

Digitale Bildung im hohen Alter in Einrichtungen des Betreuten Wohnens und der Pflege

Nicole Damer (MKFS)

Digitale Bildungsprozesse für ältere Menschen in seniorenspezifischen Wohnformen der institutionalisierten Altenhilfe

Zielgruppen

- Hochaltrige Bewohner:innen (Betreute Wohnformen / Pflege)
- Digitales Ehrenamt im Alter

Ziele

- **Digitale und soziale Teilhabe, incl. Teilgabe**
- Digitale Kompetenzen und Bildungsangebote
- Digitale Gesundheitskompetenzen
- Informelle Lernumgebungen, Digitale Nachbarschaften
- Ehrenamt: Vernetzung, Weiterbildung



Projekt „DiBiWohn“ (09/2020 – 08/2025)



Verbundpartner im Projekt

Projekt-Homepage:

<https://dibiwohn.org/>



*Katholische
Hochschule
Freiburg*

*Medien-
gerontologische
Forschung*



*Katholische
Hochschule
Freiburg*

*Bildungs-
biographie- und
Sozialraumforschung*



*MKFS (Stiftung
Medien Kompetenz
Forum Südwest)*

*Partizipation, Praxis
und begleitende
Forschung in
Rheinland-Pfalz*



*ZAWiW (Zentrum
für Allgemeine
Wissenschaftliche
Weiterbildung) der
Universität Ulm*

*Partizipation, Praxis
und begleitende
Forschung in
Baden-Württemberg*



*Evangelische
Heimstiftung
GmbH Stuttgart*

*Feldzugang und
Nutzerintegration*

„Peer-to-Peer“-Konzept



- Ältere Menschen entscheiden nach dem erzielbaren Nutzen, ob sie digitale Medien nutzen oder nicht.
- Wesentliche Motivation digitale Kompetenzen zu erwerben besteht folglich in konkreten Nutzungserwartungen

Methodenkoffer „Digital im Alltag“

Sammlung niedrigschwelliger digitaler Angebote in Form von Methodenkarten

Ziele:

- Nutzungsmöglichkeiten erfahrbar machen
- Berührungsängste abbauen und Offenheit fördern
- Motivation fördern digitale Medien zu nutzen



Lebensbereiche

- 1 MEDIENKONSUM
- 2 BEWEGUNG, SPORT & GESUNDHEIT
- 3 KULTUR & KREATIVES GESTALTEN
- 4 WEITERBILDUNG
- 5 SOZIALE KONTAKTE
- 6 RELIGION & SPIRITUALITÄT

WANDERN IST DES MENSCHENS LUST

Darum geht es Gemeinsames digitales Begehen und Erkunden von Gebieten.

Dauer 30-45 Minuten

Gruppengröße 2-8 Personen

Sie brauchen

- angemessene Räumlichkeiten
- Internet (WLAN)
- Endgerät
- Beamer oder TV-Gerät
- digitaler Globus oder digitale Landkarte, z.B. Google Earth
- geeignete Links, Apps und Ideen finden Sie auf www.dibiwohn.org

Ziele

- Sensibilisierung für die vielseitigen Möglichkeiten digitaler Mediennutzung
- Aktivierung, Gedächtnis trainieren
- Biographiearbeit
- Räume schaffen, um soziale Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen

Passiv

an Orten wie der nationalen Prozesse Lassen Sie diese ch, sollte eine weitere ügung stehen, die ngen kann. insichtlich der endes:

- Entspricht die Gruppengröße dem zeitlichen Rahmen?
- Wie viele Pausen sind einzuplanen?
- Welche Fragen sind förderlich und welche hinderlich?

und funktioniert. Hierfür können Sie exemplarisch Ihre eigene Heimat präsentieren und dazu erzählen.

1. Fragen Sie anschließend nach Orten, die Ihre Teilnehmenden begehen und erkunden möchten.
2. Nehmen Sie sich die Zeit, die Gebiete bei Google Earth (auch per Street View) zu erkunden und Fragen zu stellen. Lassen Sie es zu, dass die Teilnehmenden in Erinnerungen schweigen.
3. Wiederholen Sie den Prozess, bis alle Teilnehmenden die Möglichkeit hatten, einen Ort zu benennen.
4. Öffnen Sie den Raum für eine gemeinsame Reflexion.

