

# BEITRÄGE AUS DER FORSCHUNG

## Band 208

### Get Online Week 2020/21

**Autor:innen der Projektgruppe:**

Jonathan Dees, Greta Hoffacker, Katharina in der Weide, Marlo Neitzel, Chiara-Celine Rüggeberg-Mertins, Danica Trippler, Ann-Sophie Vogel, Julius Vogel, Lynn-Sophia Weichert

Begleitender Lehrender: Dr. Bastian Pelka



## **Impressum**

**Beiträge aus der Forschung, Band 208**

**ISSN: 0937-7379**

**Dortmund 2021**

Sozialforschungsstelle Dortmund (sfs)

Fakultät Sozialwissenschaften | Technische Universität Dortmund

Evinger Platz 17

D-44339 Dortmund

Tel.: +49 (0)2 31 – 755-1

Fax: +49 (0)2 31 – 755-90205

Email: [information.sfs@tu-dortmund.de](mailto:information.sfs@tu-dortmund.de)

[www.sfs.sowi.tu-dortmund.de](http://www.sfs.sowi.tu-dortmund.de)

Projektgruppe der Get Online Week 2020/21

## **Get Online Week 2020/21**

### **Projektarbeit**

Autor\*innen der Projektgruppe 3.1:

Jonathan Dees, Greta Hoffacker, Katharina in der Weide, Marlo Neitzel, Chiara-Celine Rüggeberg-Mertins, Danica Trippler, Ann-Sophie Vogel, Julius Vogel, Lynn-Sophia Weichert

Begleitender Lehrender: Dr. Bastian Pelka



## Danksagung

An dieser Stelle bietet sich eine Erwähnung der Personen, die die Projektgruppe in den verschiedenen Phasen der Durchführung begleitet, unterstützt und durch ihre Mitarbeit qualitativ bereichert haben.

Größter Dank gilt dem projektbegleitenden Dozent Dr. Bastian Pelka für die verständliche und tiefgreifende Einführung in die Thematik, sowie zusätzliche Vertiefungsangebote (Artikel, Videos, Aktualitätsvorträge, E-Mail Updates, Stellenanzeigen und Vorträge). Die Gruppe ist dankbar für die Vernetzung mit Kooperationspartner\*innen und Veranstaltungen und die projektübergreifende Motivation durch konstruktives Feedback in den Begleitveranstaltungen und den Spaß von wiederkehrenden Spielabenden mit der Gesamtgruppe.

Auch möchte die Gruppe sich beim Projektbüro der Fakultät Rehabilitationswissenschaften der TU Dortmund für die Unterstützung bei den Materialbeschaffungen in der Planung des Mobilien Studios bedanken, sowie für das Feedback bezüglich der E-Learning Aufgaben.

Nebst den projektbegleitenden Lektionen im Tutorium, möchte sich die Projektgruppe herzlich bei Sophia Lohoff für die Unterstützung im Bereich des Team- und Stressmanagement bedanken, welche besonders im Kontext des Online-Studium hilfreich war.

Die Projektgruppe möchte sich herzlich für die produktive Zusammenarbeit mit den Vertreter\*innen der Kooperationseinrichtungen, ohne die eine Planung eines pädagogischen Programmes, die Durchführung der Kampagne mit den Erklärvideos und der Workshops nicht möglich gewesen wäre. Insbesondere Modul A möchte sich für die gemeinsame Feststellung des Lernbedarfs und den Austausch bezüglich der Gestaltung der Videoinhalte bedanken, bei:

- Dirk Seibel von der AWO Gevelsberg
- Robin Hawerkamp und Patrick Gramonisch von den Bodelschwingschen Stiftungen Bethel
- Stefanie Frings von der Diakonie Recklinghausen
- Janette Thier von der evangelischen Familienbildungsstätte e.V. in Münster
- Jan Marcel Hoffmann von „Inklusion schreibt man bunt“
- Claas Mämpel und Axel Schön von der Lebenshilfe Dortmund
- David Krützkamp von der Lebenshilfe Münster e.V.

Das Team von Modul B möchte sich für die tatkräftige Unterstützung bei der Entwicklung des Mobil Studios, der dazugehörigen Erklärvideos und der Workshops bedanken. Dank gilt auch dem Vertrauen der Kooperationspartner\*innen, welches dem Team bei der Entwicklung dieses neuartigen Produktes Rückhalt bot.

Zusätzlich bedankt sich das Team von Modul C für die Ermöglichung von Online-Schulungen und Workshops.

- Michelle Beckemeier von den Diakonische Werkstätten Minden
- Svenja Hoffmann von der Ev. Jugendbildungsstätte Nordwalde
- Andrea Gerards und Viktoria Bierhoff vom PIKSL Labor in Dortmund

Die gesamte Gruppe bedankt sich für die erfolgreiche Zusammenarbeit und empfiehlt den nachfolgenden GOW Projekten sich mit den Vertreter\*innen der genannten Einrichtungen zu vernetzen und auf die bestehenden Kooperationen aufzubauen.

Die Projektgruppe 3.1,

09. Juli 2021

## Inhalt

Abbildungsverzeichnis.....	8
Tabellenverzeichnis.....	9
Abkürzungsverzeichnis.....	10
1. Einleitung.....	11
2. Theoretische Grundlagen.....	17
2.1 Ausgangs- und Problemlage .....	17
2.2 Bezugstheorien .....	19
2.2.1 Habitus-Kapital-Theorie.....	19
2.2.2 Theorie der dualen Kodierung.....	21
2.2.3 Kognitive Theorie Multimedialen Lernens .....	22
2.3 Vorteile des Lernens durch Videos und Kriterien für gute Erklärvideos.....	23
2.3.1 Verwendung von Leichter Sprache in den Erklärvideos .....	23
2.4 Forschungsstand und Forschungsfrage .....	24
2.4.1 Operationalisierung .....	26
2.4.2 Hypothesen .....	31
2.5 Projektziele .....	33
3. Projektmethodik.....	38
3.1 Digitale Forschung im Pandemiekontext .....	38
3.2 Erhebung des Lernbedarfs .....	38
3.3 Befragungssituationen im Pandemiekontext .....	40
3.4 Grundsatz partizipativer Forschung.....	40
3.5 Untersuchungsziele.....	42
3.6 Der Einsatz von kombinierten Methoden.....	43
3.7 Konzept von Triangulation.....	45
3.8 Stichprobenbeschreibung .....	46
3.9 Quantitative Erhebung.....	46

3.9.1 Reflexion der quantitativen Methodik .....	50
3.10 Qualitative Erhebung .....	51
3.10.1 Reflexion der qualitativen Methodik.....	52
3.11 Auswertungsmethoden .....	53
4. Projektergebnisse.....	55
4.1 Beantwortung der Vertiefungsfragen.....	55
4.1.1 Beantwortung Frageblock 1 des Forschungsbaums.....	55
4.1.2 Beantwortung Frageblock 2 des Forschungsbaums.....	64
4.1.3 Beantwortung Frageblock 3 des Forschungsbaums.....	75
4.2 Ergebnisse Modul C .....	84
4.3 Ergebnisse in Bezug auf Theorien und Zielsetzungen.....	87
5. Projektmanagement und Projektorganisation.....	92
5.1 Der Phasenverlauf des Projekts GOW 2021 .....	92
5.1.1 Projektinitiierung.....	94
5.1.2 Projektplanung .....	96
5.1.3 Durchführungsphase und Controlling .....	98
5.2 Projektvermarktung und Öffentlichkeitsarbeit .....	104
6. Projektevaluation/Projektbewertung und -reflexion.....	107
6.1 Reflexion der Projektziele .....	107
6.2 Beantwortung der Hauptforschungsfrage.....	110
6.3 Stichprobenreflexion .....	112
6.5 Reflexion des Projektverlaufs und der Gruppendynamik.....	113
6.5.1 Initiierungsphase (KW 45-50, 2020) .....	113
6.5.2 Planungsphase (KW 51, 2020-KW 5, 2021) .....	113
6.5.3 Durchführungsphase und Controlling (KW 6-13) .....	114
6.5.4 Evaluationsphase (KW 14-20).....	115
6.5.5 Abschlussbericht (KW 21-27).....	115
6.5.6 Nachprojektphase (KW 28-33) .....	116

6.6 Reflexion der Gruppendynamik .....	116
6.6.1 Herausbilden.....	116
6.6.2 Stürmen .....	117
6.6.3 Normenbildung.....	117
6.6.4 Leisten .....	117
6.6.5 Abschließen .....	117
7. Ausblick und Handlungsempfehlungen.....	118
Literaturverzeichnis.....	120
Anhang .....	125
Anhang A: Einverständniserklärungen.....	125
Erziehungsberechtigte.....	125
Gesetzliche Vertreter*innen .....	130
Teilnehmer*innen .....	135
Anhang B: Forschungsbaum .....	140
Anhang C: Lernziele DigComp 2.1 .....	142
Anhang D: Quantitative Erhebung.....	161
Anhang E: Factsheet Modul C.....	170
Anhang F: Qualitative Auswertung.....	176
Anhang G: Social Media – Aufrufe insgesamt.....	179

# Abbildungsverzeichnis

ABB. 1: KOMPETENZAUFSCHLÜSSELUNG NACH LEHMANN & NIEKE (2000, S.2)	28
ABB. 2: STUFEN DER PARTIZIPATION IN DER GESUNDHEITSFÖRDERUNG UND PRÄVENTION (WRIGHT ET AL., 2013, S. 152)	41
ABB. 3: PARALLELES FORSCHUNGSDESIGN (KUCKARTZ, 2014, S.73)	44
ABB. 4: FRAGEN ZUM SCHAUEN DES ERKLÄRVIDEOS (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	47
ABB. 5: FRAGEBLOCK B (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	47
ABBILDUNG 6: FRAGEBLOCK C PAYPAL (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	48
ABB. 7: ABGEÄNDERTE FRAGEN DES QUANTITATIVEN FRAGEBOGENS FÜR MODUL C	49
ABB. 8: AUSPRÄGUNGEN DER KOMPETENZBEREICHE NACH VIDEO UND KOMPETENZBEREICH (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	62
ABB. 9: AUSPRÄGUNG DER KOMPETENZBEREICHE NACH VIDEO (VIDEO 9, SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	64
ABB. 10: ANTWORTEN ZU FRAGE B5 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	69
ABB. 11: ANTWORTEN ZU FRAGE B6 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	69
ABB. 12: ANTWORTEN ZU FRAGE B51 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	70
ABB. 13: ANTWORTEN ZU FRAGE B4 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	70
ABB. 14: ANTWORTEN ZU FRAGE B2 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	71
ABB. 15: ANTWORTEN ZU FRAGE B3 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	71
ABB. 16: ANTWORTEN ZU FRAGE B52 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	72
ABB. 17: ANTWORTEN ZU FRAGE B1 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	72
ABB. 18: ANTWORTEN ZU FRAGE A2 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	79
ABB. 19: ANTWORTEN ZU FRAGE A3 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	80
ABB. 20: ANTWORTEN ZU FRAGE B51.1 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	82
ABB. 21: ANTWORTEN ZU FRAGE B52.1 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	82
ABB. 22: ANTWORTEN ZU FRAGE A2 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN MODUL C (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	85
ABB. 23: ANTWORTEN ZU FRAGE C10 IM FRAGEBOGEN MODUL C (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	86
ABB. 24: ANTWORTEN ZU FRAGE C13 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN MODUL C (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	86
ABB. 25: ANTWORTEN ZU FRAGE D11 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN MODUL C (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	87
ABB. 26: ANTWORTEN ZU FRAGE D12 IM QUANTITATIVEN FRAGEBOGEN MODUL C (SIEHE „ANHANG D: QUANTITATIVE ERHEBUNG“)	87
ABB. 27: ORGANIGRAMM DER PROJEKTGRUPPE 3.1	99
ABB. 28: DIE FÜNF STADIEN DER GRUPPENTWICKLUNG (TUCKMAN & JENSEN, 1977, NACH JONAS ET AL., 2014, S.455)	116

## Tabellenverzeichnis

TAB. 1: ÜBERSICHT KOOPERATIONSPARTNER*INNEN	39
TAB. 2: FRAGEBOGEN	40
TAB. 3: PHASENVERLAUFSDIAGRAMM	94

## Abkürzungsverzeichnis

GOW 21	diesjährige Projektgruppe der Get Online Week
TN	Teilnehmer*innen
KW	Kalenderwoche
UK	Unterkategorie
OK	Oberkategorie
MmB	Menschen mit Behinderung
DGS	Deutsche Gebärdensprache

# 1. Einleitung

## Das Projektstudium

Die Get Online Week ist eine internationale Kampagne, die im Rahmen des Projektstudiums auch an der Technischen Universität Dortmund stattfindet. Zunächst ist eine grundsätzliche Beschreibung des Projektstudiums mit seinem Aufbau und seiner Zielsetzung gemäß dem Lehrplan hilfreich, um die akademischen Rahmenbedingungen besser einordnen zu können. Daran schließt die Beschreibung der Projektorganisation an.

Das Projekt „Get Online Week 2021“ ist dem Projektdach 3 „Technologie, Inklusion, Partizipation: Empowerment in der digitalen Gesellschaft“ untergeordnet. Das Projektbüro, vertreten durch Dr. Jana York und Theresa Mann, ist verantwortlich für den Aufbau des Kursplans und die Koordination des Projektjahres. Begleitender Dozent der Projektgruppe 3.1 ist Dr. Bastian Pelka, der die Gruppe mithilfe der Tutorin Sophia Lohoff während des gesamten Projektjahres unterstützt. Das Projekt findet im Zeitraum vom 1. November 2020 bis zum 15. Juli 2021 statt und endet mit dem Abschluss des Projektmoduls, welcher 40 Leistungspunkte umfasst, die sich aus zwei Prüfungsteilen (P1 und P2) zusammensetzen.

Das Projektjahr ist eine vorgesehene Pflichtveranstaltung im dritten Studienjahr des Bachelors Rehabilitationspädagogik an der TU Dortmund und als begleitetes Selbststudium in Gruppen ausgelegt. Die erworbenen theoretischen Grundlagen des Vorstudiums sollen im Rahmen des projektbezogenen, forschenden Lernens durch (rehabilitations-) pädagogische und akademische Handlungskompetenzen erweitert werden. Im Vergleich zu monothematischen Lehrveranstaltungen ist das Projektstudium disziplinübergreifend und sehr praxisnah gestaltet, wobei den Studierenden die Verantwortung für die Wahl der Problemstellung, der Gestaltung und Durchführung des Projekts übertragen wird.

Dadurch entstehen Abweichungen vom herkömmlichen Vorlesungsmodell, die sich in der thematischen Offenheit, dem zeitlichen Ausmaß und einem besonderen Maß an studentischer Eigenverantwortung äußern. Diese Abweichungen dienen als begünstigende Voraussetzungen für das Wachstum von individuellen und gruppenbezogenen Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen.

Zu Beginn des Jahres 2021 erhalten die Studierenden der Projektgruppen im Projektdach 3 „Technologie, Inklusion, Partizipation: Empowerment in der digitalen Gesellschaft“ im Rahmen der Fundamentum-Vorlesungen Zugang zu theoretischem Fachwissen und lernen rehabilitationspädagogische Problemstellungen zu erkennen und Lösungsstrategien zu entwickeln. Die Digitalisierung wird hier als globaler, gesellschaftsverändernder Prozess verstanden, der mit einer steigenden Technisierung und einer Verlagerung von sozialen Prozessen in digitale Medien einhergeht. Sie schafft neue Lebensbereiche und bietet Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung. Durch die rehabilitationswissenschaftliche Perspektive werden hier Lagen sozialer Ungerechtigkeit und Exklusion aufgedeckt, da besonders

vulnerable Bevölkerungsgruppen durch finanzielle, technische, bildungs- und behinderungsbedingte Zugangsbarrieren im Zuge diese Verlagerung ausgegrenzt werden (Borgstedt & Möller-Slawinski, 2020). Vor dem Hintergrund dieser Ungleichheitslagen gilt es innovative und zielgruppensensible Interventionen zu entwickeln, die barrierefreie Zugänge und geeignete Hilfsmittel bereitstellen, zusätzlich den Erwerb und Ausbau von Medienkompetenzen ermöglichen, vorherrschenden Barrieren vorbeugen und insgesamt zu einer inklusiv gestalteten digitalen Gesellschaft beitragen.

Im Rahmen des Fundamentums werden deshalb auch die forschungsethischen Voraussetzungen solcher Interventionsstrategien thematisiert und diskutiert, insbesondere mit Blick auf die partizipative Forschung. Weiter wird die Identifizierung von Problemlagen und Ableitung zielführender Forschungsfragen geprobt. Darauf aufbauend werden forschungsmethodische Paradigmen und entsprechende Instrumente vermittelt, die zur Beantwortung wissenschaftlicher Fragestellungen zurate gezogen werden können.

Die Projektgruppe erhielt zur Vertiefung der Fundamentum-Einheiten und der Etablierung eines Forschungsthemas, die Unterstützung von Dr. Bastian Pelka in Form von Begleitveranstaltungen. Durch angeleitete Literaturrecherche verschafft sich die Gruppe einen Überblick über den Forschungsstand im eigenen Themengebiet. Zusätzlich bereiteten die Studierenden abwechselnd, wöchentliche „Aktualitätsvorträge“ vor, die dazu dienen, bezüglich aktueller Entwicklungen und Innovationen in der digitalen Welt „up to date“ zu bleiben und die Gruppenmitglieder zu inspirieren. Die Literaturrecherche wird im Zuge der Beschreibung der internen Projektkoordination und Arbeitsteilung noch an späterer Stelle wieder aufgegriffen (siehe „5.1 Der Phasenverlauf des Projekts GOW 2021“). Neben der thematischen Vertiefung, erfolgt eine forschungsmethodologische Sensibilisierung durch die E-Learning-Angebote des Projektbüros, in denen der Fokus auf den Anforderungen der Projektarbeit und dem erforderlichen organisatorischen Rüstzeug liegt. Dementsprechend dienen die Toolboxen (Werkzeugkästen) der angeleiteten Erprobung von projektbezogenen Forschungskompetenzen, welche an späterer Stelle (siehe „5.1.3.4 Toolbox-Angebote“) noch reflektiert werden.

## **Die GET ONLINE WEEK**

Die Get Online Week wird seit mehreren Jahren als internationale Kampagne durchgeführt. In diesem Rahmen wird sie auch als „All Digital Week“ bezeichnet. Auch in diesem Jahr wurde sie anlässlich des Bachelor-Studienganges Rehabilitationspädagogik von einer neunköpfigen Gruppe Studierender der Technischen Universität Dortmund durch die aktuelle Corona-Pandemie unter besonderen Umständen zum siebten Mal unter dem Namen „Get Online Week Dortmund“ durchgeführt.

Ein zentrales Ziel dieser Kampagne ist es, die digitale Spaltung durch die Vermittlung von Medienkompetenzen zu verringern, um so die Teilhabe an der digitalen Gesellschaft für sogenannte „Offliner\*innen“ zu ermöglichen und zu fördern.

„Offliner\*innen“ sind Menschen, die aus unterschiedlichen Gründen keinen Zugang zur digitalen Welt haben. Jedes Jahr wird der sogenannte D21-Digital-Index veröffentlicht. Dieser beschreibt den Digitalisierungsgrad der deutschen Bevölkerung. Laut dem D21-Digital-Index 2019/2020 (Initiative D21 e.V., 2020) sind besonders Menschen, aber vor allem Frauen, mit niedrigem Bildungsniveau davon betroffen. Aber auch Menschen mit Behinderung sind aus verschiedenen Gründen besonders stark ausgeschlossen. Wenn Menschen mit einer Behinderung weiterhin der Zugang zu digitalen Medien verwehrt bleibt, werden sie weiter benachteiligt. Aus diesem Grund entschied sich die Projektgruppe für Menschen mit Beeinträchtigung als Zielgruppe.

## **Aufbau des Berichts**

Neben dem ersten Teil, der Einleitung, wird der zweite Teil des vorliegenden Berichts die „Theoretische Grundlage“ bilden. Er behandelt die Entwicklung von Erklärvideos, die im Folgenden anhand des Kapitels „Ausgangs- und Problemlage“ begründet werden. In Deutschland erlangen immer mehr Menschen Zugang zu digitalen Medien. Exkludiert werden durch die Zugangsbarrieren jedoch diejenigen, die aus unterschiedlichen Gründen keinen Zugang zur digitalen Welt haben. In dem Bericht der Initiative D21 e.V. von 2021 wird deutlich, dass noch immer 12% der Menschen in Deutschland zu den digitalen „Offliner\*innen“ gehören (S. 10). Mit Hilfe von verschiedenen Studien, wie beispielsweise der Studie „Mediennutzung von Menschen mit Behinderung“ (Bosse & Hasebrink, 2016), wurde so eine theoretische Grundlage geschaffen.

In dem darauffolgenden Kapitel „Bezugstheorien“ werden die theoretischen Grundlagen für die Projektarbeit mit den Erklärvideos erläutert, wie beispielsweise die „Habitus-Kapital-Theorie“ von Pierre Bourdieu (Wiedemann, 2014) und die „Theorie der dualen Kodierung“ von Dorgerloh und Wolf (2019).

Die „Theorie der dualen Kodierung“ von Dorgerloh und Wolf (2019) beschreibt unter anderem die Wissensvermittlung mit Videos auf zwei Ebenen. Einmal auf der visuellen und einmal auf der gesprochenen Ebene. Auf Grundlage dieser Theorie entschied sich die Projektgruppe für das Arbeiten und Erstellen von Erklärvideos. Auch die „Theorie multimedialen Lernens“, ebenfalls von Dorgerloh und Wolf (2019), dient als Argument für das Erstellen von Erklärvideos. Sie besagt, dass beim Wissenserwerb auf das Vorwissen einer Person zurückgegriffen wird.

Das Kapitel „Vorteile des Lernens durch Videos und Kriterien für gute Erklärvideos“ basiert auf den Erkenntnissen der eben genannten Theorie des kodierten und multimedialen Lernens. Da die Videos sowohl visuelle als auch gesprochene Informationen enthalten, sind sie gut geeignet, die eigenen Kompetenzen zu erweitern (Dorgerloh & Wolf, 2019). Ein weiterer Punkt, weshalb man sich für die Produktion von Videos entschied, ist, weil viele Menschen mit Behinderung ein internetfähiges Endgerät nutzen. So können sie die Videos überall und zu jeder Zeit anschauen. Sie können nach eigenem Bedarf zurückspulen und so die Informationen erneut aufnehmen. Die Klient\*innen sollten lernen, solche Erklärvideos selbst herzustellen.

Dabei sollte ihnen das sogenannte „Mobile Studio“, eine Innovation der Gruppe, helfen diese zu produzieren.

Diese Grundlage wird genutzt, um das Kapitel „Forschungsstand und Forschungsfrage“ zu fundieren. Hier werden nicht nur die Fragen, die die Projektgruppe zur präzisen Beantwortung der Forschungsfrage: „Inwiefern haben Erklärvideos der „Get Online Week 2021“ Einfluss auf die digitalen Kompetenzen bezüglich der Selbstständigkeit der Teilnehmenden?“ entwickelte, genannt, sondern es wird auch auf den aktuellen Stand der Forschung innerhalb des Projekts eingegangen. Darunter fällt unter anderem die „Operationalisierung“ der Forschungsfrage. Dazu werden verschiedene Begriffe wie „Inwiefern“, oder „Einfluss“ in eigenen Worten der Projektgruppe definiert. Das Erläutern der aufgestellten „Hypothesen“ erfolgt im Anschluss. Diese bilden einen wichtigen Teil des Forschungsprozesses und basieren auf den in dem Kapitel „Forschungsstand und Forschungsfrage“ aufgeführten Unterfragen.

Den Abschluss des zweiten Teils bilden die „Projektziele“. Während der Entwicklung der leichtverständlichen Erklärvideos wurden verschiedene Projektziele festgelegt, wie beispielsweise die Verkleinerung der digitalen Spaltung, sowie die Inklusion digitaler Offliner\*innen. Die Inklusion der Klient\*innen in die digitale Gesellschaft erfolgte über spezielle und im Vorhinein mit den Einrichtungen abgesprochenen Themen in den Erklärvideos, die unsere Klientel interessierten. Dort standen vor allem Social Media Plattformen wie Spotify, PayPal und YouTube im Vordergrund. Die Medienkompetenzförderung von Mitarbeiter\*innen in den kooperierenden Einrichtungen wurde ebenfalls als Ziel der GOW 21 verstanden. Die Mitarbeiter\*innen sollten möglichst so geschult werden, dass sie als Multiplikator\*innen unserer Erklärvideos agieren und den Klient\*innen bei Fragen und Problemen während der eigenen Videogestaltung zur Seite stehen können.

Im dritten Teil des Berichts wird die „Projektmethodik“, die die Gruppe zur Beantwortung der Fragen im zweiten Teil nutzte, erläutert. Die „digitale Forschung im Pandemiekontext“ war eine große Herausforderung. Dadurch, dass die Projektgruppe nicht persönlich in den Einrichtungen erscheinen konnte, fand die Kommunikation mit den Partner\*innen ausschließlich digital statt. So wurde ein digitaler Kontakttag veranstaltet, zu dem verschiedene Institutionen, die als Kooperationspartner\*innen in Frage kamen, eingeladen wurden.

Schaut man auf die „Wahl des Forschungsdesigns“, so fällt auf, dass hier besondere Anforderungen vorliegen. Es musste berücksichtigt werden, dass Menschen mit Behinderung die Kompetenzen und Mittel dazu haben, an Online-Befragungen und Meetings teilzunehmen. Außerdem mussten angemessene Erhebungsinstrumente ausgewählt werden. Weiterhin wird der „Grundsatz partizipativer Forschung“ beschrieben, der bei der Planung des Projekts einen wichtigen Teil darstellte.

Die „Untersuchungsziele“ werden ebenfalls im dritten Teil aufgeführt und erläutert. Erklärvideos wurden dieses Jahr als Medium der Wissensvermittlung genutzt. Die

Videos wurden unter anderem hinsichtlich der Nutzung und der Bedienung untersucht. So sollte ein präzises Bild der Nutzungserfahrungen von Menschen mit Behinderung mit den entwickelten Erklärvideos erstellt werden.

Auch in diesem Jahr wurde der „Einsatz von kombinierten Methoden“ als passende Form der Erhebung gewählt. Da die GOW 21 in der ersten Aprilwoche stattfand, wurden die vorab entwickelten Erklärvideos für die Klient\*innen in dieser Zeit bereitgestellt. So konnten sie sich die Videos bereits anschauen. Einige Wochen später fand dann eine gemischte Befragung der Interessent\*innen statt. Dazu wurde sowohl ein quantitativer Fragebogen als auch ein qualitativer Leitfaden erstellt. Die sogenannte „mixed-methods“-Befragung sollte dazu dienen, die auf Basis früherer Erkenntnisse im Zusammenspiel mit der aktuellen Corona-Pandemie formulierte Forschungsfrage beantworten zu können.

Die letzten Kapitel des dritten Teils beschäftigen sich mit der quantitativen und der qualitativen Auswertung und deren Reflexion. Außerdem wird auf die Auswertungsmethoden eingegangen.

Der vierte Teil des Projektberichts besteht aus den Projektergebnissen. Dort werden die Hauptforschungsfrage und die Vertiefungsfragen anhand der Ergebnisse beantwortet. Dazu gliederte man den erstellten Forschungsbaum in die Frageblöcke 1, 2 und 3. Diese Frageblöcke werden in den Kapiteln 4.1.1, 4.1.2 und 4.1.3 erläutert und beantwortet. Wie bereits erwähnt unterteilte sich die Gruppe in verschiedene Module. Modul C führte separat zu der Haupterhebung des Projekts eine eigene Erhebung durch. Die Ergebnisse dieser Erhebung werden in Punkt 4.2 erläutert. Zum Abschluss des Kapitels werden dann die Ergebnisse in Bezug zu den Theorien und den Zielsetzungen der Gruppe gestellt.

Der Name des fünften Kapitels lautet „Projektmanagement und Projektorganisation“. Hier wird zunächst auf den Phasenverlauf des Projekts der GOW 21, also auf die Zeitverteilung und -Planung eingegangen. Die Gruppe setzte verschiedene Meilensteine, welche in Punkt 5.1 näher erläutert werden. Neben dem „Grundschema der Projektreihe „Get Online Week““ wird der Punkt „Rahmenbedingungen des Projektjahres 2020/21“ thematisiert. Aufgrund der Corona-Pandemie war es der Projektgruppe nicht möglich, das Projekt in Präsenzterminen zu planen und umzusetzen, weshalb andere Kommunikationswege gesucht werden mussten.

Im weiteren Verlauf des Kapitels wird die „Projektplanung“ thematisiert und wie die Gruppe im Laufe des Projekts im Hinblick auf die Planung vorgegangen ist. Hier werden erneut die Module des Projekts aufgegriffen. Außerdem gibt es ein Kapitel zur „Qualitätssicherung“, die die Gruppe im Projekt vorgenommen hat. Damit die Gruppe während ihrer Arbeit nicht komplett auf sich alleine gestellt ist, gab es unterstützende Maßnahmen welche in dem Punkt 5.1.3.3 behandelt werden. Zum Abschluss dieses Kapitels werden die verschiedenen Toolbox-Angebote kritisch reflektiert.

Das sechste Kapitel des Berichts beschäftigt sich mit der Projektevaluation, der Projektbewertung und der Projektreflexion. Es werden nicht nur die Projektziele und

die Stichproben, sondern auch der Projektverlauf und die Gruppendynamik reflektiert. Der Projektverlauf und die Gruppendynamik werden im weiteren Verlauf mit Hilfe der verschiedenen Projektphasen (siehe „5.1 Phasenverlauf des Projekts GOW 21“) widergespiegelt. Des Weiteren wird noch auf die Punkte 6.6.1 „Herausbilden“, 6.6.2 „Stürmen“, 6.6.3 „Normenbildung, sowie auf den Punkt 6.6.4 „Leisten“ eingegangen. Den Abschluss in diesem Kapitel bildet der Punkt 6.6.5 „Abschließen“.

Den Schluss des Projektberichts bildet das Thema „Ausblick und Handlungsempfehlungen“. In diesem Kapitel wird das Projekt zusammengefasst und Empfehlungen für künftige Projektgruppen, die die Get Online Week als Projektthema wählen, geäußert. So können Ratschläge an künftige Gruppen der Get Online Week weitergegeben werden, die in der GOW 21 so keine Anwendung gefunden haben.

## 2. Theoretische Grundlagen

### 2.1 Ausgangs- und Problemlage

Mit dem Beginn der Internetnutzung Ende der 80er Jahre, und seiner darauffolgenden massiven Verbreitung, entwickelte sich die Gesellschaft zunehmend zu einer Informationsgesellschaft. Die damit verbundene Digitalisierung durchdringt gesamte Lebenswelten und beeinflusst alle Lebensbereiche, sowie soziale, politische und ökonomische Systeme (Kopp, n.d.). Beispiele für den Einzug von Digitalisierung in verschiedenen Systemen sind in der Politik das eGovernment und Online-Petitionen. Bei der Arbeit sind es Homeoffice, Wissensarbeit, Sensorik; im Gesundheitsbereich die elektronische Patientenakte und in der Bildung beispielsweise das eLearning. Mit der Entwicklung zur Informationsgesellschaft werden also gesellschaftliche Veränderungsprozesse und Herausforderungen, wie die Entstehung neuer Kommunikations- und Interaktionsmuster, sowie neuer Werte und Normen ausgelöst. Um an dieser Gesellschaft teilhaben zu können, sind zuerst die technische Ausstattung, sowie Zugang zu WLAN oder mobilen Daten, erforderlich. Nachfolgend bilden digitale Kompetenzen die weitere, nicht weniger wichtige Zugangsvoraussetzung an der digitalen Teilhabe: Nutzer\*innen müssen digitale Systeme, ihre Funktionsweisen und deren Auswirkungen trotz ihrer Komplexität verstehen können, sie benötigen die sogenannte Medienkompetenz.

Der D21-Digital-Index Studie 2019/20 (Initiative D21 e.V., 2021, S. 10) zufolge nutzten im Jahr 2020 88% der deutschen Bevölkerung das Internet. Diese Studie geht jedoch nicht auf den Zugang zu digitalen Medien bei Menschen mit Behinderung ein.

Alle Menschen mit Behinderungen haben nach dem Bundesteilhabegesetz das Recht auf Teilhabe in allen Lebensbereichen. Die Ermöglichung von digitaler Teilhabe ist daher in mehreren Rechtsnormen impliziert. Beispiele sind in den Artikeln 9 „Zugänglichkeit“, 21 „Recht der freien Meinungsäußerung, Meinungsfreiheit und Zugang zu Informationen“ und 24 „Bildung“ der UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK) zu finden (vgl. Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen, 2018). Schon in der Gesetzeslage ist somit die Auseinandersetzung mit der Thematik in der Rehabilitationspädagogik begründet.

Es fällt auf, dass Menschen mit Behinderungen im Schnitt einen niedrigeren Bildungsabschluss als der Bevölkerungsschnitt haben (Statistisches Bundesamt, 2020, S. 16). 2017 lebten in Deutschland insgesamt fast 7,5 Millionen Menschen mit einer Schwerbehinderung, davon 290.000 unter 25 Jahren (ebd., S. 17). 2017 nutzten circa 55% der Menschen mit Beeinträchtigungen der über 50-Jährigen und knapp 71% der unter 50-Jährigen digitale Medien (Haage, 2017). Die Gruppe mit der niedrigsten Nutzung von digitalen Medien ist die Gruppe der Menschen mit Lernbeeinträchtigungen. Aus dieser Gruppe waren 2017 nur knapp 51% der unter 50-Jährigen und 45% der Älteren in der Nutzung digitaler Medien vertreten (Haage, 2017). In einer Studie von Bosse und Haage (2020) zeigt sich, dass 38% von 154 Bewohner\*innen in stationären Einrichtungen für Menschen mit Behinderungen

keinen Zugang zu technischer Ausstattung und WLAN oder mobilen Daten haben, um digitale Medien konsumieren zu können. Am wenigsten Zugang unter der Woche haben die Bewohner\*innen im Alter von 14-49 Jahren, die Einschränkungen im Bereich Lernen haben, sie bilden den höchsten Anteil an Offliner\*innen (ebd.). Am Rande sei erwähnt, dass die zurzeit vorherrschende Pandemie speziell für Menschen mit Beeinträchtigungen in stationären Wohnformen als eine Möglichkeit zur digitalen Teilhabe gesehen werden kann. Einrichtungen sind aufgrund der Isolationsmaßnahmen und Homeoffice dem Druck ausgesetzt, bezüglich technischer Ausstattung und Internetzugang, so schnell wie möglich nachzurüsten. Diesen Nebenaspekt sieht die Gruppe als Chance und möchte sich diesen zu Nutzen machen, um zum Beispiel mit ihrem digitalen Format der Erklärvideos Zugang zur Zielgruppe zu erhalten.

Der D21-Digital-Index (Initiative D21 e.V., 2020) zeigt den Zusammenhang zwischen einem geringen Bildungsgrad und niedriger Digitalisierung auf. Daher sind besonders junge Menschen mit Behinderung („die in stationären Wohnformen leben, nochmal besonders) von den Auswirkungen mangelnden Zugangs zu digitalen Medien betroffen (Bosse & Haage, 2020). Diese Auswirkungen zeigen sich in der digitalen Spaltung, in Bezug auf junge Menschen mit Behinderung, anhand der „Education Gap“ nach Dudenhöffer und Meyen (2012). Die „Education Gap“ birgt die Gefahren einer Abwärtsspirale: denn nach der Theorie des Sozialwissenschaftlers Bourdieu (Wiedemann, 2014) verhält es sich so, dass Personen mit mangelndem Kapital und geringen Ressourcen, weniger die Möglichkeit haben, im übertragenen Sinn, mediale Inhalte zu konsumieren und sich somit Wissen bzw. kulturelles Kapital anzueignen. Bei der Aneignung von Medien im lebensweltlichen Kontext, dient der Gebrauch von Medien als Ausdrucks- und Kommunikationsmittel sowie Verständigung über Themen und Inhalte, die in der jeweiligen Kultur primär über Medien vermittelt sind. Medien haben Entwicklungsaufgaben: Identitätsentwicklung, Definition über Medienpräferenzen und Gewohnheiten, Vergleichsmöglichkeiten für Rollenverhalten, Konfliktlösung, Sinnerfüllung sowie das Erleben von Medienwelten als Probestadien und die (Selbst-)Inszenierung in sozialen Netzwerken. Durch Medien werden Werte und ein ethisches System erlangt, das als Leitfaden für das Verhalten in der Gesellschaft dient.

Unter Einbeziehung aller genannten Aspekte bietet sich die Digitalisierung für junge Menschen mit Behinderungen als besondere Chance zur Teilhabe, erzeugt aber auch neue Ausschlussrisiken. Mit Zugang und Konzepten, welche bestenfalls barrierefreien Zugang zur Nutzung von Digitalisierung und ihren Medien bieten, ermöglicht man es dieser Personengruppe, kulturelles und soziales Kapital aufzubauen, Medienkompetenz zu erwerben und somit an der digitalen Gesellschaft teilzunehmen und Inklusion umzusetzen und voranzutreiben. Die ausbreitende Digitalisierung bietet sich an, einen wertfreien Raum für junge Menschen zu erleben, beziehungsweise selbst zu kreieren, wenn man diese mit den entsprechenden „Werkzeugen“ befähigt, sowie die mit „Empowerment“ geförderte Selbstwirksamkeit stärkt. Zugang und Umgang zu den mit der Digitalisierung verbundenen Aspekten und Wirkungen

ermöglichen es jungen Menschen mit Behinderung sich als selbstwirksame Konstrukteure ihrer zukünftigen, insbesondere beruflichen, Entwicklung zu erleben. Menschen mit Behinderungen benötigen daher eine besondere gesellschaftliche Unterstützung bei der Bildung von Medienkompetenzen zur Ausübung und Wahrung ihrer Teilhaberechte im Rahmen der Digitalisierung.

## 2.2 Bezugstheorien

### 2.2.1 Habitus-Kapital-Theorie

Im Mittelpunkt der theoretischen Grundlage des Projektes steht die Habitus-Kapital-Theorie von Pierre Bourdieu (Wiedemann, 2014). Anhand dieser Theorie lassen sich soziale Ungleichheiten und deren Entstehungsgründe erklären. Auch im digitalen Raum lässt sich Ungleichheit anhand von Bourdieu untersuchen. Die soziale Position einer Person hat demnach auch Einfluss auf das Nutzungsverhalten in Bezug auf digitale Medien (Dudenhöffer & Meyen, 2012). Um hier den Zusammenhang herstellen zu können, ist eine nähere Erläuterung der beiden zentralen Begriffe *Habitus* und *Kapital* notwendig.

Der *Habitus* lässt sich in zwei Dimensionen unterteilen. Das *Opus Operatum* bezeichnet Dispositionen, die sich aufgrund der Lebensbedingungen einer Person gebildet haben. Die gesamte Lebensgeschichte einer Person fließt nach Bourdieu in die Entstehung dieser Dispositionen ein. Der *Modus Operandi* ist die zweite Dimension. Er umschreibt die Handlungsweisen einer Person, wie sie sich verhält, denkt und handelt. Die Handlungsweisen einer Person sind von ihren Dispositionen geprägt und finden in einem dadurch geformten Handlungsraum statt (Wiedemann, 2014). Der *Habitus* festigt sich durch tägliches Praktizieren im sozialen Raum und wird durch diese ständigen Wiederholungen manifestiert (Abels & König, 2010).

Im Folgenden wird auf den zweiten Begriff, das *Kapital*, näher eingegangen. Das Kapital lässt sich in vier Kapitalformen unterteilen (Wiedemann, 2014). Das *ökonomische* Kapital beschreibt den materiellen Reichtum einer Person. Eingeschlossen ist sämtlicher Besitz, der sich in Geld umwandeln lassen kann. Bourdieu erweiterte den Kapitalbegriff um drei weitere Dimensionen: das *kulturelle*, das *soziale* und das *symbolische* Kapital.

Das *kulturelle* Kapital lässt sich weiter differenzieren. Das *inkorporierte* kulturelle Kapital beschreibt die verinnerlichte Bildung, also Fähigkeiten und Wissen, die eine Person erworben hat. Es existiert zudem ein *institutionalisiertes* kulturelles Kapital, beispielsweise in Form von akademischen Zeugnissen und Titeln. Folglich ist es möglich, inkorporiertes kulturelles Kapital in institutionalisiertes kulturelles Kapital umzuwandeln, indem Ersteres genutzt wird, um einen akademischen Abschluss oder Ähnliches anzustreben.

Die dritte Kapitalform stellt das *soziale* Kapital dar. Hiermit ist die Verankerung einer Person in ihrem sozialen Netzwerk gemeint. Das soziale Kapital setzt sich aus Faktoren wie Wertschätzung und Unterstützung zusammen. Es steht aber

beispielsweise bei Aspekten wie der Kreditwürdigkeit einer Person auch im Zusammenhang mit den anderen Kapitalformen wie dem ökonomischen Kapital.

Das *symbolische* Kapital kann als Meta-Kapital kategorisiert werden. Es erschließt sich aus den anderen Kapitalformen und beschreibt die soziale Anerkennung einer Person. Der Erwerb *kulturellen* Kapitals kann zum Beispiel gleichzeitig eine Steigerung des *symbolischen* Kapitals herbeiführen. Damit nimmt das *symbolische* Kapital eine übergeordnete Funktion zu den anderen Kapitalformen ein.

Zur Verortung einer Person im sozialen Raum ist die Betrachtung des *Habitus* unabdingbar (Dudenhöffer & Meyen, 2012). Der Kapitalbesitz wird durch Inkorporation zu einem wichtigen Bestandteil des *Habitus* im Rahmen des *Opus Operatum* und damit der Bildung von Dispositionen. Hat eine Person nur einen niedrigen Kapitalbesitz, ist sie auch in einem anderen sozialen Raum zu verorten als eine Person mit hohem Kapital. Zeitgleich beeinflusst der soziale Raum auch den *Habitus* einer Person.

Das Angebot der GOW 2021 zielt darauf ab, das Kapital der Zielgruppe zu erhöhen. Anhand von Erklärvideos sollen digitale Kompetenzen gefördert werden. Erlernt eine Person beispielsweise durch das entsprechende Erklärvideo der GOW 21 den Umgang mit dem Messengerdienst "WhatsApp", trägt dies zu einer Steigerung des inkorporierten kulturellen Kapitals bei. So werden neue Dispositionen gebildet, die Teil des Habitus werden. Auf diese Art wird der Zugang der Zielgruppe zu digitalen Medien erhöht. Bleibt man beim Beispiel "WhatsApp" offenbart sich der Zusammenhang, da die Person nun Zugang zu und Kompetenzen im Umgang mit einer populären Kommunikationsform hat, die es ihr ermöglichen wird, ihre Position im sozialen Raum zu verbessern.

