

---

Jahrbuch Medienpädagogik 20: Inklusive Medienbildung in einer mediatisierten Welt: Medienpädagogische Perspektiven auf ein interprofessionelles Forschungsfeld. Herausgegeben von Anna-Maria Kamin, Jens Holze, Melanie Wilde, Klaus Rummmler, Valentin Dander, Nina Grünberger, Mandy Schiefner-Rohs

## Inklusive Medienbildung in beruflichen (Bildungs-)Kontexten

### Konzeptionelle Ansätze und Perspektiven für ihre Weiterentwicklung

Nele Sonnenschein<sup>1</sup> 

<sup>1</sup>Universität Bielefeld

#### Zusammenfassung

*Im Diskurs um Inklusive Medienbildung stellen Überlegungen mit Bezug auf berufliche (Bildungs-)Kontexte weitgehend eine Leerstelle dar, obgleich dieses Handlungsfeld angesichts der fortlaufenden Digitalisierung der Arbeitswelt für eine Auseinandersetzung mit Fragen an der Schnittstelle von Inklusion, Teilhabe, digitalen Medien und Medienbildung hochgradig relevant erscheint. So gilt es beispielsweise, Möglichkeiten für die berufliche Teilhabe von Menschen mit Behinderungen unter den spezifischen Bedingungen digital geprägter Arbeitsprozesse und -aufgaben näher zu betrachten. Lediglich aus einigen innovativen Forschungs- und Entwicklungsprojekten, die sich vorwiegend praxisorientiert mit Möglichkeiten zur Förderung beruflicher Inklusion durch digitale Medien auseinandergesetzt haben, liegen erste konzeptionelle Ansätze vor. Diese werden im Beitrag anhand ausgewählter Beispiele aufgearbeitet und aus der Perspektive der Inklusiven Medienbildung diskutiert. Die vorliegenden Ansätze lassen sich mit Blick auf die adressierten Zielgruppen, fachlichen Kontexte sowie die Konzepte zum inklusiven Medieneinsatz insgesamt als sehr spezifisch beschreiben und bedürfen einer theoretischen und konzeptionellen Weiterentwicklung. Als*

*gewinnbringende Perspektive für die Umsetzung einer Inklusiven Medienbildung in beruflichen (Bildungs-)Kontexten stellt sich in diesem Zusammenhang ein pädagogisch begleiteter Einsatz digitaler Medien heraus, der auf Unterstützung im Arbeitsprozess, im beruflichen Wissens- und Kompetenzerwerb wie auch auf Persönlichkeitsbildung abzielt.*

## **Inclusive Media Education in Vocational (Educational) Contexts. Conceptual Approaches and Perspectives for Their Further Development**

### **Abstract**

*In the discourse on inclusive media education, considerations related to vocational (educational) contexts are largely a research gap, although this field seems highly relevant for addressing questions at the intersection of inclusion, participation, digital media and media education in the view of the continuous digitalization of the working world. For example, it is necessary to take a closer look at possibilities for the professional participation of people with disabilities under the specific conditions of digitally shaped work processes and tasks. Only a few innovative research and development projects, which have primarily dealt with practice-oriented possibilities for promoting professional inclusion by using digital media, have produced initial conceptual approaches. These are reviewed in this article by using selected examples and discussed from the perspective of inclusive media education. Overall, the existing approaches can be described as very specific with regard to the addressed target groups, professional contexts as well as the concepts for inclusive media use and require further theoretical development. A profitable perspective for the implementation of inclusive media education in vocational (educational) contexts seems to be a pedagogically supported use of digital media, which focuses on support in the working process, the acquisition of professional knowledge and skills as well as on personal development.*

## 1. **Inklusive Medienbildung als Perspektive für berufliche Inklusion**

Angesichts der fortlaufenden Digitalisierung der Arbeitswelt stellt die Umsetzung *Inklusiver Medienbildung* in beruflichen (Bildungs-)Kontexten eine gewinnbringende Perspektive zur Förderung beruflicher Inklusion dar. Sowohl im Rahmen der beruflichen Ausbildung als auch im Arbeitsalltag bietet *Inklusive Medienbildung* Potenziale, die Teilhabe, insbesondere benachteiligter Gruppen, zu verbessern (Sonnenschein 2022). Aus welchen Gründen die Entwicklung spezifischer Konzepte für eine berufsorientierte *Inklusive Medienbildung* erforderlich ist und inwieweit sie bereits erfolgt, soll im Weiteren betrachtet werden. Mit Fokus auf die berufliche Inklusion von Menschen mit Behinderungen will der Beitrag einen Vorschlag formulieren, wie bestehende Ansätze aus medienpädagogischer Perspektive theoretisch und konzeptionell weiterentwickelt werden können, um umfassende Teilhabemöglichkeiten in der Arbeitswelt zu eröffnen.

### 1.1 **Theoretische Grundlagen Inklusiver Medienbildung**

Im Diskurs um *Inklusive Medienbildung* werden sowohl in theoretischer Hinsicht als auch mit Blick auf die Umsetzung in der Praxis Fragen an der Schnittstelle von Inklusion, Teilhabe, digitalen Medien und Medienbildung verhandelt. Damit wird auch innerhalb der Medienpädagogik die – vor allem seit der Ratifizierung der UN-Behindertenrechtskonvention in Deutschland im Jahr 2009 – auf gesellschaftlicher, (bildungs-)politischer sowie wissenschaftlicher Ebene intensiv geführte Diskussion um die Teilhabemöglichkeiten von Menschen mit Behinderungen aufgegriffen und unter einer spezifischen Perspektive weitergedacht. So folgen die Überlegungen zur *Inklusiven Medienbildung* der grundlegenden Annahme, dass Inklusion und Teilhabe angesichts der stetig voranschreitenden Mediatisierung der Gesellschaft nicht mehr losgelöst von medialen Infrastrukturen und Bedingungen möglich sind (Bosse, Kamin, und Schluchter 2019).

