

Eröffnung: 13. November 2020

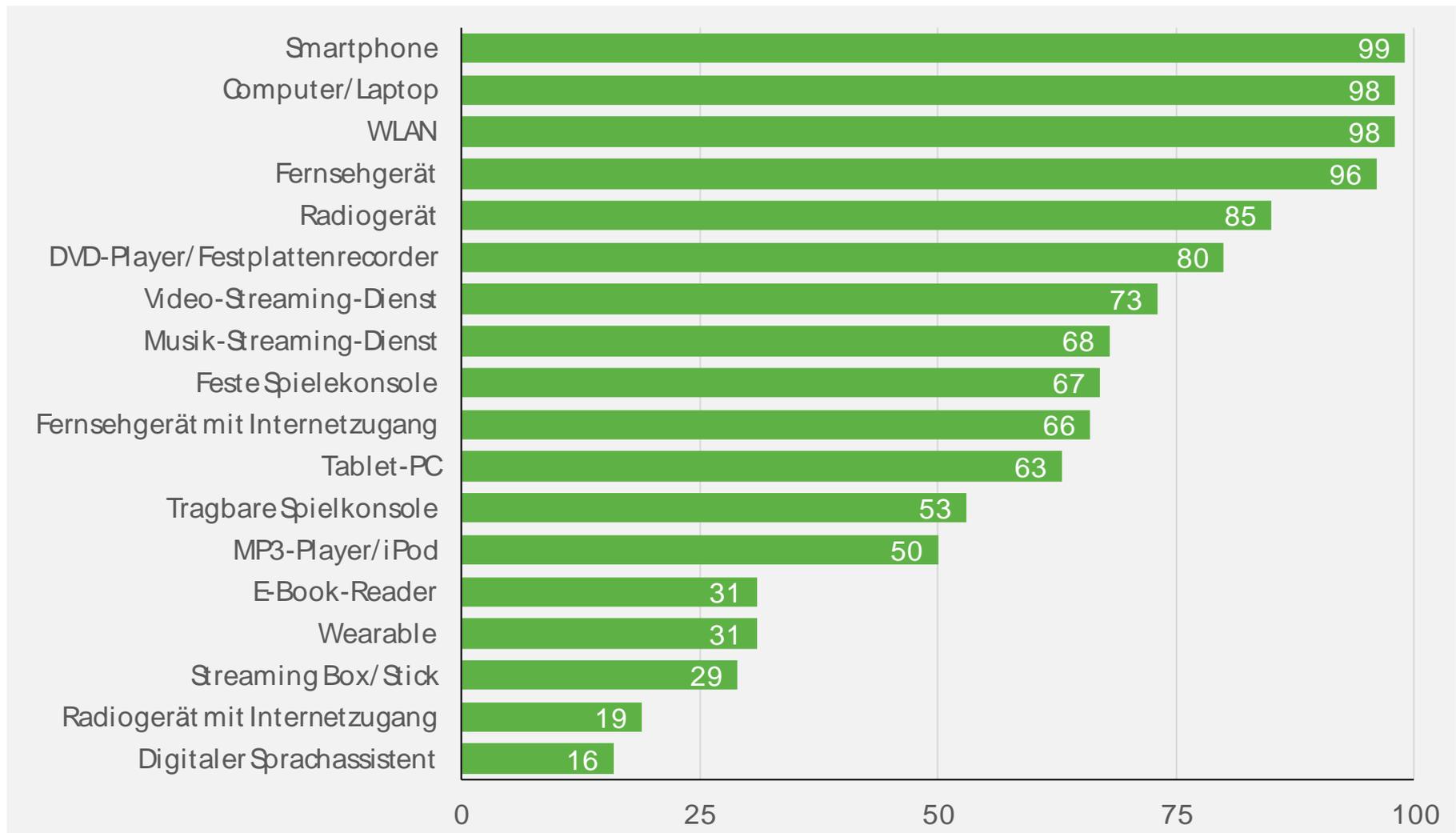
Dr. Ingo Bosse

**mediatisierte Lebenswelten in inklusiven
Kontexten - Herausforderungen für Schul-
Pädagogik und (digitale) Bildungsarbeit**

Leitfragen

1. Welche Potenziale haben Medien für eine gelingende Bildung?
2. Welche Rolle spielen Barrierefreiheit, Universal Design und (assistive) Technologien für Bildungsprozesse?
3. Welche Rahmenbedingungen braucht inklusive Medienbildung?

