

Lernsoftware in der Basisbildung

Eine Bestandsaufnahme:

Erfahrungen mit Lern-Apps und digitalen Anwendungen im Kontext Basisbildung

Frauen aus allen Ländern | Danaida | Frauenservice | B!LL | das Kollektiv

Mag.^a Julia Schindler

Geht das?

Lernsoftware in der Basisbildung

E-Learning, digitale Lernunterstützung und Lernsoftware und der Einsatz von unterschiedlichen Endgeräten im Unterricht werden in unterschiedlichen Bildungskontexten heftig diskutiert: Verändert das das Lernen? Verändert es das Unterrichten? Ist das eh nix Neues? Oder doch Neu-Land? Immer mehr Handreichungen und Broschüren werden zu diesem Thema veröffentlicht, allerdings zumeist ausschließlich bezogen auf den Einsatz digitaler Lernformen im Regelschulbereich. Der Anspruch von Basisbildungsangeboten, lernerInnenzentriert und partizipationsfördernd aber auch wissenschaftlich zu sein, verlangt jedoch einen besonders geschärften Blick auf digitale Formen des Lernens, der die vielen Zielgruppen der Basisbildung ebenso miteinbezieht wie die Lernbedürfnisse von Erwachsenen LernerInnen und die infrastrukturellen Realitäten der BasisbildnerInnen.

Im Rahmen des Projektes MIKA plus wurde seit 2016 versucht, einen Überblick über Möglichkeiten und Sinnhaftigkeit von digitalen Lernformen in der Basisbildung nachzugehen:

In der ersten Projektphase wurden TeilnehmerInnen von Basisbildungsangeboten nach ihren Nutzungs- und Lerngewohnheiten von digitalen Endgeräten befragt - das Ergebnis war eine eindeutige Präferenz des Smartphones. Dementsprechend wurden Möglichkeiten des Einsatzes von Smartphones im Kontext Basisbildung (vor allem Lern-Apps) getestet und bewertet. In der dritten und letzten Projektphase wurden zusätzlich noch BasisbildnerInnen ihren Erfahrungen und Präferenzen bzgl. Lern-Apps befragt. Die Ergebnisse dieser Befragung sollen im Folgenden präsentiert werden.

Details zur Befragung:

Im November 2017 wurde die Umfrage sowohl als Fragebogen als auch in einer Online-Version an verschiedene Einrichtungen versendet, die Basisbildungskurse anbieten. Insgesamt nahmen innerhalb eines Monats 18 BasisbildnerInnen an der Umfrage teil (14 online, 4 retournierten den ausgefüllten Fragebogen). Die online-Befragung wurde über die Plattform <https://www.umfrageonline.com/> geführt.

TeilnehmerInnen der Befragung:

Ebenso wie die Zielgruppe von Basisbildungsangeboten sind auch die BasisbildnerInnen und ihr Zugang zum Unterricht sehr divers. Deshalb wurde großer Wert darauf gelegt, dass Rückmeldungen von TrainerInnen, die in möglichst unterschiedlichen Settings arbeiten, repräsentiert sind. Gelungen ist dies insofern, als insgesamt BasisbildnerInnen aus 6 unterschiedlichen Einrichtungen aus ganz Österreich teilgenommen haben, die sowohl mit Jugendlichen als auch mit Erwachsenen, mit HerkunftsösterreicherInnen als auch mit MigrantInnen, in reinen Frauenkursen als auch in gemischtgeschlechtlichen Gruppen arbeiten.

Um die - teilweise doch recht ausführlichen - Ergebnisse der Umfrage etwas zusammenzufassen, wir hier ein kurzer Überblick über die Rückmeldungen zu den Themenbereichen Best Practice, Kriterien für einen guten Einsatz und Lerninhalte und deren Aufbereitung gegeben.

1. Best Practice

„Weil viele Frauen das Smartphone ohnehin nutzen und merken, dass es sich auch zum Lernen gut eignet“

„Weil viele Frauen nach einer Möglichkeit suchen, um auch zuhause üben zu können und sich dafür Lernanwendungen nutzen lassen“

„Bei Quizlet-Gruppenmodus - wird die Gruppendynamik und Gruppenzugehörigkeit gefördert, indem immer wieder neue Teams gebildet werden können“