Im Rahmen der GOW 2021, sowie im allgemeinen Kontext des Internets, lässt sich außerdem anschaulich darstellen, wie der Erwerb von Kapital zu einer Steigerung des Kapitals über den vermittelten Inhalt hinausführen kann (Dudenhöffer & Meyen, 2012). Gerade der Erwerb kulturellen Kapitals kann zur Aneignung weiteren Kapitals verwendet werden. Eine Person kann beispielsweise durch den Erwerb von Lesekompetenzen dazu befähigt werden, sich Wissen durch Lesen anzueignen, um somit weiteres kulturelles Kapital zu akkumulieren. Durch den Fokus der GOW 2021 auf die Vermittlung digitaler Kompetenzen wird die Zielgruppe in die Lage versetzt, diese zum Erlangen von weiterem Kapital zu nutzen. Die Kompetenzen zur Nutzung der App "Spotify" sind beispielsweise anhand einer direkten Handlungskompetenz überprüfbar. Diese kann als Grundlage für den Erwerb weiterer darauf aufbauender Kompetenzen eingesetzt werden. In diesem Beispiel hat die Person nun Zugang zum Wissenserwerb in Form von Medieninhalten, die auf Spotify angeboten werden.

Die Person ist aufgrund einer einmaligen Kapitalsteigerung durch eine Intervention folglich dazu in der Lage, selbstständig weiteres Kapital zu akkumulieren. Auch abseits dieses Beispiels wird deutlich, wie die verschiedenen Kapitalformen durch das Angebot der GOW 2021 erweitert werden können. Durch das Erlernen der Nutzung von Messengerdiensten und sozialen Netzwerken kann soziales Kapital erworben werden.

Bildung im Bereich der digitalen Medien gewinnt außerdem in einer immer stärker digitalisierten Gesellschaft stetig an Bedeutung. Die Zahl der Gruppe der digital Abseitsstehenden beträgt in Deutschland zwar noch 18%, die Tendenz ist allerdings sinkend, dagegen steigt der Anteil der digitalen Vorreiter\*innen (Initiative D21 e.V., 2020).

Auch auf dem Arbeitsmarkt werden digitale Kompetenzen zunehmend relevanter. Durch den Erwerb digitaler Kompetenzen kann unter anderem auf diesem Weg der Erwerb ökonomischen Kapitals gesteigert werden. Auch das zuvor als Meta-Kapital bezeichnete symbolische Kapital kann durch den Erwerb der aufgeführten Kapitalformen erhöht werden.

Ausschlaggebend für die Gestaltung des Angebots der „Get Online Week“ 2021 war es, aufgrund der aktuellen Pandemie, eine Angebotsform zu finden, die den Kursen, die in den Vorjahren der Get Online Week angeboten wurden, gerecht werden kann. So haben sich die Mitglieder der GOW 21 für die Produktion von leicht verständlichen Erklärvideos entschieden. Der Entscheidung liegt neben den gruppeninternen Entscheidungsprozessen allerdings noch eine theoretische Fundierung zugrunde. Damit ist maßgeblich die Arbeit von Karsten D. Wolf und Stephan Dorgerloh mit dem Titel „Lehren und Lernen mit Tutorials und Erklärvideos“ aus dem Jahr 2019 gemeint.

## **2.2.2 Theorie der dualen Kodierung**

In diesem Kapitel wird die Theorie der dualen Kodierung anhand von Erklärvideos und der Arbeit von Dorgerloh und Wolf (2019) erklärt.

Ein Vorteil von Erklärvideos als Weg der Informationsvermittlung ist die Darstellung der Inhalte in gesprochener und visueller Form. Bereits in den 70er Jahren wurde durch die Arbeit des Psychologen Allan Paivio festgestellt, dass Menschen sich besser an Inhalte erinnern können, wenn sie diese anhand von bildlichen Darstellungen wahrnehmen. Da die zwei Gehirnhälften unterschiedliche Vorgänge in Bezug auf die Kodierung vorzuweisen scheinen, sollten beide Gehirnhälften beim Lernvorgang beansprucht werden, damit sich der Lerneffekt erhöht. „Der Inhalt ist also »dual kodiert« und kann deswegen schneller und leichter erinnert werden.“ (Paivio, 1986, zitiert nach Dorgerloh & Wolf, 2019, S. 64).

Aus diesem Grund enthalten die in der GOW 21 veröffentlichten Erklärvideos die Videoinhalte in Form von Bild und auditiven Textinhalten, welche die Zuschauer\*innen durch die Videos leiten. Obwohl die Theorie der dualen Kodierung einen wirksamen Weg zur Gestaltung von Lernmaterial aufweist, ist diese Theorie für die Gestaltung eines gesamten pädagogischen Projektes nicht ausreichend. Einerseits erklärt die Theorie, dass die Ergänzung von Sprache (oder Text) und Bild sehr unterschiedlich gewichtet sein kann. Auf der anderen Seite wird auch gezeigt, dass die Theorie der dualen Kodierung nicht genügt, um daraus direkt Gestaltungskriterien für (multimediales) Lernmaterial abzuleiten (Dorgerloh & Wolf, 2019).

### 2.2.3 Kognitive Theorie Multimedialen Lernens

Die Kognitive Theorie Multimedialen Lernens bildet eine weitere theoretische Grundlage, welche sich die Projektgruppe der GOW 21 bei der Gestaltung des Angebots von Erklärvideos zu Nutze gemacht hat. So wird in der Theorie erklärt, dass der Erwerb von Wissen maßgeblich mit dem Vorwissen der lernenden Person verbunden ist:

„(Kognitives) Lernen bedeutet dann die Integration neuer Informationen in die bereits bestehende Wissensstruktur“ (Dorgerloh & Wolf, 2019, S. 65). Die Anwendung dieses theoretischen Aspekts in der Praxis nahm die Projektgruppe bei der Produktion ihrer Erklärvideos vor, welche aufeinander aufbauende Kompetenzen fördern, sodass ein Rückgriff und der Ausbau von erlangtem (Vor-) Wissen, auch auf Basis vorheriger Videos, ermöglicht wurde.

Ein weiterer Aspekt des Multimedialen Lernens spiegelt sich ebenfalls in der Arbeit der Projektgruppe wider: „Lernen ist nur erfolgreich, solange die Menge der Informationseinheiten innerhalb der Kapazitätsgrenzen des Arbeitsgedächtnisses bleibt. Zu beachten ist hierbei, dass die Größe einer Informationseinheit im Wesentlichen von unserem Vorwissen abhängt.“ (Dorgerloh & Wolf, 2019, S. 65). So wurde ein Angebot präsentiert, welches in seiner Unterteilung eine aufbauende Struktur enthält, die die Kapazitätsgrenzen steigert, indem Vorwissen mit den leichteren, ersten Videos gefestigt wird. Dadurch kann gegebenenfalls eine höhere Kapazität zur Informationsaufnahme in späteren Videos erwartet werden (ebd.). Unabhängig davon, wie viele Informationen in sprachlicher Form präsentiert werden, können Bilder als Informationsvermittler des Arbeitsgedächtnisses effektiver verarbeitet werden. Das Arbeitsgedächtnis ist für die Integration erlernten Wissens verantwortlich.

Wichtig ist weiterhin, dass die gleichzeitige Wahrnehmung von Text und Bild eine Herausforderung darstellt. Das Angebot der GOW 21 folgt den Empfehlungen von Dorgerloh und Wolf (2019) und arbeitet die Inhalte, wie im Folgenden beschrieben auf: „Erläuternder Text zu einer Abbildung sollte gesprochen anstatt geschrieben dargeboten werden. Dadurch können sprachliche und bildliche Informationen gleichzeitig ins Arbeitsgedächtnis gelangen und besser miteinander verknüpft werden.“ (ebd., S. 66). So werden Erklärvideos nicht nur mit Video und Untertitel, sondern auch mit gesprochenem Text und Audiodeskription versehen. Letztlich gibt die kognitive Theorie Multimedialen Lernens einige Prinzipien vor, welche als sehr hilfreich bei der Gestaltung eines Multimedialen Lernangebots dargestellt werden.

Im folgenden Abschnitt werden in Kürze einige Prinzipien der Wahrnehmung anhand von Beispielen aus der GOW 21 erläutert.

Das räumliche Kontiguitätsprinzip (ebd.) beschreibt die räumliche Nähe des Geschriebenen zum Gesprochenen. Dies wurde im Angebot der GOW 21 angewandt, indem die Untertitel immer möglichst nah, aber auch nicht für die Zuschauer\*innen störend, mit dem Videomaterial dargestellt wurden. Das zeitliche Kontiguitätsprinzip umfasst die gleichzeitige Darbietung der Informationen, die visuell und auditiv

wahrgenommen werden. Auch dieses Prinzip findet Anwendung im Angebot der GOW 21, da in den Videos zum richtigen Zeitpunkt die passende Information zu hören ist.

Nach dem Signalisierungsprinzip müssen Hinweisreize verwendet werden, um die Informationen miteinander zu verknüpfen. Als Hinweisreize dienen in den Erklärvideos Zeichen und Symbole (generell und von Apps) sowie Animationen (ebd.).

Das Kohärenzprinzip stellt einen wichtigen Aspekt des Angebots der GOW 21 dar. Durch das Prinzip wird gesichert, dass unnötige Informationen vermieden werden. Es ist nur bis zu einem gewissen Grad erfüllbar, da die Fülle an Informationen individuell variieren kann. Besonders bei einem Angebot, welches für viele Menschen mit verschiedenen Verständnisniveaus angeboten wird, ist es eine große Herausforderung dieses Prinzip zu erfüllen. Die Projektgruppe der GOW 21 versuchte, diesen Anforderungen möglichst gerecht zu werden.

## **2.3 Vorteile des Lernens durch Videos und Kriterien für gute Erklärvideos**

Im Rahmen der kognitiven Theorie Multimedialen Lernens kann bereits eine Gestaltungsform eines pädagogischen Angebots angenommen werden. Durch die beispielsweise Ermöglichung der Darbietungskontrolle kann ein Angebot angepasst werden.

Dauerhaft zugängliche Erklärvideos bieten den Teilnehmer\*innen die Möglichkeit, diese mehrmals abspielen zu können, sodass alle Informationen im individuellen Lerntempo erfasst werden können. Zum Beispiel kann das Video nach Bedarf zurückgesetzt oder pausiert werden (Dorgerloh & Wolf, 2019). Die Projektgruppe versuchte, das Angebot möglichst gegen den »Expertise-Umkehr-Effekt« abzusichern. „Damit sind Unterstützungen gemeint, die Personen mit hohem Vorwissen eher belasten, als ihnen zu helfen, z. B. unnötige visuelle Hinweisreize“ (ebd., S. 68).

Unter Einbeziehung der Theorie der dualen Kodierung und der Theorie Multimedialen Lernens sowie der Berücksichtigung der zuvor erläuterten Prinzipien, hat die Projektgruppe der GOW 21 ihr Angebot in die verschiedenen Module A, B und C unterteilt, welche verschiedenen Kompetenzlevel und Interessen umfassen. Zum Beispiel veröffentlichte Modul A eine Reihe von Erklärvideos, welche, je nach Kompetenzniveau, als thematisch aufeinander aufbauend betrachtet werden können. Die verschiedenen Module werden umfassender im Kapitel „2.5 Projektziele“ beschrieben und erklärt.

### **2.3.1 Verwendung von Leichter Sprache in den Erklärvideos**

Grundlage für die Erklärvideos der GOW 21 ist das Ziel der Verständlichkeit. Dies kann unter anderem anhand von Leichter Sprache erreicht werden, die sich vorrangig an Menschen mit kognitiven Einschränkungen richtet. Sie stellt ein Instrument dar, um beispielsweise komplexe Texte und Anleitungen verständlicher zu machen. Dabei geht es nicht primär darum den Sachverhalt anders zu erklären, sondern um eine regelgeleitete kurze Darstellung unter der Verwendung von einfachen Begriffen

anstatt von Fremdwörtern. Darüber hinaus sollten kurze Sätze verwendet, sowie auf die Verwendung indirekter Formulierungen verzichtet werden. Ziel der Verwendung von Leichter Sprache ist es Barrieren, die sprachlich aufgestellt werden, abzubauen, um mehr Menschen die Teilhabe an gesellschaftlich relevanten Inhalten zu ermöglichen (Netzwerk Leichte Sprache e.V., 2021).

Für die Entwicklung von barrierearmen Erklärvideos entschied sich die GOW 21 unter anderem für die Verwendung von Leichter Sprache, um die Verständlichkeit für alle Menschen zu erleichtern und somit gesellschaftliche Teilhabe zu erreichen. Insbesondere für unsere Zielgruppe, Menschen mit Behinderung, stellt Leichte Sprache eine notwendige Bedingung dar, um Inhalte von Erklärvideos ohne fremde Hilfe oder Assistenz verstehen zu können. Die GOW 21 hat sich daher im Sinne der inklusiven Ausgestaltung des Projektes für die Umsetzung dieses Konzeptes entschieden.

Die Entwicklung der Skripte sowie der Untertitel sind anhand der Richtlinien für Leichte Sprache (Netzwerk Leichte Sprache e.V., 2021) und im Abgleich mit Software entstanden, die zur Überprüfung von Satzstrukturen und Fachbegriffen oder anspruchsvollen Wörtern dient (siehe beispielsweise <http://toolbox.reha-technologie.de/>). In der Auseinandersetzung mit den Regeln und Richtlinien für Leichte Sprache konnte eine wissenschaftliche Basis geschaffen werden, die den Nutzer\*innen der Erklärvideos der GOW 21 ein selbstständiges Verständnis der Inhalte ermöglicht.

## **2.4 Forschungsstand und Forschungsfrage**

Seit Beginn der Internetnutzung entwickelt sich die Gesellschaft zunehmend zu einer Informations- und Wissensgesellschaft. Die Digitalisierung beeinflusst alle Lebensbereiche sowie soziale, politische und ökonomische Systeme (Kopp, n.d.). Um an dieser Informationsgesellschaft teilhaben und von ihr profitieren zu können, sind einerseits Zugang zu WLAN und technischen Endgeräten, und andererseits digitale Kompetenzen erforderlich.

Das Erkenntnisinteresse unserer Projektgruppe bezieht sich auf den D21-Digital-Index 2019/2020 (Initiative D21 e.V., 2020) sowie den Mikrozensus 2017 (Statistisches Bundesamt, 2020), aus deren Interpretationen hervorgeht, dass in Deutschland Menschen mit Behinderung digital benachteiligt sind.

Laut des D21-Digital-Index (Initiative D21 e.V., 2020) sind Personen mit einem niedrigen Digitalisierungsgrad tendenziell älter und geringer gebildet. Beide Merkmale treffen auf die Gruppe von Menschen mit Behinderung zu. 75% der Menschen mit Behinderung sind über 55 Jahre alt, was zeigt, dass die deutliche Mehrheit dieser Gruppe ältere Menschen umfasst (Statistisches Bundesamt, 2020, S. 15). Zudem haben 14% der Menschen mit Behinderung im Alter von 25 bis 44 Jahren keinen allgemeinen Schulabschluss und nur 17% dieser Altersklasse Abitur (ebd. S. 16). Im Vergleich zur nichtbehinderten Bevölkerung verfügen sie damit über ein deutlich geringeres Bildungsniveau (ebd.). Menschen mit Behinderung zeichnen sich ebenfalls

durch eine geringere Teilhabe am Arbeitsmarkt aus (ebd.). Während 88% der nichtbehinderten 25- bis 44-Jährigen am Erwerbsleben teilnehmen, sind es bei der Gruppe der Menschen mit Behinderung nur 70% (ebd.). Da erwerbstätige Menschen (aufgrund ihrer Teilhabe am Arbeitsmarkt) häufiger mit digitalen Medien in Kontakt kommen, erklärt die vergleichsweise geringe Erwerbstätigkeit von Menschen mit Behinderung die Benachteiligung dieser Gruppe in Bezug auf die Erweiterung ihrer digitalen Kompetenzen (Initiative D21 e.V., 2020).

Durch die daraus resultierende digitale Spaltung der Gesellschaft in Menschen, die über Kompetenzen verfügen, um die Digitalisierung für sich zu nutzen und solche, die dies nicht können, besteht die Gefahr einer Abwärtsspirale, denn nach der Theorie von Pierre Bourdieu (Wiedemann, 2014) haben Personen mit mangelndem symbolischem Kapital und geringen Ressourcen eine geringere Chance, mediale Inhalte zu konsumieren und sich somit Wissen anzueignen. Da es allerdings mit zunehmender Digitalisierung zu einer Aufteilung der Gesellschaft in einzelne, voneinander isolierte Informationswelten kommt, besteht zudem die Gefahr der sozialen und digitalen Exklusion besonders von Menschen mit Behinderung (Initiative D21 e.V., 2020).

Die GOW21-Projektgruppe verfolgte daher das Ziel, herauszufinden, wie die digitale Spaltung wirksam anhand von entwickelten Methoden verkleinert werden konnte. Es sollte untersucht werden, wie Empowerment und Kompetenzsteigerung an die Teilnehmer\*innen herangetragen werden konnten, um einen Anstieg an digitaler Teilhabe zu ermöglichen. Dazu wurde der Schwerpunkt auf das Mobile Studio, den Dreh der barrierearmen Erklärvideos sowie die Befähigung zur eigenständigen Herstellung von Erklärvideos gelegt.

Übergeordnet lag unserer Forschung das Ziel zugrunde, durch die Verbesserung digitaler Teilhabe eine Verkleinerung der digitalen Spaltung zu erreichen. Das Projekt GOW 21 sollte einen Beitrag leisten, digitale Kompetenzen, die eine Voraussetzung für Inklusion und Teilhabe darstellen, zu erweitern. Dazu stehen die Erklärvideos der Projektgruppe dauerhaft zur Verfügung und können zukünftig weiterhin hilfreich sein.

Grundlage für die Forschungsfrage des Projektes stellten die zwei gesetzten Hauptziele der GOW 21 dar:

1. Digitale Kompetenzen der Teilnehmer\*innen erweitern
2. Erklärvideos über soziale Netzwerke verbreiten und Nutzung erreichen

Aus den oben skizzierten Problemlagen wurde die folgende Hauptforschungsfrage abgeleitet:

*Inwiefern haben Erklärvideos der Get Online Week 2021 Einfluss auf die digitalen Kompetenzen bezüglich der Selbstständigkeit der Teilnehmer\*innen?*

Die Antwort auf diese Forschungsfrage sollte zeigen, ob und in welcher Weise die Kompetenzen der Teilnehmer\*innen durch die entwickelten Erklärvideos und deren eigenständige Handhabung beeinflusst werden konnten. Dabei orientierte sich die

Projektgruppe an sieben Vertiefungsfragen, die sich auf die einzelnen Module (A, B und C) des Projektes bezogen und ermöglichten, deren Inhalte differenzierter zu erfassen:

- 1. Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die digitalen Kompetenzen der Teilnehmenden?*
- 2. Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die Selbstständigkeit von Teilnehmer\*innen?*
- 3. Inwiefern ist die Darstellung des Videomaterials hilfreich, um die inhaltlichen Kompetenzen zu erlangen?*
- 4. Inwiefern ist das Format (Erklärvideo) hilfreich für die Kompetenzsteigerung?*
- 5. Inwiefern haben die Teilnehmer\*innen Zugang zu den Erklärvideos (Assistenz, alleine, gemeinsam)?*
- 6. Inwiefern kann die Nutzung gewährleistet werden? → Hier findet sich die thematische Zuordnung der Videoinhalte wieder.*
- 7. Inwiefern kann die Bedienung gewährleistet werden?*

Die Vertiefungsfragen sind für den Projektverlauf und besonders für die Datenauswertung von wichtiger Bedeutung, um aus der Vielfalt der Informationen die zentralen Aussagen für das Projekt herauszufiltern. Die erste Vertiefungsfrage soll klären, ob durch die Erklärvideos der GOW21 neue digitale Kompetenzen erworben wurden. Dazu wurde in dem quantitativen Forschungsteil für jedes Erklärvideo nach der benötigten Unterstützung durch Dritte vor und nach dem Anschauen gefragt. Im qualitativen Forschungsteil wurden im Forschungsbaum in der Kategorie „(Digitale) Kompetenzen & Wissen“ Fragen formuliert, die bestehende und angeeignete Kompetenzen, sowie den Wissenserwerb abfragen. Die zweite, dritte und vierte Vertiefungsfrage zielen darauf ab, herauszufinden, durch welche Mittel die Barrierefreiheit und die Verständlichkeit der Erklärvideos garantiert werden können. Sowohl die Erklärungen als auch die Darstellungen rücken hier in den Fokus. Ein weiterer Aspekt, der durch diese Fragen untersucht werden soll, ist die Annahme, dass die barrierearme Gestaltung der Erklärvideos eine Lösung für die zuvor genannten Barrieren sein kann. Die fünfte, sechste und siebte Vertiefungsfrage beschäftigen sich mit der Annahme, dass Menschen mit Behinderung einen erschwerten Zugang zum Internet, und damit auch zu den Erklärvideos, haben. Dadurch entsteht ein erhöhter Unterstützungsbedarf, der durch die Beantwortung der genannten Vertiefungsfragen offengelegt werden soll.

#### **2.4.1 Operationalisierung**

Um die Nachvollziehbarkeit der Forschung der Projektgruppe zu erleichtern, werden in diesem Abschnitt die zentralen Begriffe operationalisiert. Hieraus kann transparent abgeleitet werden, auf welche Art und Weise die Ergebnisse der Projektgruppe entstanden sind und wie diese interpretiert wurden:

*Partizipation* bedeutet in der soziologischen Auffassung, dass Individuen an Entscheidungsprozessen und der Weiterentwicklung beteiligt werden. Menschen können in diesem Rahmen ihre Potentiale entfalten und ihr Leben zwischen Freiheit und Verantwortung gestalten. Soziale Arbeit bietet für die Ausgestaltung von Partizipation ein unterstützendes System, das Menschen in schwierigen Lebenslagen dazu befähigen soll, sich am gesellschaftlichen Leben zu beteiligen und teilzuhaben (Schnurr, 2018, S. 631).

Im Kontext der Modernisierungstheorien beschreibt *Selbstständigkeit* die „Befreiung des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit“ (Drieschner, 2007, S. 70). Im Zusammenhang mit der Ausbildung der Ich-Identität wird deutlich, dass es eine Diskrepanz zwischen erfolgreicher Individualisierung und sozialen Ambivalenzen gibt (ebd.). Im Zuge dessen ist Selbstständigkeit ein zentraler Faktor, der aus diesem Zusammenspiel entsteht. Allerdings erschweren die plurale und zunehmend digitalisierte Gesellschaft die Orientierung an „einheitlichen Kriterien für ein ‚gutes Leben‘“ (ebd., S. 71). Dementsprechend ist es die Aufgabe sozialer Arbeit dafür zu sorgen, dass alle Menschen beispielsweise selbstständig Entscheidungen treffen, um an der Gesellschaft partizipieren zu können. Die Selbstständigkeit nimmt auf die Nutzung von personalen digitalen Kompetenzen Bezug. Sie bedeutet, dass „Eigenleistung und Eigentätigkeit, Subjektivität und Selbststeuerung des Ichs in Prozessen der Weltaneignung, Individuation und Sozialisation“ (ebd., S. 205) verdeutlicht wird. Weiterhin kann der Begriff allerdings nicht eindeutig definiert werden, da die Erziehung zur Selbstständigkeit einem Paradoxon unterliegt. Sie dient „einerseits als Beförderung von Emanzipation und Stärkung des Subjekts und andererseits als kulturelle und subjektive Reaktion auf Modernisierungsvorhaben“ (ebd., S. 206).

*Inwiefern* dient im Kontext der vorliegenden Forschung als übergeordneter und mehrdimensionaler Begriff zur Erschließung auf welche Art und Weise, in welcher Hinsicht sowie in welchem Ausmaß die im Rahmen der GOW 21 angebotenen Erklärvideos nachhaltig zur Erhöhung der digitalen Teilhabe beitragen konnten.

*Beeinflussen* ist hier in Abgrenzung zum psychologischen Verständnis der sozialen Beeinflussung zu verstehen. Es fungiert im Kontext des Forschungsprojekts als ein ergebnisoffener Operator. Positiver Einfluss steigert die digitalen Kompetenzen der Menschen mit Behinderung in kooperierenden Einrichtungen der Wohlfahrt. Negativer Einfluss hingegen hätte keine Wirkung auf die digitalen Kompetenzen oder würde die Exklusion noch verstärken.

*Erklärvideos* sind „eigenproduzierte Filme, in denen erläutert wird, wie man etwas macht oder wie etwas funktioniert [...]“ (Wolf, 2015, S. 123). Für das Verständnis wird kein Leseverständnis benötigt und anhand des Zwei-Sinne-Prinzips wird eine breitere Nutzbarkeit erzeugt. Diese duale Kodierung kann sich qualitativ auf das Erinnerungsvermögen der Nutzer\*innen auswirken, da „[...] Informationen besser erinnert werden, wenn sie gleichzeitig sprachlich und bildhaft im Gedächtnis gespeichert werden“ (Dorgerloh & Wolf, 2020, S. 63).

Die *Kompetenzen* in unserem Projekt beziehen sich auf digitale und inhaltliche Kompetenzen. *Digitale Kompetenzen* sind eine Voraussetzung für Inklusion und Teilhabe. Digitale Kompetenzen werden definiert als „eine wesentliche Voraussetzung für eine souveräne Lebensführung, die zunehmend davon geprägt ist, mit und über Medien das eigene Leben zu gestalten“ (Schorb & Wagner, 2013, S. 18). Um den Menschen aus den kooperierenden Einrichtungen der Wohlfahrt eine Teilhabe in der zunehmend digitalen Gesellschaft zu ermöglichen, soll das Konstrukt des Wissens, Handelns und Bewertens (Schluchter & Betz, 2019, S. 16) ein zentraler Bestandteil der Erklärvideos sein.

Als *Format* wird eine Art Kategorie bezeichnet. Wie von Kelle (2019, S. 18) beschrieben, geht es hierbei um eine Einordnung von Anwendungen oder Sachverhalten, die sich einer übergeordneten Form zuschreiben lassen. In diesem Fall stellen Videos eine übergeordnete Kategorie dar, in die sich die Art Erklärvideos zu drehen unterordnet. Diese Art stellt für die Projektgruppe das Erklärvideo dar.

Mit dem Begriff *hilfreich* wird beschrieben, wenn “ändern mit seiner Hilfe in einem entsprechenden Fall zur Verfügung stehend” (Duden, 2021) als positiv wahrgenommen wird. Erklärvideos sind somit hilfreich, wenn sie dem Personenkreis, der sie konsumiert, als Unterstützung dienen können ihre digitalen Kompetenzen zu erweitern.

Eine *Kompetenzsteigerung* liegt vor, wenn beispielsweise “Kompetenzen im Sinne von erworbenen Fähigkeiten, die jemanden in einer bestimmten Sache als Experten erscheinen lassen” erworben werden konnten (Lehmann & Nieke, 2000, S. 3). Hierbei muss derjenige nicht Expert\*in auf seinem\*ihrem Gebiet sein, sondern Wissen über die im Erklärvideo vermittelten Inhalte erlangt haben. Dabei lassen sich folgende Kategorien für Kompetenz bestimmen, in die sich Kompetenzen grob einordnen lassen.

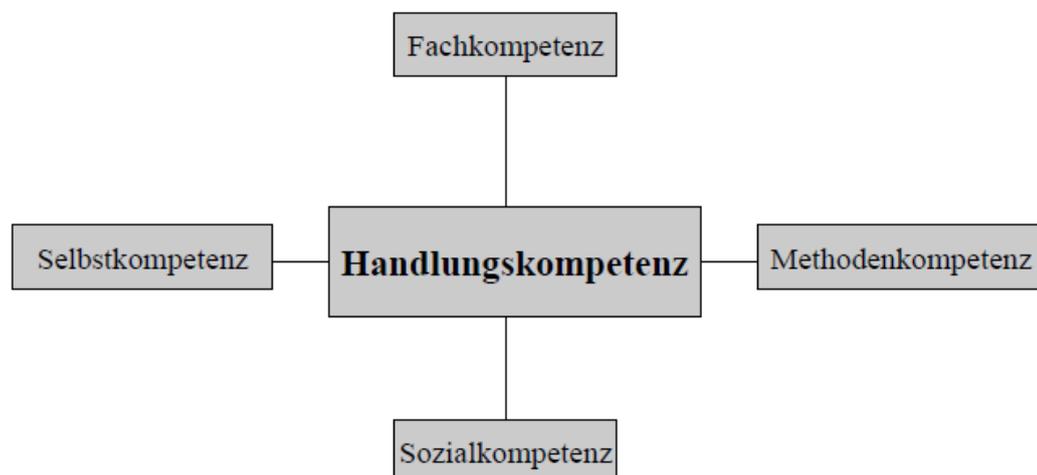


Abb. 1: Kompetenzaufschlüsselung nach Lehmann & Nieke (2000, S.2)

Im Folgenden möchte die GOW 21 näher auf die Selbstkompetenz Bezug nehmen. Hierfür ist das DigComp 2.1 Framework ausgewählt worden, das digitale Selbstkompetenzen, sowie ansatzweise Sozialkompetenzen aufschlüsselt (Carretero et al., 2017). Es werden hierfür fünf Hauptkomponenten dargestellt, die in der GOW 21 auf die Operationalisierung von digitalen Kompetenzen bezogen werden:

1. Informationen & Datenalphabetisierung
2. Kommunikation & Zusammenarbeit
3. Erstellung digitaler Inhalte
4. Sicherheit
5. Problemlösung

Innerhalb der GOW 21 sollen diese Komponenten in Form von Erklärvideos zur Verfügung gestellt werden.

Der Begriff *Darstellung* bezieht sich auf die Gestaltung der Erklärvideos. Konzepte und Übertreibungen können durch die Visualisierung kontextuell zusammengeführt werden. Das ermöglicht eine vereinfachte Darstellung der Inhalte (Champoux, 2001).

Im Folgenden wird der Begriff *Videomaterial* in Bezug auf unser Projekt definiert. „Video ist ein populäres Trägermaterial für Information und Unterhaltung. Emotionen, Eindrücke, Geschichten, Spaß, Authentizität, Seriosität etc., all das kann durch Bewegtbilder erfolgreich portiert werden. [...] Informationsbereitstellung in Form von bewegten Bildern befriedigt Bedürfnisse der Kunden. Inhalte lassen sich oft am besten durch Bild, Animation oder einer Kombination aus beiden vermitteln“ (Malzer, 2000, S. 4).

*Kompetenzen* umfassen selbstständiges und situationsabhängiges Verhalten. Durch die Erklärvideos nimmt die Projektgruppe Bezug auf inhaltliche Kompetenzen. Die inhaltlichen Kompetenzen werden anhand der Erklärvideos erlangt, um praktische Handlungskompetenzen zu entwickeln, die im alltäglichen Leben benötigt werden. Diese können durch die Kooperationspartner\*innen individuell definiert werden.

Die Erklärvideos sollten die drei Teilbereiche Nutzung, Bedienung und Verständlichkeit gewährleisten. Die Nutzung zielte darauf ab, dass mithilfe der Kooperationspartner\*innen sichergestellt werden sollte, dass die Menschen mit Behinderung eine Kompetenzsteigerung durch die uneingeschränkte Verfügbarkeit und den Zugang erlangen konnten.

In Bezug auf Erklärvideos umfasst die *Bedienung* die Handhabung eines Abspielgeräts und eines Video-Spielers und umfasst die Navigation und das Auffinden der Erklärvideos, sowie das Starten, Stoppen und Wiederholen des Erklärvideos.

Die Projektgruppe der GOW 21 nimmt bei dem Aspekt der *Verständlichkeit* Bezug auf das Hamburger Verständlichkeitsmodell (Zoller & Hellbusch, 2004). Die Projektgruppe

entschied sich das Modell als Grundlage zu verwenden, da die ersten drei Punkte sich auf die Darstellung von Videomaterial beziehen, das geeignet für die Zielgruppe (Menschen mit kognitiven Einschränkungen) ist. Diese Eignung entsteht durch die Faktoren, die für Leichte Sprache relevant sind (Netzwerk Leichte Sprache e.V., 2021) und daher als geeignet gelten. Das Modell beschreibt vier Ebenen der Verständlichkeit:

1. Einfachheit
2. Gliederung und Ordnung
3. Kürze und Prägnanz
4. Anregende Zusätze

In den Erklärvideos wird durch die Verwendung von Leichter Sprache, einer strukturierten Vorgehensweise sowie einer chronologischen Reihenfolge der Videoinhalte die Verständlichkeit erhöht. Die zeitliche Begrenzung der einzelnen Erklärvideos ermöglicht die Nachvollziehbarkeit des Informationsziels. Bedachte, visuelle Darstellungen der Inhalte führen ebenfalls zum besseren Verständnis der angeführten Thematik (Zoller & Hellbusch, 2004).

Die genannten Begriffe Nutzung, Bedienung und Verständlichkeit stehen im Bezug zur *Gewährleistung*. Darunter wird verstanden, dass die GOW 21 barrierearme Erklärvideos auf Basis theoriegeleiteter Ansätze produziert und entwickelt, damit Menschen mit Behinderung auf diese Erklärvideos entsprechend zugreifen und diese verstehen können.

Der Begriff der *Nachhaltigkeit* ist nicht eindeutig definiert. Der mehrdimensionale Begriff wird kontextabhängig angewandt. Die Definition beinhaltet zwei zeitliche Komponenten und bezieht sich auf die Gegenwart und die Zukunft, welche durch den Begriff der Dauerhaftigkeit geprägt werden (Pufé, 2014). Die Bedürfnisse der Zielgruppe Menschen mit Behinderungen in der GOW 21 haben im Rahmen einer Fremdeinschätzung die pädagogischen Fachkräfte angegeben. Dies bedeutet langfristige digitale Teilhabe und Erweiterung der Kompetenz sowie dauerhafte Veränderung des Nutzungsverhaltens im Bezug zu digitalen Medien.

Das Nachhaltigkeitsdreieck stellt ein Modell zur Nachhaltigkeit dar. Im Nachhaltigkeitsdreieck werden folgende Aspekte beleuchtet:

1. Ökologie
2. Ökonomie
3. Soziales

(Pufé, 2014)

Bei den Erklärvideos bezieht sich die *Ökologie* darauf, dass ressourcenschonend agiert wird, indem Alltags- und Verpackungsmaterialien verwendet werden. Die *Ökonomie* besteht darin, dass die Erklärvideos auf verschiedenen kostenlosen Netzwerkplattformen publiziert werden und dort zur Verfügung stehen. Damit einher gehen geringe Kosten für die Herstellung des Mobilen Studios und der Erklärvideos.

Die *soziale* Verantwortung besteht darin, die digitale Spaltung und somit die Exklusion von Menschen mit Behinderung zu verringern, um die Partizipation an der digitalen Gesellschaft und ihren Prozessen zu unterstützen.

#### **2.4.2 Hypothesen**

Die Hypothesen wurden als Erklärungsversuche von Problemzusammenhängen verstanden (Raithel, 2008). Sie bildeten einen wichtigen Bestandteil im Forschungsprozess der GOW 21, die im weiteren Verlauf des Projektes mit Hilfe des methodischen Vorgehens auf ihre Gültigkeit überprüft wurden (ebd.). Die von der Projektgruppe aufgestellten Hypothesen bezogen sich auf die bereits angeführten Unterfragen zu der Hauptforschungsfrage. Zu den Vertiefungsfragen leitete die Projektgruppe die folgenden fünf Hypothesen ab.

##### **Frageblock 1:**

*Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die digitalen Kompetenzen?*

*Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die Selbstständigkeit von Teilnehmer\*innen?*

##### **Hypothese 1:**

Erklärvideos steigern Kompetenzen und erhöhen dadurch den Grad der Autonomie/Selbstständigkeit.

##### **Begründung 1:**

Mithilfe unserer Erklärvideos sollen die Kompetenzen der Teilnehmer\*innen zur digitalen Teilhabe gefördert werden. Wenn sich die Kompetenzen steigern, wird dadurch der Grad der Autonomie erhöht, weil die Nutzer\*innen digitaler Medien weniger auf externe Hilfe angewiesen sein werden (Bobbert & Werner, 2014).

##### **Frageblock 2:**

*Inwiefern ist die Darstellung des Videomaterials hilfreich, um die inhaltlichen Kompetenzen zu erlangen?*

*Inwiefern ist das Format (Erklärvideo) hilfreich für die Kompetenzsteigerung?*

##### **Hypothese 2:**

Je barriereärmer die Darstellungsform ist, desto verständlicher ist das Erklärvideo. Dadurch wird die angestrebte Kompetenzsteigerung beeinflusst.

### **Begründung 2:**

Menschen mit Behinderung haben erschwerten Zugang zu digitalen Inhalten aufgrund von Barrieren. Sie benötigen Unterstützung oder Assistenz, um unsere Erklärvideos konsumieren zu können (Berger et al., 2010). Das universelle Design könnte hier eine Lösung darstellen (Herwig, 2012).

### **Hypothese 3:**

Videos sind nicht barrierefrei.

### **Begründung 3:**

In der Studie Web 2.0 (Berger et al., 2010) wird angeführt, dass unsere Zielgruppe im Vergleich zu anderen Personengruppen stärker von Problemen in der Nutzung von digitalen Medien betroffen ist. Die Ergebnisse zeigen auf, dass betroffene Personen Verständnisprobleme haben. Fehlende Untertitel stellen beispielsweise ein Problem für Menschen mit Sinnesbeeinträchtigung dar. Wir möchten mit unseren Erklärvideos diesem Problem entgegenwirken, jedoch kann es trotzdem zu Unverständlichkeit kommen, wenn beispielsweise die Wortwahl nicht adäquat ist (Berger et al., 2010).

### **Frageblock 3:**

*Inwiefern haben die Teilnehmenden Zugang zu den Erklärvideos?*

*Inwiefern kann die Nutzung gewährleistet werden?*

*Inwiefern kann die Bedienung gewährleistet werden?*

### **Hypothese 4:**

Menschen mit Behinderungen in Einrichtungen haben erschwerten Zugang zu digitalen Angeboten und dadurch einen erhöhten Unterstützungsbedarf.

### **Begründung 4:**

Laut des D21-Digital-Index 2020 haben Nicht-Berufstätige eine niedrige Nutzung im Bereich der digitalen Medien. Hinzu kommt, dass niedrig gebildete Menschen nur zu 64% im Internet aktiv sind. Diese Personengruppen zählen zu den Offliner\*innen (Initiative D21 e.V., 2020).

Da der D21-Digital-Index 2019/2020 Menschen mit Behinderung nicht einbezieht, wird der Mikrozensus 2017 als weiterführende Literatur hinzugezogen. Im Mikrozensus wurde erhoben, dass Menschen mit Behinderungen überdurchschnittlich oft keiner Berufstätigkeit nachgehen (Statistisches Bundesamt, 2020). Zudem weist der Mikrozensus auf, dass Menschen mit Behinderung mehrheitlich über ein niedriges Bildungsniveau verfügen (ebd.). Dadurch kann darauf geschlossen werden, dass ein Großteil der Menschen mit Behinderungen zu den Offliner\*innen gehören. Hinzu kommt, dass kein WLAN in vielen sozialen und pädagogischen Einrichtungen zur Verfügung steht. Zu diesen Einrichtungen zählen unter anderem Wohnheime für

Menschen mit Behinderungen (Pelka, 2018). Daraus kann entnommen werden, dass ein Unterstützungsbedarf in Bezug zum Zugang zu digitalen Medien sowie für digitale Kompetenzen für Menschen mit Behinderungen vorliegt.

### **Hypothese 5:**

Unsere Erklärvideos werden nicht konsumiert.

### **Begründung 5:**

Aufgrund individueller Barrieren werden Erklärvideos nicht angeschaut. Diese individuellen Barrieren belaufen sich auf fehlende Medienkompetenzen sowie mangelnde Vorkenntnisse, technische Ausstattung oder unzureichendes Interesse. Diese Barrieren führen dazu, dass die Erklärvideos nicht aufgerufen und konsumiert werden können (Berger et al., 2010). Zudem können die Erkenntnisse vorheriger „Get Online Weeks“, die durch Pelka (2018) herausgearbeitet wurden, angeführt werden. Diese Erkenntnisse werden anhand von vier Hürden in Bezug auf digitale Teilhabe vorgestellt:

1. Zugang
2. Motivation
3. Nutzung
4. Kompetente Nutzung

*Zugang* bezieht sich auf die technische Ausstattung, Kosten und Verfügbarkeit, beispielsweise digitale Endgeräte oder WLAN. Für die Verbesserung des Zugangs ist es sinnvoll, Internet-Erfahrungsorte zu schaffen. Sind diese nicht vorhanden, sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass die Erklärvideos angesehen werden. Unter *Motivation* wird der persönliche Mehrwert gefasst. Wenn dieser für die Teilnehmer\*innen nicht erkennbar ist, kann es dazu führen, dass die Erklärvideos von den Teilnehmenden nicht genutzt werden. Die *Nutzung* kann jedoch vermindert werden, wenn keine dauerhafte Unterstützung ermöglicht wird. Unter der *kompetenten Nutzung* wird der Erwerb von Medienkompetenzen verstanden. Die Medienkompetenzen müssen zunächst erworben werden. Wenn es nicht gelingt, Vorteile aus der Mediennutzung zu ziehen, wird von Verlierer\*innen der Digitalisierung gesprochen. Durch die Vermeidung von Angeboten der Digitalisierung kann das Potenzial nicht vollkommen ausgeschöpft werden.

## **2.5 Projektziele**

In diesem Kapitel des Projektberichts wird der aktuelle Forschungsstand sowie die gesellschaftliche Entwicklung aufgegriffen und das Vorhaben der diesjährigen Projektgruppe der Get Online Week erläutert. Hierzu werden die drei verschiedenen Module des Projekts beschrieben und die allgemeinen Projektziele detailliert dargelegt. Außerdem werden in diesem Kapitel die modulspezifischen Ziele konkretisiert.

Um die Forschungsfrage „Inwiefern haben Erklärvideos der Get Online Week Einfluss auf die digitalen Kompetenzen bezüglich der Selbstständigkeit der Teilnehmer\*innen?“ sowie die im Kapitel vier aufgeführten Unterfragen beantworten zu können, hat die GOW 21 verschiedene Projektziele aufgestellt, die im Folgenden näher erläutert werden.

Durch die Entwicklung barrierearmer Erklärvideos und durch die angebotenen Workshops sollen die Medienkompetenzen digital benachteiligter Menschen und besonders die Zielgruppe des diesjährigen Projekts, Menschen mit Behinderungen gefördert werden, um von der Digitalisierung profitieren und an der digitalen Gesellschaft mit ihren Entwicklungen teilhaben zu können. Um das globale Ziel der Medienkompetenzvermittlung und der daraus erhofften digitalen Teilhabe erreichen zu können, müssen verschiedene Projektziele erreicht werden.