Geräte-Ausstattung im Haushalt 2019



Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

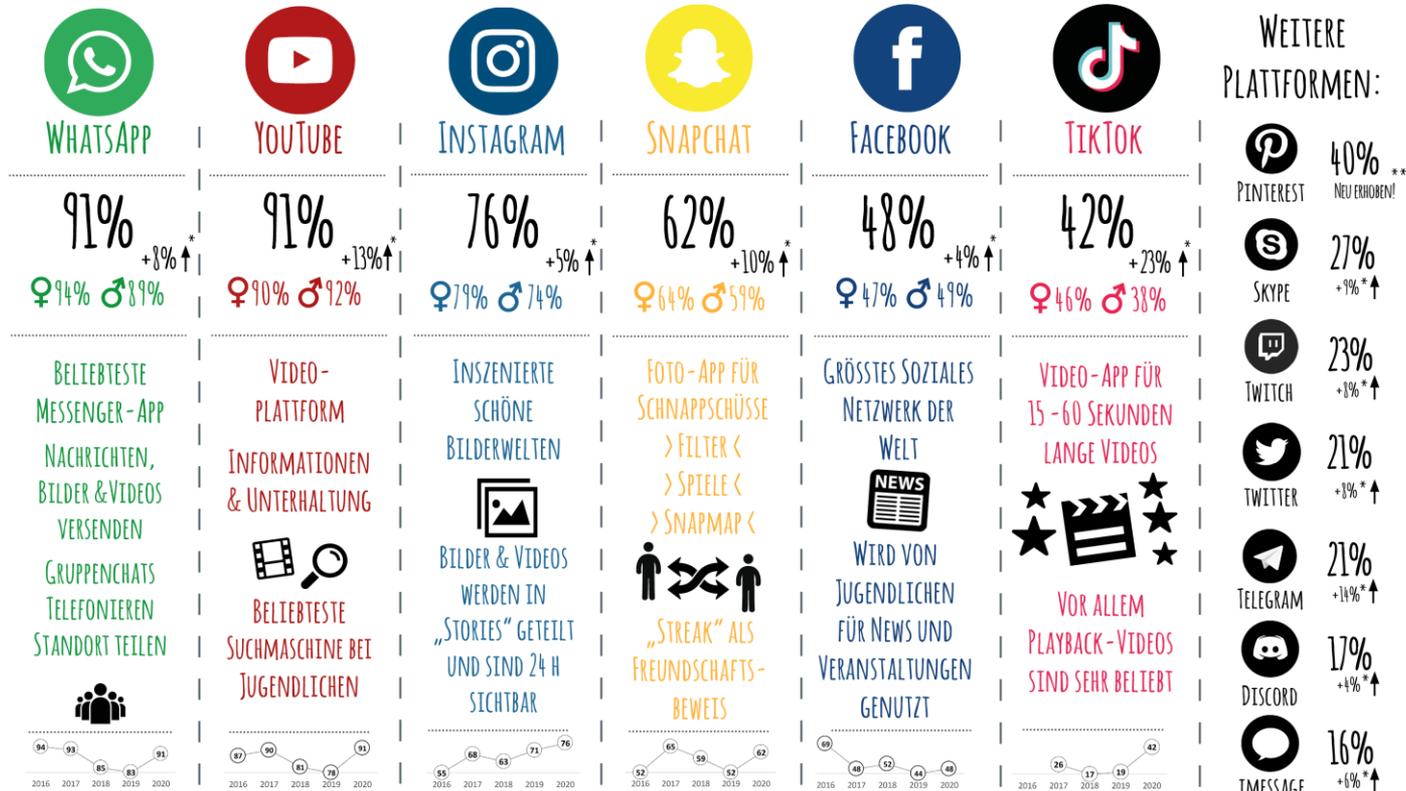
Jugend-Internet-Monitor 2020 Österreich

(saferinternet.at 2020)

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2020 ÖSTERREICH

Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!



*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2019 | ** Erstmals für den Jugend-Internet-Monitor 2020 erhoben
 Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichs Jugendlichen. Frage: „Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du?“ (Mehrfachantworten möglich)
 Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 01/02 2020, n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 207 Mädchen, Schwankungsbreite 3-5%.
 Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Amatic © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.
 Gefördert durch das Bundesministerium für Arbeit, Familie und Jugend. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.

Co-financed by the European Union
 Connecting Europe Facility

https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Projekt-Seiten/Jugend-Internet-Monitor/Infografik_Jugend-Internet-Monitor_2020.png

Jugendliche im digitalen Zeitstress (saferinternet.at 2019)

Digitaler Zeitstress bei Jugendlichen

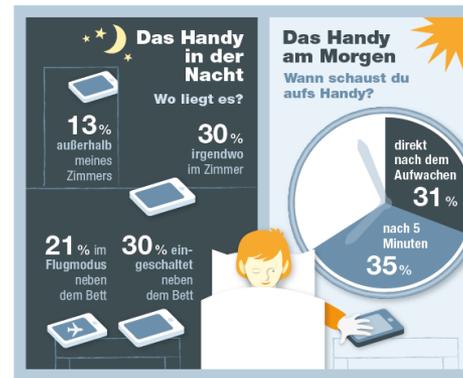
Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!

Onlinebefragung n=400 (11-17 Jahre), Nov/Dez 2018, 3 Fokusgruppen & Saferinternet.at-Workshops



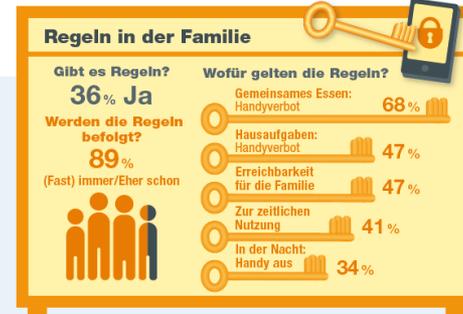
Was nervt am meisten?



Ständige Erreichbarkeit, Ablenkung und Kontrolle: Bereits ein Drittel der Jugendlichen klagt über digitalen Zeitstress.

Maßnahmen gegen digitalen Stress

- + bewusste Online/Offline-Zeiten planen
- + Entspannungsmaßnahmen ohne Handy einplanen
- + Apps vorübergehend löschen
- + Flugmodus nutzen
- + persönliche Bestätigung in der Offline-Welt suchen und geben



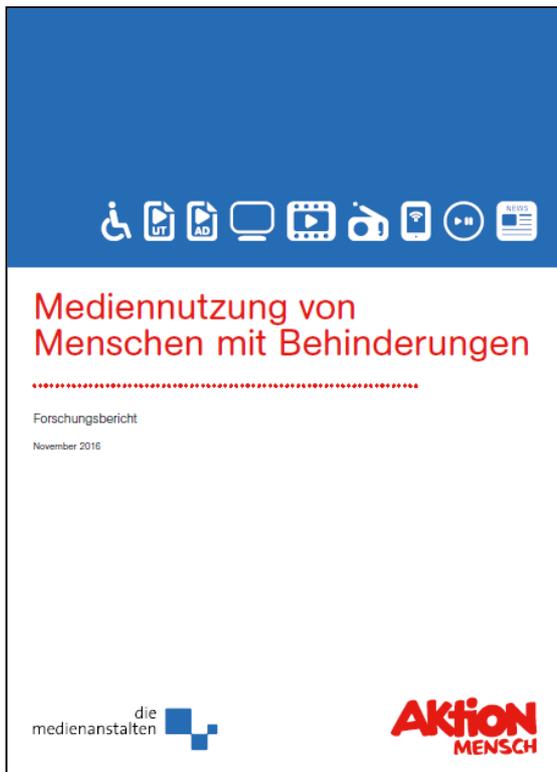
Co-financed by the European Union
Connecting Europe Facility

Die alleinige Verantwortung für die Veröffentlichung liegt beim Autor.
Die Europäische Union haftet nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

Dieses Werk steht unter der Creative Commons-Lizenz Namensnennung
(www.saferinternet.at, studioback.at) Nicht kommerziell