Mit dem Begriff der Mediatisierung werden dabei Veränderungen auf sozialer, kultureller und gesellschaftlicher Ebene beschrieben, die sich im Zusammenhang mit dem Wandel von Medien zeigen (Krotz 2016). Indem derzeit insbesondere *digitale* Medien in nahezu allen Lebensbereichen in

einer Form konstituierend geworden sind, die «eine adäquate Beschreibung und ein Verständnis davon ohne den Einbezug von Medien nicht mehr [ermöglicht]» (Herzig 2023, 100), muss Inklusion in verschiedenen Bereichen von Gesellschaft – wie etwa der Arbeitswelt – auch in Verbindung mit den jeweiligen Einflüssen digitaler Medien betrachtet werden. Als aktuelle Ausprägung der gesellschaftlichen Mediatisierung gilt die Digitalisierung (Rummler 2018). Diese wird mit besonderen Herausforderungen, aber auch zahlreichen Chancen für die berufliche Inklusion von Menschen mit Behinderungen verknüpft (Kunzendorf und Materna 2020).

Inklusion wird dabei grundsätzlich in Relation zu Exklusion diskutiert, womit die Voraussetzungen sowie die individuellen Möglichkeiten der Einbeziehung in die Gesellschaft im Fokus stehen (Wansing 2015). Der Begriff wird zum einen für einen analytischen Zugang zu Fragen bezüglich der Teilhabe an der mediatisierten Gesellschaft herangezogen. Zum anderen wird damit aber auch ein normativer Anspruch verbunden und die gesellschaftliche Aufgabe formuliert, für alle Menschen gleichberechtigte Möglichkeiten für Teilhabe in sämtlichen Lebensbereichen zu schaffen. Bestehende strukturelle Verhältnisse sollten in dieser Hinsicht hinterfragt und in einer Form weiterentwickelt werden, die den Ausschluss und die Benachteiligung einzelner Personengruppen von vornherein vermeidet. Neben Behinderung wird dabei auch auf weitere Dimensionen von Heterogenität wie Alter, Geschlecht, soziale oder kulturelle Herkunft Bezug genommen (Bosse, Kamin, und Schluchter 2019).

Eine umfassende gesellschaftliche Teilhabe realisiert sich auf verschiedenen Ebenen. Entscheidend sind – neben einem uneingeschränkten Zugang zu allen Lebensbereichen – auch Möglichkeiten der Einflussnahme, insbesondere auf die Gestaltung des eigenen Lebens, der aktiven Mitgestaltung gesellschaftlicher Zusammenhänge sowie Zugehörigkeit auf Basis der Wertschätzung von Heterogenität (von Kardorff 2014). Ein solches Verständnis von Teilhabe betont den Grundgedanken der *Inklusiven Medienbildung*, dass ein gleichberechtigtes Miteinander in der mediatisierten Gesellschaft nur dann gelingen kann, wenn alle Menschen die Chance erhalten, einen Beitrag zum gesellschaftlichen Leben zu leisten und in, an und durch digitale Medien teilzuhaben. Damit weisen sowohl Fragen der medialen Repräsentation von Vielfalt, der Zugänglichkeit bzw.

Barrierefreiheit von digitalen Medien als auch Möglichkeiten zur Nutzung digitaler Medien für die aktive Beteiligung am gesellschaftlichen Miteinander eine Relevanz für Teilhabe auf (Bosse 2016).

Insofern verfolgt *Inklusive Medienbildung* nicht nur das Anliegen, die für die gesellschaftliche Teilhabe als notwendig erachteten Medienkompetenzen zielgruppensensibel an alle Menschen zu vermitteln. Vielmehr sollen durch die aktive Auseinandersetzung mit digitalen Medien weiterführende Erfahrungen ermöglicht, insbesondere Chancen für eine umfassende Teilhabe eröffnet werden (Kamin und Bartolles 2022). Entscheidend dabei ist, dass sich Teilhabemöglichkeiten immer situativ im Zusammenspiel von äusseren Bedingungen und personenbezogenen Faktoren ergeben. Für die Teilhabe in der mediatisierten Gesellschaft sind somit, neben dem Zugang zu digitalen Medien, den individuellen Möglichkeiten sowie der Art und Weise ihrer Nutzung, vor allem auch die jeweiligen kontextuellen Bedingungen von Bedeutung (Bosse und Sponholz 2023).

## **1.2 Digitalisierung der Arbeitswelt und berufliche Inklusion**

Im Kontext der Digitalisierung wandeln sich berufliche Kompetenzprofile und Anforderungen (Euler und Severing 2019), was mit Bezug auf die berufliche Inklusion von Menschen mit Behinderungen gesondert zu betrachten ist. Zusätzlich zu berufsbezogenen Kenntnissen werden umfangreiche Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien erforderlich, um in der Arbeitswelt sicher handeln zu können. Medienkompetenz umfasst in beruflicher Hinsicht Fähigkeiten zur gezielten Mediennutzung zur Erfüllung beruflicher Aufgaben (z. B. den Einsatz von Software) und zum selbstständigen beruflichen Lernen, zur verantwortungsvollen Zusammenarbeit unter Einsatz digitaler Medien (z. B. in der Kommunikation) sowie zur Beachtung rechtlicher, wirtschaftlicher und ethischer Bedingungen bei der Mediennutzung und -produktion (Krämer 2020). Da nach den Ergebnissen vorliegender Studien zur Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen davon auszugehen ist, dass diese sich vielfach – insbesondere aufgrund eines oftmals nur eingeschränkten Zugangs – nicht sicher in der Nutzung digitaler Medien zeigen (Bosse und Hasebrink 2016; Kalcher und Kreinbacher-Bekerle 2021), können sich Benachteiligungen

für die Teilhabe an der Arbeitswelt ergeben. Diese können von punktuellen Barrieren in der Bewältigung einzelner beruflicher Aufgaben, die eine Mediennutzung erfordern, bis hin zum vollständigen Ausschluss aus bestimmten Berufsfeldern reichen, wo die Arbeit mit digitalen Medien den Aufgabenschwerpunkt bildet.

