

Programm der 5. Tagung „Digitale Barrierefreiheit weiter denken“

Wann? – 16.09.22 – 09:00 Uhr – 16:30 Uhr

Wo? – Technische Hochschule Mittelhessen

Vormittagsprogramm

9:00 Uhr – Raum A – Begrüßung und Eröffnung

- Prof. Dr. Katja Specht, Vizepräsidentin für Studium und Lehre an der THM
- Prof. Dr. Monika Möhring, BliZ THM
- Dr. Sarah Voß-Nakkour, studiumdigitale, Goethe-Universität Frankfurt am Main

9:30 Uhr – Raum A – Keynote: Herausforderungen

digitaler Barrierefreiheit nach vier Jahren Novellierung des BGG und der entsprechenden Gleichstellungsgesetze der Länder

Uwe Boysen, DVBS

Beschreibung

Bis zum 23. September 2018 mussten die EU-Mitgliedstaaten die Richtlinie 2016/2102 (EU) zu barrierefreien Websites und mobilen Anwendungen in nationales Recht umsetzen. Die Übergangsfristen dazu

endeten am 23. Juni 2021. Der Bund setzte die Vorgaben in seinem Behindertengleichstellungsgesetz im Juli 2018 um, die Länder folgten, wenngleich vielfach außerhalb der genannten Frist! Bis Ende 2021 mussten die Mitgliedstaaten der EU-Kommission erstmals zu ihren Erfahrungen über die Umsetzung der Richtlinie berichten. Der deutsche Bericht wurde von der BFIT im Dezember 2021 erstattet und zeichnet ein düsteres Bild, ohne dass Überlegungen enthalten sind, wie man die Lage verbessern könnte. Derzeit ist allerdings eine wissenschaftliche Evaluierung des BGG erfolgt, die auch zu Gesetzesänderungen führen kann. Das ist ebenso für die Ländergesetze von Bedeutung, da das BGG des Bundes eine Ausstrahlungswirkung auch auf sie haben dürfte.

Der Vortrag wird zunächst einige Ergebnisse des genannten Berichts erläutern und kritisch beleuchten. In einem zweiten Schritt soll sodann diskutiert werden, welche gesetzlichen Vorschläge zu einer positiven Veränderung des geschilderten Zustandes staatlichen Versagens beitragen können und welche Umsetzungsmöglichkeiten die Behindertenselbsthilfe favorisieren könnte

10:15 Uhr Austausch und Kaffeepause

10:30 Uhr – Raum A – Vortrag 1: Barrierefreie e-Learning Angebote und e-Prüfungen – mehr als eine rein technische Herausforderung

Dr. Susanne Peschke, Universität Hamburg

Dr. Marie-Luise Schütt, Universität Hamburg

Beschreibung

Der Umfang an digitalen Angeboten im Hochschulkontext ist in den letzten Jahren deutlich gestiegen. Neben den Bereichen Webseite, Literatur und Dokumente spielen auch die konkreten e-Learning Angebote und e-Prüfungen eine entscheidende Rolle, um Exklusionsrisiken zu minimieren und Diskriminierung aufgrund von Barrieren zu verhindern. Barrierefreie und inklusive eLearning-Angebote sind wichtig, um Studierenden mit Beeinträchtigungen ein inklusives Studium zu ermöglichen. Dies betrifft Studierende mit Seh- oder Hörbeeinträchtigungen sowie Lesebeeinträchtigungen, z.B. durch Legasthenie, motorische Beeinträchtigungen, somatische oder psychische Krankheiten. Auch bei der Nutzung mobiler Endgeräte, eingeschränkten Internetverbindungen, ungünstigen Lichtverhältnissen, hohem Geräuschpegel

und für Studierende mit Deutsch als Fremdsprache sind barrierefreie e-Learning Angebote und e-Prüfungen vorteilhaft. Letztendlich profitieren durch klare Strukturen und Wahlmöglichkeiten alle Studierenden von Barrierefreiheit. In diesem Beitrag sollen relevante didaktische, technische und organisatorische Ansatzpunkte einer barrierefreien Gestaltung von e-Learning Angeboten und e-Prüfungen, sowie konkrete Herausforderungen und Lösungsansätze aus der Praxis vorgestellt werden.

10:30 Uhr – Raum B – Vortrag 2: Barrierefreie Videos mit dem Video-Content-Management-System Panopto erstellen und nutzen

Karin Riedhammer, THM

Beschreibung

Das Video-Content-Management-System Panopto wird an der Technischen Hochschule Mittelhessen wie auch an vielen anderen deutschen Hochschulen genutzt, um Lehrvideos zu erstellen und Studierenden bereitzustellen. Panopto bietet Funktionen, diese Videos mit automatischen Maschinenuntertitel zu versehen. Dabei wird eine Fehlerfreiheit von bis zu 75 % erreicht, die dann manuell noch nachgebessert werden kann.

