

Projektbericht

„Mentoren für digitale Teilhabe“

Ein Projekt in Zusammenarbeit mit der OWB

Name: Laura Brielmayer
Matrikelnummer: 30844
Studiengang: Soziale Arbeit
Wahlmodul 2: Ökonomie 1, Sozialmanagement
Dozenten: Prof. Dr. rer. pol. Axel Olaf Kern
Schmid, Perpetua, Dipl.-Sozialarb.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
1 Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung.....	5
1.1 Begriffsklärung digitale Teilhabe.....	5
1.2 Rechtliche Grundlagen.....	6
1.2.1 Die UN- Behindertenrechtskonvention.....	6
1.2.2 Das Bundesteilhabegesetz.....	7
1.3 Chancen der digitalen Teilhabe.....	7
1.4 Risiken der digitalen Teilhabe.....	9
2 Projektidee.....	10
2.1 Projektbeschreibung.....	10
2.2 Zielgruppe.....	11
2.3 Projektfinanzierung.....	12
3 Methodische Vorgehensweise.....	12
3.1 Book Creator.....	13
3.2 Lerngeschichte.....	14
4 Auswertung der Befragung.....	15
5 Zusammenfassung der Ergebnisse.....	20
Fazit.....	21
Abbildungsverzeichnis.....	22
Literaturverzeichnis.....	23
Eidesstattliche Versicherung.....	24
Anhang	

Einleitung

Digitale Medien sind in unserer heutigen Gesellschaft weit verbreitet und ihre Relevanz steigt stetig. Vor allem in der Zeit der Corona-Pandemie wurde bewusst, wie viele Möglichkeiten und Chancen durch digitale Medien entstehen.

Während der Corona- Pandemie wurden die Vorteile der Digitalisierung auch in der Arbeit mit Menschen mit Behinderung entdeckt. Durch den Lockdown waren viele Werkstätten und Einrichtungen für Menschen mit Behinderung geschlossen. Dies war für viele Menschen eine sehr schwierige Zeit, weil nicht nur die Arbeit, sondern auch der Kontakt zu Freunden, Arbeitskollegen und Betreuern weg viel. Die OWB erkannte dieses Problem und reagierte darauf. Durch Messenger- Dienste und Videotelefonie hielten sie Kontakt zu den Menschen, die zu Hause bleiben mussten. Auch richteten Sie eine digitale Lernplattform ein und teilten Informationen und Nachrichten in der capito App. Schnell wurden den Betreuern der OWB bewusst, dass die Menschen mit Behinderung sehr gut mit digitalen Medien zurechtkommen und dass ein großes Interesse und Aufgeschlossenheit daran besteht. So entstand die Idee für das Projekt „Mentoren für digitale Teilhabe“.

Während meines Studiums der Sozialen Arbeit begann ich im KBZO in Ravensburg zu arbeiten. Dort betreue ich Erwachsene Menschen mit Behinderung auf einer Wohngruppe. Dadurch konnte ich bereits viele Erfahrungen und Eindrücke von dem Leben von Menschen mit Behinderung sammeln. Dabei spielen Inklusion und Teilhabe von Menschen mit Behinderung eine sehr große Rolle. Durch meine Arbeit im KBZO wurde mir in meiner bewusst, dass gerade in diesen Bereichen noch immer viel Handlungsbedarf besteht. Ich habe mich deshalb entschieden, an dem Projekt der OWB zur digitalen Teilhabe zu beteiligen. Ich möchte dazu beitragen, neue Ideen zur digitalen Teilhabe von Menschen mit Behinderung zu erarbeiten und neue Möglichkeiten zu schaffen. Dabei verfolge ich die Fragestellung, wie digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung ermöglicht und gefördert werden kann.

Meine Aufgabe in dem Projekt der OWB war eine Evaluation über die Nutzung von digitalen Medien der Teilnehmer und ihrer damit verbundene digitalen Kompetenz. Dafür habe ich zusammen mit den Verantwortlichen des Projekts einen Fragebogen entwickelt und die Teilnehmer befragt.

In diesem Projektbericht möchte ich im ersten Teil auf die theoretischen Grundlagen der Teilhabe von Menschen mit Behinderung eingehen. Anschließend werde ich das Projekt der OWB „Mentoren für digitale Teilhabe“ vorstellen und unsere Vorgehensweise erläutern. Abschließend möchte ich die Ergebnisse aus der Befragung der Teilnehmer am Projekt präsentieren und in einem Fazit interpretieren.

1 Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung

1.1 Begriffsklärung digitale Teilhabe

Unsere Welt wird zunehmend Digitaler und ohne digitale Medien und Internet ist eine Teilhabe am gesellschaftlichen Leben kaum noch möglich. Bildungsangebote, Informationsbeschaffung und auch Kommunikation finden inzwischen hauptsächlich online statt. Deshalb bedeutet heutzutage digitale Teilhabe zugleich auch soziale Teilhabe. (vgl. Gesellschaft für digitale Bildung 2021) Dennoch gibt es nach wie vor Barrieren, die den Zugang zu diesen Medien, vor allem für Menschen mit Behinderung, erschweren. So können viele Menschen die Vorteile und Chancen der Digitalisierung nicht nutzen und werden benachteiligt und ausgegrenzt und die Ungleichheit in der Gesellschaft steigt an.

Die WHO definiert Teilhabe als „Eingebundensein in eine Lebenssituation“. (vgl. Dr. Borgstedt/ Möller- Slawinski: 2020: 16) Laut Dr. Borgstedt und Frau Möller- Slawinski kann Teilhabe als das „*Dabeisein, Mitmachen und Mitgestalten in relevanten gesellschaftlichen Prozessen*“ verstanden werden. (2020: 16) Digitale Teilhabe verstehen die Autorinnen der Sinus- Studie wie folgt: „*Teilhabe an digitalen Technologien und Medien meint den einfachen und sicheren Zugang zu digitalen Technologien und Medien. Hier geht es um den Zugang zu Hardware wie Computer oder Smartphone, Infrastruktur wie WLAN oder auch den Erwerb von Medienkompetenz. Das Ziel ist die Möglichkeit einer souveränen Nutzung von digitalen Technologien.*“ (2020:5)

Die Teilhabe und Nutzung von digitalen Technologien und Medien kann zu mehr Chancengleichheit und zur Verbesserung der Lebensqualität führen. Auch besteht die Möglichkeit, durch digitale Technologien Beeinträchtigungen zu kompensieren. (vgl. Dr. Borgstedt/ Möller- Slawinski 2020: 5) Durch die aktive Nutzung und Mitgestaltung in digitalen Medien werden Menschen mit Behinderung im gesellschaftlichen Leben präsent und können so mit einbezogen werden.