Im Zuge der Digitalisierung kommt es darüber hinaus auch zu übergreifenden Veränderungen in der Arbeitswelt, die ebenfalls Einfluss auf die berufliche Inklusion von Menschen mit Behinderungen haben können. So ist Arbeit aufgrund der Möglichkeiten digitaler Medien zunehmend durch Standardisierung geprägt, was eine vermehrte Automatisierung, vor allem einfacher Tätigkeiten zur Folge hat. Damit einhergehend wird die Gefahr gesehen, dass entsprechende Aufgaben, die oft von Menschen mit Behinderungen ausgeübt werden, maschinell substituiert werden könnten (Heisler 2020). Auf der anderen Seite wird eine zunehmende Komplexität von Arbeitsprozessen und -aufgaben beschrieben, die sich aus der durch digitale Medien ermöglichten Flexibilisierung von Arbeit ergibt. In der Folge erhöhen sich die Anforderungen an die Selbstständigkeit und Eigenverantwortung von Arbeitnehmenden. Zusätzlich intensivieren sich aufgrund der Schnellebigkeit von Veränderungen in der Arbeitswelt berufliche Lernanforderungen, sodass Arbeitnehmende gefordert sind, sich kontinuierlich neues Wissen anzueignen (Korunka 2019). Somit lässt sich im Kontext der Digitalisierung der Arbeitswelt insgesamt ein Anstieg beruflicher Anforderungen konstatieren. Dies wird vielfach als nachteilig für die berufliche Inklusion von Geringqualifizierten betrachtet, zu denen Menschen mit Behinderungen häufig zählen (Heisler 2020).

Vor diesem Hintergrund erscheint es dringend erforderlich, das Handlungsfeld beruflicher (Bildungs-)Kontexte in die Diskussion um *Inklusive Medienbildung* einzubeziehen und Wechselwirkungen zwischen der Digitalisierung der Arbeitswelt und der beruflichen Inklusion von Menschen mit Behinderungen zu untersuchen. Dabei gilt es einerseits, die bereits in einem kurzen Überblick zusammengefassten Herausforderungen genauer zu beleuchten. Andererseits sollten aber auch die Chancen herausgearbeitet werden, die digitale Medien in diesem Bereich bieten. Es bedarf der Entwicklung von Konzepten für eine berufsorientierte *Inklusive Medienbildung* für Menschen mit Behinderungen, um ihre berufsbezogenen

Kompetenzen sowie ihre Medienkompetenzen zu stärken und ihnen neue berufliche Teilhabechancen zu eröffnen. Wie entsprechende Konzepte gestaltet sein könnten, wird mit Bezug auf den aktuellen Forschungsstand sowie medienpädagogische Ansätze nachfolgend diskutiert.

## **2. Berufliche (Bildungs-)Kontexte – eine Leerstelle im Diskurs um Inklusive Medienbildung**

Mit Blick auf den aktuellen Forschungsstand zur *Inklusiven Medienbildung* wird deutlich, dass Überlegungen mit Bezug auf berufliche (Bildungs-) Kontexte bislang weitgehend noch eine Leerstelle darstellen. Die Zielgruppe (junger) Erwachsener mit Behinderungen, die sich in einer beruflichen Ausbildung oder Beschäftigung befinden, wird nur wenig in den Blick genommen. Obgleich Fragen mit Bezug auf berufliche (Bildungs-)Kontexte in Anbetracht der Veränderungen der Arbeitswelt im Kontext der Digitalisierung nicht weniger relevant erscheinen und auch in (bildungs-)politischen Vorgaben zur Umsetzung von Inklusion – wie der UN-Behindertenrechtskonvention (Art. 24 und 27) – ausdrücklich Berücksichtigung finden, konzentriert sich der Diskurs um *Inklusive Medienbildung* vorwiegend auf den allgemeinbildenden schulischen Kontext (z. B. Betz und Schluchter 2023) oder auch die ausserschulische Kinder- und Jugendarbeit (z. B. von Gross und Röllecke 2017).

So werden insbesondere Ideen zur inklusiven Gestaltung von Unterricht unter Einbezug digitaler Medien diskutiert, denen unter Berücksichtigung von Aspekten wie Barrierefreiheit und Universal Design in diesem Kontext u. a. didaktische Potenziale in den Bereichen der Differenzierung und Individualisierung von Lernprozessen, der Kooperation und Zusammenarbeit sowie des gemeinsamen Lernens in heterogenen Gruppen zugesprochen werden. Ferner bieten sich Chancen zur Kompensation verschiedener Beeinträchtigungen und neue Möglichkeiten der Diagnostik (Schaper und Kamin 2023). Neben konkreten Überlegungen zur Gestaltung von Unterricht findet schulbezogen ebenfalls eine Diskussion zur Professionalisierung von Lehrkräften hinsichtlich des Umgangs mit Inklusion und Medienbildung statt, die der Lehrkräftebildung insgesamt einen grossen Weiterentwicklungsbedarf, vor allem in der Verknüpfung beider Themen attestiert (Schluchter und Bosse 2019).

Vergleichbar grundlegende theoretische Überlegungen mit Blick auf berufliche (Bildungs-)Kontexte finden sich im Diskurs um *Inklusive Medienbildung* bislang kaum. Auch in der Diskussion um die berufliche Inklusion von Menschen mit Behinderungen, die überwiegend aus sozial-, berufs- und wirtschaftspädagogischer Perspektive geführt wird (z. B. Stein und Kranert 2020; Zoyke und Vollmer 2016), stellen Überlegungen, die Fragen bezüglich der Digitalisierung der Arbeitswelt explizit einbeziehen, aktuell noch ein Forschungsdesiderat dar. Lediglich aus einigen innovativen (bildungs-)politisch initiierten Forschungs- und Entwicklungsprojekten, die sich überwiegend praxisorientiert mit den Möglichkeiten zur Förderung der beruflichen Inklusion von Menschen mit Behinderungen mittels digitaler Medien auseinandergesetzt haben, liegen erste konzeptionelle Ansätze vor. Diese lassen sich insgesamt jedoch als sehr spezifisch beschreiben, da sie jeweils modellhaft in einen bestimmten organisationalen und fachlichen Kontext eingebettet sind. Dennoch verdeutlichen sie einige der Potenziale, die digitale Medien im Hinblick auf Inklusion in beruflichen (Bildungs-)Kontexten bieten können.

