

Abschlussbericht

Begleitforschung „Smartphone kreativ“



IIB 2

BERATUNG. BILDUNG. ARBEIT.

IIB2 Beratung. Bildung. Arbeit. gemeinnützige GmbH. Geschäftsführerin: Gesa Kobs
Handelsregister HRB 17474 KI. Umsatzsteuer ID: DE308499409.

Eine Gesellschaft der

Stiftung Drachensee



Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	3
2.	Konzept der Begleitforschung	3
3.	Zwischenergebnisse	6
4.	Methodik	6
	Anforderungen an die Studie.....	7
	Methodisches Vorgehen	7
5.	Die Erhebungsinstrumente.....	8
6.	Auswertung	10
	App-Auswahl.....	11
	Auswertung der quantitativen Erhebung.....	13
	Auswertung der qualitativen Erhebung.....	17
	Zusammenfassung	20
7.	Output.....	22
8.	Fazit.....	23

1. Einleitung

Das IIB 2 unterstützt den Offenen Kanal Schleswig-Holstein AöR, im Rahmen des Projekts „Smartphone kreativ“ – kreative Medienarbeit als Teil inklusiver Freizeit – mit der Evaluierung der Wirkung (verändertes Nutzungsverhalten und Zufriedenheit) von Medien-AGs für Menschen mit Behinderungen (MmB) zur Förderung der kreativen digitalen Teilhabe im Freizeitbereich mittels geeigneter Apps für die Smartphone- und Tabletnutzung. Zielgruppe sind vorrangig Menschen mit Behinderungen, die in Werkstätten tätig sind, und/oder in Wohneinrichtungen der Werkstattträger leben.

Die Begleitforschung operiert multimethodisch und mit barrierefreien Befragungsmethoden und ist praktisch orientiert an den „Mixed-Methods“ angelehnt an das Triangulationsprinzip. Um aussagekräftige Ergebnisse vorlegen zu können, bot es sich an, die Fragestellungen mittels Arbeitshypothesen zu bearbeiten. Annahmen, die sich aus der medienpädagogischen und teilhabeorientierten Praxis im Vorfeld ableiten ließen, bildeten demnach den Leitfaden der Evaluation:

- **Hypothese 1**

Durch den Erwerb von Handlungskompetenzen im Bereich Mediennutzung, werden Bildungsprozesse initiiert, die die Denkmuster der Workshop-Teilnehmenden (WT) flexibilisieren und zur Selbstwirksamkeit hinsichtlich einer aktivierenden teilhabenden Freizeitgestaltung beitragen können.

- **Hypothese 2**

Persönliche Entwicklungen werden im Rahmen der Workshops dadurch möglich, dass das pädagogische Setting auf die individuellen Bedürfnisse von MmB ausgelegt und abgestimmt ist und die WT, entsprechend ihren persönlichen Voraussetzungen, angeleitet und gefördert werden und ihnen im Zuge dessen, Raum zur eigenständigen Entfaltung ihrer Kreativität geboten wird, was zu positiv bestärkenden Erfahrungswerten führt.

2. Konzept der Begleitforschung

Ziel der begleitenden Forschung ist es, stichprobenartig die Wirkung von Medien-AGs im Rahmen des Projektes „Smartphone kreativ“ mittels offener explorativer Beobachtung, standardisierten Fragebögen und Leitfaden-Interviews zu evaluieren.

Befragt wurden an den Erhebungsstandorten „Stiftung Drachensee“ (Kiel) und „Die Mürwiker“ (Flensburg):

- mittels Impulsfragen (Leitfaden-Interview): Alle Workshop-Teilnehmenden jeweils zu Beginn und zum Ende der Workshopreihe
- mittels der Methode Zielscheibe (Feedbackbogen): Alle Workshopteilnehmenden workshopbegleitend (Kiel) respektive jeweils zu Beginn, Mitte und Ende des 6-wöchigen Programms (Flensburg)
- mittels standardisiertem Fragebogen: Alle Workshop-Teilnehmenden jeweils zum Ende der Workshopreihe
- mittels teilstandardisiertem Fragebogen: Die Referent*innen nach der Workshopreihe

Die Befragungen fanden begleitend zum 6-wöchigen Workshop statt.

Die Wirkung der Intervention hinsichtlich einer Förderung kreativen Denkens und Handelns der heterogenen Zielgruppe über die Anwendung verschiedener Medienformen (Fotos, Foto-Textcollagen, Ton- oder Videoproduktionen, App-basierte Umfeldbeschreibungen, etc.) auf dem Smartphone oder Tablet, soll untersucht werden. Differenziert wird hierbei zwischen rein kreativen Anwendungen und Anwendungen mit unterstützender Funktion. Die Haupterhebung wurde während des 6-wöchigen Workshops am Standort Kiel durchgeführt; stichprobenartig wurde ebenso der 6-wöchige Workshop am Standort Flensburg begleitet und evaluiert – 4 Termine waren dafür vorgesehen. Die Aktivitäten der Teilnehmenden wurden dadurch zu unterschiedlichen Zeitpunkten/an unterschiedlichen Standorten im Workshopverlauf beobachtet; durch den Einsatz der Evaluationsfragebögen (Zielscheibe) und Leitfaden-Interviews wurde außerdem die Selbsteinschätzung der Teilnehmenden und die Fremdeinschätzung der Workshopleitenden respektive Projektverantwortlichen hinsichtlich der Wirkung des Workshops abgefragt. So konnten etwaige Veränderungen und deren Impact bezüglich des Nutzungsverhalten von Smartphone und Tablet zur kreativen Freizeitgestaltung der Zielgruppe festgehalten, im Anschluss analysiert und (qualitativ als auch quantitativ) ausgewertet werden, um dadurch eine Tendenz der Wirkung der Medien-AGs abbilden zu können. Auch sollte unbedingt die Einschätzung der Referierenden berücksichtigt werden, welche Vermittlungsmethoden geeignet sind, und welche Voraussetzungen und Rahmenbedingungen gegeben sein sollten, um derartige Formate künftig möglichst effektiv und bedürfnisorientiert gestalten zu können.

Angenommen wird außerdem, dass die Fähigkeit, das im Rahmen gezielter Maßnahmen erlernte Wissen und Können kontextspezifisch (zweckgebundene Mediennutzung) und situativ anwenden zu können (= Handlungsfähigkeit), sich kreativitätsfördernd (bspw. die Fähigkeit,

individuelle und unkonventionelle Lösungs- und Handhabungsstrategien zu entwickeln) auf die Teilnehmenden des Workshops auswirkt und so eine digitale Teilhabe im Sinne des Inklusionsgedankens gesteigert werden kann. Fragebögen und Interviews halten in diesem Zusammenhang einerseits die Motivation (essenziell für Kreativität) der Teilnehmenden aber auch die Selbst- bzw. Fremdeinschätzung der Beteiligten Akteure und Akteurinnen hinsichtlich der Wirkung des Workshops bzw. dessen Methodenkonvoluts fest; die explorative Beobachtung konzentriert sich hingegen auf die Performanz (tatsächliche Ausführung) der WT und die generelle Umsetzung des Formates.

Die Zielgruppe umfasst Menschen mit sogenannten geistigen und körperlichen Behinderungen, die in WfMB tätig sind; der Gegenstand der Forschung ist die Untersuchung der Entwicklung von Medienkompetenzen für die kreative Freizeitgestaltung sowie deren potenzielle Wirkung (unter den Aspekten Motivation und Zufriedenheit) auf die Entwicklung der Selbstwirksamkeit. Der Fokus der Untersuchung (neben der Feststellung von Disposition und Performanz hinsichtlich der erworbenen mediennutzungsbezogenen Handlungskompetenzen) liegt auf der methodisch-systematischen Sammlung von individuellem Erfahrungswissen, welches unter Berücksichtigung praxeologischer Aspekte als eine Art Leitfaden für ein barrierefreies Gestalten von Bildungssettings genutzt werden kann.

Kompetenz wird in diesem Zusammenhang definiert als die erlernbare latente Fähigkeit einer Person, eine bestimmte Tätigkeit kontextspezifisch ausführen zu können. Wissen und Können werden hierbei zur Handlungsfähigkeit verknüpft, wobei Können unterschiedliche Fähigkeiten (kognitive, selbstregulative, sozial-kommunikative) und Fertigkeiten umfasst, die aber keine angeborenen Eigenschaften, wie beispielsweise Begabung, sind. Kompetenzen dürfen allerdings nur als Zuschreibung respektive Konstrukt angesprochen werden; das Sichtbarmachen von Kompetenzen durch den latenten Handlungsauftrag an eine Person oder Gruppe, diese zielführend einzusetzen, ist unabhängig der genannten Tatsache jedoch jederzeit möglich. Dadurch kann beurteilt werden, ob eine oder mehrere Kompetenzen vorhanden sind, oder nicht. Ob Handlungen situativ ausgeführt werden, wird erst im aktiven Tun ersichtlich, daher kann Kompetenzentwicklung nur indirekt über die Beobachtung von Performanz festgestellt werden. Ziel einer pädagogischen Intervention in Bezug auf Kompetenzen ist, die Befähigung zu selbstständigem und selbstverantwortlichem Handeln im Sinne des Empowerments und der Selbstwirksamkeit.

3. Zwischenergebnisse

Wie schon im Rahmen eines Vortrages bei der „Fachtagung digital“ im März 2023 als Zwischenergebnisse vorgestellt, konnten folgende Kernaussagen bereits an dieser Stelle festgehalten werden:

Das Projekt Smartphone kreativ gelingt besonders durch:

- eine bedürfnisorientierte Unterstützung der Teilnehmenden,
- eine wertschätzende und antidefizitäre Haltung den Teilnehmenden gegenüber,
- die Anerkennung der individuellen Leistungen der Teilnehmenden und
- das Vertrauen in die Fähigkeiten von Menschen mit Behinderungen sowie deren positive Bestärkung.

Das Projekt Smartphone kreativ hat auf die Teilnehmenden die Wirkung, dass

- mehr Selbstvertrauen in die eigenen Fähigkeiten aufgebaut wird,
- zwischenmenschliche Interaktionen und gegenseitiger Austausch stattfinden,
- unterschiedliche (digitale) Formate zur Freizeitgestaltung genutzt werden können,
- ein sicherer und routinierter Umgang mit mobilen Endgeräten und Software ermöglicht wird.

und so, durch ebendiesen nunmehr routinierten und versierten Umgang mit digitalen Medien, Inklusion und Teilhabe im Bereich kreative Freizeitgestaltung sowohl gefördert als auch umgesetzt wird.

4. Methodik

Wenn Informationen auf neue Art und Weise verarbeitet werden, also Denkmuster flexibilisiert werden, wird dies als Bildungsmoment bezeichnet. Der Modus der Informationsverarbeitung wird den Erlebnissen und Erfahrungen angepasst. Die Motivation und Intention des handelnden Individuums bleiben zwar weiterhin verborgen, die Veränderung im aktiven Tun oder Verhalten dagegen ist empirisch beobachtbar und erlaubt die Annahme einer Korrelation zwischen neu gemachter Erfahrung und anschließender Handlungsweise. Auf diese These stützt sich ebenso das Forschungsdesign der Begleitforschung; die Datengrundlage der Begleitforschung basiert somit auf der Beobachtung der Performanz und der Reflexion der Praxiserfahrungen.

Anforderungen an die Studie

Die methodischen Anforderungen sind darauf konzentriert, einen geschützten Rahmen zu schaffen, indem die befragten Personen sich trauen, sich offen zu äußern, ohne etwaige Konsequenzen zu befürchten. Darüber hinaus ist es essenziell, dass die die Evaluation durchführende Person die nötige Sensibilität für die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderungen aufbringen kann und zudem darauf achtet, eine angenehme Atmosphäre zu gestalten und aufrecht zu erhalten. Wichtig zu wissen für die Befragten ist, dass die Teilnahme an der Evaluation auf freiwilliger Basis erfolgt und sie nicht gezwungen sind, für sie unangenehme Fragen zu beantworten.

Die Befragungsinstrumente selbst müssen zielgruppengerecht barrierefrei gestaltet werden. Dabei müssen die unterschiedlichen Beeinträchtigungen der Zielgruppe Beachtung finden. Sowohl Hör- als auch Seh- und Körperbeeinträchtigungen müssen neben den unterschiedlichen Ausprägungen der kognitiven Beeinträchtigungen berücksichtigt werden. Die Formulierung der Fragen muss darüber hinaus in einfacher Sprache erfolgen, gegebenenfalls mit alternativen Formulierungsvorschlägen gestützt werden, um auf potenzielle Verständigungsschwierigkeiten vorbereitet zu sein.

Methodisches Vorgehen

Die Befragung gliedert sich in mehrere Teilbefragungen. Als erster Schritt wird ein leitfadengestütztes Impulsinterview geführt, diese erste Befragung findet zu Beginn der Workshopreihe statt. Auf diese Weise kann ein Überblick über die persönlichen Erwartungen und Ziele, aber auch das Workshopverständnis, „*Worum geht es in den Workshops? Was erwartet mich?*“ der Workshopteilnehmenden erstellt werden. Dies wiederum ist notwendig, um anschließend eine Entwicklung durch Disposition und Performanz nachweisen zu können, um die Frage nach der Wirkungsqualität im Rahmen der Evaluation der Workshopreihe beantworten zu können. Der zweite Teil der Befragung ist workshopbegleitend ausgerichtet. Das Befragungsinstrument besteht aus zwei Zielscheibenbögen mit jeweils drei Fragen, die zu jedem Termin vor und nach dem Workshop ausgeteilt werden. Über diese Methode können die Befindlichkeit sowie Motivation als auch Zufriedenheit der Workshopteilnehmenden eruiert werden, welche beeinflussende Faktoren für das Ergebnis und die Wirkung des jeweiligen Workshoptermins darstellen können. Das Kernstück der Untersuchung bildet die offene explorative Beobachtung. Diese findet durchgehend workshopbegleitend respektive zu den angesetzten Terminen statt. Anhand eines Fragenkataloges soll der jeweilige Workshoptermin unter ebendiesem subsumiert werden. Besonders wird bei der Beobachtung der Fokus auf die

Performanz der WT gelegt, um einen etwaigen Kompetenzzuwachs feststellen zu können. Auch das pädagogische Setting kann so sowohl auf seine Wirksamkeit als auch die Rahmenbedingungen und Barrierefreiheit, welche unabdinglich für ein inklusives Format ist, überprüft werden. Die Reaktion der WT auf die vorgestellten Inhalte kann zudem Hinweise auf besonders geeignete Medien geben, um eine kreative Freizeitgestaltung zu fördern. Zum Ende der Workshopreihe werden noch einmal Impulsinterviews wie eingangs der Befragungen geführt, um entsprechend feststellen zu können, ob die Erwartungen der WT erfüllt wurden, welche Inhalte als besonders interessant eingestuft werden oder, an welcher Stelle die WT Verbesserungsbedarf sehen. Schließlich erfolgt noch eine quantitative Befragung in Form eines standardisierten Fragebogens, um die Erfolgsfaktoren der Workshopreihe, empirisch belegt, aufzeigen oder auch, um mögliche Defizite der Veranstaltung identifizieren zu können. Nach dem Ende der Workshopreihe wird zudem eine schriftliche Befragung mit den Workshopleitenden geführt, um ebenso deren Perspektive und Einschätzung der Gelingensbedingungen der Workshops auswerten zu können.

5. Die Erhebungsinstrumente

Die explorative Beobachtung ist teilnehmend offen gestaltet. Ziel ist es, Kenntnis darüber zu erlangen, welche kontextspezifischen Aspekte sich im Spannungsfeld „Mediennutzung und barrierearme Freizeitgestaltung“ im Kontext eines medienpädagogischen Settings hervorheben.

Die leitfadengestützten Impulsinterviews, vor bzw. nach der Workshopreihe, sind qualitativ ausgerichtet. Explizit sollen mittels 5 Impulsfragen die Erwartungen und die Vorstellungen der WT bzw. deren Erfüllung und Wirkung ausgemacht werden. Außerdem soll mit dieser Methode festgestellt werden, wie die WT die Schlüsselbegriffe des Projektes Smartphone kreativ „Kreativität und digitale Teilhabe“ definieren und ob sie Zusammenhänge mit den Workshopzielen erkennen können. Die Interviews wurden mit Zustimmung der WT per Audioaufnahmegerät aufgenommen, im Anschluss transkribiert und ausgewertet.

Die Zielscheibenmethode soll niedrigschwellig und zugänglich die aktuelle Befindlichkeit, Motivation und Zufriedenheit der WT vor beziehungsweise nach dem Workshop abfragen. Das aus den Feedbackmethoden entlehnte Design soll für die WT einen alltagsnahen Wiedererkennungswert haben: Dart spielen = je näher an der Mitte, desto (zu-)treffender, die Ampelfarben rot, gelb, grün¹ (rot = nicht gut, gelb = naja, grün = gut) sollen ein verständliches

¹ Vor den Workshops wurde abgefragt, ob es Personen mit Rot-Grün-Schwäche unter den WT gibt.

Bewertungssystem darstellen. Werden eine oder mehrere Fragen trotz Formulierung in einfacher Sprache nicht oder nur teilweise verstanden, oder gibt es körperliche Einschränkungen, die eine eigenständige Beantwortung erschweren, wird der oder die WT bei der Beantwortung unterstützt.

Der standardisierte Fragebogen ist quantitativ ausgerichtet. Konkret soll anhand von 10 Items die Zufriedenheit der WT hinsichtlich des Workshopformats und dessen Ausgestaltung festgestellt werden. Die Fragen sind in einfacher Sprache formuliert, auch bei der Beantwortung dieser Fragen, werden die WT bei Bedarf entsprechend unterstützt.

Für die Beantwortung der Fragen (Impulsinterviews und Fragebogen) wurden, nach eingehender Überprüfung der Operationalisierung der Erhebungsinstrumente, der Erfüllung der Gütekriterien und der generellen Anwenderfreundlichkeit durch unterschiedliche Akteure, 10 Minuten veranschlagt. Im Rahmen der Konstruktion von Erhebungsinstrumenten muss obligatorisch die Vigilanz beachtet werden, die bei einer Zielgruppe zu erwarten ist. Die Aufmerksamkeit nimmt mit der fortschreitenden Bearbeitung eines Fragenkatalogs ab, was unter anderem zur Folge haben könnte, dass spätere Fragen nur noch oberflächlich und weniger gewissenhaft beantwortet werden. Daher ist es förderlich, erstens, den Umfang und Zeitaufwand so gut wie möglich zu reduzieren und zweitens, den Fragebogen bzw. den Interviewleitfaden abwechslungsreich zu gestalten. Bezüglich der ‚Usability‘ galt es im Vorfeld abzuwägen, welches Design verwendet werden sollte, umgesetzt wurden schließlich die beschriebenen Instrumente.

Abschließend sollen mögliche Störfaktoren angesprochen werden. Als Einflussfaktoren gelten beispielsweise die Auffassungsgabe und die Konzentrationsspanne der WT. Auch der Ort, an dem die Interviews stattfinden, ist relevant für den Verlauf der Erhebung, dabei zu beachten gilt, das größtmögliche Maß an Privatsphäre zu schaffen und Ablenkungsmöglichkeiten zu vermeiden. Schließlich müssen Effekte wie sozial erwünschte Antworten, Selbstdarstellung oder Antworttendenzen mitgedacht werden.

6. Auswertung

Die Auswertung der Evaluation gliedert sich in drei Schwerpunkte:

- Erwartungen
- Zufriedenheit
- Strukturelle und interaktionale Gelingensbedingungen

Über die Kombination mehrerer Methoden (Mixed-Methods) sollte erreicht werden, eine möglichst engmaschige Gesamtbetrachtung erarbeiten zu können. Je größer die Schnittmenge und die Übereinstimmungen aus den Teilerhebungen, desto belastbarer ist das Ergebnis der globalen Evaluation.

Befragt wurden Menschen mit Behinderungen, die in Werkstätten tätig sind, und/oder in Wohneinrichtungen der Werkstattträger leben. Die durchschnittliche Gruppengröße variierte zwischen 4-8 Teilnehmenden, die Alterspanne der WT bewegte sich zwischen 23 und 62 Jahren, das durchschnittliche Alter aller WT beträgt 35 Lebensjahre. Das Verhältnis zwischen weiblichen und männlichen WT bezieht sich im Verhältnis 60 Prozent (w) zu 40 Prozent (m). 7 der WT nehmen das erste Mal am Workshop *Smartphone kreativ* teil, 3 WT haben dieses Workshopformat schon einmal besucht und nehmen wiederholt teil (Abb. 1).

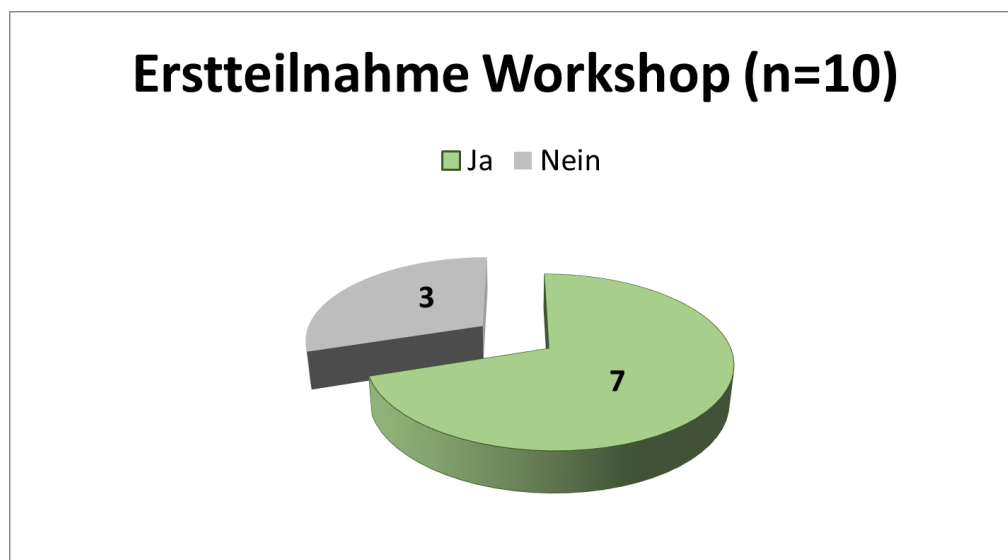


Abb. 1: Erstteilnahme am Workshop „Smartphone kreativ“

Durch die variierende Teilnehmerzahl, ergeben sich unterschiedliche Werte bei der Gesamtmenge der befragten WT ($n=x$). Im Verlauf der Auswertung wird noch darauf eingegangen, ob Ort und Zeitpunkt der Workshops sich möglicherweise auch auf die Anzahl und Präsenz der WT auswirkt.

App-Auswahl

Die in den Workshops vorgestellten Apps werden im Folgenden nach Workshoptag und Standort aufgelistet und kurz beschrieben:

- Termin 1, Kiel – Book Creator:

Mit dieser App können die WT persönliche Steckbriefe erstellen. Dazu haben die WT umfangreiche Gestaltungswerkzeuge wie Layouts, Farbprofile, Bilder-, Video-, Audiosteuererelemente, Texteingabe, etc. zur Verfügung. Nebenbei werden von der Referentin auch Datenschutz und -bestimmungen thematisiert. Die Basis-App ist kostenlos, um jedoch alle Funktionen nutzen zu können, müssen In-App-Käufe getätigt werden.

- Termin 1, Flensburg – Comic Captions:

Mit dieser App können die WT eigene kurze dynamische Comics erstellen. Zahlreiche Werkzeuge wie Layout, Items, Texteingabe, Steuerelemente und Operatoren können von den WT zur Gestaltung eingesetzt werden. Die Basis-App ist kostenlos, um jedoch alle Funktionen nutzen zu können, müssen In-App-käufe getätigt werden.

- Termin 2, Kiel – WhatsApp:

Erklärt werden die Funktionen und die Symbole der App (die von den meisten WT bereits genutzt wird); ebenso gibt es einen Exkurs zum Thema Datenschutz und Persönlichkeitsrechte.

- Termin 3, Kiel – Audiorecorder (gerätintern)/Audio Adventure:

Bereits auf dem Smartphone oder Tablet vorhandene Apps sollen bekannt werden, um sie zielgerichtet nutzen zu können. Mit dem Audiorecorder können die WT ein Geräuschequiz erstellen. Mit der App „Audio Adventure“ können die WT eigene Hörspiele erstellen. Eine umfangreiche Soundbibliothek steht dazu zur Verfügung, es ist aber ebenso möglich, eigene Geräusche und Stimmen aufzunehmen. Mehrere Tonspuren können übereinandergelegt werden. Diese App ist nicht kostenlos, der aktuelle Preis beträgt 4,99 Euro, dafür ist die App frei von Werbung, zudem ist sie offline nutzbar. In diesem Zusammenhang erklärt die Referentin den WT das Bezahlprinzip von Apps und Appstores (z.B.: Warum muss man für manche Apps bezahlen und für andere nicht? Was passiert mit meinen Daten, wenn ich eine App nutze?)

- Termin 3, Flensburg – Draw your Game

Mit dieser App können die WT ihr eigenes Jump and Run-Spiel erstellen. Farben definieren dabei unterschiedliche Operatoren wie Grenzen, Sprünge oder Gefahren. Das jeweilige Level wird zuerst auf Papier per Hand vorgezeichnet, dann abfotografiert und anschließend in die App geladen. Mit der App können nicht nur Level erstellt werden, die erstellten Inhalte können auch direkt von den WT gespielt werden. Die Basis-App ist kostenlos, um jedoch alle Funktionen nutzen zu können, müssen In-App-käufe getätigt werden.

- Termin 4, Kiel – Audio Adventure

Siehe Termin 3, Kiel

- Termin 5, Kiel – imovie

Mit dieser Apps können eigene Videos und Kurzfilme erstellt werden. Titel, Storyboards und Skripte können erstellt, Video- und Audioaufnahmen aufgenommen oder hochgeladen und im Anschluss mit dem Schnittprogramm bearbeitet werden. Ziel ist es, mit dieser App einen kleinen Film über die Gruppe zu erstellen. Dazu werden von den WT Skripte erarbeitet und kurze Videos gedreht, die im Anschluss von der Referentin zu einem Film zusammengeschnitten werden. Thema des Films sind Eigenschaften, Interessen oder Hobbies der WT, der Titel lautet: „Wir sind (Smartphone) kreativ“! Die Basis-App ist kostenlos, um jedoch alle Funktionen nutzen zu können, müssen In-App-käufe getätigt werden.

- Termin 5, Flensburg – Stop Motion

Mit dieser App können die WT eigene Stopptrickfilme erstellen. Figuren und Objekte können dazu eingesetzt werden, eine Handlung darzustellen, ebenso können Audiodateien zur Untermalung eingefügt werden. Die Basis-App ist kostenlos, um jedoch alle Funktionen nutzen zu können, müssen In-App-käufe getätigt werden.

- Termin 6, Kiel – imovie

Siehe Termin 5, Kiel

Die Tablets wurden den WT durch den OKSH zur Verfügung gestellt.

Auswertung der quantitativen Erhebung

Die Auswertung der quantitativen Erhebung, dazu zählen der Fragebogen und die Zielscheiben, hat folgende Ergebnisse hervorgebracht:

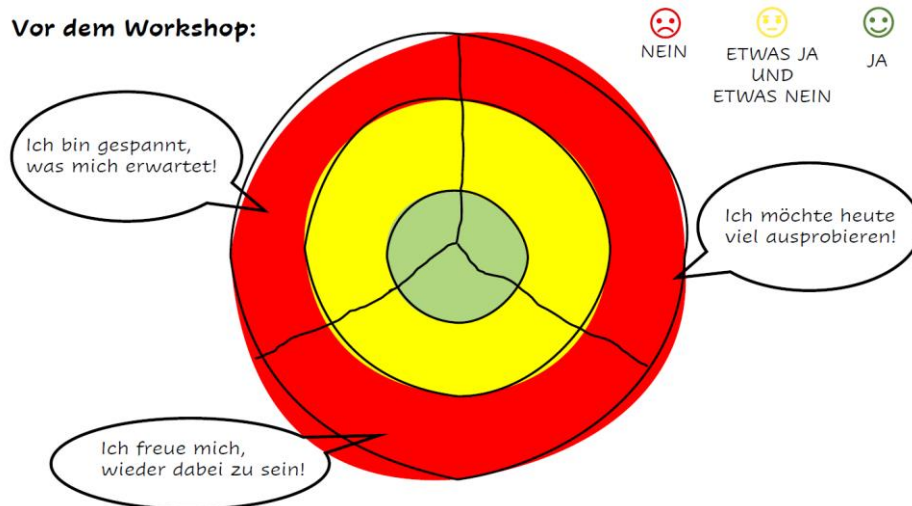


Abb. 2: Zielscheibe „Vor dem Workshop“

Die WT sind vor dem Workshop...

- ... sehr gespannt, was sie bei den Workshops erwartet (vgl. Tab.1;2)
- ... froh, wieder dabei zu sein (vgl. Tab.1;2)

Sie möchten...

- ... überwiegend etwas Neues lernen (5/8 „Ja“; 3/8 „Etwas Ja/Etwas Nein“; 0/8 „Nein“)
- ... beim Workshop selbst viel ausprobieren dürfen (vgl. Tab.1;2)

Fragen: Zielscheibe „Vor dem Workshop“	TN gesamt	"Ja" gesamt	in %
T1_ Ich bin gespannt, was mich erwartet!	7	7	100
T2_ Ich bin gespannt, was mich erwartet!	7	7	100
T3_ Ich bin gespannt, was mich erwartet!	8	7	88
T4_ Ich bin gespannt, was mich erwartet!	7	6	100
T5_ Ich bin gespannt, was mich erwartet!	6	6	100
T6_ Ich bin gespannt, was mich erwartet!	5	5	100
T1_ Ich freue mich, wieder dabei zu sein!	x	x	x
T2_ Ich freue mich, wieder dabei zu sein!	7	7	100
T3_ Ich freue mich, wieder dabei zu sein!	8	6	83
T4_ Ich freue mich, wieder dabei zu sein!	7	6	86
T5_ Ich freue mich, wieder dabei zu sein!	6	6	100
T6_ Ich freue mich, wieder dabei zu sein!	5	5	100