1.2 Rechtliche Grundlagen

1.2.1 Die UN- Behindertenrechtskonvention

Im Dezember 2006 wurde in New York die Behindertenrechtskonvention verabschiedet. Am 26. März 2009 wurde die Konvention in Deutschland anerkannt und wird seitdem umgesetzt. (vgl. Beauftragte der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen 2017: 2)

Das „Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen“ (UN-BRK) konkretisiert die allgemein anerkannten Menschenrechte auf die Situation von Menschen mit Behinderung. Dabei orientiert sich die Konvention an dem Leitgedanken der Inklusion. In Artikel 1 der UN- BRK wird der Zweck wie folgt beschrieben:

„Zweck dieses Übereinkommens ist es, den vollen und gleichberechtigten Genuss aller Menschenrechte und Grundfreiheiten durch alle Menschen mit Behinderungen zu fördern, zu schützen und zu gewährleisten und die Achtung der ihnen innewohnenden Würde zu fördern.“ (2017: 8)

Ziel ist es, die Gesellschaft zu sensibilisieren, um Toleranz und Wertschätzung gegenüber der Vielfalt zu erreichen. Dies soll zugleich die Chancengleichheit in der Gesellschaft gefördert werden. (a.a.O.:4.) Dabei lautet der Leitspruch: „Nichts über uns ohne uns!“. Die Menschen mit Behinderung wollen aktiv in die Umsetzung der Konvention einbezogen werden, um so ihre Teilhabe einzufordern. (a.a.O.:2)

Auch im Bezug auf digitale Teilhabe bietet die UN- BRK eine rechtliche Grundlage. So fordert die Konvention im Artikel 9 für Menschen mit Behinderung den gleichberechtigten Zugang zu Information und Kommunikation, einschließlich Informations- und Kommunikationstechnologien und -systemen. (a.a.O.:13) Diese Zugänglichkeit soll Menschen mit Behinderung ermöglichen, eigenständig Leben zu können und Teilhabe in verschiedenen Lebensbereichen zu gewinnen.

Durch die Forderung der UN- BRK wird deutlich, wie notwendig und wertvoll digitale Teilhabe für Menschen mit Behinderung ist und wie sich diese auf die persönliche Lebensführung positiv auswirken kann.

1.2.2 Das Bundesteilhabegesetz

In Anlehnung an die UN- Behindertenrechtskonvention wird seit 2017 das deutsche Recht überarbeitet. In vier Stufen soll das eingeführte Bundesteilhabegesetz bis 2023 vollständig in Kraft treten. Mit den Rechtsänderungen soll für Menschen mit Behinderung eine möglichst volle und wirksame Teilhabe in allen Bereichen ermöglicht werden. Ziel ist es, die Teilhabe und Selbstbestimmung von Menschen mit Behinderung zu fördern. (vgl. Umsetzungsbegleitung Bundesteilhabegesetz)

Die soziale Teilhabe von Menschen mit Behinderung ist ein wichtiger Bestandteil im BTHG. Soziale Teilhabe sehen Menschen mit Behinderung dabei im starken Zusammenhang mit einer selbstbestimmten Lebensführung. (vgl. Infas 2021: 50) Dies wurde im BTHG aufgegriffen. § 4 Abs. 1 Nr. 4 SGB IX, Leistungen zur Teilhabe: *„(1) Die Leistungen zur Teilhabe umfassen die notwendigen Sozialleistungen, um unabhängig von der Ursache der Behinderung (...) 4. die persönliche Entwicklung ganzheitlich zu fördern und die Teilhabe am Leben in der Gesellschaft sowie eine möglichst selbständige und selbstbestimmte Lebensführung zu ermöglichen oder zu erleichtern.“* In § 90 Abs. 5 SGB IX, Aufgabe der Eingliederungshilfe, wird die Aufgabe der sozialen Teilhabe wie folgt beschrieben: *„Besondere Aufgabe der Sozialen Teilhabe ist es, die gleichberechtigte Teilhabe am Leben in der Gemeinschaft zu ermöglichen oder zu erleichtern.“*

Wie bereits beschrieben, trägt digitale Teilhabe unmittelbar zur sozialen Teilhabe von Menschen mit Behinderung bei. So ist für eine Teilhabe am Leben der Gemeinschaft die Teilhabe an der Digitalisierung unumgänglich.

1.3 Chancen der digitalen Teilhabe

Durch die zunehmende Digitalisierung finden Veränderungen und Entwicklungen in vielen Lebensbereichen statt. Diese Entwicklungen bringen neue Möglichkeiten und Chancen mit sich. Menschen mit Behinderung können von der Digitalisierung profitieren und die Möglichkeiten und Chancen nutzen, um ein selbstbestimmteres Leben führen zu können.

Ich möchte hier einige ausgewählte Chancen und Möglichkeiten der Digitalisierung für Menschen mit Behinderung aufzeigen. Es gibt eine Vielzahl mehr an Chancen und

Möglichkeiten durch die Digitalisierung. Diese wirken individuell und beeinflussen das Leben von Menschen mit Behinderung auf unterschiedliche Weise.

Neue Technologien ermöglichen es, behinderungsbedingte Beeinträchtigungen teilweise auszugleichen. (vgl. Skutta/ Steinke 2019: 223) Dadurch können nahezu gleichwertige Zugänge zu allen gesellschaftlichen Bereichen hergestellt werden. Durch die Nutzung von digitalen Technologien eröffnet sich für Menschen mit Behinderung eine selbstbestimmtere Lebensführung. So können die technischen Möglichkeiten mehr Autonomie in den Bereichen Wohnen, Freizeit und Mobilität schaffen und den Alltag von Menschen mit Behinderung verbessern. (vgl. Dr. Borgstedt/ Möller- Slawinski 2020:29) Als Beispiele führen Frau Dr. Borgstedt und Frau Möller- Slawinski unter anderem „*intelligenten Klingeln, für die man nicht mehr aufstehen und zur Tür gehen muss*“ (2020:29) oder „*Erinnerungen an Medikamenteneinnahmen*“ (ebda.) auf.

Durch den Zugang zum Internet eröffnet sich gleichzeitig ein Zugang zu Informationen und Wissen. Dadurch entstehen neuen und einfachere Bildungsmöglichkeiten. In der allgemeinen Schulbildung können durch diese technischen Möglichkeiten Bildungsangebote an den behinderungsbedingten, individuellen Bedarf angepasst werden. Diese neuen Zugänge zu Wissen sind ein zentraler Bestandteil für mehr soziale Teilhabe. (a.a.O.: 30)

Die digitale Welt entwickelt sich immer mehr zu einem Raum der Öffentlichkeit. (ebda.). Durch die Nutzung von sozialen Medien sind Menschen mit Behinderung in der Öffentlichkeit präsent und können sich in gesellschaftliche Abläufe einbringen und diese mitgestalten.

Durch die zunehmende Digitalisierung verändert sich die Arbeitswelt und die Arbeitsorganisation. (vgl. Skutta/ Steinke 2019: 224) Gerade in der Zeit der Corona-Pandemie wird deutlich, dass die Ortsgebundenheit von Arbeit abnimmt. Durch dieses ortsunabhängige Arbeiten, zum Beispiel in Form von Home- Office, entstehen für Menschen mit Behinderung neue Arbeitsmöglichkeiten. Zudem können durch neue Technologien Arbeitsplätze individuell an den behinderungsbedingten Bedarf angepasst werden. (ebda.)

1.4 Risiken der digitalen Teilhabe

Durch die zunehmende Digitalisierung entstehen, wie beschrieben, vielseitige Chancen und Möglichkeiten. Entwicklungen oder Veränderungen von Lebensbedingungen bringen jedoch auch Risiken und Herausforderungen mit sich.

Ich möchte hier auf einige ausgewählte Risiken und Herausforderungen der Digitalisierung für Menschen mit Behinderung eingehen. Es gibt eine Vielzahl mehr an Herausforderungen und Risiken durch die Digitalisierung.

Mangelndes Wissen und Fähigkeiten zur Nutzung von digitalen Technologien stellen eine große Barriere dar. Um digitale Teilhabe gewährleisten zu können, ist es notwendig, über Digitalkompetenzen zu verfügen. (vgl. Dr. Borgstedt/ Möller-Slawinski 2020:35) Ohne den Zugang zu digitalen Medien werden den Menschen mit Behinderung der Zugänge zu Bildung und dem Arbeitsmarkt erschwert.