Auch der interaktive Player von Panopto bietet verschiedene Optionen, die eine möglichst barrierearme Nutzung der Videos in Kombination mit didaktisch sinnvollen Funktionen begünstigt. Im Vortrag werden Ihnen die Möglichkeiten und Grenzen des Systems vorgestellt und eine barrierefreie Handreichung zum Vortragsinhalt zur Verfügung gestellt.

11:15 Uhr 15 Minuten Pause / Raumwechsel

**11:30 Uhr – Raum A – Vortrag 3: Barrieren in Moodle:
Welche gibt es und was können wir tun?**

- Christin Stormer, Universität Bielefeld
- Andreas Burkard, Hochschule der Medien (HdM)

Beschreibung

Beschreibung: Moodle wird an ca. 170 Hochschulen in Deutschland genutzt. Doch wie barrierefrei ist Moodle? In einer Studie wurde ein exemplarischer Moodle-Kurs nach den Kriterien des BIK BITV-Tests auf Barrierefreiheit überprüft. Wir präsentieren Ihnen* einige interessante Ergebnisse und wollen mit Ihnen* diskutieren, wie Fehler seitens Kursersteller*innen vermieden werden können.

11:30 Uhr – Raum B – Vortrag 4: „Was ich eigentlich gebraucht hätte...“ – Wege der Kommunikation

Studierender bei digitalen Barrieren

- Dr. Anja Gutjahr, Pädagogische Hochschule Heidelberg
- Ann-Katrin Böhm, Pädagogische Hochschule Heidelberg

Beschreibung

Beschreibung: In SHUFFLE, einem Verbundprojekt zur digitalen Barrierefreiheit an vier Hochschulen (Hochschule der Medien Stuttgart, Universität Bielefeld und den Pädagogischen Hochschulen Heidelberg und Freiburg), mit einer Projektlaufzeit von drei Jahren (August 2021 bis Juli 2024), wurde zum Jahresanfang eine Befragung der Studierenden und Lehrenden an den Verbundhochschulen durchgeführt. Ziel war es, Studierende mit individuellen Bedarfen (Studierende mit Erschwernissen im Studium aufgrund permanenter, situativer oder temporärer Umstände) sowie Lehrende zu ihren Erfahrungen mit digitaler Lehre zu befragen. Bei den Studierenden interessierte uns vor allem: Wie barrierefrei sind Lernplattformen, Online-Konferenzen, Prüfungen, wie ansprechbar sind die Lehrenden?

Welche didaktischen, technischen und systemischen Barrieren werden benannt, und was tun Studierende mit individuellen Bedarfen, wenn sie vor jene Herausforderungen gestellt sind? In unserem Beitrag auf Ihrer Tagung wollen wir uns vertiefend mit der Frage beschäftigen, welche Wege der Kommunikation Studierende nutzen, wenn sie auf digitale Barrieren stoßen: Welche Anlaufstellen innerhalb des Hochschulsystems nutzen sie, welche Ansprechpartner sind bekannt und wo wünschen sich ggf. Studierende auch mehr Hilfe? Datenquelle ist hierbei die quantitative Befragung von knapp 700 Studierenden sowie die ergänzend durchgeführten 13 qualitative Interviews mit Studierenden mit individuellen Bedarfen. Diese Befragung ist eine Chance – noch viel stärker als bisher – die Nutzer*innenperspektive bei der Diskussion um chancengerechte Teilhabe digitaler Lehre in den Fokus zu stellen. Die Ergebnisse zeigen eine Dringlichkeit des Themas, weil Supportstrukturen (technischer Support, allgemeine Beratung, usw.) offensichtlich noch zu wenig vorhanden bzw. transparent sind. Oftmals sind Studierenden, die auf digitale Barrieren stoßen, mögliche Ansprechpartner gar nicht bekannt. Es lässt sich als Konsequenz

formulieren, dass eine langfristige Verbesserung der digitalen Barrierefreiheit nur dann gelingen kann, wenn Hochschulen hier die Verantwortlichkeiten klären, Supportstrukturen aufbauen und sich stabile Kooperations- und Kommunikationswege etablieren.

11:30 – 11:45 Uhr – Raum C (Aquarium) – Impuls 11
Durchsetzungsbegleitung Digitaler Barrierefreiheit – Ein auf drei Jahre angelegtes Projekt vom DBSV (Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband)

