

**ENTWICKELTE KONZEPTE ZUR FÖRDERUNG DIGITALER KOMPETENZEN  
VON MENSCHEN MIT GERINGER LITERALITÄT (MIKRO-KONZEPTE)**

<b>Projekttitle</b>	<b>Digitalisierung in der Grundbildung - Kennenlernen der Lernsoftware „Beluga“ und des Lernspieles „Stadt, Land, Fluss online“</b>
<b>Projektlaufzeit</b>	individuell angepasst an den Bedarf, mindestens 4 Unterrichtseinheiten (UE)
<b>Ressourcen</b>	1 Endgerät je Person Internetverbindung Telefonmöglichkeit Skript für Dozent_in
<b>Personal</b>	2 Mitarbeiter_innen zur Umsetzung Teilnehmer_innen
<b>Zielgruppe</b>	- Kursleiter_innen der Grundbildung - Lerner_innen der Grundbildungskurse - weitere interessierte Teilnehmer_innen
<b>Ausgangssituation</b>	- Dozent_innen, Lerner_innen der Grundbildungskurse und interessierte Teilnehmer_innen sind mit Lernspielen noch nicht vertraut - Schwellenangst der Dozent_innen und Lerner_innen vor dem Einsatz digitaler Medien im Lernangebot - Unkenntnis über die Anwendung von Lernspielen in digitaler Form bei Dozent_innen, Lerner_innen und Interessierten
<b>Projektziel</b>	Die Dozent_innen: - wenden die digitalen Lernspiele „Beluga“ und „Stadt, Land, Fluss online“ selbst an - benutzen die Anwendung „Kurze Links“ - überwinden die Schwellenangst vor dem Einsatz digitaler Medien im Lernangebot - haben Kenntnisse zur Vermittlung der Lernspiele an Lerner_innen Die Lerner_innen und Interessierten: - überwinden die Schwellenangst vor dem Einsatz digitaler Medien - spielen die digitalen Lernspiele „Beluga“ und „Stadt, Land, Fluss online“ - haben Spaß in der Anwendung Lernspiele - erreichen einen Wissenszuwachs durch die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Themen
<b>Umsetzung/Ablauf</b>	- Erstellung eines Handouts mit Begriffserklärung und Schritt-für-Schritt Anleitungen zur Nutzung der Geräte und Software - je nach Bedarf und Interesse gemeinsames Kennenlernen und Ausprobieren der einzelnen Bereiche der Lernsoftware „Beluga“
<b>Projektergebnis</b>	- Kursleiter_innen sind mit „Beluga“ vertraut - regelmäßige Anwendung der Software als neue Lernmethode im Unterricht - technische Voraussetzungen sind gegeben - Teilnehmer_innen und Dozent_innen setzen digitale Medien mit Freude und Engagement ein