*Empowerment* bildet das erste Projektziel, denn durch die Bereitstellung der Erklärvideos soll die Autonomie und Selbstbestimmung, insbesondere die selbstbestimmte Teilhabe gefördert werden und die Klient\*innen sollen dazu befähigt werden, sich eigenständig und aktiv in der digitalen Gesellschaft zu bewegen (Herriger, 2020). Die Erklärvideos zielen darauf ab, neues Wissen und digitale Kompetenzen an die Zielgruppe zu vermitteln. Dadurch bietet die Projektgruppe der GOW 21 den Klient\*innen die Möglichkeit, ihre Interessen eigenmächtig, selbstverantwortlich und selbstbestimmt zu vertreten.

Das zweite Projektziel beinhaltet die *selbstständige Nutzung* der digitalen Angebote. Die Erklärvideos sind zeit- und ortsunabhängig abrufbar. Dadurch soll die Selbstständigkeit gefördert werden, da die Klient\*innen sich jederzeit bei Fragen oder Problemen das Erklärvideo anschauen können. Durch die vermittelten Kompetenzen beabsichtigt die Projektgruppe der GOW 21 eine selbstständige Nutzung der digitalen Endgeräte sowie der medialen Angebote durch die Teilnehmer\*innen. Selbstständigkeit ist ein bedeutender Aspekt dafür, dass Menschen ihre Lebensverhältnisse so gestalten können, dass es ihren eigenen Interessen entspricht (Kruse, 2005).

Durch das Projektziel der Selbstständigkeit soll *digitale Teilhabe* ermöglicht werden. Dies wird im dritten Projektziel abgebildet. Notwendig ist hierfür die Förderung von Medienkompetenzen, da diese, wie bereits erwähnt, die Voraussetzung zu digitaler Teilhabe darstellen.

Die *Förderung von Medienkompetenzen* wird somit im folgenden Projektziel aufgezeigt. Um Medienkompetenzen fördern zu können, müssen die Hürden, die beim Zugang zur Mediennutzung auftreten können, beseitigt werden: Motivation, Nutzung und die kompetente Nutzung stellen mögliche Hürden nach Pelka (2018) dar. Mit Hilfe der Erklärvideos sollen die Hürden der Motivation und Nutzung möglichst beseitigt werden. Dafür zielt die Projektgruppe der GOW 21 darauf ab, den Mehrwert der Nutzung deutlich zu machen und Hilfestellung bei der Nutzung zu geben. Da es in Zeiten der aktuell vorherrschenden Pandemie nicht möglich ist, Seminare vor Ort und

in Zusammenarbeit mit den Klient\*innen der jeweiligen sozialen und pädagogischen Einrichtungen durchzuführen, sollen die Erklärvideos Hilfestellungen geben, Fragen und Probleme lösen und somit eine Nutzung digitaler Medien ermöglichen und erleichtern. Im D21-Digital-Index 2019/20 werden Aspekte dargestellt, die als hilfreich für eine Internetnutzung der Offliner\*innen ermittelt wurden. Das Ziel der Förderung von Medienkompetenzen umfasst daher auch, dass Fachbegriffe und Funktionen besser verstanden werden und dass die Funktionsweisen vermittelt werden (Initiative D21 e.V., 2020).

Ein weiteres Projektziel umfasst das Vermitteln von *digitaler Sicherheit*, sodass die Klient\*innen Anwendungen und mobile Endgeräte bedienen können, die für ihren Alltag und für ihr Privatleben hilfreich und unterstützend sind. Hierfür ist es notwendig, die Erklärvideos einfach und barrierearm zu gestalten, damit der Inhalt gut verständlich ist und die Klient\*innen Erfahrungen im Umgang mit der jeweiligen Anwendung sammeln können.

Ein *sicherer Umgang mit digitalen Medien* ist ein weiteres Projektziel und ergänzt das vorherige Ziel um den Aspekt, dass Menschen mit Behinderungen aufgezeigt bekommen sollen, welche Daten persönlich sind und somit nicht veröffentlicht werden dürfen und welche Internetseiten beispielsweise unseriös sind. Die Klient\*innen sollen somit nicht nur die Endgeräte oder Applikationen bedienen können, sondern sie sollen es so nutzen, dass sie persönliche Vorteile daraus ziehen und sich Gefahren bewusst sind, sodass sie keine persönlichen Daten veröffentlichen oder unseriöse Internetseiten zum Kauf von Produkten meiden.

Die *Dauerhaftigkeit der Erklärvideos* stellt das siebte Projektziel der diesjährigen GOW 21 dar. Durch mobile Daten und Zugang zu einem digitalen Endgerät sind die Erklärvideos zeit- und ortsunabhängig abrufbar. Somit können nicht nur Menschen mit Behinderung jederzeit bei Fragen oder Problemen auf die entsprechenden Erklärvideos zurückgreifen. Mit den dauerhaft zur Verfügung stehenden Erklärvideos zielt die GOW 21 darauf ab, die Selbstständigkeit zu fördern, indem Klient\*innen eigenständig die Erklärvideos konsumieren können. Sie sollen somit die erste Anlaufstelle für Fragen und Probleme darstellen, sodass Menschen mit Behinderungen selbstbestimmt und selbstverantwortlich aufkommende Fragen durch das Anschauen der Erklärvideos beantworten und somit selbstständig Problemlösungen durchführen können. Sofern das Erklärvideo nicht ausreichend Informationen bietet oder für die Person nicht aufschlussreich ist, können Fachkräfte als weitere Anlaufstelle für Fragen der Klient\*innen dienen. Hierfür ist es notwendig, dass die Fachkräfte der kooperierenden Einrichtungen medienpädagogische Kompetenzen vermittelt bekommen, sodass sie als Expert\*innen den Klient\*innen beratend und unterstützend zur Seite stehen können.

Die *Vermittlung von medienpädagogischen Kompetenzen an Fachkräfte* stellt somit das letzte Projektziel dar. Der erste Schritt zur Erreichung dieses Projektziels besteht darin, die Mitarbeiter\*innen zu motivieren, sich mit dem Thema Digitalisierung auseinanderzusetzen. Die entwickelten Erklärvideos der GOW 21 setzen genau hier an,

indem die Möglichkeiten der digitalen Medien aufgezeigt werden. In dem zweiten Schritt geht es darum, dass die Fachkräfte wichtige digitale Kompetenzen erlernen, um als Vorbildfunktion für Klient\*innen Medienkompetenzen zu vermitteln. Mitarbeiter\*innen der Einrichtungen betreuen die Klient\*innen täglich und kennen somit die Bedarfe, Stärken und Schwächen. Oftmals sind sie wichtige Vertrauenspersonen für Menschen mit Behinderungen und werden so in Fragen und Probleme miteinbezogen. Die Projektgruppe der GOW 21 schreibt den Fachkräften eine bedeutsame Rolle zu, um das Ziel der digitalen Teilhabe und der Medienkompetenzförderung zu erreichen, da diese pandemiebedingt die Begleitung der Teilnehmer\*innen der GOW 21 teilweise übernehmen müssen. Da Besuche in Einrichtungen nur bedingt möglich sind, zielt die GOW 21 darauf ab, die Fachkräfte ebenfalls zu schulen, um stellvertretend Fragen zu beantworten, die möglicherweise vor, während oder nach Anschauen der Videos auftreten können.

Um diese Projektziele erreichen zu können, wurde das Projekt in drei verschiedene Module aufgeteilt. Da die Projektziele sehr umfassend sind, thematisieren die Module unterschiedliche Aspekte des Projekts und zielen teilweise auf andere Projektziele ab. Durch die Aufteilung des Projektes in drei verschiedene Module sollen den kooperierenden Einrichtungen individuelle Angebote ermöglicht und somit bedarfsspezifische Erklärvideos entwickelt werden.

### **Modul A**

Die Studierenden von Modul A beschäftigen sich mit der Entwicklung der Erklärvideos und es werden verschiedene Erklärvideos zu angefragten Themen der Einrichtung konzipiert und gedreht, in denen die Inhalte verständlich und einfach erklärt werden. Hierfür wird das Erklärvideo in Leichter Sprache und mit Untertitel sowie Audiodeskription versehen. Die Erklärvideos, die im Rahmen des Modul A gedreht werden, beziehen sich auf den Umgang mit Smartphone-Applikationen, wie beispielsweise *WhatsApp*, *YouTube*, oder *PayPal*. Die Ziele der Studierenden des Moduls umfassen allgemein den sicheren Umgang mit der jeweiligen Applikation und, dass die Inhalte der Erklärvideos verständlich vermittelt werden, sodass die Medienkompetenzen der Klient\*innen gefördert werden. Das Erklärvideo zum Thema WhatsApp zielt so beispielsweise darauf ab, dass Nachrichten, Sprachnachrichten und Videos über WhatsApp verschickt werden und Klient\*innen das eigene Profil bearbeiten können.

### **Modul B**

Die Studierenden des Modul B befassen sich mit dem selbst konzipierten Mobil Studio. Dies ist eine Box, in der Smartphone-Videos aus der Vogelperspektive gedreht werden können. Die Inhalte können per Hand gelegt, gezeichnet und geschrieben werden. Durch eine stabile Lage des Smartphones, gleichmäßigen und gleichbleibenden Lichtverhältnissen durch LED-Leisten wird eine hohe Qualität der Aufnahme sowie eine reflexionsarme Gestaltung ermöglicht. Mit den Inhalten von

Modul B möchte die Projektgruppe das eigene Drehen von Videos durch die Klient\*innen initiieren.

Die von der GOW 21 entwickelten Erklärvideos sollen dabei helfen, das Mobile Studio selbstständig zu bauen und richtig anwenden zu können. Ein zentrales Ziel der Studierenden dieses Moduls ist ebenfalls die Förderung von Kreativität und Selbstständigkeit, da die Klient\*innen jegliche Ideen mit dem Mobil Studio umsetzen sowie mit Hilfe der Erklärvideos eigenständig die Box bauen und anwenden können. Außerdem können Klient\*innen der kooperierenden Einrichtungen zu Expert\*innen in eigener Sache werden, indem sie eigene Videos entwickeln, in denen sie bestimmte Applikationen oder Anwendungsmöglichkeiten erklären. So können beispielsweise Videos in dem Mobil Studio produziert werden, in denen aufgezeigt wird, wie die Kamera-Applikation geöffnet und richtig genutzt werden kann. Um die Klient\*innen bei dem Bau und der Inbetriebnahme der Box möglicherweise unterstützen zu können, ist es notwendig auch den Fachkräften der Einrichtungen das Wissen zu vermitteln, sodass sie bei Bedarf erste Ansprechpartner\*innen für die Klient\*innen sein können.

### **Modul C**

Das Modul C befasste sich mit der barrierearmen Gestaltung von Videos, sodass diese mit Leichter Sprache, Untertitel und Audiodeskriptionen versehen werden können. Um dies zu erreichen, fertigte die Gruppe des Modul C ein Factsheet an, welches unterschiedliche Programme zu barrierearmer Gestaltung von Videos auflistet und beschreibt. Durch die barrierearme Gestaltung soll möglichst vielen Menschen Zugang zu den Videos ermöglicht werden. Die in den Einrichtungen produzierten Videos können mithilfe des vermittelten Wissens von Modul C barrierearm gestaltet werden, indem Untertitel oder Audiodeskriptionen eingefügt werden können. Die Studierenden des Modul C wollten das Konzept und das Prinzip der Leichten Sprache vermitteln und den Fachkräften vermitteln, wie Untertitel in Leichter Sprache verfasst werden können. Außerdem zeigten sie, wie Audiodeskriptionen aufgenommen und eingefügt werden und kommunizieren dazu weitergehend wichtige Hinweise zur barrierearmen Gestaltung der Videos.

Aufgrund der drei unterschiedlichen Module werden unterschiedliche Einrichtungen und somit auch unterschiedliche Zielpersonen angesprochen, sodass die Lehr- und Lernformate an die Bedarfe der jeweiligen kooperierenden Einrichtung angepasst werden müssen. Das anschließende Kapitel beinhaltet die detailliertere Beschreibung der unterschiedlichen Zielpersonen und Lehr- und Lernformate. Die pandemiebedingte Herausforderung besteht darin, die Angebote für Klient\*innen in digitaler Form darzubieten sowie die Erhebung der Daten ebenfalls über digitale Formate durchzuführen. Dieser Aspekt wird im folgenden Methodenteil des Berichts beschrieben und die ausgewählte Methode der Datenerhebung wird erklärt.

### **3. Projektmethodik**

Das folgende Kapitel gibt Aufschluss über Forschungsmethoden und Strategien, die der Erreichung der gesetzten Ziele und der Beantwortung der Forschungsfragen, sowie der Überprüfung der Hypothesen dienen. Zunächst soll der Weg zur Wahl des Forschungsdesigns erklärt werden, hierbei wird auf pandemie-bedingte Voraussetzungen für die Forschung, sowie eine erste Erhebung von Daten am diesjährigen Kontakttag der GOW 21 eingegangen.

Darauffolgend werden methodische Herangehensweisen dargestellt, welche von der Projektgruppe zur Beantwortung der Forschungsfragen genutzt wurden. Es werden die Methodenplanung, die Durchführung des Projektes sowie dessen Reflexion erläutert. Aufgabe der Gruppe war es, eine passende Methodik zu wählen und die Forschungsinstrumente zur Befragung der Zielgruppe des Projektes zu gestalten. Diese Prozesse werden in diesem Kapitel in verschiedenen Facetten dargestellt und von der Projektgruppe reflektiert.

#### **3.1 Digitale Forschung im Pandemiekontext**

Zu Beginn des Projektstudiums im November 2020 befindet sich Deutschland in einer Pandemie. Trotz verschärfter Kontaktbeschränkungen steigen die Corona-Infektionen in Deutschland stark an. Am 5. November berichtet das Robert-Koch-Institut (RKI) von 19.990 Fällen pro Tag. Insgesamt verzeichnet das RKI 597.583 laborbestätigte COVID-19-Fälle, davon 10.930 mit tödlichem Krankheitsverlauf (RKI, 2020). Das Pandemiegeschehen ist ein unausweichlicher Kontextfaktor für das Projektjahr und bringt spezielle Herausforderungen für die Forschung mit sich. Die Kontaktaufnahme zu Kooperationspartner\*innen, die Planung und Durchführung des GOW 21 Angebots, sowie die Interaktion mit den Zielpersonen des Angebots, kann aufgrund bestehender Beschränkungen nur über digitale Kommunikationswege erfolgen.

Anfang Februar 2021 fand daher ein digitaler Kontakttag mit Fachkräften aus den sozialen und pädagogischen Einrichtungen auf Zoom statt. Ziel des Kontakttages war es, den interessierten Vertreter\*innen das Modulangebot zu erklären, Informationen über die einrichtungsspezifischen Bedarfe zu erfragen und Kooperationspartner\*innen für die Entwicklung der Modul-Angebote zu gewinnen. Ein untergeordnetes Ziel war eine erste Erprobung der Durchführung der zuvor erstellten Online-Befragungen mit LimeSurvey.

Der Service LimeSurvey ermöglicht die Erstellung und Durchführung von Online-Umfragen. Diese können sehr einfach per Link mit der ausfüllenden Person geteilt werden. Die abgegebenen Umfragen werden zur Auswertung der Antworten an einer Stelle gesammelt und für Auswertungszwecke exportiert.

#### **3.2 Erhebung des Lernbedarfs**

In der quantitativen Umfrage des Kontakttags wurden Informationen zur Zielgruppe, wie der Wohn- und Betreuungsform und der technischen Ausstattung mit Internet und Geräten, erhoben. Ebenfalls erfolgte hier die Auswahl der Module. Über eine

einprogrammierte kausale Verkettung wurden die Teilnehmer\*innen des Kontakttages auf einen modulspezifischen, zweiten Teil der Umfrage verwiesen. Das Team von Modul A zielte darauf ab, erste Informationen über Bedarfe der Klient\*innen und Themenbereiche für Erklärvideos zu etablieren. Modul B setzte im zweiten Teil der Umfrage den Fokus auf die digitalen Kompetenzen und den Unterstützungsbedarf von Klient\*innen im Umgang mit der Smartphone-Kamera. Der Erhebung von Kenntnissen der Fachkräfte in der Erstellung von barrierefreien Videos galt das Augenmerk der Befragung von Modul C. Neben der quantitativen Erhebung wurden in allen Modulen durch persönliche Gespräche mit den Fachkräften der kooperierenden Einrichtungen Themenschwerpunkte und Interessensgebiete ermittelt, um ein praxisorientiertes Angebot erstellen zu können.

Folgende Einrichtungen wurden über den Kontakttag erreicht und als Kooperationspartner\*innen für die verschiedenen Module gewonnen:

Modul A:
AWO Gevelsberg Werkstatt für Menschen mit Behinderung, Werkstatt Asbeck Bodelschwingsche Stiftungen Bethel Diakonie Kirchenkreis Recklinghausen Evangelische Familienbildungsstätte e.V. Münster Inklusion schreibt man bunt Lebenshilfe Dortmund Lebenshilfe Münster e.V.
Modul B:
Diakonische Werkstätten Minden Ev. Jugendbildungsstätte Nordwalde PIKSL Labor Dortmund
Modul C:
Ev. Jugendbildungsstätte Nordwalde PIKSL Labor Dortmund

Tab. 1: Übersicht Kooperationspartner\*innen

Der Kontakttag ist also ein wichtiger Meilenstein im Projektverlauf und hat überdies auch einen forschungsmethodischen Mehrwert. So konnte die Befragung von Personen über die Konferenz-Software Zoom und mittels quantitativen Online-Umfragen getestet werden und das darauffolgende Feedback der teilnehmenden

Fachkräfte diente als Anlass für eine Konkretisierung der Zielgruppe der Erklärvideos der GOW 21, nämlich Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen.

### 3.3 Befragungssituationen im Pandemiekontext

Zusätzlich zu LimeSurvey wurden auch erste Erfahrungen zur Befragung von Menschen mit Behinderung auf Zoom gemacht. Dies fand im Rahmen eines Auswertungsgesprächs zu einem Workshop statt. Der Workshop mit dem Mobil Studio, in Kooperation mit der Jugendhilfe Nordwalde, zielte auf die Produktion von Videoinhalten mit dem Handy ab. Vorab wurden Erklärvideos zur Bedienung der Handycamera (Fotos und Videos aufnehmen) und zur Inbetriebnahme des Mobil Studios produziert und den Teilnehmer\*innen zur Verfügung gestellt. Die Videos wurden begleitend zu den Arbeitsschritten eingesetzt und im Anschluss an den Workshop mittels Ja/Nein Fragen ausgewertet (siehe „Tab. 2: Fragebogen“).

Die Klient\*innen hielten zur Beantwortung ihre entsprechenden Stimmkarten in die Kamera. Die Antworten wurden parallel von den Studierenden in Excel dokumentiert. Diese alternative Befragungsart empfiehlt sich, falls die selbstständige Bearbeitung von Online-Umfragen nicht möglich ist.

Kompetenzen	Erklärvideos	Unterstützung
Kannst du die Kamera-App öffnen? <b>(Ja/Nein)</b>	Waren die Erklärvideos hilfreich bei der Bedienung der Kamera? <b>(Ja/Nein)</b>	Brauchst du Hilfe, um die Handy-Kamera zu bedienen? <b>(Ja/Nein)</b>
Kannst du mit deiner Handy-Kamera Videos aufnehmen? <b>(Ja/Nein)</b>	Hat dir das Erklär-Video dabei geholfen ein Video aufzunehmen? <b>(Ja/Nein)</b>	
Kannst du Videos in der Galerie anschauen? <b>(Ja/Nein)</b>	Hat dir das Erklär-Video dabei geholfen das Mobile Studio zu benutzen? <b>(Ja/Nein)</b>	

*Tab. 2: Fragebogen*

Für den Workshop stand die Erprobung des Mobil Studios durch die Klient\*innen und der Versuch von videogestützten Online-Workshops über Zoom im Vordergrund. Ausschlaggebend scheint hier die Unterstützung vor Ort zu sein, wenn Teilnehmer\*innen eine Ansprechperson neben sich haben, die Anleitungen und Sachverhalte erklären kann und im Falle von technischen Ausfällen die Verbindung wiederherstellt.

### 3.4 Grundsatz partizipativer Forschung

Die partizipative Gestaltung der GOW 21 war der Projektgruppe ein besonderes Anliegen. Partizipative Forschung bezeichnet die „Beteiligung der Menschen am

Forschungsprozess, deren Lebensverhältnisse oder Arbeitsweisen erforscht werden sollen” (Wright et al., 2013, S. 147). Für die GOW 21 definierte sich diese Zielgruppe als Menschen mit Behinderung (MmB), die die Erklärvideos konsumieren können. Darum galt es, diese Menschen in den Prozess einzubinden.

Die Abbildung 2 zeigt das Stufenmodell der Partizipation nach Wright et al. (2013).



Abb. 2: Stufen der Partizipation in der Gesundheitsförderung und Prävention (Wright et al., 2013, S. 152)

In dem Bemühen, eine möglichst hohe Stufe der Partizipation zu erreichen und eine Nicht-Partizipation zu vermeiden, wurden mehrere Konzepte entwickelt, wie eine mögliche Einbindung der Zielgruppe stattfinden könnte. Letztlich mussten diese jedoch wieder verworfen werden, da aufgrund der Corona-Maßnahmen eine direkte Kontaktaufnahme mit der Zielgruppe nicht durchführbar war. Während ursprünglich geplant war, die Interessengebiete der Zielgruppe im direkten Kontakt über großflächige Umfragen zu erfragen und sie somit die Themenfindung für die Erklärvideos bestimmen zu lassen, musste von diesem Vorgehen zugunsten eines weniger direkten Austauschs abgesehen werden. So wurden letztlich digitale Treffen, unter anderem im Rahmen des Kontakttags, mit pädagogischen Fachkräften aus den kooperierenden Einrichtungen organisiert. Die Mitarbeitenden stehen in direktem Austausch mit der Zielgruppe und konnten vor den Treffen Interessensgebiete

erfragen. So konnte zwar die geplante direkte Befragung der Zielgruppe aufgrund der Pandemie nicht stattfinden, eine inhaltliche teilweise Entscheidungskompetenz konnte dennoch bedingt und indirekt durch den Austausch mit den Mitarbeiter\*innen erreicht werden. Im Evaluationsprozess wurde die Zielgruppe befragt und konnte Anmerkungen zur Gestaltung des Angebots äußern und dadurch mögliche Folgeprojekte direkt beeinflussen. Eine Einbindung über das Design der Forschungsinstrumente lag hingegen nicht vor.

Es lässt sich folgern, dass das Projekt nicht klar einer der Stufen des Stufenmodells der Partizipation (Wright et al., 2013) zugeordnet werden kann, sondern vielmehr in verschiedenen Bereichen unterschiedlich stark partizipativ war.

Für die Formulierung der Fragen im quantitativen, aber auch im qualitativen Bereich wählte die Projektgruppe für Modul C, wie auch für Modul A und B, die persönliche Anrede "Du" anstatt zu siezen. Diese Ansprache ist laut der Richtlinien für Leichte Sprache einfacher zu verstehen (Netzwerk Leichte Sprache e.V., 2021). Für den inklusiven Ansatz, die Schulungen für alle Teilnehmenden zu öffnen, wählte die Gruppe daher eine möglichst niedrigschwellige Frageform, um Barrieren abzubauen und Daten zu erfassen.

### **3.5 Untersuchungsziele**

Im Folgenden wird die Erhebung, die zur Evaluation des Angebots der Get Online Week genutzt wurden, erläutert.

Ziel der Erhebung war es, ein möglichst spezifisches Bild von der individuellen Nutzungserfahrung von Menschen mit Behinderung gegenüber den Erklärvideos zu erhalten. Gegenstand der Untersuchung ist die Qualität der Erklärvideos, hinsichtlich des Zugangs, der Nutzung, der Bedienung und der Verständlichkeit. Es sollte untersucht werden, ob sie in ihrer Form und ihrem Inhalt den individuellen Ansprüchen an barrierearmer Videos gerecht werden und ob sie hilfreich für die Aneignung von Kompetenzen sind. Der zweite Untersuchungsgegenstand ist daher die (digitale) Kompetenz der Videokonsument\*innen, hinsichtlich der selbständigen Umsetzung und Anwendung videospezifischer Kenntnisse. Zusätzlich soll untersucht werden, inwieweit durch die Erklärvideos der Unterstützungsbedarf bei einer Anwendung, zum Beispiel bei der Bedienung einer Handy-Kamera, der Erstellung von Playlists auf Spotify oder der Kommunikation über WhatsApp, reduziert werden kann. Da die Hypothesen (1,2 und 4) die Wirksamkeit der barrierearmen Erklärvideos implizieren, soll außerdem zur Kontrolle Hypothese 3 überprüft werden:

1. Erklärvideos steigern Kompetenzen und erhöhen dadurch den Grad der Autonomie (Selbstständigkeit).
2. Je barriereärmer die Darstellungsform ist, desto verständlicher ist das Erklär-Video. Dadurch wird die Kompetenzsteigerung beeinflusst.
3. Videos sind nicht barrierefrei.

4. Menschen mit Behinderung in Einrichtungen haben erschwerten Zugang zu digitalen Angeboten und dadurch einen erhöhten Unterstützungsbedarf.

### 3.6 Der Einsatz von kombinierten Methoden

Der Fokus auf die individuellen Nutzungserfahrungen einer sehr vielfältigen Zielgruppe im Umgang mit wenig erforschten Lehr- und Lernformaten legt eine Wahl von offenen, qualitativen Befragungen (z.B. durch ein Leitfadeninterview) nahe. Doch ein weiterer wichtiger Faktor in der Wahl der Methoden ist, dass bei einer Erhebung die Aufmerksamkeitspanne und kognitiven Kapazitäten der Klient\*innen aus den Einrichtungen zu berücksichtigen sind. Diese Annahme ergibt sich aus dem Feedback der teilnehmenden Fachkräfte am Kontakttag.

Vorteile von offenen Fragen sind, dass die Befragten innerhalb ihres eigenen Referenzsystems antworten können, ohne durch die Vorgabe von Antwortmöglichkeiten in eine bestimmte Richtung gelenkt oder limitiert zu werden. Sie geben Einblick in den individuellen Wissensstand und den Einstellungsrahmen. Gleichzeitig sind offene Fragen anspruchsvoller, da sie eine hohe Ausdrucksfähigkeit von den befragten Personen verlangen (Schäfers, 2008).

Bei geschlossenen Fragen werden die Antwortmöglichkeiten vorgegeben z.B. mittels Ja/Nein-Fragen oder Mehrfachvorgaben mit Rangordnungen (z.B. „sehr häufig – häufig – manchmal – selten – sehr selten – nie“). Durch die starke Strukturierung und Eingrenzung der Antwortmöglichkeiten verfügen Befragungsinstrumente mit geschlossenen Frageformen über eine bessere Vergleichbarkeit (ebd.). Geschlossene Fragen haben auch das Potenzial die Befragungsdauer im Vergleich zu Interviews zu reduzieren und kognitive Ressourcen zu schonen.

Mittels offener Fragen könnten also die Nutzer\*innen der Erklärvideos gut zu ihren individuellen Erfahrungen befragt werden. Im Gegensatz zu geschlossenen Ja/Nein-Fragen, könnten sie beispielweise genau benennen, wo Barrieren in der Nutzung aufgetreten sind, anstatt nur anzugeben, ob sie aufgetreten sind. Auch erlaubt die Interviewsituation Rückfragen, falls eine Frage unverständlich ist, wohingegen bei unbetreuter Bearbeitung von Fragebögen, nicht sicher ist, ob die Frage auch verständlich und der Fragebogen reliabel ist. Doch müssen in der Befragungssituation die Ausdrucksfähigkeit und die Aufmerksamkeitsdauer der befragten Personen berücksichtigt werden, damit das Interview sie nicht überfordert.

Auf Grundlage dieser Überlegungen traf die Projektgruppe die Entscheidung, ein Mixed-Methods-Design zur Untersuchung des Forschungsgegenstands zu wählen. Weitere Argumente, die für die Nutzung eines Mixed-Methods-Ansatzes sprechen, liefert Kuckartz (2014, S. 75): „Durch ein Mixed-Methods-Design lassen sich Erkenntnisse erzielen, die über die Ergebnisse einzeln eingesetzter qualitativer oder quantitativer Forschung, aber auch über die bloße Addition von deren Ergebnissen, hinausgehen“.

Weiterhin steht nach Ansicht von Kuckartz (2014) bei der Forschung mit einem Mixed-Methods-Design nicht die Forschungstheorie, sondern die bestmögliche Beantwortung der Forschungsfrage im Mittelpunkt. Die praktische Umsetzung dieses Prinzips wird im weiteren Verlauf des Berichts reflektiert.

Mixed-Methods definiert Kuckartz (2014) wie folgt:

*„Unter Mixed-Methods wird die Kombination und Integration von qualitativen und quantitativen Methoden im Rahmen des gleichen Forschungsprojekts verstanden. Es handelt sich also um eine Forschung, in der die Forschenden im Rahmen von ein- oder mehrphasig angelegten Designs sowohl qualitative als auch quantitative Daten sammeln. Die Integration beider Methodenstränge, d.h. von Daten, Ergebnissen und Schlussfolgerungen, erfolgt je nach Design in der Schlussphase des Forschungsprojektes oder bereits in früheren Projektphasen“* (ebd., S.33).

Weiterhin kann nach Kuckartz (2014) der Erkenntnisgewinn aus einem Mixed-Methods-Design alleine schon durch das Zusammenführen der Ergebnisse stattfinden. Den nächsten Schritt stellte die Auswahl sowie Gestaltung von empirischen Forschungsinstrumenten dar. Um das Design dieses Vorgehens einzuordnen, wurde das parallele Forschungsdesign nach Kuckartz (2014) gewählt.

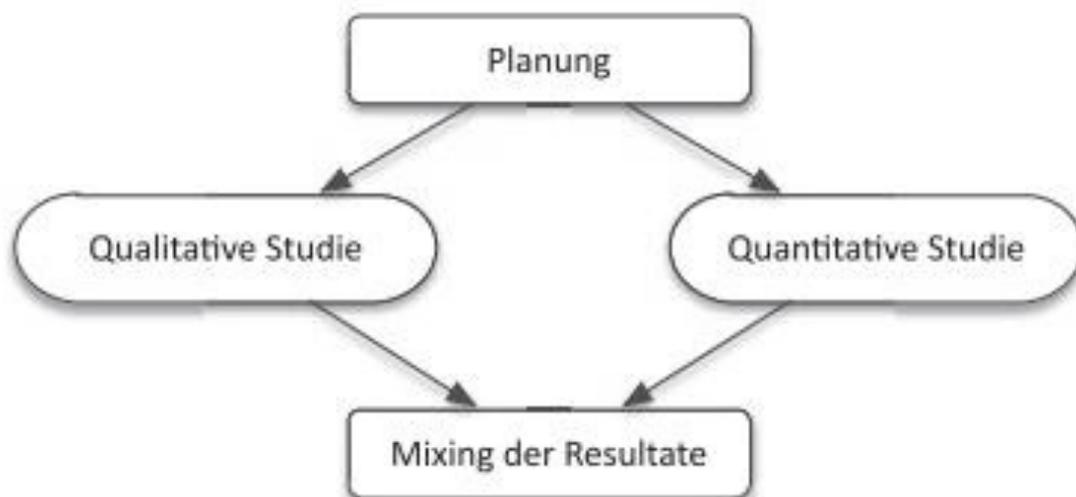


Abb. 3: Paralleles Forschungsdesign (Kuckartz, 2014, S.73)

Auch spricht für die Nutzung eines parallelen Designs im Rahmen von Mixed-Methods, dass nach Kuckartz (2014) bei den Erhebungsmethoden und den daraus gewonnenen Daten, ein Mehrwert aufgrund der Komplementarität besteht.

Das Parallele Forschungsdesign (siehe „Abb. 3 Paralleles Forschungsdesign“) erklärt das weitere Vorgehen.

### 3.7 Konzept von Triangulation

Im Rahmen des Mixings der Resultate wird, sofern es sich zugunsten der Beantwortung der Hauptforschungsfrage anbietet, das Konzept der Triangulation angewandt. Bei einem parallelen Forschungsdesign, in welchem beide Erhebungsformen, quantitativ und qualitativ, parallel durchgeführt werden, meint Triangulation das Zusammenführen der Erhebungsergebnisse. Kuckartz (2014) beschreibt, dass die Daten separat erhoben und in separaten Berichten festgehalten, und erst in einem Endbericht aufeinander bezogen werden. Laut Kuckartz (2014) stellt dies und die Hauptforschungsfrage die einzigen Berührungspunkte der Methoden dar. Ein direkter Bezug zwischen den Daten kann im Projekt nicht hergestellt werden, da keine personenbezogenen Daten in der quantitativen Erhebung erfasst wurden. Dadurch konnte die Identität der Teilnehmer\*innen nicht methodenübergreifend festgestellt werden. Durch die Ergänzung der Ergebnisse miteinander versprach sich die Projektgruppe einen Erkenntnisgewinn zur besseren Beantwortung der Hauptforschungsfrage. Die Lücken der einen Erhebung sollen möglichst durch die gewonnenen Erkenntnisse der anderen Erhebung geschlossen werden. Wenn das Konzept der Triangulation bezogen auf das Projekt betrachtet wird, dann lässt sich durchaus feststellen, dass der letzte Zeitpunkt, an dem die qualitative und quantitative Erhebung Berührungspunkte hatten, in der Planungsphase der Erhebungsmittel anhand der Hauptforschungsfrage war. Daher kann bei der Vorgehensweise, wie sie die Projektgruppe tätigt, von einer Triangulation gesprochen werden. Im Kapitel „Projektergebnisse“ werden beide Erhebungen ergänzend zu der Beantwortung der Forschungsfrage genutzt.

Die Projektgruppe untersucht Wege, trotz der Pandemie in den direkten Austausch mit Menschen mit Behinderung zu treten und ihnen neben dem Zugang zu den Videos auch die Teilhabe am Forschungsprozess zu ermöglichen. Die im vorigen Kapitel aufgeführten Ziele der diesjährigen Intervention erhalten im Verlauf der Forschung eine weitere Bedeutungsdimension, wenn sie vor dem Hintergrund der Forschungsdesigns betrachtet werden. Denn zur Sicherheit und zum Schutz der Klient\*innen und Forschenden müssen Kontaktbeschränkungen aufgrund der Corona-Pandemie berücksichtigt werden, was eine Verschiebung der GOW 21 Angebote, sowie der angestrebten Auswertung mit den Teilnehmer\*innen in digitaler Form unvermeidbar macht. Die Ermöglichung und die Verbesserung von Digitaler Teilhabe ist daher nicht nur ein Ziel, auf das die Projektgruppe hinarbeitet, sondern soll schon innerhalb des Forschungsprozesses als Handlungsprinzip berücksichtigt werden. Daher soll den Klient\*innen auch der Zugang zu Software wie Zoom und LimeSurvey mittels verständlicher Erklärungen ermöglicht werden, damit sie sich selbstständig im Rahmen ihrer Bedarfe und Möglichkeiten an der Befragung beteiligen können. Hierbei setzt die Gruppe auch auf die digitalen Kompetenzen der Fachkräfte, deren technisch-erklärende Unterstützung elementar für die Durchführbarkeit der Evaluation sind und welche deshalb vorab eingewiesen werden soll.

### **3.8 Stichprobenbeschreibung**

Die Stichprobe besteht aus MmB, die ein oder mehrere der Erklärvideos angeschaut haben. Die Teilnehmenden stehen in einem Verhältnis zu den Einrichtungen, mit denen die Projektgruppe bereits kooperiert hat, um eine inhaltliche Themensetzung für die Erklärvideos zu finden.

### **3.9 Quantitative Erhebung**

Da es sich bei der Zielgruppe des Angebotes und der Befragung um eine sehr heterogene Teilnehmerschaft handelt, wurde die Projektgruppe mit der Herausforderung konfrontiert, verschiedensten Ansprüchen gerecht zu werden. Nicht nur die Erklärvideos, welche die Projektgruppe gedreht, bearbeitet und veröffentlicht hat (siehe „5.1.2 Projektplanung“), sondern auch die Methoden, um den Teilnehmer\*innen die Inhalte einer Befragung zugänglich zu machen, bedurften einer sorgfältigen Auswahl. Weiterhin erschwerte die andauernde Pandemie-Situation und die daraus resultierenden Kontaktbeschränkungen den direkten Kontakt zu den Teilnehmer\*innen der Umfrage. Die Projektgruppe fasste daher den Entschluss, einen quantitativen Fragebogen über LimeSurvey zu erstellen. Bei LimeSurvey handelt es sich um eine Software zur Datenerhebung mittels Online-Umfragen, welche die Technische Universität Dortmund über ihre lokalen Server hostet. Dieses Angebot kann genutzt werden, um Online-Umfragen zu erstellen, zu verteilen und auszuwerten.

Der quantitative Fragebogen sollte den Zweck erfüllen, ein größeres Spektrum an befragten Personen zu erreichen und schneller Daten einzuholen, als das zum Beispiel durch qualitative Instrumente, wie Interviews, möglich wäre.

Um den quantitativen Fragebogen für die Zielgruppe verständlich zu gestalten, entschied sich die Gruppe Leichte Sprache und eine dichotome Fragestruktur zu nutzen. Lediglich für drei Fragen sowie die Videoauswahl zu Beginn des Fragebogens wurden mehr als die typisch dichotomen Auswahlmöglichkeiten nach Schäfers (2008) gegeben. Die einzige, komplexere Auswahlmöglichkeit findet am Anfang des Fragebogens bei der Auswahl der Erklärvideos, zu denen Fragen beantwortet werden können, statt. Antworttypen, welche nicht strikt dichotom sind, sind ebenfalls bei den Fragen zum digitalen Endgerät zu finden. Bei den quantitativen Fragebögen fand eine Erhebung von Informationen in Form von drei Frageblöcken statt und nicht in Form einer reinen Wissensabfrage. Diese Vorgehensweise hat sich in Form eines Pretests, welchen die Projektgruppe an der Zielgruppe durchführte, als angemessen erwiesen. Die Fragebögen wurden so gestaltet, dass sie von den Teilnehmer\*innen ohne Unterstützung durch die Projektgruppe bearbeitet werden konnten. Der erste Fragenblock (A), untersucht die Art des Zugangs der Teilnehmer\*innen. Dort wird erst erhoben, auf welchem Endgerät das Erklärvideo konsumiert wurde, ob es in einer Einrichtung oder Zuhause gesehen wurde und ob es von teilnehmenden Personen selbstständig auffindbar war.

- |           |  |
|-----------|--|
| <b>a2</b> | Auf welchem Gerät hast du das Erklär-Video geschaut? |
| <b>a3</b> | Wo hast du dir das Erklär-Video angeschaut?          |

Abb. 4: Fragen zum Schauen des Erklärvideos (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die Projektgruppe versprach sich von der Wahl dieser deduktiv erstellten Fragen jeweils einen hilfreichen Erkenntnisgewinn. Bei der ersten Frage dieses Abschnittes wollte die Projektgruppe erheben, ob das Erklärvideo in ganzer Länge von den teilnehmenden Personen konsumiert wurde. Die Frage a2 zum Beispiel, wie in der Abbildung 3 zu sehen ist, zielt auf die verwendeten Geräte der Teilnehmenden ab. Bei der Planung des Angebots wurde besonderer Wert darauf gelegt, die Angebote für Smartphone-Nutzer\*innen zugänglich zu machen. Da Menschen mit Behinderung nach dem Mikrozensus 2017 ein geringeres Einkommen als die Durchschnittsbevölkerung aufweisen (Statistisches Bundesamt, 2020), ist der Fokus auf das Smartphone besonders wichtig, um den Zugang nach Pelkas (2018) Hürdenmodell sicherstellen zu können. Das Smartphone stellt nach D21-Digital-Index (Initiative D21 e.V., 2020) das am weitesten verbreitete digitale Endgerät dar und ist somit ein wichtiger Faktor bei dem Versuch, unsere Zielgruppe möglichst effektiv zu erreichen.

- |             |  |
|-------------|--|
| <b>b1</b>   | Hilft dir die Erklärung im Erklär-Video?                             |
| <b>b2</b>   | Ist das Sprech-Tempo im Erklär-Video für dich gut?                   |
| <b>b3</b>   | Ist die Lautstärke im Erklär-Video für dich gut?                     |
| <b>b4</b>   | Verstehst du das Thema in dem Erklär-Video ?                         |
| <b>b5</b>   | Waren die Sätze im Erklär-Video verständlich?                        |
| <b>b6</b>   | Hast du Probleme dabei einzelne Wörter im Erklär-Video zu verstehen? |
| <b>b51</b>  | Nutzt du Untertitel?   |
| <b>b52</b>  | Nutzt du Audiodeskription?   |
| <b>b511</b> | Sind die Untertitel hilfreich?                                       |
| <b>b512</b> | Kannst du die Untertitel gut lesen?                                  |
| <b>b513</b> | Sind die Untertitel lang genug im Bild zu sehen?                     |
| <b>b521</b> | Sind die Erklärungen der Audiodeskription hilfreich?                 |
| <b>b522</b> | Fehlt dir eine Erklärung bei der Audiodeskription?                   |
| <b>b523</b> | Hast du alle Erklärungen der Audiodeskription verstanden?            |

Abb. 5: Frageblock B (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die Fragen des Frageblocks B sind auf die Nutzung von Untertiteln und Audiodeskription der Teilnehmenden bezogen. Da Verordnungen wie die BITV2.0 Vorgaben für die Gestaltung barrierefreier, medialer Inhalte angeben, wurde diese Kategorie deduktiv so erschlossen, dass der Bedarf sowie die Nutzung an barrierearmen Elementen erhoben werden konnte. Der Fragebogen wurde durch die kausale Verkettung seiner Elemente so gestaltet, dass die Unterfragen zur Audiodeskription den Teilnehmer\*innen lediglich erscheinen, wenn sie selbst angeben, Audiodeskription zu nutzen. Dadurch wird die Anzahl der Fragen nicht

unnötig vergrößert. Dies beeinflusst die Aufmerksamkeit der Proband\*innen nicht unnötig.

In der anfänglichen Gestaltung des Fragebogens schrieb die Projektgruppe den Items für die Kompetenzen wenig Signifikanz zu. Lediglich drei Items waren in der Grundkonzeption auf den Kompetenzerwerb ausgelegt. Daraus resultierte die Entscheidung, bis zu acht von 20 Items im Fragebogen auf den Kompetenzerwerb zu beziehen. Für jedes Erklärvideo der Module A und B wurden jeweilige Lernziele ermittelt und von der Projektgruppe festgelegt. Diese Lernziele beinhalten die essentiellen Aspekte, die in den Erklärvideos vermittelt werden sollen. Hierbei handelt es sich fast ausschließlich um den digitalen Kompetenzerwerb.

