

## didab – digital dabei

### Lernplattform für Menschen mit Behinderung

Noch vor der Corona-Krise hatte die von Aktion Mensch beauftragte Trendstudie zur digitalen Teilhabe von Menschen mit Behinderung die Risiken und Chancen der Digitalisierung untersucht.<sup>1</sup> Eine seit Dezember 2020 zur Verfügung stehende digitale Lernplattform eröffnet jetzt neue Wege zu mehr Inklusion durch digitale Bildung.

Didab ist eine Online-Lernplattform, die technisch unabhängig vom Betriebssystem eines PCs, Tablets oder Smartphones über die gängigen Browser an jedem Ort und zu jeder Zeit erreichbar ist, sofern eine Internetverbindung besteht. Den Kern dieses digitalen Bildungsangebots für Menschen mit Beeinträchtigung bilden ca. 50 multimediale und interaktive Übungsangebote aus elf Themenfeldern (Lebensbereichen).

#### *Bildungsbedarfe*

Zur Ermittlung der Bildungsbedarfe von Menschen mit Behinderung hatte 2016/17 die Genossenschaft der Werkstätten für behinderte Menschen in Norddeutschland e.G.(gdw nord) bei der Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften Braunschweig/Wolfenbüttel eine wissenschaftliche Bildungsstudie in Auftrag gegeben, auf der Grundlage von 500 Befragungen in zehn Werkstätten für behinderte Menschen (WfbM). Ziel war die Suche nach Lösungen für eine zielgruppengerechte E-Learning-Plattform. Im Jahr 2019/20 wurden eine intuitive Lernumgebung und erste multimediale Lerninhalte entwickelt, die von Menschen mit Behinderung getestet wurden. Von Anfang an wurde die Partizipation bei Inhalten, schauspielerischer Unterstützung und laufender Evaluation vor Produktfreigabe ernst genommen.

#### *Bildungsinhalte*

Das didab-Team kreierte ein Lernangebot auf drei Ebenen:

1. Die erste Ebene bilden elf Themenfelder: Alltag und Wohnen, Soziales Miteinander, Mobilität, Arbeit und Bildung, Computer und Internet, Freizeit und Sport, Gesundheit und Krankheit, Soziale Medien, Wissen und Recht, Ernährung und Kochen, Umgang mit Geld.
2. Zu jedem Themenfeld gibt es mehrere Übungsangebote, beispielsweise zu „Soziales Miteinander“: „Nein heißt Nein“, „Umgang mit Kritik“, „Umgang mit nichtbehinderten Menschen“, „Dating“, „Freundschaft“, „Umgang mit Streit“.
3. Jedes der insgesamt ca. 50 Übungsangebote besteht aus einem vorgeschalteten, stets gleich aufgebauten Übersichtsvideo (Themeneinführung, inhaltlicher Überblick, Bedienungshinweise) und mehreren dazugehörigen Lernboxen (Lernpakete), z.B. bei der Übung „Umgang mit Kritik“ aus den drei Lernboxen: „Was

<sup>1</sup> Aktion Mensch (Hrsg.) (2020): *Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung. Trendstudie des SINUS-Instituts. Im Internet: <https://www.aktion-mensch.de/inklusion/barrierefreiheit/studie-digitale-teilhabe.html>* (Stand: 29.01.2021)

ist Kritik?“, „Kritik richtig geben“, „Kritik richtig annehmen“. Insgesamt sind schon über 200 multimediale Lernboxen erstellt, und es sollen noch mehr werden.

### *Navigation*

Auch nicht-lesefähige Nutzer\_innen der Lernplattform können bildorientiert von der Startseite aus den beschriebenen Weg von den elf auswählbaren Themenfeldern (siehe Abbildung) zu den gewünschten Lernboxen durch Mausklick oder durch Berührung auf einem Touchscreen beschreiten und ggf. dabei Navigationshilfen abrufen. Bei den einzelnen Lernboxen werden zusätzliche Hinweise zur Navigation (vor, stopp, zurück ...) und Bedienung (Auswahl, Drag&Drop ...) gegeben. Eine Suchfunktion über Text oder Symbole ist alternativ angelegt. Was noch fehlt, ist eine Favoritenfunktion für den kurzen Sprung (Direktnavigation) zu einer Lernbox, mit der man aktuell beschäftigt ist.

### *Lerndesign*

Digitale Lernmittel sind zunehmend multimedial, d.h. sie kombinieren Text, Ton und Bild, und multimodal, d.h. sie sprechen verschiedene Sinneskanäle an. Didab geht als Lernplattform für Menschen mit Behinderung einen Schritt weiter und integriert die Regeln der Einfachen Sprache multimedial: Die Texte sind kurz, klar und verständlich und die Sprachaufnahmen dank professioneller Sprecher in hoher Qualität; Mimik und Gestik der Schauspieler in den Videos sind eindeutig, ausdrucksstark und einfühlsam; das Bildmaterial wird ruhig und gezielt eingesetzt; die Animation ist sinnvoll und zurückhaltend; die Schnitte sind professionell. So gelingt es vom Lerndesign her gut, komplexe Inhalte didaktisch auf den Kern zu reduzieren. Gelegentlich wird auch eine über die technische Navigation hinausgehende, inhaltlich vertiefende Interaktion bzw. einfache Lernkontrolle durch Klick-Auswahl-, Quiz- oder Drag&Drop-Option eingesetzt. Nach den ausgewählten Lösungen gibt es ein einfaches Feedback; die Lernenden bleiben dabei von blinkenden Fleißpunkten oder nervender Belohnungsklingelei verschont.