Rose Jokic, DBSV

Anna Schneider, DBSV

Beschreibung

Öffentliche Stellen, wie beispielsweise Behörden, Krankenkassen, Hochschulen oder Gerichte, sind gesetzlich dazu verpflichtet, ihre Webseiten und Apps barrierefrei zu gestalten. Dennoch stoßen Menschen mit Behinderungen im Web auf digitale Barrieren. Das Projekt „Durchsetzungsbegleitung digitale Barrierefreiheit“ hat das Ziel, die Umsetzung der digitalen Barrierefreiheit durch beratende Angebote zu unterstützen und voranzutreiben. Dazu gehört die Anregung zur Umsetzung der gesetzlichen Vorgaben, um einen Ausschluss von Menschen mit Behinderungen

an digitalen Angeboten zu verhindern und vielmehr das Potenzial der Digitalisierung zur Stärkung der selbstbestimmten Teilhabe zu nutzen. Dass Wissen und die Aufmerksamkeit rund um das Thema Barrierefreiheit – sowohl bei öffentlichen Stellen als auch bei privaten Dienstleistern von öffentlichen Anbietern gilt es zu erhöhen. Dies wollen wir erreichen, indem wir gezielt auf öffentliche Stellen und Dienstleister zugehen, um dort nicht nur zu sensibilisieren, sondern auch mögliche Wissenslücken zu schließen, indem wir den Zugriff auf benötigte Informationen durch gezielte Angebote erleichtern. Dazu ist es aus unserer Sicht unbedingt erforderlich, die Expertise von Anwendern und Anwenderinnen in eigener Sache einzubeziehen und die barrierefreie Gestaltung digitaler Angebote bereits von Anfang an in den Entwicklungsprozessen zu etablieren. Im Rahmen des Projektes werden wir blinde und sehbehinderte Personen darin schulen, sich Webseiten und Apps als begleitende Testanwenderinnen und -anwender auf ihre Barrierefreiheit und Usability hin anzusehen, um sie darin zu bestärken, die Feedbackmechanismen nutzen zu können. Das Projekt ist im Juni 2022 gestartet und hat für die Umsetzung seiner Ziele 3 Jahre Zeit. Es wird

gefördert von der Aktion Mensch und der Techniker Krankenkasse. Auch hat der DBSV ein Erklär-film zum Thema Digitale Barrieren melden veröffentlicht, der gerne gezeigt werden könnte:

<https://www.dbsv.org/digitale-barrieren-melden.html>

Ab 11:30 Uhr – Raum C (Aquarium)

VR-Escape Room zur Vermittlung von Accessibility

Saba Mateen, studiumdigitale, Goethe-Universität Frankfurt am Main

Paula Wiesemüller, Goethe-Universität Frankfurt am Main

Beschreibung

Beschreibung: Der Virtual Reality Escape Room ist im Rahmen einer Masterarbeit zweier Informatikerinnen entstanden und soll die Spielenden hinsichtlich (digitaler) Barrieren sensibilisieren. Der Escape Room wurde für den Lehrkontext konzipiert und soll Studierende niedrigschwellig an das Thema der Barrierefreiheit heranzuführen. Ziel des Spiels ist es, den virtuellen Raum durch das Lösen verschiedener Rätsel zu verlassen und zeitgleich Barrieren wie auch die damit verbundenen Erschwernisse selbst zu erfahren.

Ab 11:30 Uhr – Raum C (Aquarium) – Stand vom BiZ
Möglichkeiten einen Einblick in den Sammelband „Digitale
Barrierefreiheit in der Bildung weiter denken“ zu
bekommen.

- David Smida
- Zeki Öztürk

Mittagspause: 12:15 Uhr bis 13:15 Uhr

Nachmittagsprogramm

13:15 Uhr – Raum A – Vortrag 5: Barrieren abbauen in
der Digitalisierung mit Open Source Software

Prof. Dipl.-Ing. Klaus Knopper

Beschreibung

Nicht erst seit der Pandemie sind kooperativ genutzte Software-Tools für den Online- und Hybridunterricht, sowohl für die Erstellung von digitalem Unterrichtsmaterial für FlippedClassroom-Szenarien, als auch für den digitalunterstützten Hybrid-unterricht, bekannt und beliebt. Nicht selten begeben sich Lehrende und Lernende dadurch allerdings in neue Abhängigkeiten von einzelnen Software-Anbietern oder vernachlässigen das Szenario, dass nicht alle Beteiligten die gleichen Zugangsmöglichkeiten

mitbringen, und individuelle Unterstützung für ihre jeweiligen Fähigkeiten und technische Ausstattung benötigen. Plattformunabhängige Open Source Werkzeuge sind nicht nur bekanntermaßen kostengünstig im Einsatz und leicht zu beschaffen, sondern oft auch die einzige Möglichkeit, Nachhaltigkeit in Kombination mit Inklusion zu erreichen. Im Vortrag werden einige der an der HS-KL eingesetzten Open Source Werkzeuge und Plattformen für den digitalen Unterricht vorgestellt, sowie auch Open Source Hilfsmittel zur digitalen Teilhabe am Unterricht für Menschen mit Sehbehinderung.