<b>c1Va6k4</b>	Va6	c1	k4	Kannst du in der PayPal-App dein Passwort eingeben?
<b>c2Va6k1</b>	Va6	c2	k1	Findest du dich auf der PayPal-Startseite zurecht?
<b>c3Va6k2</b>	Va6	c3	k2	Kannst du Jemanden zum Geld senden aussuchen?
<b>c4Va6k2</b>	Va6	c4	k2	Kannst du eintippen, wie viel Geld du senden willst?
<b>c5Va6k2</b>	Va6	c5	k2	Kannst du eine Nachricht hinzufügen?
<b>c6Va6k2</b>	Va6	c6	k2	Weißt du, wie man eine Zahlung abbricht?
<b>c7Va6k2</b>	Va6	c7	k2	Kannst du eine Zahlung senden?

Abbildung 6: Frageblock C PayPal (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Beispielsweise wurde hier der individualisierte Fragenblock C eines Erklärvideos abgebildet. Um diese Lernziele zu sortieren und theoretisch zu unterfüttern, galt es auf das European Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.1) (Carretero et al., 2017) zurückzugreifen. In diesem ist ein Kompetenzraster zu finden, nach welchem die Lernziele des Angebots der Projektgruppe sortiert und aufgeschlüsselt werden konnten. Da das DigComp 2.1 Framework einen großen Bereich an Kompetenzen definiert, gab er eine umfassende Vorlage für die Projektgruppe ab, um die Items und Lernziele im Fragebogen in einem Kompetenzraster zu definieren. Bei der Bildung dieser Frageblöcke zum Kompetenzerwerb ist, laut Kuckartz (2016), von einem deduktiven Vorgehen zu sprechen. Bleibt man nun bei dem Beispiel des Erklärvideos zur PayPal-App von der Projektgruppe, dann ist auf der Abbildung 5 zu erkennen, dass in der Spalte „Code“ das letzte Kürzel „k...“, bei manchen Fragen unterschiedlich ist. Dies liegt daran, dass die Fragen im Kompetenzraster, welche nach dem DigComp 2.1 Framework sortiert sind, somit durch diesen Code unterschieden werden können. Ein fertiger Code wie er oben zu sehen ist, zum Beispiel für das Erklärvideo zur PayPal-App, könnte dann so aussehen: „cVa6k4“. Das „c“ zu Beginn steht für den Frageblock des Fragebogens, welcher hier der Frageblock „c“ für die Kompetenzabfrage ist. Das „Va“ bezieht sich darauf, dass die Fragen zu Video sechs aus Modul a dem PayPal-Erklärvideo gehören. Letztlich bedeutet das Kürzel „k4“, dass es sich bei diesem Item um eine Frage zu Kompetenzen aus dem vierten Bereich des DigComp 2.1 Framework handelt, welche mithilfe der Erklärvideos vermittelt werden sollen. Die Verschlüsselung bietet den Vorteil, dass in der Auswertung und Interpretation die Fragen nach potenziellen Ungleichverteilungen im Kompetenzgewinn zwischen den Kompetenzbereichen untersucht werden können.

Somit ist eine Auswertung nach dem Kompetenzgewinn in einer komplexeren Form möglich.

Im Projektmodul C (siehe „5. Projektmanagement und Projektorganisation“) führte die Projektgruppe eine abgeänderte Version des quantitativen Fragebogens über LimeSurvey durch. Fragen, die sich auf Inhalte der Erklärvideos von Modul A und B beziehen, wurden gestrichen, weil sie nicht Teil der Schulung waren, die im Modul C enthalten waren. Die Gruppe interessierte sich aber auch für die Häufigkeit der Nutzung von Untertiteln und Audiodeskription, daher wurden diese Fragen sowie die Unterfragen in die Befragung einbezogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“).

Folgende Fragen wurden von Modul A und B ergänzt oder abgewandelt:

### Abschnitt A: Allgemeines

Fragen ID    Abschnitt    Frage

- |    |     |  |
|----|-----|--|
| a1 | 1 1 | Hattest du Spaß?   |
| a2 | 1 2 | Hast du ein eigenes Gerät zum Arbeiten mit dem Programm? |
| a3 | 1 3 | Hast du die Schulung in deiner Einrichtung gemacht?      |
| a4 | 1 4 | Hast du die Schulung zu Hause gemacht?                   |

### Abschnitt B: Barrieren

- |     |     |  |
|-----|-----|--|
| b1  | 2 1 | Hilft dir die Erklärung in der Schulung?           |
| b11 | 2 2 | Ist das Sprech-Tempo in der Schulung gut für dich? |
| b12 | 2 3 | Ist die Lautstärke in der Schulung gut für dich?   |
| b13 | 2 4 | Verstehst du das Thema in der Schulung?            |

### Abschnitt C: Untertitel und Audiodeskription

- |     |     |  |
|-----|-----|--|
| c10 | 3 1 | Nutzt du Untertitel in deiner Freizeit?                                  |
| c11 | 3 2 | Sind die Untertitel in deiner Freizeit hilfreich?                        |
| c12 | 3 3 | Kannst du die Untertitel gut lesen?                                      |
| c13 | 3 4 | Nutzt du Audiodeskription in deiner Freizeit?                            |
| c14 | 3 5 | Nutzt du die Audiodeskriptionen, die im Video zu sehen sind?             |
| c15 | 3 6 | Sind die Erklärungen von der Audiodeskription in der Freizeit hilfreich? |

### Abschnitt D: Anwendung

- |     |     |   |
|-----|-----|---|
| d10 | 4 1 | Kannst du die App alleine installieren?                           |
| d11 | 4 2 | Kannst du nach der Schulung Untertitel in ein Video einfügen?     |
| d12 | 4 3 | Kannst du nach der Schulung eine Audiospur in ein Video einfügen? |
| d13 | 4 4 | Kannst du nach der Schulung ein Video schneiden?                  |

*Abb. 7: Abgeänderte Fragen des quantitativen Fragebogens für Modul C*

Grund für die Abwandlung der Fragen war, dass innerhalb der Schulung keine Untertitel oder Audiodeskription verwendet wurden, sodass sich die Fragen nicht auf die Schulung beziehen, sondern auf die Nutzung in der Freizeit der Teilnehmenden. Die anderen Fragen wurden angepasst und auf die Schulung bezogen, da hier der pädagogische Fokus von Modul C lag.

Frage 14 bezieht sich auf ein Erklärvideo, dass die Gruppe in der Schulung zeigte, um die Nutzung der Erklärvideos und das Mobile Studio weiter zu bewerben und somit eine Verbreitung in weiteren Einrichtungen anzustreben.

### 3.9.1 Reflexion der quantitativen Methodik

Der größte Kritikpunkt an der quantitativen Methodik ist die tatsächlich erreichte Anzahl an ausgefüllten Fragebögen. Tatsächlich haben lediglich 45 Personen (siehe „4. Projektergebnisse“) einen quantitativen Fragebogen ausgefüllt.

Mit der kleinen Stichprobe hängt auch ein weiteres Problem zusammen. Das Angebot der GOW 21 umfasst 19 Erklärvideos zu unterschiedlichen, digitalen Themen. Neben dem allgemeinen Teil gab es im quantitativen Fragebogen einen spezifischen Teil, der sich auf die Erklärvideos bezieht, die die Person tatsächlich gesehen hat. Da nicht alle Teilnehmenden alle Erklärvideos gesehen haben, liegen hier weniger Ergebnisse vor. Rückblickend bewertet die Gruppe diese Teilung der Fragebögen als weniger geeignet, da keine repräsentativen Daten erhoben werden konnten. Dieser Aspekt war der neuartigen Situation geschuldet, in welcher sich die Projektgruppe wegen der Pandemiebedingungen befand.

In der quantitativen Erhebung wurden keine personenbezogenen Daten, wie Alter oder Geschlecht erhoben, da diese Daten keinen Mehrwert in Bezug auf die Hauptforschungsfrage erbringen. Dadurch konnte die Reichweite erhöht werden, da keine Datenschutzerklärungen von Seiten der Teilnehmer\*innen benötigt wurden. Zugleich ergab sich aber auch das Problem, dass nicht sichergestellt werden konnte, ob der Fragebogen tatsächlich nur von der Zielgruppe ausgefüllt wurde. Es konnten möglicherweise auch Personen teilnehmen, die über den Link zur Umfrage verfügten, jedoch nicht zur Zielgruppe gehören. Da der Link über die Ansprechpartner\*innen der Einrichtungen verteilt wurde, ist die Wahrscheinlichkeit zwar gering, jedoch ist nicht vollständig auszuschließen, dass die Ergebnisse durch Personen außerhalb der Zielgruppe verfälscht wurden. Auch deshalb war die qualitative Erhebung wichtig, da hier kontrolliert ausschließlich Personen aus der Zielgruppe befragt wurden.

Laut Kuckartz (2014) muss in der Evaluation folgender Thematik eine besondere Bedeutung zugeschrieben werden:

*„Wer Wirkungen und Veränderungen untersuchen will, kommt nicht umhin, eine Baseline, einen Ausgangszustand zu ermitteln, bevor die zu evaluierende Interventionsmaßnahme stattfindet. Wirkungsuntersuchungen lassen sich in der Regel nicht mit einer einzigen Erhebung (Querschnittsdesign) durchführen, sie verlangen nach mehreren Messzeitpunkten, d.h. einem längsschnittlichen Design mit mindestens zwei Erhebungen.“ (ebd., S. 95)*

Die Erhebung der Projektgruppe war nicht mehrphasig, wodurch kein Ausgangszustand gemessen und keine Baseline ermittelt wurde. Die Projektgruppe hatte sich gegen ein mehrphasiges Forschungsmodell entschieden, da dies angesichts der zeitökonomischen Ressourcen und der produktorientierten Vorgehensweise der Projektgruppe als wenig sinnvoll erschien. Die Entscheidung, eine Baseline bewusst nicht zu ermitteln, wurde in der Gruppe zeitnah diskutiert und die Entscheidung gegen die zweifache Erhebung wurde reflektiert. Resultierend daraus legte die Projektgruppe den Fokus, anstatt auf die Konzipierung und Durchführung eines mehrphasigen

Forschungsmodells, auf die Vernetzungsarbeit mit den Kooperationseinrichtungen sowie qualitativ hochwertigere Erklärvideos und Workshops. Ein weiterer Grund, sich von einem mehrphasigen Forschungsdesign abzuwenden, war die aktuelle Pandemiesituation. Die Projektgruppe hatte zu diesem Zeitpunkt bereits Erfahrungen mit der erschwerten Erreichbarkeit der Zielgruppe unter Pandemiebedingungen und der Kontaktbeschränkung gemacht.

Die Projektgruppe hat den damit verbundenen zeitlichen Aufwand abgewogen mit der Tatsache, dass das im Fokus liegende Produkt ebenso nach zeitökonomischen Ressourcen verlangt hat. Folglich kam die Projektgruppe zu dem Entschluss, die Produktentwicklung und Vernetzungsarbeit mit den Kooperationspartner\*innen in der Priorität vor die Wirkungsuntersuchung zu stellen.

Darüber hinaus verkürzte sich, aufgrund der Pandemiesituation, der Zeitraum zur wissenschaftlichen Einarbeitung um einen Monat. Die methodische Offenheit nimmt im Vorgehen der Gruppe einen großen Stellenwert bei der Begründung und Bewertung des Vorgehens ein. Zuletzt ist aber das gewählte Vorgehen und die durchgeführte quantitative Methodik in Teilbereichen noch optimierbar.

### 3.10 Qualitative Erhebung

Zusätzlich zu der quantitativen Erhebung erfolgte im Sinne des Mixed-Methods-Ansatzes auch eine qualitative Erhebung. Diese erfolgte durch Leitfadeninterviews mit 20 Teilnehmenden der Angebote der GOW 21. Hierbei handelt es sich um Menschen mit Behinderung, die in einem Verhältnis zu den kooperierenden Einrichtungen stehen.

Die Projektgruppe hat sich für die Einbindung qualitativer Interviews entschieden, weil diese eine quantitative Erhebung ergänzen können. Im Gegensatz zur größtenteils deduktiven, quantitativen Forschung war das Vorgehen im qualitativen Teil induktiv (Kuckartz, 2016). Während eine quantitative Erhebung auf Verhältnissen, die in Zahlen dargestellt werden, basiert, gibt eine qualitative Erhebung der befragten Person mehr Freiheit bei den Antworten und kann dazu dienen, die Sichtweisen einer Person besser nachzuvollziehen (Bortz & Döring, 2016, S. 63).

Das Erstellen des Leitfadens wurde nach der SPSS-Methode vorgenommen. Die Methode besteht aus vier Schritten (Helfferich, 2011):

1. **Sammeln:** In diesem Schritt wurden alle Fragen gesammelt, die zur Beantwortung der Forschungsfrage beitragen können.
2. **Prüfen:** Anschließend werden die Fragen auf ihre Relevanz geprüft und nicht zielführende Fragen wieder gestrichen.
3. **Sortieren:** Die bereits geprüften Fragen werden in diesem Schritt inhaltlich sortiert.
4. **Subsumieren:** In diesem letzten Schritt werden die Fragen in den fertigen Leitfaden eingeordnet.

Nach diesem Prinzip konnte die Projektgruppe einen Leitfaden erstellen, anhand dessen die Hauptforschungsfrage beantwortet werden kann (siehe „2.4 Forschungsstand und Forschungsfrage“).

Zudem wurde von der Projektgruppe ein Forschungsbaum (siehe „Anhang B: Forschungsbaum“) erstellt. Dieser dient der Strukturierung der Forschungsfragen, Hypothesen und dazugehörigen Items und stellt damit einen zentralen Punkt in der Planung, Durchführung und Auswertung der Forschung dar. Der Forschungsbaum ermöglicht ein klar strukturiertes Vorgehen und hilft während der Erstellung des Leitfadens dabei, die Fragen eindeutig auf die Beantwortung der Forschungsfragen abzielen zu lassen.

Nach der Erstellung des Leitfadens wurde ein Pretest in einer kooperierenden Einrichtung durchgeführt. Hierdurch konnte die Eignung der Fragen in Hinblick auf ihre Verständlichkeit sowie ihre inhaltliche Gestaltung überprüft und verbessert werden.

Den Umständen der Pandemie entsprechend fand die qualitativen Erhebungen online statt. Dazu wurden Videotelefonate über die Plattformen Zoom und Signal durchgeführt. Die Interviews wurden jeweils von zwei Studierenden der Projektgruppe durchgeführt. Hierbei konnte eine Person die Interviewführung übernehmen, während sich die andere Person auf das Beobachten und das Aufzeichnen des Gesprächs fokussierte. Bei den meisten Interviews war zudem auf Seiten der Teilnehmenden eine betreuende Person im Raum, um bei Schwierigkeiten unterstützen zu können. Jede teilnehmende Person füllte eine Datenschutzerklärung aus, in der die diskrete Behandlung der aufgezeichneten Gespräche schriftlich festgehalten wurde (siehe „Anhang A: Einverständniserklärungen“).

Nach erfolgreicher Durchführung von 20 Interviews wurden diese ausgewertet. Im Teil „Auswertungsmethoden“ ist der Ablauf ausführlich erklärt.

Abschließend lässt sich sagen, dass die Auswertung der quantitativen sowie qualitativen Daten unabhängig von Modul A und B dargestellt wird, weil sich die thematischen Schwerpunkte nicht gewinnbringend aufeinander beziehen lassen. In der Rubrik der Ergebnisse findet sich eine Erläuterung der Ergebnisse von Modul C.

### **3.10.1 Reflexion der qualitativen Methodik**

Zum qualitativen Teil der Erhebung muss angemerkt werden, dass der Leitfaden zwar, wie beschrieben, nach der SPSS-Methode erstellt wurde, die einzelnen Fragen aber weniger mit Literatur begründet wurden. Das ergibt sich, anders als im quantitativen Teil der Befragung, aus dem induktiven Vorgehen bei der qualitativen Erhebung.

Bei genauerer Betrachtung der Fragen fällt auf, dass der Leitfaden eine direkte Frage zu positiver Kritik an den Erklärvideos enthält. Die Frage wurde direkt formuliert, um den Ansprüchen der Zielgruppe, in der auch Menschen mit kognitiver Einschränkung inbegriffen sind, gerecht zu werden. Während die Fragen zur Verständlichkeit ebendieser in der qualitativen und quantitativen Erhebung auch auf negative Kritik abzielen, gibt es im Leitfaden keine explizite Frage nach negativer Kritik an den

Erklärvideos. Diese konnte und wurde zwar an anderer Stelle geäußert, jedoch ist nicht auszuschließen, dass eine direkte Frage nach negativem Feedback mehr Ergebnisse erzielt hätte.

Ein Faktor, der die qualitative Datenerhebung in einigen Interviews störte, war das Eingreifen der anwesenden betreuenden Person. Während meistens lediglich Erinnerungshilfe geleistet wurde, wurden die Befragten in anderen Fällen suggestiv beeinflusst. Die Projektgruppe überprüfte daher die Interviews genau auf die Beeinflussung, sodass einzelne Aussagen nicht einbezogen wurden. Zur Lösung dieses Problems wäre eine kurze Einweisung der betreuenden Person vor dem Beginn des Interviews hilfreich gewesen, die so allerdings nicht stattgefunden hat. Alternativ hätten die betreuenden Personen ebenfalls in die Befragung mit einbezogen werden können. Da diese jedoch nicht die Zielgruppe des Projekts darstellen, ist diese Option für ein mögliches Nachfolge- oder Vertiefungsprojekt interessant.

Im Hinblick auf die offenen Fragen im Interview mit den Teilnehmenden kann reflektiert werden, dass die unbekannte Online-Situation und die unbekanntenen Interviewer\*innen der Projektgruppe die Durchführung der Interviews beeinträchtigten. Dies könnte zu sozial erwünschten Antworten der Teilnehmenden geführt haben. Zudem lassen die Durchführungen der Interviews der Projektgruppe in der Praxis Verbesserungspotential bei der Interviewführung durchblicken. Während der Interviews bestanden Unsicherheiten auf Seiten der Interviewer\*innen. Diese konnten jedoch bis zum nächsten Interview reflektiert werden und führten zu einer verbesserten Interviewdurchführung.

Zuletzt stellt sich die Frage, ob ein Interview mit offenen Fragen eine geeignete Methode zur Datenerhebung für Menschen mit geistiger Behinderung, die in der Zielgruppe eingeschlossen sind, darstellt. Während diese Form der Fragestellung in manchen Situationen eine Schwierigkeit für die befragte Person darstellte, war es doch eine wichtige Form der Datenerhebung, die vielen Teilnehmer\*innen die Möglichkeit gab, Kritik und Anmerkungen zu äußern, auf die in der quantitativen Erhebung verzichtet wurde.

### **3.11 Auswertungsmethoden**

Während die Erhebung der qualitativen und quantitativen Daten zeitgleich erfolgte, wurde deren Analyse nacheinander durchgeführt. Zuerst lag der Fokus auf der Analyse der qualitativen Daten.

Die qualitative Datenerhebung fand in Form von Leitfadeninterviews statt. Hier eignet sich das sechsstufige Auswertungsverfahren nach Mühlfeld et al. (1981) (vgl. Mayer, 2013, S. 47-49). Diesem System gemäß wurden in einem ersten Schritt die Antworten auf eine Frage aus dem Leitfaden zusammengestellt. Im Anschluss ist ein Kategoriensystem gebildet worden, in dem sich die Antworten einordnen lassen können. Dieses Kodiersystem wurde induktiv anhand der Antworten erschlossen (Kuckartz, 2016) und durch die Projektgruppe validiert. Der dritte Schritt nach Mühlfeld et al. (1981) umfasst das Herstellen einer inneren Logik (Mayer, 2013, S. 50).

Die Projektgruppe entschied sich dafür, die Logik aufgrund der geringen Länge mancher Interviews bereits in diesem Schritt zwischen verschiedenen Interviews herzustellen. So wurde auch der vierte Schritt, das Erstellen von Texten zur inneren Logik, Interview übergreifend vorgenommen. Die Texte wurden im nächsten Schritt mit Interviewausschnitten versehen und belegt. Im sechsten und letzten Schritt wurde ein Text verfasst, der dazu dient, die Auswertungsergebnisse darzustellen (siehe „4. Projektergebnisse“). Im gesamten Prozess gab es regelmäßige Absprachen der einzelnen Zuständigen mit den restlichen Gruppenmitgliedern, sodass die endgültigen Texte mehrfach durch die Projektgruppe validiert sind.

Für die Auswertung der quantitativen Daten wurde aufgrund der kleinen Stichprobe auf die Verwendung einer Statistiksoftware, wie SPSS, verzichtet. Die Daten wurden direkt von den LimeSurvey-Daten in einem PDF-Dokument visualisiert. Außerdem wurde eine Excel-Datei erstellt, die es ermöglicht, die Ergebnisse nach unterschiedlichen Variablen zu filtern und somit die Analyse der erhobenen Daten vereinfacht. Die Fragen wurden anhand eines Codes verschiedenen Kategorien zugeordnet, so dass nachvollzogen werden kann, welche Fragen auf welche Aspekte abzielen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“).

Anschließend konnte anhand des Forschungsbaums (siehe „Anhang B: Forschungsbaum“) abgeleitet werden, inwiefern die Hypothesen durch Daten bestätigt oder entkräftet werden können. Diese Planung entlang des Forschungsbaums ermöglicht eine Beantwortung der Forschungsfragen durch klar definierte und kategorisierte Frageitems.

## 4. Projektergebnisse

In diesem Kapitel werden die Daten und Ergebnisse der GOW 21 beschrieben und in Bezug zur Hauptforschungsfrage und zu den Vertiefungsfragen ausgewertet. Zuerst erfolgt die Beantwortung der Vertiefungsfragen durch die Überprüfung der aufgestellten Hypothesen. Dafür werden die drei verschiedenen Frageblöcke des Forschungsbaums einzeln betrachtet und die Ergebnisse der einzelnen Blöcke detailliert aufgezählt. Anhand der Verifizierung oder Falsifizierung der Hypothesen werden im weiteren Verlauf des Kapitels die zuvor dargestellten Vertiefungsfragen beantwortet. Im Anschluss daran werden die Ergebnisse von Modul C einzeln beschrieben und ausgewertet. Abschließend werden die Ergebnisse in Bezug zur Theorie und zur Zielsetzung betrachtet und die modulspezifischen Ziele werden am Ende dieses Kapitels aufgegriffen.

### 4.1 Beantwortung der Vertiefungsfragen

#### 4.1.1 Beantwortung Frageblock 1 des Forschungsbaums

Im Laufe dieses Kapitels werden die Vertiefungsfragen des ersten Blocks des Forschungsbaums durch die Überprüfung der Hypothese 1 „*Erklärvideos steigern Kompetenzen und erhöhen dadurch den Grad der Autonomie / Selbstständigkeit*“ analysiert und abschließend beantwortet. Der erste Block des Forschungsbaums thematisiert die Selbstständigkeit der Teilnehmenden und den Kompetenzerwerb durch die Erklärvideos sowie die Kompetenzsteigerung bei den Teilnehmer\*innen (siehe „2.4.1 Operationalisierung“). Das heißt, dass die Hypothese anhand der Kompetenzsteigerung und dem Grad der Selbstständigkeit der Teilnehmenden überprüft und beantwortet wird. Der Kompetenzerwerb und die Kompetenzsteigerung beeinflussen den Grad der Autonomie / Selbstständigkeit der Teilnehmer\*innen, da fehlende, beziehungsweise nicht erlernte Kompetenzen den Grad der Autonomie nicht erhöhen können.

Im Fokus der ersten Vertiefungsfrage „*Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die digitalen Kompetenzen der Teilnehmenden?*“ steht der Kompetenzerwerb und im Fokus der zweiten Vertiefungsfrage „*Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die Selbstständigkeit von Teilnehmer\*innen?*“ steht die Selbstständigkeit der Teilnehmenden. Die angesprochenen Aspekte der Selbstständigkeit, des Kompetenzerwerbs sowie der Kompetenzsteigerung zielen auf das erste Projektziel *Empowerment* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) und das zweite Projektziel der *selbstständigen Nutzung* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) digitaler Angebote ab. Durch die Bereitstellung der Erklärvideos soll die Autonomie und Selbstbestimmung, insbesondere die selbstbestimmte Teilhabe, gefördert werden und die Teilnehmenden dazu befähigt werden, sich eigenständig und aktiv in der digitalen Gesellschaft zu bewegen. Die Projektgruppe beabsichtigt durch die Erklärvideos eine selbstständige Nutzung digitaler Endgeräte, da die Erklärvideos orts- und zeitunabhängig abrufbar sind. Durch die angestrebte Kompetenzsteigerung der Erklärvideos soll der Grad der Autonomie erhöht werden.

Mit Hilfe der Hypothese 1 wird nachfolgend der Kompetenzerwerb sowie der Wissenserwerb anhand der Ergebnisse differenziert betrachtet. Um die folgenden Vertiefungsfragen zu beantworten, wurden die Teilnehmer\*innen in einem qualitativen Interview gefragt, welche Fragen zu dem Erklärvideo bestehen, welche Aspekte positiv in dem Erklärvideo aufgefallen sind und welche Wörter nicht verstanden wurden. Des Weiteren wollte die Projektgruppe herausfinden, was die befragte Person aus dem Erklärvideo schon angewendet hat.

Die videospezifischen Fragen aus dem quantitativen Fragebogen beziehen sich zur Beantwortung der Vertiefungsfrage beispielsweise darauf, ob die Teilnehmenden die jeweilige Applikation öffnen und nutzen können. Der gesamte Fragenblock C beinhaltet zu jedem Erklärvideo spezifische Fragen, die auf den Kompetenzerwerb abzielen.

Durch die Auswertung der qualitativen Daten hat die GOW 21 ein Kodiersystem mit insgesamt vier Oberkategorien erstellt (Kuckartz, 2016). Die Oberkategorie 1 umfasst das Thema *Barrierefreiheit*. Hierfür wurden drei Unterkategorien gebildet. Diese thematisieren die *sprachliche Verständlichkeit* (UK 1.1), die *gestalterische Verständlichkeit* (UK 1.2) und die *inhaltliche Verständlichkeit* (UK 1.3). Unter Oberkategorie 2 wurden alle Zitate und Informationen zu *(digitalen) Kompetenzen und Wissen* zusammengefasst und auch für die zweite Oberkategorie wurden drei Unterkategorien entworfen. Die Unterkategorie 2.1 beinhaltet Zitate zur *bestehenden Kompetenz* und die Unterkategorie 2.2 zur *angeeigneten Kompetenz* der Teilnehmer\*innen. Aussagen der Teilnehmer\*innen zum *Wissenserwerb* werden unter der Unterkategorie 2.3 festgehalten.

Die dritte Oberkategorie schließt Zitate zu den Erklärvideos ein. Positives sowie negatives Feedback zu den Erklärvideos bilden jeweils eine Unterkategorie (3.1 *positives Feedback*, 3.2 *negatives Feedback*). *Anregungen* (UK 3.3) und *wahrgenommener Nutzen* (UK 3.4) sind zwei weitere Unterkategorien der dritten Oberkategorie *Erklärvideos*. Unter der letzten Oberkategorie (OK 4) wurden Aussagen der Teilnehmer\*innen zu der *Befragungssituation* festgehalten. Die Befragten haben sowohl zur Befragungssituation über Zoom oder Signal im persönlichen Gespräch (UK 4.1) als auch zur Befragungssituation über LimeSurvey (UK 4.2) ihre Meinungen geäußert. Somit besteht die Oberkategorie 4 aus zwei Unterkategorien (UK 4.1 *Interview* und UK 4.2 *Fragebogen*).

Hypothese 1:

*„Erklärvideos steigern Kompetenzen und erhöhen dadurch den Grad der Autonomie / Selbstständigkeit.“*

Um diese Hypothese zu überprüfen, wurden die Oberkategorie 2 und die damit zusammenhängenden Unterkategorien (UK 2.1, UK 2.2 und UK 2.3) qualitativ ausgewertet. Anhand der gezielten Auswertung der Aussagen von Teilnehmer\*in 01, 03, 05, 07 und 10 kann die Hypothese 1 verifiziert werden. Die Aussagen dieser

Teilnehmer\*innen werden im Folgenden verwendet, um die Oberkategorie 2 (*Digitale Kompetenz & Wissen*) zu erklären und zu analysieren.

Für die Oberkategorie 1 werden Zitate eingeschlossen, anhand derer die Frage „Welche Kompetenzen/welches Wissen haben die Teilnehmer\*innen anhand der Videos sich angeeignet/ausprobiert oder hatten sie vorher schon?“ beantwortet werden kann. Die Unterkategorie 2.1 umfasst das Thema *Bestehende Kompetenzen*.

Der Bereich *Bestehende Kompetenzen* beinhaltet alle bereits bei den Teilnehmenden vorhandenen Kompetenzen. Die bereits bestehenden Kompetenzen sind in erster Linie in Bezug auf die Erklärvideos von Modul A vorhanden. Hier waren bereits viele Kompetenzen vorhanden. Das ergibt sich dadurch, dass die erreichten Teilnehmer\*innen des Angebots der GOW 21 bereits Basiskompetenzen im Bereich digitaler Medien aufwiesen und daher der Kompetenzgewinn durch das niedrigschwellige Angebot der Erklärvideos des Modul A nicht sehr hoch war. Einige Teilnehmende gaben an, die jeweiligen Medien bereits durch ihr Arbeits- oder Privatumfeld zu kennen und zu nutzen. Aufgrund der bereits in größerem Maße als erwartet vorhandenen Kompetenzen hätte das Angebot der GOW 21 an einem höheren Kompetenzniveau ansetzen können. Als Ankerbeispiel für die Unterkategorie *Bestehende Kompetenzen* wurde das Zitat der teilnehmenden Person 03 gewählt: „Wie man jetzt WhatsApp einrichtet, das war jetzt so nicht neu. Das hab ich mir von meiner Freundin/. Hat mir das ja auch beigebracht, wie das geht" (Z. 35 f.). Weitere Aussagen der Teilnehmer\*innen unterstützen dieses Ankerbeispiel und die These, dass die Angebote der diesjährigen Projektgruppe an einem höheren Kompetenzbereich ansetzen könnten.

*„Eigentlich gar nichts, ich kenne das selber auch von der Werkstatt. Wenn wir uns so Berichte angucken, dann kommt auch sowas. Ich kenn das auch so von der Arbeit, wenn wir uns so einen Bericht angucken. Das ist dann für mich nicht so neu. Ich kenn das schon von der Arbeit auch.“* (TN11, Z. 33 ff.)

*„Ich habe mir alle angeguckt, aber ich habe mir, um mir etwas zu erklären habe ich mir dafür Paypal ausgesucht, weil damit arbeite ich auch selber, sehr oft eigentlich.“* (TN18, Z. 2 f.)

*„Für mich war da nichts neu.“* (TN14, Z. 14)

*„War irgendwas Neues (...) Nicht so wirklich. (...) weil ich tatsächlich schon selber ausprobiert habe.“* (TN05, Z. 26 ff.)

Anhand der Auswertung der Ergebnisse lässt sich festhalten, dass viele Teilnehmende die Applikationen, welche von Modul A erklärt und aufgezeigt wurden, bereits kannten und teilweise auch nutzen. Deshalb sind die bestehenden Kompetenzen der meisten Befragten in Bezug auf die vorgestellten Applikationen hoch und für einige Teilnehmer\*innen war der Inhalt der Erklärvideos nicht neu, sodass sie keine neuen Erkenntnisse aus den Erklärvideos ziehen konnten.

Die zweite Unterkategorie (2.2) fokussiert sich auf das Thema *Angeeignete Kompetenz*. Der Bereich *Angeeignete Kompetenz* zielt auf Kompetenzen ab, die sich die Teilnehmenden durch die Erklärvideos aneignen konnten. Für wenige Teilnehmende lässt sich feststellen, dass auch Inhalte aus dem Modul A unbekannt waren und dass ein Kompetenzerwerb stattgefunden hat. Die Inhalte des Modul B waren den Teilnehmenden unbekannt. Das erklärt sich aus dem innovativen Ansatz des neuartigen Produkts, welches von den Student\*innen des Modul A der GOW 21 entwickelt wurde. Lediglich eine der Personen, die vor der qualitativen Befragung an einem Workshop der GOW 21 teilnahm und zu dem Mobil Studio im Fragebogen befragt wurde, war daher mit den Inhalten des Mobil Studios zum Zeitpunkt der Befragung bereits vertraut. Diese Person konnte sich dementsprechend durch die Erklärvideos keine neuen Kompetenzen aneignen. Eine Person bemerkte positiv, dass sie sich den Videoinhalt des Modul B ohne viel Unterstützung selbst aneignen konnte. Das spricht für die gute Verständlichkeit und Umsetzbarkeit der Videoinhalte. Eine weitere Person merkte an, dass sie trotz genereller Abneigung gegenüber Bastelarbeit Spaß an der Herstellung des Mobil Studios hatte. Das spricht sowohl für das Mobile Studio als Konzept als auch für die gute Aufbereitung und den partizipativen Charakter der Erklärvideos.

Als Ankerbeispiel für die Unterkategorie 2.2 wurde ebenfalls eine Aussage der teilnehmenden Person 03 festgelegt: *„Ich glaube, wenn man halt, zum Beispiel einen Kumpel anrufen will, dann kann man sich ja, wie jetzt auch, im Video ansehen. Das hab ich schonmal ausprobiert. Das hilft, das geht sogar“* (Z. 99 ff.). Folgende Zitate der Nutzer\*innen verdeutlichen, dass für wenige Teilnehmer\*innen die Inhalte aus Modul A neu waren und, dass deshalb der Kompetenzerwerb gering war.

*„PayPal an sich.“* (TN09, Z. 22, auf die Frage, was in dem Erklärvideo neu war.)

*„Fast alles war neu. Fand es alles trotzdem einfach. B20 ist kein Anfänger was PC's angeht. Kann sich nicht vorstellen, dass selbst Einsteiger Probleme haben könnten.“* (TN20, Z. 10 ff.)

*„Mhm Box bauen, weiß ich nicht, ich bin nicht der Bastler und so, aber als ich dann die Videos gesehen habe und dann die Box hier hatte und dann als alles fertig war, dann habe ich doch gedacht: „Oh ja, war gar nicht so schlecht. Hat Spaß gemacht.“* (TN01, Z. 28 ff.)

*„Ja, alles, ne? Ich musste ja die Box bauen.“* (TN01, Z. 84)

*„Ich habe auch noch nie mit so LED-Lichtleisten irgendetwas gemacht vorher. Ja und ich habe auch einen Test gemacht mit dem Mobil Studio, wo ich ein Graffiti male, ein PIKSL Test Graffiti und ich habe mich selbst auch noch nie gefilmt, wenn ich Graffiti male, was ein Hobby von mir ist.“* (TN02, Z. 31 ff.)

*„Ich hab das da mit einem Praktikanten zusammengebaut, also der musste halt fast nichts machen, ich hab fast alles alleine gemacht, also da ist das Mobile*

*Studio momentan noch untergebracht und jetzt, wenn ich in drei Tagen wieder Kunsttherapie habe, dann wollte ich noch etwas aufnehmen und machen mit dem Mobilen Studio." (TN02, Z. 57 ff.)*

Das zentrale Thema der Unterkategorie 2.3 ist *Wissenserwerb*. In dieser Kategorie geht es darum, welches angeeignete Wissen die Teilnehmenden ohne Anwendung der Inhalte der Erklärvideos erwerben konnten. Die Kategorie beinhaltet auch Aussagen darüber, ob Teilnehmende sich durch die Erklärvideos informiert fühlten. Einige Antworten geben Aufschluss darüber, dass trotz fehlender Anwendungsmöglichkeiten ein Wissenserwerb zu diesem Zeitpunkt stattgefunden hat. Daraus lässt sich folgern, dass die Wissensvermittlung der Erklärvideos einprägend genug war, um auch ohne Anwendung der Videoinhalte von den Teilnehmenden einen Wissenserwerb stattfinden zu lassen. Es fällt auf, dass auch bei Teilnehmenden, bei denen schon Kompetenzen bestehen, Wissen zu spezifischen Unteraspekten erworben werden konnte. Die detailreichen Erklärvideos ermöglichten demnach auch den bereits versierten Teilnehmer\*innen einen Wissenserwerb in Teilaspekten der Erklärvideos. Außerdem scheinen sich Teilnehmende noch an Details aus den Erklärvideos zu erinnern. Dass dieser Detailreichtum nicht bei jedem Erklärvideo erreicht werden konnte, ist dem Aspekt geschuldet, dass die Erklärvideos der GOW 21 zugunsten der Aufmerksamkeitsspanne der Teilnehmenden möglichst kurz gestaltet wurden.

Eine Person gab an, dass die Erklärvideos ihre Selbstständigkeit im Umgang mit den Videoinhalten förderte. Eine Steigerung der Selbstständigkeit kann also durch die Erklärvideos gegeben sein. Das Zitat von TN07 *„Fragen hab ich erst mal so keine gehabt, weil ich wollte mir erst mal die Videos anschauen, um die Videos kennen zu lernen, weil ich bin halt regelmäßig im Internet aktiv und schau mir deswegen auch viele Erklärvideos an und so“ (Z. 15 ff.)* wählte die Projektgruppe als Ankerbeispiel für die Unterkategorie 2.3. Die Antwort von TN07 auf die Frage *„Nämlich wobei kann dir das Video denn helfen, mit der Box?“* lautete: *„Ja, wie gerade schon gesagt, dass ich halt handwerklich nicht unbegabt bin und falls ich den Plan habe und das notwendige Equipment, sprich eine leistungsfähige Kamera und so was, wäre das Tutorial mehr als geeignet, um mir selbst so eine Box zu bauen“ (TN07, Z. 70 ff.)*. Dieses Zitat verdeutlicht, dass Wissen erworben werden konnte. Die im folgenden aufgelisteten Aussagen unterstützen die Aussage, dass trotz fehlender Anwendungsmöglichkeiten ein Wissenserwerb ermöglicht wurde. Schlussfolgernd lässt sich sagen, dass die Wissensvermittlung der Erklärvideos einprägend war.

*„Neu war es, wie man zu diesen Alben da kommt und wie man die mit dem grünen Pfeil abrufen kann, dass die dann in deiner Playlist sind.“ (TN04, Z. 43 f.)*

*„Oh (...) gut... wie man... bei PayPal fand ich das gut, wie man das Geld da überweist. Da hab ich selber so meine Schwierigkeiten, ohne eine zweite Person würde ich das nicht machen. Ohne eine dritte Schulter, meine ich, würde ich das nicht überweisen. Das fand ich gut, wie die das erklärt, wenn du das (...) willst, hat sie da auf dem Video auch erklärt, da musst du drauf klicken*

*und wenn du mehr überweisen willst klickst du dann auf mehr. Das fand ich am besten.”(TN11, Z. 24 ff.)*

*„Ja. Wie man sich einloggt. Wie man sein Passwort eingibt. Da liegt ein Handy und dann kam da so ein... da hört man so eine Dame dazwischen, die sagt auch „Hier ist ein Handy“ und dann kommt das mit der Tastatur und dann muss man auch so die E-Mailadresse eingeben für die Person, hab ich noch im Kopf, stimmt das?“(TN11, Z. 47 ff.)*

*„(...) Und bei PayPal kann mir (helfen) wenn ich online was bestellen oder kaufen möchte, dann würde PayPal mir helfen.”(TN11, Z. 66 ff.)*

Im folgenden Abschnitt werden die quantitativen Daten beschrieben. Zur Beantwortung der Vertiefungsfrage 1 *„Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die digitalen Kompetenzen?“* wurden die videospezifischen Fragen des Frageblocks C analysiert. Diese werden im Folgenden dargestellt und die Ergebnisse dieser Fragen werden erläutert.

Zu den insgesamt 17 Erklärvideos des Modul A und B gibt es jeweils spezifische Fragen an die Teilnehmer\*innen im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung). Anhand dieser Fragen sollen der Kompetenz- und Wissenserwerb überprüft werden. Die Erklärvideos 1 bis 9 sind Modul A zuzuordnen. Die Fragen zu diesen Erklärvideos thematisieren verschiedene Aspekte der vorgestellten Applikationen. So wird beispielsweise zum Erklärvideo „Zoom-App“ gefragt, ob die Teilnehmer\*innen auf einen Zoom-Link drücken können oder, ob sie die Zoom-Applikation auswählen können. Zum Erklärvideo „Spotify Musik“ werden die Teilnehmenden gefragt, ob sie auf Spotify nach einem Lied suchen können und ob sie ein Lied abspielen können. Für jedes Erklärvideo des Modul A entwarf die Projektgruppe sechs bis acht videospezifische Fragen. Zu Modul B lassen sich die Erklärvideos und die dementsprechenden Frageblöcke 10-17 zuordnen. Diese Frageblöcke beinhalten vier bis acht videospezifische Fragen. Die Fragen beziehen sich unter anderem auf den Bau des Mobilens Studios und auf das Aufnehmen von Fotos oder Videos mithilfe des Mobilens Studios.

Die Fragen wurden zusätzlich zur Aufteilung in die Module auch nach den Kompetenzbereichen des DigComp 2.1 Framework aufgeteilt. Der Kompetenzbereich 1 des DigComp 2.1 Framework umfasst die Informations- und Datenkompetenz (*information and data literacy*) (Carretero et al., 2017). Die Fragen dieser Kategorie zielen dementsprechend auf die Datensuche und das Datenfiltern ab und mögliche Beispielfragen lauten: *„Kannst du eine App installieren?“* oder *„Kannst du deine Nummer bei WhatsApp eingeben, um WhatsApp einzurichten?“*.

Die Kategorie 2 des DigComp 2.1 Framework umfasst das Thema Kommunikation und Kooperation (*Communication and collaboration*), sodass sich die zugehörigen Fragen auf Interaktion und Austausch durch digitale Medien fokussieren (ebd.). Die Teilnehmenden werden hier beispielsweise gefragt, ob sie den Namen bei WhatsApp

eingeben können oder ob sie mit WhatsApp anrufen können. Der Kompetenzbereich 3 bezieht sich auf die Erstellung digitaler Inhalte (*Digital content creation*). Zu dieser Kategorie wurde das Erklärvideo 8 „Stop Motion“ gezählt. Zu diesem Erklärvideo werden die Nutzer\*innen gefragt, ob sie ein Video mit der Stop Motion App machen können. Sicherheit (*safety*) ist der vierte Kompetenzbereich des DigComp 2.1 Framework (Carretero et al., 2017). Hierbei geht es einerseits um den Schutz der Geräte, aber andererseits auch um den Schutz der persönlichen Daten und der Privatsphäre. Zu dem Erklärvideo „PayPal im Browser“ werden die teilnehmenden Personen gefragt, ob sie sich bei PayPal im Browser anmelden können. Der letzte Kompetenzbereich des DigComp 2.1 Framework thematisiert den Aspekt der Problemlösung (*Problem solving*) (ebd.). Zu dieser Kategorie lassen sich keine Fragen der GOW 21 zuordnen (Carretero et al., 2017).

