



DIGITAL ACADEMY BEYOND GENERATIONS

Die «Digital Academy beyond Generations» ist ein innovatives Format für verantwortungsvolle Unternehmen und Organisationen und bietet aktiven Menschen in der dritten Lebensphase die Chance, das digitale Lernen im Alltag umzusetzen. Engagierte Mitarbeitende verpflichten sich, während rund 4-5 Monaten ein 9-stündiges digitales Coaching zu übernehmen. Sie lernen vom Erfahrungswissen älterer Menschen. Lernen «beyond generations» wird möglich.

Digital Academy beyond Generations

Erfahrungswissen ist wichtiger denn je – gerade in der heutigen Informationsflut.

Die digitale Transformation verändert das Leben auf allen Ebenen und in jedem Bereich. Das Handy ist heute Bank, Zeitung, Kalender, Fotoapparat, Autoschlüssel, Mailbox, Lexikon und Partnervermittlungsgesellschaft. Das ist spannend, manchmal kann die digitale Informationsflut aber auch eine Herausforderung sein. Erfahrungen in unterschiedlichen Lebensabschnitten sind und bleiben wichtig und unersetzlich.

Vor allem im Hinblick auf personale und soziale Kompetenzen, aber nicht nur, kann eine konstruktive Sichtweise von aussen und ein auf Vertrauen basierendes Feedback unterstützend sein. Jüngere Menschen können auch von älteren Personen lernen und ein Austausch ausserhalb von Familie und beruflichem Umfeld öffnet die Chance für neue Einsichten und Erkenntnisse.

Digital Academy beyond Generations

Digitales Lernen ist heute ein zentrales Thema – auch in der dritten Lebensphase.

Gesellschaftliche Teilhabe ist ein wichtiges Thema, wenn es um die Gestaltung einer lebenswerten, nachhaltigen Zukunft geht. Die Nutzung digitaler Technologien spielt hierfür eine wesentliche Rolle. Die AIAS Studie (2021) zeigt, dass Menschen zwischen 55 und 75 Jahren digitale Technologien nutzen, und Neues lernen möchten. Sie sind an digitalen Themen interessiert.

Heute braucht es aber kaum technologische Einführungen und Gebrauchsanweisungen, gefragt sind alltagsbezogene Schulungen in diversen Angebotsfeldern, die über die eigentliche Hardware-Schulung hinausgehen. Nicht der Einführungsworkshop für die Handy Nutzung fehlt, sondern ein längerer Prozess, welcher sich an den spezifischen Herausforderungen orientiert.

Hybrides Angebot

- ▶ **Dive Sensibilierung:**
Sich orientieren und aus den Angebotsfeldern auswählen.
- ▶ **Matching-Prozess:**
Sorgfältige Erfassung der Bedürfnisse und der Kompetenzen für einen erfolgreichen und professionellen Matching-Prozess.
- ▶ **On-Boarding Webinars:**
Rahmenvorgaben, Erwartungen und Rollen des Programms werden geklärt (online).
- ▶ **Kick-off Workshop:**
Tandems lernen sich kennen, verstehen die Challenge, verstehen den Prozess der Digital Academy und des Coachings, planen den Lernprozess, formulieren konkreten Aufgaben zur Umsetzung, tauschen sich mit Peers aus.
- ▶ **Feedback-Workshop:**
Tandems präsentieren den Zwischenstand des Lernprozesses, Entwicklung anhand von eigenen Alltagserlebnissen, Peers und Coaches geben Feedback, Diskussionen in der Gruppe. Nächste Schritte werden geplant.
- ▶ **Abschluss-Workshop:**
Präsentationen Tandems und Innovationspoints mit neuen digitalen Projekten und spannenden Angeboten mit zukunftsweisenden Technologien.

Umsetzung – gemeinsam lernen

- ▶ Im Vordergrund stehen der Nutzen und die Bedürfnisse der Menschen in der Academy.
- ▶ Der Lernprozess ist alltagsbezogen und richtet sich am konkreten digitalen Lernbedarf im Alltag aus, sei die Musik, Fotos, E-Banking oder vieles mehr.
- ▶ Im Vordergrund stehen der Nutzen und die Bedürfnisse der Menschen in der Academy.
- ▶ Der Lernprozess ist alltagsbezogen und richtet sich am konkreten digitalen Lernbedarf im Alltag aus, sei die Musik, Fotos, E-Banking oder vieles mehr.
- ▶ Die jüngeren und älteren Menschen lernen voneinander, die digitale Academy bietet mehr als das Thema digitale Transformation.
- ▶ Das Erfahrungswissen von älteren Menschen soll für Jüngere zugänglich gemacht werden.
- ▶ Das Lernen im Tandem soll Spass machen.
- ▶ Prozessorientierte und längerfristige Lernzyklen ermöglichen eine nachhaltige Transformation und Umsetzung im Alltag: Ein Digital Academy Cycle beträgt 4-5 Monate.

