

Prix Alice: Gewinner der Kategorie «Digitales Lernen»

## **Mit der beruflichen Weiterbildung in das digitale Zeitalter**

Die «Plattform Digitales Lernen» bietet Unternehmen innovative eLearning-Angebote und Web-Lernlösungen. Die Nutzer lernen mobil und entsprechend ihren individuellen Bedürfnissen. Ziel ist es, die berufliche Weiterbildung in das digitale Zeitalter zu bringen.

Arbeiten und lernen funktioniert heutzutage mobil, mit verschiedensten Geräten, unter Zeitdruck und mit Unterbrechungen. Um den Ansprüchen des digitalen Lebens gerecht zu werden, hat das Westschweizer Unternehmen Coopacademy die «Plattform Digitales Lernen» entwickelt. Unternehmen werden dabei unterstützt, digitales Lernen für die Organisationsentwicklung zu nutzen und den Austausch verschiedener Gruppen zu fördern. Die Plattform arbeitet mit Massive Open Online Courses, kurz MOOCs, und transferiert damit innovative Lehr- und Lernformen aus dem universitären Umfeld in die Weiterbildung. Die Lerninhalte werden als 15-minütige Module auf einer Onlineplattform sowie mobilen Apps zur Verfügung gestellt. Indem sie im Wechsel von Desktop, Tablet oder Smartphone lernen können, bleiben die Nutzer mobil.

### **Ein ideales Lernsetting**

Die «Plattform Digitales Lernen» schafft das ideale Lernsetting, um die Weiterbildung in einem Unternehmen zu fördern – und auch wenig technikbewanderte Mitarbeitende abzuholen. Ihr Themenspektrum orientiert sich an der aktuellen digitalen Kultur: von sozialen Netzwerken über Online Videos zu Big Data, Online Suche oder E-Commerce. Das Lernkonzept funktioniert mit den verschiedensten Inhalten. Es werden Elemente aus anderen Onlineplattformen wie Musik, Videos, Online-Shopping und Filme nutzbar gemacht. Mit der umgekehrten Didaktik sucht die Plattform zugleich den Bedürfnissen der Nutzer gerecht zu werden: aufbauend auf ihrem Vorwissen formulieren die Lernenden ihre Fragen selbst. Wenn ihr Wissensniveau ausgeschöpft ist, können sie gezielt auf neue Lerninhalte zurückgreifen und so ihr Lernen individuell und effizient gestalten.

### **Innovativ und spielerisch**

Der kollaborative Lernansatz sowie die Gamification-Elemente machen die Plattform besonders innovativ. In "Battles" können sich Nutzer gegenseitig herausfordern und bereits Gelerntes vor dem Vergessen retten. Mit den eingebauten Gamification-Features sammeln die Lernenden Badges bzw. Lernabzeichen, spielen Quiz oder gewinnen und verlieren «Leben». Fortgeschrittene Lernende agieren als Peer Coaches, indem sie in einem Chat Hilfe leisten. Mit kollaborativen Filtern werden die Daten der Lernenden erfasst. Dies ermöglicht es, Empfehlungen zum Lernprozess abzugeben und trägt ebenfalls zur Personalisierung bei. Ziel der «Plattform Digitales Lernen» ist es, mittels der beruflichen Weiterbildung eine gemeinsame Sprache für aktuelle Technologien zu entwickeln.

### **Kontakt**

#### **COORPACADEMY**

Jessica Dehler, EPFL Innovations Batiament, 1015 Lausanne

T: +41 786 71 25, M: [jd@coopacademy.com](mailto:jd@coopacademy.com), I: [www.coopacademy.com](http://www.coopacademy.com)

Prix Alice: Gewinner der Kategorie «Medienkompetenz»

## Über die Generationen zu mehr Medienkompetenzen

Mit der Hilfe von Kindern erleichtert das «iPAD Projekt» älteren Personen den Zugang zu digitalen Medien. Das Generationenprojekt nutzt die leichte Handhabung von Tablets sowie das intuitive digitale Wissen von Kindern, um den Einstieg in die digitale Welt zu erleichtern.

Als «digital natives» haben Kinder einen selbstverständlichen, ja spielerischen Umgang mit digitalen Medien – beispielsweise mit Tablets. Älteren Personen fällt der Zugang zu solchen Medien oftmals weniger leicht. So manchen erscheint der Einstieg in die digitale Welt als unüberwindbare Hürde. Das «iPAD Projekt» nutzt die leichte Handhabung von Tablets sowie das intuitive digitale Wissen von Kindern, um diesen Einstieg auf eine niederschwellige und entspannte Art zu gestalten. Im Projekt lernen ältere Personen von Kindern im Mittelstufenalter die Möglichkeiten von Tablets für den Alltag kennen. Die zu CompiSternli ausgebildeten Kinder vermitteln grundlegende Medienkompetenzen und diskutieren mit ihren «SchülerInnen» allgemeine Fragen zu digitalen Medien. Das «iPAD Projekt» stellt den Generationenaustausch ins Zentrum.

### Bereit zur Vermittlung

Um ihr Know-how im Umgang mit Tablets weitergeben und die älteren Personen beim Lernprozess unterstützen zu können, setzen sich die Kinder im «iPAD Projekt» während 15 Lektionen mit den Funktionsweisen von Tablets auseinander und befassen sich gleichzeitig mit Themen und Herausforderungen des Älterwerdens. Die Lerninhalte sind durch den Verein CompiSternli aufbereitet worden und können je nach Situation angepasst werden. Im Team lernen die CompiSternli, die Inhalte verbal zu erklären, damit die ältere Person direkt am Gerät üben kann, und stellen sich Fragen wie: Wozu können ältere Personen das Tablet nutzen? Wie beschreibe ich, was das Internet ist? Welche Interessen könnten ältere Personen haben und welche Apps passen dazu? Wie muss ich etwas erklären? Was mache ich, wenn eine ältere Person fast nichts sieht oder hört? Die Klärung dieser Fragen stärkt das Bewusstsein für allfällige Herausforderungen und ermöglicht eine lockere Lernstimmung.

### Weniger Aufwand, grosse Wirkung

Das «iPAD Projekt» hat 2016 gestartet und dauert insgesamt drei Jahre. In der Deutschschweiz sind pro Jahr 12-16 lokale Projekte geplant. Bereits vor einigen Jahren konnte ein CompiSternli-Computerprojekt erfolgreich durchgeführt werden. Die Nachfrage war gross, doch fehlte es an Lehrpersonen. Im Herbst 2015 pilotierte der Verein das «iPAD Projekt» mit einer verkürzten Vorbereitungszeit für die Kinder. Mit 15 Lektionen kann das Projekt nunmehr in den Schulunterricht integriert werden und ist dadurch auch für Lehrpersonen attraktiver. Wie die bisherige Erfahrung zeigt, ist die Wirkung auf die Beteiligten frappant. Der Rollenwechsel stärkt das Selbstbewusstsein und das Verantwortungsgefühl der Kinder. Die älteren Personen können sich angstfrei auf die Lernsituation einlassen und erleben, welche Möglichkeiten die digitale Welt bietet.

### Kontakt

#### VEREIN COMPISTERNLI

Rahel Tschopp, Chegelplatz 3, 7277 Davos Glaris

T: +41 081 413 11 17, M: [rahel.tschopp@compisternli.ch](mailto:rahel.tschopp@compisternli.ch), I: [www.compisternli.ch](http://www.compisternli.ch)