„Über Coins und Sternchen freuen sich die TN“

Tatsächlich werden bereits viele Lernanwendungen im Kontext Basisbildung eingesetzt - weil es der Lebensrealität der TeilnehmerInnen entspricht, das Smartphone auch für Wissenserwerb oder Kompetenztraining einzusetzen. Diese Apps sind nicht speziell für die Basisbildung entwickelten Formate, funktionieren aber in unterschiedlichen Settings durchaus gut. Dies spiegeln auch die Rückmeldungen auf die Frage nach bereits eingesetzten Apps wider: hier stellten sich LearningApps, Kahoot und Fun Easy Learn Deutsch als drei recht geläufige Lern-Apps heraus. Zusätzlich wurde häufig noch auf WhatsApp und diverse Gerätefunktionen (z.B. Rekorder oder Kamera) - zwar keine Lernsoftware, aber dennoch ein nützliches Tool als digitale Lernhilfe - verwiesen. Als positive Aspekte des Einsatzes von Lernsoftware wurden am häufigsten der motivierende Charakter von Lern-Apps, Lebensnähe (TeilnehmerInnen nutzen das Smartphone in ihrem Alltag viel und routiniert), sofortige Lernkontrolle und die Möglichkeit, im individuellen Tempo zu arbeiten genannt.

2. Kriterien für einen gelungenen App-Einsatz

„Egal mit welcher Software ich bis jetzt gearbeitet habe, Spaß macht es, wenn die TN gut eingeführt werden und sie komplett selbstständig auch außerhalb des Kurses zugreifen können.“

„Damit eine Lernsoftware immer wieder zum Einsatz kommt, muss sie einfach handhabbar sein und problemlos funktionieren.“

„Eine gute technische Ausstattung ist ein Muss“

„Keine Bugs in der App, intuitiv gestaltete Oberfläche, erwachsenengerecht“

Dass sich nicht jede Lern-App zum Gebrauch in der Basisbildung eignet und nicht in jedem Kurssetting der Einsatz von digitalen Lernhilfen sinnvoll ist, ist klar. Aber auch jene Apps, die grundsätzlich gute Anwendungsfälle haben, sind nicht in allen denkbaren Kontexten brauchbar - eine direkte Übertragbarkeit von „Erfolgskriterien“ auf alle Basisbildungssettings ist also nicht gegeben. So sind auch die Rückmeldungen, welche Rahmenbedingungen für den gewinnbringenden Einsatz von Lernsoftware in Basisbildungsangeboten gegeben sein müssen, sehr divers: gut gewartete und stabile Infrastruktur und Gerätschaft ist dabei ein häufig genannter Punkt, ebenso ausreichend Zeitressourcen (sowohl in der Vorbereitung als auch bei der Durchführung). Als wichtige inhärente Eigenschaften, die eine App in der Basisbildung haben sollte, werden Stabilität und Fehlerfreiheit der Anwendung, sowie „Barrierefreiheit“ genannt. Gemeint ist damit zum einen, dass die App einfach zu installieren und ohne komplizierten Registrierungsprozess zugänglich sein muss, aber auch die Bedienung intuitiv und ggf für Hilfsmittel (z.B. Screenreader) optimiert sein sollte.

3. Lerninhalte

„Besonders Inhalte, die von den TeilnehmerInnen selbst erstellt werden können“

„Mir fallen aktuell keine alltagsrelevanten Themen ein, die von den Teilnehmerinnen gewünscht werden, die nicht aufbereitet werden könnten“

„Trainiere nur Mathe und da eignen sich Lern-Apps nicht wirklich.“

„Die Vielfalt der Gesellschaft muss abgebildet sein“

Auf die Frage, welche Inhalte sich für eine Aufbereitung eignen, sind die Rückmeldungen sehr offen: eigentlich, so der Tenor, können alle Themen auch digital vermittelt werden. Als besonders erfolgsversprechend wahrgenommen werden linearere Lernvorhaben (etwa Wortschatztraining) und das Generieren und Ver- oder Bearbeiten eigener Texte, Bilder, Videos oder Tondokumente. Die Art der Aufbereitung sollte laut den Rückmeldungen kleinschrittig sein, mit „Belohnungen“ oder anderen Spiel-Elementen (Gamification) motivieren und einen Fortschritt erkennen lassen. Die Möglichkeit, Übungen mit unterschiedlichen medialen Elementen wie Video- oder Tondokumenten zu ergänzen sowie die Inhalte zu personalisieren kann hilfreich sein, um komplexere Lerninhalte zugänglicher zu machen. Was für alle Lerninhalte und deren methodischer Aufbereitung in der Basisbildung gilt, trifft auch für Lern-Apps zu: die Orientierung an den Prinzipien der Basisbildung ist zentral. So sollten die Übungen nicht nur erwachsenengerecht und lernerInnenzentriert sein, sondern auch die Diversität der NutzerInnen reflektieren. Dies verlangt jedenfalls einen gendersensiblen, antirassistischen und an Vielfalt orientierten Zugang.