Soziale Medien erleichtern die Kommunikation und das Pflegen von sozialen Kontakten. Ortsunabhängig und rund um die Uhr kann Kontakt zu Familie, Freunden und Bekannten gepflegt werden. Finden die Kontakte jedoch ausschließlich über soziale Medien statt, besteht die Gefahr der Ausgrenzung und Vereinsamung. (vgl. Skutta/ Steinke 2019: 224) Auch Menschen, die keinen Zugang zu sozialen Medien haben, werden immer stärker von der Teilhabe am gesellschaftlichen Leben ausgeschlossen.

Digitale Technologien sind in der Anschaffung oftmals sehr kostenintensiv. Da viele Menschen mit Behinderung nur eingeschränkt oder nicht am Erwerbsleben teilnehmen können, stellen diese Kosten eine große Herausforderung dar. Sind die digitalen Technologien nicht als Hilfsmittel im Leistungskatalog der Krankenkasse aufgeführt, ist für viele Menschen mit Behinderung eine Anschaffung nicht möglich. (a.a.O.:37)

Durch die Digitalisierung der Arbeitswelt und die damit verbundene Veränderung der Arbeitsprozesse, hat zur Folge, dass in vielen Bereichen die menschliche Arbeitskraft überflüssig wird. Arbeitsplätze werden dadurch abgebaut. Von dem Stellenabbau sind meist Menschen mit geringerer Qualifikation stärker betroffen. Das Risiko, die Arbeit zu verlieren, steigt durch die Digitalisierung für Menschen mit Behinderung. (vgl. Skutta/ Steinke 2019: 224)

2 Die Projektidee

2.1 Projektbeschreibung

Das Projekt „Mentoren für digitale Teilhabe“ soll, wie der Titel schon besagt, die Teilhabe von Menschen mit Behinderung an der digitalen Welt ermöglichen und fördern. Dazu sollen die Fähigkeiten, Wissen und Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Medien erlernt und erweitert werden. Die Mitarbeiter/ innen dieses Projekts sollen das erworbene Wissen und ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten an andere weitergeben können.

Um das Ziel zu erreichen, wurde das Projekt in fünf Schritte unterteilt:

1. Im erstens Schritt sollen bis zu 14 Mitarbeiter / innen vom OWB in der Nutzung und dem Umgang mit digitalen Medien geschult werden. Sie sollen zu Experten/ innen werden und ihr Wissen und ihre Fähigkeiten an andere weitergeben können. Dabei sollen sie in der Bedienung geschult, aber auch über Risiken und Gefahren der Internetnutzung aufgeklärt werden.

Zur Teilnahme an dem Projekt können sich die Mitarbeiter/ innen der OWB freiwillig melden. Die Betreuer entscheiden dann, wer von den Mitarbeitern die für die Umsetzung des Projektes geeigneten Fähigkeiten und Eigenschaften mitbringt.

2. Die Experten/ innen sollen nun ihr neu erworbenes Wissen und ihre neu erlernten Fähigkeiten an andere Interessierte weitergeben.

Anfangs werden diese Schulungen nur für Mitarbeiter vom OWB angeboten. Geplant ist jedoch, das Angebot nach außen zu öffnen und so zum Beispiel auch Seniorenheime mit einzubeziehen.

3. Mit Hilfe der App „book creator“ sollen die Experten/ innen ihre persönliche Lebensgeschichte, aber auch ihre persönliche Geschichte im Bezug auf digitale Medien, in einem digitalen Buch festhalten. Diese vielseitig gestalteten Bücher werden dann veröffentlicht. So soll die Gesellschaft sensibilisiert werden, weitere Interessenten aufmerksam gemacht und für das Projekt gewonnen werden und die Experten/innen weiter gefördert werden.

4. Die Experten/ innen werden in der Präsentation ihrer Geschichte geschult. Gemeinsam wird für die Präsentationen ein Layout entwickelt. Die Geschichten sollen zukünftig in Ämtern, Schulen für soziale Berufe, die pädagogische Hochschule Weingarten und

Vereinen präsentiert werden, um die Sichtweise auf Menschen mit Behinderung zu verändern und die Inklusion weiter voranzubringen.

5. In einem Workshop sollen die Experten/ innen ihr Wissen und ihre Fähigkeiten im Einsatz digitaler Medien, speziellen Apps, wie „Book creator“ vermitteln und Anregung und neue Ideen für den Bildungsalltag liefern. Diese Workshops sollen in Schulen, wie Schulen für soziale Berufe und die pädagogische Hochschule Weingarten angeboten werden, um den Inklusionsgedanken voranzubringen. Die Experten/ innen teilen ihr Wissen und ihre Erfahrungen und erleben sich selbst als kompetent. Das stärkt das Selbstvertrauen und das Selbstbewusstsein und fördert so die Kompetenzen der Experten.

2.2 Zielgruppe

Das Projekt „Mentoren für digitale Teilhabe“ richtet sich an mehrere Zielgruppen. Die primäre Zielgruppe sind die Experten/ innen. Die Experten/ innen setzen sich aus einer Gruppe von Menschen mit Behinderung zusammen, die in den Werkstätten der OWB arbeiten. Durch Schulungen wird ihr Wissen und Können im Umgang mit digitalen Medien verfestigt und erweitert. Sie sollen so zu Experten/ innen im Umgang mit digitalen Medien werden. Dieses Wissen und ihre Erfahrungen werden sie in Workshops an andere Interessierte weitergeben.

Die Workshops sollen für Menschen mit Behinderung, aber auch für ältere Menschen angeboten werden, die Interesse daran haben, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien aufzubauen und zu erweitern. Vorerst wird sich das Angebot an die Menschen der Einrichtung der OWB richten. Später sollen jedoch auch Interessierte aus anderen Einrichtungen an den Workshops teilnehmen können. Auch andere Institutionen, wie Schulen, Ämter oder Betriebe sollen das Angebot der Workshops in Anspruch nehmen können.

Durch Öffentlichkeitsarbeit, wie zum Beispiel eine Fotoausstellung, soll die Gesellschaft auf das Projekt aufmerksam gemacht werden. So soll zum einen ein Bewusstsein und eine positive Wahrnehmung für Menschen mit Behinderung geschaffen werden. Zum anderen können so Interessenten, wie weitere Teilnehmer, aber auch ehrenamtliche Mitarbeiter, für das Projekt gewonnen werden.

2.3 Projektfinanzierung

Mit der Projektförderung „Impulse Inklusion“ fördert das Sozial- und Integrationsministerium Baden-Württemberg Projekte im Bereich Inklusion. Für die Projektförderung wurden im letzten Jahr 300.000€ zur Verfügung gestellt. Unterstützt wurden neue, innovative Projekte, welche von und mit Menschen mit Behinderung gemeinsam entwickelt, geplant und umgesetzt wurden. Dabei sollten die Projekte neue Formen und Wege der Inklusion beinhalten und einen Modellcharakter haben. (vgl. Ministerium für Soziales und Integration Baden-Württemberg 2020)

Um die Projektförderung durch das Sozial- und Integrationsministerium Baden-Württemberg zu bekommen, musste bis zum 4. Oktober 2020 eine Bewerbung eingereicht werden. Der Bewerbungsbogen beinhaltete 10 Fragen zur Beschreibung des Projekts. Unter anderem sollte das Projekt und die Idee vorgestellt werden, die Zielgruppe genannt und die Verbindung zur UN- Behindertenrechtskonvention hergestellt werden.