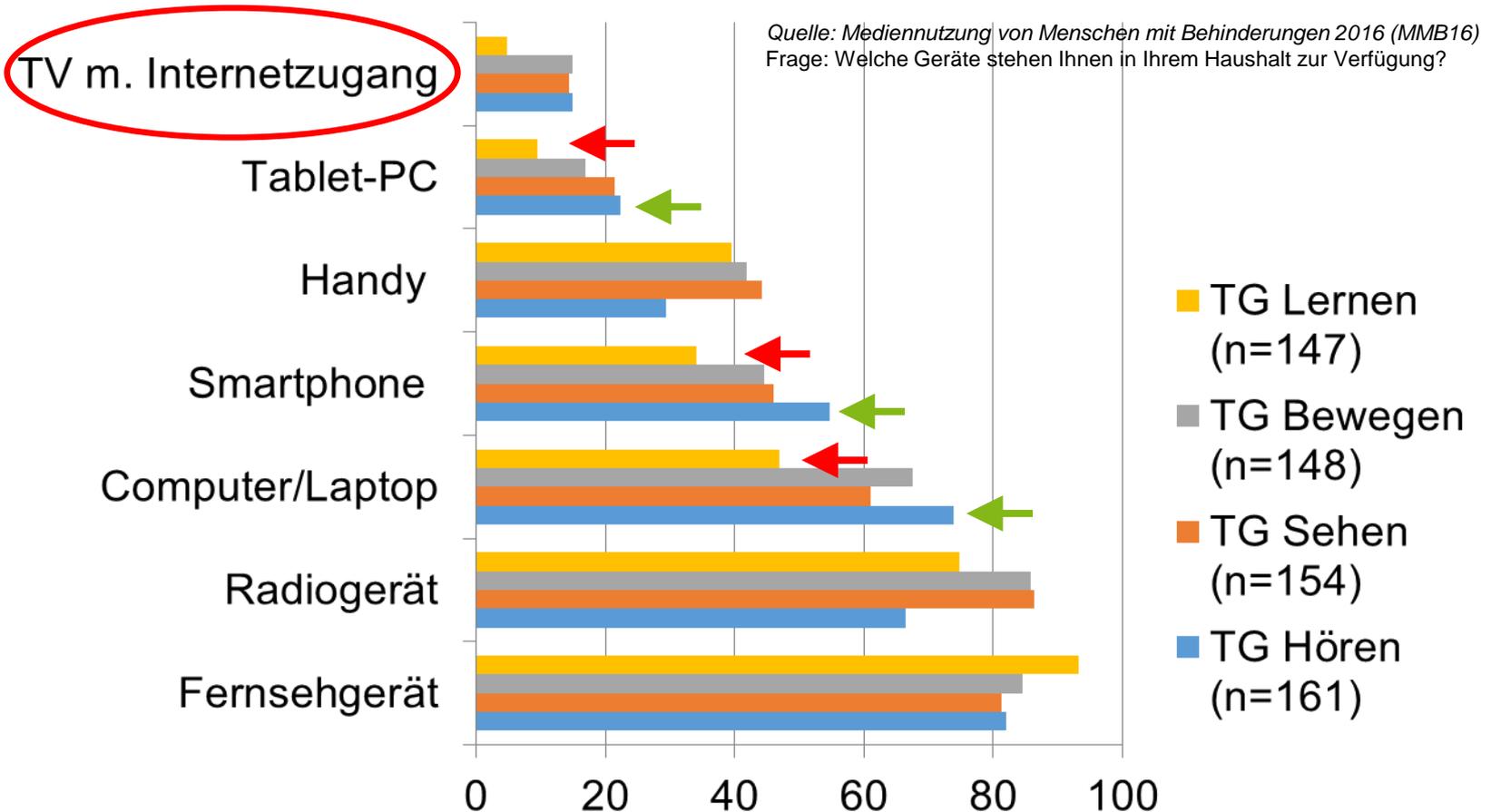


Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen (MMB16)

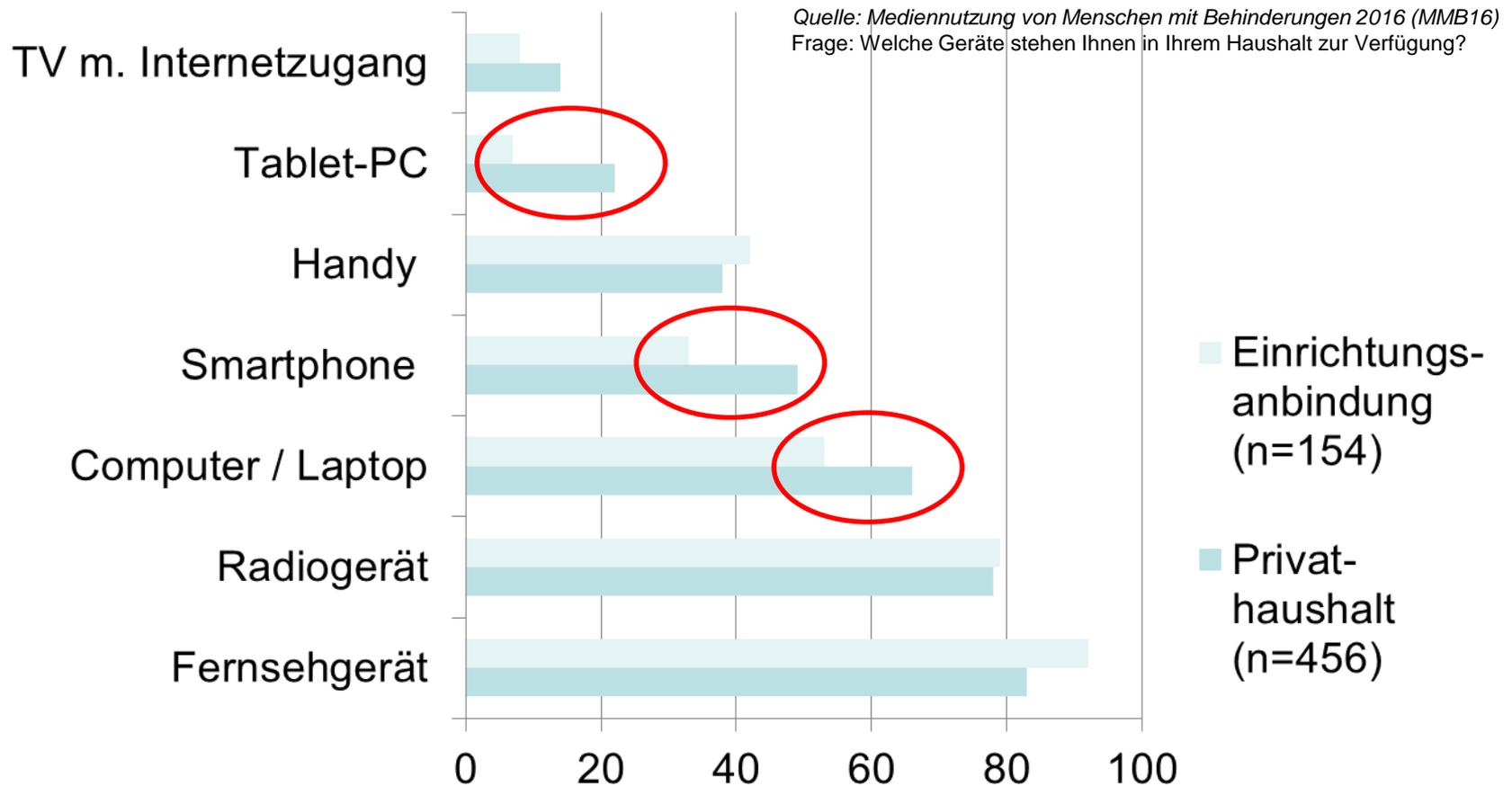


http://www.kme.tu-dortmund.de/cms/de/Aktuelles/aktuelle-Meldungen/Langfassung-der-Studie-_Mediennutzung-von-Menschen-mit-Behinderungen_-veroeffentlicht/index.html

Geräteausstattung: Teilgruppen



Geräteausstattung: Wohnform



Teil 01

Gelingende Bildung mit Medien



Welche Potenziale haben Medien für eine gelingende Bildung?