13:15 Uhr – Raum B – Impuls 1: Konzepte von Selbstlernumgebungen zu Digitaler Barrierefreiheit

Wolfgang Schmidt-Sielex, Digitale Barrierefreiheit in Studium und Lehre, ILIAS Kompetenzzentrum der Fachhochschule Dortmund

Beschreibung

Weltweit entstehen Infosammlungen und Selbstlernumgebungen zur digitalen Barrierefreiheit. In Deutschland arbeiten Hochschulen u. a. einzeln, in hochschulübergreifenden Projekten und in bundesweiten AGs an Informationssammlungen, in

denen Vorgehensweisen, Checklisten, Schulungsunterlagen und mehr zur Verfügung gestellt werden. Die Fachhochschule Dortmund ist an mehreren solcher Entwicklungsprozesse beteiligt. Seit diesem Sommer stellt sie ihren Hochschulangehörigen eine eigene Infosammlung und Lernumgebung zur Verfügung, deren Inhalte in Teilen auch an anderen Hochschulen verwendet werden können (OER/CC-Lizenz). Im Vortrag werden die verschiedenen Ansätze von Projekten sowie der Informationsaustausch zwischen den Projekten erklärt. Das Konzept der Lernumgebung der FH Dortmund vorgestellt und mit den Teilnehmenden kritisch diskutiert.

**13:15 Uhr – Raum B – Impuls 2: L:INK (Lehre:Inklusiv):
Ausgewählte Ergebnisse der Onlinebefragung und
Schlussfolgerungen für das webbasierte Selbstlern-
tool für Lehrende der Hamburger Hochschulen**

- Dr. Marie-Luise Schütt, Universität Hamburg
- Dr. Susanne Peschke, Universität Hamburg

Beschreibung

In den letzten Jahren hat die Gruppe der Studierenden mit Behinderungen zugenommen (Poskowsky et al. 2018; Gattermann-Kasper und Schütt 2022). Im

Prozess der chancengerechten Teilhabegestaltung von hochschulischen Lernprozessen von Studierenden mit und ohne Behinderungen, kommt den Lehrenden eine hohe Bedeutung zu (Becker und Palladino 2016). Aktuelle Studien nehmen die Einstellungen von Lehrenden, aber auch weiterführende Fragestellungen in den Blick (Sniatecki et al. 2015). Hoos et al. (2019) zeigen zentrale Gelingensbedingungen inklusiver Hochschulbildung für Studierende mit Behinderung und chronischer Erkrankung auf. Demnach sind Informationsangebote für Hochschullehrende zu unterstützen. Aufgrund der steigenden Bemühungen und gesetzlichen Vereinbarungen inklusive Hochschulen zu gestalten, existieren zahlreiche Ratgeber und Handlungsempfehlungen für Lehrende. Um ein bedarfsorientiertes Informationsangebot für Lehrende der staatlichen Hamburger Hochschulen zur Verfügung zu stellen, fand im Frühjahr 2022 eine Onlinebefragung der Lehrenden statt. Insgesamt haben sich fast 300 Lehrende an der webbasierten Umfrage beteiligt. Im Vortrag werden ausgewählte Ergebnisse vorgestellt. Im Folgenden werden die Ergebnisse nun genutzt, um ein webbasiertes Selbstlernangebot „Lehre:Inklusiv“ für interessierte Lehrende der staatlichen Hamburger

Hochschulen aufzubauen. Ergänzt wird der Beitrag durch einen Einblick in das bisher entstandene Angebot.

**13:15 Uhr – Raum C (Aquarium) – Impuls 3: IT-Recht
“digitale Barrierefreiheit”**

Johannes Nehlsen, Universität Würzburg

Beschreibung

Ein Erfahrungsbericht aus der mehrjährigen Arbeit aus der Stabsstelle IT-Recht der bayerischen staatlichen Universitäten und Hochschulen.

**13:15 Uhr – Raum C (Aquarium) – Impuls 4: Digitales und
barrierefreies Gästebuch**

Laura Margielsky, DIALOGMUSEUM Frankfurt

Beschreibung

Museen für Alle, in denen sich Jede*r ohne Hilfe zurechtfinden kann und in denen Informationen, Ausstellungsstücke und digitale Tools für alle zugänglich sind; dieses Ziel verfolgt jede Kulturinstitution von heute. Mit der Entwicklung eines barrierefreien Gästebuchs geht das DIALOGMUSEUM einen neuen Weg um einerseits allen Besucher*innen eine Feedbackmöglichkeit zu geben und andererseits allen Mitarbeitenden die Chance das Feedback ohne Hilfe zu

lesen. Nach jedem Museumsbesuch ist es üblich in einem Gästebuch Nachrichten zu hinterlassen, die eigenen Erfahrungen zu dokumentieren sowie Lob oder Kritik zu äußern. Meistens liegt zu diesem Zweck ein Buch in der Nähe des Ausgangs. Hier kann man mit einem Stift auf dem Papier einige Zeilen hinterlassen. Doch dabei entsteht ein Problem für blinde und sehbehinderte Menschen. Es gestaltet sich schwierig handschriftlich Notizen zu machen oder die Kommentare der anderen Besucher*innen zu lesen. Ohne Hilfe ist das oft nicht möglich. Auch für unsere blinden und sehbehinderten Guides, die gerne das Feedback zu ihren Führungen hören möchten, bieten herkömmliche Gästebücher keine Möglichkeiten das Geschriebene ohne Hilfe zu erfahren. Um dieses Problem zu lösen hat das DIALOGMUSEUM gemeinsam mit MESO Digital Services ein digitales, barrierefreies Gästebuch entwickelt.

