen Themen – der Zielgruppe entsprechende Stühle und Tische gegeben sein. Es ist vielleicht nicht die beste Idee, ein Angebot in einem Gruppenraum des örtlichen Kindergartens anzubieten, in dem die Ausstattung der Größe der Kinder entspricht.

Neben solchen Herausforderungen bieten Angebote mit einer Komm-Struktur auch viele **Chancen und Vorteile**. Wie bereits erwähnt, ist die Vermittlung von Inhalt nur ein Grund von vielen, warum ältere Menschen an solchen Angeboten teilnehmen. **Soziale Kontakte**, die Teilhabe und der Austausch mit anderen Menschen spielen darüber hinaus eine wesentliche Rolle. Für viele ältere Menschen kann ein solches Angebot eine Motivation und ein Grund sein, die eigene Häuslichkeit überhaupt zu verlassen, „einfach mal vor die Tür zu kommen“ und ein wenig Abwechslung zu erleben.

Beispiele für Bildungsformate mit Komm-Struktur werden im Folgenden näher betrachtet.

Vortrag / Referat / Präsentation / Vorführung

Bei einem Vortrag, einem Referat, einer Präsentation oder einer Vorführung handelt es sich in der Regel um eine reine **Informationsveranstaltung** zu bestimmten Themenschwerpunkten. Dies bedeutet, dass den Teilnehmenden Informationen vermittelt werden. Hierbei ist eine praktische Erprobung oder eine interaktive Teilnahme meist nicht das Hauptziel bzw. Teil der Wissensvermittlung. Gleichsam kann dieses Veranstaltungsformat aber auch um praktische Erfahrungen ergänzt werden, um beispielsweise digitale Werkzeuge vorzuführen und so **Lust auf mehr zu machen**.

Im Anschluss an solche Informationsveranstaltungen folgt häufig eine Fragerunde. Dieses Format, welches dem Frontal-Unterricht sehr nahekommt, richtet sich an den Lernertyp, der sich erst einmal über Möglichkeiten informiert und diese dann erst in einem zweiten Schritt selbst ausprobieren möchte. Wie bei allen anderen Formaten auch, ist die **Themenauswahl** entscheidend für die Teilnahme-Motivation der älteren Menschen. Gerade bei der Zielgruppe der älteren Menschen ist der Nutzen bzw. der Mehrwert, insbesondere auch für den Alltag, von großer Bedeutung.

Dieses Angebotsformat wird in der Seniorenarbeit häufig genutzt. Durch ein solches **Schnupperangebot** wird den älteren Menschen ermöglicht, Kontakt mit bis dato eher unbekanntem Themen und Techniken aufnehmen zu können, ohne direkt ins kalte Wasser geworfen zu werden. Die Zielgruppe kann sich mit ein wenig Distanz Themen widmen, die bei Interesse in einem anderen Format weiter behandelt werden können. Dies kann insbesondere bei dem Thema Digitalisierung von Vorteil sein. Es gibt häufig Ältere, die **Berührungssängste** haben und sich digitale Techniken und Themen gar nicht zutrauen. Hier können Schnupperangebote ein aussichtsreiches Format sein.

Für die Gruppe, die lieber direkt etwas ausprobiert und das digitale Werkzeug „in die Hand nimmt“, bieten sich wahrscheinlich andere Bildungsformate an. Wie eingangs erwähnt: **Jedes Bildungs- bzw. Lernformat bietet unterschiedliche Vor- und Nachteile, sodass nicht alle Personen gleichermaßen angesprochen werden können**.

Analoge Kurse

Kurse richten sich in der Regel an eine Zielgruppe, die in ihrer Bildungsbiografie gute Erfahrungen mit dem klassischen Unterrichtsformat in der Schule gesammelt hat.

In Kursen wird die Lerngruppe durch eine bzw. mehrere Personen betreut und geleitet, wie beispielsweise bei Angeboten der Volkshochschulen.

Die **Lerngruppe** besteht i.d.R. aus mehreren Personen, die in einem gemeinsamen Tempo durch den – häufig aus mehreren Lerneinheiten bestehen - Kurs gelenkt und begleitet werden. Da es sich bei diesem Format um die Weitergabe von Wissen an eine Gruppe handelt, ist es notwendig, **eine relativ homogene Gruppe** zu finden und zu bilden.

Solche Kurse bestehen häufig aus einer **Reihe von aufeinander aufbauenden Veranstaltungstagen**. Dies bedeutet, dass eine individuelle Betreuung der Teilnehmenden erschwert ist. Daraus kann sich für teilnehmende Personen eine **Herausforderung** ergeben: Sofern es sich um ein aufeinander aufbauendes Konzept handelt, steigt der Druck für die Teilnehmenden, an allen Terminen anwesend zu sein bzw. sich den verpassten Inhalt selbstständig beizubringen, um dem weiteren Kursverlauf folgen zu können. Es macht Sinn, die Anzahl der Kurstermine überschaubar zu halten, um die Interessierten nicht zu überfordern.

Eine weitere Möglichkeit ist es, **Kurse wiederholt stattfinden zu lassen**. Im Vergleich zu aufeinander aufbauenden Kursterminen bietet dies für ältere Interessierte die Chance, an Kursen wiederholt teilzunehmen und sich entsprechend des eigenen Lerntempos neuen Inhalten bzw. Themen zu widmen.

Insgesamt lässt sich sagen, dass ein analoges Kursmodell vom Ablauf her **individuell gestaltet** werden kann. Das geschlossene Format kann um offene Komponenten erweitert werden, wie beispielsweise Zeitfenster, in denen sich die Teilnehmenden untereinander unterstützen und aushelfen. Darüber hinaus können vor bzw. nach dem eigentlichen Kurs Zeiträume für individuelle Fragen ermöglicht werden.

Für die Akteure der Seniorenarbeit bestehen die **Herausforderungen** darin, Teilnehmende mit ähnlichem Wissensstand zu finden, die gemeinsam an einem Kurs teilnehmen können. Die Wiederholung von einzelnen Kurseinheiten gestaltet sich oftmals schwierig, da die Teilnehmendenzahl häufig eher überschaubar ist und entsprechende Wiederholungen einen großen Zeitaufwand darstellen.

Nichtsdestotrotz können strukturierte Kurse, bestehend aus mehreren Lerneinheiten, **einen begleiteten Einstieg** in einer sicheren Umgebung in die digitale Welt bedeuten. Die strukturierte Lernumgebung kann Sicherheit vermitteln. Weiter ermöglicht das Arbeiten in einer Gruppe **soziale Kontakte über einen längeren Zeitraum**, sodass diese ggf. auch über die Kursdauer hinaus bestehen bleiben können.

Stammtische

Ein **informelleres Lernangebot** in entspannter Atmosphäre ist der Stammtisch. Dieser kann als Einzelangebot oder als Ergänzung zu weiteren Angeboten, wie beispielsweise Kursen, dauerhaft angeboten werden. In einem Stammtisch treffen sich **Interessierte mit unterschiedlichen Wissensständen**, um gemeinsam **in lockerer Atmosphäre** individuelle Fragen und Themen zu besprechen. Der Stammtisch kann während eines anderen Kurses angeboten werden, um das Gelernte zu üben, oder im Nachgang als Begegnungsraum zum Thema Digitales angeboten werden.

Diese Ergänzung kann für ältere Menschen sehr wichtig sein, da so eine **längerfristige Unterstützungsmöglichkeit** unterbreitet wird. Ein Grund, warum ältere Menschen häufig keine digitalen Techniken bzw. das Internet nicht nutzen, ist, dass sie sich eine Begleitung wünschen, um auftretende Fragen und Herausforderungen zu bewältigen.

