



# XXIAdults

**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

**Community Reporters: Stärkung von Erwachsenen durch digitales Storytelling**

### Zusammenfassung der Praxis

Kurze, leicht verständliche Zusammenfassung: Was ist die Praxis, für wen und zu welchem Zweck?

Viele Erwachsene, insbesondere in ländlichen oder benachteiligten Regionen, haben Schwierigkeiten mit digitalen Kompetenzen und fühlen sich von der sich rasch entwickelnden digitalen Welt abgekoppelt. Sie fühlen sich in den Medien und in Entscheidungsgremien oft unsichtbar, was ihr Gefühl der sozialen Ausgrenzung verstärkt. Darüber hinaus haben sie das Gefühl, über einen Reichtum an Erinnerungen und kulturellem Erbe zu verfügen, der zu verschwinden droht, und bezweifeln, dass die moderne Gesellschaft daran interessiert ist, diesen zu bewahren. Auf der anderen Seite suchen Erwachsenenbildungszentren nach innovativen Wegen, um das Engagement und die Relevanz der Lernenden zu steigern.

Die Praxis der „**Community Reporters**“ entstand aus diesem doppelten Bedarf: Erwachsenen dabei zu helfen, **funktionale digitale Kompetenz** zu erlangen und **ihnen** gleichzeitig **eine Stimme zu geben**. Sie wurde im Rahmen eines Erasmus+-Projekts namens „Let Me Tell You“ entwickelt, das darauf abzielte, ältere Erwachsene durch das Erzählen und Aufzeichnen ihrer persönlichen Geschichten aus der Vergangenheit mit jungen Freiwilligen als Mentoren zu stärken und gleichzeitig ihre digitalen Kompetenzen zu entwickeln, um den Anforderungen der heutigen digitalisierten Welt gerecht zu werden.

### 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 – insbesondere diejenigen, die in ländlichen Gebieten oder benachteiligten Regionen leben – sehen sich nach wie vor mit erheblichen Hindernissen konfrontiert, wenn es um digitale Kompetenzen geht. Angesichts der rasanten Entwicklung digitaler Technologien fühlen sich diese Menschen oft zurückgelassen und nicht nur von Online-Diensten, sondern auch von gesellschaftlichen und kulturellen Diskussionen ausgeschlossen. Dieses Gefühl der Ausgrenzung wird noch dadurch verstärkt, dass ihr Leben, ihre Erfahrungen oder ihre Anliegen in den Mainstream-Medien oder im öffentlichen Diskurs selten wiedergespiegelt werden. Gleichzeitig verfügen viele dieser Erwachsenen über einen reichen Schatz an Erinnerungen, Lebensgeschichten und kulturellem Erbe – Werte, von denen sie befürchten, dass sie in der





heutigen schnelllebigen digitalen Gesellschaft in Vergessenheit geraten oder unterbewertet werden könnten.

Parallel dazu haben Erwachsenenbildungszentren und gemeinnützige Organisationen aktiv nach innovativen, inklusiven Methoden gesucht, um erwachsene Lernende einzubinden und das Lernen relevanter und befähigender zu gestalten. Als Antwort auf diese beiden Herausforderungen wurde das „**Community Reporters**“-Projekt entwickelt.

Diese Initiative wurde im Rahmen des Erasmus+-Projekts „**Let Me Tell You**“ ins Leben gerufen, das darauf abzielte, älteren Erwachsenen eine Plattform zu bieten, auf der sie ihre Lebensgeschichten teilen und gleichzeitig grundlegende digitale Kompetenzen erwerben konnten. Im Rahmen des Programms lernten die Teilnehmenden, wie man Smartphones, Tablets und einfache Videobearbeitungsprogramme nutzt, um kurze digitale Geschichten oder Interviews auf der Grundlage ihrer persönlichen Erfahrungen zu erstellen. Diese Storytelling-Sitzungen wurden von jungen Freiwilligen unterstützt, die als digitale Mentoren fungierten und einen sinnvollen generationsübergreifenden Lernaustausch ermöglichten.

