



EKKEHARD ARNOLD

Rezension

didab – digital dabei

Lernplattform für Menschen mit Behinderung

Bei dem Beitrag handelt es sich um eine aktualisierte Form der Rezension für die Zeitschrift *Erwachsenenbildung und Behinderung*, 32 (2021), H. 1, S. 67–69 (siehe auch www.geseb.de).

Noch vor der Corona-Krise hatte die von Aktion Mensch beauftragte Trendstudie zur digitalen Teilhabe von Menschen mit Behinderung die Risiken und Chancen untersucht.¹ In der Corona-Krise bestätigten sich im Bildungsbereich vor allem die Risiken und Gefahren bzw. die tatsächlichen sozialen Spaltungen in der digitalen Teilhabe bzw. Nicht-Teilhabe.

Das allgemeine Wissen um erfreuliche Chancen der Digitalisierung mag dann nicht trösten, vor allem wenn man keine oder zu wenige konkrete Instrumente hat, die eine digitale Teilhabe von Menschen mit Beeinträchtigungen verbessern können. Solch ein konkreter Lichtblick ist die im Dezember 2020 erschienene digitale Lernplattform didab.

Was ist didab?

Didab ist eine Online-Lernplattform, die technisch unabhängig vom Betriebssystem eines PCs, Tablets oder Smartphones über die gängigen Browser (Mozilla Firefox o. a.) 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-Learningplattform. 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, Ar-

¹ Aktion Mensch (Hrsg)(2020): *Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung. Trendstudie des SINUS-Instituts. Online verfügbar: https://www.aktion-mensch.de/dam/sc9/barrierefreiheit/dokumente/trendstudie-digitale-teilhabe/AktionMensch_Studie-Digitale-Teilhabe.pdf, zuletzt aufgerufen am 29.01.2021*

- beit 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. Und 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 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 NutzerInnen der Lernplattform können bildorientiert von der Startseite aus den oben 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, stop, zurück ...) und Bedienung (Auswahl, drag and 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

vor 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 Eigenaktivität der Lernenden zu fördern. Diese können sich gut orientierend und bald routiniert mit Klicks von Sequenz (abgeschlossene Sinneinheit) zu Sequenz vor bzw. zurück bewegen. Der rein zeitliche Umfang einer Lernbox, ungeachtet individueller Bearbeitungsdauern, liegt zwischen unter einer Minute und knapp über fünf Minuten.

Es gibt im Prinzip 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 in 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 (siehe Studie). Lernerorientierung 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 Inklusionsbetrieben oder auf dem allgemeinen Arbeitsmarkt).

Eine wichtige Weiterentwicklung gibt es inzwischen seit Juli 2021: Mit der Funktion „Meine Einrichtung“ können selbsterstellte, einrichtungbezogene Lerninhalte in einem eigenen exklusiven Bereich eingebunden werden. Der von anderen Lernplattformen (moodle ...) bekannte Editor H5P erleichtert mit vielen einfachen didaktischen Vorlagen eine interaktive Gestaltung der eigenen Übungen. Die Möglichkeit zur Erstellung eigener, auch austauschbarer Lernübungen entspricht vielen Kundenwünschen. Es gilt allerdings zu beachten, dass gut durchdachte und passgenaue Übungen für die eigene konkrete Lernumgebung von den Mitarbeitern Engagement und einen nicht zu unterschätzenden Zeitaufwand erfordern – eine Schwierigkeit, für die die Einrichtungen eine strukturell passende Lösung finden müssen. Fazit: auch wenn selbsterstellte Übungen nicht an die professionelle Qualität der in didab angebotenen Standard-Lernübungen heranreichen werden, leisten sie einen großen Beitrag zur Entwicklung neuer Lernkulturen.

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 die digital-medialen Handlungskompetenzen fördern und damit eine digitale Teilhabe stärken und dadurch vielleicht auch die soziale Teilhabe begünstigen. Es ist zu wünschen, dass diese Lernplattform breit und intensiv genutzt wird und sich dadurch gut weiterentwickelt. Bei Redaktionsschluss ist inzwischen die 60. Übung in Entwicklung bzw. stehen 250 Lernboxen zur Verfügung.

am Ende:

Was nicht verschwiegen werden darf: Die Entwicklung, Pflege und Verbesserung eines anspruchsvollen Projektes kostet Geld, das durch Nutzungsgebühren zusammen kommen 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, über den Newsletter und die Informations- und Erklärvideos. Links:

<https://www.youtube.com/watch?v=O3QC70K2jc> und <https://www.youtube.com/watch?v=WpGpWqvxYeg>

Ekkehard Arnold

Ekkehard Arnold hat in den letzten 20 Jahre seiner Berufstätigkeit den Berufsbildungsbereich der Berliner Mosaik-Werkstätten geleitet und ist seitdem noch tätig als Berufsbildungsberater (www.berufsbildungsberatung.de), als Referent auf Werkstattemessen in Nürnberg sowie als Lehrbeauftragter an der KHSB und TU-Berlin."

ekkehard.arnold@googlemail.com
info@berufsbildungsberatung.de

© audinfilm www.didab.net