Bei diesem Angebotstyp steht die **Gemeinschaft** und die Langfristigkeit im Fokus. Wie schon erwähnt, stehen bei der Nutzung von Bildungsformaten auch soziale Kontakte und der Austausch im Mittelpunkt. Die informelle Lernatmosphäre kann insbesondere für diejenigen, die weniger gute Erfahrungen in der Schule gesammelt haben, interessant sein. Die Besonderheit der Atmosphäre ist es, dass ggf. eine oder mehrere begleitende Personen vor Ort sind, die Stammtischler*innen aber miteinander lernen und sich gegenseitig unterstützen.

Sprechstunden

Eine Sprechstunde stellt eine weitere Möglichkeit dar, digitale Kompetenzen zu vermitteln. Im klassischen Sinne entspricht das 1 zu 1 Format einer Sprechstunden-Situation, in dem sich mit den mitgebrachten Thematiken und Fragen der Ratsuchenden auseinandergesetzt wird. Analoge Sprechstunden können jedoch auch **individuell ausgestaltet** werden.

Häufig werden regelmäßige Sprechstunden-Termine angeboten, **die für Interessierte offen sind**. Teilweise können auch vorab einzelne Zeitfenster reserviert bzw. vereinbart werden. In diesen Sprechstunden sind eher leicht zu beantwortende Fragen möglich, aber auch komplexere Anfragen zu speziellen Anwendungen. Dies bedeutet, dass die unterstützende Person breit aufgestellt sein sollte bzw. sicher im Umgang mit unterschiedlichen digitalen Techniken. Nichtsdestotrotz ist es unmöglich, alle Fragen ad hoc beantworten zu können. Nicht jedem Anliegen kann in voller Gänze nachgekommen werde (**Ggf. kann aber an weitere Ansprechpersonen bzw. Anlaufstellen verwiesen werden**).

Eine weitere Möglichkeit ist es, für ein bestimmtes Zeitfenster **Sprechstundentermine im Vorfeld zu vergeben** und die Fragestellungen bzw. Themen zu sammeln. So kann sich die Person, die die Sprechstunden durchführt, vorab mit dem Thema beschäftigen. Anzumerken ist, dass so eine zusätzliche Vorbereitungszeit einzuplanen ist.

In einigen Fällen ist es nicht möglich, die Fragestellung vorab zu klären, denn hier wird eine Schwierigkeit außer Acht gelassen: Viele ältere Menschen, die über wenige digitale Kompetenzen verfügen, haben Schwierigkeiten damit, das technische oder digitale Thema genau zu benennen und die richtige Frage zu stellen. In diesem Kontext bieten sich Sprechstunden an, um gemeinsam herauszufinden, wo überhaupt das Problem liegt und welche Lösungsmöglichkeiten es gibt.

Online Lern- und Bildungsformate

Neben analogen Lern- und Bildungsformaten gibt es bereits eine große Anzahl an Online-Angeboten. Diese gehen mit unterschiedlichen Chancen und Herausforderungen einher.

Vorab ist deutlich zu machen, dass diese Angebote sich i.d.R. nicht eignen, um einen ersten Einstieg in die digitale Welt für ältere Menschen zu ermöglichen. Sie können jedoch als Ergänzung zu analogen Angeboten genutzt werden, oder zu einem späteren Zeitpunkt, nachdem der erste begleitete Einstieg stattgefunden hat, genutzt werden.

Eine **Herausforderung** für ältere Menschen ist, dass mehr digitale Vorkenntnisse notwendig sind, um digitale Angebote nutzen zu können, als bei analogen Angeboten. Folglich bieten sich analoge Angebote für die Zielgruppe der älteren Menschen an, die über keine bis wenige Vorkenntnisse im Bereich der Digitalisierung verfügen. Darüber hinaus fällt es insbesondere bis dato weniger digital interessierten älteren Menschen leichter, Fragestellungen bzw. Problematiken in einem direkten Dialog zu erörtern bzw. gemeinsam zu erarbeiten, da oft gar nicht genau klar ist wo das Problem liegt bzw. wie die Frage formuliert werden muss.

Neben diesen Herausforderungen gehen aber auch **Chancen** mit den digitalen Angeboten einher. Der Vorteil von Online-Angeboten ist, dass sie sich **flexibel** an das individuelle Lerntempo des älteren Menschen anpassen lassen. Inhalte, wie beispielsweise kleine Videos, können wiederholt abgespielt, unterbrochen und vor- und zurückgespult werden. **Flexibilität** ist das passende Stichwort bei den meisten Online-Angeboten.

Digitale Angebote können von analogen Strukturen, beispielsweise von einem Sprechstunden-Angebot, ergänzt werden. Insbesondere dann, wenn Unterstützung nur punktuell bei konkreten Fragestellungen gefragt ist. Gleichsam können analoge und insbesondere auch digitale Selbstlernmaterialien als Ergänzung zu Präsenzangeboten dienen.

Im Folgenden werden einige digitale Bildungsformate benannt.

Informelles Lernen im Netz

Eine Möglichkeit, sich im Internet weiterzubilden und Neues zu erlernen, ist die Nutzung von digitalen Angeboten, **die informellen Lernsettings** entsprechen. Getreu dem Motto „Lernen durch unmittelbares Ausprobieren“ (Englisch: Learning by doing). Hierzu gehören

- Blogs,
- Podcasts,
- Wikis,
- soziale Netzwerke und
- beispielsweise Bürgerplattformen.

Durch die Anwendung von digitalen Angeboten wird der Umgang mit diesen und das Bewegen in der digitalen Welt verbessert und sicherer.

Die Nutzung digitaler Werkzeuge, wie beispielsweise das Folgen von Blogs und Podcasts, stellt gleichzeitig **informelles Lernen** dar. Darüber hinaus bieten Wikis die Möglichkeit, gemeinsam zu bestimmten Themen zu arbeiten und das eigene Wissen mittels digitaler Technik einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen. Hier sind, wie eingangs erwähnt, Vorkenntnisse und digitale Kompetenzen notwendig. In diesen Bereich des informellen Lernens fallen ebenfalls die sozialen Netzwerke, wie beispielsweise Facebook oder nebenan.de. Hier können (ältere) Menschen sich zu bestimmten Themen informieren und lernen gleichzeitig den Umgang mit digitalen Techniken, wie beispielsweise der Anmeldevorgang, das Verfassen von Beiträgen oder auch das Hochladen von Fotos.

Insgesamt ist hier zwischen reinem Informationsgewinn mittels digitaler Techniken und der Interaktion bzw. Kommunikation durch ein solches Werkzeug zu unterscheiden.

Für Organisationen der Seniorenarbeit besteht hier die **Möglichkeit**, sich selbst in diesen informellen Lernsettings zu bewegen und die Motivation zur Nutzung der Plattfor-

men für ältere Menschen zu fördern. Dies ist möglich, indem Inhalte beigesteuert werden, die insbesondere für ältere Menschen informativ und nützlich sind. Gleichsam ist klar, dass das Bespielen dieser Techniken nicht geeignet ist, um älteren Menschen einen ersten Zugang in die digitale Welt zu ermöglichen. Es stellt jedoch eine Möglichkeit dar, die digitale Welt inhaltlich auch für eine ältere Zielgruppe interessant und spannend auszugestalten und kann die Motivation erhöhen, sich in der digitalen Welt bewegen zu wollen.