Die Idee des Projekts „Mentoren für digitale Teilhabe“ überzeugte das Sozial- und Integrationsministerium Baden-Württemberg und unterstützte die OWB mit 18.000€.

3 Methodische Vorgehensweise

An dem Projekt der OWB „Mentoren für digitale Teilhabe“ nehmen 13 Frauen und Männer im Alter von 21 Jahren bis 56 Jahre teil. Die Teilnehmer/ innen haben sich freiwillig gemeldet und wurden durch die Betreuer ausgewählt. Fünf der Teilnehmer/innen kommen von der OWB Mengen, acht Teilnehmer von der OWB Ravensburg. In Schulungen wird den Teilnehmer/innen die Nutzung von digitalen Medien nähergebracht und werden dabei unterstützt, ihre Geschichte im „Book Creator“ zu verfassen. Aufgrund von Corona finden die Schulungen derzeit einmal wöchentlich in Kleingruppen mit zwei bis drei Teilnehmer/ innen in der jeweiligen Einrichtung statt. Die Inhalte der Schulungen sind an die kognitiven Kompetenzen der Teilnehmer/innen angepasst. So wird mit ihnen beispielweise die Funktion und Nutzung der App „Uhr“ erarbeitet. Während dieser Einheiten werden die Stärken der Teilnehmer erfasst. So wird später jede/r Teilnehmer/in in einem Teilbereich der digitalen Mediennutzung Experte sein.

Meine Aufgabe in dem Projekt der OWB „Mentoren für digitale Teilhabe“ war eine Evaluation über die Nutzung von digitalen Medien der Teilnehmer. Ich sollte den Wissensstand der Teilnehmer in Bezug auf die Nutzung von digitalen Medien und der App „Book Creator“ erfragen. So können die Verantwortlichen des Projekts die Schulungen dem Stand der Teilnehmer anpassen.

Um die geforderten Daten erheben zu können, entschied ich mich für ein quantitatives Erhebungsverfahren und erstellte dafür einen Fragebogen. Diesen verfasste ich in Form ähnlich einer Lerngeschichte, um auf die kognitiven Kompetenzen der Teilnehmer/innen einzugehen. Dabei sprach ich die Befragten direkt an und beschrieb meine Frage anhand von Beispielen. Ich stellte die Fragen offen und wollte somit zum Erzählen anregen. Die Fragen formulierte ich in leichter Sprache. Die Lerngeschichte wurde in die App „Book creator“ eingespeist. Dafür drehte ich kurze Videosequenzen, in denen ich die Frage persönlich an die Teilnehmer stellte.

Die Lerngeschichte besteht aus zwei Teilen. Im ersten Bereich werden die persönlichen Daten der Teilnehmer/innen erfragt. Im zweiten Bereich wird in 10 Fragen auf die Nutzung von digitalen Medien eingegangen. Die Fragen beziehen sich hierbei auf die Ausstattung mit digitalen Medien, wie sie genutzt werden und was dabei die Chancen und Herausforderungen sind. Des Weiteren erfrage ich die Handhabung der App „Book creator“ und welche Ideen, Wünsche und Anregungen die Teilnehmer/innen haben.

Aufgrund der Corona- Pandemie verläuft die Erstellung der Lerngeschichten sehr schleppend und die Geschichten der Teilnehmer sind noch in Arbeit. Um jedoch die Schulungen evaluieren und gegebenenfalls anpassen zu können, wurde der zweite Bereich der Lerngeschichte vorgezogen. Im nächsten Kapitel werde ich die Ergebnisse vorstellen.

3.1 Book Creator

Das OWB arbeitet im Berufsbildungsbereich schon seit einiger Zeit mit Tablettts. Dabei nutzen sie in vielen Bereichen die App „Book Creator“. Die Mitarbeiter/innen verfassen ihr Lerntagebuch in der App, gestalten die Inhalt der Schulungen in digitalen Büchern oder erstellen Geschichten über ihren persönlichen Werdegang.

„Book Creator“ ist eine App, in der digitale Bücher, Geschichten, Zeitschriften, persönliche Portfolios und vieles mehr erstellt werden können. Diese persönlichen Werke können in der eigenen digitalen Bibliothek gesammelt und auch veröffentlicht werden. Die App kann kostenlos getestet oder kostenpflichtig erworben werden. (vgl. Book Creator)

Die App verfügt über verschiedene Funktionen, wodurch die Möglichkeit besteht, die Bücher und Geschichten vielseitig zu gestalten. So kann zwischen einer Vielzahl verschiedener Schriftarten gewählt werden. Bilder, Audiodateien und Videos können hochgeladen oder direkt in der App aufgezeichnet werden. Durch die Auswahl an verschiedenen Schreibwerkzeugen kann nicht nur geschrieben, sondern auch gezeichnet werden. Es werden vielfältige Vorlagen angeboten, jedoch kann das Layout auch selbst gestaltet werden. (ebda.)

„Book Creator“ wurde für die Arbeit in Schulen entwickelt und möchte so die Bildungszugänge erleichtern. Durch die einfache Nutzung der App ist sie jedoch auch für die Arbeit mit Menschen mit Behinderung geeignet. Mithilfe von unterschiedlichen Funktionen ist es möglich, die App auf unterschiedliche Weise zu nutzen. „Book Creator“ kann in verschiedenen Sprachen genutzt werden. Texte können diktiert und auch vorgelesen werden und Videos und Audiodateien können mit Untertitel eingestellt werden, und noch vieles mehr. (ebda.)

3.2. Lerngeschichte

Die Lerngeschichte ist ein Verfahren der Bildungsdokumentation und wird meist in Kindertagesstätten genutzt. Dabei werden Situationen, in denen Kinder agieren ausgewählt, beschrieben und interpretiert. So soll die individuelle Entwicklung, die Interessen und die Persönlichkeit der Kinder dargestellt werden. Bei dieser subjektiven Interpretation des Entwicklungsstandes steht der ressourcenorientierte Blick im Vordergrund. Das bedeutet, es wird beobachtet und interpretiert, was das Kind bereits gelernt hat. (vgl. Knauf 2019: 61)

Die Lerngeschichte besteht aus drei Schlüsselementen und wird in den sozialen und kulturellen Kontext eingebunden, in dem sie entsteht. Dabei wird die Lernsituation, die wahrgenommene Lernerfahrung und die daraus resultierenden Möglichkeiten und weiteren Vorgehensweisen beschreiben. (ebda.)

Die in Form einer Geschichte aufgebaute Bildungsdokumentation wird mit und in erster Linie für das Kind geschrieben. Sie wird in kindgerechter Sprache und an das Kind gewandt verfasst. Die Lerngeschichte bietet die Grundlage für den Austausch über das Lernen zwischen allen Beteiligten. (a.a.O.: 62)

4 Auswertung der Befragung

Bei der Befragung der 13 Teilnehmer/innen des Projektes gaben alle an, digitale Medien Privat zu besitzen und zu nutzen. 12 der Befragten gaben an, ein Handy zu besitzen. Sieben Teilnehmer/innen besitzen ein Tablet und sechs Teilnehmer besitzen einen Laptop. Desweiteren gaben drei Befragte an, zusätzlich über einen PC zu verfügen. Außerdem wurden Musik-Box, Smart-TV, Telefon und Playstation jeweils einmal genannt. Vier der befragten Teilnehmer/innen wünschen sich, ein Tablet zu besitzen.