4. Fazit und Ausblick

„ich würde mir eine erwachsenengerechte App wünschen, die das Erlernen der Uhrzeit in Deutsch unterstützt“

„Falls eine App entwickelt werden sollte wäre ein interner Chat vl. auch noch eine Möglichkeit“

„Eine App wo die KL die Möglichkeit haben verschiedene Übungen zu erstellen, diese dann auch über das Smartphone gemacht werden können. Da hätte ich einige Ideen“

Vorschläge, welche Themen, Übungsformen und Lernverläufe sich für Lernsoftware für die Basisbildung eignen würden, finden sich in den Rückmeldungen zuhauf -allerdings immer mit dem Vorbehalt, dass eine Lernanwendung nur sinnvoll ist, wenn sie in einer stabilen und barrierefreien Umgebung präsentiert wird. Aus allen Rückmeldungen lässt sich das Ideal einer Lern-App für die Basisbildung generieren, die fehlerfrei und kostenlos auf unterschiedlichen Betriebssystemen läuft und mit einer einfachen Menüführung und einer überschaubaren Anzahl von Übungstypen auskommt. Das Design ist einfach, mit großer Schrift und für Screenreader lesbar. Die Lern-Inhalte können personalisiert aber auch wiederverwendet werden, es gibt ein Belohnungssystem und einen internen Chat.

Also: Was geht?

Die Ergebnisse der Befragung zeigen deutlich, dass der Einsatz von Lern-Apps und digitalen Endgeräten durchaus zur Unterrichtspraxis von BasisbildnerInnen gehört und durch positive Erfahrungen wie eine Erweiterung des Methodenspektrums, die Möglichkeit multimedialer Aufbereitung, spielerischer Motivation und positiver Bestärkung von TeilnehmerInnen gerechtfertigt ist. Dennoch bestehen auch Vorbehalte gegenüber digitaler Lernunterstützung, sei es, weil es ressourcenaufwändig und fehleranfälliger wahrgenommen wird oder weil nur wenige Lern-Apps den Anforderungen für Lernmedien in der Basisbildung wirklich genügen. Ideen, wie eine solche App auszusehen hätte, lassen sich aus den Rückmeldungen der Befragung sehr klar ableiten.

Detaillierte Aufschlüsselung der Befragung

Im Folgenden sind nun die Rückmeldungen auf die einzelnen Fragen zu den Bereichen Best Practice, Kriterien, Lerninhalte, Lerntheoretische Grundlagen, Diversität und persönliches Fazit der Online-Umfrage angeführt:

TeilnehmerInnen der Befragung

1. Was ist deine/Ihre Zielgruppe in der Basisbildung? Welche Personen kommen zu dir/Ihnen, um zu lernen?

Anzahl Teilnehmer: 16

- Frauen mit Migrationshintergrund
- Frauen zwischen 20-59
- erwachsene Frauen, mit keiner oder wenig institutioneller Bildung
- Frauen mit Alphabetisierungs-/Basisbildungsbedarf
- Personen mit Migrationserfahrung und Basisbildungsbedürfnissen von Alphabetisierung bis PSA
- Frauen mit BB Bedarf (keine Alphabetisierung), Jugendliche, junge Erwachsene mit BB Bedarf (höhere Alphastufen tlw,)
- Frauen ca. 25-45, keine bis wenig Schulbildung in Herkunftsland/Erstsprache, Sprachniveau Deutsch A1-B1
- Meine Gruppen sind sehr gemischt - sowohl was das Alter, die Nationalität (auch Österreicher) und den Lernstand betrifft.
- Erwachsene zwischen 17 und 65, die Mathe lernen wollen, derzeit viele mit Migrationshintergrund - Jugendliche
- Junge Personen zwischen 15-25 mit Migrationshintergrund.
- Erwachsene Migrantinnen unterschiedlicher Herkunft, die ihre Lese-und Schreibkenntnisse festigen und Deutsch lernen möchten/ müssen.
- Frauen zwicche 20 und 59 Jahren.
- Frauen mit keiner bis wenig institutioneller Schulbildung, Frauen mit einer nichtlateinischen Erstschrift
- Frauen mit Basisbildungsbedarf