2 BEWEGUNG, SPORT & GESUNDHEIT WANDERN IST DES MENSCHENS LUST

Differenzierung und Gelingensbedingungen

Voraussetzungsärmere Angebote – „Passive Methoden“

- Nutzungsmöglichkeiten erleben, indem digitale Medien „passiv“ genutzt werden
- Teilnehmenden sind nicht aktiv an Endgeräten tätig

Rahmen- und Gelingensbedingungen

- anleitende Person
- geeignete Räumlichkeiten
- Internetzugang
- Endgerät für die anleitende Person
- Beamer oder TV-Gerät

WANDERN IST DES MENSCHENS LUST

Darum geht es	Gemeinsames digitales Begehen und Erkunden von Gebieten.
Dauer	30-45 Minuten
Gruppengröße	2-8 Personen
Sie brauchen	<ul style="list-style-type: none">• angemessene Räumlichkeiten• Internet (WLAN)• Endgerät• Beamer oder TV-Gerät• digitaler Globus oder digitale Landkarte, z. B. Google Earth• geeignete Links, Apps und Ideen finden Sie auf www.dibiwohn.org
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Sensibilisierung für die vielseitigen Möglichkeiten digitaler Mediennutzung• Aktivierung, Gedächtnis trainieren• Biographiearbeit• Räume schaffen, um soziale Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen

Dibi Wohn

passiv

2



P 50

Wofür steht „SIM“ in SIM-Studie?

A: Senior*innen,
Information, Medien

B: Senior*innen, Internet,
Medien

C: Senior*innen,
Interaktion, Medien

D: Senior*innen IM Netz



P 50

Wofür steht „SIM“ in SIM-Studie?

A: Senior*innen,
Information, Medien

B: Senior*innen, Internet,
Medien

C: Senior*innen,
Interaktion, Medien

D: Senior*innen IM Netz



P 50

Wie viel Prozent der Personen 80 Jahre und älter sind offline?

A: 62 Prozent

B: 38 Prozent

C: 27 Prozent

D: 74 Prozent



P 50

Wie viel Prozent der Personen 80 Jahre und älter sind offline?

A: 62 Prozent

B: 38 Prozent

C: 27 Prozent

D: 74 Prozent



P 50

Wann wurde der Begriff „Künstliche Intelligenz“ erstmals verwendet?

A: 1920

B: 1956

C: 1984

D: 2001



P 50

Wann wurde der Begriff „Künstliche Intelligenz“ erstmals verwendet?

A: 1920

B: 1956

C: 1984

D: 2001



P 50

Welchen Namen trug die Chat-KI von Microsoft, die 2016 nach nicht einmal 24 Stunden deaktiviert wurde, weil sie rassistische Inhalte twitterte?

A: Tay

B: Cortana

C: Clippy 2.0

D: HALbot



P 50

Welchen Namen trug die Chat-KI von Microsoft, die 2016 nach nicht einmal 24 Stunden deaktiviert wurde, weil sie rassistische Inhalte twitterte?

A: Tay

B: Cortana

C: Clippy 2.0

D: HALbot

947-1354
Die Pfalz im Hoch- und Spätmittelalter
Von ottonischen Reichsytoden bis zum Augustin-Dachstuhl



Eingang



Foyer



Kaiserpfalz



Frühmittelalter



Römerzeit



Vor- und
Frühgeschichte



Sebastian-Münster



Differenzierung und Gelingensbedingungen

Voraussetzungsvollere Angebote – „Aktive Methoden“

- Laden zum Ausprobieren ein
- Teilnehmende sind aktiv an Endgeräten tätig

Rahmen- und Gelingensbedingungen

- anleitende Person(en)
- geeignete Räumlichkeiten
- Internetzugang für alle Beteiligten
- (geliehene) Endgerät für alle Beteiligten
- Beamer oder TV-Gerät
- Individuelle und unterstützende Begleitung

DIE SUCHMASCHINE

Darum geht es Spielerisches Recherchieren zu Fragen und Themen mithilfe von Suchmaschinen.

Dauer 30-45 Minuten

Gruppengröße 2-10 Personen

Sie brauchen

- angemessene Räumlichkeiten
- Internet (WLAN)
- (geliehene) Endgeräte
- Beamer oder Smart-TV
- Suchmaschine, z. B. Google
- geeignete Links, Apps und Ideen finden Sie auf www.dibiwohn.org