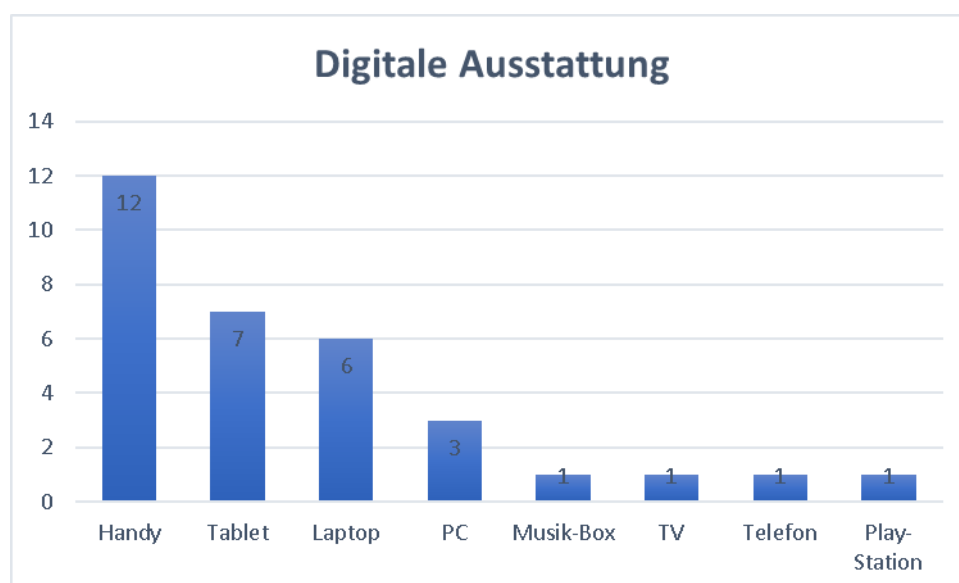


Abbildung 1 (vgl. Abbildungsverzeichnis)

Die meisten der Befragten nutzen die digitalen Medien, um mit anderen zu kommunizieren. WhatsApp ist dabei, mit neun Nennungen, die am häufigsten genutzte Plattform. Auch Facebook, mit sieben Nennungen und Instagram, mit vier Nennungen, sind sehr verbreitete und beliebte soziale Medien. Außerdem werden sieben Mal weitere Messengerdienste genannt, wie E-Mail, Telegram, Snapchat. Vier der Befragten geben an, mit Familie und Freunden zu telefonieren.

Digitale Medien werden von den Befragten genutzt, um Musik zu hören und Videos oder Filme anzuschauen. Sieben der Befragten geben an, ihre digitalen Medien dafür zu nutzen. Desweiteren nutzen sechs Befragte das Internet, um zu surfen und sich zu informieren, beispielsweise über das Wetter oder das Ergebnis ihrer Fußballmannschaft. Eine Befragte gibt an, mithilfe von Apps zu lernen.

Sechs Teilnehmer/ innen des Projekts nutzen digitale Medien, um die darauf installierten Spiele zu spielen. Ansonsten werden digitale Medien von drei Befragten genutzt, um online einzukaufen und zwei Befragte nutzen Online- Banking.

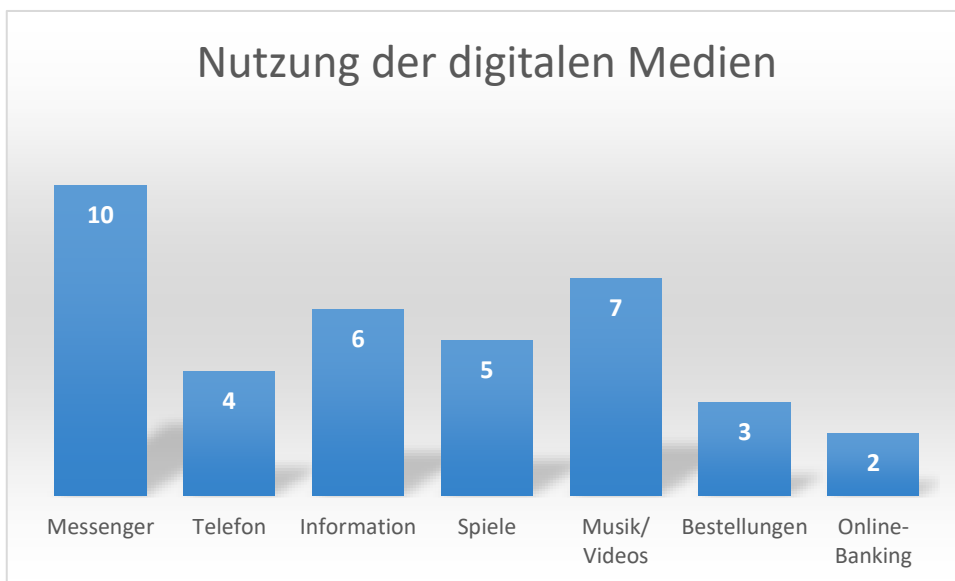


Abbildung 2 (vgl. Abbildungsverzeichnis)

Den ersten Kontakt mit digitalen Medien beschreiben fast alle Befragten als aufregend und interessant. Oftmals wird beschrieben, dass die Befragten anfangs Hilfe und Unterstützung bei der Nutzung der digitalen Medien benötigten und teilweise Angst hatten, etwas falsch zu machen. Als Grund für die Anschaffung von digitalen Medien wird unter anderem genannt, dass zuvor die Medien der Eltern genutzt wurden oder sich die Lebensumstände geändert hätten, wie zum Beispiel durch einen Schulwechsel.

Neun der Befragten gaben das Handy als ihr erstes eigenes digitales Gerät an. Vier Befragte hatten das erste Mal über einen Laptop oder Tablet Kontakt zu digitalen Medien. Drei der Befragten hatten das erste Mal im Erwachsenenalter Kontakt mit digitalen Medien, jeweils fünf Befragte nutzten digitale Medien bereits im Kindes- oder Jugendalter.

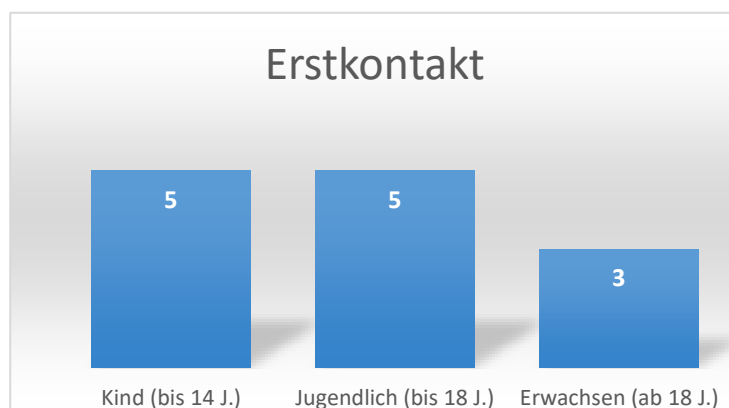


Abbildung 3 (vgl. Abbildungsverzeichnis)

Alle der 13 befragten Teilnehmer/innen geben an, ihre digitalen Medien hauptsächlich zu Hause in ihrer Freizeit, meistens abends oder am Wochenende, zu nutzen. Fünf der Befragten geben an, ihr Handy zusätzlich auf der Arbeit, während der Pausen zu nutzen. Zwei der befragten Teilnehmer/innen geben an, ihr Handy unterwegs zu nutzen, um mit zu Hause Kontakt zu halten.