2. In welchen Einrichtungen bist du/sind Sie tätig?

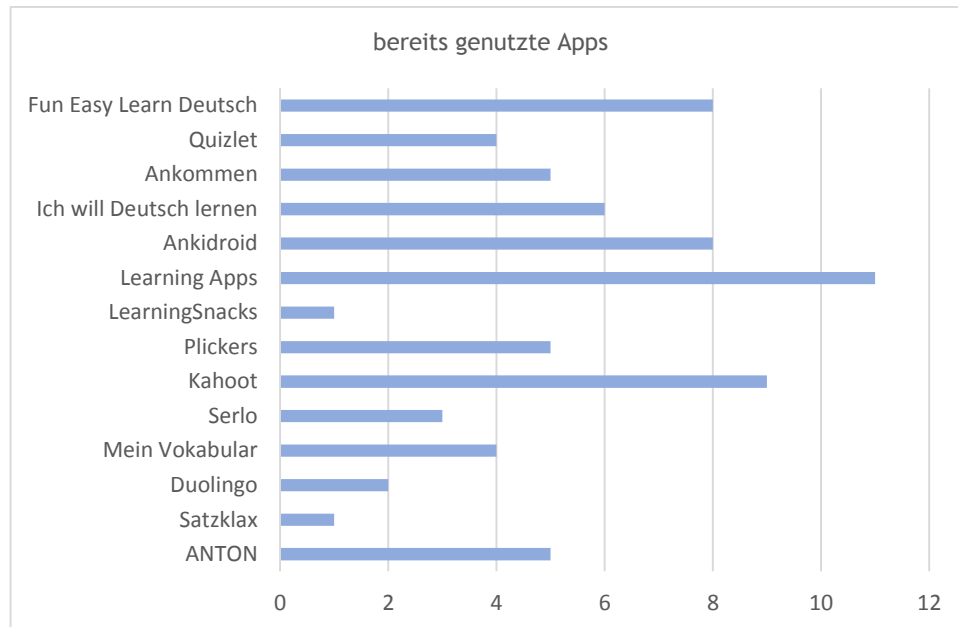
Anzahl Teilnehmer: 14

- Frauen aus allen Ländern: 3
- Verein Danaida: 4
- Verein Projekt Integrationshaus: 4
- VHS Linz: 2
- Das Kollektiv: 2

Best Practice - Eigene Erfahrungen

3. Mit welchen dieser Tools hast du/haben Sie im Kontext Basisbildung schon gearbeitet?

Anzahl Teilnehmer: 16



Welche Lern-App sollte hier noch genannt werden?

- Clickers
- 1x1
- Phase 6 Hallo Erwachsene
- Beluga

4. Mit welcher Lernsoftware oder mit welchen weiteren digitalen Tools hast du/ haben Sie im Kontext Basisbildung gute Erfahrungen gemacht?

Anzahl Teilnehmer: 15

- Vokabeltrainer vom Goethe Institut, Fun easy Learn Deutsch
- LearningApps, Kahoot
- ABC Deutsch, Anton, mein Vokabular, Ankidroid, Learning Apps, Fun Easy Learn Deutsch, Plickers, Kahoot, Fotobearbeitungsprogramme zB zum Erstellen von Bildgeschichten (PicSay)
- Videotools wie WeVideo, Whats App und andere Messengerdienst, Sprachaufnahme, Google Translator
- Gemeinsames Schreiben auf einem virtuellen Pinboard; Rechercheaufträge in bestimmten sehr inhaltsreichen und thematisch interessanten Portalen www.umweltberatung.at; v.a. Learningapps
- Fun Easy Learn, Quizlet, Kahoot, 1x1
- <https://www.schubert-verlag.de/>
- Gute Erfahrungen habe ich mit der App Phase 6 Hallo Erwachsene, den Learningapps.org, Kahoot und der Sprachaufnahme-Funktion auf WhatsApp (gezieltes arbeiten in einer WhatsApp-Gruppe) gemacht.
- Anton, Serlo App, Kahoot, Learning Apps. Wir nutzen halt auch sehr viel What's App.
- Learning Apps, Arbeit mit QR-Codes und QR-Code Reader, Beluga, WhatsApp-Gruppen, Pixlr, Photo Talks, Pic Say pro, Viva Video pro, Foto Collagen-App, Video Collagen-App, Hallo Erwachsene, Book Creator, Rechentablett, Zahlensucher, Add and subtract, Rechnen bis 100, Math Workout, Weltuhr, Google Übersetzer, Google Maps, Tangram
- Alle Gerätefunktionen: Sprachaufnahme, Video, Foto (und Bearbeitung)

