

BUCHVORSTELLUNG

Digitale Medien in der Grundbildung Erwachsener

Einsatzmöglichkeiten und Gelingensbedingungen



Die übergeordnete Fragestellung des Sammelbands lautet: Was sind Gelingensbedingungen für den Einsatz digitaler Medien in der Grundbildung? Die Beiträge stellen die Ergebnisse aus dem Projekt „Gelingensbedingungen für den Einsatz digitaler Medien in der Grundbildung – GediG“ vor. Orientierung bietet dabei das Konzept des Digital Inclusion Pathway von Stephen Reder. Die Publikation richtet sich sowohl an Wissenschaftler*innen als auch an Praktiker*innen.

Der digitale Wandel beeinflusst stetig die sich weiterentwickelnden Anforderungen in Bezug auf technische Ausstattungen, den Umgang mit digitalen Endgeräten sowie die verfügbaren Anwendungen. Das Konzept des Digital Inclusion Pathway (DIP) von Stephen Reder (2015) bietet auf der einen Seite Orientierungsmöglichkeiten, auf der anderen Seite ist es ausreichend offen, um dem dynamischen Wandel zu entsprechen. Der Digital Inclusion Pathway basiert auf PIAAC-Daten und einer Sonderauswertung der Kompetenzdimension „technologiebasiertes Problemlösen“. Das Konzept DIP gliedert sich in vier Stufen: Access (Zugang), Digital Taste (digitaler Geschmack), Readiness (Bereitschaft) und Digital Literacy (digitale Grundbildung).

Zum Einstieg bietet die Publikation den Lesenden Kurz-Interviews zu Erfahrungen mit digitalen Medien, die das Projektteam mit gering literalisierten Personen geführt hat. Videos vermitteln die Herausforderungen der Befragten. Die Medien können mittels QR-Code abgerufen werden.

Inhalt

Das Kapitel „Access: Zugang zu digitalen Medien“ thematisiert institutionelle Rahmenbedingungen für den Einsatz digitaler Medien in der Grundbildung (Lisa Maria David & Ilka Koppel), Unterstützungsmöglichkeiten für Erwachsenenbildungseinrichtungen (Johanna Weber & Ilka Koppel) und digitale Teilhabemöglichkeiten durch den Zugang zu digitalen Medien in der Grundbildung (Sandra Langer).



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.

In dem Kapitel „Digital Taste“ befassen sich die Autorinnen Ilka Koppel und Lisa Maria David mit den Erfahrungen und Einstellungen Kursleitender in der Grundbildung in Bezug auf den Einsatz digitaler Medien. Ein weiterer Beitrag von David fokussiert „Das Potenzial digitaler Spiele und Spielelemente für die Gestaltung digitaler Lernszenarien in der Alphabetisierung und Grundbildung“. Hier zeigt die Autorin „kritisch konstruktiv auf, inwieweit Personen mit geringer Literalität Spiele auf digitalen Endgeräten und/oder dem Computer spielen und welches Potenzial diese Angebote für die Alphabetisierungspraxis haben“ (David, 2025, S. 17).

Das Kapitel „Readiness“ widmet sich dem Thema der konzeptionellen Verankerung digitaler Medien in Institutionen mit Grundbildungsangebot und den Gelingensvoraussetzungen damit Kursteilnehmende dazu befähigt werden, digitale Medien einzusetzen.

In dem Kapitel „Digital Inclusion“ findet sich der Beitrag von David Mallows „Digital literacy and digital inclusion: reading the digital world“. Dieser betrachtet die digitale Alphabetisierung als Erweiterung der „traditionellen“ oder „Stift- und Papier“-Alphabetisierung, aber er beschreibt auch das Potenzial zur Verstärkung bestehender Ungleichheiten.

Abgeschlossen wird der Sammelband mit einem Methodenteil, in dem ein Beitrag von Sandra Langer und Ilka Koppel das Forschungsdesign im GediG-Projekt beschreibt. In einem weiteren Beitrag von Sandra Langer wird die Methode der Fokusgruppen vor dem Hintergrund der beobachteten Zielgruppe und deren Charakteristika reflektiert. Abschließend zeichnen Matthias Lindel und Sandra Langer die Konstruktion und Evaluation eines Fragebogens nach, der im GediG-Projekt eingesetzt wurde.

Das Projekt

Das Projekt Gelingensbedingungen für den Einsatz digitaler Medien in der Grundbildung ([GediG](#)) hatte zum Ziel, mittels eines systematischen explorativen Vorgehens Gelingensbedingungen und Hemmnisse für den Einsatz digitaler Medien im Grundbildungsbereich zu identifizieren. Dabei wurden die personale, die institutionelle sowie die prozessuale Ebene von Bildungsinstitutionen in den Blick genommen.

Das Projekt wurde vom Bundesministerium für Bildung und Forschung von 2019-2023 gefördert (Förderkennzeichen 01JD1826).



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.

Quellen

Koppel, I., Langer, S. & David, L. (Hrsg.) (2025). *Digitale Medien in der Grundbildung Erwachsener*. wbv. [CC BY SA 4.0](#)

Reder, S. (2015). [Digital Inclusion and Digital Literacy in the United States: A Portrait from PIAAC's Survey of Adult Skills](#). PIAAC.

Verlagsinformationen

Koppel, I.; Langer, S. & David, L. (Hrsg.) (2025). *Digitale Medien in der Grundbildung Erwachsener*. wbv. [CC BY SA 4.0](#)

ISBN (Print): 978-3-7639-7723-9 e-ISBN: 978-3-7639-7816-8 DOI:
10.3278/9783763978168

„Buchvorstellung: *Digitale Medien in der Grundbildung Erwachsener*“. von Susanne Witt für wb-web. CC BY-SA 3.0 DE (Mai 2025)



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.