### **3. Digitale Medien als «Inklusionsmotor» in beruflichen (Bildungs-)Kontexten**

Durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) sowie aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds der Europäischen Union (ESF) wurden im Rahmen der Förderrichtlinie «Inklusion durch digitale Medien in der beruflichen Bildung» im Zeitraum von 2018 bis 2021 insgesamt 18 Forschungs- und Entwicklungsprojekte gefördert. Das zentrale Ziel der Förderrichtlinie und der umgesetzten Projekte war, «die Beschäftigungssituation von Menschen mit Behinderungen nachhaltig zu verbessern und diese bei der Integration in den allgemeinen Arbeitsmarkt zu begleiten und zu unterstützen» (BMBF 2017). Menschen mit Behinderungen erleben vielfach Benachteiligungen hinsichtlich des Zugangs zum allgemeinen Arbeitsmarkt und werden häufig in Sondermassnahmen oder -einrichtungen (z. B. in Werkstätten für Menschen mit Behinderungen) ausgebildet und beschäftigt. Ein hoher Anteil von Personen mit sonderpädagogischem Förderbedarf absolviert keine reguläre Berufsausbildung (Thielen 2019). Dem

gilt es mit Blick auf den gesellschaftlichen Anspruch an Inklusion entgegenzuwirken und gleichberechtigte Zugänge zu einer anerkannten beruflichen Ausbildung und Beschäftigung auf dem allgemeinen Arbeitsmarkt zu eröffnen (Bylinski 2015).

In dieser Hinsicht können digitale Medien einen entscheidenden Beitrag leisten. Sie bieten zahlreiche Potenziale, die eigenen Stärken, Fähigkeiten und Interessen zu erschliessen sowie individuelle Kompetenzen auszubauen (Schluchter 2023), was auch für die berufliche Qualifizierung gilt. Weiterhin können aufgrund der auf den meisten (mobilen) Endgeräten integrierten Hilfetools – z. B. Vorlesefunktion, Sprachsteuerung und Möglichkeiten zur Anpassung der Anzeige – oder durch spezielle assistive Technologien funktionale Beeinträchtigungen in den Bereichen Sehen, Hören, Motorik und Kognition kompensiert werden, was die Überwindung von Barrieren in der Arbeitswelt ermöglicht (Sonnenschein 2022). In Anbetracht dessen wurden in den geförderten Projekten konkrete Konzepte entwickelt, wie Menschen mit Behinderungen durch den innovativen Einsatz digitaler Medien hinsichtlich ihres beruflichen Wissens- und Kompetenzerwerbs sowie bei der langfristigen Ausübung einer beruflichen Tätigkeit auf dem allgemeinen Arbeitsmarkt unterstützt werden können (BMBF 2017). Mit der Förderung entsprechender Projekte wird sich (bildungs-)politisch dafür eingesetzt, Fragestellungen zur beruflichen Inklusion mit der Digitalisierung der Arbeitswelt zu verknüpfen.

### **3.1 Konzeptionelle Ansätze zur beruflichen Inklusion mit digitalen Medien**

Unter der gemeinsamen Zielstellung, die berufliche Inklusion von Menschen mit Behinderungen zu fördern, wurden in den Projekten verschiedene praxisorientierte Ansätze entwickelt. Unterschiede in der Ausrichtung und Umsetzung der Projekte zeigen sich hinsichtlich der berücksichtigten Zielgruppen, Berufsfelder sowie der Art und Form des Medieneinsatzes. In vielen der Projekte wurden vorwiegend Personen mit kognitiven Beeinträchtigungen (u. a. Lernbeeinträchtigungen) adressiert. Es finden sich aber auch breitere Ansätze, in denen zusätzlich auch Körper- und Sinnesbeeinträchtigungen und insbesondere die Zusammenarbeit von

Menschen mit und ohne Behinderungen mitgedacht wurden. Die in den Projekten fokussierten Berufsfelder sind z. T. sehr spezifisch, sie reichen von Dienstleistungsberufen bis hin zu kaufmännischen, produzierenden und handwerklichen Berufen. Daneben waren einige Projekte aber auch branchenübergreifend ausgerichtet und haben Konzepte für den Einsatz in verschiedenen Berufsfeldern erarbeitet.

In einem grossen Teil der geförderten Projekte wurden digitale Anwendungen konzipiert, die Menschen mit Behinderungen hinsichtlich einer selbstständigen und korrekten Ausführung beruflicher Tätigkeiten unterstützen sollen. So sind z. B. in den Projekten «DIA» (Sonnenschein und Kamin 2020), «miTAS» (Heitplatz et al. 2020) und «SmarteInklusion» (Schiering und Müller 2019) jeweils Apps entwickelt worden, die Anleitungen zu diversen beruflichen Aufgaben enthalten. Im Projekt «DIA» liegt der fachliche Fokus auf dem Hotel- und Gaststättengewerbe, in den Projekten «miTAS» und «SmarteInklusion» ist der Einsatz der App in verschiedenen Branchen möglich. Die Erläuterungen können jeweils über mobile Endgeräte direkt im Arbeitsprozess abgerufen werden und unmittelbar Hilfestellung bieten. Anhand von in unterschiedlichen medialen Formen (z. B. Checklisten, Bildern, Videos, Audios) barrierearm aufbereiteten Informationen führen die Apps schrittweise durch Arbeitsabläufe und -aufgaben. Im Projekt «LernBAR» wurde ein ähnlicher Ansatz verfolgt, die Unterstützung im Arbeitsprozess wird hier jedoch mittels Augmented-Reality-Technologie und mit Fokus auf Aufgaben in der Hauswirtschaft realisiert (Söffgen und Wuttke 2022).