5. Warum haben Lernanwendungen in deinem/Ihrem Kurskontext gut funktioniert?

Anzahl Teilnehmer: 14

- Arbeit mit digitalen Medien bietet Abwechslung
- viele TN sind durch die Verwendung des Smartphones an digitale Medien gewöhnt
- es ermöglicht eine sehr individuelle und differenzierte Arbeitsweise
- TN sind sehr fokussiert, arbeiten individuell, werden motiviert, auch außerhalb des Kurses selbstständig zu lernen
- Kleinschrittige Vorgehensweise selbsterstellten Anleitungsvideos regelmäßige Verwendung
Ausgehen von der alltäglichen Verwendung der TN
- Konkrete Arbeitsaufträge; Übungen selbst überprüfen zu können, bzw. Wettbewerbscharakter; die Möglichkeit, das zu Hause am Handy (Link über QR Code gespeichert) nochmals zu hören. Vor allem bei HVs sehr beliebt; konzentrierte Arbeitsmöglichkeit mit Tablets sind eine Abwechslung, ermöglicht eine gute Binnendifferenzierung
- Learningapps- wurden inhaltlich an die Gruppe / Thema angepasst fungieren auch als Lernplattform - Apps können über Kursverlauf gesammelt werden
- Es ist eine sehr gute Unterrichtsauflockerung - Methodenwechsel und ermöglicht in "lustiger" Art gezielt Unterrichtsstoff zu wiederholen.
Bei Quizlet Gruppenmodus - wird die Gruppendynamik und Gruppenzugehörigkeit gefördert, indem immer wieder neue Teams gebildet werden können.
- Haben sie nicht wirklich, ist in Mathe nicht so einfach.
- Interessante Themen, Lernfortschritte spürbar
- Die Teilnehmerinnen hatten immer wieder die Möglichkeit, mit den Anwendungen zu arbeiten, sie kleinschrittig kennenzulernen und sich an die "neue" Lern- und Arbeitsweise zu gewöhnen. Dieser Prozess wird laufend im Kurs evaluiert und die TN verstehen, was die Ziele des Arbeitens mit den Anwendungen sind. Außerdem werden Lernapps wie z.B. die Phase 6 Hallo Erwachsene besonders geschätzt, da die TN die Möglichkeit haben, ihren Lernprozess selbst zu steuern, selbst zu entscheiden was, wann und wie lange geübt/gelernt wird.
- Spaßfaktor, lernen mit einem vertrauten Gegenstand des Alltags, Flexibilität, Lernen auf der Parkbank oder im Bus
- Weil viele Frauen das Smartphone ohnehin nutzen und merken, dass es sich auch zum Lernen gut eignet. Weil viele Frauen nach einer Möglichkeit suchen, um auch zuhause üben zu können und sich dafür Lernanwendungen nutzen lassen. Weil die Teilnehmerinnen ihre Lerninhalte teilweise selbst bestimmen und nach ihrem Tempo lernen können.

Kriterien für einen gelungenen Einsatz

6. Warum setzen Sie/setzt du diese Lernanwendung gerne ein? Was muss gegeben sein, dass eine Lernsoftware immer wieder zum Einsatz kommt?

Anzahl Teilnehmer: 14

- Keine Bugs in der App, intuitiv gestaltete Oberfläche, erwachsenengerecht
- Motivation der TN sich darauf einzulassen, gute Ausstattung (zB. Wlan, ggf. Tablets bzw. Geräte, die auch regelmäßig gewartet werden), genug Zeit, um zB die TN ausprobieren zu lassen
- Lernsoftware an sich kommt nicht zur Anwendung sondern smnartphone und tablet als Gerät an sich und vorprogrammierte learningapps die inhaltlich an den aktuellen Kurs angepasst sind
- Kann auf ein Pool von Apps zurückgreifen; und gleichzeitig selber für die Gruppe adaptieren, Einbettung von Filmen und Hörbeiträgen gut möglich, eine gute technische Ausstattung hilft sehr!
- viele verschiedene Übungstypen, adaptier- und erweiterbar, einfach zu bedienen, niederschwellig / kein Registrieren notwendig
- Es ist eine sehr gute Unterrichtsauflockerung - Methodenwechsel und ermöglicht in "lustiger" Art gezielt Unterrichtsstoff zu wiederholen.

Bei Quizlet Gruppenmodus - wird die Gruppendynamik und Gruppenzusammengehörigkeit gefördert, indem immer wieder neue Teams gebildet werden können.

Es braucht genügend Teilnehmer mit einem funktionierenden Smartphone und ein freies W-Lan.

- Setze sie nur wenig ein und nur 1x1 und dann muss die Bedienung ganz einfach und selbsterklärend sein.
- Gute Ergänzung zu den Themen, die im Unterricht behandelt wurden. Interessant für Jugendliche
- Das WLAN ist ein Muss. Von anderen Faktoren ist mir das Feedback der Teilnehmerinnen am wichtigsten. Wenn die Teilnehmerinnen den Nutzen erkennen und Freude daran haben und motiviert sind, wird auch der Lernprozess gelingen. Es passt nicht immer jede App/Plattform für jede Zielgruppe und daher wird auch nichts aufgezwungen.
- Spaßfaktor, gut zur Binnendifferenzierung. Egal mit welcher Software ich bis jetzt gearbeitet habe, Spaß macht es, wenn die TN gut eingeführt werden und sie komplett selbstständig auch außerhalb des Kurses zugreifen können. Einfache und intuitive Steuerung. Gut finde ich auch Erklärungsvideos wie bei der Serlo App
- Ich arbeite gerne mit digitalen Anwendungen, weil es mir ermöglicht, gut auf die einzelnen Lernbedürfnisse einzugehen und weil es den Teilnehmerinnen die Möglichkeit gibt, ihren eigenen Interessen und ihrem eigenen Tempo entsprechend zu lernen. Damit eine Lernsoftware immer wieder zum Einsatz kommt, muss sie einfach handhabbar sein und problemlos funktionieren. Ein weiterer Vorteil ist, wenn sie möglichst einfach veränderbar ist.