Ziele

- Förderung anwendungsbezogener Kompetenzen
- Sensibilisierung für Chancen und Risiken des Mediengebrauchs
- Aktivierung

aktiv

4

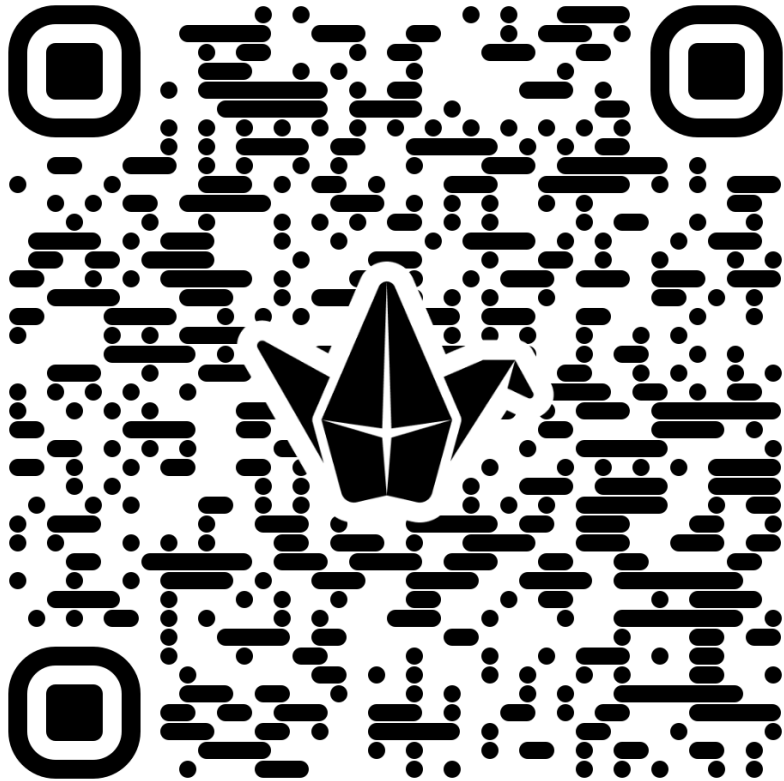
Dibi Wohn

Aktive Methode – Die Suchmaschine

Weshalb wurde die Chat-KI „Tay“
nach nicht einmal 24 Stunden
deaktiviert?



Aktive Methode – Vernissage



Darum geht es

Gemeinsames Fotografieren und Gestalten einer digitalen Ausstellung.

Dauer

60 Minuten

Gruppengröße

2-8 Personen

Sie brauchen



3A Vernissage

- angemessene Räumlichkeiten
- Endgeräte mit Kamera (ggf. Leihgeräte)
- geeignete Links, Apps und Ideen finden Sie auf www.dibiwohn.org

Ziele

- Sensibilisierung für die vielseitigen Möglichkeiten digitaler Mediennutzung
- Förderung der Explorationsfreude und der eigenen Gestaltungs- und Ausdrucksweise
- Förderung anwendungsbezogener Kompetenzen



VERNISSAGE





WANDERN IST DES MENSCHENS LUST

Darum geht es

Gemeinsames digitales Begehen und Erkunden von Gebieten.

Dauer

30-45 Minuten

Gruppengröße

2-8 Personen

Sie brauchen



- angemessene Räumlichkeiten
- Internet (WLAN)
- Endgerät
- Beamer oder TV-Gerät
- digitaler Globus oder digitale Landkarte, z.B. Google Earth
- geeignete Links, Apps und Ideen finden Sie auf www.dibiwohn.org

Ziele

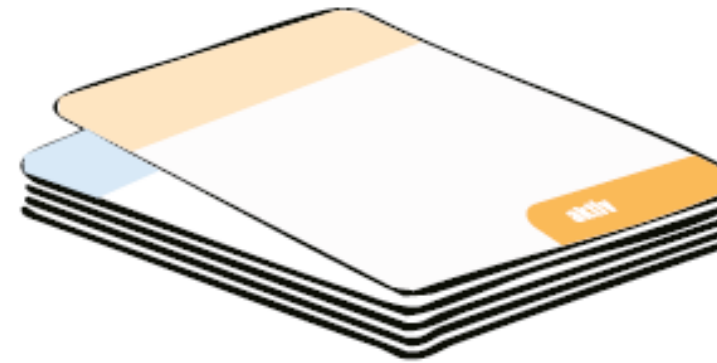
- Sensibilisierung für die vielseitigen Möglichkeiten digitaler Mediennutzung
- Aktivierung, Gedächtnis trainieren
- Biographiearbeit
- Räume schaffen, um soziale Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen



Anpassungs- und Kombinationsmöglichkeiten

ANPASSUNGS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN:

Um unterschiedliche Bedürfnisse zu berücksichtigen, können „passive“ Methoden in „aktive“ umgestaltet werden und umgekehrt. Darüber hinaus sind Kombinationen möglich. In stark heterogenen Gruppen hat sich ein Einstieg mit einer „passiven“ Methode, gefolgt von einem inhaltlichen Input und einer abschließenden „aktiven“ Methode zum Ausprobieren bewährt.