Neben digitalen Anwendungen zur Unterstützung im Arbeitsprozess sind in den Projekten auch Konzepte entwickelt worden, die stärker auf berufliches Lernen zielen und Menschen mit Behinderungen beim Erwerb fachlichen Wissens und berufsbezogener Kompetenzen unterstützen sollen. So wurde z. B. im Projekt «MeinBerufBau» eine App entwickelt, die für lernbeeinträchtigte Auszubildende in der Bauindustrie «eine persönliche Lernumgebung [...] [vorhält], die sich an den jeweiligen Bedürfnissen u. A. auf Basis von Nutzungsdaten in einem adaptiven Lernprozesse orientiert» (Korth, Noichl, und Rexing 2020, 154). Diese enthält verschiedene «Hilfetools» zu Fachinhalten und soll ergänzend zur konventionellen Anleitung und Begleitung durch das berufliche Lehrpersonal eingesetzt werden

(ebd.). Auch im Projekt «DIA» wurde neben der App zur Unterstützung im Arbeitsprozess eine digitale Lernplattform aufgebaut, die erweiterte Lernanlässe mit Bezug auf authentische (Problem-)Situationen im Arbeitsalltag schafft und in Begleitung durch das Ausbildungspersonal im Betrieb zum Einsatz kommt. Über die Lernplattform werden an Fachinhalte rückgebundene Aufgaben in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen bereitgestellt. Diese können in verschiedenen digitalen, aber auch analogen Formaten individuell bearbeitet werden und sollen den Erwerb berufsbezogener Kompetenzen fördern (Sonnenschein und Kamin 2020).

### **3.2 Digitale Medien als (Arbeits-)Assistenz und berufliches Lernwerkzeug**

Mit Blick auf diese exemplarischen Projektergebnisse zeigt sich, dass sich der Einsatz digitaler Medien in bisherigen Ansätzen zur Förderung von Inklusion in beruflichen (Bildungs-)Kontexten im Spektrum zwischen (Arbeits-)Assistenz und beruflichem Lernwerkzeug bewegt. Digitale Medien begleiten Menschen mit Behinderungen als (Arbeits-)Assistenz in der Ausführung beruflicher Aufgaben und tragen zur Kompensation von Beeinträchtigungen bei. So unterstützen sie in Bereichen wie dem Einprägen der Arbeitsabläufe oder der Kontrolle der Arbeitsergebnisse, in denen vor allem Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen häufig Schwierigkeiten haben. Dies kann neue Zugänge zur Arbeitswelt und situativ eine verbesserte Teilhabe ermöglichen, indem Aufgaben übernommen werden können, die ohne entsprechende Unterstützung nicht ausgeführt werden könnten. Der Medieneinsatz in einer solchen Form lässt sich aus medienpädagogischer Perspektive jedoch auch kritisch betrachten und als vorwiegend instrumentell beschreiben. Ein rein assistiver Einsatz digitaler Medien allein erscheint – dem aus der Perspektive der *Inklusiven Medienbildung* formulierten Verständnis folgend – nicht als ausreichend zur Förderung zu einer umfassenden Teilhabe an der Arbeitswelt. Möglichkeiten zur Einflussnahme, aktiven Mitgestaltung und Zugehörigkeit im Rahmen beruflicher (Bildungs-)Kontexte werden hier nicht hinreichend mitgedacht.

In dieser Hinsicht scheinen eher die in den Projekten zum Teil (zusätzlich) konzipierten Lernanwendungen und -plattformen zielführend, die unterschiedliche Materialien und Aufgaben zur eigenständigen Auseinandersetzung und Bearbeitung enthalten. Sie werden über eine Unterstützung im Arbeitsprozess hinausgehend als berufliches Lernwerkzeug eingesetzt und sollen den Erwerb fachlichen Wissens sowie berufsbezogener Praxiskompetenzen unterstützen. Damit wird nicht nur punktuell auf mehr Selbstständigkeit im Arbeitsprozess, sondern *langfristig* auf eine verbesserte berufliche Handlungsfähigkeit abgezielt. In Arbeitskontexten vollständig handlungsfähig zu sein, meint nicht nur, verschiedene berufliche Aufgaben ausführen zu können, sondern auch eigenständig Lösungen finden und neuen Herausforderungen begegnen zu können (Hackel 2021). Auf diese Weise können für Menschen mit Behinderungen zwar neue Zugänge zum beruflichen Lernen eröffnet und die Chancen für eine gleichberechtigte Teilhabe gegenüber konventionellen beruflichen Lernformaten verbessert werden. Orientiert an dem theoretischen Verständnis von *Inklusiver Medienbildung* sind jedoch weiterführende Erfahrungen in der Auseinandersetzung mit digitalen Medien notwendig, um in der Arbeitswelt umfassend teilhaben zu können. So sollte auch die Förderung übergeordneter Kompetenzen wie z. B. Selbstständigkeit, Kommunikations- und Problemlösungsfähigkeit mitgedacht werden, damit Menschen mit Behinderungen die Möglichkeit erhalten, sich aktiv in Arbeitsprozesse und -aufgaben einzubringen.

#### **4. Medienpädagogische Perspektiven zur Weiterentwicklung**

Die bisherigen Ansätze zur Förderung beruflicher Inklusion durch digitale Medien bedürfen mit Bezug auf zentrale Überlegungen zur *Inklusiven Medienbildung* folglich einer theoretischen wie auch einer konzeptionellen Weiterentwicklung. Um den Anforderungen in der digital geprägten Arbeitswelt gerecht zu werden, braucht es neben der Möglichkeit zur selbstständigen Ausführung beruflicher Aufgaben sowie dem beruflichen Wissens- und Kompetenzerwerb auch persönlichkeitsbildende Elemente. Im Rahmen einer aktiven und kreativen Medienarbeit – z. B. in Form

kollaborativer Medienprojekte, in denen eigene digitale Medienprodukte wie Fotos, Videos oder Podcasts erstellt werden – können digitale Medien zur Persönlichkeitsbildung eingesetzt werden. Sie können dazu beitragen, Empowerment-Prozesse anzustossen und Menschen mit Behinderungen eine (Selbst-)Ermächtigung mit Blick auf eine selbstbestimmte Lebens- und Alltagsgestaltung ermöglichen (Schluchter 2023). Dabei können nicht nur für die Teilhabe in der Arbeitswelt, sondern auch in anderen Lebensbereichen erforderliche Kompetenzen wie Selbstständigkeit, Kommunikations- und Problemlösungsfähigkeit ausgebaut werden. Auch die Medienkompetenzen von Menschen mit Behinderungen können durch den aktiven Umgang mit digitalen Medien im Rahmen entsprechender Medienprojekte gezielt gefördert werden. Dies ist nicht nur entscheidend für ihre Möglichkeiten, sich in digital geprägte Arbeitsprozesse und -abläufe einzubringen und diese aktiv mitzugestalten, sondern stellt gleichsam auch eine Voraussetzung für die sinnvolle Nutzung digitaler Unterstützungsangebote dar, etwa den in den Projekten konzipierten Apps (Ertas-Spantgar, Leopold, und Müller 2022).