13:15-14:15 Uhr – Raum E & F – VR-Erfahrung

“IMPRESSION DEPRESSION”

Robert-Enke-Stiftung

Beschreibung

Wir freuen uns sehr die Robert-Enke-Stiftung mit Ihrer

Virtual-Reality-Erfahrung "IMPRESSION DEPRESSION" auf unserer Tagung begrüßen zu können. Das Ziel der einstündigen Erfahrung ist es mehr Verständnis für depressiv erkrankte Personen zu wecken.

Das Projekt richtet sich explizit an Nichtbetroffene. Vormals oder akut depressiv Erkrankte sollen nicht an der VR-Erfahrung teilnehmen. Für die Teilnahme muss daher jede*r Teilnehmende vor Beginn eine Einverständniserklärung unterschreiben, um zu bestätigen, dass es sich potenziell um eine belastende Erfahrung handelt und die Robert-Enke-Stiftung depressiv Erkrankten dringend von einer Teilnahme abrät.

Das Projekt setzt sich aus drei verschiedenen Phasen zusammen, wodurch die Ziele der Aufklärung, Sensibilisierung und Prävention erreicht werden sollen. Jeder Teilnehmende verpflichtet sich, an allen Phasen teilzunehmen. Jede Phase dauert ca. 15 bis 20 Minuten, sodass die vollständige Teilnahme ca. eine Stunde in Anspruch nimmt.

14:00 10 Minuten Pause / Raumwechsel

**14:10 Uhr – Raum A – Impuls 5: Daten Lesen Lernen –
barrierefrei**

- Kristina Schneider, Universität Göttingen
- Lea Dammann, Universität Göttingen
- Sina Ike, Universität Göttingen

Beschreibung

Datenkompetenzen gewinnen vor dem Hintergrund der aktuellen technischen Entwicklungen immer mehr an Bedeutung und entwickeln sich zu einer Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe. Daher ist es für alle wichtig, Daten richtig zu verstehen. Das Projekt DaLeLe4All zielt auf die bedürfnis- und diversitätsorientierte Vermittlung der Inhalte der Daten Lesen Lernen-Veranstaltungen für alle Studierende, auch für diejenigen, für die herkömmliche Lehrformate starke und häufig schwer zu überwindende Barrieren aufweisen. Das Projektteam hat im letzten Jahr die ersten barrierefreien Lehrvideos der Universität Göttingen produziert. Die Lehrvideos vermitteln fächerübergreifend Inhalte an Studierende aus einer Reihe von (Groß-) Veranstaltungen mit statistischen Bezügen. Die Videos zielen darauf ab, die oftmals

mathematisch formulierten Inhalte der Datenwissenschaften mit so vielen Beispielen und einfachen Erklärungen wie möglich und so wenig Formeln wie nötig zu vermitteln. Der geplante Impulsvortrag stellt die Lehrvideos vor und beleuchtet den Prozess der Umsetzung der integrierten Komponenten für digitale Barrierefreiheit. Hierzu zählen die Übersetzung der Videos in Deutsche Gebärdensprache, die Untertitelung, die Erstellung von Audiodeskriptionen und begleitenden Transkripten. Ebenso thematisiert der Vortrag die Erfahrungen der interdisziplinären Zusammenarbeit sowie unserer ‚lessonslearned‘, die wir in einem praxisorientierten Leitfaden zur Erstellung universitärer Lehrvideos festhalten werden.

**14:10 Uhr – Raum A – Impuls 6: 3D Programmierung
lehren und lernen (auch) für Menschen mit
Sehbehinderung – OpenSCAD**

Prof. Dipl.-Ing. Klaus Knopper, Hochschule
Kaiserslautern

[Beschreibung Impuls 6](#)

Beschreibung

Beim Österreichischen Computer-Camp für blinde und

sehbehinderte Kinder (OCC) findet bereits seit vielen Jahren ein Workshop für 3D-Programmierung statt. Das Besondere hierbei: Mit dem für alle gängigen Plattformen kostenlos erhältlichen Konstruktionsprogramm OpenSCAD ist es möglich, auch ohne graphische Ausgabegeräte mit Hilfe einer einfach zu erlernenden Programmiersprache auf 3D-Druckern druckbare Vorlagen zu erstellen. Dies macht Schüler*innen und Student*innen viel Spaß und ist zum Erlernen einer ersten Programmiersprache nicht nur im Informatik- sondern auch im Mathematikunterricht geeignet mit Ergebnissen, die man nach dem 3D-Ausdruck auch "in der Hand halten" kann. Die Software wird auch in der Industrie zur teilautomatisierten (geskripteten) Erstellung von Bauteilen verwendet und ist völlig ohne Zeichenkenntnisse bedienbar.