Erprobung des Methodenkoffers



4 Standorte

- seit Januar und Juni 2024
- Settings
 - Betreutes Wohnen/Service Wohnen
 - **Stationäre Pflege**
 - **Tagespflege (Demenzstation)**
- Regelmäßige gemeinsame Reflexion in Form eines Redaktionsteams

Erkenntnisse - Herausforderungen

- Internetverbindung und geeignete Räumlichkeiten
- personelle Ressourcen
- Aneignung
- **Heterogenität**
- **Ängste und Bedenken**

„Ob das jetzt schwerst demenziell erkrankte sind oder leicht kognitiv eingeschränkte [Teilnehmende]. Es sind alle in einem Topf. Es gestaltet sich dann manchmal eben schwierig, das Richtige auszusuchen. Aber wir haben schon ganz gut die Mitte gefunden.“

„Es war ja aber so, die Bewohner, die haben das ganz skeptisch betrachtet. Sie hatten teilweise Angst davor [...]. Da war die Abneigung, wirklich etwas Neues zu sehen, zu erlernen, war ganz groß vorhanden. Diese ersten Schritte waren sehr schwierig, man musste sie erst mal dazu bringen, erst mal Interesse erwecken...“



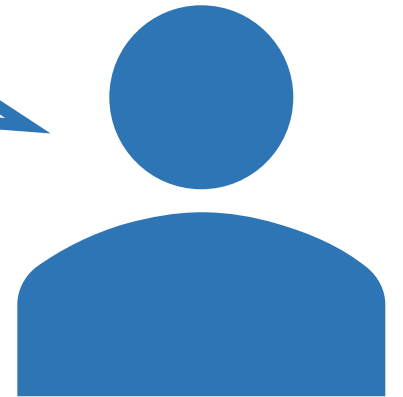
Erkenntnisse – Wahrgenommene Wirkungen

„Nach und nach ist das **Interesse gestiegen** und dann hatten sie nicht mehr so einen Vorbehalt. [...] Mittlerweile **wirklich gar kein[e] Vorbehalt[e] [mehr]**.“

„Viele haben keine Ahnung gehabt, was Internetwelt ist. Die digitale Welt kannte fast keiner [...] Sie **wissen jetzt, wie sie es nutzen können**. Sie wissen, dass man Gottesdienst und Filme gucken kann. Sie wissen, dass sie Gedächtnistraining spielen können. Sie haben den Kontakt zur Außenwelt. Man kann auch Familie anrufen, man kann ja Videochat machen. [...] es ist wirklich so, [...] **sie [haben] den Nutzen der digitalen Welt erkannt**.“

„[M]anche haben sich **Tablets zugelegt, auch Handys zugelegt**.“

„Ich habe jetzt erst die Möglichkeit das [...] **Wissen so einzusetzen**, dass ich [...] meine Füße wieder bewegen kann, normal bewegen kann.“

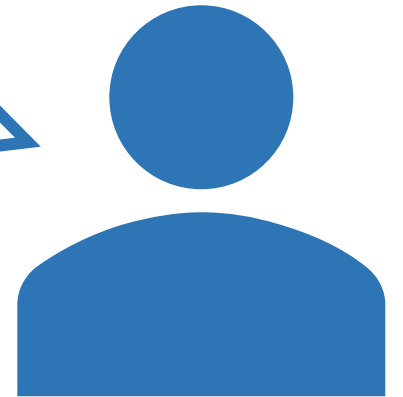


Erkenntnisse – Wahrgenommene Wirkungen

„Hier die Bewohnerin hatte auch so ein Tablet und [...] da haben wir auch zusammengesessen [...]. Da **mussten wir zusammen ein Rätsel lösen**. Hier, so wie wir das auf der Leinwand machen - so ein Buchstabenrätsel. Das finde ich so gut.“

„Hier, der Mann hilft mir immer viel, wenn ich ihm sage: ‚Was muss ich da machen?‘, **dann erklärt er mir das**. [...] Na ja, ich musste ausprobieren mit dem Googeln. Jetzt habe ich das rausgefunden.“

„Es gibt mehrere Bewohner, die das auch zu mir gesagt haben: ‚Haben Sie noch mal so ein Tablet?‘, ‚Wollen wir dann noch mal das gucken?‘, ‚**Kann ich mir das noch mal anschauen?**‘“