Die Zielgruppe bestand in erster Linie aus älteren Erwachsenen, die zwar nur über begrenzte digitale Erfahrung verfügten, aber den starken Wunsch hatten, ihre Stimmen und Geschichten zu teilen. Indem sie zu „Community-Reportern“ wurden, erlangten sie nicht nur funktionale digitale Kompetenz, sondern auch Sichtbarkeit und Anerkennung innerhalb ihrer Gemeinschaften. Der Prozess trug dazu bei, das Selbstwertgefühl, den kulturellen Ausdruck und das digitale Selbstvertrauen zu stärken.

Im Wesentlichen gelang es durch diese Praxis, erwachsene Lernende zu aktiven Content-Erstellern zu machen, sie wieder mit der digitalen Welt zu verbinden und gleichzeitig wertvolle persönliche und kulturelle Erzählungen für zukünftige Generationen zu bewahren.

## 2) Ziele

Was waren die Ziele der Praxis?

Was sollte verbessert oder verändert werden?

- Vermittlung grundlegender digitaler Kompetenzen (Filmen, Bearbeiten, Hochladen) durch Storytelling.
- Förderung von Selbstdarstellung, bürgerschaftlichem Engagement und Inklusion.
- Die Verbindung zwischen den Lernenden und ihrer lokalen Gemeinschaft stärken.
- Die Interaktion zwischen den Generationen stärken.
- Den Wert und die Perspektiven von Erwachsenen hervorheben, die in der digitalen Erzählung oft außen vor bleiben.
- Bewahren Sie wertvolles Wissen und Geschichten, die das historische und kulturelle Bewusstsein stärken.





### 3) Umsetzung / Methodik

Wie wurde die Maßnahme Schritt für Schritt durchgeführt?

Welche Aktivitäten oder Methoden wurden eingesetzt?

Wie lange hat es gedauert?

#### Phase 1: Rekrutierung und Einbindung

- Erwachsene Lernende wurden mit dem Gedanken „*Jeder hat eine Geschichte, die es wert ist, erzählt zu werden*“ zur Teilnahme am Programm eingeladen.
- Junge Freiwillige übernahmen die Schulung älterer Erwachsener in der Videoaufzeichnung. In einigen Fällen handelte es sich dabei um deren Enkelkinder.
- Vorkenntnisse im Umgang mit digitalen Medien waren nicht erforderlich.

#### Phase 2: Schulungsworkshops

- Es wurde eine Reihe von **4–6 interaktiven Workshops** (jeweils 1,5 Stunden) organisiert:
  - Fotografieren und Filmen mit dem Smartphone
  - Erstellung eines digitalen Leitfadens für Videoaufnahmen
  - Grundlagen des digitalen Storytelling: Erzählstruktur, Tipps für Interviews
  - Bearbeitung mit einfachen kostenlosen Apps (z. B. InShot, Canva, CapCut)
  - Hochladen von Inhalten auf Plattformen (YouTube, Facebook) oder die digitale Plattform der Schule

#### Phase 3: Erstellung der Geschichte

- Jeder Teilnehmer wählte ein Thema für seine Geschichte (persönliche Reise, lokales Kulturerbe, vergessene Fertigkeiten usw.).
- In kleinen Gruppen oder einzeln arbeiteten die Teilnehmer mit Unterstützung von Jugendmoderatoren.
- Feedback-Runden unter Gleichaltrigen stärkten das Selbstvertrauen und verbesserten die Qualität der Ergebnisse.

#### Phase 4: Vorführung vor der Gemeinde

- Es fand eine abschließende Präsentationsveranstaltung statt, bei der die Teilnehmer ihre Videos Gleichaltrigen, Familienangehörigen und lokalen Vertretern vorstellten.
- Die Inhalte wurden zudem auf den Websites der Zentren und in den sozialen Medien geteilt, um ein breiteres Publikum zu erreichen.





#### 4) Ergebnisse / Auswirkungen

Was waren die konkreten Ergebnisse?

Wie wirkte sich die Maßnahme auf die Teilnehmer aus?