E-Learning Plattformen / Datenbanken

Online-Plattformen wie beispielsweise Moodle werden häufig als Ergänzung zu analogen Formaten genutzt (vgl. Blended Learning). Hier wird den Nutzer*innen ermöglicht, sich zu bestimmten Themen und Fragestellungen auszutauschen und gleichzeitig auf die Schwarmintelligenz Vieler zurückzugreifen.

Sie bieten eine Plattform für **Kommunikation**, die in der Regel **asynchron** stattfindet. Dies bedeutet, dass zwischen Frage und Antwort bzw. Kommentar in der Regel einige Zeit vergeht. Der Vorteil liegt darin, dass die fragende und die antwortende Person Zeit haben, ihr Anliegen zu formulieren und nicht direkt antworten müssen.

Zudem werden die Fragen auf solchen Plattformen an eine Gruppe von Menschen gerichtet, sodass auf das **Schwarmwissen** zugegriffen werden kann. Dies ermöglicht es auch „mitlesenden Personen“, von Fragen und Antworten anderer zu lernen, oder selbst aktiv einen Beitrag erbringen zu müssen. Ein eher passives Lernen in Form einer/eines Zuhörer*in ist möglich.

Solche digitalen Plattformen und Datenbanken bieten für die Nutzer*innen die Chance, auch Gesprächspartner*innen für Randthemen zu finden. Es gibt **keine regionalen Grenzen** mehr. Wenn eine Person an seltenen Schmetterlingsarten interessiert ist, können im Internet entsprechende Plattformen gefunden werden.

Videos / Online-Tutorials

Heutzutage werden im digitalen Raum nicht nur Texte **als Informationsträger und Kommunikationsmittel** genutzt, sondern auch **Bild- und Tonangebote**. Eine Möglichkeit ist hierbei beispielsweise die Nutzung von Erklärvideos bzw. Tutorials, die auch Lehrfilme genannt werden.

Diese Angebotsform kann für Ältere von Vorteil sein: Ein Teil der Zielgruppe der älteren Menschen kann sich Inhalte besser merken, wenn diese mit Hilfe von Bild und Ton dargestellt und unterstützt werden. Die Videos können entsprechend der persönlichen Motivation und Zeitfenster genutzt und abgespielt werden. Ebenso kann ein eigenes Lerntempo verfolgt werden.

Dieses Format ist jedoch nicht für jede*n das richtige. Andere lernen nur schlecht, wenn eine einseitige Informationsweitergabe ohne Interaktion stattfindet. Als Alternative können Videos **als Ergänzung und Hilfestellung** genutzt werden, um bestimmte Anwendungen bzw. Erlerntes noch einmal zu wiederholen. Die empfangende Person kann das Erlernte parallel oder direkt im Nachgang selbst anwenden.

Spielerisch Lernen (Gamification)

Lernen fällt Menschen immer dann besonders leicht, wenn Spaß und Freude vermittelt wird. In diesem Kontext spielt im Online-Bereich der Begriff **Gamification** (eingedeutscht: Spielifizierung) eine wichtige Rolle. Menschen erlernen spielerisch Neues, ohne dass das Lernen im Vordergrund steht. Ein Beispiel stellt die App Actionbound dar.

Bei dieser Anwendung handelt es sich um eine interaktive Smartphone-Rallye, ähnlich einer Schnitzeljagd.

Niedrigschwellige Spiele können genutzt werden, um eine erste Auseinandersetzung mit digitalen Werkzeugen zu fördern. Die ältere Person erlernt den Umgang mit einer digitalen Technik, ohne bewusst zu lernen. Der Spaß steht im Vordergrund.

Die spielerische Auseinandersetzung kann für Organisationen der Seniorenarbeit eine gute Möglichkeit sein, einen ersten digitalen Kontakt zu ermöglichen. Das spielerische Lernen ist häufig auch in intergenerativen Angebotsformaten gefragt. Nicht nur in jüngeren Generationen ist **Spiel und Spaß ein großer Motivator**, sich digitalen Werkzeugen zu bedienen. Auch ältere Menschen merken sich Dinge besser, wenn damit positive Erlebnisse und Erinnerungen verknüpft sind und Spaß und Freude vermittelt wurde.

Webinare / Online-Kurse / Online-Sprechstunden

Eine weitere Möglichkeit digitale Lerninhalte zu vermitteln, sind Webinare, Online-Kurse und -Sprechstunden. Die Kommunikation über digitale Kanäle im Internet hat in der letzten Zeit deutlich zugenommen und die E-Mail zählt heute fast zu einer überholten Technik.

Hier kann reine Information stattfinden oder auch ein richtiger Kommunikationskanal – bestehend aus Interaktion – genutzt werden.

Mittlerweile werden Inhalte nicht mehr nur noch über Text, sondern auch über Sprache, Bild und Ton vermittelt. Es gibt digitale Werkzeuge, die das **Beisammensein von Zuhause aus** ermöglichen.

Um solche Angebote nutzen zu können, sind in der Regel **erweiterte digitale Kompetenzen** sowie eine **bestimmte Technikausstattung** notwendig. Die Teilnehmenden müssen wissen, wie sie bis in das Webinar gelangen. Eine zwingende Voraussetzung ist hier ein Laptop, Computer oder Smartphone auf einem aktuellen Technikstand. Sofern diese Rahmenbedingungen erfüllt sind, können viele der **analogen Lernformate im digitalen Raum** abgebildet werden.

In einem Webinar (ein Seminarformat mittels internetzgestützter Technik) kann eine begleitende bzw. lehrende Person mittels Bild und Ton gesehen werden und Inhalte vermitteln. Ähnlich kann es sich mit einem Online-Kurs verhalten. Hier können digitale Formate wie Webinare und online Plattformen genutzt werden, um ein Angebot über einen längeren Zeitraum anzubieten. Die Webinare können beispielsweise als Aufzeichnung zur Verfügung gestellt werden, sodass die teilnehmende Person sich entsprechend des eigenen Lerntempos und zeitlich flexibel wiederholt die Lerninhalte anschauen kann.

Der Bedarf an digitalen Vorkenntnissen trifft nicht nur auf die älteren Teilnehmenden zu, sondern auch die Person, die das Angebot unterbreitet und beispielsweise ein Webinar leitet. Gleichsam ist eine bestimmte Technik notwendig, die Webinare, Online-Kurse oder Online-Sprechstunden überhaupt ermöglicht. Hier gibt es große Unterschiede bzgl. Handhabbarkeit und auch bzgl. der Kosten.

Diese digitalen Angebotsformate ermöglichen **Flexibilität, Zeitersparnis** und eine **vielseitige Einsetzbarkeit**, stellen aber sicherlich keinen ersten und niedrigschwelligen Einstieg in digitale Themen dar.

Blended Learning / Integriertes Lernen

Die dargestellten Lern- und Bildungsformate können auch in Kombination angeboten werden. Wenn analoge Angebote, wie beispielsweise ein Kurs, um digitale Komponenten erweitert wird, wird dies Integriertes Lernen genannt. Ein beliebtes Beispiel ist, dass eine Workshop-Reihe um digitale Phasen ergänzt wird. Dies bedeutet, dass zwischen den Präsensterminen digital miteinander gearbeitet wird. Hierzu bieten sich zum Beispiel Online-Räume bzw. Plattformen an. Sie ermöglichen es den Teilnehmenden, auch untereinander zu kommunizieren und sich zu unterstützen.

