

# Selbstbestimmung unterstützen: Digitale Medien in Bildungs- und Teilhabeleistungen für Menschen mit Beeinträchtigungen

## Einstieg

Inklusion bedeutet: alle gemeinsam, gleichberechtigt und selbstbestimmt.

Verschiedene Begriffe der Behinderung.

- Exklusion als Ausgrenzung; Separation z.B. Schulbesuch in besonderen Klassen oder expliziten Integrationsklassen.
- Legaldefinition „Behinderung“ im SGB IX, § 2 Abs. 1:  
*Menschen sind behindert, wenn ihre körperliche Funktion, geistige Fähigkeit oder seelische Gesundheit mit hoher Wahrscheinlichkeit länger als sechs Monate von dem für das Lebensalter typischen Zustand abweichen und daher ihre Teilhabe am Leben in der Gesellschaft beeinträchtigt ist.*

Teilhabebericht der Bundesregierung: 25 Prozent aller Erwachsenen sind gesundheitlich beeinträchtigt/ betroffen >> fast 17 Mio. Menschen

- ein Viertel der Menschen mit schweren Beeinträchtigungen nimmt ungehindert am gesellschaftlichen Leben teil
- fast genauso viele Menschen sind gleichzeitig von teilweise massiven Teilhabebeeinträchtigungen betroffen; durch die Barrieren im Alltag und durch die Behinderung in den Bereichen
  - Familie und soziale Kontakte, Bildung, Erwerbsarbeit, Einkommen, Gesundheit...beeinträchtigen die gesamte Lebensqualität.

Menschen mit Behinderung sind häufiger...

ledig, erwerbslos, ohne Schulabschluss, Rentenbezieher, krank, ohne Ausbildung

... als Menschen ohne Behinderung.

## UN Behindertenrechtskonvention

Artikel 9:

Für eine unabhängige Lebensführung sollen die Vertragsstaaten Maßnahmen treffen, die den gleichberechtigten physischen Zugang u. a. auch zu Informationen und Kommunikation einschließlich Informations- und Kommunikationstechnologien gewährleisten. Der Appell zur Beseitigung von Zugangshindernissen bezieht sich dabei nicht nur auf die öffentliche Infrastruktur!

Website des BMAS zur Umsetzung: [www.gemeinsam-einfach-machen.de](http://www.gemeinsam-einfach-machen.de)

## Medieninhalte

- Darstellung von Menschen mit Behinderungen in den Medien („Von Sorgenkindern und Superkrüppeln“; Bildbeispiel: eine im Wortsinn an den Rollstuhl gefesselte Person)
- Leichte Sprache ([www.einfach-teilhabe.de](http://www.einfach-teilhabe.de) oder [www.bitv-lotse.de](http://www.bitv-lotse.de))

## Was heißt digitale Barrierefreiheit?

Digitale Barrierefreiheit bedeutet, dass alle Menschen Online-Angebote (Websites und mobile Anwendungen!)

... wahrnehmen, verstehen, darin navigieren und mit ihnen interagieren können.

Websites und Apps barrierefrei gestalten

Digitale Medien und digitale Technik als Hilfsmittel: Film mit Beispielen dazu auf

<https://www.aktion-mensch.de/neuenaehre>

Studie (Chancen und Risiken /Internet/ Zukunft aus Sicht von Menschen mit Behinderungen):

- MmB nutzen das Internet und Web 2.0 überdurchschnittlich.
- das Internet hilft, je nach Behinderungsart behinderungsbedingte Nachteile zu kompensieren
- das Nutzungsverhalten hängt mit der Art der Behinderung zusammen.
- Die meisten befragten Menschen nutzen das Internet selbständig.
- MmB empfinden Web 2.0 Angebote als besonders nützlich.
- MmB treffen je nach Behinderungsart auch im Web 2.0 immer wieder auf dieselben Barrieren; z.B. Nutzerführung, Sprache, Inkonsistenz.

- **Sprache** im weitesten Sinne ist eine viel **höhere Barriere als bisher angenommen**.
- MmB sind bei Interesse und Kontakt sehr kreativ im Umgehen von Barrieren.
- Behinderungsspezifische Kommunikationsformen spiegeln sich im Nutzerverhalten wieder.
- Die wirtschaftliche Benachteiligung von MmB führt zu schlechteren Teilhabemöglichkeiten im Netz.