Fragen: Zielscheibe „Vor dem Workshop“	TN gesamt	"Ja" gesamt	in %
T1_Ich möchte heute viel ausprobieren!	x	x	x
T2_Ich möchte heute viel ausprobieren!	7	7	100
T3_Ich möchte heute viel ausprobieren!	8	6	75
T4_Ich möchte heute viel ausprobieren!	7	6	86
T5_Ich möchte heute viel ausprobieren!	6	6	100
T6_Ich möchte heute viel ausprobieren!	5	4	80

Tab. 1: Auswertung Zielscheibe „vor dem Workshop“, Kiel

Fragen: Zielscheibe „Vor dem Workshop“	TN gesamt	"Ja" gesamt	in %
T1_Ich bin gespannt, was mich erwartet!	1	1	100
T2_Ich bin gespannt, was mich erwartet!	4	3	75
T3_Ich bin gespannt, was mich erwartet!	4	3	75
T1_Ich freue mich, wieder dabei zu sein!	x	x	x
T2_Ich freue mich, wieder dabei zu sein!	4	4	100
T3_Ich freue mich, wieder dabei zu sein!	4	4	100
T1_Ich möchte heute viel ausprobieren!	x	x	x
T2_Ich möchte heute viel ausprobieren!	4	4	100
T3_Ich möchte heute viel ausprobieren!	4	4	100

Tab. 2: Auswertung Zielscheibe „vor dem Workshop“, Flensburg

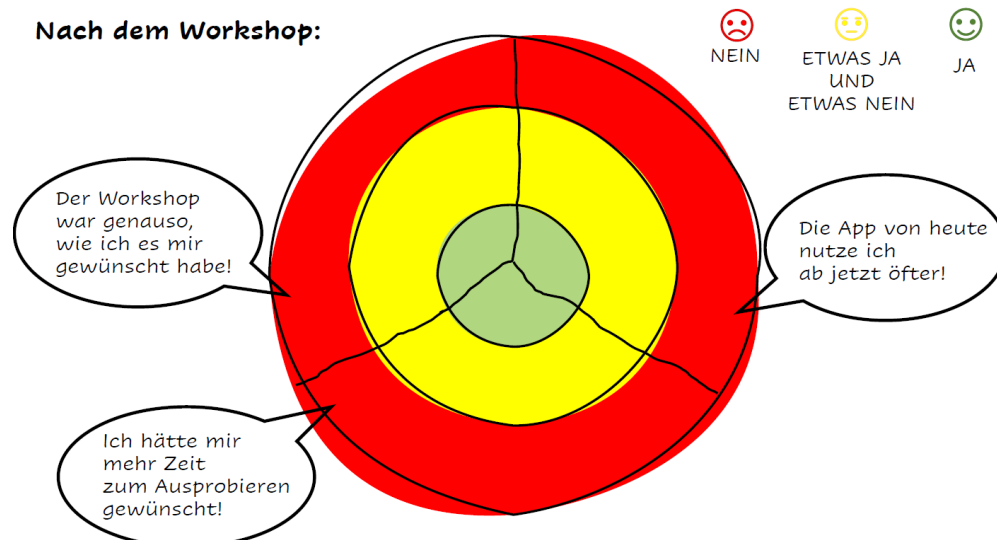


Abb. 3: Zielscheibe „Nach dem Workshop“

Die WT geben nach dem Workshop an, dass...

- ... der Workshop genauso war, wie sie es sich gewünscht haben (vgl. Tab. 3;4)
- ... sie die vorgestellten Apps gerne weiterhin nutzen würden (vgl. Tab. 3;4)
- ... sie sich manchmal etwas mehr Zeit gewünscht hätten (vgl. Tab. 3;4).

Fragen: Zielscheibe „Nach dem Workshop“	TN gesamt	"Ja" gesamt	in %
T1_Der WS war genauso, wie ich es mir gewünscht habe!	x	x	x
T2_Der WS war genauso, wie ich es mir gewünscht habe!	7	7	100
T3_Der WS war genauso, wie ich es mir gewünscht habe!	8	6	75
T4_Der WS war genauso, wie ich es mir gewünscht habe!	7	7	100
T5_Der WS war genauso, wie ich es mir gewünscht habe!	5	5	100
T6_Der WS war genauso, wie ich es mir gewünscht habe!	5	5	100
T1_Ich hätte mir mehr Zeit zum Ausprobieren gewünscht!	x	x	x
T2_Ich hätte mir mehr Zeit zum Ausprobieren gewünscht!	7	4	57
T3_Ich hätte mir mehr Zeit zum Ausprobieren gewünscht!	8	7	88
T4_Ich hätte mir mehr Zeit zum Ausprobieren gewünscht!	7	4	57
T5_Ich hätte mir mehr Zeit zum Ausprobieren gewünscht!	5	3	60
T6_Ich hätte mir mehr Zeit zum Ausprobieren gewünscht!	5	2	40
T1_Die App von heute, nutze ich ab jetzt öfter!	x	x	x
T2_Die App von heute, nutze ich ab jetzt öfter!	7	7	100
T3_Die App von heute, nutze ich ab jetzt öfter!	8	8	100
T4_Die App von heute, nutze ich ab jetzt öfter!	7	5	71
T5_Die App von heute, nutze ich ab jetzt öfter!	5	4	80
T6_Die App von heute, nutze ich ab jetzt öfter!	5	4	80

Tab. 3: Auswertung Zielscheibe „nach dem Workshop“, Kiel

Fragen: Zielscheibe „Nach dem Workshop“	TN gesamt	"Ja" gesamt	in %
T1_Der WS war genauso, wie ich es mir gewünscht habe!	1	1	100
T2_Der WS war genauso, wie ich es mir gewünscht habe!	4	4	100
T3_Der WS war genauso, wie ich es mir gewünscht habe!	4	4	100
T1_Ich hätte mir mehr Zeit zum Ausprobieren gewünscht!	x	x	x
T2_Ich hätte mir mehr Zeit zum Ausprobieren gewünscht!	4	4	100
T3_Ich hätte mir mehr Zeit zum Ausprobieren gewünscht!	4	2	50
T1_Die App von heute, nutze ich ab jetzt öfter!	1	1	100
T2_Die App von heute, nutze ich ab jetzt öfter!	4	3	75
T3_Die App von heute, nutze ich ab jetzt öfter!	4	4	100

Tab. 4: Auswertung Zielscheibe „nach dem Workshop“, Flensburg

Die Auswertung des Fragebogens (Abb.4) hat folgende Ergebnisse (Abb.5) hervorgebracht:

Das denke ich über den Workshop			
1. Der Workshop hat mir gefallen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Es hat mir Spaß gemacht, die Apps auszuprobieren.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Ich möchte diese Apps ab jetzt öfter nutzen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Es macht Spaß, Apps in einer Gruppe kennenzulernen und auszuprobieren.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Im Workshop wurde auf meine Bedürfnisse geachtet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Was uns erklärt wurde, habe ich immer verstanden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Alleine hätte ich mir diese Apps nicht heruntergeladen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Einige Apps sind hilfreich für meinen Alltag.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Einige Apps sind hilfreich für meine Freizeit.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Ich würde anderen sagen, dass sie auch zu dem Workshop gehen sollen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abb. 4: Abschließender Fragebogen zur Zufriedenheit der WT