Im Rahmen des Integrierten Lernens werden die Chancen analoger und digitaler Angebote zusammengeführt und genutzt, gleiches gilt aber auch für die Herausforderungen.

Wichtige Rahmenbedingungen von Lern- und Bildungsformaten

In diesem Abschnitt werden Faktoren identifiziert, die das Gelingen digitaler Projekte unterstützen bzw. beeinflussen können. Gleichmaßen werden Stolpersteine herausgearbeitet, die es zu berücksichtigen bzw. mitzudenken gilt. Insbesondere im Kontext von Projekt- und Angebotsarbeit spielt die Nachhaltigkeit eine wichtige Rolle. Dieser Aspekt wird daher ebenfalls aufgegriffen.

Welche Rahmenbedingungen können Organisationen vor Ort zur Verfügung stellen, um entsprechende Angebotsbausteine zu etablieren?

Themen bzw. Aspekte, die das Gelingen bzw. Scheitern digitaler Angebote – auch über einen längeren Zeitraum hinweg – beeinflussen, sind

- Öffentlichkeitsarbeit,
- Räume,
- Themen,
- Barrierefreiheit,
- Hardware/ Software,
- Personelle Ressourcen,
- Kooperationspartner und
- Kompetenzen

Trotz der eher allgemeinen Betrachtung dieser Aspekte ist gleichermaßen zu beachten, dass **individuelle Gegebenheiten und Bedarfe vor Ort** mitgedacht und berücksichtigt werden müssen. In einer ländlichen Region spielen räumliche und die Infrastruktur betreffende Aspekte vielleicht eine größere Rolle als in städtischen Regionen. Auch die thematischen Schwerpunkte der Lern- bzw. Bildungsformate können entsprechend der Lebenswirklichkeit der älteren Menschen vor Ort stark variieren.

Räumlichkeiten

Eine der ersten Überlegungen bezüglich eines Angebots bezieht sich auf die Räumlichkeit, in der das Angebot stattfinden soll, sofern es sich um ein Angebot mit „Komm-Struktur“ handelt.

Der Raum muss der Zielgruppe entsprechen. Unter dem Aspekt der möglichen **Mobilitätseinschränkung** älterer Menschen ist eine gute Anbindung an das öffentliche Verkehrsnetz sowie Barrierefreiheit vor Ort wünschenswert.



Grundsätzlich sollte der Raum über eine **passende Ausstattung** verfügen. Dies bezieht sich auf das der Zielgruppe entsprechende Mobiliar sowie die Verfügbarkeit von WLAN, wenn benötigt.

Die **Raumgröße** sollte ebenfalls dem Angebotsformat entsprechen. Wenn beispielsweise in Kleingruppen gearbeitet werden soll, muss der Raum über eine ausreichende Größe verfügen. Sollen 1 zu 1 Lernsituationen ermöglicht werden, sollten Rückzugsmöglichkeiten gegeben sein.

Gleichsam lernt es sich in einer entspannten **Atmosphäre** viel besser, sodass auch hier auf ein entsprechendes Ambiente zu achten ist. Dies kann durch das Anbieten von Getränken und Snacks, wie beispielsweise Kaffee und Keksen oder Obst, gefördert werden. Die Verpflegung muss nicht zwingendermaßen von der veranstaltenden Organisation zur Verfügung gestellt werden. Den Teilnehmenden kann angeboten werden, sich selbst und/oder für die Gruppe eine Kleinigkeit mitzubringen. Hierdurch kann die Interaktion zwischen den Teilnehmenden und das soziale Miteinander gefördert werden.

Themen

Die **Themenwahl ist entscheidend für die Motivation** der älteren Menschen – es bedarf einen erkennbaren Mehrwert und Nutzen für den Alltag der Personen. Jüngere Menschen nehmen oft an Lern- und Bildungsformaten teil, um ein entsprechendes Zertifikat zu erhalten, welches dem Lebenslauf beigefügt und beispielsweise die Chancen auf dem Arbeitsmarkt verbessern. Dieser Motivationsfaktor spielt für ältere Menschen eine geringe bis keine Rolle. Hier steht häufig der Mehrwert des Erlernten für den eigenen Alltag im Fokus und das **soziale Miteinander** während des Angebots.

In der Regel interessieren sich ältere Menschen nicht für digitale Techniken der digitalen Techniken wegen, sondern dann, wenn damit ein bestimmter **Mehrwert bzw. Nutzen** einhergeht. Dies zeigt, wie wichtig die Wahl des Themas ist.

Klar ist, dass die Auswahl eines Themas nicht alle älteren Menschen gleichsam ansprechen wird. Um ein Gefühl für und eine Übersicht über die Wünsche und Bedürfnisse der älteren Menschen zu erhalten, ist eine **Interessenanalyse** sinnvoll. Viele Ältere würden gerne mit ihren Familienangehörigen, Bekannten und Freunden kommunizieren. Dies kann als Anreiz genommen werden, um das Interesse für digitale Techniken zu wecken. In diesem Kontext kann zum Beispiel eine Veranstaltung mit dem Titel „Fotos von meinen Enkeln am anderen Ende der Welt“ das Interesse wecken.

Häufig wissen die noch nicht digitalen älteren Menschen gar nicht, welche digitalen Werkzeuge ihren Bedürfnissen und Bedarfen entsprechen bzw. einen Mehrwert ermöglichen. Hier ist eine individuelle Beratung sinnvoll. Um eine Beratung anbieten zu können ist es notwendig, dass die beratenden Personen – häufig selbst ehrenamtliche ältere Personen als Lots*innen – entsprechende digitale Qualifizierungen besitzen. Um digitale Fragen beantworten und Möglichkeiten aufzeigen zu können, ist es Voraussetzung, dass die Wissens-vermittelnde Person selbst sicher im Umgang mit der Technik ist.



Barrierefreiheit

Die Bedürfnisse älterer Menschen können als Motivation dienen, sich mit digitalen Werkzeugen zu befassen. Trotz vorliegendem Interesse können jedoch verschiedene Barrieren den Zugang zu digitalen Techniken erschweren. Daher ist es wichtig, bei der Planung digitaler Projekte, mögliche **Zugangsbarrieren für ältere Menschen** zu berücksichtigen.



Durch **Erkrankungen oder sonstige gesundheitliche Beeinträchtigungen** können physische oder kognitive Barrieren vorliegen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, dass die Barrieren anderweitiger Ursache sind. Beispielsweise können **die finanzielle Situation, sprachliche Schwierigkeiten oder Ängste** dazu führen, dass an Angeboten bestimmte Menschen gar nicht erst erreichen.

Findet die Betreuung nur in deutscher Sprache, oder unter der Nutzung deutschsprachiger Software statt, führt dies dazu, dass ältere Menschen mit wenigen Deutschkenntnissen sich möglicherweise von dem Projekt nicht angesprochen fühlen. Dies kann besonders in einem Stadtteil mit hohem Migrationshintergrund dazu führen, dass das Angebot den Bedarf verfehlt. Das zuvor genannte Projekt Mehr Mouse Mobil, bietet einen sehr gelungenen Ansatz, um eine solche Barriere abzubauen.

Auch durch die persönliche finanzielle Situation können ältere Menschen von dem digitalen Fortschritt ausgeschlossen werden. Verfügt eine ältere Person beispielsweise nicht über die finanziellen Mittel, um eigene Geräte anzuschaffen, kann dies eine weitere Hürde darstellen. In dem Fall könnten die Barrieren umgangen werden, indem Leihgeräte kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Um die Erreichbarkeit der Veranstaltungsorte zu gewährleisten, sollten diese **quartiersnah** angeboten werden.