Ein Einsatz digitaler Medien in beruflichen (Bildungs-)Kontexten, der inklusiv gestaltete Medienprojekte mit der Unterstützung im Arbeitsprozess sowie beruflichem Wissens- und Kompetenzerwerb verknüpft, scheint insofern eine gewinnbringende Perspektive für eine berufsorientierte *Inklusive Medienbildung* darzustellen. Leitende Prinzipien für die inklusive Gestaltung und Umsetzung sind dabei etwa Zugänglichkeit, Barrierefreiheit, Möglichkeiten zur Individualisierung sowie Subjekt- und Lebensweltorientierung (Bosse 2017). Damit können nicht nur bestehende Barrieren überwunden werden, sondern durch den Ausbau von Kompetenzen auf *verschiedenen* Ebenen auch die Position von Menschen mit Behinderungen in der Arbeitswelt grundlegend gestärkt werden. Damit sich die Potenziale, die digitale Medien in dieser Hinsicht zur Förderung von beruflicher Inklusion bieten, vollständig entfalten können, scheint allerdings eine pädagogische Begleitung von Menschen mit Behinderungen hinsichtlich der Mediennutzung notwendig. Neben einer Erweiterung der vorliegenden Ansätze sind insofern auch die Entwicklung pädagogischer Konzepte und Weiterbildungsmaßnahmen für pädagogische Fachkräfte

erforderlich, damit *Inklusive Medienbildung* in beruflichen (Bildungs-)Kontexten – z. B. durch Job-Coaches – sinnvoll umgesetzt und begleitet werden kann (Heitplatz et al. 2020).

## **5. Zusammenfassung und Ausblick**

Durch *Inklusive Medienbildung* lassen sich die Teilhabemöglichkeiten in der Arbeitswelt insbesondere für benachteiligte Gruppen wie Menschen mit Behinderungen verbessern. Dies ist jedoch nicht nur durch die Eröffnung von Zugängen zu beruflichen Tätigkeiten realisierbar, sondern umfasst darüber hinaus auch Möglichkeiten der Einflussnahme und aktiven Mitgestaltung beruflicher Zusammenhänge. Menschen mit Behinderungen sollte ein selbstbestimmtes und souveränes Arbeiten ermöglicht werden, wobei digitale Medien auf unterschiedlichen Ebenen unterstützen können. Der Medieneinsatz zur Förderung der beruflichen Inklusion sollte aus Perspektive der *Inklusiven Medienbildung* jedoch weniger instrumentell erfolgen, als er in bisherigen Ansätzen gedacht wird. Digitale Medien können nicht nur zur Unterstützung im Rahmen von Arbeits- und beruflichen Lernprozessen eingesetzt, sondern zur Verbesserung von Teilhabemöglichkeiten auch für die Persönlichkeitsbildung von Menschen mit Behinderungen herangezogen werden. Den beruflichen Wissens- und Kompetenzerwerb im Rahmen einer aktiven und kreativen Medienarbeit mit der Persönlichkeitsbildung zu verzahnen, scheint eine gewinnbringende Perspektive für eine berufsorientierte *Inklusive Medienbildung* darzustellen. So können Menschen mit Behinderungen zum einen die erforderlichen (Medien-)Kompetenzen für einen Zugang zu einer anerkannten Beschäftigung auf dem allgemeinen Arbeitsmarkt erwerben, sich darüber hinaus aber auch persönlich weiterentwickeln, um sich aktiv in Arbeitskontexte (z. B. in der Zusammenarbeit und Problemlösung) einzubringen und an der Gestaltung von Arbeitsprozessen und -aufgaben teilzuhaben. Damit ein gleichberechtigtes Miteinander in der Arbeitswelt gelingt, sollten bei einer berufsorientierten *Inklusiven Medienbildung* jedoch nicht nur Menschen mit Behinderungen berücksichtigt werden, sondern alle Arbeitnehmenden ausgehend von ihren individuellen Fähigkeiten unterstützt und gefördert werden. Dies macht grundlegende Veränderungen in der

Arbeitswelt erforderlich, in der viel mehr Raum für persönliche Bedarfe geschaffen werden sollte, um allen Menschen Möglichkeiten für eine umfassende Teilhabe zu eröffnen.

## Literatur

- Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen. o.J. «Die UN-Behindertenrechtskonvention: Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen». [https://www.behindertenbeauftragter.de/SharedDocs/Downloads/DE/AS/PublikationenErklaerungen/Broschuere\\_UNKonvention\\_KK.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=8](https://www.behindertenbeauftragter.de/SharedDocs/Downloads/DE/AS/PublikationenErklaerungen/Broschuere_UNKonvention_KK.pdf?__blob=publicationFile&v=8).
- Betz, Joachim, und Jan-René Schluchter, Hrsg. 2023. *Schulische Medienbildung und Digitalisierung im Kontext von Behinderung und Benachteiligung*. Weinheim: Juventa.
- Bosse, Ingo. 2016. «Teilhabe in einer digitalen Gesellschaft – Wie Medien Inklusionsprozesse befördern können». <https://www.bpb.de/gesellschaft/medien/medienpolitik/172759/medien-und-inklusion>.
- Bosse, Ingo. 2017. «Gestaltungsprinzipien für digitale Lernmittel im Gemeinsamen Unterricht: Eine explorative Studie am Beispiel der Lernplattform Planet Schule». In *Vernetzt und entgrenzt – Gestaltung von Lernumgebungen mit digitalen Medien*, herausgegeben von Kerstin Mayrberger, Johannes Fromme, Petra Grell und Theo Hug, 133–49. Jahrbuch Medienpädagogik 13. Wiesbaden: Springer VS. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-16432-4\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-658-16432-4_9).
- Bosse, Ingo, und Uwe Hasebrink. 2016. «Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen». <https://gmk-net.de/wp-content/uploads/2018/09/aktion-mensch-studie-mediennutzung-langfassung-2017-03-1.pdf>.
- Bosse, Ingo, Anna-Maria Kamin, und Jan-René Schluchter. 2019. «Inklusive Medienbildung: Zugehörigkeit und Teilhabe in gegenwärtigen Gemeinschaften». In *Medienbildung für alle: Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt*, herausgegeben von Marion Brüggemann, Sabine Eder, und Angela Tillmann, 35–52. Schriften zur Medienpädagogik. München: kopaed.
- Bosse, Ingo, und Jakob Sponholz. 2023. «Digitale Teilhabe im Bereich körperliche und motorische Entwicklung: Ermittlung von Umweltfaktoren für einen digital geprägten Unterricht entlang der ICF». In *Schulische Medienbildung und Digitalisierung im Kontext von Behinderung und Benachteiligung*, herausgegeben von Joachim Betz und Jan-René Schluchter, 22–42. Weinheim: Juventa.
- Bundesministerium für Bildung und Forschung. 2017. «Bekanntmachung der Richtlinie zur Förderung von (Inklusion durch digitale Medien in der beruflichen Bildung)». [https://www.bmbf.de/bmbf/shareddocs/bekanntmachungen/de/2017/02/1317\\_bekanntmachung](https://www.bmbf.de/bmbf/shareddocs/bekanntmachungen/de/2017/02/1317_bekanntmachung).