Lerninhalte

7. welche Themengebiete und (Fach-)Inhalte eignen sich gut für die Aufbereitung als Lernprogramm in der Basisbildung?

Anzahl Teilnehmer: 10

- Alltägliche und für die Zielgruppe relevante Themen; Themen, die kommunikative Fähigkeiten fördern
- TN suchen die Themen des Kurses aus und ich suche dann die geeigneten Lernprogramme dazu aus
- Nahrungsmittel, Gesundheit, Kochen.... alles Wortschatzarbeit, Grammatik und Mathematik
- Sprachen (Vokabel, Synonyme, ... und auch Mathematik (1x1, Fachausdrücke, ...)
- Trainiere nur Mathe und da eignen sich Lern-Apps nicht wirklich.
- Geografie, Mathematik, Englisch Wortschatzarbeit, Essen und Getränke, Körper und Gesundheit, Zahlen
- Mir fallen aktuell keine alltagsrelevanten Themen ein, die von den Teilnehmerinnen gewünscht werden, die nicht aufbereitet werden könnten. Ich denke auch, dass sich prinzipiell alle Inhalte der Basisbildung gut für die Aufbereitung als Lernprogramm eignen.
- Besonders Inhalte, die von den TeilnehmerInnen selbst erstellt werden können

(Lern-) Design

8. welche Kriterien in Benutzeroberfläche und Bedienbarkeit sind für einen niederschweligen Zugang wichtig? Welches Design hat einen hohen Aufforderungscharakter?

Anzahl Teilnehmer: 15

- Große Schrift, simples Design, mit Bildern unterstützt, abwechslungsreiche Übungen
- leicht wiedererkennbare Symbole, die App muss mehr oder weniger selbsterklärend sein bzw Ablauf muss klar sein und leicht nachvollziehbar klare Struktur und bei Einheiten am Ende auch die Rückmeldung, dass eine Teil abgeschlossen wurde - selbsterklärend sprich aufgebaut wie Smartphone oder tablet apps mit hohem Symbolcharakter
- Übersichtlichkeit ist das wichtigste
- Alle Formen von Lückentexte können eine Herausforderung sein.
- Symbole sind so, wie in anderen Apps, die nicht speziell als Lernapp konzipiert sind (insbes. Apps, die häufig verwendet werden, wie Apps zu Kommunikation, Unterhaltung, Kreativität (Bild, Video))
- Übersichtlichkeit ist wichtig - je mehr Schritte zum Übungsstart gemacht werden müssen, desto höher ist die Hürde tatsächlich zu beginnen.
- Einfachheit/selbsterklärend
- übersichtlich, Aufgaben klar formuliert
- Erklärungsvideos, klares Design, nicht zu überladen, Progression, Auswahlmöglichkeiten um niveaugerecht zu differenzieren, vl. auch Kennzeichnung was bereits geschafft wurde, Möglichkeit zur Wiederholung der einzelnen Übungen
- Die Benutzeroberfläche muss ansprechend und einfach gestaltet sein, die Bedienbarkeit muss einfach sein, die Lerner*innen müssen sich möglichst schnell selbständig zurecht finden. Ich denke, es ist hilfreich, wenn Elemente immer wieder vorkommen und die Anzahl unterschiedlicher Elemente überschaubar ist. Die Sprachen der Nutzer*innen müssten einstellbar sein, wobei die Einstellungen von den Nutzer*innen leicht auffindbar und bedienbar sein sollten.
- Barrierefreier Zugang, keine Anmeldung notwendig, braucht wenig Speicher, auch für Screenreader (Sehbehinderung) lesbar
- Gute Symbole, hohe Anforderungen an leichte Nutzbarkeit, intuitive Menüführung, eine Basisbildungs-App muss unbedingt stabil funktionieren, weil Fehler im Programm die Teilnehmerinnen immer „drausbringen“

Lerntheoretische Grundlagen

9. welche Aufbereitung von Lerninhalten funktioniert im Kontext Basisbildung?