Gerade im gehobenen Alter kann es auch vorkommen, dass Menschen sich selbst nicht mehr zutrauen, Neues zu erlernen. Die **Angst vor Misserfolgen oder vor Überforderung** spielt dabei genauso eine Rolle wie die **Zunahme sozialer Ängste**, die sich oft mit Einsamkeit im Alter bedingt. Hier könnten eine persönliche und sensible Ansprache durch Bezugspersonen, eine lockere Atmosphäre und schnelle Erfolgserlebnisse den Zugang zu neuer Technik erleichtern

Es reicht nicht, wenn sich ein Projekt nur auf das reine zur Verfügung stellen von digitaler Technik beschränkt, da so vorrangig die Menschen angesprochen werden, deren Kontakt mit der digitalen Welt durch die Vielzahl an Angeboten und die eigene Motivation gesichert ist. Um sicherzustellen, dass Zugänge auch für andere Ältere ermöglicht werden, bietet es sich an, im Vorhinein mögliche **Barrieren im Umfeld der Zielgruppe genau zu untersuchen** und das Projekt unter Beachtung dieser Aspekte zu entwickeln.

Hardware- und Software-Verfügbarkeit

Wenn sich mit digitalen Themen auseinandergesetzt wird bzw. digitale Lernformate genutzt werden, stellt sich ziemlich schnell die Frage, welche digitalen Werkzeuge (Hardware und Software) dafür genutzt werden sollten und inwieweit diese zur Verfügung stehen.

Es gibt **zwei Möglichkeiten**: Die **Nutzung privater Geräte** der Teilnehmenden und die **Bereitstellung entsprechender Technik**. Das eine schließt das andere jedoch nicht aus. Viele Techniktreffs bieten das Mitbringen eigener Geräte an, stellen aber gleichsam für Menschen, die selbst keine Geräte besitzen und einen ersten Ausflug in die digitale Welt wagen, Technik zur Verfügung.



Die Anschaffung von Tablets, Smartphones oder Laptops kann für hauptsächlich ehrenamtlich organisierte Akteure mit geringen Budgets recht kostspielig sein. Es kann zielführend sein, Leih- bzw. Test-Möglichkeiten zu recherchieren. Ein Beispiel dafür ist das Projekt „Digital Mobil im Alter“ der Stiftung Digitale Chancen. Hier besteht die Möglichkeit, Leih-Tablets für einen begrenzten Zeitraum zu erhalten, um die ersten Schritte in der digitalen Welt zu ermöglichen. In diesem Kontext ist es notwendig, die Geräte regelmäßig zu warten bzw. mit notwendigen Updates zu bespielen. Stellt man selbst Hardware zur Verfügung, kann es sinnvoll sein, „die Oberfläche zu reduzieren“. Dies kann die erste Handhabung und Annäherung an ein digitales Werkzeug für die ältere Person erleichtern und das Risiko einer Überforderung reduzieren.

Darüber hinaus kann **eine kreative Ansprache von möglichen Kooperationspartnern** für eine **Gerätespende** Abhilfe schaffen.

Sofern Tablets, Smartphones oder Laptops zur Verfügung stehen, stellt sich folgende Frage: **Was machen wir jetzt damit?**

Es gibt eine Vielzahl an Apps, Programmen und digitalen Angeboten für die Geräte. Welche Apps genutzt werden, hängt stark von den Bedürfnissen und **Interessen des Einzelnen** ab und auch von den Kompetenzen dieser. Häufig steigen mit einem erweiterten Kenntnisstand der Teilnehmenden auch die Ansprüche an die Person, die Lerninhalte weitergibt und das digitale Angebot leitet. Die Fragen werden in der Regel individueller und detaillierter. Wichtig ist hier, dass die lehrende Person selbst über einen erweiterten digitalen Wissensschatz verfügen, oder gemeinsam mit den Teilnehmenden nach Lösungsideen und -Ansätzen gesucht wird.

Wie bereits bei der Suche nach Räumlichkeiten für ein digitales Veranstaltungsformat erwähnt wurde, ist die **Bereitstellung eines freien Internetzugangs** von Vorteil, wenn nicht sogar unbedingt notwendig – je nach Lernformat. Die Qualität des WLANs sollte bei der Raumsuche einmal getestet werden, um unschönen Überraschungen aus dem Weg zu gehen. Je nachdem, wie stark das Internetsignal ist, kann es ausreichend sein, wenn in der direkten Umgebung ein offener WLAN-Hotspot ist.

Zu guter Letzt ist dafür Sorge zu tragen, dass entsprechend des Lern- bzw. Bildungsangebots **notwendiges Rahmenequipment**, wie beispielsweise ein Beamer, ein Flipchart oder ein Moderationskoffer zur Verfügung steht. Wie eingangs erwähnt, hängen die Anforderungen an die Hard- sowie Software sehr stark von der Wahl des Veranstaltungsformats ab.

Personelle Ressourcen

Wenn ein Akteur digitale Angebote für ältere Menschen unterbreiten möchte, ist eine der ersten Fragen: **Welche Ressourcen brauche ich und welche habe ich?**

Zum einen wird (mindestens) eine Person gebraucht, die einen guten Umgang mit der Zielgruppe hat und gleichzeitig über digitale Kompetenzen verfügt, sodass der Inhalt angeboten und vermittelt werden kann. Häufig müssen solche **Allrounder** erst einmal gesucht werden (**Ehrenamtsakquise**). Dies stellt auf den ersten Blick eine Herausforderung dar, bietet aber auf den zweiten Blick eine Chance: Das Engagement gestaltet sich moderner und kann möglicherweise eine neue Zielgruppe an engagierten Personen ansprechen, denn: Das bestehende Engagementfeld kann um digitale Aspekte erweitert werden. In der Folge können sich Menschen durch die neuen Möglichkeiten und Engagementfelder angesprochen fühlen.



Wie bei der Unterbreitung von Angeboten zu anderen Themen auch, hängen digitale Lern- und Bildungsangebote in der Regel von Einzelpersonen (**Kümmerer*in**), die sich engagieren, ab. Es ist wichtig, den Teilnehmenden eine **feste Ansprechperson** zu nennen, die die Fragen rund um das spezielle Angebot beantworten kann. Neben der Vermittlung von Wissen und bestimmten Themenüberschriften nehmen Personen – insbesondere ältere und alleinstehende – an solchen Angeboten teil, um mit anderen Menschen ins Gespräch zu kommen und sich auszutauschen. Entsprechend nehmen die lehrenden Personen bzw. die Personen, die diese Veranstaltungen begleiten, eine wichtige Rolle ein. Wenn die Person auf die Senior*innen sympathisch wirkt, kann dies die Motivation, an der Veranstaltung teilzunehmen, steigern. Diese Variablen sind nicht planbar und hängen von individuellen Präferenzen der Teilnehmenden ab und sind dem Zufall überlassen. Nichtsdestotrotz sollten die Variablen, die beeinflussbar sind, so gewählt werden, dass ein angenehmes Lernformat für die Teilnehmenden ermöglicht wird.