- Bylinski, Ursula. 2015. «Inklusive Berufsausbildung: Vielfalt aufgreifen – alle Potenziale nutzen!». In *Inklusion in der beruflichen Ausbildung*, herausgegeben von Ute Erdsiek-Rave und Marei John-Ohnesorg, 47–58. Schriftenreihe des Netzwerk Bildung 34. Berlin: Friedrich-Ebert-Stiftung.
- Ertas-Spantgar, Funda, Merle Leopold, und Sandra Verena Müller. 2022. «Chancen und Herausforderungen beim Einsatz von Assistive Technologien zur Teilhabe am Arbeitsleben». In *Assistive Technologien im Sozial- und Gesundheitssektor*, herausgegeben von Ernst-Wilhelm Luthe, Sandra Verena Müller und Ina Schiering, 245–67. Gesundheit. Politik – Gesellschaft – Wirtschaft. Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-34027-8\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-658-34027-8_13).
- Euler, Dieter, und Eckart Severing. 2019. «Berufsbildung für eine digitale Arbeitswelt: Fakten, Gestaltungsfelder, offene Fragen». <https://www.bertelsmannstiftung.de/de/publikationen/publikation/did/berufsbildung-fuer-eine-digitale-arbeitswelt/>.
- Hackel, Monika. 2021. «Berufliche Handlungsfähigkeit und Kompetenzorientierung: Entwicklung und Diskurse der beruflichen Bildung». In *Schlüsselthemen der beruflichen Bildung in Deutschland: Ein historischer Überblick zu wichtigen Debatten und zentralen Forschungsfeldern*, herausgegeben von Lutz Bellmann, Karin Büchter, Irmgard Frank, Elisabeth M. Krekel und Günter Walden, 169–84. Berichte zur beruflichen Bildung. Leverkusen: Barbara Budrich.
- Heisler, Dietmar. 2020. «Digitalisierung der Berufs- und Arbeitswelt: Herausforderungen und Potenziale in der Aus- und Weiterbildung für Geringqualifizierte, Un- und Angelernte». In *Digitalisierung über berufliche Bildung gestalten*, herausgegeben von Ulrike Buchmann und Maria Cleef, 29–46. Beiträge zur Schulentwicklung. Bielefeld: wbv.
- Heitplatz, Vanessa, Cosima Nellen, Lena C. Sube, und Christian Bühler. 2020. «Implementing New Technological Devices in Social Services: Introducing the miTAS Project». In *ICCHP Open Access Compendium: Future Perspectives of AT, eAccessibility and eInclusion*, herausgegeben von Andrea Petz und Klaus Miesenberger, 109–17. Linz: Association ICCHP.
- Herzig, Bardo. 2023. «Digitalität, Mediatisierung und Bildung – Megatrends aus medienpädagogischer Perspektive». In *Bildung und Digitalität: Analysen – Diskurse – Perspektiven*, herausgegeben von Sandra Assmann und Norbert Ricken, 99–125. Wiesbaden: Springer VS. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-30766-0\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-658-30766-0_5).
- Kalcher, Martina, und Christoph Kreinbucher-Bekerle. 2021. «Die Nutzung digitaler Medien von Menschen mit Lernschwierigkeiten in der Behindertenhilfe: Ergebnisse eines partizipativen Forschungsprojekts». *Medienpädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung (Occasional Papers)*: 1–16. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2021.02.09.X>.