Der Lernbox-Aufbau orientiert sich in der Regel am Storytelling und beginnt nach einer orientierenden Begrüßung mit einer situativen Eröffnung (Frage, Problem, Vorhaben), behandelt nacheinander einige inhaltliche Aspekte der Fragestellung und schließt mit einer Erkenntnis und Verabschiedung ab. Dieses „Geschichtenerzählen“ (Narration) erleichtert es, Neugier zu wecken, den Spannungsbogen zu halten und die Eigenaktivität der Lernenden zu fördern. Diese können sich gut orientieren und bald routiniert mit Klicks von Sequenz (abgeschlossene Sinneinheit) zu Sequenz vor bzw. zurück bewegen. Der rein zeitliche Umfang einer Lernbox, ungeachtet der je individuellen Bearbeitungsdauer, liegt zwischen unter einer Minute und knapp über fünf Minuten.

Es gibt zwei unterschiedliche Lernbox-Typen: Lernbox und Videobox. Die Videobox besteht aus einer Abfolge von kleinen Videoszenen bzw. geschnittenen Spielszenen und kann zusätzlich über das Play-Pause-Button gesteuert und audio-visuell konsumiert werden. Hier moderieren in der Regel zwei Protagonisten das Thema und schauspielern die Story jugendlich-belebend, locker, aber nicht oberflächlich. Die eigentliche Lernbox besteht aus Folienmix-Sequenzen über einer Audiospur und ist stärker angereichert mit interaktiven Elementen. Die Lernenden müssen aktiver sein, öfter auswählen und sich inhaltlich entscheiden, bekommen dafür mehr Rückmeldung zum Lernerfolg.

### *Kontinuierlicher Verbesserungsprozess (KVP)*

Bei jeder Software bzw. neu gestarteten Lernplattform gibt es noch viel für die Zukunft zu entwickeln und entdeckte Schwachpunkte zu beheben: schrittweise Verbesserungen in Richtung Barrierefreiheit (etwa Untertitel oder Vorlesefunktion) und ganzheitlicher Persönlichkeitsbildung (etwa bei kultureller Teilhabe). Die Produzenten haben dies auf Nachfrage schon ‚in der Pipeline‘. Und die interne partizipative Evaluation (s.o.) ist der beste Weg der kontinuierlichen Verbesserung. Einblick in die weitere Entwicklung gibt ein abonnierbarer Newsletter.

Der Rezensent hat sich angesichts der eigenen Erwartungen zu den Übungsangeboten zunächst gewundert, dass der Bereich Arbeit und Bildung relativ klein ausgefallen ist. Die realisierten Lernplattform-Inhalte entsprechen aber den Befragungsergebnissen zu den Wünschen der Menschen mit Behinderung, wie sie bei der von der gdw nord in Auftrag gegebenen Befragung ermittelt wurden. Lerner-Orientierung hat Vorrang. Auch wenn es jetzt nicht im Fokus des Projektes steht, könnte vielleicht später für den doch sehr wichtigen Bereich Arbeit und Bildung ein ergänzendes oder anders konstruiertes blended-Learning-Format mit Lernangeboten entwickelt werden (für den Berufsbildungsbereich, für die Weiterbildung im Arbeitsbereich der WfbM, für das Zurechtkommen in Integrationsfirmen oder Betrieben auf dem allgemeinen Arbeitsmarkt).

### **Fazit**

Mit der Lernplattform didab hat die gdw nord im Zusammenwirken mit der Ostfalia-Hochschule und der Medienproduktion *audinfilm* ein pädagogisch passgenau konzipiertes und handwerklich sehr gut realisiertes Leuchtturmprodukt herausgebracht, das zunächst auf die Klientel der WfbM zugeschnitten ist, vielleicht sogar noch stärker im Wohnbereich genutzt werden wird, aber darüber hinaus noch für viele andere Menschen mit und ohne Beeinträchtigung beim lebensbegleitenden Lernen von Nutzen sein kann, egal ob durch individuellen Gebrauch, als Instrument zur Eröffnung eines Gruppengesprächs, eine Einführung in ein Thema oder anderes. Didab kann digital-mediale Handlungskompetenzen fördern, damit digitale Teilhabe stärken und so vielleicht auch die soziale Teilhabe begünstigen. Es ist zu wünschen, dass diese Lernplattform breit und intensiv genutzt wird und sich dadurch gut weiterentwickelt.

Was nicht verschwiegen werden darf: Die Entwicklung, Pflege und Verbesserung eines anspruchsvollen Projektes kostet Geld, das durch Nutzungsgebühren zusammenkommen muss. Wünschenswert wäre es, dass die Kosten gesellschaftlich getragen werden, damit alle Interessenten die Lernplattform möglichst kostenfrei nutzen könnten. Neugierig Gewordene können sich weiter informieren auf der Homepage [www.didab.info](http://www.didab.info), über den Newsletter und die Informations- und Erklärvideos, die unter folgenden Links abgerufen werden können:

<https://www.youtube.com/watch?v=O3QCr7OK2jc> und

<https://www.youtube.com/watch?v=WpGpWqvxYeg>

*Ekkehard Arnold, Berufsbildungsberater*

[ekkehard.arnold@googlemail.com](mailto:ekkehard.arnold@googlemail.com)