Alle Befragte gaben an, seit Corona die digitalen Medien verstärkt zu nutzen. Dabei berichten sie, die digitalen Medien zu nutzen, um Kontakt zu Freunden und Familie halten zu können und um sich zu Informieren und die neusten Nachrichten zu erfahren. Auch geben sie an, die digitalen Medien aus Langeweile zur Unterhaltung zu nutzen und Bestellungen zu tätigen.

Die 13 befragten Teilnehmer/innen beschreiben die Nutzung von digitalen Medien als Erleichterung, Bereicherung und Unterstützung im Alltag. Sieben der Befragten geben an, es als große Unterstützung zu empfinden, die digitalen Medien immer und überall nutzen zu können. So sei es einfacher, bei einer Verspätung den Betreuer zu erreichen oder im einem Notfall Hilfe zu holen. Für sechs Befragte erleichtern digitale Medien soziale Kontakte zu halten und zu pflegen oder Kontakt zu Behörden und Ämter aufzunehmen. Ebenfalls sechs Befragte geben als positive Eigenschaft der digitalen Medien an, schnell, einfach und kostenlos an Informationen zu gelangen. Die Nutzung von digitalen Medien macht den Alltag, laut der Befragten, bequemer. Drei Befragte geben an, es als erleichtern zu empfinden, von zu Hause Bestellungen tätigen zu können. Das würde sehr viel Stress und Anstrengung verhindern. Des Weiteren schätzen die Befragten die digitalen Medien als Unterstützung im Alltag, zum Beispiel bei der Medikamenteneinnahme oder bei der Übersicht über Aufgaben und Termine.

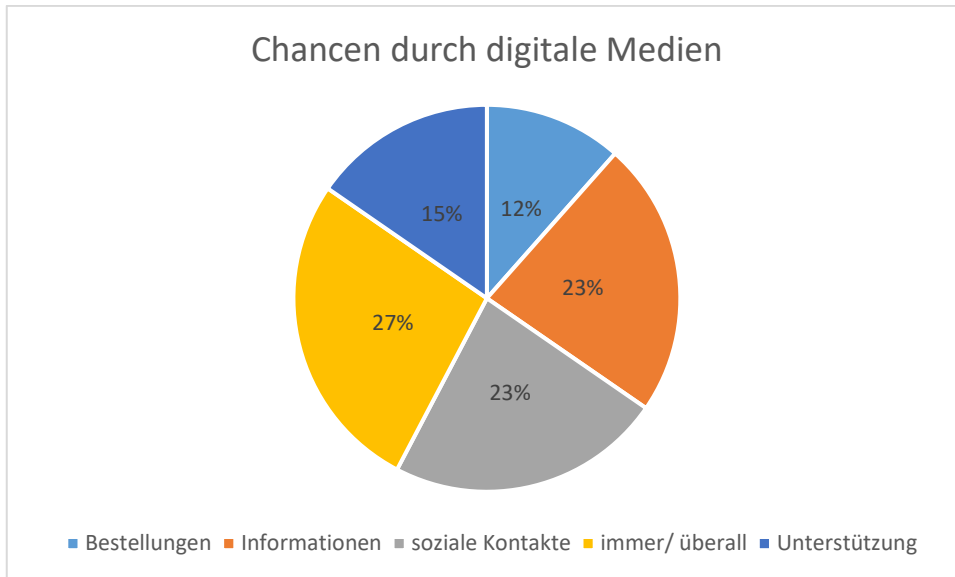


Abbildung 4 (vgl. Abbildungsverzeichnis)

In der Frage nach den Herausforderungen oder Schwierigkeiten durch die digitalen Medien geben sieben der Befragten an, Unterstützung in der Nutzung von digitalen Medien zu benötigen. Vor allem, neue Funktionen müssen erklärt und eingeübt werden. Oftmals verändern sich Funktionen von Apps durch Updates, wodurch die Nutzung wieder neu erlernt werden muss. Die Befragten geben an, teilweise Verständnisschwierigkeiten bei Erklärungen der Funktionen zu haben.

Drei befragte Teilnehmer/ innen geben als Herausforderung oder Schwierigkeit das Sprachniveau auf Internetseiten an. Diese seien zum Teil zu kompliziert geschrieben und können so von den Befragten nicht verstanden werden. Die Befragten wünschen sich, dass in Informationen im Internet häufiger auf Fachbegriffe verzichtet wird.

Als Schwierigkeit von digitalen Medien sehen vier Befragte den Schutz ihrer Daten im Internet und zwei beschreiben es als Herausforderung, über digitale Medien ein Gespräch mit Freunden oder Verwandten aufzubauen. Drei der Befragten geben an, dass digitale Medien durch Funklöcher oder leeren Akku und Guthaben nicht immer nutzbar seien.

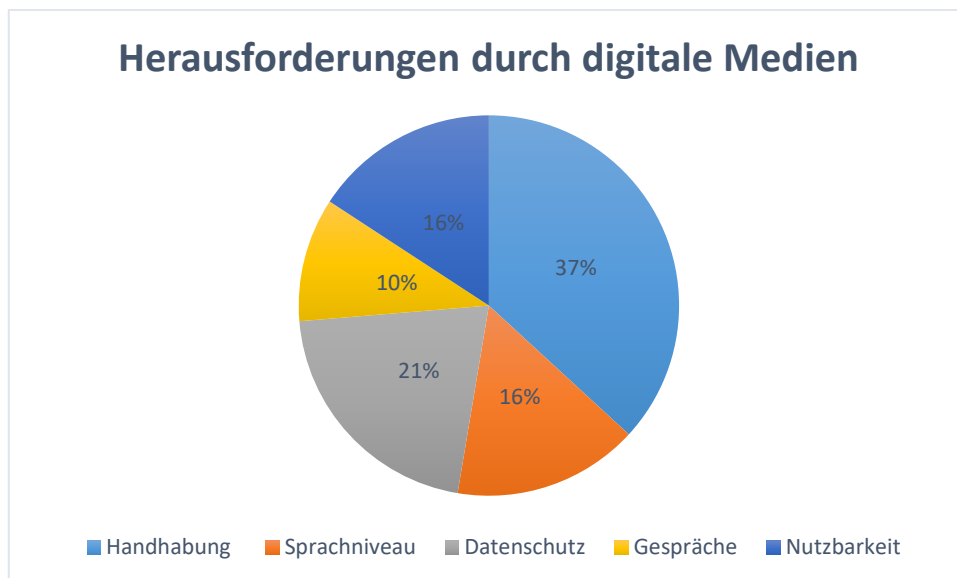


Abbildung 5 (vgl. Abbildungsverzeichnis)

Alle Teilnehmer/ innen geben auf die Frage nach der Nutzung von Tablets und des Programms „Book Creator“ in der OWB an, dass es ihnen sehr gut gefällt, damit zu arbeiten. Das Programm „Book Creator“ beschreiben sie als vielseitig und interessant. Die Bedingung sei übersichtlich und einfach in der Handhabung. Die Arbeit mit der App mache sehr viel Spaß. Durch die App sei es möglich, die eigenen Gedanken und Ideen aufzuschreiben. Es können eigene Bücher gestaltet werden, Tätigkeitsnachweise, Wochenberichte, Lebenslauf und Präsentationen erstellt werden. Der Hintergrund könne mit unterschiedlichen Farben gestaltet werden und verschiedenen Schriftarten können gewählt werden. Besonders gefällt den Befragten, dass eigene Bilder, Videos und Sprachaufnahmen gemacht und hochgeladen werden können. Auch beliebt ist die Vorlese- und Diktierfunktion der App „Book Creator“.