- Kamin, Anna-Maria, und Maureen Bartolles. 2022. «Digitale Bildung unter der Perspektive von Inklusion: theoretische und empirische Bedarfe an eine schulische Inklusive Medienbildung». In *Diversität Digital Denken – The Wider View: Eine Tagung des Zentrums für Lehrerbildung der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster vom 08. bis 10.09.2021*, herausgegeben von Martin Jungwirth, Nina Harsch, Yvonne Noltensmeier, Martin Stein und Nicola Willenberg, 25–39. Schriften zur allgemeinen Hochschuldidaktik 8. Münster: WTM.
- Korth, Susanne, Svenja Noichl und Volker Rexing. 2020. «Inklusive Lernumgebungen mit digitalen Medien in Überbetrieblichen Berufsbildungsstätten der Bauindustrie». In *Jahrbuch der berufs- und wirtschaftspädagogischen Forschung 2020*, herausgegeben von Eveline Wittmann, Dietmar Frommberger und Ulrike Weyland, 151–64. Opladen, Berlin, Toronto: Barbara Budrich.
- Korunka, Christian. 2019. «Informations- und Kommunikationstechnologien und die Qualität des Arbeitslebens: Komplexität, Beschleunigung und Paradoxe Effekte». In *Komplexe Organisation: Digitalisierung als Triebkraft einer veränderten Arbeitswelt*, herausgegeben von Judith Fritz, und Nino Tomaschek, 61–73. University – Society – Industry Band 8. Münster: Waxmann.
- Krämer, Heike. 2020. «Entwicklung von Medienkompetenz in Zeiten der Digitalisierung: Über welche Kompetenzen verfügen Jugendliche und welchen Anteil muss Berufsausbildung leisten?». In *Digitalisierung am Übergang Schule Beruf: Ansätze und Perspektiven in Arbeitsdomänen und beruflicher Förderung*, herausgegeben von Dietmar Heisler, und Jörg Meier, 103–18. Berufsbildung, Arbeit und Innovation 56. Bielefeld: wbv. <https://doi.org/10.3278/6004725w>.
- Krotz, Friedrich. 2016. «Wandel von sozialen Beziehungen, Kommunikationskultur und Medienpädagogik: Thesen aus der Perspektive des Mediatisierungsansatzes». In *Kommunikationskulturen in digitalen Welten: Konzepte und Strategien der Medienpädagogik und Medienbildung*, herausgegeben von Marion Brüggemann, Thomas Knaus und Dorothee M. Meister, 19–42. Schriften zur Medienpädagogik 52. München: kopaed.
- Kunzendorf, Martina, und Denise Materna. 2020. «Digitalisierung – ein «eMotor» für berufliche Inklusion?!». In *Digitalisierung am Übergang Schule Beruf: Ansätze und Perspektiven in Arbeitsdomänen und beruflicher Förderung*, herausgegeben von Dietmar Heisler, und Jörg Meier, 187–210. Berufsbildung, Arbeit und Innovation 56. Bielefeld: wbv. <https://doi.org/10.3278/6004725w>.
- Rummler, Klaus. 2018. «Digitalisierung als Mediatisierungsschub im Schulfeld: Sondierungsversuche in unterschiedlichen Diskursdomänen aus medienpädagogischer Sicht». *Beiträge zur Lehrerinnen- und Lehrerbildung* 36 (2): 194–207. <https://doi.org/10.25656/01:17095>.
- Schaper, Franziska, und Anna-Maria Kamin. 2023. «Medienbildung in der inklusiven Grundschule». In *Schulische Medienbildung und Digitalisierung im Kontext von Behinderung und Benachteiligung*, herausgegeben von Joachim Betz und Jan-René Schluchter, 300–16. Weinheim: Juventa.
- Schiering, Ina, und Sandra Verena Müller. 2019. «SmarteInklusion – Smarte Devices zur Förderung der Inklusion in den ersten Arbeitsmarkt». *Teilhabe* 58 (2): 82–83.

- Schluchter, Jan-René. 2023. «Digitale Ungleichheit, Behinderung, Empowerment – (Medien-)Pädagogisches Empowerment als Perspektive für Inklusion». In *Schulische Medienbildung und Digitalisierung im Kontext von Behinderung und Benachteiligung*, herausgegeben von Joachim Betz und Jan-René Schluchter, 158–83. Weinheim: Juventa.
- Schluchter, Jan-René, und Ingo Bosse. 2019. «Professionalisierung in der Schule». In *Handbuch Inklusion und Medienbildung*, herausgegeben von Ingo Bosse, Jan-René Schluchter und Isabel Zorn, 297–309. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.
- Söffgen, Yvonne, und Laura Wuttke. 2022. «LernBAR – Ein digitales Lernangebot für Menschen mit Lernschwierigkeiten in der hauswirtschaftlichen beruflichen Bildung». *berufsbildung* (194): 17–20.
- Sonnenschein, Nele. 2022. «Berufliche Inklusion durch digitale Medien. Eine medienpädagogische Perspektive». *ZDfm – Zeitschrift für Diversitätsforschung und -management* 7 (1): 47–57. <https://doi.org/10.3224/zdfm.v7i1.05>.
- Sonnenschein, Nele, und Anna-Maria Kamin. 2020. «Digitally-Supported Inclusive Vocational Education: Conceptual Considerations for the Hotel and Restaurant Industry». In *Universal Access in Human-Computer Interaction: Applications and Practice*. Bd. 12189, herausgegeben von Margherita Antona und Constantine Stephanidis, 291–303. Lecture Notes in Computer Science. Cham: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-49108-6\\_21](https://doi.org/10.1007/978-3-030-49108-6_21).
- Stein, Roland, und Hans-Walter Kranert, Hrsg. 2020. *Inklusion in der Berufsbildung im kritischen Diskurs*. Pädagogik 17. Berlin: Frank & Timme.
- Thielen, Marc. 2019. «Der Übergang Schule – (Aus-)Bildung – Beschäftigung in Deutschland: Ein Überblick mit Fokus auf Inklusion im Kontext von Behinderung und Benachteiligung». In *Inklusive Berufsorientierung und berufliche Bildung – aktuelle Entwicklungen im deutschsprachigen Raum*, herausgegeben von Christian Lindmeier, Helga Fasching, Bettina Lindmeier und Dirk Sponholz, 150–72. Beiheft Sonderpädagogische Förderung heute 2: Beltz Juventa.
- von Gross, Friederike, und Renate Röllecke, Hrsg. 2017. *Medienpädagogik der Vielfalt: Integration und Inklusion*. Dieter Baacke Preis Handbuch 12. München: kopaed.
- von Kardorff, Ernst. 2014. «Partizipation im aktuellen gesellschaftlichen Diskurs: Anmerkungen zur Vielfalt eines Konzepts und seiner Rolle in der Sozialarbeit». *ARCHIV für Wissenschaft und Praxis der sozialen Arbeit* 45 (2): 4–15.
- Wansing, Gudrun. 2015. «Was bedeutet Inklusion? Annäherungen an einen vielschichtigen Begriff». In *Handbuch Behindertenrechtskonvention: Teilhabe als Menschenrecht – Inklusion als gesellschaftliche Aufgabe*, herausgegeben von Theresia Degener und Elke Diehl, 43–54. Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung 1506. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung (bpb).
- Zoyke, Andrea, und Kirsten Vollmer, Hrsg. 2016. *Inklusion in der Berufsbildung: Befunde – Konzepte – Diskussionen*. Berichte zur beruflichen Bildung. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag.