

# „IDEAL4.0 – Inklusives Digitales Arbeits(Er)Leben 4.0“

Herausforderungen, Ziele und Chancen digitaler Anwendungs-Angebote für Menschen mit Beeinträchtigung

**Die Idee:** Hin und wieder berichten Beschäftigte in den Oberlin Werkstätten für Menschen mit Behinderung begeistert davon, wofür sie sich in ihrer Freizeit interessieren und welche Hobbys sie haben. Herr M. aus der Montageabteilung erzählte beispielsweise von einem selbstgebauten Bus-Simulator. Denn schon als Kind wollte er liebend gern Busfahrer werden. Während Herr M. an seinem Simulator tüftelte, hat er sich viel Wissen und Fähigkeiten selbstständig angeeignet. Von dieser Begegnung mit Herrn M. wurde in Leitungssitzungen erzählt und die Frage gestellt: Wie können Menschen mit Behinderung unterstützt werden, sich selbstbestimmt weiterzubilden und welche digitale Lösung ist dafür geeignet?

**Der Plan:** Viele weitere Gespräche folgten, Fragen wurden gestellt, Ideen entwickelt und wieder verworfen, ein Projekt-Team zusammengestellt und externe Kooperationspartner gesucht. Mit der Arbeitsthese: „Digitale Lösungen können Menschen mit Beeinträchtigung helfen, sich zielgerichteter auf einen Arbeitsplatz auf dem allgemeinen Arbeitsmarkt vorzubereiten“ wurde die Projektförderung über den Ausgleichsfonds vom Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS) für eine Laufzeit von drei Jahren bewilligt. Das Oberlinhaus startete das Projekt „IDEAL4.0“ am 1. Januar 2021.

**Die Umsetzung:** IDEAL4.0 ist ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt im Bereich inklusiver Softwareentwicklung. Kernstück von IDEAL4.0 ist die Entwicklung einer digitalen Anwendung für Menschen mit Behinderungen in der beruflichen Rehabilitation mit dem Ziel, Menschen durch digitales, eigenständiges und ortsunabhängiges Lernen auf ihrem Weg in den allgemeinen Arbeitsmarkt zu unterstützen.

Das Projekt gliedert sich in drei Phasen: der Exploration, der Umsetzung und der Implementierung. Teil der Exploration sind Interviews und Bedarfserhebungen mit verschiedenen Zielgruppen, darunter Menschen mit Behinderungen und Fachkräfte der beruflichen Rehabilitation sowie Arbeitgeber. Die qualitativ-empirische Zielgruppenexploration erfolgt in Kooperation mit der CODE University of Applied Sciences aus Berlin. Parallel zur Datenerhebung werden bereits Auswertungen vorgenommen und in erste Prototypen, wie beispielsweise eine App, umgesetzt. In kontinuierlichen Feedbackschleifen werden diese unter Beteiligung der relevanten

Zielgruppen nutzerzentriert und praxisnah weiterentwickelt. Die Phasen der Exploration und Umsetzung sind daher eng miteinander verzahnt und ermöglichen bereits zu einem frühen Zeitpunkt Zwischenergebnisse.

**Die Herausforderung:** „Nothing about us without us“ (dt. „*Nichts über uns ohne uns*“) – der Slogan der politischen Aktions-Community – gilt auch für IDEAL4.0, denn der Weg zu einem guten digitalen Angebot führt über erfolgreiche Partizipation. Forschung, Beteiligung der Zielgruppen und Austausch auf Augenhöhe hatten von Anfang an einen hohen Stellenwert im Projekt. Eine Herausforderung für die Durchführung von Gesprächen und Interviews in unseren Partnereinrichtungen zu Projektbeginn waren der Lockdown und Kontaktbeschränkungen während der Corona-Pandemie. Daher hat sich das Team zunächst auf andere am Projekt beteiligte Akteure konzentriert und Interviews mit Menschen mit Beeinträchtigung zu einem späteren Zeitpunkt geführt, als Begegnungen mit vulnerablen Gruppen wieder möglich waren. Die Interviews wurden zusammen mit Kolleginnen und Kollegen der CODE University entworfen und durchgeführt.

