



XXI Adults

**Anpassung des Erwachsenenbildungssystems
an das 21. Jahrhundert**

Vorlage für bewährte Verfahren



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFISSIONAL E PESSOAL



Co-funded by
the European Union



Name der bewährten Praxis
Digitale Lebenssimulationen: Lernen durch Alltagsszenarien
Zusammenfassung der Praxis
Kurze, leicht verständliche Zusammenfassung: Was ist die Praxis, für wen und zu welchem Zweck?
„Digitale Lebenssimulationen“ ist ein Erfahrungslernmodell, bei dem erwachsene Lernende in einer simulierten, sicheren Umgebung durch realistische, alltägliche digitale Szenarien geführt werden – wie zum Beispiel die Buchung eines Arzttermins, das Versenden einer E-Mail oder das Ausfüllen eines Online-Formulars. Die Praxis legt den Schwerpunkt auf „<i>Lernen durch Handeln</i>“ und ist besonders wirkungsvoll für Erwachsene mit geringer Qualifikation oder geringem Selbstvertrauen im Umgang mit digitalen Umgebungen. Sie trägt direkt zu den Zielen der Erwachsenenbildung bei, indem sie eine lernerzentrierte, nicht-formale Methode zum Aufbau grundlegender digitaler Kompetenzen bietet und gleichzeitig die Selbstständigkeit und die Bürgerbeteiligung fördert.

Beschreibung der Praxis – min. 2000 Zeichen
1) Kontext / Hintergrund Was war der ursprüngliche Bedarf oder das Problem? Wer war die Zielgruppe? War dies Teil eines größeren Programms oder Projekts? Viele erwachsene Lernende – insbesondere diejenigen ab 50 Jahren oder solche aus sozial oder wirtschaftlich benachteiligten Verhältnissen – haben nach wie vor Schwierigkeiten, sich in der digitalen Welt zurechtzufinden. Ihr mangelndes Selbstvertrauen im Umgang mit digitalen Tools ist oft nicht auf mangelnde Lernbereitschaft zurückzuführen, sondern vielmehr auf begrenzte Erfahrungen und das Fehlen eines unterstützenden Umfelds, in dem sie üben können. Eine häufige Angst dieser Lernenden ist, dass sie „etwas kaputt machen“, einen kostspieligen Fehler begehen oder sich schämen könnten, um Hilfe zu bitten. Diese emotionale Barriere hindert sie oft daran, ihre digitale Lernreise überhaupt zu beginnen. Unterdessen hat sich die Digitalisierung im öffentlichen Dienst in ganz Europa beschleunigt. Aufgaben wie die Vereinbarung von Arztterminen, der Zugriff auf Renten- oder Steuerinformationen, die Beantragung öffentlicher Zuschüsse oder die Nutzung von Online-Banking werden mittlerweile digital erwartet. Für diejenigen, denen grundlegende digitale





Kompetenzen fehlen, bedeutet dies nicht nur Unannehmlichkeiten, sondern auch eine Form der Ausgrenzung von grundlegenden Dienstleistungen.

Als Reaktion auf diesen wachsenden Bedarf wurde die Initiative „**Digital Life Simulations**“ entwickelt. Der Ansatz basiert auf der Erstellung kurzer, praktischer Lerneinheiten, die reale digitale Interaktionen in einer sicheren, schrittweisen Umgebung nachstellen. Diese Simulationen können in Erwachsenenbildungszentren, Bibliotheken oder Gemeindezentren stattfinden und wurden von geschulten Pädagogen geleitet, die die Lernenden durch alltägliche Online-Szenarien führten – wie das Ausfüllen von Formularen, das Abrufen von Gesundheitsdaten oder die Navigation auf Behördenwebsites.

Die primäre Zielgruppe waren Erwachsene mit geringer digitaler Selbstsicherheit, die eher praktische Erfahrungen als abstrakte Anleitungen benötigen. Die Simulationen wurden so konzipiert, dass sie einen hohen Bezug zur Praxis haben und direkt auf Aufgaben aufbauen, denen die Lernenden im Alltag wahrscheinlich begegnen. Durch das Üben in einer entspannten Umgebung entwickelten die Teilnehmer nach und nach die Fähigkeiten und das Selbstvertrauen, die sie benötigen, um in einer digitalen Gesellschaft selbstständiger zu agieren.