Der quantitative Onlinefragebogen wurde insgesamt von 45 Teilnehmer\*innen ausgefüllt. Zu jedem Erklärvideo wurden vier bis acht Fragen gestellt. Es folgt die Aufschlüsselung dieser Ergebnisse. Die Ergebnisse werden zunächst allgemein betrachtet und im Anschluss daran erfolgt die Auswertung nach den Kompetenzbereichen.

Der Fragebogen ist so aufgebaut, dass jede Antwort „Ja“ eine vorhandene oder erworbene Kompetenz oder einen Wissenserwerb bestätigt und jede Antwort „Nein“ diesen verneint. Das ermöglicht eine einfachere Auswertung, da die Antwortmengen zusammengezählt bereits Aufschluss über die Kompetenzen der Teilnehmenden allgemein und in den jeweiligen Kompetenzbereichen geben können. In der Umfrage wurde insgesamt 263-mal mit „Ja“ geantwortet wurde, 24-mal wurde „Nein“ geantwortet und 14-mal haben die Teilnehmenden „Keine Antwort“ angegeben. Die Fragen, die dem Kompetenzbereich 1 des DigComp 2.1 Framework zugeordnet wurden, konnten 167-mal mit „Ja“ beantwortet werden und zweimal mit „Nein“. Nur sechsmal wurde in diesem Kompetenzbereich „Keine Antwort“ angegeben. Für den Kompetenzbereich *Communication and collaboration* wurde 80-mal „Ja“ geantwortet und zweimal wurde „Nein“ ausgewählt. Sechs Mal wurde „Keine Antwort“ angegeben. Für die Kompetenzbereiche 3 und 4 lassen sich keine allgemeingültigen Aussagen über den Kompetenzerwerb schließen, da diese Fragen nur von acht Teilnehmer\*innen beantwortet wurden.

Die Ergebnisse zeigen deutlich, dass die meisten videospezifischen Fragen mit „Ja“ beantwortet werden konnten. Dass die meisten Teilnehmenden die Fragen mit „Ja“ oder selten mit „Nein“ beantworteten und sehr gering „Keine Antwort“ angegeben wurde, spricht dafür, dass die Fragen des Onlinefragebogens verständlich und eindeutig gestellt worden. Die prozentual hohe Bejahung der Fragen zur Kompetenz lässt auf einen positiven Einfluss auf die digitale Kompetenz schließen. Zu manchen Erklärvideos und Frageblöcken konnte die Projektgruppe keine Ergebnisse erzielen, da diese Erklärvideos nicht angeschaut wurden oder die Klient\*innen, die dieses Erklärvideo angeschaut haben, den quantitativen Fragebogen nicht ausfüllten. Wichtig zu erwähnen ist allerdings, dass die Gefahr der Verfälschung bei Selbsteinschätzung hoch sein könnte.



Abb. 8: Ausprägungen der Kompetenzbereiche nach Video und Kompetenzbereich (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Es besteht die Gefahr, dass die Zielgruppe der diesjährigen Projektgruppe sozial erwünscht antwortete und somit möglicherweise „Ja“ angab, um die vermeintlich von der Projektgruppe favorisierte Antwort zu wählen. Da diese Gefahr bei jeder Selbsteinschätzung besteht, lassen sich die quantitativen Ergebnisse auch aus diesem Grund demnach nur unter Vorbehalt interpretieren.

Die Hypothese 1 „Erklärvideos steigern Kompetenzen und erhöhen dadurch den Grad der Autonomie / Selbstständigkeit“ kann anhand der zuvor dargestellten Ergebnisse verifiziert werden. Durch die gezielte Auswertung der qualitativen Ergebnisse ist die Projektgruppe zu dem Ergebnis gekommen, dass besonders die Kompetenzen, die durch die Erklärvideos von Modul A erworben werden sollten, bereits bei vielen Teilnehmer\*innen vorhanden waren. Einzelne Teilnehmer\*innen konnten jedoch auch durch die Inhalte der Erklärvideos von Modul A Neues lernen und sich Kompetenzen aneignen. Grundsätzlich bestätigen die Ergebnisse, dass diese Erklärvideos an einem höheren Kompetenzniveau hinsichtlich der Zielgruppe ansetzen könnten, die Inhalte der Erklärvideos von Modul B hingegen für die meisten Nutzer\*innen unbekannt waren, sodass der Kompetenzerwerb durch die Erklärvideos des Mobilien Studios hoch war.

Weiterhin fällt auf, dass auch bei Teilnehmenden, bei denen schon Kompetenzen bestehen, Wissen zu spezifischen Unteraspekten erworben werden konnte. Die quantitativen Daten untermauern die Ergebnisse des qualitativen Interviews und

unterstützen somit die Hypothese. Die meisten videospezifischen Fragen konnten von den Befragten mit „Ja“ beantwortet werden. So lässt sich sagen, dass die Teilnehmer\*innen die Funktionen, die im jeweiligen Erklärvideo vorgestellt und erklärt wurden, nach Schauen des Erklärvideos erworben haben. Allerdings lässt sich nicht differenzieren, ob die befragten Personen diese Funktionen bereits vor dem Schauen des Erklärvideos beherrschten. Dennoch lässt sich die Hypothese anhand der qualitativen und quantitativen verifizieren, sodass die Erklärvideos den Grad der Selbstständigkeit / Autonomie erhöht haben, da die Erklärvideos die Kompetenzen der Nutzer\*innen erhöht haben. Die Teilnehmer\*innen 02 und 11 bekundeten im Interview die Selbstständigkeit.

*„Ja die Material- und Bauanleitung halt, also die haben halt für den gesamten Bau und die Idee überhaupt geholfen. Anhand des Materialvideos habe ich eine Checkliste erstellt, was ich habe und was ich noch mitbringen muss und noch ein paar Sachen hinzugefügt, die noch fotografiert wurden, wo ich danach die Bilder aber wieder gelöscht habe, dann auf meiner Kamera.“ (TN02, Z. 66 ff.)*

*„Oh (...) gut... wie man... bei PayPal fand ich das gut, wie man das Geld da überweist. Da hab ich selber so meine Schwierigkeiten, ohne eine zweite Person würde ich das nicht machen. Ohne eine dritte Schulter, meine ich, würde ich das nicht überweisen. Das fand ich gut, wie die das erklärt, wenn du das (...) willst, hat sie da auf dem Video auch erklärt, da musst du drauf klicken und wenn du mehr überweisen willst klickst du dann auf mehr. Das fand ich am besten.“ (TN11, Z. 24 ff.)*

Anhand der Verifizierung der Hypothese 1 „*Erklärvideos steigern Kompetenzen und erhöhen dadurch den Grad der Autonomie / Selbstständigkeit*“ kann die Vertiefungsfrage 1 „*Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die digitalen Kompetenzen von Teilnehmenden?*“ nun beantwortet werden. Die Erklärvideos haben meist positiven Einfluss auf die digitalen Kompetenzen der Teilnehmer\*innen. Viele Inhalte von Modul A waren zwar bereits bekannt, die zuvor dargestellten Ergebnisse zeigen jedoch, dass geringfügig ein Kompetenzerwerb stattfand. Die quantitativen Ergebnisse verdeutlichen, dass die videospezifischen Fragen den Kompetenzbereich 1 und 2 des DigComp 2.1 Framework (Carretero et al., 2017) umfassen und, dass insbesondere in diesem Bereich die digitalen Kompetenzen erhöht werden konnten. Beispielhaft können hier die Antworten zu Erklärvideo 9 aus Modul A (Va9) angeführt werden. Diese zeigen, dass die Fragen bezogen auf die Kompetenzbereiche 1 (k1) und 2 (k2), fast ausschließlich mit „Ja“ (J) beantwortet wurden. Niemand antwortet mit „Nein“ (N). Nur wenige Teilnehmende antworteten gar nicht (X).

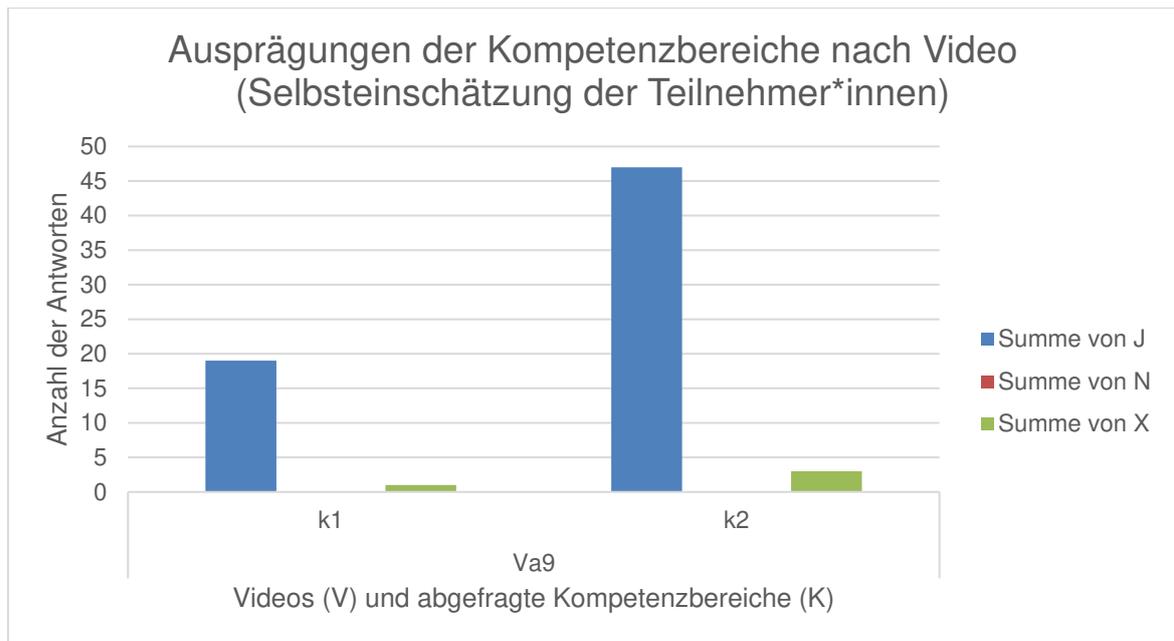


Abb. 9: Ausprägung der Kompetenzbereiche nach Video (Video 9, siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die zweite Vertiefungsfrage „*Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die Selbstständigkeit von Teilnehmer\*innen?*“ lässt sich durch die Überprüfung der ersten Hypothese „*Erklärvideos steigern Kompetenzen und erhöhen dadurch den Grad der Autonomie / Selbstständigkeit*“ vorsichtig beantworten. Die GOW 21 stellt die Vermutung auf, dass die Selbstständigkeit der Teilnehmer\*innen erhöht wurde, da einige Teilnehmenden erwähnten, die Inhalte des Erklärvideos umsetzen zu können. Da jedoch nicht nachvollzogen werden kann, ob die teilnehmenden Personen die Videos allein geschaut haben, kann diese Vermutung nicht als Ergebnis formuliert werden. Die Vertiefungsfrage lässt sich daher nur vorsichtig und als Vermutung beantworten. Die aufgestellte Vermutung beinhaltet, dass die angeeigneten Kompetenzen durch Anschauen der Erklärvideos den Teilnehmer\*innen dabei helfen, die Inhalte der Videos selbstständig umzusetzen.

#### 4.1.2 Beantwortung Frageblock 2 des Forschungsbaums

Im Laufe dieses Kapitels werden die Vertiefungsfragen des zweiten Blocks des Forschungsbaums durch die Überprüfung der Hypothesen 2 „*Je verständlicher die Darstellungsform ist, desto barriereärmer ist das Erklärvideo. Dadurch wird die Kompetenzsteigerung beeinflusst*“ und 3 „*Videos sind nicht barrierefrei*“ analysiert und abschließend beantwortet. Der zweite Block thematisiert die Verständlichkeit und Barrierearmut der Erklärvideos sowie die Kompetenzsteigerung bei den Teilnehmer\*innen. Das heißt, dass die Hypothesen anhand der Verständlichkeit der Erklärung in den Erklärvideos und anhand der barrierearmen Gestaltung der Erklärvideos überprüft und beantwortet werden. Die Verständlichkeit der Erklärvideos beeinflusst die barrierearme Gestaltung, da eine nicht ausreichende Verständlichkeit dazu führt, dass die Erklärvideos nicht barrierearm gestaltet wurden.

Durch die barrierearme Gestaltung wird die Kompetenzsteigerung beeinflusst. Im Fokus der zweiten Vertiefungsfrage „*Inwiefern kann die Verständlichkeit gewährleistet werden?*“ und dritten Vertiefungsfrage „*Inwiefern ist die Darstellung des Videomaterials hilfreich, um die inhaltlichen Kompetenzen zu erlangen?*“ steht die Verständlichkeit sowie die barrierearme Gestaltung der Erklärvideos. Die vierte Vertiefungsfrage „*Inwiefern ist das Format (Erklärvideo) hilfreich für die Kompetenzsteigerung?*“ thematisiert die Kompetenzsteigerung der Teilnehmer\*innen. Die angesprochenen Aspekte der Verständlichkeit, barrierearmen Gestaltung und Kompetenzsteigerung zielen auf das zweite Projektziel *selbstständige Nutzung* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) ab. Da die Projektgruppe durch die vermittelten Kompetenzen der Erklärvideos eine selbstständige Nutzung der digitalen Endgeräte beabsichtigt, ist es notwendig, dass eine verständliche und barrierearme Gestaltung der Erklärvideos gewährleistet wird.

Mit Hilfe der Hypothesen 2 und 3 werden nachfolgend die unterschiedlichen Aspekte der Gestaltung der Erklärvideos differenziert betrachtet. Um die folgenden Vertiefungsfragen zu beantworten, wurden die Teilnehmer\*innen im Rahmen des qualitativ geführten Interviews gefragt, welche Fragen zu dem Erklärvideo bestehen, was gut in dem Erklärvideo war und welche Wörter nicht verstanden wurden. Die Fragen aus dem quantitativen Fragebogen beziehen sich zur Beantwortung der Vertiefungsfragen auf das Sprechtempo, die Lautstärke, die Verständlichkeit der Wörter und Sätze sowie des Themas. Außerdem beinhaltet der quantitative Fragebogen die Frage, ob die Teilnehmer\*innen Untertitel nutzen und ob die Erklärung im Erklärvideo hilfreich ist.

Hypothese 2:

*„Je verständlicher die Darstellungsform ist, desto barriereärmer ist das Erklärvideo. Dadurch wird die Kompetenzsteigerung beeinflusst.“*

Hypothese 3:

*„Videos sind nicht barrierefrei.“*

Um diese Hypothesen zu überprüfen, wurden die Oberkategorie 1 und die damit zusammenhängenden Unterkategorien (UK 1.1, UK 1.2 und UK 1.3) analysiert. Außerdem wurde in Bezug auf die Kompetenzsteigerung die Unterkategorie 3.4 beschrieben und ebenfalls analysiert. Durch die zielgerichtete Auswertung von Antworten der Teilnehmer und Teilnehmerinnen 01, 02, 03, 07, 08, 10, 11, 15 und 18 des qualitativen Interviews konnten die Hypothesen 2 und 3 verifiziert werden. Die Aussagen dieser Teilnehmer\*innen werden hier verwendet, um die Oberkategorie 1 *Barrierefreiheit* sowie die Unterkategorie 3.4 *Wahrgenommener Nutzen* zu erklären und zu analysieren. Im Folgenden werden die Ergebnisse der qualitativen Interviews sowie der quantitativen Fragebögen dargestellt und erläutert.

Für die Oberkategorie *Barrierefreiheit* werden Zitate eingeschlossen, die sich auf Barrierefreiheit beziehen. So wurde die Aussage von Teilnehmer\*in 10 „*Also eigentlich habe ich alles wohl verstanden*“ (Z. 34) als Ankerbeispiel für die OK 1 gewählt. Die UK 1.1 bezieht sich sowohl auf sprachliche Geschwindigkeit als auch auf Leichte Sprache und Ausdruck. Für diese Unterkategorie wurde von der Projektgruppe das Zitat von Teilnehmer\*in 02 als Ankerbeispiel ausgesucht:

*„Nein, das war alles einfache Sprache, da habe ich sämtliche Wörter verstanden und ich finde das auch gut, dass es so einfach ist, weil es dann auch Leute verstehen können, die nicht so einen großen Wortschatz haben oder die gerade Deutsch lernen und noch keinen so großen Wortschatz entwickelt haben, oder ähnliche Sachen, ja.“* (Z. 39 ff.)

Weitere Aussagen zur sprachlichen Verständlichkeit der Erklärvideos, wie beispielsweise „*eigentlich gar keine*“ (TN09, Z. 8, auf die Frage, welche Fragen zu dem Erklärvideo bestehen) und „*halt so, dass es einfach erklärt ist*“ (TN06, Z. 37) deuten darauf hin, dass die Erklärvideos für viele Befragte leicht verständlich waren, da keine Fragen aufkamen und oftmals angemerkt wurde, dass es leicht verständlich und erklärt ist.

Wie in diesem Kapitel bereits erwähnt, gehört zur Oberkategorie *Barrierefreiheit* außerdem die *gestalterische Verständlichkeit* (UK 1.3). Untertitel, Reihenfolge sowie die allgemeine Erklärvideostruktur fallen unter diese Kategorie. „*Dass Schritt für Schritt erklärt wurde, wie man die App benutzt. Von vorneherein wurde das nicht so umständlich erklärt, sondern Schritt für Schritt, wie man die App nutzt.*“ (TN18, Z. 16 f.). Dieses Zitat wurde als Ankerbeispiel festgelegt. Auch zur gestalterischen Verständlichkeit hat die Projektgruppe ausführliche Rückmeldungen bekommen. So äußerte TN09: „*Dass man so quasi jeden Schritt einzeln erklärt hat. Das fand ich ganz gut*“ (Z. 13) und TN04 sagte: „*Ich fand die Untertitel generell sehr gut und auch für Leute, die irgendwie nicht hören können oder so. Und dann, wie das dann genau erklärt wird. Diese ganzen Schritte. Fand ich sehr gut*“ (Z. 38 ff.). Einige Teilnehmer\*innen merkten in dem persönlich online geführten Interview allerdings auch Aspekte zu den Untertiteln an. Auf die Frage, ob sich Untertitel und Videoinhalt „in die Quere“ gekommen sind, hat TN03 mit „*Ja*“ geantwortet. TN09 bemängelt, dass die Untertitel zu kurz im Bild waren („*Aber das Schreiben finde ich, das hätte man ein bisschen länger machen können*“ (Z. 15 f.)). Für TN04 hätten die Untertitel etwas größer sein können („*Untertitel (...) vielleicht ein bisschen (...) größer das Ganze*“ (Z. 83 f.)). Aufgrund dieser Aussagen lässt sich festhalten, dass die Maßnahmen zur Barrierefreiheit in den Erklärvideos für einige Befragte nicht barrierearm gestaltet wurden. Von insgesamt 20 Teilnehmer\*innen hat der Großteil jedoch geäußert, dass die Gestaltung der Erklärvideos verständlich ist, sodass diese Ergebnisse sich in Bezug auf die Untertitel widersprechen. Deshalb kann keine klare Aussage getroffen werden, ob die Untertitel zur Verständlichkeit beitragen.

*Inhaltliche Verständlichkeit* ist die vierte Unterkategorie und wichtig für diese UK ist eine inhaltliche Stringenz. Wichtig ist, dass das, was präsentiert wird, auch von den

Befragten verstanden wird. Durch die Auswertung der qualitativen Ergebnisse wurde folgendes Ankerbeispiel ausgewählt:

*„Ja, dass langsam gezeigt wurde, wie man alles baut und zusammenbastelt, dass es vorher ein extra Video für die Materialien gab, dass die Ideen im Ideenvideo mich ein bisschen inspiriert haben, ja. Und ich finde die einfach cool die Videos, wie ihr sie gemacht habt, ja.“ (TN02, Z. 18 ff.)*

Teilnehmer\*in 19 äußerte sich ebenfalls sehr positiv zu den Erklärvideos („es war sehr verständlich und da bleiben eigentlich keine Fragen offen“ (Z. 23), „Und das wurde sehr gut erklärt dahingehend“ (Z. 80 f.)). Anhand der Ausarbeitung der Zitate wird deutlich, dass die Erklärvideos inhaltlich verständlich sind und kaum Fragen aufwerfen.

Die Oberkategorie 3 beinhaltet auf das Erklärvideo bezogene Rückmeldungen, wie zum Beispiel Untertitel und Audiodeskription. 3.4 bildet die Unterkategorie *Wahrgenommener Nutzen* und darunter werden alle Zitate aufgeführt, bei denen die Teilnehmer\*innen den Nutzen nicht auf sich, sondern auf andere beziehen. Als Ankerbeispiel für die UK 3.4 wurde folgendes Zitat gewählt:

*„Nein, das war alles einfache Sprache, da habe ich sämtliche Wörter verstanden und ich finde das auch gut, dass es so einfach ist, weil es dann auch Leute verstehen können, die nicht so einen großen Wortschatz haben oder die gerade Deutsch lernen und noch keinen so großen Wortschatz entwickelt haben, oder ähnliche Sachen, ja.“ (TN02, Z. 39 ff.)*

Besonders aus diesem Ankerbeispiel wird deutlich, dass die Erklärvideos für Menschen mit einem geringen Wortschatz geeignet sind, da diese in Leichter Sprache und mit Untertitel sowie Audiodeskription versehen sind. Weitere Aussagen, beispielsweise von Teilnehmer\*in 01, 07 und 15 zeigen, dass die Gestaltung der Erklärvideos hilfreich ist, wenn Menschen mit Einschränkungen, wie Hör- oder Sehbeeinträchtigungen sowie taube oder blinde Menschen diese Erklärvideos konsumieren und verstehen wollen.

*„Man hätte ruhig etwas zügiger durchgehen können, aber ich weiß ja nicht, wie genau da die Zielgruppe für die Videos ist. Es sollen ja auch Kinder machen, habe ich gehört, das ist dann super für die, aber für Erwachsene ist das dann eher teilweise ein bisschen zu gestreckt, sag ich mal, ne?“ (TN01, Z. 35 ff.)*

*„Also, auf jeden Fall, es ist wie die anderen Videos sehr verständlich erklärt und ich habe mich zwar über ein paar Aspekte lustig gemacht, aber da wurde mir dann über einen Betreuer erklärt, dass zum Beispiel manche Sachen, also dass für manche Personen nicht alles so leicht verständlich ist, wie zum Beispiel das mit dem Erklärtext drunter, weil manche sind ja auch taub oder so. Und da denkt man dann im ersten Moment nicht nach, und das habe ich als sehr positiv*

*empfundener, als es bei mir klick gemacht hat, so dass auch auf solche Sachen geachtet wird“ (TN 07, Z. 128 ff.).*

*„(...) auch für Ältere und so weiter, die vielleicht Probleme damit haben“ (TN 15, Z. 16 f.).*

*„Oder halt etwas Eingeschränktere, das war eigentlich gut erklärt“ (TN 15, Z. 19).*

Im folgenden Abschnitt werden die quantitativen Daten beschrieben und analysiert. Aus dem online durchgeführten Fragebogen wurden zur Beantwortung der Vertiefungsfragen *„Inwiefern kann die Verständlichkeit gewährleistet werden?“* und *„Inwiefern ist die Darstellung des Videomaterials hilfreich, um die inhaltlichen Kompetenzen zu erlangen?“* sowie *„Inwiefern ist das Format (Erklärvideo) hilfreich für die Kompetenzsteigerung?“* folgende Fragen miteinbezogen:

*Hilft dir die Erklärung im Erklär-Video? (Frage b1)*

*Ist das Sprech-Tempo im Erklär-Video für dich gut? (Frage b2)*

*Ist die Lautstärke im Erklär-Video für dich gut? (Frage b3)*

*Verstehst du das Thema in dem Erklär-Video? (Frage b4)*

*Waren die Sätze im Erklär-Video verständlich? (Frage b5)*

*Hattest du Probleme dabei einzelne Wörter im Erklär-Video zu verstehen? (Frage b6)*

*Nutzt du Untertitel? (Frage b7)*

*Nutzt du Audiodeskription? Nutzt du die Beschreibungen, was im Video zu sehen ist? (Frage b52)*

Um die quantitativen Daten in Bezug auf Verständlichkeit der Darstellung der Erklärvideos, Barrierearmut sowie Kompetenzsteigerung auswerten und analysieren zu können, entwarf die Projektgruppe der GOW 21 sieben Kategorien.

Die Fragen b5 und b6 fokussieren sich auf Leichte Sprache und die Frage b7 wurde zu der Kategorie Untertitel zugeordnet. Zur inhaltlichen Struktur wurde gefragt, ob die befragte Person das Thema in dem Erklärvideo versteht (Frage b4). Eine weitere Kategorie der quantitativen Auswertung ist das Sprechtempo mit der dazugehörigen Frage b2. Die Frage b3 *„Ist die Lautstärke im Erklär-Video für dich gut?“* bildet die Kategorie Lautstärke. Audiodeskription (Frage b52) und Kompetenzen (Frage b1) sind zwei weitere Kategorien der quantitativen Datenanalyse zur Verständlichkeit, Barrierearmut der Erklärvideos und Kompetenzsteigerung.

Auf die Frage *„Waren alle Sätze in dem Erklärvideo verständlich?“* (b5) haben 44 Teilnehmer\*innen der Einrichtungen mit „Ja“ geantwortet und nur eine Person

antwortete mit „Nein“. Über 97% der Teilnehmer\*innen fanden somit die Sätze in dem Erklärvideo verständlich.

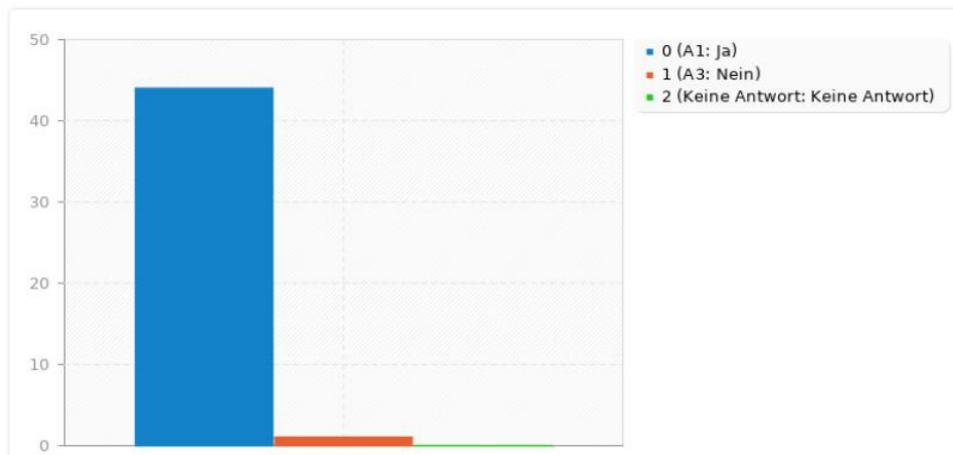


Abb. 10: Antworten zu Frage b5 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die Ergebnisse der Frage b6 der Kategorie Leichte Sprache sind ebenfalls sehr deutlich ausgefallen. 39 Personen hatten keine Probleme dabei, einzelne Wörter in dem Erklärvideo zu verstehen. Sechs Leute gaben allerdings an, Probleme dabei gehabt zu haben, Wörter in dem Erklärvideo zu verstehen.

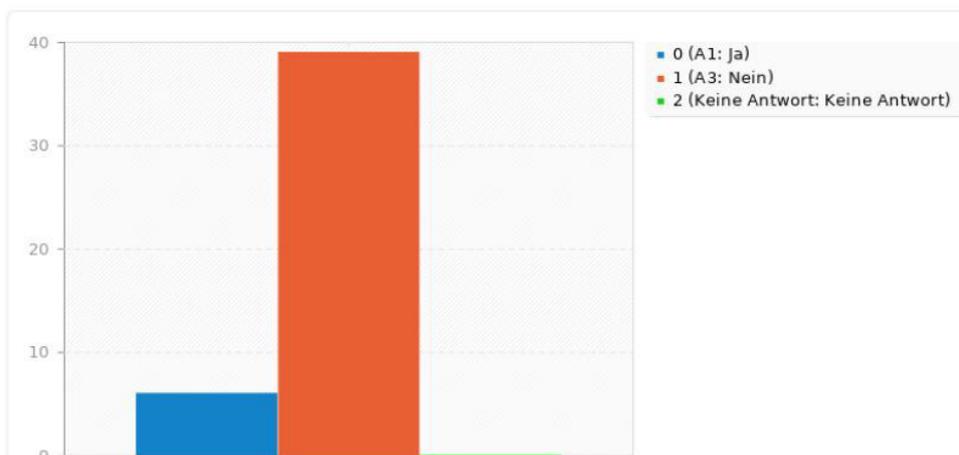


Abb. 11: Antworten zu Frage b6 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Anhand der Ergebnisse dieser beiden Fragen lässt sich festhalten, dass die Erklärvideos verständlich waren und einzelne Sätze sowie Wörter von den Nutzer\*innen verstanden wurden. Die von der GOW 21 entwickelten Erklärvideos sind überwiegend in Leichter Sprache verfasst worden, sodass dieses Prinzip maßgeblich zur Verständlichkeit beiträgt.

Mehr als 86% der Teilnehmenden haben in dem Fragebogen angegeben, dass sie keine Untertitel nutzen. Von Insgesamt 45 Befragten haben sechs Personen die Frage „*Nutzt du Untertitel?*“ mit „Ja“ beantwortet. Dieses Ergebnis verdeutlicht, dass die Projektgruppe mit den Erklärvideos nicht die Menschen erreicht hat, die auf Untertitel angewiesen sind. Daher lässt es sich nicht beurteilen, ob die Untertitel zur

Verständlichkeit beigetragen haben. Festhalten lässt sich allerdings, dass eine barrierearme Gestaltung durch Untertitel ermöglicht wurde.

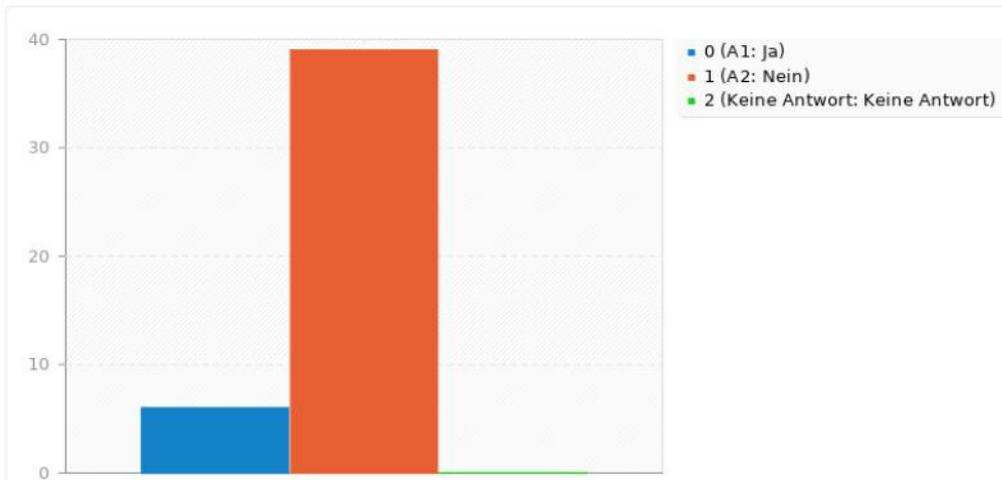


Abb. 12: Antworten zu Frage b51 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Zu dem Thema inhaltliche Struktur wurden die Teilnehmer\*innen gefragt, ob sie das Thema in dem Erklärvideo verstehen (Frage b4). 44 von ihnen antworteten mit „Ja“ und nur eine Person gab an, das Thema in dem Erklärvideo nicht zu verstehen.

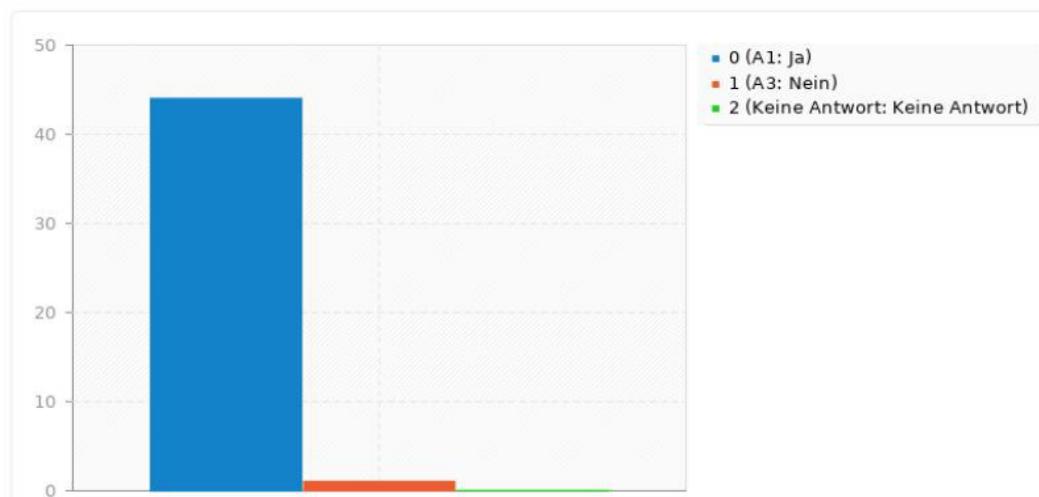


Abb. 13: Antworten zu Frage b4 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Auch für die Frage b2 „Ist das Sprechtempo in dem Erklärvideo gut für dich?“ fielen die quantitativen Ergebnisse sehr gut aus, da über 90% der befragten Personen das Sprechtempo als gut empfanden und nur drei Teilnehmer\*innen beantworteten die Frage mit „Nein“.

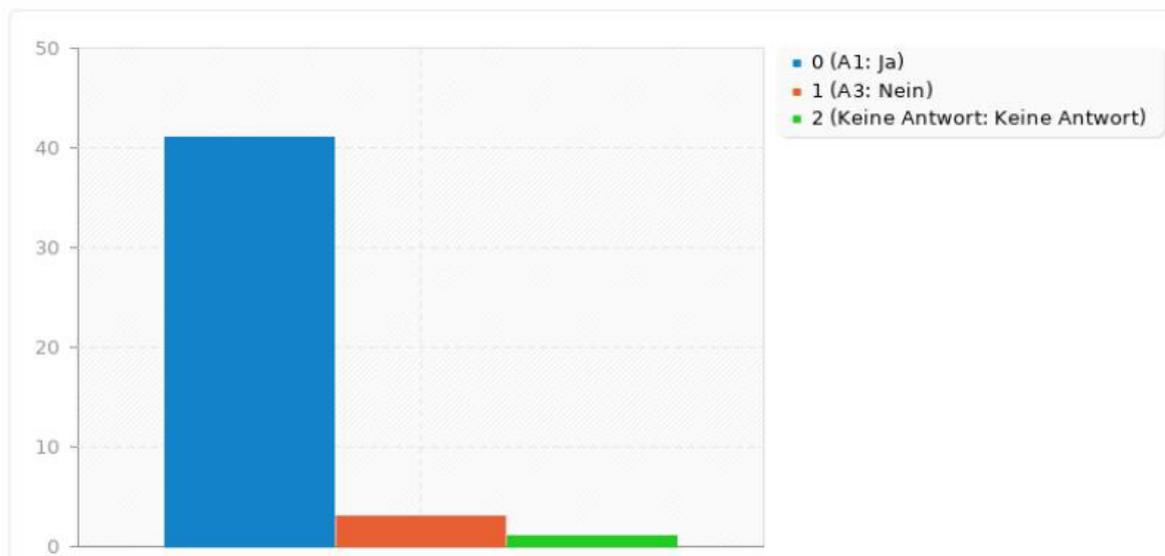


Abb. 14: Antworten zu Frage b2 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Sowohl das Thema der Erklärvideos als auch das Sprechtempo tragen zur Verständlichkeit der Erklärvideos bei, da die meisten Befragten das Thema verstanden haben und das Sprechtempo als angemessen empfanden.

Die Lautstärke in den Erklärvideos war ebenfalls insgesamt für den Großteil der Befragten angemessen und verständlich (Frage b3). So gaben 40 Teilnehmer\*innen an, dass die Lautstärke in den Erklärvideos gut war.

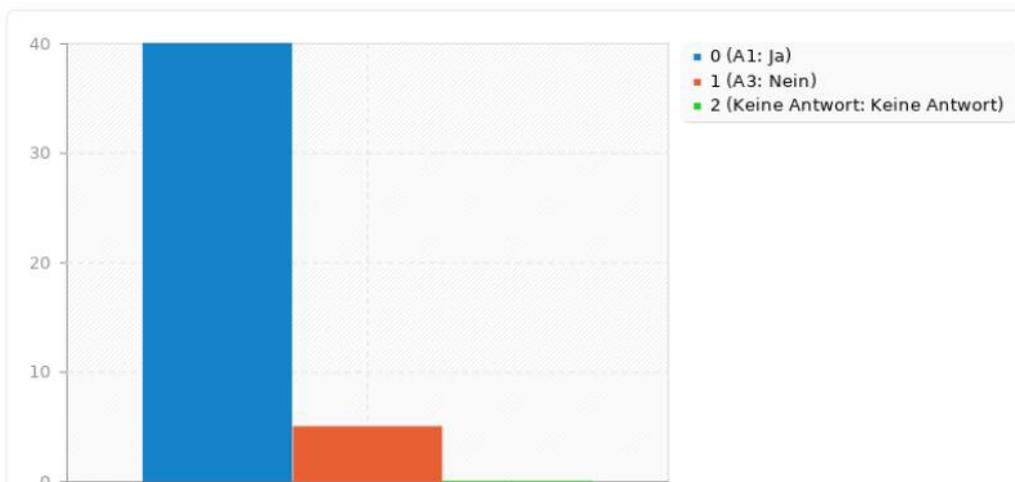


Abb. 15: Antworten zu Frage b3 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die Frage b52 „Nutzt du Audiodeskription“ bildet die Kategorie Audiodeskription des quantitativen Auswertungsblocks und wurde insgesamt von 39 Teilnehmenden mit „Nein“ beantwortet. Nur fünf befragte Personen nutzen Audiodeskription, sodass analysiert werden kann, dass kaum Menschen mit Bedarf an Audiodeskription erreicht wurden. Ein möglicher Grund dafür ist, dass die aufgeführte Erklärung im Fragebogen nicht aufschlussreich genug war.

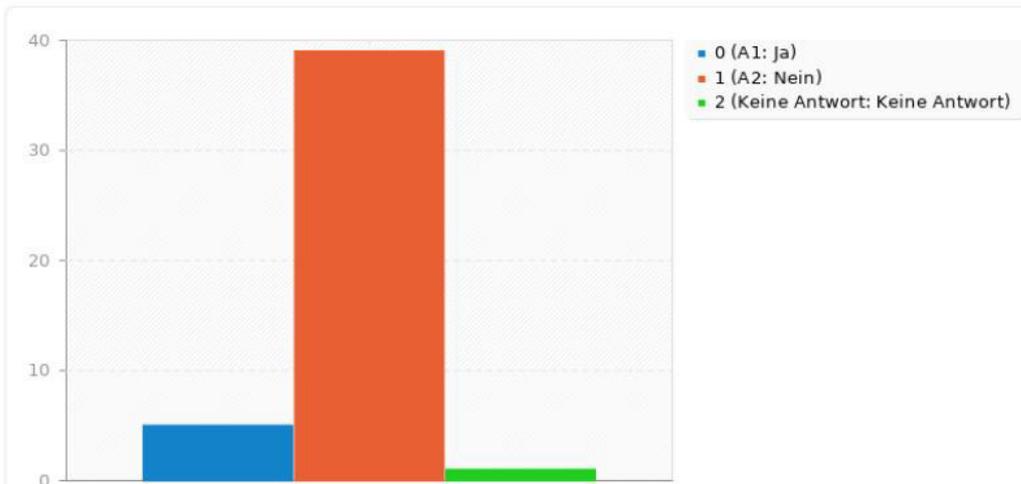


Abb. 16: Antworten zu Frage b52 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die Frage b1 zielt auf den Kompetenzerwerb ab („Hilft dir die Erklärung im Erklär-Video?“). Von den 45 Teilnehmenden haben 38 diese Frage mit „Ja“ beantwortet.

Vier von insgesamt 45 Teilnehmer\*innen beantworteten die Frage mit „Nein“. Somit haben 84,4% von 45 Teilnehmer\*innen der Umfrage die Erklärung im Erklärvideo als „hilfreich“ empfunden. In Kombination mit den oben dargestellten Ergebnissen der Unterkategorie 3.4 *Wahrgenommener Nutzen* bestehen zwei Perspektiven, um diese Ergebnisse zu analysieren. Einerseits können die Erklärungen hilfreich für den oder die Nutzer\*in selbst sein und andererseits hilfreich für andere Nutzer\*innen.

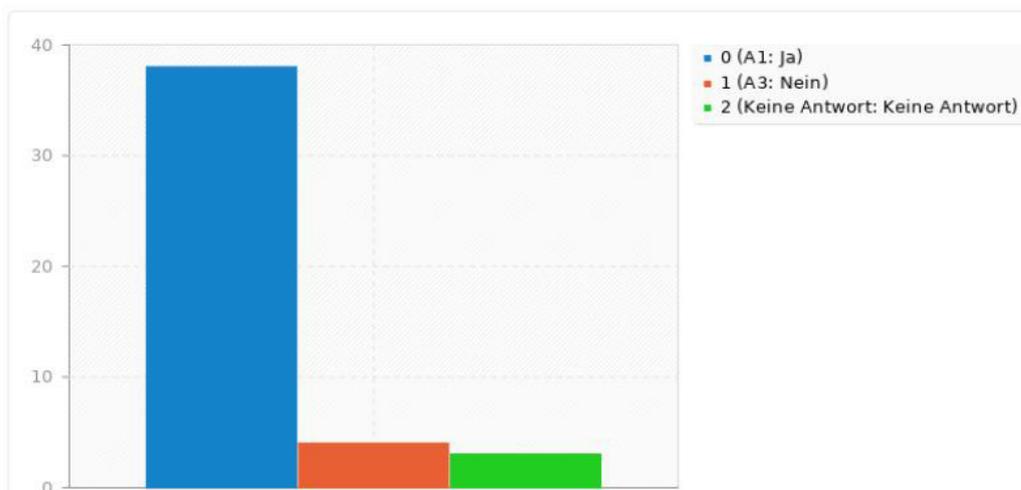


Abb. 17: Antworten zu Frage b1 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die Auswertung der quantitativen Daten zeigt, dass die Verwendung von Leichter Sprache und Untertiteln zur Verständlichkeit der Erklärvideos beigetragen haben. Mit der Audiodeskription wurden nicht viele Teilnehmer\*innen erreicht, was deutlich an den Antworten zu Frage b52 erkennbar ist. Nutzer\*innen von Audiodeskription haben offensichtlich kaum an der Befragung teilgenommen. Ergänzend kann hier aufgeführt werden, dass eine Teilnehmerin im Leitfadenterview anmerkte, dass das Wort

„Audiodeskription“ nicht bekannt sei (*„Audio habe ich ja wohl verstanden, aber Beschreibung nicht.“* (TN04, Z. 51)). Dies wird auch in der Auswertung dadurch bestätigt, dass manche Antworten der Teilnehmer\*innen darauf schließen lassen, dass sie durch das Wort „Audiodeskription“ irritiert waren und schwerer inhaltlich in die Befragungssituation zurückfanden. Somit wurde das Konzept der Leichten Sprache nicht durchgängig umgesetzt. Es war zwar der Projektgruppe nicht im Einzelnen bekannt, welche Behinderungsbilder der Teilnehmer\*innen der Befragung vorlagen, jedoch wurde durch die kooperierenden Einrichtungen kommuniziert, dass es sich unter anderem um Menschen mit kognitiven Einschränkungen handelt. Während der Auswertung der quantitativen Daten fiel außerdem positiv auf, dass sehr wenige Teilnehmende „Keine Antwort“ angegeben haben. Daraus lässt sich interpretieren, dass die Fragen in dem quantitativen Fragebogen allgemein sehr gut verständlich waren und kaum Fragen aufwarfen.