1. Bildungsbe(nach)teiligung durch den Einsatz digitaler Medien

- „Familie und das soziale Umfeld der Schüler*innen sind wesentlich für den Erfolg in der Schule verantwortlich...“
- Deutschland hat bei bildungsbenachteiligten Kindern noch ein Potenzial an Talenten und Exzellenz zu entdecken, das derzeit nicht ausgeschöpft wird.
- Digitale Medien können eine Benachteiligung verhindern (insbesondere adaptive Medien und vor allem Medien im Verwaltungsbereich und in der strukturellen Umgebung von Schule)
- Multiprofessionelle Teams an Schulen könnten der Schlüssel sein!“

www.leaschulz.com

Interview Aladin El-Mafaalani und Lea Schulz:

<https://vds-schleswig-holstein.de/el-mafaalani-schulz/>

1.1 Inklusive Medienbildung

„Inklusive Medienbildung nimmt die Vielfältigkeit des Menschseins in den Blick und bezieht *alle* Menschen ein. Gleichwohl werden Gruppen, die besonders häufig Erfahrungen von Marginalisierung, Entrechtung, Benachteiligung und Ausschluss machen, in den Fokus gerückt. (GMK 2018, 2)

Benachteiligungen in Bezug auf die Teilhabe in, an und durch Medien: auf Grund sozialer/ kultureller Herkunft, Bildung, Gender, Alter, Behinderung “ (GMK 2018, 2)

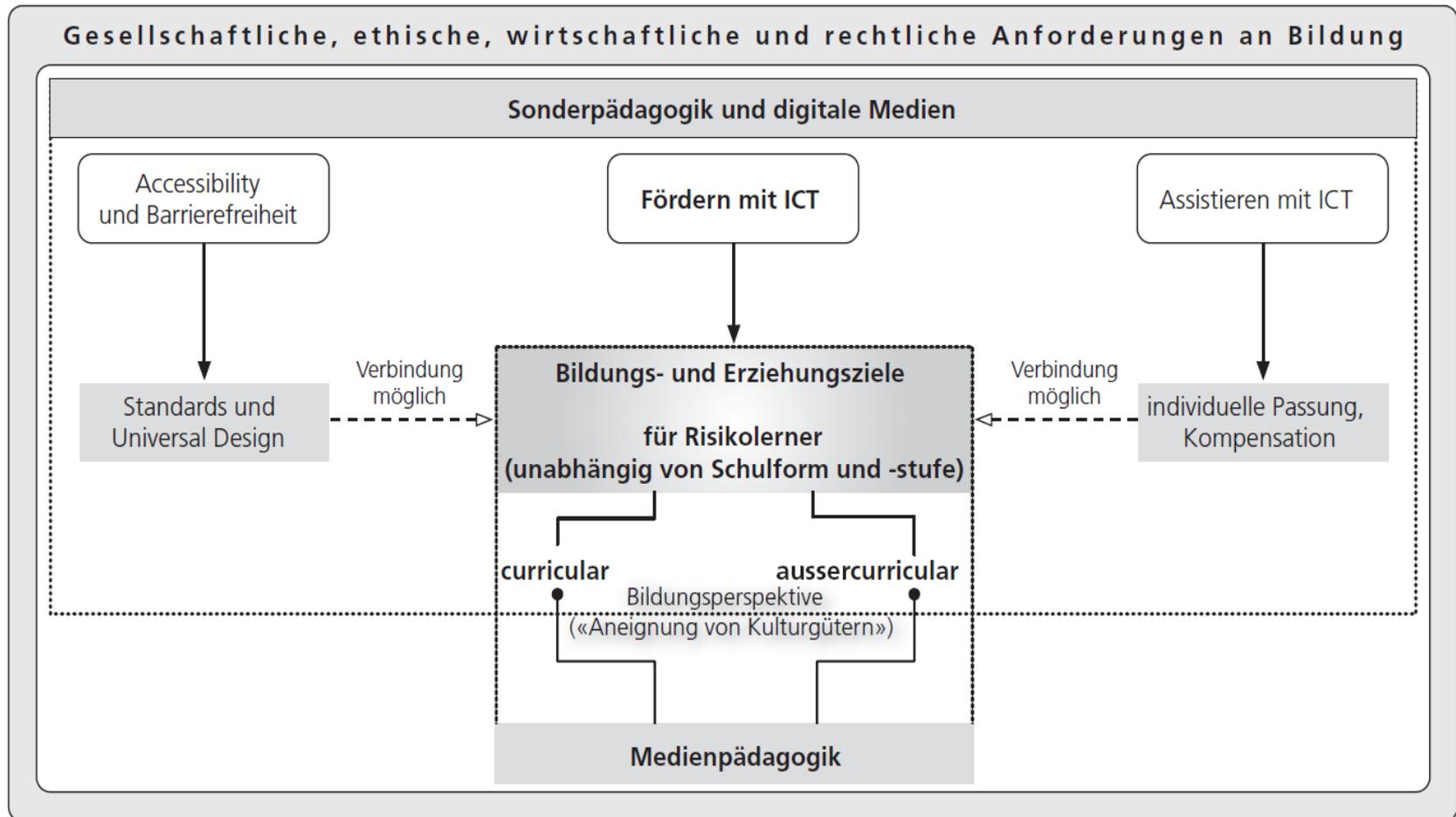
- **Zielgruppensensible und individualisierte Formen der Medienbildung**
- **Impulse, um mediale Inklusion und Bildung „für alle“ zu gestalten**

1.1 Inklusive Medienbildung

- **Teilhabe IN Medien:** Die Repräsentation in den Medien ist entscheidend dafür, wie sichtbar Vielfalt in der Gesellschaft ist und wie sie wahrgenommen wird. (...)
- **Teilhabe AN Medien:** Barrierefreie Medien ermöglichen Teilhabe. Barrierefreiheit betrifft die technische Bedienbarkeit, die Wahrnehmbarkeit mit unterschiedlichen Sinnen sowie die Verständlichkeit der Sprache und Einfachheit der Benutzerführung. Der international gebräuchliche Begriff Accessibility (Zugänglichkeit) erweitert das Verständnis von Barrierefreiheit zu einem umfassenden Zugang im Sinne der Aneignung von Medien.
- **Teilhabe DURCH Medien:** Arbeiten, Lernen, Kommunizieren, Beteiligung an öffentlichen Diskursen – digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten der Partizipation für alle. In Kombination mit unterstützenden Technologien eröffnen sie Teilhabemöglichkeiten, die vielen Menschen bisher verwehrt oder stark erschwert waren.“ (GMK 2018, S. 2)

1.2 Sonderpädagogik und digitale Medien

– eine Auslegeordnung unter Berücksichtigung der interdisziplinären Schnittstelle zur Medienpädagogik



1.3 Gestaltungsprinzipien inklusiver Medienbildung

- Lernen am gemeinsamen Gegenstand
- Ressourcenorientierung
- Individualisierung und Personalisierung
- Lebensweltbezug und Subjektorientierung
- Handlungsorientierung

- **Kooperation auch auf Ebene der professionell Tätigen**
- Barrierefreiheit
- Universal Design
- (angemessene Vorkehrungen
- Assistive Technologien



Continuum of Solutions

(Bühler 2016)

Barrierefreiheit, Universal Design & Assistive Technologien



Welche Rolle spielen Barrierefreiheit, Universal Design und (assistive) Technologien für Bildungsprozesse?