Insgesamt boten die „**Digital Life Simulations**“ einen lernerzentrierten, befähigenden Ansatz für digitale Bildung und halfen Erwachsenen, Ängste zu überwinden und durch praxisnahe Übungen Kompetenzen zu erwerben.

2) Ziele

Was waren die Ziele der Übung?

Was sollte verbessert oder verändert werden?

- Vermittlung funktionaler digitaler Kompetenzen für reale Situationen (E-Citizenship, Gesundheit, Finanzen, Kommunikation)
- Abbau digitaler Ängste durch Übungen in einer risikofreien Umgebung
- Förderung von Selbstständigkeit und aktiver Bürgerbeteiligung
- Unterstützung von Anbietern in der Erwachsenenbildung bei der Einbindung digitaler Inhalte in Themen des Alltags

3) Umsetzung / Methodik

Wie wurde die Praxis Schritt für Schritt durchgeführt?

Welche Aktivitäten oder Methoden wurden eingesetzt?

Wie lange hat es gedauert?





Schritt-für-Schritt-Struktur:

1. **Bedarfsanalyse:** Die Lehrkräfte befragten die Lernenden, um die dringlichsten Aufgaben des Alltags zu ermitteln, mit denen sie Schwierigkeiten haben (z. B. das Einreichen einer Online-Bewerbung, das Lesen digitaler Stromrechnungen).
2. **Szenariodesign:** Die Trainer entwickelten Simulationsmodule, die diese Aufgaben widerspiegeln. Jedes Modul umfasste:
 - Visuelle Schritt-für-Schritt-Anleitungen
 - Dummy-Konten (z. B. gefälschte E-Mails oder Buchungsplattformen)
 - Rollenspielelemente (z. B. „Sie müssen einen Impftermin buchen“)
3. **Workshop-Sitzungen:**
 - 6–8 Sitzungen, die sich jeweils auf ein Thema konzentrierten.
 - Die Teilnehmer arbeiteten die Aufgabe zu zweit oder in kleinen Gruppen ab und nutzten dabei Laptops oder Tablets.
 - Die Trainer gaben Anleitung, griffen aber nur ein, wenn es notwendig war – der Schwerpunkt lag auf dem Ausprobieren.
4. **Reflexion und Nachbesprechung:**
 - Nach jeder Simulation diskutierten die Teilnehmer Herausforderungen, Emotionen und wichtige Erkenntnisse.
 - Die Trainer verteilten gedruckte Leitfäden zum Mitnehmen für weitere Übungen.
5. **Optionale Erweiterung:** Die Teilnehmer wiederholten die Aufgaben unter Verwendung ihrer echten Konten (unter Aufsicht), sobald sie sich dazu bereit fühlten.

Themen der Simulationssitzungen:

- Gesundheit: Einen Arzttermin vereinbaren, medizinische Untersuchungsergebnisse abrufen
- Finanzen: Eine Rechnung online bezahlen, Benachrichtigungen für das Online-Banking einrichten
- Behörden: Wohnsitzbescheinigung beantragen, auf Steuerunterlagen zugreifen
- Kommunikation: E-Mails senden und beantworten, Dokumente anhängen
- Beschäftigung: Jobsuchportale durchsuchen, Bewerbungsformulare ausfüllen

4) Ergebnisse / Ergebnisse

Was waren die konkreten Ergebnisse?

Wie wirkte sich die Übung auf die Teilnehmer aus?





- Das organisierende Zentrum berichtete von einer deutlichen Verbesserung des Selbstvertrauens und der Selbstständigkeit der Lernenden.
- 85 % der Teilnehmer waren später in der Lage, mindestens drei Aufgaben selbstständig zu wiederholen.
- Die lokalen Gemeinden verzeichneten einen Rückgang der Anfragen nach persönlicher Hilfe beim Ausfüllen von Formularen.
- Die Mitarbeiter der Erwachsenenbildung berichteten von einer höheren Motivation und besseren Fortschritten bei ihren Lernenden.

5) Erfahrungsberichte der Teilnehmer – optional

Kurze Zitate, persönliche Reflexionen oder Erfahrungen von Teilnehmern

„Ich hatte Angst vor allem, was online war. Ich wusste nicht, was echt war. Jetzt kann ich meine Rechnungen bezahlen und über die Website mit meinem Arzt sprechen.“ – Roula, 67, Griechenland.