Im Impulsvortrag wird eine sehr kurze Einführung mit Einblick in die Funktionsweise und Anwendung von OpenSCAD gegeben und Beispiele vorgestellt, mit denen sich auch mit Blindenschrift (Braille) beschriftete Gegenstände konstruieren lassen. Diese Session ist auch für blinde Teilnehmer*innen geeignet, lediglich zur Kontrolle bzw. "Sichtung" der Ergebnisse ist sehende

Assistenz hilfreich. Eine kleine Ausstellung von Arbeitsergebnissen aus dem Unterricht wird vom Dozenten mitgebracht.

**14:10 Uhr – Raum B – Impuls 7/Ideenrunde:
Hochschulinterne Sensibilisierung und Vernetzung zu
digitaler Barrierefreiheit fördern**

Rebecca Bahr, Philipps-Universität Marburg

[Beschreibung Impuls 7 und Ideenrunde](#)

Beschreibung

In diesem Ideen- und Erfahrungsaustausch soll es zum einen um die Frage gehen, wie Sensibilisierung und Wissensvermittlung zu digitaler Barrierefreiheit an der Hochschule gefördert werden kann. Ich biete an, von Erfahrungen aus dem Projekt „V#d – Vielfalt digital stärken“ (Servicestelle für behinderte Studierende, Dezernat III – Studium und Lehre) an der Philipps-Universität Marburg zu berichten. Hierbei werde ich insbesondere auf Online-Thementage zur Reduzierung digitaler Barrieren an der Uni Marburg und kurz auf ein sich im Aufbau befindliches Portal eingehen. Der Schwerpunkt soll jedoch auf dem gemeinsamen Erfahrungsaustausch liegen. Zum anderen soll es bei Interesse Gelegenheit geben, sich zu Erfahrungen mit

hochschulinterner Vernetzung zu digitaler Barrierefreiheit auszutauschen.

14:10 Uhr – Raum B – Impuls 8: Das STUBBS des „Study asyouare“- Projekts (STUDYasU) – ein Unterstützungsformat für die Umsetzung von digitalen, barriere-sensiblen Lehr-/Lern-Settings für Lehrende und Studierende

Anna Rüscher, Europa-Universität

Beschreibung

Insbesondere im Zuge der Digitalisierung gehören mittlerweile viele gängige Formen zur Hochschullehre dazu – sei es in Präsenz, Online und/ oder Hybrid. Mögliche einhergehende (digitale) Barrieren müssen, entsprechend unsere projektinternen Selbstverständnisses, bereits proaktiv in der Lehrplanung antizipiert und limitiert werden, um Potenziale und Optionen zur Teilhabe aller Lernenden zu gewährleisten. Die Konzeption, Realisierung und Evaluation von sowohl fach- als auch hochschuldidaktisch anspruchsvoller Lehre sind aufwendig und zeitintensiv. Weiterhin sind die (zeitlichen) Ressourcen von Lehrenden zur Implementierung von barriere-sensiblen Lehr-/

Lernsettings oftmals sehr begrenzt. Ein innovatives, zielgerichtetes Prozedere, dieser Problematik zu begegnen, ist die Etablierung von geeigneten Unterstützungsformaten in der Hochschullehre. In diesem Impulsvortrag wird anhand des aktuellen Vorhabens STUDYasU ein Lösungskonzept zur Begründung und Umsetzung eines solchen Formates vorgestellt. STUDYasU versteht sich als Konzeptions- und Umsetzungsprojekt mit dem Ziel, Lehrenden und Studierenden Barriere-Sensibilität bewusst(-er) zu machen. Wo immer möglich, trägt STUDYasU dazu bei, Lernhürden mit Hilfe inklusiv-digitaler Medien und Methoden abzubauen. Dabei werden weniger Individuallösungen fokussiert, sondern vielmehr hochschuldidaktisch optimierte Bildungspraxen mit digitalen Medien präferiert, die das Gemeinsame in der Differenz (Chilla& Hamann 2021) adressieren, um möglichst viele Studierende und Lehrende mit derselben Methode bzw. demselben Medium in ihrem Lehr-/Lernprozess bestmöglich zu unterstützen. Dreh- und Angelpunkt des STUDYasU-Projekts stellt das „Studienbüro für barriere-bewussten Service“ (STUBBS) dar. Das STUBBS bietet allen Anspruchsgruppen der Europa-Universität Flensburg niederschwellig barriere-

sensible Unterstützung: angefangen von der Aufbereitung von bereits bestehendem Lehr-/Lernmaterial über themenbezogene Workshops bis hin zu einem Selbstlernkurs in Moodle. Das STUBBS, betrieben von Projektmitarbeitenden und studentischen Hilfskräften, ist Anlaufstelle sowie Kommunikations-, Kontakt- und Ideenraum.