Hierzu gehören u.a. **die digitalen Kompetenzen der lehrenden Person**. Um digitale Themen gut vermitteln und besprechen zu können, ist ein sicherer Umgang notwendig. Für diesen sicheren Umgang sind digitale Vorkenntnisse und Kompetenzen unbedingt notwendig. In diesem Kontext kann es besonders zielführend sein, wenn die Organisationen, Initiativen und Vereine den Menschen, die sich in diesem besonderen Bereich einbringen wollen, die **Gewinnung oder den Ausbau notwendiger Fachkompetenzen** in Form von Weiter- oder Fortbildungen und Informationsmaterial ermöglichen und finanzieren. Es gibt eine Vielzahl an Angeboten zum Thema Digitalisierung, die sich insbesondere an Akteure mit geringen finanziellen Mitteln richten.

Kooperationspartner



Unterschiedliche Lern- und Bildungsformate mit digitalem Inhalt benötigen unterschiedliche Rahmenbedingungen, die im Vorhinein mitgedacht werden können. Diese Rahmenbedingungen beziehen sich u.a. auf Räumlichkeiten, Soft- und Hardware sowie Kompetenzen. Bei der Frage, welche Ressourcen zur Umsetzung zur Verfügung stehen, sollten auch **bestehende und potenzielle Kooperationspartner** mitgedacht werden. Diese können Multiplikatoren, bestehende Netzwerkpartner oder auch Nachbarschaftshilfen sein. **Räumlichkeiten** können beispielsweise von Kommunen bereitgestellt oder in kirchlichen Kontexten angefragt werden. Was die Hard- bzw. Software angeht, können – wie bereits erwähnt – spezielle Projekte angefragt werden. Darüber hinaus gibt es Angebote, die mit ansässigen Unternehmen in Kontakt getreten sind und darüber Leih- bzw. Testgeräte erhalten haben.

Kompetenzen



Das Thema Kompetenzen spielt bei der Unterbreitung digitaler Lern- und Bildungsformate eine entscheidende Rolle. Hier ist zwischen den Kompetenzen der Angebots-Teilnehmenden und der Angebots-Begleitenden zu unterscheiden.

Seitens der begleitenden Person sind **Kompetenzen in unterschiedlichen Bereichen** von Vorteil. Neben inhaltlichen **Kenntnissen zum Thema Digitalisierung und digitalen Werkzeugen** sind allgemeine **Kompetenzen zur Durchführung von Lern- und Bildungsangeboten** von Vorteil. Hierzu zählen allgemein **soziale Kompetenzen**, die einen angemessenen Umgang miteinander und einen Austausch auf Augenhöhe ermöglichen. Es gilt, die Teilnehmenden mit ihren Interessen und Bedarfen ernst zu nehmen. Ergänzend sollten **methodische und didaktische Kompetenzen** vorliegen, die zum Erfolg einer solchen Veranstaltung führen.

Welche digitalen Kompetenzen seitens der Angebot-begleitenden Person(en) benötigt werden, variiert stark mit dem Angebotsformat und dem Kenntnisstand der Teilnehmenden. Ist das Thema der Veranstaltung eher eng gewählt, gilt es sich mit einem bestimmten Thema intensiver auszukennen. Wird jedoch beispielsweise eine „Offene Sprechstunde zu digitalen Themen“ angeboten, wird das Themenfeld sehr wahrscheinlich deutlich breiter und individueller ausfallen. Voraussetzung ist, dass die Person auf dem aktuellen Technikstand ist. Ältere Menschen mit digitalen Ambitionen sind häufig mit den ersten Computern groß geworden und konnten diese auch programmieren. Seitdem ist einige Zeit vergangen und digitale Techniken haben sich verändert.

Es ist wichtig, eine **realistische Einschätzung der zur Verfügung stehenden Kompetenzen** abgeben zu können und entsprechend die Angebotsformate zu wählen. Die Organisationen sollten den interessierten häufig ehrenamtlich engagierten Menschen ermöglichen, sich zu bestimmten Themen neues Wissen anzueignen und sich weiterzuentwickeln. Wie eingangs bereits erwähnt, gibt es hier eine Vielzahl an Angeboten, die sich direkt an Organisationen mit ehrenamtlichen Strukturen richten. Die Aussicht auf neues Wissen und die Möglichkeit, die individuellen Fähigkeiten in einem Bereich, der die einzelne Person interessiert, zu verbessern, kann ein weiterer Anreiz sein, ein solches Ehrenamt ausüben zu wollen.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, **externe Kompetenzen** einzubeziehen. Ein Beispiel hierfür ist die Einbindung anderer Organisationen, u.a. von Jugendangeboten oder Schulen und Universitäten. **Intergenerative Angebote** wecken aufgrund des Austauschs zwischen den Generationen häufig großes Interesse seitens der älteren Menschen.

Neben den Kompetenzen der Angebots-Begleitung steht die Frage nach **dem Wissensstand der älteren Teilnehmenden** im Raum. Dieser kann sehr unterschiedlich ausfallen. Die einen haben bis dato noch keine digitalen Erfahrungen gesammelt, die anderen schicken bereits seit Jahren E-Mails an Freunde und Familie und streamen regelmäßig Serien in der ZDF-Mediathek. **Diese individuellen Vorkenntnisse** sind bei der Betrachtung der potenziellen Zielgruppe zu berücksichtigen. Es ist nicht möglich, ein Angebot zu unterbreiten, welches wirklich allen individuellen Bedürfnissen der potenziellen Zielgruppe der älteren Menschen gerecht wird. Von diesem Gedanken sollte sich frühzeitig verabschiedet werden.

Wer soll angesprochen werden? Handelt es sich um eine erste Informationsveranstaltung, die mögliche Einsatzgebiete bzw. Alltagsmöglichkeiten, wie z.B. in den Bereichen Kommunikation und Mobilität für ältere Menschen, skizzieren und Lust auf mehr machen sollen? Handelt es sich um ein erstes gemeinsames Ausprobieren von Tablets mit leichten Übungen zum Thema „Wie kann ich mit meinen Enkel*innen kommunizieren?“ Im Vergleich dazu stellt ein „Internet-gestützter Workshop zum Aufbau einer Website“ eine deutlich größere Herausforderung für die älteren Teilnehmenden dar.

Über die digitalen Kompetenzen hinweg, spielen auch **die unterschiedlichen Lerntypen** eine große Rolle, die es zu berücksichtigen gilt. Die einen probieren Dinge lieber direkt aus, während andere eher mit Distanz auf die Technik blicken und sich informieren. Die einen lernen lieber in einer großen Gruppe, die anderen lieber in einer 1 zu 1 Situation. Die Herausforderungen an digitale Lern- und Bildungsformate besteht darin, Lernwege zu eröffnen, die es den älteren interessierten Personen ermöglichen, selbst digitale Kompetenzen zu entwickeln. Die älteren Menschen tragen eine Bildungsbiografie mit sich, die – gemeinsam mit den Lernherausforderungen im Alter – großen Einfluss auf

die aktuellen Bedürfnisse bezüglich des Lernprozesses und der entsprechenden Form haben.

Öffentlichkeitsarbeit



Vielen herzlichen Dank! Um möglichst viele Interessierte anzusprechen und das **Angebot sichtbar zu machen**, ist Öffentlichkeitsarbeit notwendig. Bei der Bekanntmachung von Lern- und Bildungsangeboten zur Ermöglichung digitaler Zugänge ist es wichtig, **die lokalen Informationskanäle zu nutzen** und einen nicht allzu großen Bewerbungsradius zu wählen (**ortsnahe Bewerbung**). Hierzu können digitale sowie analoge Kanäle genutzt werden, um die Zielgruppe der älteren Menschen selbst und/oder deren Angehörige anzusprechen. Mögliche Informationskanäle können

- Nachbarschaftsplattformen,
- Webseiten/ Homepages,
- Zeitungen und
- Flyer sein.