2. Definition Barrierefreiheit

„Barrierefrei sind bauliche und sonstige Anlagen, Verkehrsmittel, technische Gebrauchsgegenstände, Systeme der Informationsverarbeitung, akustische und visuelle Informationsquellen und Kommunikations-Einrichtungen sowie andere **gestaltete Lebensbereiche**, wenn sie für behinderte Menschen in der **allgemein üblichen Weise, ohne besondere Erschwernis** und grundsätzlich **ohne fremde Hilfe zugänglich und nutzbar** sind.“

§ 4 des BGG (BMAS 2002)

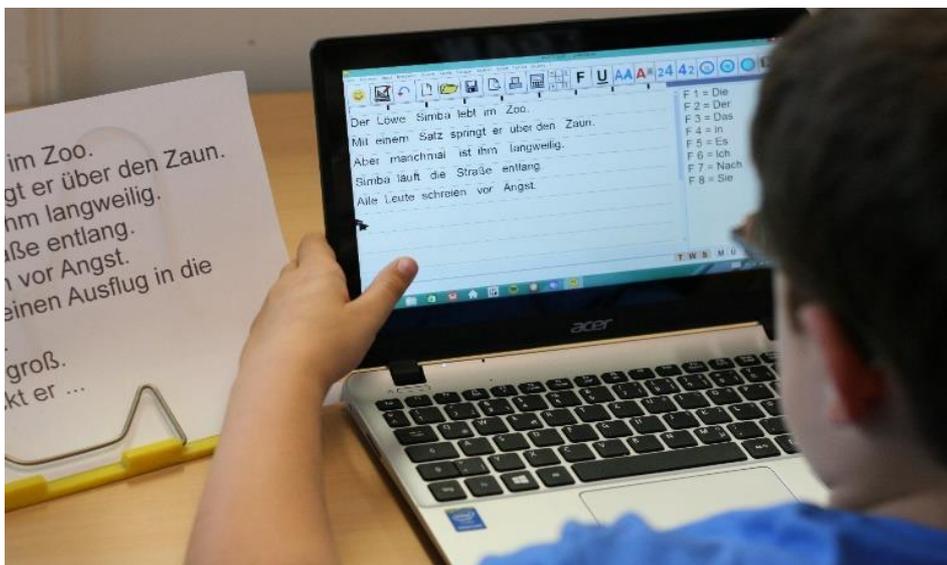


Bild: Arbeiten mit Multitext
Quelle: M. Feichtinger

2. Definition Barrierefreiheit

- **zugänglich und nutzbar**
 - nicht nur erreichbar, auch sinnvoll nutzbar
- **in der allgemein üblicher Weise**
 - keine Sonderlösungen, Standardangebote zugänglich und nutzbar
- **ohne besondere Erschwernis**
 - mit der gewohnten Software
- **ohne fremde Hilfe**
 - unter Nutzung gängiger Hilfsmittel

(Hellbusch, Probiesch 2011, 9)

2.1 Vier Dimensionen der Barrierefreiheit

1. Wahrnehmen

Sehen, Hören, Tasten

2. Bedienen

Bewegen und Kraft

3. Verstehen

Inhalte und Komplexität der Bedienung

4. Technische Bedienung

Anschlussfähigkeit für assistive Technologien, Fehlerfreundlichkeit

Beispiel: Barrierefreie Wahrnehmung bei Hörbeeinträchtigungen



- <https://vimeo.com/152697047/ac33df2d71>
- https://www.youtube.com/watch?v=_4pE0L6ZHZs



(Assisitive) Technologien ermöglichen mehr
Teilhabe

Barrierefreies Verstehen der Inhalte und der Komplexität

Beispiel: EU-Projekt **EasyReading**



„Easy Reading (deutsch: leichtes Lesen) ist ein Softwaretool zur Unterstützung der kognitiven Zugänglichkeit von Web-Inhalten. Wir wollen Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen dabei unterstützen, alle Webseiten besser lesen, verstehen und nutzen zu können. Unser Ziel ist es, Webseiten für alle Menschen leichter zugänglich zu machen.“ www.easyreading.eu

2.2 Universal Design

Universal Design meint weder Standardisierung noch kulturelle Uniformität. Vielmehr liegt dem Konzept [...] ein sozialer, d.h. ein am Menschen orientierter Gestaltungsansatz zugrunde, der zum Ziel hat, **die gesamte von Menschen für Menschen gestaltete Umwelt** [Hervorh. IB] für möglichst viele zugänglich und nutzbar zu machen.“ (Autorengruppe Verein Internationales Design e.V., zitiert bei Rützel 2013)

Gestaltungsprinzipien:

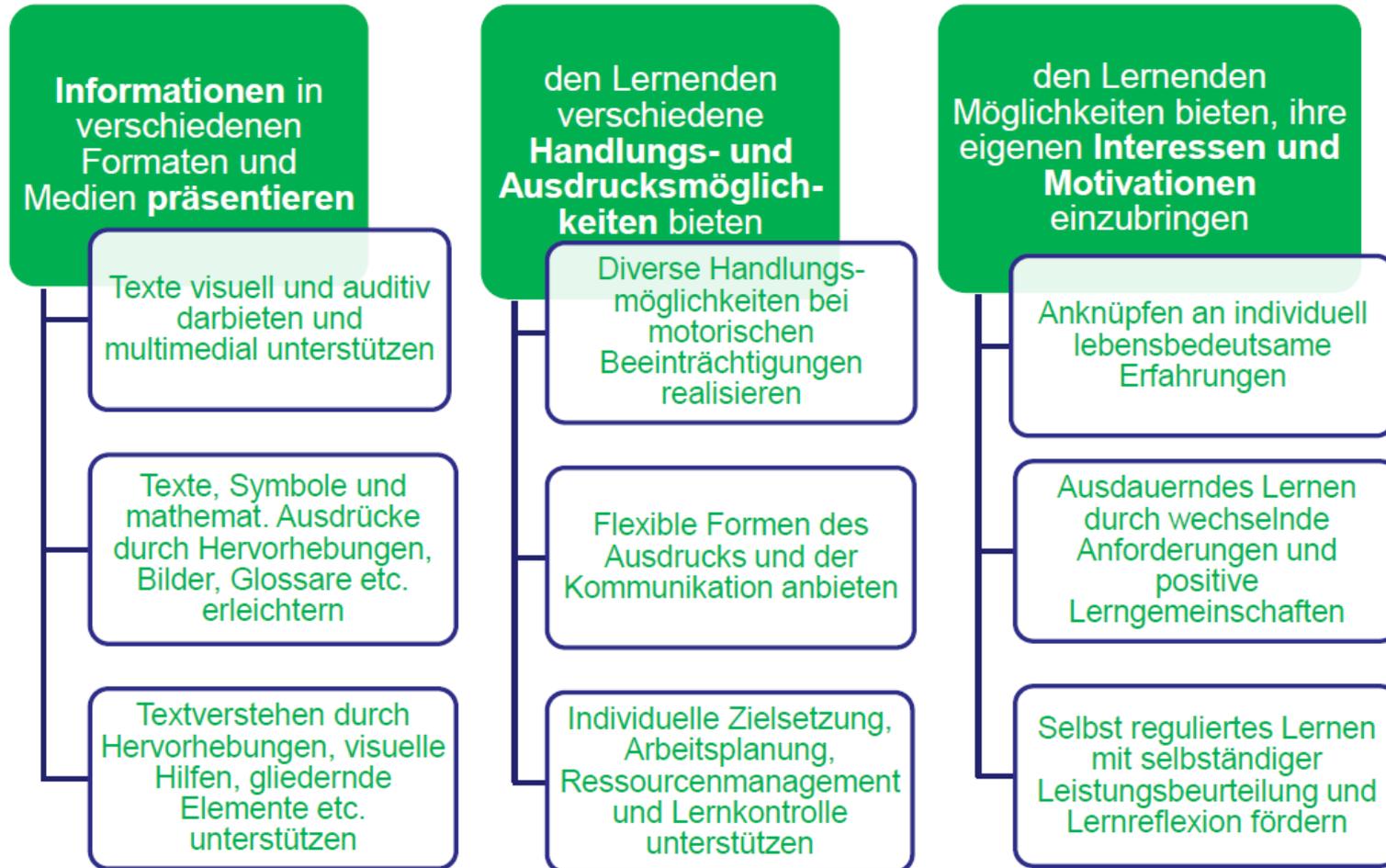
- Flexibilität in der Benutzung
- Einfache und intuitive Benutzung
- Sensorische wahrnehmbare Informationen
- Hohe Fehlertoleranz
- Niedriger körperlicher Aufwand
- Gute Zugänglichkeit und Erreichbarkeit

(vgl. Rützel 2013)



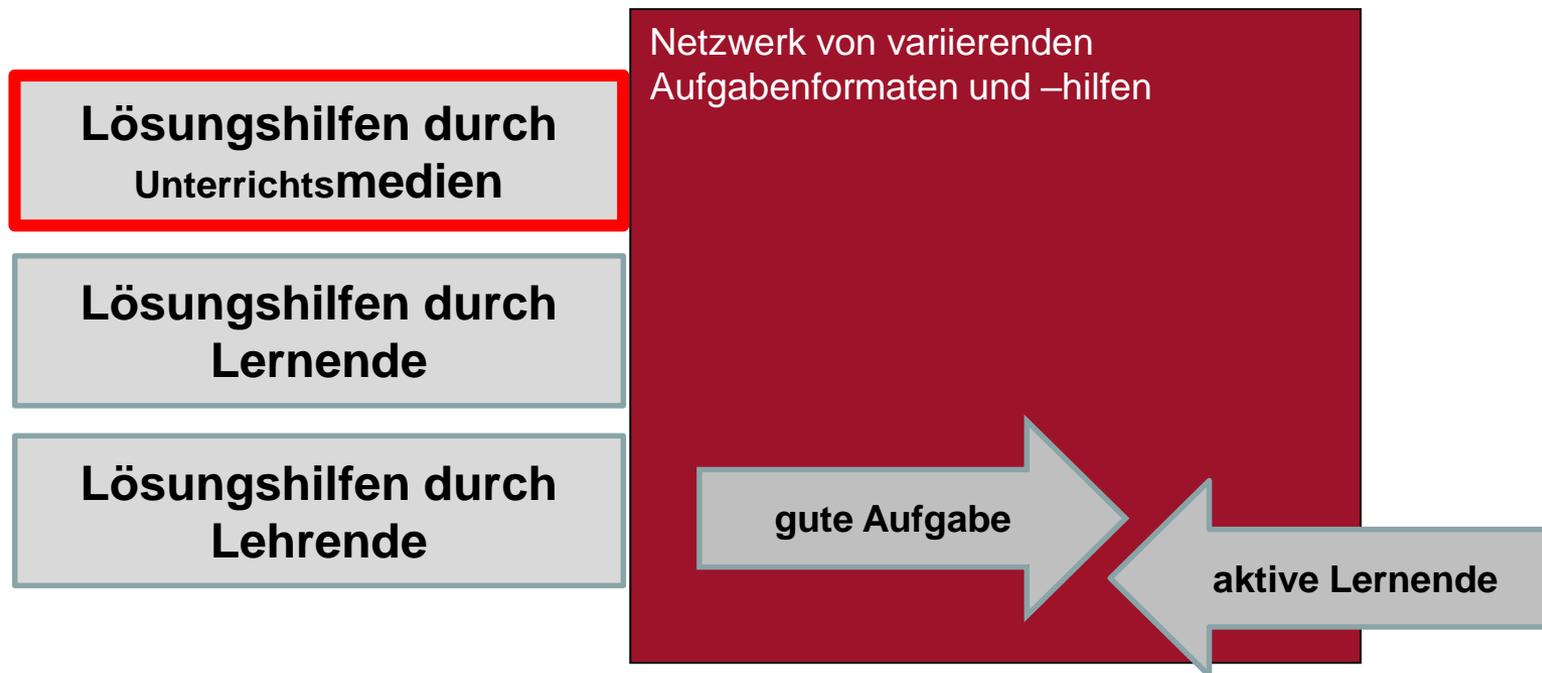
2.2 Universal Design for Learning

Wember 2014



2.2 Universal Design in virtuellen Lernumgebungen

Virtuelle Lernumgebungen, als Netzwerk von variierenden Aufgabenstellungen und Hilfen mit großer Multimodalität und Multimedialität unterstützen die gezielte und bewusste Nutzung von hochgradig differenzierten Lehr- und Lernmaterialien



Vgl. Wember 2014

2.3 Assistive Technologien

Internationale Norm ISO 9999:2016; Deutsche Fassung EN ISO 9999:2016 (Foreign Standard)

„Hilfsmittel als jegliches Produkt (einschließlich Vorrichtungen, Ausrüstung, Instrumenten und Software), sei es Sonderanfertigung oder allgemeines Gebrauchsgut, das von oder für Menschen mit Behinderung verwendet wird, um am öffentlichen Leben teilzuhaben; um Körperfunktionen/ -strukturen und Aktivitäten zu schützen, zu unterstützen, zu ertüchtigen, zu messen oder zu ersetzen: oder um Schädigungen, Beeinträchtigungen der Aktivität und Einschränkungen der Teilhabe zu verhindern.“ (zitiert nach Bühler 2016, S. 157).