Auf die Frage, wie selbstständig die App genutzt werden kann, geben fünf Befragte an, keine Unterstützung bei der Nutzung zu benötigen, zwei geben an, Unterstützung bei der Nutzung zu



Abbildung 6 (vgl. Abbildungsverzeichnis)

benötigen. Sechs der Befragten geben an, teilweise Unterstützung bei der Nutzung zu benötigen, beispielsweise bei der Formulierung der Texte oder der Einfügung von externen Inhalten.

In einer weiteren Frage wurden die Teilnehmer/ innen gefragt, was besonders zu beachten wäre, würden sie die App jemandem erklären. Besonders wichtig ist es für die Befragten, das Erstellen und Einfügen von Bildern und Smileys. Auch würden sie auf die Vorlese- und Diktierfunktion der App eingehen. Wichtig sei dabei, dass die Funktion von „Book Creator“ langsam und verständlich erklärt werden würde. Hilfreich sei es auch, wenn das Gegenüber das Erklärte sofort in der App umsetzen könnte.

Abschließend werden die Teilnehmer/ innen nach Wünschen und Ideen gefragt. Viele der Befragten wünschen sich, dass die Nutzung von digitalen Medien nicht immer komplizierter und komplexer wird, sondern in der Bedingung einfacher. Auch wünschen sie sich, dass Texte und Inhalte im Internet leichter und verständlicher formuliert werden. Einige der Befragten würden gerne mehr über Datenschutz und Datensicherheit erfahren und sich darüber austauschen. Die Teilnehmer/ innen möchten allgemein mehr über digitale Medien, unterschiedliche Programme und Apps und die Nutzung dieser erfahren und kennen lernen.

Eine Teilnehmerin gibt an, dass sie es toll findet, dass die Menschen in der OWB digitale Medien nutzen, da sie so zu mehr Selbstständigkeit gelangen.

5 Zusammenfassung der Ergebnisse

An der Befragung zur Evaluation der Nutzung von digitalen Medien nahmen alle 13 Projektteilnehmer/ innen teil. Alle Befragten geben an, privat digitale Medien zu besitzen und zu nutzen. Bis auf eine Person verfügen alle Teilnehmer/ innen über ein Handy und auch Tablets und Laptops sind stark verbreitet. Die digitalen Medien werden von den Befragten hauptsächlich zum Halten und Pflegen von sozialen Kontakten genutzt, sowie zur Beschaffung von Informationen und zur Unterhaltung. Alle geben an, digitale Medien seit der Corona- Pandemie verstärkt zu nutzen. Alle Teilnehmer/ innen der Befragung berichten, digitale Medien als Erleichterung und Unterstützung zu empfinden. Sie sind sehr motiviert, Neues in Bezug auf digitale Medien zu erlernen. Die Nutzung von digitalen Medien bringen jedoch auch Herausforderungen und Hürden für die Teilnehmer mit sich. Die Nutzung und Handhabung von digitalen Medien, aber auch Informationen im Internet sind zum Teil sehr kompliziert und unverständlich. Die App „Book Creator“ und die Arbeit mit Tablets in der OWB stößt bei den Befragten auf Zuspruch.

Bei der Auswertung der Fragebögen in Anlehnung an das Konzept der Lerngeschichte sticht die Begeisterung und Offenheit in Bezug auf digitalen Medien heraus. Die Nutzung von digitalen Medien wird von allen als Bereicherung und Erleichterung beschrieben. Durch die digitalen Medien wird es den Teilnehmern/innen erleichtert, am sozialen Leben der Gesellschaft teilnehmen zu können.

Fazit

Das Projekt „Mentoren für digitale Teilhabe“ ist ein richtiger und wichtiger Ansatz, um die Teilhabe von Menschen mit Behinderung am gesellschaftlichen Leben zu fördern. Durch digitale Medien entsteht die Möglichkeit, behinderungsbedingte Beeinträchtigungen zu verringern, wodurch eine Bereicherung für das Leben und die Teilhabe entstehen kann. So wird beispielsweise die soziale Teilhabe durch die Nutzung von sozialen Medien vereinfacht. In der Auswertung der Fragebögen war auffallend, dass vor allem im Bereich der sozialen Kontakte digitale Medien genutzt werden. Die Chancen, die durch die digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung entstehen, sind ein wichtiger Schritt in Richtung Teilhabe am gesellschaftlichen Leben.

Um die digitalen Medien jedoch richtig nutzen zu können, ist es wichtig, die Medien- und Digitalkompetenzen der Teilnehmer/innen weiter zu fördern. In Bezug auf die Schulungen bedeutet das, die Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten Schritt für Schritt zu erlernen und einzuüben. Auch sollte mit den Teilnehmern/innen auf die Gefahren und Risiken von digitalen Medien eingegangen werden, auf die Gefahren der Internetnutzung und auf Datenschutz und -sicherheit.

Was sich für mich als großes Problem in Bezug auf die digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung gestaltet, ist das Sprachniveau im Internet. Vor der Auswertung der Fragebögen war mir nicht bewusst, dass Inhalte im Internet für manche Menschen nicht verständlich sind. Dies stellt jedoch für Menschen mit Behinderung eine große Hürde in der Beschaffung von Informationen und Bildung dar. Um diese Ausgrenzung verringern zu können ist es wichtig, diese Hürde in der Gesellschaft präsent zu machen.

Das Projekt „Mentoren für digitale Teilhabe“ ermöglicht, auf die Wichtigkeit und Notwendigkeit der digitalen Teilhabe von Menschen mit Behinderung aufmerksam zu machen und so einer Ausgrenzung entgegenzuwirken.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Digitale Ausstattung.....	15
Abbildung 2:	Nutzung der digitalen Medien.....	16
Abbildung 3:	Erstkontakt.....	17
Abbildung 4:	Chancen durch digitale Medien.....	18
Abbildung 5:	Herausforderungen durch digitale Medien.....	19
Abbildung 6:	Book Creator	19

Literaturverzeichnis

Beauftragte der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen (2017): Die UN-Behindertenrechtskonvention. Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderung. (online)

https://www.behindertenbeauftragte.de/SharedDocs/Publikationen/UN_Konvention_deutsch.pdf?__blob=publicationFile&v=2 (28.04.2021)

Book Creator. (Online) <https://bookcreator.com/> (30.04.2021)

Dr. Borgstedt, Silke/ Möller- Slawinski, Heide (2020): Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung. Trendstudie. Heidelberg/ Berlin: Aktion Mensch e.V/ SINUS-Institut.