Darüber hinaus kann auch eine **direkte und individuelle Ansprache** zielführend sein. Hierzu können (Begegnungs-)Räume aufgesucht und genutzt werden, die von der Zielgruppe bereits besucht werden. Dazu zählen u.a. andere Angebote, die nichts mit digitalen Themen zu tun haben. Gleichmaßen können Akteure der Seniorenarbeit vor Ort als Multiplikatoren angefragt werden, um bestimmte Angebote an die älteren Menschen heranzutragen.

Schlusswort

Innerhalb dieser Handreichung sind die Ergebnisse der Arbeitsgruppen des Forum Seniorenarbeit NRW und eines Werkstatttages dargestellt. Dieses Dokument zielt nicht darauf ab, alle zu berücksichtigenden Faktoren eines Lern- bzw. Bildungsformats für ältere Menschen abschließend und in voller Breite abzudecken.

Mit dieser Handreichung wird versucht, für bestimmte Aspekte solcher Veranstaltungsformate zu sensibilisieren und erste Denkanstöße zu liefern. So individuell und heterogen wie die Menschen im Alter und deren Bedürfnisse, Bedarfe und Interessen, sind auch die Möglichkeiten „digitale Zugänge“ zu ermöglichen.

Links zum Thema

Zuletzt finden Sie noch einige Links zu den Inhalten, die in dieser Handreichung enthalten sind.

Forum Seniorenarbeit

Blog, Mediathek und Projektdatenbank des Forum Seniorenarbeit

forum-seniorenarbeit.de/digitales

Übersicht und Auswahl digitaler Werkzeuge für Quartiers- und Nachbarschaftsarbeit

forum-seniorenarbeit.de/g1dan

Merkblatt: Tipps und Hinweise zur Moderation von Videokonferenzen

forum-seniorenarbeit.de/0unc1

Praxisprojekte

Beispiel 1: Tablet-Einsteigerkurs für ältere Menschen

([Kontakt über DRK Senioren-Stift Mark GmbH](#))

Beispiel 2: Computerkreis SeniorenNetzwerk Klettenberg

([Kontakt über SeniorenNetzwerk Klettenberg](#))

Beispiel 3: Schüler helfen Senioren am Smartphone in Wattenscheid

([Kontakt über das Seniorenbüro Wattenscheid](#))

Beispiel 4: Mehr Mouse Mobil

([Kontakt über Leben im Alter e.V.](#))

Beispiel 5: VR-Brillen und Tablets im Altenzentrum Maternus

([Kontakt über das Altenzentrum Maternus](#))

Zum Weiterlesen

[Der Digital Kompass](#) – Treffpunkt für Fragen rund um Internet und Co

[Der Runde Tisch Aktives Altern – Übergänge gestalten](#) (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend; Begleitung: Institut für Sozialarbeit und Sozialpädagogik e. V.)

Handbuch-Reihe [Ältere als \(Ko-\)Produzenten von Quartiersnetzwerken](#) – Impulse aus dem Projekt QuartiersNETZ

[Leitfaden Digitale Kompetenzen für ältere Menschen](#) (Stiftung Digitale Chance)

[Netzwerk Senioren im Internet](#) (Baden-Württemberg)

[Servicestelle "Digitalisierung und Bildung für ältere Menschen](#) (Bundesarbeitsgemeinschaft der Seniorenorganisationen e.V.)

Argumentationshilfen

Abschlussbericht zur Vorstudie [„Weiterbildung zur Stärkung digitaler Kompetenzen älterer Menschen“](#) (Forschungsgesellschaft für Gerontologie e.V.)

[Digitalisierung für mehr Optionen und Teilhabe im Alter](#) (Bertelsmann Stiftung)

[D21-Digital-Index 2019/2020](#)

Positionspapier [Ältere Menschen in der digitalen Welt](#) (Bundesarbeitsgemeinschaft der Seniorenorganisationen e.V.)

Glossar

Wir haben uns bemüht in dieser Handreichung eine möglichst verständliche Sprache zu verwenden. Dennoch lassen sich in diesem Kontext technische Fachbegriffe nicht immer vermeiden. Diese möchten wir Ihnen in diesem Glossar erläutern.

Actionbound

Eine Software aus der Medienpädagogik, die am Smartphone als APP genutzt werden kann. Es handelt sich um eine Anwendung in Form digitaler Schnitzeljagden, die Elemente aus Bewegung, spielerischen Inhalten und digitalem Lernen und verbindet.

Asynchron

Zeitlich versetzte oder zu verschiedenen Zeiten erfolgende Elemente, Bewegungen oder Unterhaltungen. Ein Beispiel stellt die Kommunikation über E-Mail dar. Sender und Empfänger können die Nachricht unabhängig von der Sendezeit empfangen und die Antwort zeitversetzt schreiben.

Barrierefreiheit

Orte im öffentlichen Raum werden so gestaltet, dass sie für Menschen mit Beeinträchtigungen in der Nutzung keine Hindernisse darstellen und leicht zugänglich sind. Im weiteren Sinne betrifft dies nicht nur physische Hindernisse, sondern auch Einschränkungen durch Bildungsstandard, Alter oder sprachliches Verständnis.

Barrierefreiheit im digitalen Kontext

Um die Nutzung von Angeboten in der digitalen Welt zu ermöglichen, werden Webseiten und Anwendungen so dargestellt, dass die Gestaltung für Menschen mit Einschränkungen kein Hindernis darstellt. Diese Gestaltungselemente beziehen sich unter anderem auf Schriftgrößen, Kontraste und Bild-arme Informationen.

Blended Learning

Beim integrierten Lernen werden Präsenzveranstaltungen mit elektronischen Lernangeboten aufeinander abgestimmt und kombiniert angeboten. Die Vorteile von flexiblen und klassischen didaktischen Lernmethoden werden kombiniert.

Blog

Digitales Tagebuch, dessen Einträge öffentlich auf einer Webseite im Internet einsehbar sind. Oft mit einem Fokus auf einen bestimmten Themenbereich wie Kochen, Reisen oder Wohnen.

Digitale Technik

Überbegriff für Software und Hardware wie Computer, Smartphones, Tablets und die damit genutzten Programme, Betriebssysteme oder Internet-Technologien.

Flipchart

Mobile Tafel auf Füßen, die mit Papierbögen und Stiftablage bestückt ist und für Vorträge oder Präsentationen verwendet werden kann.

Formales Lernen

Lernen, das im klassischen institutionellen Kontext wie in der Schule, der Universität oder durch eine Ausbildung stattfindet und meistens das Erlangen eines Abschlusses oder einer Qualifikation zum Ziel hat.

Hardware

Als Hardware werden die Teile eines Computers betitelt, die der Nutzer theoretisch anfassen und sehen kann. Der Bildschirm, die Maus oder auch die Festplatte werden als Hardware bezeichnet, aber auch Bauteile wie Platinen, und

Laufwerke, die sich im Inneren eines Computers befinden.

Informelles Lernen

Lernprozess der beiläufig und ohne direkte Lernintention stattfindet. Zum Beispiel Kompetenz- oder Wissensaneignung durch Tätigkeiten in der Freizeit, im Alltag oder im Ehrenamt. Beispielsweise in Bereichen wie Sprachen, Sport, Musik oder Technik.

Moodle

Name einer Lernsoftware im Internet. Virtuelle Kursräume dienen dem Zweck der Vernetzung und des Austauschs von geschlossenen Gruppen. Es können Aufgaben gestellt und Dateien durch hoch- oder heruntergeladen geteilt werden.

Online-Tutorials

Eine Gebrauchsanweisung, die im Internet in Form von Videos oder textlichen Beschreibungen in Kombination mit Fotos angeboten wird. Tutorials bieten eine Anleitung zur Handhabung eines Gegenstands oder zur Nutzung einer Software.

Podcast

Ein Podcast besteht aus einer Reihe von Ton- oder Videodateien, die über das Internet abgespielt werden können. Ein Beispiel dafür können Interviews Audio-Beiträge oder Radiosendungen sein.

Software

Als Software werden die Teile eines Computers bezeichnet, die als Programm oder als Daten zur Nutzung des Computers benötigt werden und durch die Hardware gesteuert werden. Dazu gehört das Betriebssystem, Programme oder Medien und Apps.

Soziale Netzwerke

Als soziale Netzwerke werden Gemeinschaften im Internet bezeichnet. Menschen kommunizieren auf bestimmten Plattformen, wie beispielsweise Facebook, miteinander. Sie können sich zu bestimmten Themen austauschen und so Netzwerke bilden.

VR (Virtual Reality)

Die wirkliche und greifbare Umgebung wird durch die Nutzung einer Brille, oder einer Projektion mit Elementen einer virtuellen Welt ergänzt. Diese digitalen Elemente können visuell oder akustisch wahrgenommen werden. Durch das gleichzeitige Erleben der digitalen und virtuellen Welt kann eine realistische Illusion erzeugt werden.

Webinar

Die Wortkombination aus den Wörtern Web und Seminar bezeichnet Veranstaltungen und Vorträge, die Online durchgeführt werden und meistens zur Vermittlung von Lerninhalt genutzt werden.

Wiki

Nachschlagewerk das Online einsehbar ist und von Nutzer*innen selbst erweitert werden kann. Das Ziel ist, Wissen gemeinschaftlich zusammenzutragen und zu vermehren. Für spezielle Themenbereiche gibt es jeweils eigene Wikis.

WLAN-Hotspot

Das drahtlose lokale Netzwerk ist ein Funknetzwerk, das den Zugriff aufs Internet ohne Kabelverbindung ermöglicht. Ein Hotspot ist ein Zugangspunkt, der im öffentlichen Raum oder von institutionellen Anbietern die Einwahl ins Internet ermöglicht.

Hintergrund: Forum Seniorenarbeit NRW

Das Forum Seniorenarbeit NRW informiert seit etwa 15 Jahren über aktuelle Entwicklungen und Trends der gemeinwesenorientierten Seniorenarbeit und des bürgerschaftlichen Engagements im Alter aus NRW und für die Akteure in NRW.

Seit 2004 gibt es das Projekt des Kuratoriums Deutsche Altershilfe, welches derzeit vom Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert wird.

Es ist die zentrale Plattform zu aktuellen Themen der gemeinwesenorientierten Seniorenarbeit und des bürgerschaftlichen Engagements älterer Menschen in und für NRW und widmet sich in unterschiedlichen Förderzeiträumen verschiedenen Schwerpunktthemen.

Im Zeitraum Mitte 2018 bis Mitte 2021 thematisieren wir insbesondere Fragen im Kontext der Digitalisierung und behandeln somit den Schwerpunkt Digitale Ideen für Soziale Raum und Nachbarschaft.

Das Forum Seniorenarbeit NRW informiert über die Projekte, Aktivitäten und Erfahrungen aus der gemeinwesenorientierten Seniorenarbeit in NRW, vernetzt die Akteure, ermöglicht ihnen einen Erfahrungsaustausch und unterstützt sie beim Transfer in die Praxis. Dabei arbeitet das Forum Seniorenarbeit eng mit den haupt- und ehrenamtlich Engagierten zusammen, sei es in der Auswahl und Erstellung der Themenschwerpunkte, der Vorbereitung und Durchführung von Veranstaltungen und Veröffentlichungen oder in der Entwicklung und Durchführung internetbasierter Lernmodule.

Zusammenfassend lässt sich die Arbeit des Forum Seniorenarbeit NRW unter den drei Schlagworten Information, Transfer und Vernetzung darstellen:

- Internetportal (Beiträge, Projektdatenbank und Mediathek, Newsletter, Social-Media-Kanäle),
- E-Zine mit dem Titel „Im Fokus – Seniorenarbeit in Bewegung“,
- Workshops, Arbeitsgruppen und Dialogveranstaltungen,
- Arbeitsgruppen - und Fortbildungstage,
- jährlich stattfindende zweitägige Frühjahrsakademie (mit bis zu 20 parallelen Workshops und 100 ehrenamtlichen und hauptamtlichen Teilnehmenden) und
- Unterstützung bei langfristiger Vernetzung (z.B. Angebot von einer technischen Infrastruktur im Internet zum Ausprobieren und Austausch).

Arbeitsgruppen und Werkstatttag des Forum Seniorenarbeit NRW

Diese Handreichung wird im Kontext des Projekts Forum Seniorenarbeit NRW erarbeitet. Der Inhalt wurde in Arbeitsgruppen zu den Themen

- **Nachbarschaft und Nachbarschaftshilfe ermöglichen,**
- **Organisationen und Initiativen motivieren,**
- **Sozialraum digital gestalten,**
- **Zugänge ermöglichen** sowie

dem **Werkstatttag Digitale Zugänge für ältere Menschen ermöglichen** erarbeitet.

In den Veranstaltungen arbeiteten haupt- und ehrenamtlich Engagierte aus dem Arbeitsfeld der Seniorenarbeit gemeinsam zu unterschiedlichen Themen. Schnell wurde deutlich, dass das Thema Zugänge zu digitalen Werkzeugen und Techniken ein typisches Querschnittsthema darstellt, welches eine wichtige und grundlegende Rolle für alle weiteren Überlegungen und thematischen Spezifikationen darstellt.

Mitwirkende

Forum Seniorenarbeit NRW

Leitung der Arbeitsgruppen 2 und 3: Daniel Hoffmann, Forum Seniorenarbeit NRW/ Kuratorium Deutsche Altershilfe

Leitung der Arbeitsgruppen 1 und 4: Christine Freymuth, Forum Seniorenarbeit NRW/ Kuratorium Deutsche Altershilfe

Teilnehmende des **Werkstatttags Digitale Zugänge für ältere Menschen ermöglichen**

Teilnehmende der Arbeitsgruppen des Forum Seniorenarbeit NRW:

AG Nachbarschaft und Nachbarschaftshilfe ermöglichen

AG Organisationen und Initiativen motivieren

AG Sozialraum digital gestalten

AG Zugänge ermöglichen

Kontakt

Forum Seniorenarbeit NRW

c/o Kuratorium Deutsche Altershilfe

Regionalbüro Köln

Gürzenichstraße 25

50667 Köln

Tel.: +49 30 / 22 18 298 - 0

Fax: +49 30 / 22 18 298 - 66

www.forum-seniorenarbeit.de

info@forum-seniorenarbeit.de

Ansprechpersonen:

Daniel Hoffmann (Projektleitung)

daniel.hoffmann@kda.de

Tel.: +49 30 / 22 18 298 - 41

Christine Freymuth (Projektmitarbeit)

christine.freymuth@kda.de

Tel.: +49 30 / 22 18 298 – 32

Paula Manthey (Projektmitarbeit)

paula.manthey@kda.de

Tel.: +49 30 / 22 18 298 – 46

