

# Digitalisierung in der Grundbildung und Alphabetisierung

## Bildung auf Knopfdruck? Ein Erfahrungsbericht aus der Praxis

Margot Eisenmeier



„Und wie soll ich nun die Buchstaben finden?“, sagt ein entsetzter Teilnehmer mit Blick auf die Tastatur bei der ersten Übung im gerade neu eingerichteten Account des vhs-Lernportals. Die Aufgabe wird zwar vorgelesen, aber eintippen muss man die Lösung dann doch selbstständig. Das Programm reklamiert sofort bei fehlerhafter Groß- und Kleinschreibung. „Wie schreibt man denn groß? Wie kann ich in das nächste Kästchen springen? Wie kann ich das wegradieren? Was bedeutet eigentlich markieren, kopieren, ausschneiden, in einen Ordner verschieben? Ich höre Enter und Shift, sehe Strg, AltGr, Esc und vieles mehr. Insgesamt verwirren mich die vielen Tasten und deren Befehle vollständig.“ Spätestens zu diesem Zeitpunkt müssen die Alarmglocken aller Unterrichtsverantwortlichen läuten. Warum? Im Überschwang und mit großer Freude, endlich am Computer arbeiten zu können, haben alle Beteiligten den allerwichtigsten Punkt übersehen: Die gründliche Kursvorbereitung, sowohl des Kursleiters wie auch der Teilnehmer. Denn diese analoge Vorbereitung ist Dreh- und Angelpunkt für das spätere Gelingen eines E-Learning-Angebotes gleich welcher Art.

### Übung, Übung und nochmals Übung

Die Computeranwendung in Verbindung mit Medienkompetenz muss, wie jede andere Fähigkeit und Fertigkeit, erst erlernt werden. Frei nach Pestalozzi: mit Herz, Hand und Verstand. Um Fertigkeiten zu erlernen, benötigt es Übung, Übung und nochmals Übung, bis es endlich dann zur gewünschten Automatisierung kommt. Erfahrungsgemäß ist diese Phase der Vorbereitung die schwierigste und sensibelste im gesamten Kursgeschehen. Ernüchterung macht sich breit: Üben kann Spaß machen, es kann aber auch frustrieren und nervig sein. Hier braucht es eine starke Lehrer-Schüler-Verbindung, um die entstehenden Emotionen aufzufangen. Der Kursleiter fungiert dabei als emotionaler Fels.

Zur Sicherstellung einer schrittweisen, behutsamen und teilnehmerorientierten Einführung von mediengestützten Lernangeboten orientiere ich meine Lehrplanung an

den Taxonomiestufen nach Bloom (vgl. Wössner 2021) und lasse dem Teilnehmer genügend Zeit und Raum, sich in den jeweiligen Stufen zurechtzufinden. Speziell zu Beginn einer computergestützten Maßnahme ist die Euphorie über das Neue noch sehr groß, die Neugier und die Aussicht auf „schnellen Erfolg“ beflügeln Kursleiter wie Teilnehmer. Leider wird gerade in dieser hochsensiblen Anfangsphase übersehen, dass zur Mediennutzung erst einmal bestimmte (fein-)motorische Fähigkeiten wie zum Beispiel die Handhabung der Computermaus sicher erlernt werden müssen oder dass vor einer Rechercheaufgabe im Internet erst grundlegende Basiskenntnisse darüber vorhanden sein müssen. Werden diese Teilprozesse zur Vorbereitung vernachlässigt, ist eine hohe Frustrationsquote bei den Lernenden vorprogrammiert.



Memory zur Unterstützung des Tastaturschreibens: Das selbst erstellte Zusatzmaterial soll das Einprägen der Kombination von Bild und Buchstabe unterstützen. Ebenso wurde ein Dominospiel und Vorlagen für Bingo damit erstellt. Ideen der Teilnehmer sind stets willkommen!