**Der erste Prototyp:** Viele Menschen mit Beeinträchtigung können sich gut in der digitalen Welt bewegen. Doch für viele User spielt das Thema Datenschutz eine oft untergeordnete und wenig beachtete Rolle. Der Datenschutz ist ein wichtiges Instrument für den Schutz von Persönlichkeitsrechten und wird mit der Digitalisierung immer wichtiger. Der Anspruch des Projektteams war es, Menschen mit Beeinträchtigung mit Texten in einfacher Sprache den Schutz personenbezogener Daten in digitalen Medien verständlich zu vermitteln. Die Einwilligung an der Projektbeteiligung in einfacher Sprache war ein erster Schritt. Webseitendesign und -inhalte über die Projektvorstellung in einfacher Sprache folgten. Auch der erste Prototyp, eine App, wurde ebenfalls in leicht verständlicher Sprache entwickelt. Die App erklärt, was Daten sind, welche Daten im Rahmen des Projekts erhoben und wofür sie genutzt werden. Der Prototyp wurde konsequent angepasst und verbessert, sodass er heute in den Oberlin Werkstätten zum Einsatz kommt.

**Der partizipative Ansatz:** Das Projekt IDEAL4.0 hat es sich zum Ziel gesetzt, den Entwicklungsprozess einer Software partizipativ zu gestalten. Dies bedeutet, Menschen mit Beeinträchtigung in unterschiedlichste Projektphasen zu integrieren. Ein Ansatz partizipativen Arbeitens ist die Ko-Forschung. Beim Ansatz der Ko-Forschung bearbeiten nicht-wissenschaftliche Akteure mit wissenschaftlichen Akteuren gemeinsam ein Forschungsthema. Damit verbunden ist der Anspruch, dass die Personen, deren Lebenswelten erforscht werden, zu gleichberechtigten Partnern im Forschungsprozess werden. Sie bringen als Expertinnen und in Experten in eigener Sache ihre subjektiven Sichtweisen und Erfahrungen in das Projektgeschehen ein. Im Projekt IDEAL4.0 arbeiten derzeit zwei Ko-Forschungsgruppen, die in den Lewitz-Werkstätten in Parchim sowie in den Potsdamer Oberlin Werkstätten angesiedelt sind. Die Praxis zeigt, wie vielfältig Ko-Forschung sein kann und wie, im positiven Sinne lehrreich, der gemeinsame Weg ist. Partizipatives Arbeiten erfordert von allen Beteiligten ein hohes Maß an Verständigung darüber, wie man angesichts unterschiedlicher Arbeitsalltage in den Austausch kommt, denn in der Ko-Forschung

treffen oftmals ganz unterschiedliche Arbeitswelten aufeinander: Beschäftigte der Werkstatt, die sonst in der Wäscherei, der Tischlerei oder am Empfang tätig sind, treffen auf die Bereichsleiterin und nehmen sich im Trubel des Alltags eineinhalb Stunden Zeit, um ein aktuelles Thema zu besprechen oder einen Workshop zu ihren Erfahrungen als Ko-Forschende für eine Fachtagung vorzubereiten. Aber auch bei der Durchführung von Interviews haben die Ko-Forschenden mitgewirkt. Erste Prototypen digitaler Anwendungen zur Ermittlung eigener Stärken oder um einen Bewerbungsprozess zu unterstützen wurden im Austausch mit ihnen und Studierenden der Code University erprobt und angepasst. Ein partizipatives Vorgehen ermöglicht daher nicht nur faktisch mehr Mitsprache, sondern auch einen subtilen Lernprozess darüber, was es heißt, in einem Team mit Menschen mit und ohne Beeinträchtigung ein komplexes Thema auf Augenhöhe anzugehen.

Auszubildende des Oberlin Berufsbildungswerks entwickelten zudem ein eigenes Design für die Webseite und das Projektlogo. Ein Auszubildender der Mediengestaltung im Berufsbildungswerk Potsdam unterstützte das Projektteam als Praktikant.

In einem agil arbeitenden Team, das sich stetig ändernden Bedingungen anpassen muss, ist Kommunikation und gegenseitige Achtsamkeit von großer Wichtigkeit. Jedes Teammitglied sollte sich „abgeholt“ fühlen, sodass alle Beteiligten auf einem möglichst gleichen Stand in der Prozessentwicklung sind. Dies vermeidet Missverständnisse oder Enttäuschungen und ist eine kontinuierliche Aufgabe im Projekt. Hinzu kommen aus einer Beeinträchtigung resultierende Bedürfnisse, die extra Zeit oder Verständnis erfordern und die bei Treffen oder Reiseplanungen mit Ko-Forschenden mitgedacht werden müssen. Um eine wirklich nachhaltig funktionierende und vor allem sinnhafte Unterstützungs-Anwendung zur digitalen Teilhabe zu entwickeln, benötigt es auch ein Verständnis für Barrieren. Mögliche Barrieren können viele Formen annehmen und sollten im Idealfall früh mitgedacht werden, sodass sie erst gar nicht in ein digitales Produkt mit eingearbeitet werden. Ko-Forschende mit Beeinträchtigung, die vielfache Erfahrungen mit bestimmten Barrieren machen, können hier als Korrektiv wirken und frühzeitig auf Barrieren in der Bedienung hinweisen. Um es mit den Worten von Professor Martin Knobel von der CODE University auszudrücken: „Was wir brauchen sind nicht mehr Apps, sondern bessere Apps!“ Das Augenmerk liegt auf den Bedürfnissen der Zielgruppe, um nachhaltig wirksame Angebote zu schaffen.



Ko-Forschung in den Oberlin Werkstätten

**Die Kooperation:** Immer wieder den Blickwinkel zu weiten und den Fokus auf Zusammenarbeit zu legen und Austausch zu fördern, ist dem Team von IDEAL4.0 eine wichtige Arbeitsprämisse. Neben den Oberlin Werkstätten sind zwei weitere Werkstätten für Menschen mit Behinderung als Praxispartner involviert: die Evangelische Stadtmission Halle und die Lewitz-Werkstätten in Parchim. Darüber hinaus sind sowohl das Berufsbildungswerk im Oberlinhaus und die BBW-Leipzig-Gruppe mit ihrer Expertise vertreten. Unterstützende Multiplikatoren sind sowohl die BAG BBW als auch die BAG WfbM. Die CODE University of Applied Science bringt ihr Wissen aus dem Bereich *Interaction Design* ein und ist als verlässlicher Forschungspartner stets involviert. Das Projekt IDEAL4.0 nutzt diese Fachkompetenz, um effektive Wege zu finden, die digitale Teilhabe weiter voranzutreiben und das Bewusstsein für verschiedene Unterstützungs-Instrumente und -Anwendungen für die Bedürfnisse von Menschen mit Beeinträchtigung zu stärken.



Jürgen Dusel und weitere Gesprächsgäste auf dem Podium in der Oberlinkirche

Am 29. September 2022 lud das Projektteam von IDEAL4.0 zu einem Fachtag nach Potsdam ins Oberlinhaus ein. Neben Vernetzung und Austausch stand die Präsentation erster Projektergebnisse im Fokus. Zusammen mit den Projektpartnern Lewitz-Werkstätten, der Stadtmission Halle, der BBW-Leipzig-Gruppe und der CODE University entstand ein vielseitiges Programm. In Workshops konnten sich die Gäste des Fachtages ein Bild von der Arbeit des Teams IDEAL4.0 machen, die ersten Prototypen ausprobieren und mehr über die partizipative Arbeitsweise und die Ko-Forschung erfahren. Austausch und Wissenstransfer auf Augenhöhe war das Motto des Tages. In einem Thesen-Talk diskutierten Jürgen Dusel (Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen), Anja Wegner (Bereichsleiterin Begleitender Dienst Lewitz-Werkstätten) und Thomas Neubauer (Kaufmännischer Vorstand Oberlinhaus) zum Thema: „Digitale Teilhabe – Potentiale für die Übergänge auf den allgemeinen Arbeitsmarkt.“

In der dritten Phase des Projektes und im dritten Jahr der Projektlaufzeit wird sich das Team von IDEAL4.0 vor allem der Softwareentwicklung widmen.

Antje Bentsching