Die Hypothese 2 *„Je verständlicher die Darstellungsform ist, desto barriereärmer ist das Erklär-Video. Dadurch wird die Kompetenzsteigerung beeinflusst“* kann anhand der zuvor dargestellten Ergebnisse verifiziert werden. Die meisten Antworten der befragten Personen auf die relevanten Fragen sagen aus, dass das Thema des Erklärvideos verstanden wurde und dass die Erklärvideos verständlich gestaltet wurden. Auch Fragen bestanden zu den meisten Erklärvideos keine und die befragten Personen gaben oftmals an, dass alle Wörter und Sätze verstanden wurden. Die Ergebnisse der quantitativen Befragung unterstützen diese Einschätzung, da auch die Antworten des Onlinefragebogens positiv in Bezug auf die Verständlichkeit ausfielen. So empfanden die Teilnehmer\*innen das Sprechtempo und die Lautstärke in den Erklärvideos angemessen, sodass alles verstanden wurde. Die Fragen zur Nutzung des Untertitels oder der Audiodeskription zeigen jedoch, dass diese Art der barrierearmen Gestaltung zwar zur Verständlichkeit der Erklär-Videos beigetragen hat, jedoch kaum in Anspruch genommen wurde.

Die Kompetenzsteigerung wird durch eine barrierearme und verständliche Darstellungsform der Erklärvideos beeinflusst, was insbesondere die Analyse der Ergebnisse der Unterkategorie 2.2 (*angeeignete Kompetenz*) und 2.3 (*Wissenserwerb*) verdeutlicht. Die Verwendung von Leichter Sprache, Untertiteln sowie Audiodeskription ermöglicht es Menschen mit geringen Deutschkenntnissen oder körperlichen/psychischen Einschränkungen die Inhalte der Erklärvideos zu verstehen und beeinflusst somit den Kompetenzerwerb der Konsument\*innen.

Die Hypothese *„Videos sind nicht barrierefrei“* kann teilweise falsifiziert werden. Eine verständliche Darstellungsform ist eines der wichtigsten Anforderungen für Barrierefreiheit (Berger et al., 2010). Die Ergebnisse zeigen deutlich, dass die Erklärvideos sprachlich und inhaltlich verständlich sind. In den Erklärvideos wird Leichte Sprache verwendet und durch eine strukturierte Vorgehensweise und eine chronologische Reihenfolge der Erklärvideo-Inhalte wird die Verständlichkeit erhöht.

Die zeitliche Begrenzung der einzelnen Erklärvideos ermöglicht die Nachvollziehbarkeit des Informationsziels. Bedachte visuelle Darstellungen der

Inhalte führen ebenfalls zum besseren Verständnis der angeführten Thematik (ebd.). Untertitel und Audiodeskription sowie eine barrierearme Gestaltung der Erklärvideos tragen somit zur Barrierefreiheit der Erklärvideos bei. Die barrierearme Gestaltung wurde durch die Verwendung von Leichter Sprache ermöglicht.

Die Antworten der Teilnehmer\*innen fielen überwiegend positiv in Bezug auf Verständlichkeit und Gestaltung aus, sodass der Projektgruppe eine verständliche und barrierearme Gestaltung der Erklärvideos gelungen ist. Die quantitativen Daten unterstützen diese Hypothese nicht, da sowohl Lautstärke als auch das Sprechtempo zu einer verständlichen Gestaltung beigetragen haben. Da Nutzer\*innen von Untertiteln oder Audiodeskription nicht in dem Maße erreicht wurden, wie zu Beginn erhofft, lassen sich zur Verständlichkeit der beiden Maßnahmen zur Barrierefreiheit keine eindeutigen Aussagen treffen. Menschen, die auf Gebärdensprache angewiesen sind, wurden von der diesjährigen Projektgruppe für die Befragung nicht erreicht, da die Erklärvideos ohne Gebärdensprache veröffentlicht wurden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Erklärvideos barrierefrei gestaltet wurden, allerdings für die Nutzer\*innen von Gebärdensprache nicht verständlich sind. Daher kann diese Hypothese teilweise falsifiziert werden, da zur vollständigen Barrierefreiheit der Erklärvideos Gebärdensprache notwendig ist, um diese Behinderungsgruppe nicht auszuschließen und ihnen den Zugang zu den Erklärvideos zu ermöglichen.

Anhand der Überprüfung der Hypothesen 2 und 3 kann die Vertiefungsfrage 6 *„Inwiefern kann die Verständlichkeit gewährleistet werden?“* nun wie folgt beantwortet werden. Wesentlich zur Verständlichkeit der Erklärvideos hat die Verwendung von Leichter Sprache, Untertitel und Audiodeskription beigetragen. Anhand der Aussagen der Teilnehmer\*innen kann festgehalten werden, dass der Inhalt sowie die Gestaltung der Erklärvideos als verständlich wahrgenommen wurden. Die Verständlichkeit der Erklärvideos kann demnach durch die Verwendung von Leichter Sprache, Untertitel und Audiodeskription gewährleistet werden.

Die Vertiefungsfrage 2 *„Inwiefern ist die Darstellung des Videomaterials hilfreich, um die inhaltlichen Kompetenzen zu erlangen?“* kann durch die zuvor überprüften Hypothesen 2 und 3 beantwortet werden. Die meisten Teilnehmenden haben das Thema des Erklärvideos verstanden und es blieben kaum Fragen offen. Vielen Befragten hat es geholfen, dass jeder Schritt in den Erklärvideos einzeln erklärt wurde, um den Inhalt des Erklärvideos nachzuvollziehen. Besonders die Unterkategorie 1.3 wurde zur Beantwortung dieser Frage analysiert. Daraus wird deutlich, dass kaum Fragen zu den Erklärvideos bestehen und dass die Erklärungen sehr umfangreich sind. Die Erklärvideos sind ausführlich und eindeutig, sodass die verständliche Darstellungsform den Teilnehmenden ermöglicht, den Inhalt der Erklärvideos zu verstehen. Zusammenfassend war für die meisten Teilnehmenden die Darstellung des Videomaterials hilfreich, um die inhaltlichen Kompetenzen zu erlangen.

Die Vertiefungsfrage 7 „*Inwiefern ist das Format (Erklärvideo) hilfreich für die Kompetenzsteigerung?*“ beinhaltet das Thema der Kompetenzsteigerung. Um diese Frage zu überprüfen, wurden insbesondere die qualitativen Ergebnisse der Unterkategorie 3.4 und die Ergebnisse des quantitativen Fragebogens zur Frage b1 ausgewertet. Diese Ergebnisse zeigen, dass die Erklärungen in den Erklärvideos sowie die barrierearme Darstellung hilfreich für die Nutzer\*innen sind. Auch für andere Nutzer\*innen schätzen die Befragten das Format und die Gestaltung des Erklärvideos als hilfreich ein. Sind einige befragte Personen beispielsweise nicht auf die Untertitel angewiesen, erwähnten diese jedoch, dass es für Menschen mit Hörbeeinträchtigungen verständlich und hilfreich sein kann. Das Format ist hilfreich für die Kompetenzsteigerung, da die Gestaltung verständlich und eindeutig ist und somit auch Menschen mit Einschränkungen oder einem geringeren Wortschatz den Inhalt der Erklärvideos verstehen können.

#### **4.1.3 Beantwortung Frageblock 3 des Forschungsbaums**

Im dritten Block des Forschungsbaums finden die Vertiefungsfragen 5 bis 7 ihre Antworten. Folgend werden die Ergebnisse dargestellt.

Zur Beantwortung der Vertiefungsfragen

3. *„Inwiefern haben die Teilnehmer\*innen Zugang zu den Erklärvideos?“*

4. *„Inwiefern kann die Nutzung gewährleistet werden?“* und

5. *„Inwiefern kann die Bedienung gewährleistet werden?“*

wurden die dazu aufgestellte Hypothese 4 und 5 überprüft.

Hypothese 4:

*„Menschen mit Behinderung in Einrichtungen haben erschwerten Zugang zu digitalen Angeboten und dadurch einen erhöhten Unterstützungsbedarf.“*

Diese Hypothese stützt sich darauf, dass Nicht-Berufstätige eine niedrige Nutzung digitaler Medien aufweisen (Initiative D21 e.V., 2020). Außerdem sind Menschen ohne formale Bildungsabschlüsse nur zu 64% im Internet aktiv, so dass sie zu den sogenannten Offliner\*innen gehören (ebd.). Um diese Schlüsse auf Menschen mit Behinderung beziehen zu können, ist es außerdem wichtig, den im Mikrozensus herausgearbeiteten Aspekt zu betrachten, der besagt, dass Menschen mit Behinderung überdurchschnittlich oft keiner Berufstätigkeit nachgehen und mehrheitlich über ein niedriges Bildungsniveau verfügen (Statistisches Bundesamt, 2020).

Zur Verifizierung dieser Hypothese wurde im Leitfadeninterview nach auftretenden Schwierigkeiten und neu erworbenen Kenntnissen gefragt.

*Frage 2: „Welche Fragen hast du zu dem Erklärvideo?“*

*Frage 3: „Was fandest du gut in dem Erklärvideo?“*

*Frage 4: „Was war neu für dich in dem Erklärvideo?“*

*Frage 7: „Was aus dem Erklärvideo hast du schon angewendet?“*

*Frage 8: „Wobei kann dir das Erklärvideo helfen?“*

Die gegebenen Antworten lassen darauf schließen, dass die vermittelten Informationen in den Erklärvideos im Allgemeinen verstanden wurden und nur wenige entsprechende Fragen aufkamen. Insgesamt gaben alle befragten Personen als Antwort auf die Frage 2 an, keine Fragen zu den Erklärvideos zu haben.

*„Fragen hab ich erst mal so keine gehabt, weil ich wollte mir erst mal die Videos anschauen, um die Videos kennen zu lernen, weil ich bin halt regelmäßig im Internet aktiv und schau mir deswegen auch viele Erklärvideos an und so.“*  
(TN07, Z. 15 ff.)

*„Eigentlich gar keine.“* (TN09, Z. 8, auf die Frage, welche Fragen zu dem Erklärvideo bestehen.)

*„Nein, nein, da hatte ich keine Probleme. Das habe ich ohne Probleme verstanden. Ich bin auch so ein Mensch, ich bin auch fast jeden Tag mit meinem Handy unterwegs, aber ich hab alles gut verstanden.“* (TN11, Z. 18 ff.)

Bezogen auf die dritte Frage gaben einige teilnehmenden Personen an, dass sie die Gestaltung der Erklärvideos als hilfreich empfanden. Besonders die verwendete Leichte Sprache und die Untertitel wurden mehrfach hervorgehoben.

*„Nein, das war alles einfache Sprache, da habe ich sämtliche Wörter verstanden und ich finde das auch gut, dass es so einfach ist, weil es dann auch Leute verstehen können, die nicht so einen großen Wortschatz haben oder die gerade Deutsch lernen und noch keinen so großen Wortschatz entwickelt haben, oder ähnliche Sachen, ja.“* (TN02, Z. 39 ff.)

*„Sonst, was ich nicht so hören konnte, habe ich in Untertiteln gelesen.“* (TN06, Z. 74)

*„Ich fand die Untertitel generell sehr gut und auch für Leute, die irgendwie nicht hören können oder so. Und dann, wie das dann genau erklärt wird. Diese ganzen Schritte. Fand ich sehr gut.“* (TN04, Z. 38 ff.)

*„Die einfache Sprache und die einfache Art und Weise wie das erklärt wurde, weil damit habe ich eigentlich nicht viel zu tun. Und das war recht neu für mich.“* (TN01, Z. 45 f.)

Die vierte Frage legt offen, ob die befragten Personen neue Zugänge zu digitalen Angeboten durch das Erklärvideo erlangt haben. Zum Beispiel zu den Applikationen

„PayPal“, „Spotify“ oder „Zoom“. Die Antworten darauf sind unterschiedlich ausgefallen. Einige der Teilnehmenden sagten, dass es für sie keine neuen Erkenntnisse gab.

*„Ja gut, ich hab es ja vorher schon angewendet. Ich wusste ja, wies geht. Von daher war das jetzt nichts was ich jetzt direkt anwenden würde. Weil ich weiß/. Ja schon seit Corona, anwende, ne?.“ (TN19, Z. 63 ff.)*

*„Also mir bei dem WhatsApp jetzt nicht so, weil ich kannte alles, wie gesagt.“ (TN16, Z. 401)*

*„Für mich war da nichts neu.“ (TN14, Z. 14)*

Andere wiederum gaben an, dass sie durch die Erklärvideos neue Erkenntnisse gewonnen haben und, dass sie diese in ihrem Alltag anwenden möchten.

*„PayPal an sich.“ (TN09, Z. 22, auf die Frage, was neu in dem Erklärvideo war.)*

*„Ich glaube, wenn man halt, zum Beispiel einen Kumpel anrufen will, dann kann man sich ja, wie jetzt auch, im Video ansehen. Das hab ich schon mal ausprobiert. Das hilft, das geht sogar.“ (TN03, Z. 99 ff.)*

*„Fast alles war neu. Fand es alles trotzdem einfach. B20 ist Kein Anfänger was PCs angeht. Kann sich nicht vorstellen, dass selbst Einsteiger Probleme haben könnten.“ (TN20, Z. 10 ff.)*

*„Neu war es, wie man zu diesem Alben da kommt und wie man die mit dem grünen Pfeil abrufen kann, dass die dann in deiner Playlist sind.“ (TN04, Z. 43 f.)*

Frage 7 ging noch einmal expliziter darauf ein, welche neuen Erkenntnisse aus den Erklärvideos schon angewendet wurden. Bezogen auf die im Modul A produzierten Erklärvideos, die eine Anwendung beschreiben, waren die meisten Antworten mehr von zukünftigen Absichten geprägt, als von schon vergangener Anwendung.

*„Ich glaube, wenn man halt, zum Beispiel einen Kumpel anrufen will, dann kann man sich ja, wie jetzt auch, im Video ansehen. Das hab ich schon mal ausprobiert. Das hilft, das geht sogar.“ (TN03, Z. 99 ff.)*

*„Oh (...) gut... wie man... bei PayPal fand ich das gut, wie man das Geld da überweist. Da hab ich selber so meine Schwierigkeiten, ohne eine zweite Person würde ich das nicht machen. Ohne eine dritte Schulter, meine ich, würde ich das nicht überweisen. Das fand ich gut, wie die das erklärt, wenn du das (...) willst, hat sie da auf dem Video auch erklärt, da musst du drauf klicken und wenn du mehr überweisen willst klickst du dann auf mehr. Das fand ich am besten.“ (TN11, Z. 24 ff.)*

*„Ja.“ (TN09, Z. 74) auf die Frage: „Also könnte dir die App dabei helfen Geld zu überweisen? Wenn du dir die App nochmal anschaust, wenn du Geld überweisen möchtest, dann denkst du dass dir die App dabei helfen könnte?“ (TN 09, Z. 71 ff.)*

Auf die in Modul B produzierten Erklärvideos, die erklären, wie sich die Teilnehmenden ein eigenes Mobiles Studio bauen können, gaben einige der befragten Personen auch an, dass sie den Bau schon ausprobiert hätten.

*„Die Erklärvideos besser gesagt, können (...) mir zumindest dabei helfen, dass einfach Schritt für Schritt direkt so mitzubauen.“ (TN05, Z. 72 f.)*

*„Ich habe auch noch nie mit so LED-Lichtleisten irgendetwas gemacht vorher. Ja und ich habe auch einen Test gemacht mit dem Mobilen Studio, wo ich ein Graffiti male, ein PIKSL Test Graffiti und ich habe mich selbst auch noch nie gefilmt, wenn ich Graffiti male, was ein Hobby von mir ist.“ (TN02, Z. 31 ff.)*

*„Ich hab das da mit einem Praktikanten zusammengebaut, also der musste halt fast nichts machen, ich hab fast alles alleine gemacht, also da ist das Mobile Studio momentan noch untergebracht und jetzt, wenn ich in drei Tagen wieder Kunsttherapie habe, dann wollte ich noch etwas aufnehmen und machen mit dem Mobilen Studio.“ (TN02, Z. 57 ff.)*

Die Frage 8 erfragte bei den Teilnehmenden, welchen Mehrwert sie in dem Erklärvideo sehen. Die Antworten fielen hier auch unterschiedlich aus, die Tendenz neigt sich aber eher dahin, dass die Inhalte der Erklärvideos als hilfreich erachtet werden.

*„Also mir bei dem WhatsApp jetzt nicht so, weil ich kannte alles, wie gesagt.“ (TN16, Z. 41)*

*„Ich glaube, wenn man halt, zum Beispiel einen Kumpel anrufen will, dann kann man sich ja, wie jetzt auch, im Video ansehen. Das hab ich schon mal ausprobiert. Das hilft, das geht sogar.“ (TN03, Z. 99 ff.)*

*„Ja, wie gerade schon gesagt, dass ich halt handwerklich nicht unbegabt bin und falls ich den Plan habe und das notwendige Equipment, sprich eine leistungsfähige Kamera und so was, wäre das Tutorial mehr als geeignet, um mir selbst so eine Box zu bauen.“ (TN07, Z. 71 ff.)*

*„(...) Und bei PayPal kann mir (helfen) wenn ich online was bestellen oder kaufen möchte, dann würde PayPal mir helfen.“ (TN11, Z. 66 f.)*

*„Ja auf jeden Fall kann es Leuten, die halt eher unbegabt im Umgang mit Technik sind, denen eindeutig helfen. Weil, wenn die zum ersten Mal Zoom nutzen und da überhaupt keine Ahnung davon haben (unv.)/. Selbst, wenn man nur auf den Link klicken muss. Also man muss ja das Video einschalten, das Mikrofon einschalten. Das ist schon ganz gut, dass das erklärt worden ist. Da*

*kommt vielleicht nicht jeder drauf. Dann sitzt man da im Zoom-Meeting, und man ist dunkel und man hört einen nicht. Und dann steht man da. (lacht). Und hat ein Fragezeichen über dem Kopf: Was jetzt?" (TN19, Z. 70 ff.)*

Aus den zuvor dargestellten Ergebnissen des Leitfadeninterviews lässt sich erkennen, dass die meisten befragten Personen durch die Erklärvideos der GOW 21 einen Mehrwert erfahren haben und ihren persönlichen Zugang zu digitalen Medien steigern konnten. Für manche Teilnehmende wurden lediglich Vorkenntnisse vertieft, andere wiederum haben völlig neue Möglichkeiten in der digitalen Welt kennengelernt.

Um die Forschungserkenntnisse zu Hypothese 4 aus dem Leitfadeninterview zu ergänzen, werden nachfolgend die relevanten Fragen aus dem gestalteten quantitativen Fragebogen betrachtet.

*a2: „Auf welchem Gerät hast du das Erklär-Video angeschaut?“*

*a3: „Wo hast du dir das Erklär-Video angeschaut?“*

Die Frage a2 zeigt, dass fast alle Teilnehmenden ein Endgerät zum Anschauen des Erklärvideos zur Verfügung hatten. Aufgrund der Verteilung ist davon auszugehen, dass die Mehrheit durch ein Endgerät einen Zugang zu digitalen Medien hat. Lediglich eine Person hat zu dieser Frage keine Antwort angegeben.

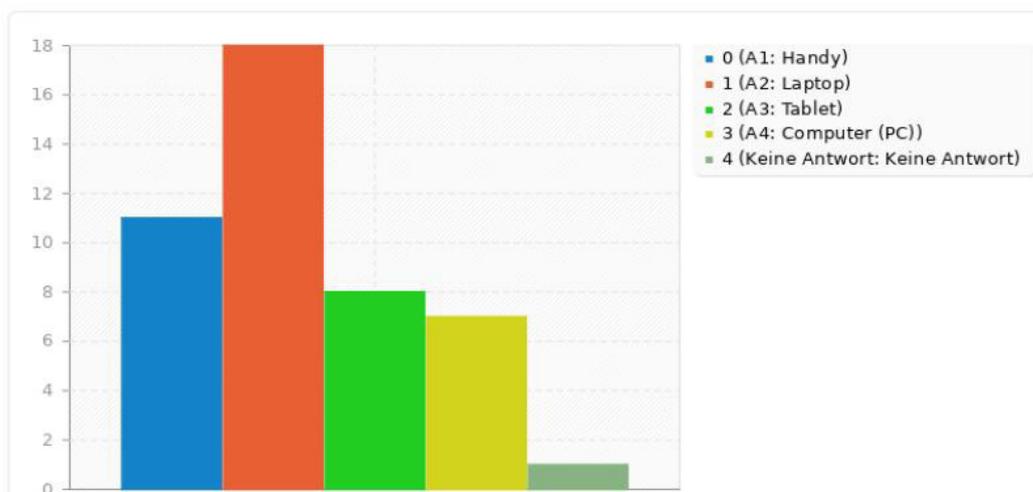


Abb. 18: Antworten zu Frage a2 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die Frage a3 legt offen, in welchem Umfeld die Erklärvideos angeschaut wurden. Der größte Teil hat die Erklärvideos zuhause angeschaut. Etwa ein Drittel der Befragten gab an, dass sie das Erklärvideo in ihrer Einrichtung angeschaut haben. Hier ist zu berücksichtigen, dass aufgrund der immer noch anhaltenden Corona-Pandemie einige Angebote der Einrichtungen nicht vor Ort stattfanden, sondern online von Zuhause aus. Das heißt, dass unter normalen Umständen eventuell mehr Interaktion in den Einrichtungen stattgefunden hätte und weniger Zuhause. Die gesammelten Daten

zeigen aber auch, dass die meisten befragten Personen Zuhause einen Zugang zum Internet haben.

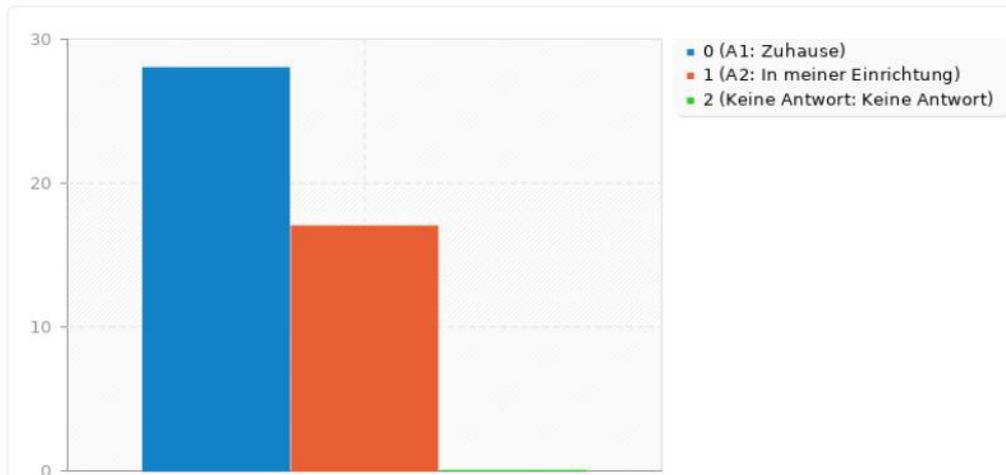


Abb. 19: Antworten zu Frage a3 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Hypothese 5:

*„Videos werden nicht genutzt.“*

Diese Hypothese schließt die Annahme ein, dass die Erklärvideos aufgrund individueller Barrieren nicht angeschaut werden. Individuelle Barrieren können fehlende Medienkompetenzen, mangelnde Vorkenntnisse, die technische Ausstattung oder unzureichendes Interesse sein. Aufgrund der zuvor genannten Aspekte können die Erklärvideos möglicherweise nicht aufgerufen und konsumiert werden (Berger et al., 2010, S. 21).

Zur Falsifizierung dieser Hypothese wurden im Leitfadeninterview danach gefragt, welches Erklärvideo sich die befragte Person angeschaut hat und welche Begriffe unverständlich waren.

*Frage 1: „Welches Erklär-Video hast du geschaut?“*

*Frage 5: „Welche Wörter hast du nicht verstanden?“*

Die gegebenen Antworten auf Frage 1 lassen die Aussage zu, dass alle der befragten Personen sich mindestens ein Erklärvideo angeschaut haben. Viele haben sich mehrere Erklärvideos angeschaut.

*„Ich habe mir alle angeguckt, aber ich habe mir, um mir etwas zu erklären habe ich mir dafür PayPal ausgesucht, weil damit arbeite ich auch selber, sehr oft eigentlich.“ (TN18, Z. 2 f.)*

*„Ich hab mir noch das andere von PayPal angeguckt und das Dritte. Ich hab mir allgemein drei angeguckt. Zwei von PayPal und eins von Musik, wie heißt das*

*nochmal? (BTN: Spotify) Spotify. Ich bin nicht so ein großer Spotify-Fan aber ich hab mir Spotify angeguckt.“ (TN11, Z. 5 ff.)*

*„Ich habe mir nur eins angeschaut. Das zu PayPal. Die beiden zu PayPal.“ (TN09, Z. 3)*

Auf Frage 5 gaben die Teilnehmenden größtenteils wieder, dass sie keine Rückfragen zu nicht verstandenen Wörtern hätten. Eine befragte Person hob den besonderen Nutzen der verwendeten Leichten Sprache hervor.

*„Ne, überhaupt nicht.“ (TN20, Z. 16) (alle Wörter verstanden)*

*„Ich habe allgemein alles verstanden.“ (TN11, Z. 41)*

*„Nein, das war alles einfache Sprache, da habe ich sämtliche Wörter verstanden und ich finde das auch gut, dass es so einfach ist, weil es dann auch Leute verstehen können, die nicht so einen großen Wortschatz haben oder die gerade Deutsch lernen und noch keinen so großen Wortschatz entwickelt haben, oder ähnliche Sachen, ja.“ (TN02, Z. 39 ff.)*

Der quantitative Fragebogen wurde so konzipiert, dass jede\*r Teilnehmende sich ganz zu Beginn das ausgewählte Erklärvideo noch einmal anschauen konnte. So ist gewährleistet, dass jede Person, die den Fragebogen ausgefüllt hat, das entsprechende Erklärvideo angesehen hat. Die im Leitfadeninterview herausgefilterten Barrieren können durch einige Fragen, die in dem quantitativen Fragebogen gestellt wurden, ergänzt werden. Um die benötigte Unterstützung der Teilnehmenden zu erfahren, wurden verschiedene Fragen zum Unterstützungsbedarf gestellt.

*b2: „Ist das Sprech-Tempo im Erklär-Video für dich gut?“*

*b3: „Ist die Lautstärke im Erklär-Video für dich gut?“*

*b5: „Waren die Sätze im Erklär-Video verständlich?“*

*b6: „Hast du Probleme dabei einzelne Wörter im Erklär-Video zu verstehen?“*

*b51: „Nutzt du Untertitel?“*

*b51.1: „Sind die Untertitel hilfreich?“*

*b52: „Nutzt du Audiodeskription?“*

*b52.1: „Sind die Erklärungen der Audiodeskription hilfreich?“*

Die Frage b2 (Abb. 13) wurde von 91% der befragten Personen mit „Ja“ beantwortet, die Frage b3 (Abb. 14) wurde von 89% mit „Ja“ beantwortet, die Frage b5 (Abb. 9) wurde von 97% mit „Ja“ beantwortet und die Frage b6 (Abb. 10) wurde von 87% mit

„Nein“ beantwortet. Das zeigt, dass die Erklärvideos einen sehr großen Teil der Konsumierenden durch die verwendete Leichte Sprache erreichten.

Etwas spezifischer wurden die Fragen b51 (Abb. 11) und b52 (Abb. 15) gestellt. Die Frage b51 wurde von nur 13% mit „Ja“ beantwortet. Von diesen Personen fanden wiederum 83% die eingefügten Untertitel hilfreich (Frage b51.1).

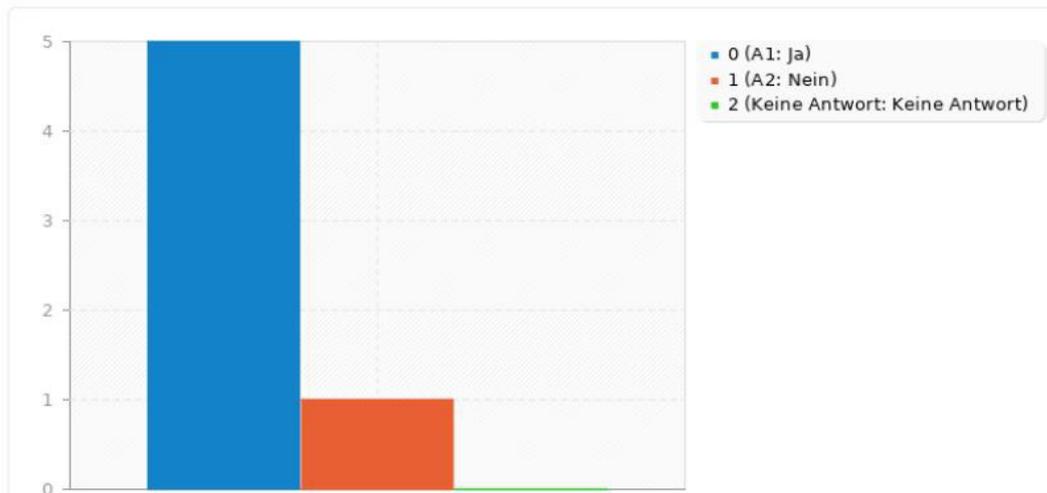


Abb. 20: Antworten zu Frage b51.1 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die Frage b52 (Abb. 15) wurde sogar von nur 11% mit „Ja“ beantwortet. Die tiefergehende Frage b52.1 danach, ob diese hilfreich waren, beantworteten dafür 100% mit „Ja“. Diese Zahlen zeigen auf, dass eine große Gruppe kaum erreicht wurde, nämlich diejenigen, die einen Bedarf an Unterstützung durch Untertitel oder Audiodeskription haben. Die Personen aus dieser Gruppe, die erreicht wurden, empfanden die in den Erklärvideos gegebenen Hilfestellungen als hilfreich.

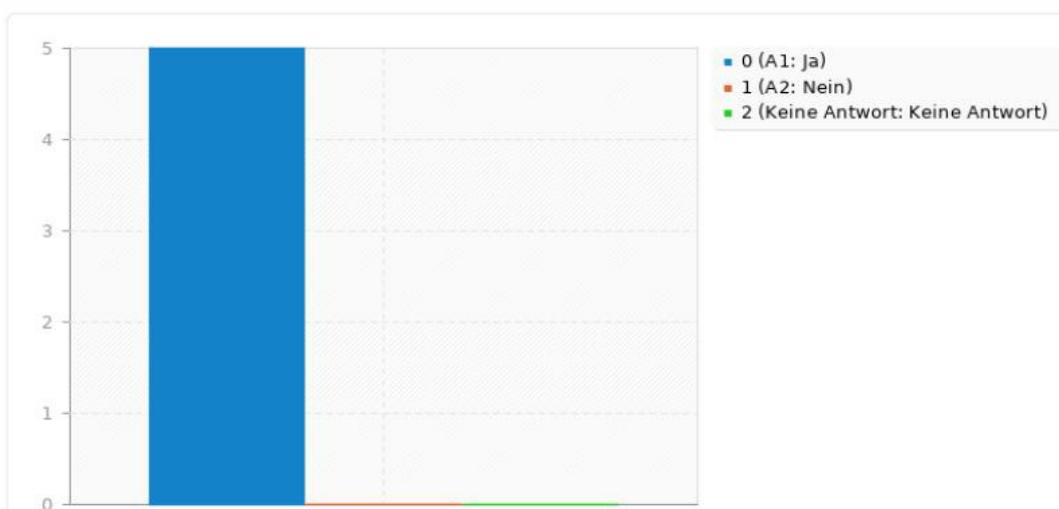


Abb. 21: Antworten zu Frage b52.1 im quantitativen Fragebogen (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Die dargestellten Ergebnisse des Leitfadeninterviews, die durch die quantitative Befragung mittels des Online-Fragebogens ergänzt wurde, lassen nun folgende Aussagen zu. Die Hypothese 4 *„Menschen mit Behinderung in Einrichtungen haben erschwerten Zugang zu digitalen Angeboten und dadurch einen erhöhten Unterstützungsbedarf.“* kann verifiziert werden. Die meisten Antworten der befragten Personen auf die relevanten Fragen sagen aus, dass sie durch die Erklärvideos neue Aspekte der digitalen Medien kennengelernt haben und einen Mehrwert in diesen sehen. Die Ergebnisse der quantitativen Befragung unterstützen dies unter Vorbehalt. Aufgrund der pandemischen Lage und des dadurch fehlenden persönlichen Kontakts zu den Teilnehmenden ist nicht klar, ob die verwendeten Endgeräte die eigenen sind, oder durch die Einrichtung zur Verfügung gestellt wurden. Auch die Tatsache, dass die meisten Personen angaben, die Erklärvideos zuhause konsumiert zu haben, wurde möglicherweise durch die Pandemie beeinflusst. Es lässt sich zusammenfassen, dass Hypothese 4 verifiziert wird.

Hypothese 5 *„Videos werden nicht genutzt.“* wird durch die Befragung falsifiziert. Die Erklärvideos wurden von jedem Teilnehmenden genutzt. Das zeigen sowohl die Antworten im Leitfadeninterview, als auch die Antworten im quantitativen Fragebogen. In beiden Formaten wird deutlich, dass Endgeräte zum Schauen der Erklärvideos vorhanden sind, und dass auch die verwendete Leichte Sprache erheblich zum Verständnis beigetragen hat. Da jedoch nur wenige Nutzer\*innen von Untertiteln und Audiodeskription erreicht wurden, kann hier lediglich von einer hilfreichen Tendenz gesprochen werden. Darüber hinaus konnten insgesamt auf allen Plattformen 2245 Aufrufe der Erklärvideos erzielt werden.

Die Vertiefungsfrage 3 *„Inwiefern haben die Teilnehmer\*innen Zugang zu den Erklärvideos?“* lässt sich nun wie folgt beantworten. Die Teilnehmenden haben einen technischen Zugang zu den Erklärvideos. Alle befragten Personen gaben an, ein entsprechendes Endgerät zur Verfügung zu haben, um die Erklärvideos anzuschauen. Des Weiteren wurde ihnen durch die Verwendung von Leichter Sprache, Untertiteln und Audiodeskription ein Zugang verschafft. Alle drei Komponenten, die wichtige Faktoren der Barrierefreiheit darstellen, wurden erfüllt und von den Nutzenden als hilfreich erachtet. Außerdem konnten die Erklärvideos in vielen Fällen dazu beitragen, dass die Teilnehmenden Zugänge zu anderen, in den Erklärvideos beschriebenen, digitalen Medien erreichen konnten.

Vertiefungsfrage 4 *„Inwiefern kann die Nutzung gewährleistet werden?“* kann ähnlich argumentiert beantwortet werden. Die Nutzung der Erklärvideos kann gewährleistet werden, indem die genutzten Elemente der Barrierefreiheit stringent umgesetzt werden. Leichte Sprache ist hier definitiv vorherrschend, da sie nahezu alle befragten Personen erreicht hat. Da sowohl die Untertitel und auch die Audiodeskription nur von wenigen Konsumierenden genutzt werden, ist hier vermutend zu äußern, dass auch diese zu einer Gewährleistung der Nutzung beitragen.

Die Vertiefungsfrage 5 *„Inwiefern kann die Bedienung gewährleistet werden?“* ist nicht eindeutig zu beantworten. Viele der befragten Personen gaben an, dass sie das

Erklärvideo zu Hause angeschaut haben. Problematisch ist hier, dass „Einrichtung“ nicht eindeutig definiert ist. Die Kooperationseinrichtungen sind unterschiedlich. So nahmen Einrichtungen teil, die eine Werkstatt für Menschen mit Behinderung darstellen, andere eine Jugendbildungsstätte und wieder andere einen Dienst, der ambulant betreutes Wohnen anbietet. Auch aufgrund der Corona-Pandemie sind alle Angebote der GOW 21 online durchgeführt worden, anstatt in der Einrichtung selbst. Daher ist keine eindeutige Aussage zu dieser Vertiefungsfrage möglich.

## 4.2 Ergebnisse Modul C

Das Modul C hat im Gegensatz zu den Modulen A und B keine Erklärvideos produziert. Als Unterstützung für die eigenständige (Erklär-) Videogestaltung wurde ein Factsheet mit Empfehlungen zu verschiedenen Programmen, die zur barrierefreien Gestaltung beitragen sollen, zur Verfügung gestellt. Diese wurden an die Einrichtungen über die pädagogischen Fachkräfte verteilt. Ergänzend zu dem Factsheet (siehe „Anhang E: Factsheet Modul C“) fand eine Schulung statt. In dieser Schulung wurde die Applikation „InShot“ genauer vorgestellt, mit der kostenfrei Videos bearbeitet werden können. Darüber hinaus lassen sich Audiodeskription und Untertitel einfügen. Eingeladen wurden zu dieser Schulung sowohl pädagogische Fachkräfte als auch Klient\*innen der Einrichtungen, jedoch hat nur ein\*e Klient\*in aktiv teilgenommen. Vier weitere waren als stille Beobachter\*innen anwesend und sieben weitere Teilnehmende waren pädagogische Fachkräfte.

Nach der Schulung fand sowohl ein Leitfadeninterview, als auch eine quantitative Befragung statt. Orientiert haben sich diese an der Befragung für die Module A und B. Da fast alle befragten Personen nicht zu der Zielgruppe der GOW 21 gehören, bleiben die Ergebnisse zur Beantwortung der Forschungsfragen weitgehend unberücksichtigt. Folgend werden sie für Anschlussforschung und im Sinne einer Eigenevaluation vorgestellt.

Anhand der in (Gruppen-) Interviews erhobenen qualitativen Daten, sind die Schulungen als positiv zu bewerten. Das begründet sich darin, dass es keine Verständnisfragen zu der Schulung gegeben hat. Einige Teilnehmende haben Interesse geäußert die Inhalte an einem längeren Video auszuprobieren. Außerdem ist aufgrund des kleinen Sicht- und Bedienfeldes, das Smartphones nicht für jede Person ein geeignetes Medium, um Videos zu bearbeiten.

Keiner der Teilnehmenden war vor der Schulung in der Lage, Untertitel oder Audiodeskription zu erstellen. Die Applikation „InShot“ ist nach Meinung der Teilnehmenden sehr intuitiv, interessant, gut und unkompliziert und kann schnell und einfach bedient werden. Die befragten Personen sind der Auffassung, dass die kostenlose Version der App genüge, um Videos ausreichend barrierearm zu gestalten und ein Upgrade auf die kostenpflichtige Version nicht notwendig sei. Auch die kostenfreie Version ermöglicht ein nachhaltiges Anschauen der selbst erzeugten Inhalte. Einige Teilnehmende wollen die barrierefreien Videos und das Mobile Studio für ihren Social Media-Auftritt nutzen, da sie bisher Inhalte ohne Berücksichtigung Leichter Sprache und Untertitel veröffentlicht haben. Die Schulung gab ihnen das

nötige Werkzeug an die Hand, um dies zu verbessern. So wird es also ermöglicht mit dem Mobil Studio zusammen barrierefreie Videoinhalte selbst zu produzieren. Eine teilnehmende Person sagte, dass sie jetzt einen neuen Aufgabenbereich übernehmen kann. Das fördert nach Projektziel 8 die Selbstständigkeit der Multiplikator\*innen. Das verifiziert ebenfalls die erste Hypothese.

Innerhalb der Schulung empfanden die Teilnehmenden die Interaktion als gut, da das Konzept des „learning by doing“ (Anzai & Simon, 1979) angewendet wurde. Unterstützend dazu waren die verwendeten Screenshots der Applikation hilfreich und dienten der Verständlichkeit. Die Kleingruppenarbeit wurde als positiv empfunden und die Atmosphäre, sowie die Referentinnen als sympathisch wahrgenommen.

Die Ergebnisse der quantitativen Erhebung ergaben, dass alle Teilnehmenden (90% päd. Fachkräfte/Multiplikator\*innen, 10% Menschen mit Behinderung) Spaß an der Schulung hatten. Die Vermittlung von medienpädagogischen Kompetenzen ist ein Ziel unserer Forschung. Für die Erreichung des Ziels wurden Rahmendaten erhoben, zum Beispiel wurde nach dem Endgerät gefragt, auf dem die Nutzung der Applikation stattfinden soll. Das Handy nutzten 60%, weitere 20% arbeiteten auf dem Tablet und 20% antworteten nicht.

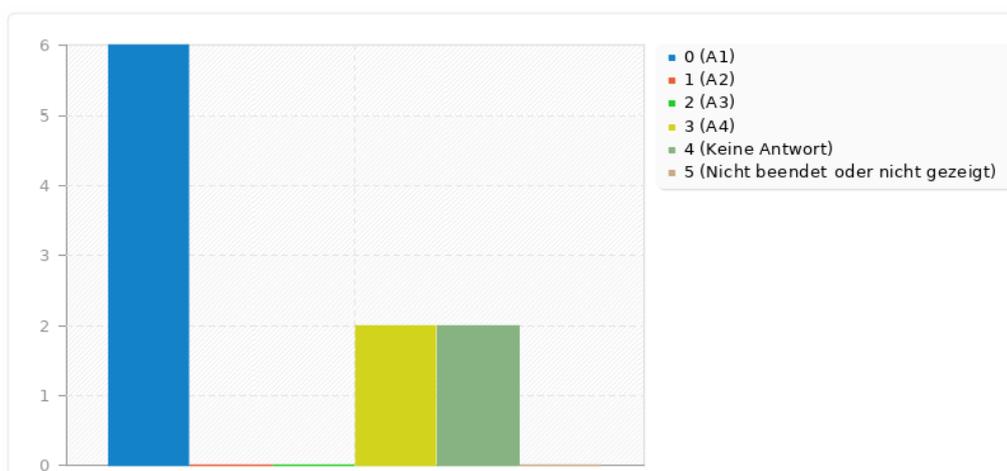


Abb. 22: Antworten zu Frage a2 im quantitativen Fragebogen Modul C (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Daraus kann geschlossen werden, dass es für die Mehrheit der Teilnehmenden sinnvoll gewesen ist, die Schulung auf die Nutzung von Smartphones auszurichten. Weiterhin wurde erhoben, dass 70% der Teilnehmenden die Schulung in der Einrichtung und 30% der Teilnehmenden von Zuhause aus absolvierten.