Gesellschaft für digitale Bildung (2021): Digitale Teilhabe – Mehr Barrierefreiheit. (online) <https://www.gfdb.de/digitale-inklusion#:~:text=%E2%80%9ETeilhabe%20an%20digitalen%20Technologien%20und%20Medien.&text=Das%20Ziel%20ist%20die%20M%C3%B6glichkeit,%E2%80%93SINUS%2DStudie%2C%202020.> (28.04.2021)

Infas, Institut für angewandte Sozialwissenschaft (2021): Forschungsbericht. Repräsentativbefragung zur Teilhabe von Menschen mit Behinderungen. 4. Zwischenbericht. Bonn: Bundesministeriums für Arbeit und Soziales

Knauf, Helen (2019): Bildungsdokumentation in Kindertageseinrichtungen. Prozessorientierte Verfahren der Dokumentation von Bildung und Entwicklung. Wiesbaden: Springer VS

Ministerium für Soziales und Integration Baden-Württemberg (2020): Impulse Inklusion. Neue Wege des Miteinanders beschreiten. (online) <https://sozialministerium.baden-wuerttemberg.de/de/soziales/menschen-mit-behinderungen/foerderprogramme/projektfoerderung> (siehe Anhang)

Umsetzungsbegleitung Bundesteilhabegesetz: BTHG- Kompass. (online) <https://umsetzungsbegleitung-bthg.de/bthg-kompass/bk-soziale-teilhabe/> (03.05.2021)

Skutta, Sabine; Steinke, Joß (Hrsg.) (2019): Digitalisierung und Teilhabe. Mitmachen, mitdenken, mitgestalten! 1. Aufl., Baden- Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Eidesstattliche Versicherung

Ich versichere, dass die vorliegende Arbeit inhaltlich ohne fremde Hilfe angefertigt wurde und ich mich keiner anderen, als der von mir angegebenen Literatur und Hilfsmittel bedient habe. Im Rahmen einer Prüfung wurde das Thema von mir noch nicht schriftlich bearbeitet.

Anhang

Erzähl mal deine Geschichte

Tipps für den Book Creator:

Du kannst zum Beispiel

Fotos oder **Videos** einfügen.

Schreibe bei den Fotos aber dazu,
wen man darauf sieht.

Du kannst auch etwas über Dich erzählen
und als Sprach-Nachricht einfügen.
Dafür kannst Du die Funktion **Sound** nutzen.

Wenn Du nicht so gerne oder gut schreibst,
dann kannst Du auch die **Diktier-Funktion** benutzen.

1 Stelle Dich kurz vor:

- Wie heißt Du?
- Wer gehört zu Deiner Familie?
- Wer sind Deine Freunde?
- Wo und wie wohnst Du?
- Wie war Deine Kindheit?

2 Wie bist Du?

- Welches sind deine Eigenschaften?
- Was kannst Du besonders gut?
- Was machst Du besonders gerne?
- Was machst Du in Deiner Freizeit?
- Bei welchen Dingen hättest Du gerne Hilfe?

3 Deine Schulzeit:

- Wo bist Du in die Schule gegangen?
- Was war Dein tollstes Erlebnis in der Schule?
- Was hat Dir in der Schule gut gefallen?
- Was hat Dir in der Schule nicht gut gefallen?

4 Nach der Schule:

- Was hast Du gemacht, als Du mit der Schule fertig warst?
- An welchen Arbeits-Stellen hast Du bisher gearbeitet?
- Was hat Dir bei der Arbeit besonders gut gefallen?
- Was hat Dir bei der Arbeit gar nicht gefallen?
- Was kannst Du besonders gut?
- Was möchtest Du gerne noch dazu lernen?

5 Fragen zu Deiner Arbeit:

- Wo arbeitest Du zur Zeit?
- Welche Arbeit machst Du dort?
- Gefällt es Dir dort?
- Wie kommst Du mit Deinen Kollegen aus?
- Wie kommst Du mit Deinen Vorgesetzten aus?
- Nimmt man Deine Ideen und Vorschläge bei der Arbeit ernst?
- Was würdest Du gerne einmal arbeiten?

6 Deine Freunde

- Wie viele Freunde hast Du?
- Hast Du auch Freunde,
die nicht in der Werkstatt arbeiten?
- Was macht ihr zusammen?
- Was würdest Du gerne einmal machen?
- Hast Du das Gefühl,
dass Menschen ohne Behinderung Dich akzeptieren?
- Welche Erfahrungen hast Du gemacht?
- Was würdest Du gerne einmal sagen?

7 Digitale Medien - Wie nutzt Du digitale Medien?

Als Interview-Video gleich in BookCreator einbetten.

7.1 Die technische Ausstattung

Heute gehören Handys,
Laptops, Tablets oder Computer
zum täglichen Leben dazu.
Das alles sind digitale Medien.

- Welche digitalen Medien hast Du?
- Wie nutzt Du sie?
- Welches Gerät würdest Du Dir wünschen?

7.2 Das erste Mal

- Wann hast Du zum ersten Mal
ein digitales Gerät benutzt?
- Wann hast Du Dein erstes Handy bekommen?
- Kannst Du Dich daran erinnern,
wie das für Dich war?

7.3 Wo und wann nutzt Du digitale Medien?

Manche
sitzen abends gerne auf dem Menschen
Sofa
und surfen im Internet.

- Wo nutzt Du die digitalen Medien am liebsten?
- Wann nutzt Du sie meistens?
- Nutzt Du die digitalen Medien
in der Corona-Zeit öfter?

7.4 Für was nutzt Du digitale Medien?

Mit den digitalen Medien
kann man viele verschiedene Sachen machen.

- Man kann mit Freunden chatten,
 - Spiele spielen,
 - Emails schreiben,
 - im Internet surfen,
 - sich über aktuelle Nachrichten informieren,
 - einkaufen und noch vieles mehr.
-
- Was machst Du am liebsten?

7.5 Digitale Medien machen den Alltag einfacher

Man kann zum Beispiel:

- Vom Sofa aus einkaufen
- Man findet immer neue Informationen
- Man kann zu jeder Zeit Kontakt zu seinen Freunden haben.

Frage:

- Gibt es Situationen, die für Dich einfacher werden?
- Warum ist das so?
Was denkst Du?

7.6 Manche Situationen werden komplizierter und schwieriger

Wie ist das bei Dir?

- Gibt es etwas, das durch digitale Medien komplizierter wird?
- Welche Situationen werden für Dich durch digitale Medienschwieriger?

**Stell Dir vor,
Du könntest Dir etwas wünschen.**

- Welche Funktion würdest Du Dir von den digitalen Medien gerne wünschen?
- Warum?

7.7 Soziale Kontakte

Wegen Corona ist es schwierig,
dass man Freunde oder Verwandte treffen kann.

- Nutzt Du zum Beispiel Dein Handy, damit Du mit Freunden in Kontakt bleiben kannst?
- Kannst Du durch digitale Medien leichter Kontakt zu anderen Menschen bekommen?
- Wenn Du mit Freunden oder Bekannten in Kontakt kommst. Welche Programme nutzt Du dafür?
- Über was schreibst Du in den Chats?
- Wie viele Freunde und Bekannte hast Du in den sozialen Netzwerken. Zum Beispiel bei Facebook oder Instagram?

7.8 Book Creator

In der OWB arbeitet man
immer mehr mit Tablets.

- Wie ist das für Dich?
- Was gefällt Dir
an dem Programm Book Creator besonders gut?
- Was gefällt Dir an dem Programm
nicht so gut?
- Was würdest Du gerne verändern?
- Gestaltest Du Deine Bücher selbstständig
oder brauchst Du Unterstützung?
- Was wäre notwendig,
damit Du das Programm auch zu Hause benutzen könntest?

Stell Dir vor,
dass Du das Programm Deinen Freunden vorstellst.
Was wäre Dir dann besonders wichtig?

7.9 Deine Wünsche oder Ideen

- Was würdest Du gerne noch über digitale Medien wissen?
- Welche Themen sind für Dich wichtig?
- Was willst Du zu digitalen Medien sagen?

7.10 Schluss

Stell Dir vor,
dass alle Welt Dir jetzt zuhört.

Was wolltest Du schon immer sagen?

Zum Beispiel:

- Gibt es etwas, das Dich sehr stört?
- Gibt es etwas, was Dir ganz besonders wichtig ist?

Vielen Dank für Deine Antworten.
Wir freuen uns sehr darauf,
wenn wir Dein Buch lesen dürfen.