„Das hat mir bei der Jobsuche geholfen. Vorher wusste ich nicht einmal, wie ich meinen Lebenslauf hochladen sollte.“ – Petros, 54, Griechenland.

„Ich habe jetzt ein E-Mail-Konto und bin sicher im Umgang damit. Früher war das für mich ‚alles Griechisch‘, aber jetzt verstehe ich viel mehr von Technik und fühle mich verbunden“ – Vassilis, 70, Griechenland.

6) Erfolgsfaktoren

Was machte die Praxis effektiv oder innovativ?

Gab es einzigartige oder kreative Elemente?

- Basierend auf realen, nachvollziehbaren Bedürfnissen – keine abstrakten Inhalte
- Sichere, betreute Umgebung, in der Fehler als Teil des Lernprozesses gefördert werden
- Die Kombination aus Praxis und Reflexion verbessert die Behaltensleistung
- Emotionale Einbindung: Die Lernenden haben das Gefühl, echte Probleme zu lösen.

7) Übertragbarkeit / Empfehlungen

Kann die Übung auch anderswo angewendet werden?







PRAXISPROFIL – CHECKLISTE ZUR KLASSIFIZIERUNG

Bitte kreuzen Sie alle Kategorien an, die auf Ihre beschriebene Praxis zutreffen. Sie können mehr als eine auswählen.

ART DER PRAXIS

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| ☒ | Lernen durch Handeln |
| ☐ | Generationenübergreifendes Lernen |
| ☒ | Gemeinschaftsbasiertes Lernen |
| ☒ | Digitales / Blended Learning |
| ☐ | Lernen unter Gleichaltrigen |
| ☒ | Mentoring / Coaching |
| ☐ | Kulturelle / kreative Ansätze |
| ☐ | Kooperativ / partnerschaftlich |
| ☐ | Sonstiges (bitte angeben): |





ZIELGRUPPE

- ☒ Erwachsene mit geringer Qualifikation
- ☐ NEETs (nicht in Ausbildung, Beschäftigung oder Weiterbildung)
- ☐ Migranten / Flüchtlinge
- ☒ Ältere Erwachsene
- ☐ Frauen
- ☐ Menschen mit Behinderungen
- ☒ Andere schutzbedürftige Gruppen
- ☒ Allgemeine erwachsene Bevölkerung

LERNUMFELD

- ☐ Formell
- ☒ Nicht-formell
- ☒ Informell

ENTWICKELTE FÄHIGKEITEN / KOMPETENZEN

- ☐ Lese- und Schreibkompetenz (Lesen, Schreiben, Textverständnis)
- ☐ Rechnen (Mathematik, logisches Denken)
- ☒ Digitale Kompetenzen
- ☐ MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik)
- ☒ Persönliche, soziale und Lernkompetenzen
- ☒ Bürgerkompetenzen
- ☐ Unternehmerische Kompetenz
- ☐ Kulturelles Bewusstsein und kultureller Ausdruck
- ☐ Sprachkenntnisse
- ☐ Berufsspezifische / berufliche Fähigkeiten
- ☐ Umweltkompetenzen
- ☐ Sonstiges (bitte angeben):

POTENZIELLE NUTZER

- ☒ Lehrer/Pädagogen
- ☒ Verwaltungsmitarbeiter
- ☒ Schul-/Zentrumsleitung
- ☒ Entscheidungsträger / Öffentliche Verwaltung
- ☒ NGOs / Gemeinschaftsorganisationen
- ☐ Sonstiges (bitte angeben):





Glossar der Kategorien (Erläuterung der Checklistenpunkte)