- Über 30 einzigartige Geschichten, die von erwachsenen Lernenden in den Partnerländern erstellt wurden.
- Die Teilnehmer erwarben grundlegende Kenntnisse in den Bereichen Filmen, Schnitt und Veröffentlichung.
- Die generationsübergreifende Interaktion wurde gefördert und erreicht.
- Das Selbstvertrauen und das Gefühl der Sinnhaftigkeit wurden gestärkt.
- Das Bewusstsein der Gemeinschaft für Erwachsenenbildung wurde durch die Verbreitung in lokalen Medien gestärkt.
- Mehrere Lernende traten lokalen Journalismus-Clubs bei oder setzten die Erstellung digitaler Inhalte fort.

#### 5) Geschichten der Teilnehmer – optional

Kurze Zitate, persönliche Reflexionen oder Erfahrungen der Teilnehmer

„Ich habe über unsere liebsten lokalen Traditionen gesprochen, von denen ich dachte, sie seien für immer verloren. Jetzt sind unsere Traditionen auf YouTube – und meine Enkelkinder schauen sie sich an!“ – Ernesto, 75, Spanien.

„Früher dachte ich, ich hätte nichts zu sagen. Aber die Leute haben nach meiner Geschichte geklatscht. Ich fühlte mich wahrgenommen.“ – Eleni, 68, Griechenland.

#### 6) Erfolgsfaktoren

Was machte die Praxis effektiv oder innovativ?

Gab es einzigartige oder kreative Elemente?





- Emotionale Einbindung: Die Lernenden arbeiteten an Themen, die ihnen am Herzen lagen.
- Praxisbezug: Sie nutzten Smartphones, ein Werkzeug, das sie bereits besitzen oder kennen.
- Blended Learning: verbindet kreative Künste mit technischen Fähigkeiten.
- Generationenübergreifendes Lernen.
- Öffentliche Anerkennung: Das Teilen von Geschichten sorgt für Sichtbarkeit und Motivation.

## 7) Übertragbarkeit / Empfehlungen

Kann die Praxis auch anderswo angewendet werden?

Welche Voraussetzungen sind für eine erfolgreiche Umsetzung erforderlich?

Leicht an unterschiedliche Umgebungen anpassbar:

- Erwachsenenbildungszentren, Bibliotheken oder gemeinnützige Organisationen können sie mit minimalem Aufwand umsetzen.
- Ideal für ländliche oder multikulturelle Kontexte – Geschichten helfen dabei, Brücken zwischen Generationen und Kulturen zu schlagen.
- Erfordert grundlegende IKT-Ausstattung (Smartphones, Tablets) und eine Moderatorin oder einen Moderator mit Erfahrung im digitalen Geschichtenerzählen.

## 8) Tipps / Umsetzungshinweise – optional

Checklisten, Unterrichtseinheiten oder Ratschläge für diejenigen, die diese Methode umsetzen möchten.

- Konzentrieren Sie sich auf **Authentizität**, nicht auf die Videoqualität – Emotionen sind wichtiger als Perfektion.
- Bieten Sie nervösen Teilnehmern in der Anfangsphase persönliche Unterstützung an.
- Arbeiten Sie mit lokalen Medien oder Kommunen zusammen, um die Wirkung zu vergrößern.

## 9) Erfahrungsberichte – optional

Größte Überraschungen, Hindernisse oder wichtige Erkenntnisse während der Umsetzung.