- Selbstbestimmte Herstellung mit 3D-Druck:
www.selfmadedortmund.de
- Initiative Selbermacher Wien

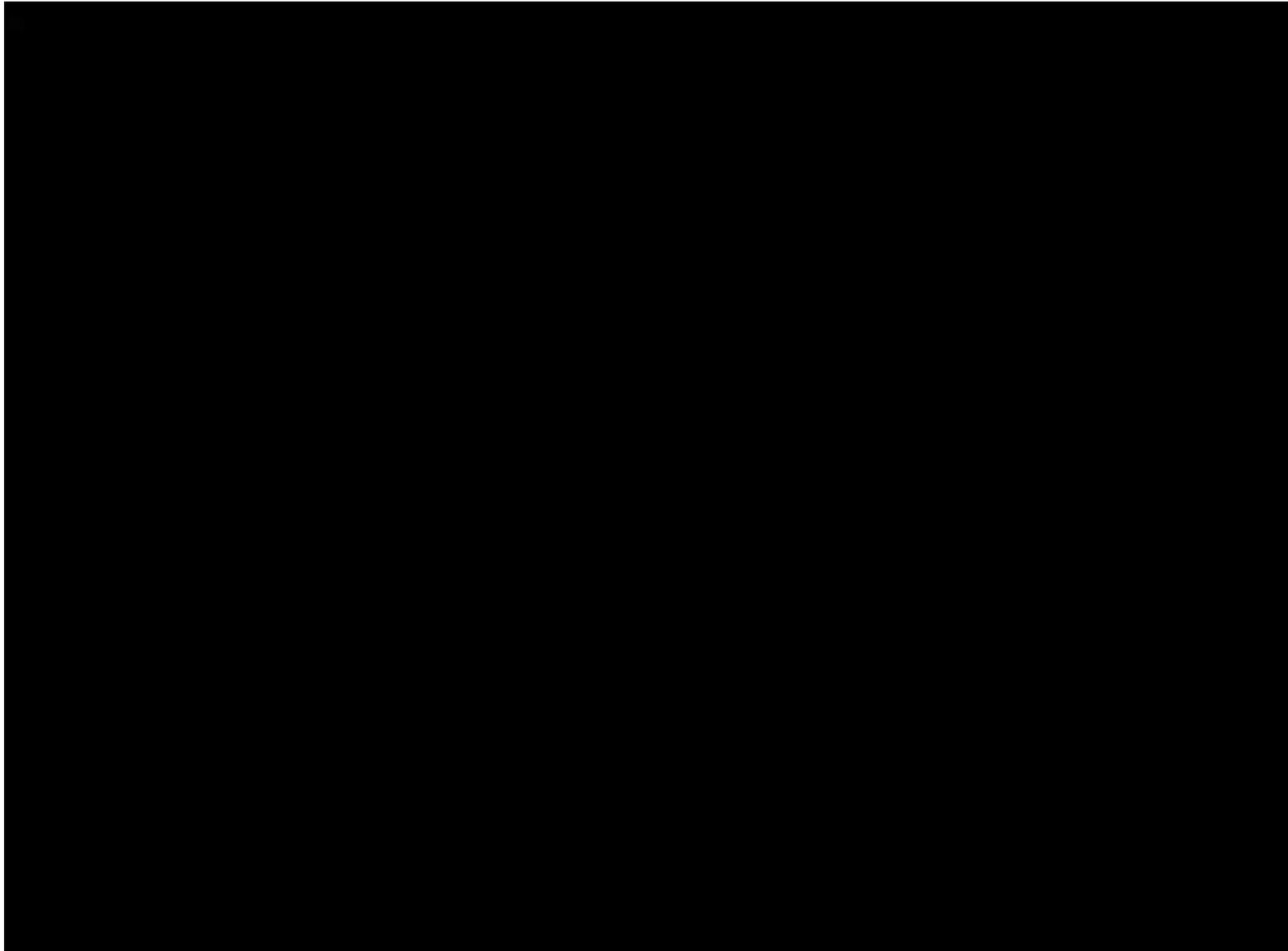


Anforderungen an Schule für den Einsatz assistiver Technologien

- Wachstums- und entwicklungsbedingte Anpassbarkeit
- Erreichbarkeit von Hilfsmitteln
- Kindgerechte Ästhetik
- Bereitschaft der Lehrenden sich mit den technischen Hilfsmitteln auseinanderzusetzen
- Kooperationsbereitschaft mit außerschulischem Fachpersonal, bei der Einweisung in den Umgang mit assistiver Technologie (Dirks, Linke 2019)

Beispiel-Video:

Barrierefreie Bedienung bei Beeinträchtigungen von Kraft und Bewegung durch assistive Technologien



Fazit: digitale Teilhabe als conditio sine qua non für Bildungsteilhabe und soziale Teilhabe in mediatisierten Lebenswelten



Welche Rahmenbedingungen braucht inklusive Medienbildung?

4.1 Risiken der Digitalisierung für Inklusion

- Gesellschaft der unterschiedliche Geschwindigkeiten und digitalen (Bildungs-)Möglichkeiten
- Digitale Räume schaffen neue Ausschlüsse (siehe Leo Studie 2019)
- personenbezogene Daten: Vorhersage-, Überwachungs- und Manipulationsmöglichkeiten potenzieren und verfestigen sich
- Bildungsbenachteiligungen bei fehlenden Zugängen oder Kompetenzen in selbstbestimmter Mediennutzung (Paus-Hasebrink & Kulterer 2014, Eickelmann 2015)
- neue Barrieren
 - kompetent/nicht-kompetent, Ausstattung
 - Zwang zur Techniknutzung
 - Benachteiligte werden in Öffentlichkeit gerückt
 - Trennung von privat/öffentlich