Positiv wurde rückgemeldet, dass das Sprechtempo, die Erklärungen, die Lautstärke und das Thema der Schulung für alle Beteiligten angemessen waren.

90% gaben an keine Untertitel zu nutzen (Frage c10). Lediglich für 10% sind Untertitel hilfreich.

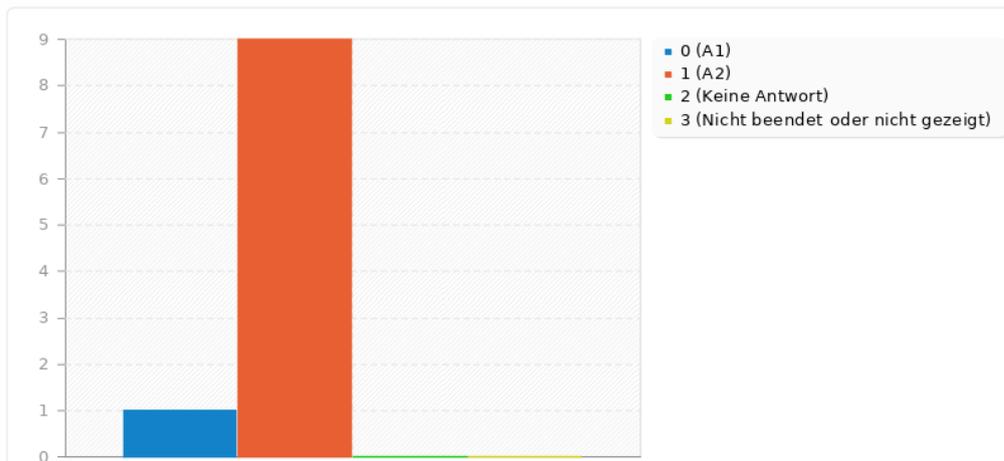


Abb. 23: Antworten zu Frage c10 im Fragebogen Modul C (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Hier kann ein Bezug zur Befragung zu den Modulen A und B gezogen werden. Auch dort wurde deutlich, dass kaum Personen erreicht wurden, die Untertitel oder Audiodeskription nutzen. In den Schulungen von Modul C nutzten 70% der Teilnehmenden keine Audiodeskription, 20% nutzen sie in der Freizeit und 10% beantworteten die Frage nicht (Frage c13).



Abb. 24: Antworten zu Frage c13 im quantitativen Fragebogen Modul C (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Auch in der quantitativen Befragung wurde die Applikation als sehr positiv und intuitiv wahrgenommen. Bei der Installation der Applikation hatten 90% keine Probleme, 10% konnten sie nicht selbstständig installieren. Alle Teilnehmenden können nach Abschluss der Schulung Untertitel in das eigene Video einfügen (Frage d11) und das Video schneiden.

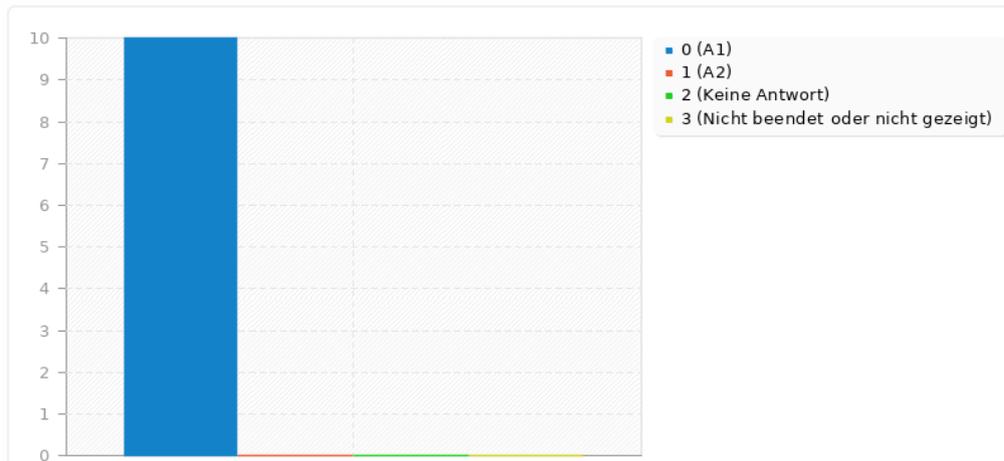


Abb. 25: Antworten zu Frage d11 im quantitativen Fragebogen Modul C (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Bei der Audiodeskription war es 90% möglich diese selbstständig einzufügen, 10% der Teilnehmenden schaffen das nicht (Frage d12).

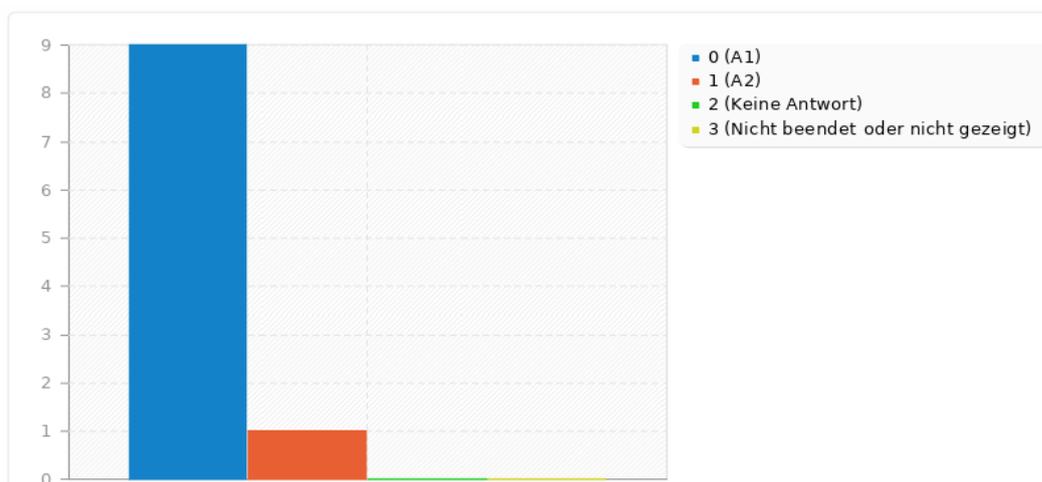


Abb. 26: Antworten zu Frage d12 im quantitativen Fragebogen Modul C (siehe „Anhang D: Quantitative Erhebung“)

Abschließend lässt sich sagen, dass die Schulung für die Teilnehmenden eine Kompetenzsteigerung bedeutet, da sie nach Abschluss der Schulung die Funktionen der Applikation „InShot“ beherrschen und somit barrierearme (Erklär-) Videos mithilfe des Mobil Studios und ihrem Smartphone erstellen können. Die Teilnehmenden hatten Spaß an der Schulung, haben den eigenen Nutzen erkannt und somit ist anzunehmen, dass sie sich künftig weiter mit der Applikation auseinandersetzen und sie in der Praxis einsetzen.

### 4.3 Ergebnisse in Bezug auf Theorien und Zielsetzungen

Nach der Verifizierung, beziehungsweise Falsifizierung der Hypothesen, konnten die Vertiefungsfragen beantwortet werden. Nun gilt es, die Ergebnisse in Bezug auf die Theorie, die Fragestellungen und die Projektziele zu interpretieren, um die Hauptforschungsfrage beantworten zu können.

Ein wichtiger Aspekt, der auffällt, ist, dass trotz vieler umgesetzter Faktoren keine umfassende Barrierefreiheit in den Erklärvideos erreicht werden konnte. Dies liegt an verschiedenen Faktoren. Zum einen hat sich die Projektgruppe bei der Planung gegen eine Übersetzung in Deutsche Gebärdensprache (DGS) entschieden. Erstens gestaltete es sich schwierig, eine Person zu finden, die unentgeltlich diese Aufgabe übernommen hätte. Aufgrund des begrenzten Budgets und der aufwendigen Freigabe zur Nutzung desselben, war es uns in der Planungszeit nicht möglich eine Person dafür zu finden.

Des Weiteren hat die Projektgruppe sich bei der Gestaltung gegen ein weiteres Bild, auf dem die DGS eingeblendet worden wäre, im Erklärvideo entschieden. Da schon einige Elemente im Bild zu sehen sind (Handy, Hände, Untertitel, etc.) war die Einschätzung, dass eine weitere Komponente zu einer Unübersichtlichkeit und somit auch wieder zu einer optischen Barriere geführt hätte. Bei den Umfrageteilnehmenden ist das Fehlen der DGS nicht negativ aufgefallen. Somit wurde auch keine Person erreicht, die diese Unterstützung benötigt hätte. Allerdings ist ein anderer Punkt einige Male genannt worden. Die genutzten Untertitel sind insgesamt als hilfreich empfunden worden, allerdings wurde bemängelt, dass sich Bild und Untertitel teilweise überschneiden oder dass die Untertitel nicht lang genug eingeblendet wurden. Die erhobenen quantitativen Daten ergänzen diesen Punkt, da dort nur wenige befragte Personen angaben, dass sie einen Unterstützungsbedarf durch Untertitel oder Audiodeskription haben. Insgesamt konnten die Befragungen aber bestätigen, dass die GOW 21 die teilnehmenden Menschen mit Behinderung erreichen konnte.

Die GOW 21 hat es sich zur Aufgabe gemacht, die digitalen Kompetenzen der Zielgruppe zu fördern. Gestützt wird dieses Vorhaben unter anderem durch die Habitus-Kapital-Theorie von Bourdieu (Wiedemann, 2014). So wurde im Kapitel zu den Bezugstheorien bereits erläutert, dass das digitale Wissen, welches durch die Erklärvideos vermittelt wird, zu einer Erhöhung des Kapitals einzelner Personen beitragen kann. Das Kapital ist ein wichtiger Bestandteil des Habitus, welcher für die Verortung einer Person im sozialen Raum eine zentrale Rolle spielt (Dudenhöffer & Meyen, 2012).

Aufgrund der zuvor beschriebenen Ergebnisse der Befragungen ist zu erkennen, dass die Teilnehmenden größtenteils einen Kompetenzgewinn erzielen konnten. Das bedeutet, dass sie ihre digitalen Kompetenzen steigern und somit einen Kapitalzuwachs erreichen konnten. Die verbesserte Verortung im sozialen Raum ist eine wichtige Erkenntnis aus diesen Ergebnissen. Dudenhöffer und Meyen (2012) beschreiben, dass der Erwerb von Kapital zu einer Steigerung des Kapitals über den vermittelten Inhalt hinausführen kann. Als Beispiel kann hier das Erklärvideo zu „PayPal“ anführt werden. Durch das Wissen, welches durch dieses Erklärvideo erlangt wurde, sollen Nutzer\*innen dazu befähigt werden, online einkaufen und bezahlen zu können. Auch der Umgang mit dem Mobilien Studio und der eigenständigen Videoproduktion befähigt dazu, eigene Videos auf Plattformen wie „YouTube“ veröffentlichen zu können und somit ein Teil der entsprechenden Community zu

werden. So wirken die Erklärvideos der GOW 21 dem „Digital Gap“ entgegen und fördern die Verkleinerung der digital Abseitsstehenden (18% in Deutschland) (Initiative D21 e.V., 2020, S. 37).

Durch die Umsetzung der Inhalte in Bild und auditiver Form, kann angenommen werden, dass dies zu den benannten Lernerfolgen beigetragen hat. Einen Beleg dafür gibt es allerdings nicht, da diese Punkte nicht explizit abgefragt wurden. Dieses Erkenntnis entspricht der Aussage von Dorgerloh und Wolf (2019), dass die Theorie der dualen Kodierung allein nicht genügt, um Gestaltungskriterien für eine gelingende Vermittlung von Lerninhalten abzuleiten.

Die Kognitive Theorie Multimedialen Lernens (siehe „2.2.3 Kognitive Theorie Multimedialen Lernens“) besagt, dass „(kognitives) Lernen [...] die Integration neuer Informationen in die bereits bestehende Wissensstruktur“ bedeutet (ebd., S. 65). Hier kann auch durch die Ergebnisse der Befragungen nicht eindeutig geklärt werden, ob sie maßgeblich zu der Erkenntnisgewinnung beigetragen hat oder nicht. An dieser Stelle fehlt die Abfrage nach bereits vorhandenem Wissen und der Wirksamkeit der aufeinander aufbauenden Erklärvideos. Einzelne Aussagen lassen vermuten, dass bereits vorhandenes Wissen erweitert wurde, eindeutig belegen lässt sich dies aber nicht („Ich habe mir alle angeguckt, aber ich habe mir, um mir etwas zu erklären habe ich mir dafür PayPal ausgesucht, weil damit arbeite ich auch selber, sehr oft eigentlich.“ (TN18, Z. 2 f.)).

Bei der Gestaltung der Erklärvideos nach den Prinzipien der Kognitiven Theorie Multimedialen Lernens (siehe „2.2.3 Kognitive Theorie Multimedialen Lernens“), wird folglich insgesamt davon ausgegangen, dass die Berücksichtigung dieser Theorie sinnvoll war und zu dem digitalen Kompetenzgewinn beigetragen hat.

Die im vorangehenden Kapitel „2.5 Projektziele“ beschriebenen Ziele sollen nun, mit Bezug auf die Ergebnisse der Befragungen, betrachtet werden. Das erste genannte Ziel „*Empowerment*“ (siehe „2.4.1 Operationalisierung“), welches die Autonomie und Selbstbestimmung der Teilnehmenden beschreibt, konnte erreicht werden. Wie in dem Ergebnisabschnitt dargestellt ist, hat der größte Teil der befragten Personen in den Erklärvideos einen Mehrwert gesehen und einen persönlichen Kompetenzgewinn erfahren. Beispielhaft lässt sich hier die Aussage eines Teilnehmenden erwähnen, der durch die Ansicht des Erklärvideos „PayPal“ eine neu gewonnen Selbstständigkeit beschreibt:

*„Oh (...) gut... wie man... bei PayPal fand ich das gut, wie man das Geld da überweist. Da hab ich selber so meine Schwierigkeiten, ohne eine zweite Person würde ich das nicht machen. Ohne eine dritte Schulter, meine ich, würde ich das nicht überweisen. Das fand ich gut, wie die das erklärt, wenn du das (...) willst, hat sie da auf dem Video auch erklärt, da musst du drauf klicken und wenn du mehr überweisen willst klickst du dann auf mehr. Das fand ich am besten.“ (TN11, Z. 24 ff.).*

Somit kann auch die „*digitale Teilhabe*“ (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) gefördert werden.

Das zweite beschriebene Projektziel „*selbständige Nutzung*“ (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) lässt sich nicht eindeutig belegen. Aufgrund der fehlenden, expliziten Fragen kann dieses Ziel nur durch Vermutungen und unter Vorbehalt erreicht werden. In dem quantitativen Fragebogen wird durch die Fragen a2 (Auf welchem Gerät hast du das Erklär-Video geschaut?) und a3 (Wo hast du dir das Erklär-Video angeschaut?) deutlich, dass die meisten Teilnehmenden die Erklärvideos zuhause, entweder auf einem Handy oder einem Laptop, angeschaut haben. Diese Ergebnisse, die aufgrund der geringen Teilnehmerzahl in der quantitativen Befragung keine eindeutigen Schlüsse zulassen, weisen aber dennoch darauf hin, dass die meisten Menschen Zuhause allein in der Lage sind, sich die Erklärvideos anzuschauen. Führt man diesen Gedanken weiter, lässt sich spekulieren, dass eine selbständige Nutzung der Erklärvideos, und somit auch der dargestellten Inhalte, gegeben sein könnte.

Das Projektziel der „*digitalen Teilhabe*“ (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) wird in der Beschreibung des Projektziels *Empowerment* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) bereits eingeschlossen.

Das nächste Projektziel „*Förderung von Medienkompetenzen*“ (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) wurde entsprechend der vorangegangenen Beschreibung im Kapitel „2.5 Projektziele“ erreicht. Die Befragung hat gezeigt, dass ein Zugang zu digitalen Medien erreicht wurde. Die meisten Befragten geben an, dass ihnen unter anderem durch die verwendeten Faktoren der Barrierefreiheit der Zugang ermöglicht wurde.

Auch die im Projektziel 5 „*digitale Sicherheit*“ (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) erwähnten Punkte können mit den Aussagen zum barrierearmen Zugang zu den Erklärvideos erfüllt werden. Die Vermittlung der Inhalte auf einem leichten und barrierearmen Weg, führen dazu, dass die Nutzenden sie besser verstehen und sicherer umsetzen können.

Das nächste Projektziel „*sicherer Umgang mit digitalen Medien*“ (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) wurde nicht erreicht. Es wurde kein Erklärvideo zum Datenschutz und der Sicherheit persönlicher Daten im Internet produziert.

Anders sieht es mit dem siebten Projektziel „*Dauerhaftigkeit der Erklärvideos*“ (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) aus. Aufgrund der Veröffentlichung auf mehreren Plattformen, ist eine dauerhafte Nutzbarkeit der Erklärvideos möglich. Auf einem eigens dafür eingerichteten „YouTube“-Kanal wurden alle Erklärvideos veröffentlicht und logisch aufeinander aufbauend sortiert dargestellt. Die entsprechenden Links zu der „YouTube“-Plattform wurden sowohl auf „Facebook“, als auch auf „Instagram“ geteilt. So wurden unterschiedliche Wege geschaffen, um auf die Erklärvideos zugreifen zu können. Allerdings bezieht sich diese Dauerhaftigkeit nicht zwangsläufig auf die Inhalte der Videos, sondern lediglich auf die Videos selbst. Wie beim Video

„Podcasts auf Spotify“ festgestellt werden konnte, kann ein Update der betreffenden Software und eine damit einhergehende Änderung des Layouts schnell dazu führen, dass das dazugehörige Erklärvideo obsolet wird.

Das letzte Projektziel ist die „*Vermittlung medienpädagogischer Kompetenzen an Fachkräfte*“ (siehe „2.4.1 Operationalisierung“). Dieses Ziel wurde durch die besondere Stellung des Moduls C der GOW 21 erreicht. Es wurde sowohl eine Empfehlung unterschiedlicher Programme, die zu einer barrierefreien Gestaltung von Videos hilfreich sind in Form eines Factsheets erstellt und an interessierte Einrichtungen ausgegeben. Des Weiteren wurde eine Schulung konzipiert, die sowohl Fachkräften, als auch Menschen mit Behinderung anhand der App „InShot“ eine Möglichkeit vermitteln konnte, Videos barrierearm zu gestalten. Ein besonderer Vorteil ist die kostenfreie Verfügbarkeit der App. Da an den Schulungsterminen hauptsächlich Fachkräfte teilgenommen haben, lässt sich deutlich sagen, dass dieses Ziel erreicht wurde.

Neben den allgemeinen Projektzielen wurden modulspezifische Ziele für das Modul A und B formuliert. Das zentrale Ziel von Modul A besteht darin, den Teilnehmer\*innen einen sicheren Umgang mit der Applikation zu ermöglichen und die Inhalte der Erklärvideos verständlich zu vermitteln, sodass die Medienkompetenzen der Teilnehmenden gefördert werden. Zu den einzelnen Applikationen wurden außerdem spezifische Ziele formuliert. Zu den videospezifischen Fragen lassen sich allerdings keine aussagekräftigen Ergebnisse festhalten, da die Fragen zu dem jeweilige Erklärvideo oftmals nur von zwei bis vier teilnehmenden Personen ausgefüllt wurden. Anhand der Ergebnisse aus dem Interview und dem allgemeinen quantitativen Fragebogen lässt sich allerdings schließen, dass das zentrale Ziel von Modul A erreicht wurde. Der Großteil der Teilnehmenden hat den Inhalt der Erklärvideos verstanden und es bestanden kaum Fragen zu den einzelnen Erklärvideos. Durch die verständliche und barrierearme Gestaltung konnten die Medienkompetenzen der Teilnehmer\*innen gefördert werden. Auch der sichere Umgang mit der jeweiligen Applikation wurde durch die verständliche Vermittlung des Themas meist gut vermittelt.

Das globale Ziel von Modul B umfasst die Förderung von Kreativität und Selbstständigkeit, da die Teilnehmer\*innen eigene Ideen mit dem Mobile Studio umsetzen, sowie mit Hilfe der Erklärvideos selbstständig das Mobile Studio bauen und anwenden können. Die Ergebnisse des Interviews und des Fragebogens beinhalten kaum Angaben von Teilnehmer\*innen, die das Mobile Studio gebaut und genutzt haben. Somit lässt sich anhand der Ergebnisse nicht auswerten, dass die Kreativität und Selbstständigkeit durch die von Modul B produzierten Erklärvideos gefördert wurde.

## 5. Projektmanagement und Projektorganisation

Die folgenden Abschnitte gelten der Beschreibung der Projektorganisation. Sie geben Aufschluss über die Planung des Projekts sowie die Phasen der Durchführung. Da es sich um ein studentisches Gruppenforschungsprojekt handelt, wird an dieser Stelle auf die Maßnahmen der strategischen Zusammenarbeit, sowie der internen Qualitätssicherung eingegangen und genauer vor dem Hintergrund der Pandemie bedingten Distanzarbeit beleuchtet. An dieser Stelle wird deshalb ebenfalls die etablierte Projektkultur und insbesondere die Rolle der Kommunikationskultur ausgeführt.

### 5.1 Der Phasenverlauf des Projekts GOW 2021

Die zeitliche und vorausschauende Planung eines Forschungsprojekts wirkt sich unmittelbar auf dessen Erfolgchancen aus. Eine didaktische Hilfestellung vonseiten des Projektbüros, kam in Form der E-Learning-Aufgabe 3.6, mit dem Auftrag der Erstellung eines Phasenverlaufsplans (Gantt-Diagramm), mit klar terminierten Arbeitsphasen, Arbeitspaketen und Meilensteinen (siehe „Tab.3: 27 Phasenverlaufdiagramm“).

Dieser Plan erlaubt eine zuverlässige Organisation der phasenspezifischen Unteraufgaben und dient in der Dokumentation klarer Zielsetzungen, als Referenzrahmen für die Beurteilung des Projekterfolgs. Wie dem Phasenplan zu entnehmen ist, durchlief das Projekt folgende sechs Phasen:

1. Initiierungsphase (Kalenderwoche 45-50, 2020)
2. Planungsphase (KW 51, 2020-KW 13, 2021)
3. Durchführungsphase und Controlling (KW 6-13)
4. Evaluationsphase (KW 14-20)
5. Abschlussbericht (KW 21-27)
6. Nachprojektphase (KW 28-33)

Phasenverlaufsplan GOW 21:									
2020/21	Nov.	Dez.	Jan.	Feb.	Mär.	Apr.	Mai	Jun.	Jul.
	45-	49-	53-	5-	9-	13-	17-	22-	26-
Kalenderwochen (KW)	48	53	4	8	13	17	22	26	30
Projektinitiierung & Planung	M1			M2	M4				

Theoriebildung und Literaturrecherche									
Entwicklung der Fragebögen									
Kontaktaufnahme mit Einrichtungen			0						
E-Learning									
Präsentation P1		0							
Projektbericht P1				0					
<b> Projektdurchführung </b>				<b> M3 </b>	<b> M4 </b>	<b> M5 </b>			
Kooperationen der Module (A, B, C)						0			
Produktion der Erklärvideos									
<b> Evaluation </b>						<b> M6 </b>			
Entwicklung der Erhebungsinstrumente									
Durchführung Online-Befragung							0		
Durchführung Interviews							0		
<b> Abschlussbericht </b>						<b> M7 </b>	<b> M8 </b>		
Datenauswertung									
Ergebnispräsentation (Vorträge)									
Projektbericht und Poster									0
Vorbereitung P2 Prüfung									0

## Meilensteine:

M 1: P1 Prüfung	M5: Fertigstellung der Videos & Veröffentlichung
M2: Kontakttag	M6: Evaluation beendet
M3: Feste Kooperationen	M7: Abgabe Abschlussbericht
M4: Abgabe Projektbericht	M8: P2 Prüfung

## Legende:

O = Meilenstein in Arbeitspaket

Tab. 3: Phasenverlaufdiagramm

Über die genaue Aufschlüsselung der Meilensteine (M1-M8) gibt ebenfalls der Phasenplan Auskunft. Zusätzlich werden diese im folgenden Text markiert. Da die Entwicklung und Durchführung des pädagogischen Angebots und der wissenschaftlichen Methode parallel verlaufen, entstehen Überschneidungen zwischen den Phasen.

### 5.1.1 Projektinitiierung

Die Initiierungsphase gilt einer grundlegenden Auseinandersetzung mit dem thematischen Rahmen, der vonseiten des Projektbetreuers Dr. Pelka vorgegeben und begleitet wurde: der Get Online Week 2021. Hier bietet sich eine Einordnung des Projektes in seiner grundsätzlichen Zielsetzung, mit Blick auf die GOW-Projekte der Vorjahre an.

#### 5.1.1.1 Das Grundschema der Projektreihe „Get Online Week“

Seit 2013 findet begleitet von der Sozialforschungsstelle Dortmund das Projekt Get Online Week statt. Es ist ursprünglich eingebettet in das Rahmenprogramm der europaweiten „All Digital“-Kampagne (vormals „Get Online Week“), mit dem Ziel wissenschaftlich-pädagogische Interventionen zu entwickeln, die die Lebenslagen von digital ausgegrenzten Menschen anzusprechen.

Diese sollen durch die Vermittlung digitaler Kompetenzen und Zugangsmöglichkeiten *empowert* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) werden. Exkludierte Menschen und Personengruppen sollen also zu einem selbstständigen und selbstwirksamen Umgang mit digitalen Technologien und Medienwelten befähigt werden. Die Projektgruppen der Vorjahre griffen dieses Ziel auf und legten eigene thematische, zielgruppenbezogene und angebotsspezifische Schwerpunkte. So veranstalteten die vorigen GOW-Gruppen beispielsweise Kurse für Lehrer\*innen zur Vermittlung wichtiger Grundlagen für die Nutzung von smartphone- und tabletbasierten Anwendungen und Orientierungskurse für Schüler\*innen zur Auseinandersetzung mit PC-Grundwissen. Außerdem wurden in Kursen für Menschen mit Lernbehinderung, Anleitungen für den sicheren Umgang mit persönlichen Daten in den sozialen Medien angeboten (GOW 2015). Weitere

Zielgruppen der vergangenen Interventionen waren Menschen mit geringen Deutschkenntnissen, Strafgefangene, Eltern und Senior\*innen. Die Kurse fanden für gewöhnlich in den ersten Aprilwochen, in Form von Präsenzveranstaltungen statt, in denen die Studierenden in einer pädagogisch-lehrenden Rolle auftraten und in zweiter Instanz, die Veranstaltungen für Befragungen nutzten, die der wissenschaftlich-methodischen Evaluation des Kursangebots dienten. Die Ergebnisse wurden von den Vorreiter\*innen der hiesigen Projektgruppe ausgewertet und dokumentiert, sodass zu Anfang des Projektjahres 2020/21, die Berichte und Erfahrungen als Grundlage zur Verfügung standen.

Der Unterschied zu anderen Forschungsprojekten im Projektmodul ist, dass im Zentrum die Entwicklung und Auswertung eines Produktes oder Lehrangebotes steht. Die Produktentwicklung stellt dabei keinen zwingenden oder vom Lehrplan vorgesehenen Bestandteil des Projektstudiums dar. Dies schlägt sich in den organisatorischen Ansprüchen an die simultane Planung und Durchführung der pädagogischen Intervention und forschungsmethodischen Instrumenten nieder. Bei der Durchführung einer (Produkt-) Evaluationsstudie müssen die erforderlichen Aktivitäten planerisch genau mit der Durchführung der Maßnahme abgestimmt werden, da nachträglich und nicht-gewissenhaft geplante Evaluationsstudien kaum geeignet sind, um den Erfolg (die Wirksamkeit) der Intervention unanfechtbar nachweisen zu können (Bortz & Döring, 2006).

### **5.1.1.2 Rahmenbedingungen des Projektjahres 2020/21**

Zum Beginn des Projektstudiums im November 2020 und darüber hinaus befindet sich die Welt in einer Pandemie. Trotz verschärfter Kontaktbeschränkungen, meldete das Robert Koch Institut steigende Werte für die Corona-Infektionen und Todeszahlen in Deutschland (RKI, 2020). Zur Zeit der Verfassung des vorliegenden Berichts, zeigt sich, dass die verschärften Schutzmaßnahmen von Bund und Ländern, sowie die stetige Verbesserung der Impf-Infrastruktur einen positiven Einfluss auf das Infektionsgeschehen haben. Dies äußert sich in der Abnahme des bundesweiten 7-Tage-Inzidenzwertes (RKI, 2021), welcher die schrittweise Wiedereröffnung des Geschäftslebens und den Abbau Kontakt beschränkender Maßnahmen ermöglicht.

Das Pandemiegeschehen ist jedoch ein unausweichlicher Kontextfaktor für das Projektjahr und bringt spezielle Herausforderungen für die Forschung mit sich. Die Kontaktaufnahme mit Kooperationspartner\*innen, die Planung und Durchführung des GOW-Angebots innerhalb der Projektgruppe, sowie die Interaktion mit den Zielpersonen des Angebots, kann aufgrund bestehender Beschränkungen nur über digitale Kommunikationswege erfolgen.

Aus gruppeninternen Protokollen (siehe „5.1.3.2 Qualitätssicherung“) von Anfang November, lassen sich rückblickend die Sorgen und Überlegungen entnehmen, welche praktischen Implikationen für das Projekt GOW 21 abgeleitet wurden. Strukturegebend war die frühe Erkenntnis, dass ein Kursangebot in der herkömmlichen Form, wie oben beschrieben, aufgrund der fehlenden Planungszuverlässigkeit unmöglich umzusetzen wäre. Deswegen galten viele Überlegungen und Recherchen zu Beginn, der

Identifizierung eines geeigneten Kommunikations- und Lehrmediums, welches in Erklärvideos und Tutorials entdeckt wurde. Dies widerspricht den Werdegängen vorheriger Projekte, bei denen die Themenfindung, Überlegungen zur Form und der Entwicklung des Angebots, vorangestellt wurden.

### **5.1.1.2 Vorbereitung der Intervention**

Der Entscheidung für Erklärvideos als Lehr- und Lernmedium ging eine gruppeninterne Reflexion voraus, bei der die Erfahrungen und Kompetenzen in der Entwicklung von Videos ausgetauscht und diskutiert wurden.

Der gruppeninterne Kompetenzcheck zeigte, dass es erhebliche Wissenslücken bezüglich Schnitt- und Animationstechniken gab. Zusätzlich ergaben Recherchen, dass Kameras, Mikrofone, sowie Schnitt- und Animationsprogramme sehr kostspielig und zeitaufwendig sind. Daher ergab sich die Frage, wie die Projektgruppe Erklärvideos entwickeln könnte, die in ihrem Produktionsaufwand, in einem für die Gruppe realistischen Rahmen, umgesetzt werden können?

Angesichts dieser Problemstellung, wurde der Fokus auf Legevideos gesetzt. Diese Art von Videos werden auch als Schiebetechnik oder Papierlegetrick bezeichnet. Bei der klassischen Legetechnik werden Abbildungen, Texte, Figuren oder Gegenständen mit den Händen positioniert und gleichzeitig abgefilmt (Zander et al., 2020). Vorausgesetzt werden abzufilmende Elemente, die selbst gezeichnet oder ausgeschnitten werden können und eine fixierte Kamera, die aus der Vogelperspektive die Aufnahmefläche abfilmt.

Ende November 2021 gelang es der Projektgruppe, mithilfe eines alten Umzugskartons, einer LED-Leiste und eines Smartphones, erste Videoaufnahmen aus der Vogelperspektive zu machen. Somit war die Aufnahme von Videos mittels einfachster Mittel möglich, somit wurde die technisch-finanzielle Hürde überwunden und die Idee des Mobil Studios entstand.

### **5.1.2 Projektplanung**

Bei der Suche nach den Themen und Einsatzmöglichkeiten für die Erklärvideos, half die Anfrage dreier Einrichtungen aus dem Bereich der Behindertenhilfe. Diese äußerten Interesse an Kursen zur Vermittlung elementarer Technik und Medienkompetenzen (Bedienung von Geräten, Einrichtung von Accounts, Erklärungen zu verschiedenen Applikationen und Aufklärung zu Nutzungsrisiken) für die Klient\*innen ihrer Einrichtungen.

So wurde das Ziel etabliert, an die Arbeit der Vorjahre (Pelka & Studiengruppe Get Online Week, 2020; Pelka & Projektgruppe Get Online Week Dortmund 2017, 2017) anzuknüpfen und für die GOW 21 ebenfalls die Förderung und das Empowerment (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) von eingeschränkten Mediennutzer\*innen in den Vordergrund zu rücken. Die Intervention sollte in Form von barrierefreien Erklärvideos erfolgen, die sich thematisch und gestalterisch genau am Bedarf der Klient\*innen der akquirierten Kooperationseinrichtungen orientieren. Hierdurch sollte eine zusätzliche

Hilfestellung im selbstständigen Umgang mit Medien und Geräten entwickelt werden. Der Veröffentlichungszeitraum wurde auf Anfang April (KW 13-14) terminiert.

Das Mobile Studio ermöglicht die Aufnahmen von technischen Geräten wie Tablets und Smartphones. Anleitungen zur Handhabung und Bedienung von Geräten (z.B. Einschalten, Laden), sowie die Bedienung von Applikationen, können direkt am Gerät demonstriert und abgefilmt werden. Somit galt es im Selbstverständnis der Gruppe als primäres Angebot, Erklärvideos zu entwickeln. Zusätzlich entstand das Bestreben die Einsatzmöglichkeiten des Mobilens Studios durch pädagogische Fachkräfte und die Klient\*innen zu untersuchen. Daraus folgte ebenfalls die notwendige Konsequenz, das nötige Fachwissen zur praktischen Erstellung barrierefreier Videos mit den Kooperationspartner\*innen zu teilen. Diese unterschiedliche Gewichtung führte zur Aufteilung der Forschungsgruppe in drei Modulgruppen mit unterschiedlicher thematischer Gewichtung, die im Kapitel zu den Projekt- und Modulzielen näher beschrieben wurden (siehe „2.5 Projektziele“):

In Modul A widmeten sich die Gruppenmitglieder Danica Trippler, Marlo Neitzel und Julius Vogel der Produktion von Erklärvideos für und mit Partner\*inneneinrichtungen. Diese Erklärvideos sollten auf den Lernbedarf der Klient\*innen von Partner\*inneneinrichtungen zugeschnitten werden und sich thematisch am Lernbedarf im Bereich der Geräte- und Applikation-Bedienung orientieren. Das Mobile Studio dient hier als Aufnahmestudio für Legevideos und ist im weiteren Sinne eine Schnittstelle zu Modul B, das das Mobilens Studio erklärt und herstellt.

Ein weiterer Arbeitsbereich des Moduls ist die Entwicklung von Erklärvideos zum Material, zum Bau und der Bedienung des Mobilens Studios, sowie die Testung und Ausschöpfung des Potenzials des Mobilens Studios und der dazugehörigen Erklärvideos in der pädagogischen Praxis. Zuständig für diese Modulangebote sind die Mitglieder Jonathan Dees, Ann-Sophie Vogel und Katharina in der Weide.

Auch Modul C nimmt einen gruppeninternen, sowie einen praxisbezogenen Aufgabenbereich ein. In erster Instanz übernimmt das Team von Lynn-Sophia Weichert, Greta Hoffacker und Chiara-Celine Rüggeberg-Mertins die Qualitätssicherung der barrierearmen Videos, indem sie sich mit entsprechenden Leitfäden zur Erstellung vertraut machen und den anderen Modulen Anleitungen für die Umsetzung zur Verfügung stellen. Diese Anleitungen enthalten Vorgaben zu Untertiteln, Audiodeskription, sowie Vorgaben zur (optisch-akustisch) ressourcenschonenden Gestaltung. Hinsichtlich der Kontrolle der finanziellen Umsetzbarkeit, übernimmt das Modul die Verantwortung für die Auswahl und Analyse von Applikationen und Programmen zur Videobearbeitung. So können die Applikationen hinsichtlich ihres Preis-Leistungs-Verhältnisses gegenübergestellt werden und erlauben eine objektive Auswahl. Deswegen geht es in zweiter Instanz darum, besonders pädagogische Fachkräfte für die Erstellung von eigenen Erklärvideos (Programme zur Umsetzung) und den Standards der barrierearmen Gestaltung zu sensibilisieren.

Somit stand der Plan für das pädagogische Angebot der GOW 21 fest und konnte im Rahmen eines digitalen Kontakttages einer Vielzahl von Vertreter\*innen von Einrichtungen der Lebens- und Behindertenhilfe vorgestellt werden. Der Kontakttag am 4. und 5. Februar 2021 diente einer ersten Vorstellung der Gruppe, der Module, der Kontaktaufnahme mit den Partner\*innen, aber auch einer ersten Erhebung des technischen Bedarfs der Einrichtungen. In der Erhebung und im Austausch mit den Teilnehmenden konnte der Lernbedarf der Klient\*innen identifiziert werden. Bei einem Großteil der Klient\*innen handelt es sich um Menschen mit unterschiedlichen Förderschwerpunkten.

So konnte nach der anfänglichen Auseinandersetzung mit den wissenschaftlichen Grundlagen das pädagogische Angebot entwickelt und auf den jeweiligen Einrichtungskontext ausgelegt werden. Der Kontakttag war auch in jener Hinsicht ein Erfolg, dass mit den verfügbaren Informationen die Hauptforschungsfrage finalisiert werden konnte. Zusätzlich zur pädagogischen Planung, konnte auch die Entwicklung der methodischen Instrumente initiiert werden.

### **5.1.3 Durchführungsphase und Controlling**

An dieser Stelle bietet sich eine nähere Beschreibung der Projektdurchführung an. Dieser soll eine Darstellung der gruppeninternen Teamorganisation folgen, wobei im Anschluss das Augenmerk auf den Maßnahmen zur Qualitätssicherung und Projektsteuerung liegen soll. Aufschluss über die Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe gibt auch das Organigramm (siehe „Abb. 28 Organigramm der Projektgruppe 3.1“).

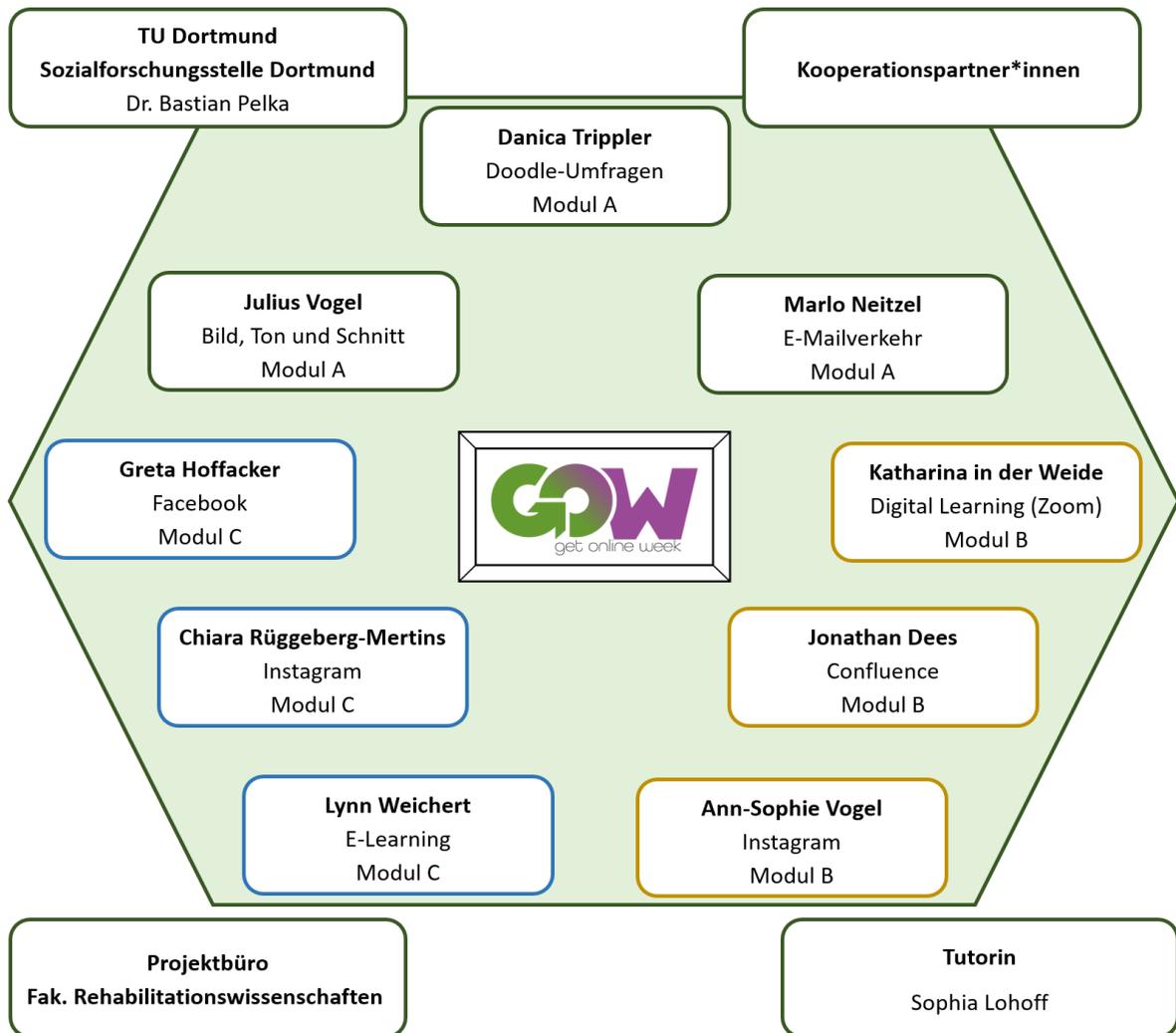


Abb. 27: Organigramm der Projektgruppe 3.1

### 5.1.3.1 Teamstrukturen

Es gibt eine Vielzahl an verschiedenen Arbeitsaufträgen, individuellen Teamrollen und Gruppen- sowie Untergruppenkonstellationen, die es innerhalb eines Projektjahres einzunehmen und zu koordinieren gilt. Zu Beginn des Projekts erfolgte eine frei diskutierte Wahl der permanenten administrativen Rollen, wie beispielsweise die Verantwortlichen für die Verwaltung der Social Media und E-Mail Accounts. Außerdem wurden Koordinator\*innen für die Videoproduktion, die E-Learning Aufgaben und die Datenverwaltung im Confluence-Bereich der Gruppe ernannt (siehe „5.1.3.2 Qualitätssicherung“).