© Margot Eisenmeier

## Tastatur und Maus nutzen

Ich nutze eine Tastaturschulung vom Bildner Verlag (Baumeister et al. 2009) und kann berichten, dass sie auch bei Deutsch-Sprachanfängern mit zusätzlichem Alphabetisierungsbedarf und Menschen mit Förderbedarf von großem Nutzen ist. Anstelle der üblichen zeitaufwändigen Tippübungen setzen sich die Teilnehmer in dem ausgewählten Kurs zunächst mit Hilfe unterschiedlicher Unterrichtselemente mental mit dem Lernstoff auseinander. Es werden Bilder, verbunden mit einer Geschichte, eingesetzt. Jede Taste der Tastatur erhält ein Bild, zum Beispiel A = Ameise. Gleichzeitig erhalten die einzelnen Finger jeweils eine Farbe. So entsteht die Verbindung zwischen Finger und Taste.

Zuallererst hören die Teilnehmer eine Geschichte von einer Ameise (A), die zu einem See (S) geht und dort auf einen Drachen (D) trifft. Mithilfe dieser Geschichte erinnern sich die Teilnehmer sehr rasch an die Reihenfolge, mit denen anschließend die Finger auf die Tasten drücken. Der Effekt verblüfft mich jedes Mal aufs Neue. Und bei Gruppen, die die Geschichte langweilig oder gar kindisch finden, fordere ich diese einfach auf, eine eigene zu erfinden. Dabei kommen unglaublich kreative und kooperative Leistungen zustande. Als zusätzliches Training kann im weiteren Verlauf der Tipptrainer unter <https://bildnerverlag.com/tipptrainer/> dienen.

Auch die Mausbewegung funktioniert nicht auf Anhieb, wie sie sollte und erzeugt damit Frust und Aggression.

Nur durch vorheriges, ausgiebiges und praktisches Training können hier Fortschritte erzielt werden. Ich nutze dazu dieses Training der Universität Ulm: <https://maustraining.zawiw.de/level/0>.

## Händisches Schreiben

Es folgt ein anderes Kernthema, das nicht vernachlässigt werden darf: Das Schreiben als körperliche Tätigkeit und die damit verbundenen notwendigen feinmotorischen Fähigkeiten. Das Schreiben mit der Hand als Mittel des Ausdrucks, der Konzentration, des vernetzten Denkens und damit des intensiven Lernens. Erst durch das händische Schreiben werden die dazu notwendigen kognitiven Grundlagen gelegt. Tippt ein Lernender hingegen nur am PC, so übt er lediglich die Tastaturbedienung. Ob er tatsächlich damit Schreiben lernt, mag meines Erachtens bezweifelt werden. Vielfach wurden in den vergangenen Jahren Diskussionen darüber geführt und ich habe einige Forschungsergebnisse gelesen – mit dem Ergebnis, dass ich es für wichtig halte, sowohl Tastaturschreiben mit dem Zehnfingersystem als auch händisches Schreiben zu fördern.

Wenn es gelingt, die Teilnehmer bis zu diesem Punkt zu bringen, so steht dem nun weiterführenden Medienbildungs- und Computeranwendungskurs (fast) nichts mehr im Wege. Die Teilnehmer haben Erfolge erleben können und die Tastatur stellt für sie keine unüberwindbare Hürde mehr dar. Sie sind nun in der Lage, eigene Schreibprodukte zu gestalten. Dieser Ansatz fördert Lernwillen und Durchhaltevermögen. Und im Endeffekt ist es völlig egal, ob aus der ursprünglichen Tabelle in Word zum Schluss ein Memory-Spiel mit Bildern, ein Domino-Satz mit kniffligen Rechenaufgaben oder ein lustiger Stundenplan entsteht. Wenn der Teilnehmer den Sinn und Nutzen einer Aufgabe für sich erkennen kann, ist er in der Lage, auch den einen oder anderen „Durchhänger“ zu überstehen. Das macht Mut und fördert ungemein die Selbstwirksamkeit.

## Vorgehensweise: Digitalisierung als Mehrwert – nicht als Selbstzweck

Lange bevor der Rechner das erste Mal eingeschaltet wird, muss klar definiert werden, warum eine Aufgabe nun in Zukunft mit dem PC erledigt werden soll. Ohne diese konkrete Zielbestimmung erfolgt kein Lernzuwachs. Eine grundsätzliche Gelingensbedingung einer digitalen Maßnahme ist deren inhaltliche Anpassung an das lebensweltbezogene Konzept der Grundbildung im Allgemeinen. Bevor darüber nachgedacht wird, zusätzliche digitale Lernangebote zu schaffen, muss geklärt sein, welches Lernanliegen, welche konkrete Lernproblematik zum Beispiel damit bearbeitet werden soll.