### Digitale Barrierefreiheit ist...

- 100 % hilfreich, weil Barrierefreiheit eine hohe Benutzerfreundlichkeit bedeutet.
- für 30% der Nutzer notwendig, z.B. für Menschen mit motorischen Einschränkungen, geringer Sprachkompetenz oder Sehschwäche...
- für 10% der Nutzer unerlässlich für ihren Zugang, z. B. durch reine Tastatursteuerung, Braille-Zeilen, Sprachausgabe oder Joysticks...  
... für die Nutzung von Software, von Intranetangeboten, von Selbstbedienungsautomaten, digitalen Dokumenten (PDF und e-books) und Apps für mobile Anwendungen.
- MmB können durch technische Zusatzgeräte auch digitale Angebote ohne spezielle Formate nutzen, z. B. blinde Menschen nutzen Screenreader. D.h., es muss nicht zwangsweise eine integrierte Sprachausgabe innerhalb des Online-Angebotes geben, wohl aber einen logischen Aufbau innerhalb der Website. Gelungene Umsetzung: [www.einfach-teilhabe.de](http://www.einfach-teilhabe.de)
- Auf Bundesebene gilt die Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung (BITV), die auf den Richtlinien der internationalen Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) basiert
- Regelungen gelten nur für öffentlich zugängliche Medien
- Grundinformationen in leichter Sprache und in deutscher Gebärdensprache sollen enthalten sein
- In den **Bundesländern** gelten **unterschiedliche** Regelungen
- Zur Überprüfung stehen unterschiedliche Anwendungen zur Verfügung, vgl. [www.bitv-lotse.de](http://www.bitv-lotse.de)

### Grundprinzipien:

#### Wahrnehmbarkeit, Bedienbarkeit, Verständlichkeit und Robustheit

- Texte sind lesbar und verständlich zu gestalten
- Es stehen Hilfen zur Verfügung
- Es gibt keine Zeitbegrenzung zum Lesen
- Es wird eine einfache Sprache verwendet
- Abkürzungen werden auch ausgeschrieben dargestellt
- Ziel und Zweck eines Links ist aus dem Linktext ersichtlich

Übersicht getesteter Websites: [www.bitvtest.de](http://www.bitvtest.de)

---

### Projekt VIA4All

#### Video Interactive & Augmented – arbeitsprozessorientiert lebenslang lernen

Ein ganzheitliches E-Learning-Angebot für Beschäftigte mit und ohne Behinderung

V = Video

I = Interaktiv

A = gestützt durch Argumente -> mit Zusatzinformationen

#### Kooperationspartner

- Technische Universität Dortmund, Fakultät Rehabilitationswissenschaften
- GrünBau gGmbH Dortmund (soziale Beschäftigung und Qualifizierung in der Stadterneuerung)
- Mariaberger Ausbildung & Service gGmbH Gammertingen (diakonischer Träger für soziale Dienste mit Angeboten für Menschen mit Behinderung und sozialer Benachteiligung vom Kindes- bis zum Seniorenalter)
- hannoversche Werkstätten gGmbH (Träger von Einrichtungen für berufliche und soziale Teilhabe)

#### Ziele

- Konzeption und Realisation eines inklusiven, ganzheitlichen und arbeitsprozessorientierten E-Learning-Angebots

- Interaktive, arbeitsprozessorientierte Lernvideos, inkl. Arbeitsprozess- und Erfahrungswissen
- Modernisierung von (inklusive) Aus- und Weiterbildungsformaten
- Individualisierung und Flexibilisierung beruflichen Lernens
- Zugänglichkeit (didaktische und technische Barrierefreiheit)
- Gestaltungsleitlinien interaktiver, arbeitsprozess- und handlungsorientierter Lernvideos und E-Learning Szenarien

## **Technische Infrastruktur**

### Vitro

- Virtuelles Klassenzimmer für 12 Personen
- Integrierte didaktische Werkzeuge, Möglichkeit zum Dateiaustausch
- Teleteaching/Webinar Fördert Synchrones Lernen: Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden
- Ermöglicht Lernen „just in time“: bedarfs- und zeitgerecht

### Mahara

- E-Portfolio
- Dokumentation
- Reflexion & Präsentation
- Lernfortschritt
- Kompetenzprofile
- Biografie
- Community-Funktion
- Gruppen
- Nachrichtenversand

## **Weiterentwicklung**

### Moodle

Abhängig von weiterer Gestaltung der Lernszenarien & weiteren Usability-Tests

### Vitro

Überarbeitung der Barrierefreiheit

### Mahara

Anforderungsaufnahme (Welche Funktionen werden wirklich benötigt?)  
einfachere Nutzung

**Weitere Informationen zum Projektablauf finden Sie in der Präsentation von Stefan Wagner, die neben diesem Dokument auf [www.hannover.de/mediennetz](http://www.hannover.de/mediennetz) als PDF-Datei zum Download bereitsteht.**