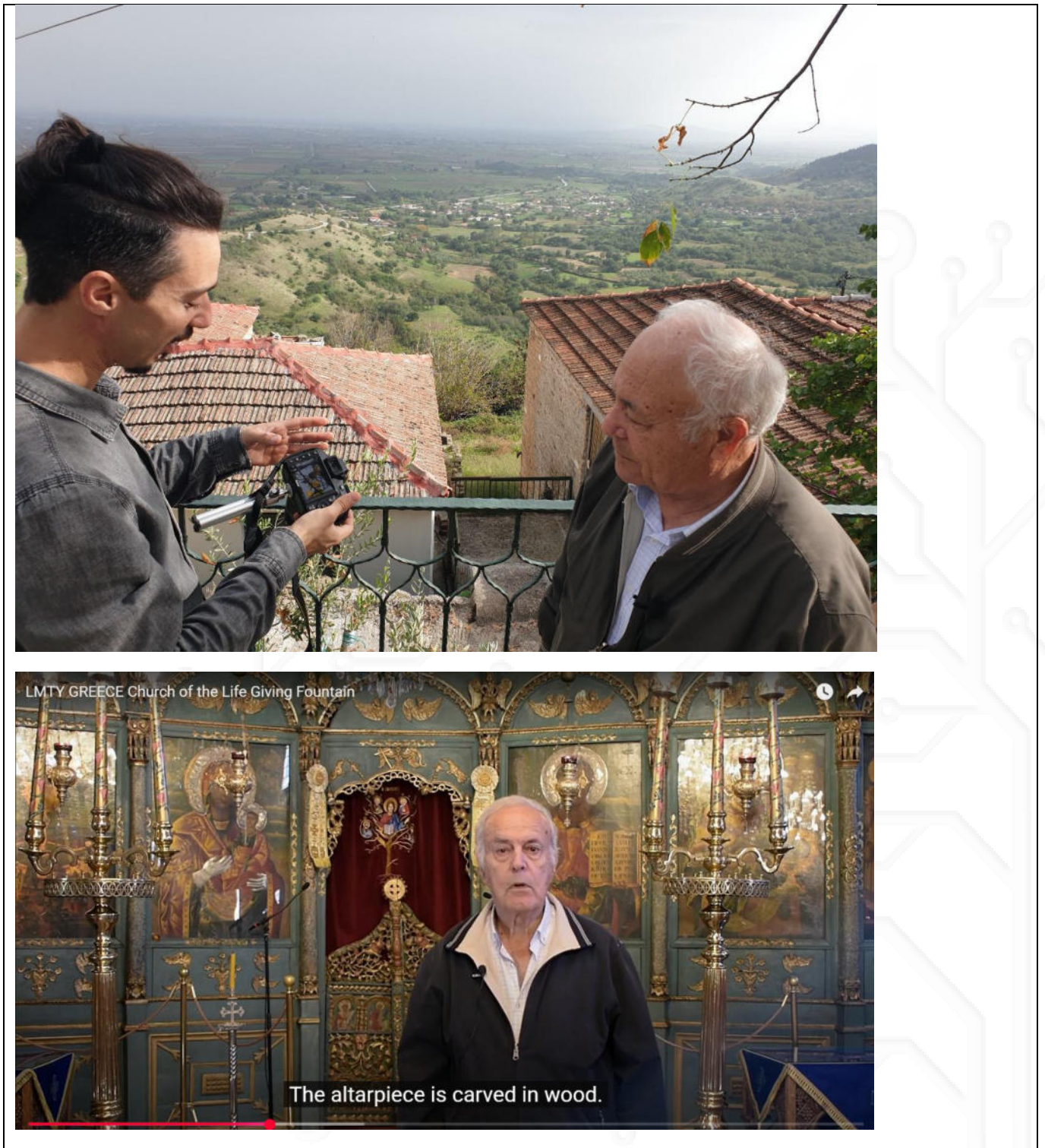


- Einige Lernende waren anfangs schüchtern – kleine Gruppen helfen, Ängste abzubauen.
- Smartphone-Apps mussten sorgfältig ausgewählt werden, um einfach zu bedienen zu sein.
- Die Teilnehmer schätzten nicht nur das Feedback der Trainer, sondern auch das der anderen Teilnehmer.

## 10) Fotos zur Veranschaulichung der beschriebenen Praxis

Bitte fügen Sie mindestens 3 Fotos bei, die sich auf die beschriebene bewährte Praxis beziehen





**PRAXISPROFIL – CHECKLISTE ZUR EINSTUFUNG**

---





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

## ART DER PRAXIS

- Lernen durch Praxis
- Generationenübergreifendes Lernen
- Gemeinschaftsbasiertes Lernen
- Digitales / Blended Learning
- Peer-Lernen
- 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 Präsenzmethode.
- Peer-Learning – Lernen unter Teilnehmern 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 – Menschen, 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-formell – organisiertes Lernen außerhalb des formellen Systems (z. B. Workshops, Gemeinschaftsschulungen).
- Informell – Lernen durch Alltagserfahrungen, 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 Tools, 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