## Digitale Kompetenz ist keine Frage des Alters

Es sind nicht nur die Älteren, die Probleme bei der Handhabung digitaler Medien haben: Aus meiner langjährigen Unterrichtspraxis in ausbildungsvorbereitenden Klassen sowie Ausbildungsmaßnahmen für Fachpraktiker kann ich berichten, dass die sogenannten Digital Natives zwar mit enormer Geschwindigkeit ihre Spiele bedienen und Nachrichten eintippen können. In der Computeranwendung sind sie leider nicht auf dem neuesten Stand der Dinge. Digitale Medien dienen bei dieser Anwendergruppe vorwiegend dem Konsum, dem Spielen und Posten von Fotos.

## Bereitschaft zur Veränderung

Wir sprechen derzeit von einer der größten gesellschaftlichen Umwälzungen seit der Erfindung der Dampfmaschine. Dadurch verändern sich auch die Kompetenzanforderungen für die Zukunft (vgl. Bertelsmann Stiftung 2020). Als Konsequenz bedeutet das für alle im Grundbildungsbereich, eine adäquate Antwort für diese neuen

Kompetenzanforderungen bei gering literalisierten Teilnehmern zu finden und gangbare Lösungswege zu realisieren. Dieser Transformationsprozess verlangt von allen Beteiligten eine enorme Bereitschaft zur Veränderung. Digitaler Medieneinsatz im Grundbildungsbereich bedeutet ein Umdenken in der Didaktik und dem bisherigen Angebot an Lerngelegenheiten. Oft herrschen hier noch Vorstellungen, die es dringend zu revidieren gilt. Denn: Ein Dozent, der gängige EDV-Programme beherrscht, ist noch nicht mediendidaktisch ausgebildet. Analoge vorbereitende Teilprozesse vor dem eigentlichen Computereinsatz sind wichtig. Auch Digital Natives benötigen digitale Grundbildung.

Für gelingendes Lernen nimmt der Kursleiter folgende Rollen ein, deren er sich stets bewusst ist: Vorbild, Berater, Enabler und Beobachter (vgl. Hattie/Zierer 2019). Ziel eines Angebotes in der digitalen Grundbildung ist es, dass der Teilnehmer befähigt wird, selbstgesteuert und selbstorganisiert zu lernen und damit Handlungsfähigkeit erwirbt.

## Literatur

- Wössner, Stephanie (2021): Blooms Taxonomie: Überarbeitete Version. Blog PetiteProf79. [www.petiteprof79.eu/blooms-taxonomie-ueberarbeitete-version/](http://www.petiteprof79.eu/blooms-taxonomie-ueberarbeitete-version/) (25.01.2025).
- Baumeister, Inge / Schmid, Anja / Zintzsch, Andreas (2009): Das Tastaturschreiben mit 10 Fingern in 5 Stunden: Teilnehmerunterlagen für den Unterricht. Bildner Verlag.
- Bertelsmann Stiftung (2020): OECD Lernkompass 2030. OECD-Projekt Future of Education and Skills 2030. Rahmenkonzept des Lernens: Übersetzung der Publikation OECD 2019: OECD Future of Education and Skills 2030. OECD Learning. Compass 2030 – A Series Of Concet Note. [www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/oecd-lernkompass-2030-all](http://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/oecd-lernkompass-2030-all) (25.01.2025).
- Hattie, John / Zierer Klaus (2019): Kenne deinen Einfluss! Visible Learning für die Unterrichtspraxis. 4. Herausgeber: Schneider. Hohengehren: Waxmann.

---

### Über die Autorin



## Margot Eisenmeier

Margot Eisenmeier arbeitet in der (beruflichen) Grundbildung und Alphabetisierung sowie zu Digital Literacy in der Forensik im Spital Thurgau in der Schweiz. Sie ist Geprüfte Berufspädagogin – Master Professional of Vocational Training und verfügt über zahlreiche Zertifikate und eine BAMF-Zulassung für die Lehrtätigkeit in der Alphabetisierung, Deutsch als Zweitsprache und Berufssprachkursen.

---