4.2 Chancen der Digitalisierung für Inklusion

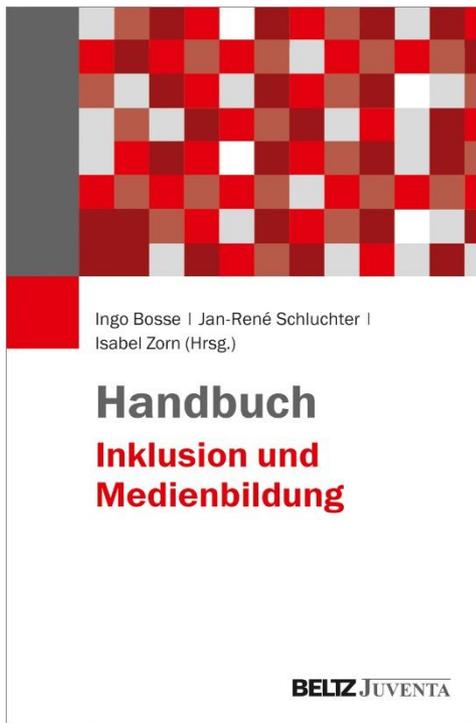
- Erweiterte Partizipationschancen
- Kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Mechanismen von Ausgrenzung
- neue Möglichkeiten der Ermächtigung und Kompensation: Variabilität, Transformation von Daten
- Orientierung, Identitätsbildung, Orientierung, Erprobungen des Selbst mit, an und durch digitale Medien
- Digitale Assistenz, Universal Design, Skalierbarkeit
- Menschen mit Behinderung als Expert*innen für Vereinfachung
- Erweiterung von Möglichkeiten zur inklusiven Forschung
- Empowerment, z.B. durch Blogs

4.3 Rahmenbedingungen

- Selbstbestimmte und souveräne Mediennutzung für alle sichern: Abbau von Barrieren
- Digitale Kompetenz der Lehrkräfte verbessern: Aus- und Fortbildung auf Grundlage des I-TPACK
- „Lehrkräfte müssen beurteilen können, wann, wo und wie sich digitale Medien sinnvoll im Unterricht einsetzen lassen. Sie brauchen einen Überblick über die vorhandenen pädagogischen Möglichkeiten, gerade mit Blick auf die Förderung benachteiligter Kinder.“
- Unterrichtsentwicklung: finanzielle Mittel für systematische Unterrichtsentwicklung im Team
- Schulentwicklung: externe Impulse durch Coaching und Vernetzung
- Geprüftes digitales Lernmaterial – Gütesiegel und bundesweite Plattform für OER und anderen digitales Lernmaterial
- Infrastruktur professionalisieren: technische Mindeststandards und IT-Fachkräfte (Schmid, Goertz, Behrens, 2017, S. 46-48).

mediatisierte Lebenswelten in inklusiven Kontexten- Herausforderungen für Schul-Pädagogik und (digitale) Bildungsarbeit

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Bosse, I., Schluchter, J.R., Zorn, I. (Hrsg.)(2019):
Handbuch Inklusion und Medienbildung. Weinheim:
Beltz/ Juventa

kostenloser Download

https://www.beltz.de/fachmedien/erziehungs_und_sozialwissenschaften/buecher/produkt_produktdetails/38237-handbuch_inklusion_und_medienbildung.html

Literatur

- Bolfing, A., Heinser, B., Giudice, G. & Ritter, P. (2016). *Schweizer Accessibility-Studie 2016. Bestandsaufnahme der Zugänglichkeit bedeutender Schweizer Internet- Angebote*. Eine Studie der Schweizerischen Stiftung zur behindertengerechten Technologienutzung «Zugang für alle» (Stiftung «Zugang für alle», Hrsg.), Zürich.
- Bollmeyer, H.; Bräunig, Z., Dierker, S., Feichtinger, M., Kruse, M. & Steinhaus, I. (2019). Medienkompetenz und Assistive Technologien. Zusammenhänge zwischen allgemeinem Bildungsauftrag und sonderpädagogischer Unterstützung. Teilhabe eines Schülers mit Assistiven Technologien im Unterricht. In: *Unterstützte Kommunikation*, Heft 3, S. 44-49.
- Bosse, I. (2020). Schulische Bildung durch Teilhabe in, an und durch Medien inklusiv gestalten. In: *#schuleDIGITAL. Friedrich Jahresheft*. Hrsg. von Aufenanger, St., Eickelmann, B., Feindt, A., Kamin, A.-M. & Müller. S. , 94-95.
- Bosse, Ingo (2019): Wie Medien für Kinder mit Behinderungen Teilhabe ermöglichen. *TELEVIZION*, Heft 2, 29-32.
- Bosse, Ingo, Schluchter, Jan-René., Zorn, Isabel (Hrsg.)(2019): *Handbuch Inklusion und Medienbildung*. Weinheim: Beltz/ Juventa.
- Bosse, Ingo (2017): Gestaltungsprinzipien für digitale Lernmittel im Gemeinsamen Unterricht. Eine explorative Studie am Beispiel der Lernplattform Planet Schule. In: Kerstin Mayrberger, Johannes Fromme, Petra Grell und Theo Hug (Hg.): *Jahrbuch Medienpädagogik 13. Vernetzt und entgrenzt - Gestaltung von Lernumgebungen mit digitalen Medien*. Wiesbaden: Springer VS, S. 133–149.

Quellen

- Bosse, I. (2014). Zur Rolle der Medienpädagogik im Inklusionsprozess. In: *VHN - Vierteljahresschrift für Heilpädagogik und ihre Nebengebiete*, Heft 2, 149-153.
- Bühler, Ch. (2016). Barrierefreiheit und Assistive Technologie als Voraussetzung und Hilfe zur Inklusion. In: Bernasconi, T. u. U. Böing (Hrsg.): *Schwere Behinderung & Inklusion. Facetten einer nicht ausgrenzenden Pädagogik*. 1. Auflage. Oberhausen: Athena (Im- pulse: Schwere und mehrfache Behinderung, Band 2), S. 155–169.
- Dirks, S., Linke, H. Assistive Technologien. In: Bosse, I, Schluchter, J R, Zorn, I. (Hrsg.). *Handbuch Inklusion und Medienbildung*. Weinheim: Beltz/ Juventa, 2019: 241-251.
- Hellbusch, Jan Erik, Probiesch, K. (2011). *Barrierefreiheit verstehen und umsetzen: Webstandards für ein zugängliches und nutzbares Internet*. dpunkt.verlag.
- GMK (2018). Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten. Positionspapier der Fachgruppe Inklusive Medienbildung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. <https://www.gmk-net.de/2018/12/11/digitalisierung-teilhabe-vielfalt-medienbildung-inklusiv-gestalten/>
- Kamin, A.-M.; Schluchter, J.-R. & Zaynel, N. (2018): Medienbildung und Inklusion – Perspektiven für Theorie und Praxis. In: Schill, W. & Röllecke, R. (Hrsg.). *Inklusive Medienbildung. Ein Projektbuch für pädagogische Fachkräfte*. Düsseldorf: BZgA, S. 16-43.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest –mpfs (2019). *JIM Studie-2019. Jugend. Information. Medien*
<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2019/>
- Schluchter, J.-R. (2014). *Medienbildung n der (sonder)pädagogischen Lehrerbildung. Bestandsaufnahme und Perspektiven für eine inklusive Lehrerbildung*. München: kopaed.