Anzahl Teilnehmer: 8

- Fremdsprachenwachstum induktiver Zugang
Anleitung als Video um unterschiedlichen Tempi gerecht werden zu können
- alles, was sich an den Interessen der Teilnehmer*innen orientiert, einen lebensweltlichen Zusammenhang hat, z.B. wirklich Preise von etwas zu vergleichen und auch mal eine leise U-Bahndurchsage verstehen können...
Aufbereitungen anhand derer man auch Lernen lernen kann; nachvollziehbar ist, warum man sich damit beschäftigen soll; Gemeinsames Schreiben hilft auch, bzw. wird die Möglichkeit selber zu fotografieren oder etwas aufzunehmen, sehr gerne angenommen.
- Sprachen (Vokabel, Synonyme, ... und auch Mathematik (1x1, Fachausdrücke,)) (mit Quizlet, Learning Apps, Kahoot)
- 1x1
- Quiz, Lückentexte, Hörübungen
- Alle. halt nicht schriftüberladen, Bilder, Videos, Hörtexte

- Lerninhalte müssen kleinschrittig aufbereitet sein, verschiedene Schwierigkeitsgrade, Möglichkeiten zur Wiederholung in verschiedenen Übungsformen und die Möglichkeit eigener Erweiterungen sind wichtig, ebenso positive Rückmeldungen, auch für kleine Lernschritte, sowie Einblick in die Lernfortschritte, alle Fertigkeiten müssen einbezogen sein, Wortschatz muss nach seiner Einführung, immer in einen Kontext eingebunden sein, also kein reines Wörter lernen, Alltagsrelevanz des Wortschatzes und des Kontexts ist ebenso wichtig.

10. Welche Funktionen einer Lernanwendung (wie z.B. Lernzielkontrolle, Belohnungen, Veränderbarkeit bzw. Personalisierung der Inhalte, social-media-Funktionen...) sind lernförderlich?

Anzahl Teilnehmer: 15

- Binnendifferenzierung, abwechslungsreich, Unterhaltungswert
- positive Rückmeldungen sind mE sehr wichtig, Selbstkontrolle, Veränderbarkeit für die KL wäre auch gut (zB bei Learning Apps)
- LZK wenn Lösungen sichtbar gemacht werden können Levels zum aufsteigen wie bei Compgames wichtig ist die Inhalte personalisieren zu können
- Lernzielkontrolle und Personalisierung bzw. eigenverantwortliche Umgangsmöglichkeiten sind lernförderlich
- unmittelbares Feedback, Personalisierung, nicht-lineare Progression
- Kahoot - Vorteil - Ansporn vor der Gruppe, Nachteil - es gibt nicht nur Gewinner sondern auch Verlierer - möglicherweise immer dieselben Personen
- Quizlet - schöne Teamarbeit mit wechselnden Teams - es entsteht eine schöne ambitionierte Stimmung - Siege werden als Gruppe gefeiert (und manchmal mit Schokobananen belohnt ;) - Einstellung auf die wahren Bedürfnisse.
- Lob, erreichte Punkte / Prozente
- Lernzielkontrollen kommen gut an. Auch über Coins und Sternchen freuen sich die TN.
- Es ist wichtig, den eigenen Lernerfolg mitverfolgen zu können, positive Rückmeldungen sind ebenfalls lernförderlich, Veränderbarkeit und Personalisierung sind ebenso wichtig, damit z.B. der Wortschatz an den im Kurs verwendeten angepasst werden kann, social-media-Funktionen regen zum Austausch an, wünschenswert wäre eine geschützte Form (sowas wie SchulFox),
- Alles, was Belohnungen ergibt!
- Spielcharakter, gute Grafik, einfache und klare Rückmeldung, was falsch ist - und einfache Möglichkeit, auszubessern
- Möglichkeit, selbständig (ohne Lehrerin) zu üben

Diversität, Teilhabe und Migrationspädagogische Grundlagen

11. Welche Haltungen und Zugänge zur Zielgruppe (z.B. Diversität in der Darstellung, Vermeiden von „Othering“, erwachsenengerechte Aufbereitung ...) nehmen Sie/nimmst du in einer Lernanwendung als positiv wahr?

Anzahl Teilnehmer: 10

- Inklusivität, Gender Equality, respektvoller Umgang(ston) mit allen Kulturen
- teilweise wurde die Zielgruppe gut eingebunden und erwachsenengerecht gestaltet - zB Ich will Deutsch lernen
- wenn sich in den Anwendungen die Vielfalt der Gesellschaft widerspiegelt, also nicht typische Migranten Themen wie Sozialamt, Arbeitsmarkt niedrigqualifizierte Berufsfelder zentral sind sondern von allem etwas auch homosexuelle Familien, Männer die zu Hause bei den Kindern sind, usw
- apps, die man selber mitgestalten kann bzw. in der Weise, in der man es will nochmals zum üben verwenden kann; kommt alles auf das Grundmaterial an (Filme, Bilder, Webseiten), authentische Grundlagen können leicht herangezogen werden
- die oben genannten - Diversität, ...