Erkenntnisse – Nutzen für Teilnehmende

„Dann hat man gemerkt, dass sie lieber Quiz machen, weil sie sich in einem Wettkampf befunden haben: ‚Na, pass mal auf, heute zeige ich es dir aber auch mal.‘ Der war jetzt heute schneller oder der war schneller. Das merkst du richtig, wie extrem laut es wird und der eine will den anderen übertönen. Da geht es dann richtig Ramba Zamba ab. Wer wird der Bessere sein?“

„Ich wundere ich mich selber, was man alles so weiß. Das begeistert mich alles, was ich so hinkriege. Da bin ich stolz auf mich selbst.“



Erkenntnisse – Nutzen für Teilnehmende

„Wir haben nach manchen Aktivierungen **große Diskussionsrunden** geführt. [...] So wurde das eine richtig tolle Gesprächsrunde.“

„[...] dass sie sich **in einer Gemeinschaft wiederfinden** und dass sie dann wirklich diese Gemeinschaft auch leben, währenddessen sie etwas tun. [...] Man kennt sich mittlerweile, man unterstützt sich mittlerweile.“

„Für mich ist es ein ganz besonderer Erfolg zu sehen, dass demenzerkrankte Menschen, [...] immer wieder ein Spiel oder eine Aktivierung [...] wiederholen. Sie erkannten diese Aktivierung, dieses Spiel durch die Musik, durch die Farben. Das war für die natürlich sehr schön, ein Erfolgserlebnis.“



Erkenntnisse – Nutzen für anleitende Personen

„Da spreche ich auch den Bewohnern und meinen Mitarbeitern aus dem Herzen. Also die digitale Aktivierung **erleichtert uns auch dermaßen viel Arbeit**. [...] Wir wissen, was wir wollen, zack, ist das auf dem Bildschirm. Und schon haben wir 20, 30 Leute aktiviert.“

„Ich **spare** mit der digitalen Aktivierung **manchmal Mitarbeiter ein**. Deshalb haben wir das so zahlreich durchgeführt. [...] Es ist so, wir profitieren auch davon. Wir alle profitieren davon, dass wir das in diesen Alltag implementiert haben.“

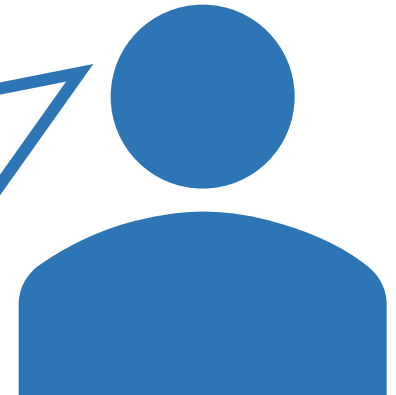
„Wir haben ja hier wirklich 90 Leute, jeder ist unterschiedlich. Ja, der eine mag das, der mag das, der mag das. [...] Es ist halt gut, dass die Vielfalt der Methodenkarten dann schon ganz perfekt dazu passen, **denn es ist wirklich für jeden etwas dabei**.“

Es ist so vielseitig. Du kannst so viel damit machen. Wir können eigentlich jeden auffangen [...] und wirklich **viele Bedürfnisse decken** [...]. Die Methodenkarten zeigen uns, was wir machen können und darauf können wir ja auch noch aufbauen. Da



Erkenntnisse – Hilfreiche Faktoren zum Erfolg

„Es ist halt der Vorteil, dass wir Mitarbeiter sind. Wir **kennen ziemlich gut die Teilnehmer**, wir kennen das Interesse, wir wissen, was sie nicht so mögen, wir wissen, wo ihre Schwächen und Stärken liegen und natürlich wollen wir das fördern, dass wir **mehr auf ihre Stärken eingehen**, als auf die Defizite. Das macht das ganze Spiel auch ein bisschen einfacher, weil sie fühlen sich dann auch total wertgeschätzt, weil **man geht auch auf sie drauf ein**. [...] weil wir sie ganz gut darin kennen, dann wissen wir schon, okay, die beiden dahinten, die mögen das und das. Aber auch die **Frage steht im Raum, was möchtet ihr heute machen?**“



Methodenkoffer „Digital im Alltag“ im Einsatz

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Alle Informationen und Materialien
finden Sie auf der Projektwebseite
<https://dibiwohn.org/>

Oder kontaktieren Sie uns unter
kontakt@dibiwohn.org



Unsere Materialien für Ihr Engagement