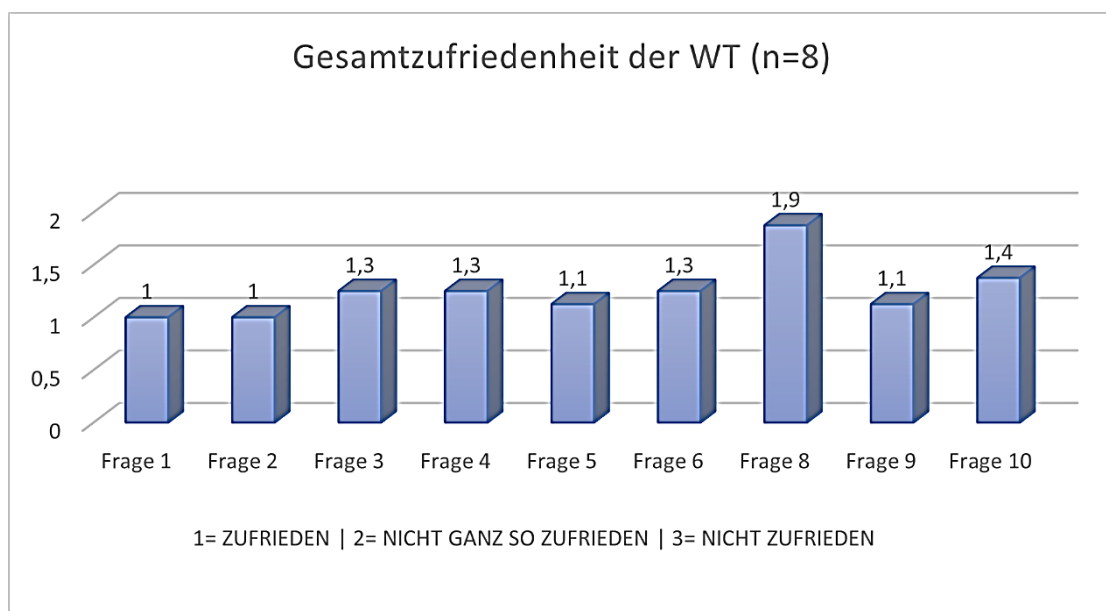


Abb. 5: Zufriedenheit der WT mit der Workshopreihe „Smartphone kreativ“

Die WT sind mit der Workshopreihe Smartphone kreativ überwiegend zufrieden (Abb. 5). Sie freuen sich, dabei sein zu können und würden einen Besuch des Workshops auch anderen Personen empfehlen. Die vorgestellten Apps schätzen die WT als sehr freizeitgeeignet aber weniger alltagstauglich ein. Die WT geben einstimmig an, dass sie sich die vorgestellten Apps nicht von allein aus heruntergeladen hätten (Frage 7, n=8, 100% „Nein“). Das Kennenlernen und Ausprobieren von Apps im Gruppenrahmen bewerten die WT überwiegend positiv, auch sind sie sehr zufrieden mit der bedürfnisorientierten Performance der Workshopleitungen.

Auswertung der qualitativen Erhebung

Die Auswertung der qualitativen Erhebung, dazu zählen die explorative Beobachtung und die Impulsinterviews, wird im Folgenden dargestellt. Die WT geben im Interview an, dass sie den Workshop besuchen, weil sie etwas Neues lernen möchten, weil sie sich mehr Routine und Know-How im Umgang mit dem Smartphone und dem Tablet sowie mit Anwendungen wünschen, oder, weil sich weiterbilden möchten. Letzteres trifft besonders auf die WT zu, die den Workshop schon einmal besucht haben. Der Wunsch, sich besser ausdrücken zu können, im Sinne von sich mitteilen können, ist ebenso ein häufig genannter Beweggrund für den Workshopbesuch. Manche WT formulieren konkrete Wünsche und Erwartungen an den Workshop, beispielsweise besser Texte mit mobilen Endgeräten verfassen zu können oder zu lernen, wie man Werbung innerhalb von Apps abstellen kann. Alle WT nutzen ein Smartphone im Alltag, dies hauptsächlich zu Kommunikationszwecken oder zur Nutzung von Sozialen Medien wie WhatsApp, Instagram und TikTok. Das Smartphone wird von einigen WT auch genutzt, um Musik, Serien oder Filme zu streamen oder, um Spiele zu spielen. Welches Potenzial, sowohl zur kreativen Freizeitgestaltung als auch als Unterstützung im Alltag, in ihren mobilen Endgeräten steckt, wissen die WT jedoch nicht.

Besonders interessant fanden die WT, dass sie gelernt haben, wie sie Videos drehen und wie sie eigene Hörspiele erstellen können. „*Freude, [...] es macht total Spaß!*“ – beschreibt ein WT seine Erfahrungen und Eindrücke in Verbindung mit dem Workshop, die praxisbezogenen und zugänglichen Inhalte seien sehr informativ. Auch das Lernen im Gruppenrahmen wird von einer WT als besonders positiv hervorgehoben. In der Praxisphase der Workshops haben die WT zumeist als Tandem zusammengearbeitet, manchmal auch zu dritt, andere hingegen wollten die Apps lieber für sich allein ausprobieren. Ob und wie weit dies möglich war, hing auch davon, ab, wie viele Tablets zur Verfügung standen. Am Standort Kiel war die beliebteste App „Audio Adventure“, am Standort Flensburg „Draw your Game“.

Auch wenn die WT im Allgemeinen sehr zufrieden mit der Umsetzung des Workshopformates sind, gibt es Verbesserungsvorschläge. WT in Flensburg würden sich einen anderen Zeitpunkt für den Workshop wünschen, da dieser am späten Nachmittag (17:00-18:00 Uhr), direkt nach der Arbeit stattfindet oder man sich von zuhause extra noch einmal aufmachen muss und entsprechend spät erst wieder zuhause ist. Auch in Kiel kam das Zeitmanagement zur Sprache. Problematisch an dieser Stelle war nicht, dass die Workshopdauer zu knapp bemessen war, sondern ebenfalls die ungünstige Uhrzeit (14:00-15:00 Uhr), zu welcher der Workshop stattfand. Manche WT mussten nach dem Workshop wieder an ihren Arbeitsplatz zurück, andere mussten frühzeitig los, um den Fahrdienst zu erreichen, was zudem stets eine gewisse Unruhe in die gesamte Gruppe gebracht hat, wiederum andere hatten nach dem Workshop frei. Besonders die Gruppe, die auf den speziellen Fahrdienst angewiesen war, verpasste den Abschluss eines jeden Workshops. Manchen WT (Kiel) waren die vorgestellten Apps zu kompliziert, dies konnte vor Ort durch die sehr gute Unterstützung der Workshopleitung kompensiert werden, allein zuhause wäre dies aber nicht möglich und die Apps somit nicht nutzbar. Trotzdem geben die meisten WT an, manche der kennengelernten Apps auch außerhalb des Workshops weiterhin nutzen zu wollen, um beispielsweise Videos zu drehen (imovie), Podcasts zu erstellen (Audio Adventure), zu spielen (Draw your Game) oder schreiben zu üben (Book Creator). Zudem wurde der Wunsch geäußert, nur Apps vorzustellen, die kostenlos sind, unter der Prämisse, dass über Risiken und Gefahren diesbezüglich aufgeklärt würde. Außerdem sei es wichtig, auch bei wiederholten Durchgängen nicht immer dieselben Apps vorzustellen.

Kreativität bedeutet für die meisten WT etwas zu gestalten und wird von den WT häufig mit Entfaltung, Ausdruck und Kunst in Verbindung gebracht. Unter digitaler Teilhabe konnten die meisten WT sich nichts konkretes Vorstellen, genannt wurde, Inhalte zu digitalisieren und (online) zugänglich zu machen. Nach einem Austausch darüber, was digitale Teilhabe sein könnte, kamen die WT zu dem Ergebnis, dass „Alle alles nutzen können sollten“.