14:10 Uhr – Raum C (Aquarium) – Impuls 9: Open Source Projekt Barrierefreier Taschenrechner “Arithmico”

Knut Büttner, BliStA

Beschreibung

Die Verfügbarkeit eines wissenschaftlichen Taschenrechners stellt in Schule und Studium, insbesondere in Mathematik und in naturwissenschaftlichen, kaufmännischen und technischen Bildungsgängen eine elementare Grundvoraussetzung dafür dar, dass die Lernenden am Unterricht, an Lehrveranstaltungen und an damit verbundenen Prüfungsklausuren und Abschlussprüfungen erfolgreich teilnehmen können. Während für die marktbeherrschenden, kommerziellen Herstellenden die Anwendergruppe der blinden und sehbehinderten Lernenden zu klein und zu unbedeutend

zu sein scheint, um ihre Produkte an deren Bedürfnisse anzupassen, ist das einzige barrierefreie Taschenrechner-Programm, das in der Vergangenheit dank einer Privatinitiative verfügbar war, inzwischen technisch veraltet und wird nicht mehr weiter gepflegt. Die damit drohende Nicht-Verfügbarkeit eines barrierefreien wissenschaftlichen Taschenrechners würde aber für blinde und sehbehinderte Lernende eine erhebliche Beschränkung ihrer chancengleichen Teilhabe an mathematisch ausgerichteten Bildungsgängen bedeuten. Lennard Behrens startete daher Ende 2020 die Arithmico-Initiative. Unterstützt wird die Initiative durch ein Projekt-Team aus ehemaligen und aktuellen blista-Mitschüler*innen und Mathematik-Lehrenden der blista. Ziel des Projekts Arithmico ist es, die Verfügbarkeit eines barrierefreien wissenschaftlichen Taschenrechners für blinde und sehbehinderte Menschen nachhaltig sicherzustellen. Kern des Projekts ist die Entwicklung einer Web-Anwendung auf der Basis von JavaScript. Parallel dazu werden barrierefreie Schulungsdokumente und Manuals für die Nutzung der Software in unterschiedlichen Kontexten, zum Beispiel Schule oder Universität, erstellt. Durch Veröffentlichungen, Vorträge und mit der

Durchführung von Workshops für sonderpädagogische Fachkräfte soll erreicht werden, dass die Software möglichst vielen Betroffenen bekannt gemacht wird und weitere Kooperationspartner gewonnen werden. Nicht zuletzt ist das Projekt Arithmico auch dazu gedacht, als Best Practice Beispiel für eine barrierefreie Web-Anwendung entsprechend dem Konzept „Design für Alle“ Vorbild für weitere Softwareentwicklungen im Bildungsbereich zu werden, da hiermit die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit für möglichst viele Menschen ohne Stigmatisierung erreicht wird. Die Bedienoberfläche des Arithmico zielt auf größtmögliche Barrierefreiheit ab und ist daher bewusst einfach und übersichtlich gestaltet. Arithmico ist eine Open Source Software unter der MIT-Lizenz, die auf der Plattform GitHub entwickelt und dokumentiert wird. Durch die Offenlegung des Quellcodes und die generelle Offenheit gegenüber weiteren Mitwirkenden wurde die Grundlage dafür geschaffen, die Projektentwicklung auf eine möglichst breite personelle Basis zu stellen. Die jeweils aktuellste Online-Version von Arithmico steht frei verfügbar unter: <https://arithmico.com/>

14:10 Uhr – Raum C (Aquarium) – Impuls 10: Vorstellung Kompetenzzentrum digitale Barrierefreiheit.nrw

Dr. Anne Haage, zhb/DoBuS TU Dortmund

Beschreibung

Im Rahmen des Projekts barrierefreiheit.dh.nrw, gefördert von der DH.NRW, unterstützen wir als Kompetenzzentrum für digitale Barrierefreiheit die Hochschulen in Nordrhein-Westfalen bei der Umsetzung gesetzlicher Vorgaben zur digitalen Barrierefreiheit.

Eine unserer Hauptaufgaben besteht in der umfangreichen Netzwerkarbeit mit Akteur*innen der NRW-Hochschulen zum Erfahrungsaustausch, zur Wissens- und Kompetenzbündelung sowie zur Nutzung synergetischer Strukturen im Bereich der Barrierefreiheit von (1) Hochschulwebseiten, (2) digitalen Anwendungen und (3) assistiven Technologien, die im Kontext von Studium und Lehre zum Einsatz kommen. Ziel des Projekts ist es, den Abbau von Barrieren an den Hochschulen voranzutreiben und dadurch die Qualität der digitalen Barrierefreiheit in Studium und Lehre zu steigern.

Wer sind wir?

- Kompetenzzentrum digitale Barrierefreiheit.nrw

- Projekt im Rahmen der dh.nrw – Kurzerklärung der dh.nrw
- Rahmendaten zum Projekt, 2 Jahre, Fördersumme

Warum und in welchem Kontext sind wir gestartet? –
Kurze inhaltliche Einführung, insbesondere Ziele des
Projektes

Was sind unsere Aufgaben?

- Skizze der drei Handlungsfelder
- Fokus des Impulsvortrags soll auf Aufbau des Netzwerkes liegen (z. B. Ansprechpersonen an den Hochschulen zu den drei Handlungsfeldern, regelmäßige Netzwerktreffen zum Austausch und Wissenstransfer, Konzeption von Grundlagen- und Aufbauschulungen zu den einzelnen Handlungsfeldern, die via OER Plattform allen zur Verfügung gestellt werden können)

Was sind unsere Aufgaben? – Kurzer
Erfahrungsaustausch zur Netzwerkarbeit im Kontext
digitaler Barrierefreiheit; woraus könnten wir ggf.
lernen?

- Wie stellen Sie Wissen zur Verfügung?
- Wie sorgen Sie für einen Wissenstransfer zwischen unterschiedlichen Institutionen?

- Was könnten Gelingensbedingungen sein, um eine Implementierung von Wissen in die einzelnen Hochschulstandorte zu gewährleisten? (z.B. Commitment der Hochschulleitungen über Letter of Intent (LOI))

14:15-15:15 – Raum E & F – VR-Erfahrung “IMPRESSION DEPRESSION”

Robert-Enke-Stiftung

[Beschreibung IMPRESSION DEPRESSION](#)

15:10 Uhr 10 Minuten Pause / Raumwechsel

15:20 Uhr – Raum A – Workshop 1: Audiodeskription (AD) von Comics/ GraphicNovels

- Anja Lehmann, Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen, dzb lesen
- Jana Weber, Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen, dzb lesen
- Linda Rustemeier, studiumdigitale, Goethe-Universität Frankfurt am Main

Beschreibung

Wie können Comics und GraphicNovels für Menschen mit Seheinschränkungen erfahrbar gemacht werden?

Beide Narrationsformen sind für diese bis zum heutigen

Tag weitestgehend unzugänglich. Eine handlungswissenschaftliche Auseinandersetzung und Umsetzung in der Praxis sind erforderlich, um Teilhabe auch in Bezug auf dieses Literatursegment zu verwirklichen. Die Workshop-Teilnehmenden sollen sich mit möglichen Formen der Adaption zur Erstellung einer Audiodeskription (AD) von Comics und GraphicNovels auseinandersetzen. Ausgehend von bestehenden Konzepten und Leitfäden zur Erstellung von Hörfilmen oder der AD von Live-Veranstaltungen arbeiteten sie heraus, welche spezifischen Herausforderungen bei einer Comic-AD zu berücksichtigen sind. Zentral für die Adaption ist eine Betrachtung verschiedener Dimensionen wie sprachlicher Umsetzung, atmosphärischer Gestaltung, Umsetzung von Geräuschen oder Dialogtext sowie Detailreichtum der Deskription. Erwartet werden unterschiedliche Ergebnisse zu der gleichen Beispiel-Seite.

15.20 Uhr – Raum B – Workshop 2: Barrieren mit Brücken beseitigen! Ein Sensibilisierungsworkshop zur digitalen Barrierefreiheit

André Schlegl, Deutsche Blindenstudienanstalt e.V.
(blista)

Beschreibung

Hierbei stehen Hilfstechnologien wie Screenreader, Magnifier und Webstandards sowie deren Synergie-Effekte im Fokus, digitale Brücken zu bauen und Barrierefreiheit zu fördern. Ferner wird das Publikum mit einbezogen. Beispielsweise bei der Erstellung von Alternativtexten für Bildmaterial.

15:20 Uhr – Raum C (Aquarium) – Workshop 3: Digitale Barrierefreiheit fest verankert – eine Werkstatt zur Zukunft unserer Hochschule

Judith Kuhlmann, Universität Bielefeld

Beschreibung

In dem Workshop "Digitale Barrierefreiheit fest verankert – eine Werkstatt zur Zukunft unserer Hochschule" werden in einer kurzen und intensiven Zukunftswerkstatt (nach Robert Jungk) Wege und Strategien für eine zukunftsfähige Verankerung von digitaler Barrierefreiheit an Hochschulen entwickelt. In drei Arbeitsphasen bringen die Teilnehmenden nicht nur ihr individuelles Wissen und die Erfahrungen von verschiedenen Hochschulen zusammen, sondern geben auch Visionen und sozialen Fantasien Raum zum Entfalten. So sollen neben den Hindernissen auf dem

Weg zur Verwirklichung einer barrierefreien Hochschulzukunft auch bereits existierende Ansätze und Good Practice-Beispiele identifiziert und weiterentwickelt sowie innovative Zukunftsentwürfe geschaffen werden. Treten Sie ein in unsere Werkstatt der digital barrierefreien Zukunft an Hochschulen und diskutieren Sie mit uns Ihre Erfahrungen und Visionen zur strukturellen Verankerung von digitaler Barrierefreiheit an Ihrer Hochschule

15:15-16:15 Uhr VR-Erfahrung "IMPRESSION DEPRESSION"

16:20 Uhr Abschluss