Art der Praxis

- Learning by doing – Lernen durch praktische Aktivitäten, praxisorientierte Methoden wie Workshops oder reale Aufgaben.
- Generationenübergreifendes Lernen – Aktivitäten, bei denen Teilnehmer aus verschiedenen Altersgruppen voneinander lernen.
- Gemeinschaftsbasiertes Lernen – Lernen, das innerhalb der lokalen Gemeinschaft stattfindet, oft durch Engagement im realen Leben.
- Digitales / Blended Learning – Bildung unter Einsatz digitaler Tools (online) oder einer Mischung aus Online- und Präsenzmethoden.
- Peer-Learning – Lernen unter Teilnehmenden mit ähnlichem Status oder ähnlicher Erfahrung, die sich gegenseitig unterstützen.
- Mentoring / Coaching – Einzelbetreuung durch eine erfahrenere Person, um das Lernen und die persönliche Entwicklung zu fördern.
- Kulturelle / kreative Ansätze – Einsatz von Kunst, Musik, Theater, Geschichtenerzählen usw. als Lerninstrumente.
- Kooperativ / partnerschaftlich – Praktiken, die die Zusammenarbeit zwischen Organisationen oder Gruppen beinhalten.
- Sonstiges (bitte angeben) – jede andere Methode, die oben nicht aufgeführt ist.

Zielgruppe

- Erwachsene mit geringen Qualifikationen – Erwachsene mit geringem formalen Bildungsniveau oder geringen Grundkompetenzen.
- NEETs – Personen, die weder eine Schule besuchen, noch einer Arbeit nachgehen oder eine Ausbildung absolvieren (oft junge Erwachsene).
- Migranten/Flüchtlinge – Personen, die aus einem anderen Land zugewandert sind und oft mit Integrationsproblemen konfrontiert sind.
- Ältere Erwachsene – Erwachsene ab 65 Jahren
- Frauen – Maßnahmen, die speziell auf die Bedürfnisse von Frauen zugeschnitten sind.
- Menschen mit Behinderungen – Personen mit körperlichen, sensorischen, geistigen oder psychischen Behinderungen.





- Andere gefährdete Gruppen – Gruppen, denen Ausgrenzung droht (z. B. Langzeitarbeitslose, Obdachlose).
- Allgemeine erwachsene Bevölkerung – durchschnittliche Erwachsene, die nicht zu den spezifischen Kategorien gehören.

Lernumfeld

- Formal – Lernen innerhalb offizieller Bildungssysteme, zertifizierte Kurse (z. B. Schulen, Universitäten).
- Nicht-formal – organisiertes Lernen außerhalb des formalen Systems (z. B. Workshops, Gemeinschaftsschulungen).
- Informell – Lernen durch alltägliche Erfahrungen, ohne strukturierten Kurs (z. B. Freiwilligenarbeit, Familie).

Entwickelte Fähigkeiten / Kompetenzen

- Lese- und Schreibkompetenz – Lesen, Schreiben und Verstehen von Texten (einschließlich funktionaler Texte wie Formulare).
- Rechnen – Anwendung von Mathematik und logischem Denken.
- Digitale Kompetenzen – Nutzung digitaler Werkzeuge, z. B. Erstellung von Lebensläufen, Online-Tools, Online-Plattformen.
- MINT – Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik.
- Persönliche, soziale und Lernkompetenzen – Selbstbewusstsein, Motivation, Teamarbeit, Fähigkeiten zum lebenslangen Lernen.
- Bürgerkompetenzen – aktive Bürgerschaft, Verständnis von Demokratie und sozialer Verantwortung.
- Unternehmergeist – Kreativität, Innovation, Projektmanagement, Risikobereitschaft.
- Kulturelles Bewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit – Wertschätzung und Schaffung kultureller Inhalte (z. B. Kunst, Musik).
- Sprachkenntnisse – Fähigkeit, in einer oder mehreren Fremdsprachen zu kommunizieren.
- Berufsbezogene/berufliche Kompetenzen – praktische Fähigkeiten, die in bestimmten Berufen oder Tätigkeiten nützlich sind.
- Grüne Kompetenzen – Wissen und Verhaltensweisen, die Nachhaltigkeit und Umweltschutz fördern.
- Sonstiges – sonstige entwickelte Kompetenzen (bitte angeben).





Potenzielle Nutzer – Gruppen, die davon profitieren könnten, diese Praxis in ihrem Arbeitskontext anzuwenden, anzupassen oder sich davon inspirieren zu lassen.

Hinweis: Diese Kategorien orientieren sich an EU-Rahmenwerken wie den Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (2018), dem Aktionsplan für Grundkompetenzen (2025) und dem Erasmus+-Programmleitfaden 2025 – Glossar





This document was created under the Creative Commons license:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2024 XXI Adults