Aus den explorativen Beobachtungen geht darüber hinaus hervor, dass besonders die bedürfnisorientierte Unterstützung und die empathische Haltung der Workshopleitungen signifikante Gelingensbedingungen für die erfolgreiche Durchführung der Workshopreihe „Smartphone kreativ“ sind. Ebenso darf die Gruppe nicht größer sein, da es sonst unmöglich wird, auf die Bedürfnisse der einzelnen WT einzugehen. Die Atmosphäre während der Workshops war stets harmonisch und kann durchaus als locker beschrieben werden, dazu beigetragen hat mitunter auch, dass die WT sich untereinander und teilweise auch die Workshopleitungen von anderen Veranstaltungen kannten und spezielle Icebreaker, zusätzlich zur einfachen Vorstellungsrunde, somit nicht nötig waren. Dennoch wurde zum

ersten Termin am Standort Kiel die Vorstellungsrunde anwendungsbezogen mit der Praxisphase verbunden, da mit der App „Book Creator“ ein Steckbrief erstellt werden sollte, der im Anschluss der Gruppe präsentiert wurde.

Durch strukturgebende Elemente, in diesem Zusammenhang die immer wiederkehrende Gliederung der Workshoptermine in

- Begrüßung und Themenvorstellung,
- Theoretischer Input,
- Praxisphase,
- Reflexion und Abschluss,

konnte eine gewisse Routine erzeugt werden, die hilfreich für das Zeitmanagement der WT war. Die Inhalte wurden von den Workshopleitungen so barrierefrei wie möglich umgesetzt; angewandt wurde häufig das Zwei-Sinne-Prinzip „Zeigen (visuelle Unterstützung in Form von Durchspielen von Beispielen direkt am Gerät oder durch das Vorführen von Erklärvideos) und Erklären (auditive Unterstützung durch das direkte Sprechen und Antworten auf Fragen der WT)“. Mit der Praxisphase wurden regelmäßig aufklärende Hinweise verbunden, beispielsweise welche Risiken die Nutzung von Apps auf mobilen Endgeräten birgt und wie man die persönlichen Daten bestmöglich schützen kann.

Die Interaktion und Kommunikation zwischen WT und Workshopleitung fand stets auf Augenhöhe statt, auch traten die Workshopleitungen nicht in der Funktion einer Autorität, sondern vielmehr als Wissensvermittelnde auf, so dass ein gewisses Vertrauensverhältnis zwischen Workshopleitung und WT aufgebaut werden konnte. Bei Problemen wurde stets versucht, eine gemeinsame Lösung zu finden, die die Bedürfnisse aller WT berücksichtigt, wie beispielsweise die Einigung darauf, dass diejenigen WT, die früher losmüssen, als erste ihre Ergebnisse präsentieren durften, damit deren Leistung und Produktion ebenso bewusst wahrgenommen und wergeschätzt werden kann. Ein weiteres Beispiel ist der Einsatz von speziellen Stativvarianten, die es ermöglichen, einen Rollstuhl wie einen Dolly (fahrbarer Kamerawagen aus der Filmindustrie) zu nutzen, so dass auch in der Bewegung eingeschränkte WT die Möglichkeit hatten, selbstständig, im Sinne der uneingeschränkten Teilhabe, dynamische Filmaufnahmen mit dem Rollstuhl zu machen, ohne ein Tablet dabei halten zu müssen beziehungsweise, dass es für sie gehalten werden musste. Bei der Installation des Hilfsmittels am Rollstuhl wurde stets nachgefragt, ob es in Ordnung ist, es an dieser oder jener Stelle zu platzieren. Eine respektvolle und wertschätzende Haltung ist grundsätzlich Voraussetzung, um einen Workshop inklusiv gestalten zu können.

Die WT wirkten interessiert an den Inhalten, auch wenn die Aufmerksamkeit aus diversen Gründen nicht immer vollumfänglich vorhanden war. Die Workshopleitungen nutzen häufig die direkte Ansprache bei Personen, die etwas abwesend schienen, um den Grund dessen herauszufinden, aber auch, um die Personen zu motivieren und zu ermutigen, sich an der App zu versuchen. Überwiegend wurde sich intensiv mit den vorgestellten Apps beschäftigt, auch wurden diese eigenständig ausprobiert und kreative Inhalte erstellt. Unterstützung von der Workshopleitung wurde meist angefordert, wenn auch die anderen WT nicht weiterhelfen konnten; die WT waren sehr hilfsbereit und haben sich untereinander unterstützt.

Um die Aufmerksamkeit zu steigern, kamen aktivierende Methoden zum Einsatz, die einer reizlosen Eintönigkeit entgegenwirken sollten. So wurden die WT am Standort Kiel aufgefordert, nach Geräuschen zu suchen, um daraus ein Quiz erstellen zu können. Die anderen WT mussten das Geräusch erraten. Oft wurden von den WT Geräusche gewählt, die ihnen vertraut sind, beispielsweise Geräusche an ihrem Arbeitsplatz (Die Wäscherei und Packerei sind in unmittelbarer Nähe zum Seminarraum in der Stiftung Drachensee). Ebenso bei den Filmdrehs sollten die WT selbst als Darsteller*innen oder hinter der Kamera aktiv werden. In Flensburg wurde schwerpunktmäßig die Fingerfertigkeit und Vorstellungskraft adressiert, beispielsweise beim Zeichnen der Level für „Draw your Game“ oder bei der Erstellung des Stopptrickfilms mit Figuren und Objekten, die positioniert und bewegt werden mussten.

Zusammenfassung

„Die Wirkung der Intervention hinsichtlich einer Förderung kreativen Denkens und Handelns der heterogenen Zielgruppe über die Anwendung verschiedener Medienformen (Fotos, Foto-Textcollagen, Ton- oder Videoproduktionen, App-basierte Umfeldbeschreibungen, etc.) auf dem Smartphone oder Tablet, soll untersucht werden“. Wie eingangs bereits erwähnt, je größer die Schnittmenge und die Übereinstimmungen aus den Teilerhebungen, desto belastbarer ist das Ergebnis der globalen Evaluation. Festgehalten werden kann in Bezug auf die Auswahl der Apps:

- Je verständlicher und zugänglicher, also barrierefreier eine App, desto mehr Anklang fand diese bei der Zielgruppe.
- Je greifbarer und sichtbarer das durch die Anwendung der App geschaffene Produkt ist, desto positiv bestärkender wirkt es auf die Motivation und die Zufriedenheit der WT.

- Je wertschätzender die Haltung der Workshopleitungen gegenüber der Zielgruppe ist und je bedürfnisorientierter diese mit der Zielgruppe interagiert, desto erfolgreicher kann das Workshopformat gelingend umgesetzt werden.

Wurde das Funktionsprinzip einer App nicht auf Anhieb verstanden, musste die Workshopleitung durch aktives Entgegenwirken verhindern, dass die WT resignieren und somit die Stimmung kippt. Durch gezielte Nachfragen, aktives Ansprechen, individuelle Unterstützung und Ermutigung zur gemeinsamen Problemlösung, konnten diese Situationen von den Workshopleitungen schnell entspannt werden und den WT Rückhalt signalisiert werden, welcher für ein unbeschwertes barrierefreies Lernerlebnis essenziell ist.

„Angenommen wird außerdem, dass die Fähigkeit, das im Rahmen gezielter Maßnahmen erlernte Wissen und Können kontextspezifisch (zweckgebundene Mediennutzung) und situativ anwenden zu können (= Handlungsfähigkeit), sich kreativitätsfördernd (bspw. die Fähigkeit, individuelle und unkonventionelle Lösungs- und Handhabungsstrategien zu entwickeln) auf die Teilnehmenden des Workshops auswirkt und so eine digitale Teilhabe im Sinne des Inklusionsgedankens gesteigert werden kann“. In diesem Zusammenhang ist Empowerment ein wichtiges Stichwort, die WT sollen ihren Gestaltungsspielraum kennen und nutzen lernen und dadurch auch ihr Selbstbewusstsein stärken. Durch die Anwendung verschiedener Apps und das Beschäftigen mit mobilen Endgeräten wird neben der Anwendung der jeweiligen Apps auch der Umgang mit Smartphone und Tablet geschult, außerdem die Feinmotorik trainiert, so dass es den WT grundsätzlich leichter fällt, ihr mobiles Endgerät zweckgerichtet und kreativ gestalterisch einzusetzen. Die Aussagen der WT, bestimmte Apps auch weiterhin für kreative Vorhaben nutzen zu wollen, lässt den Schluss zu, dass die WT sich einerseits zutrauen, die Apps eigenständig zu nutzen, da sie Wissen und Können erlangt haben und diese zu einer zielgerichteten Handlung verknüpfen können und wollen und zudem das Bedürfnis verspüren, sich über diese Formate auszudrücken und bewusst sichtbar machen zu wollen, was den Teilhabegedanken deutlich unterstreicht.