- selbsterstellte Apps, Kahoots oder auch Quizlet werden in geeigneter auf die Gruppe abgestimmter Form erstellt.

Fun Easy Learn: positiv: arbeitet mit Audiounterstützung (normales oder langsames Sprechtempo) mit Bildern, und Schrift.

Die Vokabel können auch in der jeweiligen Muttersprache angezeigt werden.

- Erwachsenengerecht
- Bezug (Themen und Wortschatz) zu Realität / Alltag der Zielgruppe
- Darauf hab ich noch nie so geachtet, ich glaube, bei den Anwendungen die ich im Moment verwende, kommt nicht so viel vor. Bei den Berufen von Deutsch Fun Easy lernen gibt es nur die männliche Bezeichnung.
- Es ist wichtig, dass sich die Nutzer*innen angesprochen fühlen, dazu müssen sie sich wiedererkennen. Die Vielfalt der Gesellschaft muss abgebildet sein. Erwachsenengerechte Aufbereitung ist wichtig. Othring ist zu vermeiden. Es sollen unterschiedliche Lebenssituationen dargestellt sein, sodass es für die Nutzer*innen sowohl Bekanntes als auch Neues gibt. Alltagsbezug ist wichtig. Genderaspekte sind wichtig.

Fazit und Ausblick

12. Welche Art von Lernanwendung fändest du/fänden Sie für die Basisbildung sinnvoll? Wie müsste diese hinsichtlich Inhalt/ Design/ Aufbau/ Ablauf/ Haltungen und Zugängen beschaffen sein?

Anzahl Teilnehmer: 8

- Anschauliche aber simple Oberfläche, langsame Progression, von Bildmaterial unterstützt, möglichst viele Grundkompetenzen sollen gefördert werden (zmd Lesen, Hören, Schreiben, im besten Fall auch Sprechen mit Aufnahmefunktion)
- Ich finde den Ansatz der "Hallo!Erwachsene" gut, es kann an einem Tag nur eine bestimmte Zeit geübt werden und dann geht es erst nach einer bestimmten Zeit weiter - guter Übungseffekt einfacher Aufbau, nicht zu viele Themen - übersichtlich, Alltagsbezug, erwachsenengerecht, authentische Hörtexte und Aufgaben dazu, alle Übungen in einen Alltagskontext einbezogen sein
- Inhalt: alle Themen (Sprache, Mathematik,)
- Design: schön halt, Aufbau/: kleinschrittig aber auch einfach Schritet zu überspringe, Ablauf: hören, sprechen, schreiben lesen und so halt, Haltungen: nicht belehrend sondern unterstützend, Zugang : gratis
- einfach zu bedienen, für verschiedenen Betriebssysteme geeignet, auch ohne Internetverbindung benützbar, personalisierbar, offen gestaltet oder zumindest relevante Themen
- die von mir verwendeten Lernanwendungen finde ich gut - ich würde mir eine erwachsenengerechte App wünschen, die das Erlernen der Uhrzeit in Deutsch unterstützt, besonders was die Bebilderung betrifft.
- Klar und übersichtliches Design, angepasst an den Unterrichtsablauf
- Online Wortsuchrätsel, die KL kann es erstellen und für eine Gruppe öffnen. Sowas wie Faltdiktat zum Lernwörter lernen, ein Wort erscheint, es wird ausgeblendet und es muss aus dem Gedächtnis geschrieben werden. Texte die wir speichern können und daneben eine Audio des Textes einfügen können. Eine App wo die KL die Möglichkeit haben verschiedene Übungen zu erstellen, diese dann auch über das Smartphone gemacht werden können. Da hätte ich einige Ideen
- Idealerweise so, dass alle in den vorigen Fragen enthaltenen Aspekte und auch jene, auf die ich vergessen habe bzw. die ich noch nicht kenne und die von anderen Kolleg*innen eingebracht werden, beinhaltet sind.
-

13. Ist dir/Ihnen zu den vorangegangenen Fragen noch etwas eingefallen? Möchtest du/Möchten Sie noch etwas ergänzen?

Anzahl Teilnehmer: 3

- Ich denke, in Mathe sind die Anforderungen völlig anders als bei Sprachen und alle Fragen sind auf Sprachen ausgerichtet.
- Falls eine App entwickelt werden sollte wäre ein interner Chat vl auch noch eine Möglichkeit.