Die Digital Academy Tandems

- ▶ Digitales Lernen über Generationen hinweg
- ▶ Gegenseitiges Lernen über Digitales hinaus
- ▶ Hybrides Konzept: Matching Platform, 2 Onboarding Webinars, 3 in-person-Workshops
- ▶ 9 Stunden Coaching, Planung individuell im Tandem
- ▶ Starke Praxisorientierung mit konkreten Aufgaben zur Umsetzung
- ▶ Coaches werden aus Mitarbeitenden des Unternehmens rekrutiert
- ▶ Interessierte Menschen in der dritten Lebensphase werden über Bewerbungsportal ausgeschrieben und ausgewählt

Ziel der Digital Academy for Generations

Erfolgsgeschichten können im Storytelling von Verantwortung und Nachhaltigkeit wirken und die Perspektive älteren und jüngeren Menschen beleuchten. Das Unternehmen startet ein innovatives Leuchtturm Projekt im Bereich digitale Transformation und gesellschaftlicher Wandel, mit dem es sich auch als attraktiver Partner für die wachsende Bevölkerungsschicht der Menschen in der dritten Lebensphase präsentieren kann. Mitarbeitende erhalten die Möglichkeit mit ihrem Engagement von Erfahrungen und anderen Sichtweisen «beyond generations» zu profitieren.

Kosten

Die Kosten für das Pilotprojekt betragen 24'900 CHF (max. 8 Tandems) (ohne Raumkosten, Catering, Helpoint)

Kommunikation und Projektmanagement:	6'000.-
Datenerhebung und Matchingprozess:	4'000.-
Durchführung 3 halbtägige Workshops:	7'500.-
2 Webinars:	2'400.-
Evaluation und Kurzreport:	5'000.-

AIAS entwickelt innovative Projekte mit und für Menschen im «dritten Lebensalter», dabei wird mit dem Multigeneration Lab ein besonderer Fokus auf Lern- und Innovationsprojekten zwischen verschiedenen Generationen gelegt. Wir sind überzeugt, dass Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund und aus verschiedenen Lebensphasen viel voneinander lernen können

aias-community.ch

Team



Prof. Mariana Christen Jakob

Mariana ist Sozialwissenschaftlerin und Organisationsberaterin und war während 12 Jahren an der Hochschule Luzern als Prorektorin und Professorin in den Themen Soziale Innovationen und nachhaltige Unternehmensentwicklung tätig und initiierte das SocialLab. 2011 gründete sie SEIF und unterstützt zusammen mit ihrem Team Start-ups, welche zur Lösung der Sustainable Development Goals (SDG) beitragen, sei es mit Accelerator Programmen wie dem Tech for Impact Award und der Impact Academy oder mit Impact Investing Services. Mariana gestaltet sehr gerne Innovationsprozesse mit den Methoden von Design Thinking und arbeitet bevorzugt mit Menschen aus unterschiedlichen Generationen und verschiedenem Hintergrund zusammen.

mcj@seif.org



Dr. Bettina Minder

Bettina Minder ist promovierte Designwissenschaftlerin und heute sowohl als international tätige Dozentin tätig als auch «Verantwortliche für Innovationsmanagement Lehre» an der Hochschule Luzern-Informatik. Davor hatte Sie während 4 Jahren die Co-Leitung des «Competence Centres Design und Management» am Departement Design und Kunst der Hochschule inne. Seit 2020 ist sie mit dem «Büro Bettina Minder» zudem selbstständig unterwegs. Sie verfügt über langjährige Erfahrung im Bereich partizipative und transdisziplinäre Innovationsprozesse und Kollaboration sowie herausragende Kenntnisse in Design Thinking und Design Leadership. Enthusiasmus und grosse Erfahrung im Bereich Teilhabe in Gemeinden und Städten prägen ihre Arbeit im Bereich ökologische und bewusste Zukunftsgestaltung.

info@bettinaminder.ch