Neben der wertschätzenden Haltung der Workshopleitungen ist die Kommunikation auf Augenhöhe ebenso ein entscheidender Faktor, der für den Erfolg des Workshopformates maßgeblich ist. Vertrauen in die Handlung und Anerkennung der Leistungsfähigkeit anderer zu haben und dies auch zu signalisieren, ist für eine nicht defizitäre Betrachtungsweise im Sinne des Inklusions- und Teilhabegedankens essenziell und wurde im Rahmen von „Smartphone kreativ“ durchweg umgesetzt.

7. Output

Die Ergebnisse untermauern die These, dass eine bedürfnisorientierte sowie fördernde und gleichzeitig herausfordernde Tätigkeit das Entwicklungs- und Leistungspotenzial von Menschen mit Behinderungen sichtbar werden lässt.

Unter anderem wirken sich besonders:

- eine bedürfnisorientierte Unterstützung,
- Wertschätzung, Anerkennung sowie Bestärkungen und
- das Vertrauen in die Fähigkeiten von Menschen mit Behinderungen

positiv auf den Erfolg und das Gelingen der Workshopreihe aus.

Der durch die Workshops bedingte Zugewinn an medienbezogener Handlungskompetenz wirkt sich insofern positiv auf die Persönlichkeit und die Selbstwirksamkeit der Workshopteilnehmenden aus, als dass

- mehr Selbstvertrauen in die eigenen Fähigkeiten aufgebaut wird,
- unterschiedliche (digitale) Möglichkeiten, sich auszudrücken und mitzuteilen, bekannt sind als auch genutzt werden können und persönliche Entfaltung somit erleichtert wird (aktive Teilhabe),
- die Gruppenarbeit förderlich für zwischenmenschliche Interaktionen sowie für Kompromissbereitschaft und Konfliktfähigkeit ist und
- ein sicherer und routinierter Umgang mit mobilen Endgeräten und Software ermöglicht wird.

Gleichzeitig bietet „Smartphone kreativ“ den WT die Möglichkeit, ihr Potenzial nutzen und entwickeln zu dürfen. Eine Zufriedenheit ergibt sich demnach einerseits durch das motivierende Prinzip des Herausforderns und des Förderns sowie das entgegengebrachte Vertrauen in das Lernpotenzial jedes einzelnen WT unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse. Daraus lässt sich schließen, dass besonders die barrierearme Gestaltung der jeweiligen Workshops und das Maß an Sensibilisierung für die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderungen der Workshopleitungen wesentlich zum Erfolg des Projektes beiträgt.

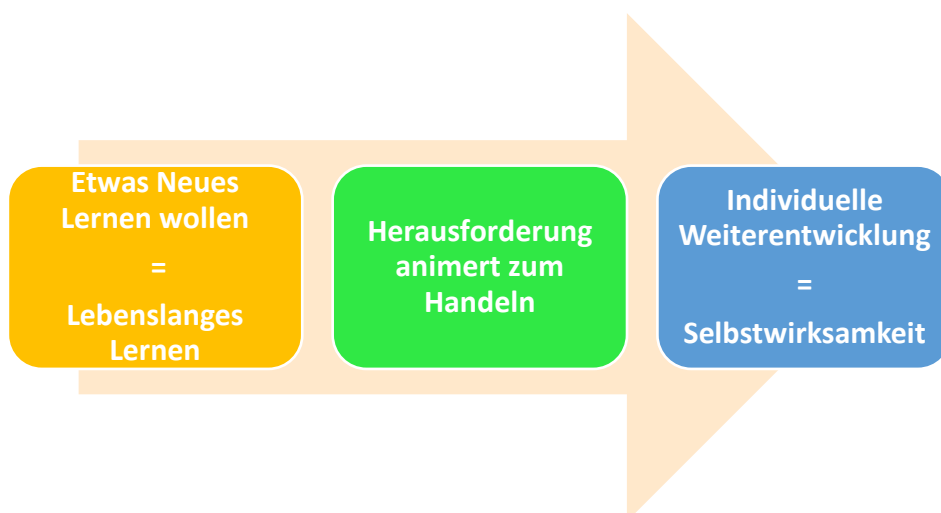
8. Fazit

Die Ziele des Projektes Smartphone kreativ zur Förderung von digitaler Teilhabe insbesondere im Freizeitbereich:

- Kennenlernen der Möglichkeiten, sich mit Smartphone/Tablet kreativ auszuleben
- Routinierter Umgang mit Smartphone/Tablet
- Stolperfallen erkennen können,

werden durch das Setting und die Rahmenbedingungen der Workshopreihe wirksam erfüllt. Die Workshopreihe setzt außerdem das Prinzip des „Lebenslangen Lernen“ konsequent um, indem das Projekt Menschen mit Behinderungen medienbezogene Themen und Inhalte näherbringt, zu denen sie unter regulären Umständen keinen Zugang hätten. Smartphone kreativ ermöglicht es Menschen mit Behinderungen, an einer digitalen kreativen Freizeitgestaltung teilzuhaben, indem über ausgewählte und besonders geeignete Apps Medienkompetenz erlangt wird und zusätzlich Ängste und Bedenken abgebaut werden und Selbstbewusstsein aufgebaut wird, diese Apps im eigenen Sinne zu nutzen.

Als Katalysator für das Gelingen dieser Workshops kann neben den barrierefreien Rahmenbedingungen und den bedürfnisorientierten Settings, wie etwa ein geschützter Raum zur kreativen Entfaltung, (externe Einflüsse) auch die intrinsische Motivation der WT im Sinne von:



ausgemacht werden. Ein Umstand, der bezüglich der Voraussetzungen für eine uneingeschränkte Teilhabe durch aktive Mediennutzung dennoch angesprochen werden muss, ist die Tatsache, dass Menschen mit Behinderungen selten die finanziellen Möglichkeiten haben, sich ein Tablet anzuschaffen, mit dem die kennengelernten Apps angewendet werden können. So haben die meisten WT aktuell nur die Möglichkeit, die Apps

im Rahmen des Workshops zu nutzen oder, wenn möglich, auf ihrem Smartphone zu installieren. Die Anwenderfreundlichkeit und Nutzungsqualität lässt auf dem kleinen Bildschirm jedoch merklich nach beziehungsweise ist für manche Personen aufgrund ihrer Beeinträchtigung unmöglich und bietet zudem nicht die Erlebnisqualität und somit auch nicht die Wirkung, die bei der Nutzung auf dem Tablet gegeben ist.

Abschließend kann festgehalten werden, dass das Workshopformat unbedingt etabliert werden und regelmäßig stattfinden sollte, da es bestens geeignet ist, digitale Teilhabe zu fördern und Inklusion umzusetzen. Diesen Wunsch formuliert auch die Zielgruppe selbst, die ihre Medienkompetenz weiter ausbauen möchte, um handlungsfähiger und routinierter im Umgang mit Medien und mobilen Endgeräten zu werden, um sich besser ausdrücken zu können und sich selbst bewusst wahrnehmbar zu machen, um sich in der Mitte der Gesellschaft verorten zu können.