In der Entwicklung der pädagogischen Intervention wurden, wie oben beschrieben, drei Modulgruppen gegründet, denen jeweils drei Projektmitglieder zugeordnet wurden und der Bearbeitung modulspezifischer Aufgaben und Unterzielen dienten. Um den professionellen Austausch mit den Kooperationspartner\*innen der einzelnen Module zu garantieren, musste die Korrespondenz auf Modulebene koordiniert werden. In den Bereich der Modulgruppen fielen Arbeitspakete, wie die Erhebung des Bedarfs der Partner\*inneneinrichtungen, die Erstellung von Videoskripten in Leichter Sprache, der Videodreh und die Organisation von Online-Workshops.

Kooperative Überschneidungen zwischen den Modulgruppen ergaben sich besonders in der Phase der Erklärvideoproduktion. So erstellten Mitglieder von Modul A eine Anleitung für das Videobearbeitungsprogramm Wondershare Filmora X, von dem zwei Teilnehmer\*innen je eine Lizenz erwarben. Das Programm ermöglichte das schnelle Editieren von Video- und Audioaufnahmen, sowie die Erstellung von Untertitel- und Audiodeskriptionsspuren. Somit konnte eine hohe Qualität der Auflösung und das Corporate Design der GOW 21 garantiert werden. Ein Mitglied von Modul B befasste sich mit dem Bau von Mobilen Studios für die anderen Modulgruppen, die für die Aufnahmen mit dem Handy genutzt wurden. Dank der erfolgreichen Zusammenarbeit innerhalb und zwischen den Modulgruppen, konnte der Meilenstein der Veröffentlichung der Erklärvideos auf YouTube (M5) fristgerecht erreicht werden.

Mit dem Beginn der Evaluationsphase entstanden sogenannte "Taskforces". Organisatorische Arbeitsschritte, wie die Erstellung von Datenschutzerklärungen, Anschreiben an die Kooperationspartner\*innen und die Einrichtung einer Online-Umfrage auf LimeSurvey, erfolgten in Kleingruppen, während wichtige wissenschaftlich-methodische Entscheidungen stets im Gruppenmeeting diskutiert wurden. Zur Dokumentation und Nachvollziehbarkeit des Forschungsverlaufs wurde während jedes Meetings ein Protokoll geführt.

### **5.1.3.2 Qualitätssicherung**

Während des gesamten Projektverlaufs wurden die Arbeitsunterlagen der Projektgruppe 3.1 in Confluence strukturiert und für alle Mitglieder zugänglich hinterlegt. Confluence ist ein Service der australischen Softwarefirma Atlassian und ermöglicht das Einrichten von virtuellen Gruppenarbeitsräumen. Der Service wird Studierenden vonseiten der Technischen Universität Dortmund bereitgestellt und von Administrator\*innen der TU Dortmund beaufsichtigt. Im Kontext der Online-Forschung bietet Confluence folglich große Vorteile, da alle Dateien und Protokolle jederzeit und von überall aus zugänglich sind. Zusätzlich zu diesem Ubiquitätspotenzial ist zu betonen, dass Confluence keine Maximalgröße von Dateien vorgibt und daher das Videomaterial der Projektgruppe auf diesem Wege ausgetauscht werden konnte. Somit konnte auf hochschulferne "Cloud" – Anbieter\*in wie Dropbox und Google verzichtet werden. Außerdem ermöglicht Confluence die simultane Bearbeitung von Seiten, was eine effizientere Zusammenarbeit bei Meetings und Gruppenaufgaben ermöglicht. Hilfreich in der Koordination von Unterlagen ist die Funktion der Versionenverwaltung. Damit können Dateien (MS Word, MS PowerPoint oder MS Excel) bearbeitet werden und automatisch als eine neue Version abgespeichert werden, wobei der Name der bearbeitenden Person angezeigt wird. Folglich werden alle Änderungen nachvollziehbar und Fehler korrigierbar.

Zur Vorbereitung der Projektberichte P1 und P2 (Meilensteine M4 und M7) nutzte die Projektgruppe das Programm Citavi 6 zur Verwaltung der wissenschaftlichen Literatur. Citavi ist ebenfalls kostenlos über die Technische Universität Dortmund erhältlich und erlaubt die Erstellung von "Cloud"-Projekten, die den Zugriff auf eine gemeinsam geführte Literatur- und Quelldatenbank ermöglicht.

Beide Programme statteten die Projektgruppe mit hoch effektiven Instrumenten aus, um sich an die organisatorischen Ansprüche des standortunabhängigen Studiums anzupassen.

### **5.1.3.3 Beratung und unterstützende Maßnahmen**

Während der Projektarbeit erhielt die Projektgruppe in verschiedenen Bereichen Unterstützung. Dies betraf nicht nur persönliche Probleme, sondern auch projektinterne Komplikationen. Diese Probleme wurden in den meisten Fällen im begleitenden Tutorium angesprochen. Die Tutorin unterstützte die Projektgruppe, organisierte Meetings zu einer konstruktiven Auseinandersetzung mit prüfungsrelevanten Themen und nahm sich den Fragen und Problemen der Gruppe an. Indem sie die Projektgruppe gut vorbereitete, trug sie zum Gelingen des Projektstudiums und der Prüfungen bei.

Der leitende Dozent, Herr Dr. Pelka, stand ebenfalls immer für Fragen zur Verfügung. Er gab der Gruppe oft Denkanstöße und unterstützte die Mitglieder bei Schwierigkeiten, die innerhalb der Projektarbeit auftraten. Des Weiteren unterstützte er die Student\*innen bei der Kommunikation mit den kooperierenden Einrichtungen.

Eine weitere Person, die die Projektgruppe bei Fragen zur Seite stand ist Frau Mann. Sie galt als Ansprechpartnerin innerhalb des dritten Projektdaches und beantwortete alle Fragen rund um die Finanzierung von anfallenden Kosten wie beispielsweise für das Schnittprogramm „Wondershare Filmora X“. Auch bei Fragen zu organisatorischen Angelegenheiten konnte sich die Gruppe an Frau Mann wenden.

### **5.1.3.4 Toolbox-Angebote**

Parallel zu der Projektarbeit gab es sogenannte Toolbox-Angebote, die jeweils einen Punkt der Arbeit im Projekt behandelten, wie beispielsweise die Toolbox-Angebot 4: „Projektbericht Schreiben“ oder das Angebot „Zeit- und Selbstmanagement“ von Toolbox 10. In diesem Kapitel des Projektberichts sollen diese Angebote genauer erläutert und anhand der eigenen Erfahrungen der Mitglieder kritisch reflektiert werden. Die Toolbox-Angebote fanden zu unterschiedlichen Zeitpunkten statt und waren auf unterschiedliche Themen fokussiert. So hat jede\*r Student\*in der Gruppe ein Angebot belegt. Von den zehn angebotenen Toolboxen entschied sich die Gruppe für sieben Angebote.

Beginnend mit der ersten Toolbox: „Verlässliche Kommunikation mit den Partnereinrichtungen“ empfand die Projektgruppe äußerst positiv, dass es während der Präsentation Handlungsspielräume für die Teilnehmenden gab, um auf die für sie relevanten Themen, wie beispielsweise Telefoninterviews, genauer einzugehen. Es wurde besonders auf den Vertiefungsbereich der Interviewführung mit Menschen mit geistiger Beeinträchtigung eingegangen, was für dieses Projekt sehr hilfreich war, da dies genau die Zielgruppe des Projekts abdeckte. Ein weiterer positiver Punkt bestand darin, dass man persönliche Termine wie beispielsweise Urlaub oder Arbeitszeiten innerhalb der Gruppe kommunizieren und für alle einsehbar machen sollte. Diesen Aspekt setzte die Gruppe mit Hilfe der Applikation „TimeTree“, ein Kalender, den man

als Gruppe führen kann, um. Die Toolbox war auf zwei Termine aufgeteilt, doch als Anmerkungspunkt wurde genannt, dass man mit Hilfe einer Vorbereitungs-Mail dieses Angebot auf einen Tag hätte verkürzen können. Des Weiteren wurde auf das Abspeichern von Dokumenten eingegangen, was für diese Projektgruppe nicht von hoher Relevanz war, da sie sich von Anfang an mit Confluence arbeitete.

Das zweite Toolbox-Angebot „Barrierefreie Dokumente und Präsentationen“ fand kurz vor der mündlichen und digitalen P1-Prüfung statt. Daher war der Termin sehr gut zur Vorbereitung auf die Prüfung gewählt. Es gab Übungen zum theoretischen Kontext was nicht nur gut für die erste, sondern auch für die zweite Prüfung war. Zwar war die Atmosphäre angenehm und freundlich, doch dieser Termin war sehr lang und hätte daher möglicherweise an zwei Tagen stattfinden können. Außerdem hätte man eventuell einen Flyer mit den wichtigsten Informationen verteilen können, da der Inhalt über die lange Zeit zum Teil etwas verloren ging.

Bei Toolbox 4: „Projektbericht schreiben?!“ ging es um das Schreiben des Projektberichts. Dort war die Thematisierung der Gliederung des Projektberichts besonders hilfreich. Außerdem gab es einen zeitlichen Überblick darüber, wie viel Zeit für die Themen des ersten Teils des Projektberichts eingeplant werden sollte. Da die Gruppe bei den internen Treffen eine organisierte Vorgehensweise an den Tag legte, benötigte sie wenig Unterstützung durch dieses Toolbox-Angebot.

Das Angebot der fünften Toolbox bezog sich auf das Thema „Coaching zur Gesprächsführung“. Dort wurde ein effektiver inhaltlicher Leitfaden zur Gesprächsführung erarbeitet, der für die Projektgruppe von Vorteil war. Ebenfalls von Bedeutung war die kollegiale Beratung am zweiten Termin des Angebots. Im Allgemeinen sollte der Leitfaden zur Gesprächsführung bestenfalls für alle Student\*innen im Projektstudium zugänglich gemacht werden, zum Beispiel als Bearbeitungspunkt in den begleitenden Tutorien oder als Gruppenaufgabe im E-Learning.

„Datenschutz in der Forschung“ war ein großes Thema in diesem Projekt und deshalb setzte sich das sechste Toolbox-Angebot damit genauer auseinander. Bei diesem Angebot war kein Vorwissen nötig, da die Themen mit den Studierenden gemeinsam erarbeitet wurden. Die Erklärungen waren alle verständlich, da sie mit Hilfe von Beispielen veranschaulicht wurden. Da die GOW 21 viel mit den Daten von den Klient\*innen der Partnereinrichtungen arbeitet, war dieses Angebot von hoher Relevanz für die Projektgruppe. Die Verwendung von Leichter Sprache wurde dabei nicht näher erläutert. Außerdem gab es eine gesetzliche Orientierung, diese führte nach einiger Zeit zu einer Herausforderung für die teilnehmende Gruppe, sie führte jedoch zu einer ausführlichen Auseinandersetzung mit dem Datenschutz. Hilfreich war sie auch für die Erstellung von Einverständniserklärungen in Leichter Sprache (siehe „Anhang A: Einverständniserklärungen“).

Das Angebot der neunten Toolbox „Auswertungsverfahren qualitativer Daten in der Gruppe“ war sehr informativ für das Projekt und wurde deshalb von einem

Gruppenmitglied belegt. Durch die Bearbeitung der Grundlagen der qualitativen Forschungsmethoden, wurden verschiedene Arbeitsschritte wie beispielsweise das Aufstellen eines konkreten Transkriptplans für die Erhebung, oder das Erstellen eines Transkriptionsplans mit Regeln, die die Gruppe beim Transkribieren der qualitativen Interviews berücksichtigen sollte, durchlaufen. Auch hier gab es, wie bei einigen anderen Toolboxes ebenfalls, zwei Termine und die Pause zwischen den Terminen konnte somit gut genutzt werden, um die Erhebungsinstrumente und die Items, die zur Erhebung genutzt werden sollten, anzupassen und anschließend zu diskutieren. Für die Gruppe der GOW 21 passte der Zeitraum der Toolbox zwar, allerdings haben einige Gruppen die Erhebungsphase bereits früher angesetzt, weshalb auch ein früherer Termin für die Toolbox sinnvoll wäre. Zwar standen viele Forschungsansätze zum Zeitpunkt der Wahl der Toolboxes noch nicht fest, aber dennoch war dies eine Möglichkeit, das Wissen über qualitative Datenauswertungen zu erweitern.

Die zehnte und somit letzte Toolbox umfasst „Workshops der zhb-Forschungswerkstatt“. Dabei wurde der Workshop „Zeit- und Selbstmanagement“ belegt. Dort gab es kreative Konzepte, eine kompetente Begleitung sowie Übungen und konkrete Anregungen, die den Projektalltag bereicherten. Allerdings fanden die Inhalte des Angebots innerhalb der Projektgruppe nur bei wenigen Teilnehmenden Anwendung.

Allgemein lässt sich zu den Toolboxes sagen, dass sie sehr sinnvoll und vor allem in einigen Punkten hilfreich waren. Dabei konnten nicht alle Inhalte in der Projektgruppe berücksichtigt werden.

### **5.1.3.5 Projektkultur**

Neben fachlichen und methodischen Kompetenzen ergaben sich im Projektverlauf auch Lernaufgaben, bei denen die Gruppenmitglieder ihre Sozialkompetenzen reflektieren und erweitern konnten. Besonders im Bereich des Team-Managements bestanden die Mitglieder auf eine effektive und respektvolle Kommunikationskultur. Angeleitet durch die E-Learning Aufgaben 3.9 Team-Management und 3.10 Projekt-Management, organisierte die Projektgruppe Zusatztreffen, um in den meta-kommunikativen Austausch zu treten. Mittels SWOT-Analysen konnten Stimmungsbilder der Projektgruppe hinsichtlich der wahrgenommenen Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken der gruppeneigenen Kommunikation erhoben werden. Im Sinne aller Mitglieder sollte der Raum für die kreative Entfaltung ausgebaut werden. Auf Projektebene konnte mit verstärkter Kleingruppenarbeit der Austausch und das Engagement gefördert werden. Ergebnisse wurden schließlich in Kleingruppen gefiltert und raffiniert sowie anschließend in die Großgruppe getragen. Überdies sollten durch klar abgesprochene und dokumentierte Zuständigkeiten und der Einhaltung von Fristen, die Qualität und Professionalität gegenüber den Kooperationspartner\*innen gewährleistet werden. Hierfür wurde eine Gruppe mit dem mobilen Nachrichtendienst „Signal“ eingerichtet, in der Entscheidungen und Termine abgesprochen werden konnten. Um Stressbelastungen durch die Entgrenzung im Homeoffice entgegenzuwirken, wurde ab 20:00 Uhr abends die Pflicht auf Nachrichten

zu antworten aufgehoben. Stattdessen wurde im allgemeinen Umgang der Gebrauch von wertschätzender Sprache und konstruktivem Feedback angestrebt, um Vertrauen in die Kompetenzen der Gruppe und den Erfolg des Projekts zu stärken. Da es im Allgemeinen in der Projektarbeit und der Gruppe keine gravierenden Auseinandersetzungen gab, war eine in dem Bereich unterstützende Person (Supervisor) nicht nötig. Differenzen innerhalb der Gruppe wurden entweder durch entsprechende Übungen wie die des „Friendly Feedbacks“ im Tutorium mit Hilfe der Tutorin oder untereinander und im privaten Bereich geklärt.

Organisatorische und personelle Komplikationen im Rahmen der intensiven Gruppenarbeit zu Pandemiezeiten, stellen die Studierenden vor große Herausforderungen. Dies betrifft beispielsweise die Schließung von universitären Einrichtungen (Bibliotheken, Vorlesungsgebäuden), der Umstellung auf ein rein digitales Studium, dadurch stressbedingte Spannungen innerhalb der Gruppe und Umstände wie die erschwerte Erreichbarkeit von Kooperationseinrichtungen und ihrer Klient\*innen. Der wissenschaftliche Arbeits- und Methodenprozess setzt somit ein Wechselspiel zwischen Prüfstand und Teststrecke voraus. Innerhalb dessen zunächst individuelle und gruppenbezogene Schwächen und Stärken kommuniziert und reflektiert werden, um strategische Anpassungen und Vorkehrungen treffen zu können, die der gemeinschaftlichen Erreichung der Ziele des Forschungsprojektes dienen. Somit wird jedes Gruppenmitglied gefordert und in seinen\*ihren akademischen Handlungskompetenzen gefördert.

## **5.2 Projektvermarktung und Öffentlichkeitsarbeit**

Die GOW Dortmund ist seit 2016 auf der Social Media Plattform Instagram vertreten. Wie die Projektgruppen der vergangenen Jahre, versuchten auch die diesjährigen Mitglieder die Seite weiter zu führen und die von ihnen hochgeladenen Videos zu verbreiten. Neben der Seite der GOW 21 verbreitete auch der Account einer kooperierenden Einrichtung, die Seite von „Inklusion schreibt man bunt“, die Erklärvideos. Sie setzen sich ebenfalls für die digitale Inklusion und Teilhabe von Menschen mit Beeinträchtigung ein und drehen ebenfalls leicht verständliche Erklärvideos wie zum Beispiel zur „LUCA“-Applikation. Durch das Hochladen der Erklärvideos auf ihrem Account erhoffte sich die Projektgruppe, mehr Menschen zu erreichen, die die Inhalte der Erklärvideos nutzen können.

Die GOW 21 ist neben Instagram ebenso auf Facebook vertreten. Auch dort wurden die Erklärvideos regelmäßig hochgeladen und ebenfalls von „Inklusion schreibt man bunt“ geteilt.

Die GOW 21 nutzte in der Pandemie den eigenen YouTube-Kanal und entstandene Erklärvideos wurden ebenfalls dort hochgeladen. Durch diesen Kanal ist es nicht nur für die kooperierenden Einrichtungen einfacher, Zugang zu den Erklärvideos zu finden, sondern auch für Menschen, die ein Smartphone besitzen. Die Erklärvideos können jederzeit über einen Link mit Anderen geteilt und angeschaut werden, ohne einen eigenen Account zu haben. Bei Instagram oder Facebook ist dies oft nicht möglich.

Ebenfalls neu ist ein Twitter-Account, den die Projektgruppe unter anderem für die Verbreitung der Erklärvideos erstellte. Dort sollen auch Verbesserungen und Neuerungen zur Projektarbeit und zum Beispiel mögliche Projekte, für die sich die GOW 21 stark machen möchte, geteilt werden.

Durch die verschiedenen Social Media-Kanäle erhoffte sich die GOW 21, eine möglichst große Gruppe an Menschen zu erreichen. Durch die Dauerhaftigkeit der Erklärvideos sollten so aber auch mehr Menschen erreicht werden, die an der quantitativen und oder qualitativen Erhebung teilnehmen wollen. Zwar konnte nach Veröffentlichung der Erklärvideos nicht mehr auf konkrete Wünsche verschiedenster Einrichtungen eingegangen werden, doch die Projektgruppe konnte Einrichtungen, die anfangs nicht als Kooperationspartner galten erreichen und im Endeffekt auch zu den Videos befragen.

Neben verschiedenen Workshops nahm die Projektgruppe unter anderem an der Fortbildungs-Veranstaltung „Medienkompetenzförderung in der Elternbildung“ der Stadt Dortmund teil. Diese Veranstaltung wurde von Mitarbeiter\*innen der Stadt, sowie Mitarbeiter\*innen in der Elternbildung besucht. Hier wurde die Get Online Week 21 als Projekt vorgestellt. Danach ging es darum, wie das Konzept der Erklärvideos bei der Vermittlung digitaler Kompetenzen in den Einrichtungen helfen kann. Hierzu wurde das Mobile Studio vorgestellt und genauer erläutert. Mit Hilfe von Beispielvideos sollten die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des Mobilens Studios aufgezeigt werden. Es gab einige interaktive Inhalte, bei denen die Teilnehmenden einbezogen wurden.

Einen weiteren Auftritt hatte die Projektgruppe der GOW 21 beim Social Innovation Camp des Innovations-Lab in Köln. Es gibt vier Themenbereiche, bei denen jeweils verschiedene Teilnehmer\*innen Projekte und aktuell relevante Themen vorstellen können. Die Teilnahme an der Veranstaltung ist kostenlos.

Im Rahmen des Innovation-Talk-Bereichs stellte die Projektgruppe hier das Konzept der GOW 21 vor. Im weiteren Verlauf der Veranstaltung wurde genauer auf den Prozess zur Erstellung von Erklärvideos anhand einer zeitgleichen Vorstellung des Mobilens Studios eingegangen. Ebenfalls wurden die Erhebungsverfahren und die Ergebnisse der Projektgruppe zur Beantwortung der Hauptforschungsfrage mit Hilfe von verschiedenen Grafiken erläutert. Abschließend fand ein Austausch zwischen den Teilnehmer\*innen und der Projektgruppe statt.

Von der Teilnahme am Social Innovation Camp, sowie von der Teilnahme an der Veranstaltung „Medienkompetenzförderung in der Elternbildung“ strebte die Projektgruppe weitere Werbung für das Mobile Studio und die Produktion von Erklärvideos an. Die Öffentlichkeitsarbeit und die Einfachheit des Mobilens Studios, stellen die Grundlage für eine Vernetzung über die GOW 21 hinaus dar.

Die Qualität der Vernetzungs- und Beratungsarbeit im Verlauf des Projektes zeigt sich auch darin, dass schon einige der Kooperationseinrichtungen neue Einsatzmethoden für die Produkte der Module exploriert und entwickelt haben. So wurde zum Beispiel

das Mobile Studio als Aufnahmetechnik für einen Imagefilm im Stop-Motion Stil eingesetzt. Die Partner\*innen beim PIKSL Labor in Dortmund nutzten die Erklärvideos von Modul B, um eigene Studios für den Einsatz im Interneterfahrungsort zu bauen. Diese sollen in den pädagogischen Alltag integriert werden und kamen im Juli für eine kreative Filmproduktion zum Einsatz, hierfür diente das Erklärvideo 9 zur Stop-Motion-Studio App als inspirierende Grundlage. Deshalb und weil die Projektgruppe die Kooperationspartner\*innen und Klient\*innen für neue Ansätze und Techniken im Bereich Erklärvideos begeistern konnte, erfüllt sich somit auch das gruppeninterne Ziel, die medienpädagogische Landschaft über das Projekt hinaus zu prägen.

## 6. Projektevaluation/Projektbewertung und -reflexion

In diesem Kapitel werden sowohl das Projekt als auch die Projektgruppe bewertet und kritisch reflektiert. Die Reflexion bezieht sich auf die bereits angeführten Informationen des Projektberichtes und greift einzelne Kapitel noch einmal auf. Dazu wird zunächst die Umsetzung und die Bewertung der verschiedenen Projektziele (siehe „2.5 Projektziele“) reflektiert. Im Anschluss wird auf der Basis der Projektergebnisse (siehe „4. Projektergebnisse“), der Hypothesen (siehe „2.4.2 Hypothesen“) und der Projektziele die Hauptforschungsfrage beantwortet. Zudem werden die Hypothesen und Projektergebnisse reflektiert. Abschließend wird der Projektverlauf (siehe „5. Projektmanagement und Projektorganisation“) und die Gruppendynamik kritisch erörtert.

### 6.1 Reflexion der Projektziele

Im Folgenden werden die Projektziele kritisch reflektiert. Für die Erstellung der Projektziele orientierte sich die Projektgruppe an der UN-Behindertenrechtskonvention 2008 (UN-BRK, Artikel 3 (c) und 9 (g)) (Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen, 2008). Die UN-BRK 2008 legt eine uneingeschränkte Teilhabe von Menschen mit Behinderung zugrunde. Die gesellschaftliche Teilhabe soll anhand der Maßnahmen, die die GOW 21 getätigt hat verbessert werden (Art. 3c UN-BRK), dabei insbesondere die Teilhabe am Internet und der Umgang mit selbigem (Art. 9g) verbessern.

Die Projektgruppe differenzierte die Projektziele (siehe „2.5 Projektziele“) abgeleitet aus der UN-BRK 2008. Das erste Projektziel *Empowerment* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) konnte anhand der Projektergebnisse (siehe „4. Projektergebnisse“) teilweise erreicht werden. Im Hinblick auf die Trennschärfe der zugeordneten Begriffe Selbstständigkeit und Autonomie kann angemerkt werden, dass die Erreichung dieser Fähigkeiten nicht abschließend geklärt werden konnte. Eine Stärkung im Bezug zur Selbstständigkeit der Teilnehmer\*innen findet statt, indem sie eigenständig und aktiv an der digitalen Gesellschaft anhand der Erklärvideos partizipieren können.

Zum zweiten Projektziel *Selbständige Nutzung* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) kann aufgrund der Ergebnisse davon ausgegangen werden, dass dieses Ziel möglicherweise erreicht wurde. Aufgrund der Auflagen der Corona-Pandemie und dem fehlenden persönlichen Kontakt, können hier nur Vermutungen angestellt werden. Die orts- und zeitunabhängige Nutzung ist gewährleistet worden, sodass die Teilnehmenden die Erklärvideos jederzeit anschauen und ihre Fragen damit selbstständig beantworten konnten.

Das Projektziel *Digitale Teilhabe ermöglichen* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) wurde erreicht. Das begründet sich darin, dass die Teilnehmenden über Zoom und einen digitalen Fragebogen befragt worden sind. Zudem wurden Workshops, ebenfalls

über Zoom, mit Teilnehmenden durchgeführt (siehe „5. Projektmanagement und Projektorganisation“).

Die Realisierung der digitalen Teilhabe wurde mithilfe der pädagogischen Fachkräfte in den Kooperationseinrichtungen durchgeführt. In Bezug zu den Inhalten der Erklärvideos können lediglich Vermutungen angestellt werden, da die Nutzungssituation nicht direkt beobachtet werden konnte und somit eine externe Hilfestellung nicht ausgeschlossen ist.

Das vierte Projektziel *Förderung von Medienkompetenzen* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) schließt die Notwendigkeit digitalen Zugangs ein. Nach Pelka (2018, S. 62) sind folgende Hürden zu überwinden, um eine Förderung der Medienkompetenzen durchführen zu können:

1. Zugang
2. Motivation
3. Nutzung
4. kompetente Nutzung

Der *Zugang* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) zu digitalen Endgeräten ist durch die Einrichtungen, beziehungsweise durch die pädagogischen Fachkräfte, sichergestellt worden. Die *Motivation*, digitale Medien zu nutzen, ist durch eine gesteigerte gesellschaftliche Teilhabe gegeben. In der Studie „Mediennutzung von Menschen mit Behinderung“ (Bosse & Hasebrink, 2016) nutzen „90% der 14- bis 49-Jährigen und 94% der über 50-Jährigen“ das Fernsehen täglich oder mehrmals pro Woche (ebd., S. 45).

Da Fernsehbeiträge zumeist Videos oder Filme darstellen, leitete die Projektgruppe ab, dass sich Filme oder Videos im Interessenbereich von Menschen mit Behinderung befinden. Die Erklärvideos wurden auf YouTube veröffentlicht sowie über die Sozialen Medien verbreitet. Die Kooperationseinrichtungen stellten den Zugang zu den Links her, sodass eine *Nutzung* (siehe „Anhang G: Social Media – Aufrufe insgesamt“) gewährleistet werden konnte. Durch die Erklärvideos konnten Hilfestellungen gegeben werden, ohne einen persönlichen Workshop vor Ort anbieten zu müssen. Die Nachhaltigkeit ist durch die ständige Verfügbarkeit auf dem eigens dafür angelegten YouTube-Kanal ([https://www.youtube.com/channel/UCfgqC2nbnNpJ\\_EINjdPUFUw](https://www.youtube.com/channel/UCfgqC2nbnNpJ_EINjdPUFUw)) gewährleistet. Jedoch kann die Nachhaltigkeit in Bezug auf den Inhalt des Erklärvideos nicht gewährleistet werden. Da einige Applikationen durch Erweiterung das Aussehen verändern oder neue Funktionen freigeschaltet werden. Die *kompetente Nutzung* ist durch die Erklärvideos angestrebt worden und kann mit hoher Wahrscheinlichkeit als hilfreiches Medium angesehen werden (siehe „Anhang G: Social Media – Aufrufe insgesamt“).

Bei dem fünften und sechsten Projektziel *Digitale Sicherheit* und *sicherer Umgang mit digitalen Medien fördern/anregen* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) ist anzumerken,

dass der Fokus des Projekts aufgrund der Interessen der Kooperationspartner\*innen des Kontakttages auf den anderen Zielen lag. Nach der Recherche entschied sich die GOW 21 dazu, keine Erklärvideos zum Datenschutz zu veröffentlichen, da in den Einrichtungen bereits Richtlinien und Absicherungen vorhanden sind. Die Themen der Erklärvideos wurden in enger Zusammenarbeit mit den Kooperationseinrichtungen ausgearbeitet. Dabei stellte sich heraus, dass mehr Interesse an den vorgestellten Themen (siehe „2.5 Projektziele“ 1 bis 4 und 7) vorhanden ist und das Thema Datenschutz daher zurückgestellt wurde. Die vorgestellten Themen umfassten Applikationen wie WhatsApp, PayPal, YouTube und Spotify. Die Erklärvideos wurden somit an den Interessen der Einrichtungen angepasst, die am Kontakttag teilnahmen (siehe „3.1 Digitale Forschung im Pandemiekontext“).

Das siebte Projektziel *Dauerhaftigkeit der Erklärvideos* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) ist erreicht worden (siehe „4. Projektergebnisse“). Kritisch anzumerken ist, dass Online-Plattformen wie YouTube keine Darbietungsformen darstellen, die Offliner\*innen (Initiative D21 e.V., 2020) einschließt. Für den Zugriff auf diese Plattform werden ein Internetzugang sowie die Kompetenz, ein Video über YouTube aufrufen zu können, benötigt. Diese sind bei Offliner\*innen nicht vorhanden und somit haben sie keinen Zugriff auf die Plattform. Persönliche Hilfestellung war jedoch aufgrund der Corona-Pandemie nicht möglich, sodass die Projektgruppe auf die Mithilfe der pädagogischen Fachkräfte als Multiplikator\*innen angewiesen war. Durch diese Mithilfe (Kooperationen) wäre es auch digitalen Offliner\*innen möglich, auf die Erklärvideos auf YouTube zuzugreifen und ihre digitalen Kompetenzen zu erweitern. Die Zahlen der Nutzung dieser Erklärvideos befinden sich im Anhang („7 Social Media – Aufrufe insgesamt“).

Das letzte und achte Projektziel *Vermittlung von medienpädagogischen Kompetenzen* (siehe „2.4.1 Operationalisierung“) richtete sich an verschiedene pädagogische Fachkräfte, die als Multiplikator\*innen auftraten. Dieses Ziel wurde mit Hilfe unterschiedlicher Workshops bei verschiedenen Einrichtungen erreicht (siehe „5. Projektmanagement und Projektorganisation“). Innerhalb der Workshops wurden digitale Anwendungen sowie das Mobile Studio barrierearm vermittelt. Überwiegend nahmen an diesen Workshops pädagogische Fachkräfte teil, obwohl die Veranstaltungen inklusiv geplant waren. Das heißt, dass Menschen mit Behinderung, sowie pädagogische Fachkräfte gleichermaßen einbezogen werden.

Rückblickend betrachtet haben sich jedoch zu circa 90% pädagogische Fachkräfte für die Schulungen angemeldet. Gründe dafür könnten beispielsweise die fehlende Weitergabe der Einladungen, die fehlende Bereitschaft von Menschen mit Behinderung daran teilzunehmen oder zeitliche Kapazitäten sein. Allerdings hat die Projektgruppe diese Gründe nicht erhoben, daher sind die angeführten Gründe spekulativ.

Im nächsten Abschnitt wird die Hauptforschungsfrage beantwortet. Darauf folgend werden die qualitativen und quantitativen Erhebungen reflektiert. Abschließend wird der Forschungsbaum kritisch bewertet.

## 6.2 Beantwortung der Hauptforschungsfrage

Basierend auf der Beantwortung der sieben Vertiefungsfragen, kann die Hauptforschungsfrage abschließend beantwortet werden. Die Hauptforschungsfrage der Projektgruppe lautet:

*„Inwiefern haben Erklärvideos der Get Online Week 2021 Einfluss auf die digitalen Kompetenzen bezüglich der Selbstständigkeit der Teilnehmer\*innen?“*

Dafür werden die in Kapitel 4 „Projektergebnisse“ dargestellten Erkenntnisse des Projekts herangezogen.

Die Ergebnisse werden mithilfe der Definition der „digitalen Kompetenz“ und der Beschreibung des Begriffs der „Selbstständigkeit“ eingeordnet. Digitale Kompetenz ist eine Voraussetzung für Inklusion und Teilhabe. Digitale Kompetenzen werden beschrieben als „eine wesentliche Voraussetzung für eine souveräne Lebensführung, die zunehmend davon geprägt ist, mit und über Medien das eigene Leben zu gestalten“ (Schorb & Wagner, 2013, S. 18). Um den Menschen aus den kooperierenden Einrichtungen der Wohlfahrt eine Teilhabe in der zunehmend digitalen Gesellschaft zu ermöglichen, soll das Konstrukt des Wissens, Handelns und Bewertens (Schluchter & Betz, 2019) ein zentraler Bestandteil der Erklärvideos sein.

Die Selbstständigkeit bezieht sich auf die Nutzung von personalen digitalen Kompetenzen. Selbstständigkeit bedeutet, dass „Eigenleistung und Eigentätigkeit, Subjektivität und Selbststeuerung des Ichs in Prozessen der Weltaneignung, Individuation und Sozialisation“ (Drieschner, 2007, S. 205) betont wird. Weiterhin kann der Begriff jedoch nicht eindeutig definiert werden, da die Erziehung zur Selbstständigkeit einem Paradoxon unterliegt. Sie dient „einerseits als Beförderung von Emanzipation und Stärkung des Subjekts und andererseits als kulturelle und subjektive Reaktion auf Modernisierungsvorhaben“ (ebd., S. 206).

Diese Herausforderung, die mit der Digitalisierung eine weitere Dimension erhalten hat, wird an teilnehmende Personen des Projektes gestellt. Die Person wird trotzdem „als eigenaktive[r] und selbstmächtige[r] Lerner und Konstrukteur, der gegenüber pädagogischer Einwirkung autonom ist“ (ebd., S. 212) betrachtet. Daraus kann abgeleitet werden, dass Selbstständigkeit eine „permanente Reflexionsaufgabe“ (ebd., S. 259) darstellt, der sich Menschen auch im digitalen Kontext stellen müssen.

In Bezug zu der Hauptforschungsfrage kann konstatiert werden, dass eine Anknüpfung an die Interessen der Teilnehmenden stattgefunden hat (siehe „4. Projektergebnisse“). Weiterhin konnte digitale Teilhabe anhand des Erlernens von neuen Inhalten, die mithilfe der Erklärvideos transportiert worden sind, gefördert werden. Wie im Projektergebnisteil (siehe „4. Projektergebnisse“), aufgeführt, konnten die Teilnehmenden Wissen erwerben, da sie die Inhalte der Erklärvideos rezipieren konnten und der Wissenserwerb die Steigerung von Kompetenzen begünstigen kann.

Anhand der orts- und zeitunabhängigen Abrufbarkeit der Erklärvideos beabsichtigte die Projektgruppe, dass die Teilnehmenden die Anwendungen selbständig nutzen

können. Allerdings können keine sicheren Aussagen darüber getroffen werden, ob die Teilnehmenden eine Kompetenzsteigerung erfahren haben. Laut den Ergebnissen waren Kompetenzen, die durch die Erklärvideos von Modul A aufgebaut und erweitert werden sollten, bei den Nutzer\*innen bereits vorhanden. Teilkompetenzen aus den Erklärvideos konnten jedoch erweitert werden. Kompetenzen, die das Mobile Studio betreffen, wurden erweitert, da die Konstruktion und Verwendungsweise dieses neuartigen Produktes allen Teilnehmenden fremd waren. Ein\*e Teilnehmende\*r beschrieb, dass er\*sie im Rahmen seiner Arbeit digitale Medien nutzt.

*„Eigentlich gar nichts, ich kenne das selber auch von der Werkstatt. Wenn wir uns so Berichte angucken, dann kommt auch sowas. Ich kenn das auch so von der Arbeit, wenn wir uns so einen Bericht angucken. Das ist dann für mich nicht so neu. Ich kenn das schon von der Arbeit auch.“* (TN11, Z. 33 ff.)

Es kann bei dieser Person darauf geschlossen werden, dass sie die Erklärvideos eigenständig angesehen und sie die Inhalte auch dementsprechend selbstständig umgesetzt hat. Diese Annahme wird mit den quantitativen Daten untermauert, dass 84,4% der 45 Teilnehmer\*innen die Erklärungen in den Erklärvideos als „hilfreich“ bezeichneten. Die Verständlichkeit wird deutlich anhand des Ankerbeispiels, das für die Kategorie „1.3. Verständlichkeit“ (siehe „3.10 Qualitative Erhebung“) gewählt wurde:

*„Ja, dass langsam gezeigt wurde, wie man alles baut und zusammenbastelt, dass es vorher ein extra Video für die Materialien gab, dass die Ideen im Ideenvideo mich ein bisschen inspiriert haben, ja. Und ich find die einfach cool die Videos, wie ihr sie gemacht habt, ja.“* (TN02, Z. 18 ff.)

Ein\*e weiter\*e Teilnehmende\*r konstatierte:

*„Ich hab das da mit einem Praktikanten zusammengebaut, also der musste halt fast nichts machen, ich hab fast alles alleine gemacht, also da ist das Mobile Studio momentan noch untergebracht und jetzt, wenn ich in drei Tagen wieder Kunsttherapie habe, dann wollte ich noch etwas aufnehmen und machen mit dem Mobilien Studio.“* (TN02, Z. 57 ff.)

sowie

*„Ich habe auch noch nie mit so LED-Lichtleisten irgendetwas gemacht vorher. Ja und ich habe auch einen Test gemacht mit dem Mobilien Studio, wo ich ein Graffiti male, ein PIKSL Test Graffiti und ich habe mich selbst auch noch nie gefilmt, wenn ich Graffitis male, was ein Hobby von mir ist.“* (TN02, Z. 31 ff.)

Hieraus ergab sich ein weiterer Hinweis darauf, dass die Selbstständigkeit erweitert wurde, da die Person das innovative Mobile Studio, nach eigener Aussage, fast ohne Assistenz herstellte.

Für die Einordnung der digitalen Kompetenzen verwendete die Projektgruppe als Referenzquelle das DigComp 2.1 Framework (Carretero et al., 2017) und ordnete die erweiterten Kompetenzen in das Kategoriensystem ein:

1. Informations- und Datenkompetenz (information and data literacy)
2. Kommunikation und Kooperation (communication and collaboration)
3. Erstellung digitaler Inhalte (digital content creation)
4. Sicherheit (safety) → Geräteschutz/Privatsphäre
5. Problemlösung (problem solving)

Zusammengefasst kann die Hauptforschungsfrage *„Inwiefern haben Erklärvideos der Get Online Week 2021 Einfluss auf die digitalen Kompetenzen bezüglich der Selbstständigkeit der Teilnehmer\*innen?“* beantwortet und wie folgt begründet werden:

Die Hypothesen der GOW 21 sind passend zur Situation formuliert worden und die Teilnehmenden wiesen größtenteils eine Steigerung ihrer digitalen Kompetenzen und somit ihrer Selbstständigkeit als „permanente Reflexionsaufgabe“ (Drieschner, 2007, S. 259) auf. Sie konnten verschiedene Kompetenzniveaus erreichen. Weiterhin war die Entscheidung, die Erklärvideos auf Grundlage der dualen Kodierung (Dorgerloh & Wolf, 2019) zu entwerfen, eine rückblickend richtige Entscheidung, da die Projektgruppe mithilfe dieser Machart mehr Teilnehmende motivieren konnte, sich mit digitalen Themen auseinanderzusetzen. Den Teilnehmenden war es möglich ihr symbolisches Kapital im Rahmen der Habitus-Kapital-Theorie nach Bourdieu zu erhöhen (Wiedemann, 2014). Ziel der folgenden Get Online Week Projektgruppe sollte es daher sein das symbolische Kapital (ebd.) weiter auszubauen.

### **6.3 Stichprobenreflexion**

Als problematisch stellte sich im Rahmen der Pandemie-Situation der persönliche Kontakt zu den Teilnehmenden heraus. In vorangegangenen Projekten im Rahmen der Get Online Week konnten die Angebote vor Ort mit den Teilnehmenden stattfinden. Die Stichprobe, die sich durch diese Angebote ergab, konnte unmittelbar in die Evaluation des Projekts einbezogen werden. So ergaben sich Stichprobengrößen von mehreren 100 Personen für quantitative Erhebungen.

Durch die Corona-Pandemie war die Projektgruppe dieses Jahr stark eingeschränkt. Jeglicher Kontakt mit kooperierenden Einrichtungen musste digital stattfinden. Die Zahl der Teilnehmenden wurde aufgrund dieses Umstands mehrfach beschränkt. Einerseits sind dadurch Personen ausgeschlossen worden, die nach dem D21-Digital-Index als Offliner\*innen bezeichnet werden (Initiative D21 e.V., 2020). Besitzt eine Person kein Endgerät, mit dem sie die Erklärvideos abrufen kann, kann diese Person nicht an dem Angebot oder an der ebenfalls digital erfolgten Auswertung teilnehmen.

Außerdem bedeutet das digitale Format eine zusätzliche Belastung für die betreuenden oder unterstützenden Personen. Viele der Teilnehmenden brauchten Unterstützung, in besonderem Maße bei dem Beantworten der Interviewfragen. Auch an anderer Stelle kamen Belastungen hinzu, wie beispielsweise durch die Datenschutzerklärungen. Diese konnten nicht vor Ort gemeinsam ausgefüllt werden, sondern wurden über die Mitarbeiter\*innen der Einrichtungen an die Projektgruppe weitergeleitet. Diese Umstände könnten ebenfalls zu einer geringen Stichprobengröße geführt haben. Für repräsentative Ergebnisse ist die Anzahl der Teilnehmenden an der quantitativen Befragung mit N=45 zu klein.

## **6.5 Reflexion des Projektverlaufs und der Gruppendynamik**

Nachfolgend wird allgemeiner auf den Projektverlauf (siehe „5.1 Phasenverlauf des Projekts GOW 21“) und die Gruppendynamik eingegangen. In diesem Kapitel wird der Projektverlauf in den verschiedenen Phasen reflektiert. Im Anschluss wird die Gruppendynamik bewertet

### **6.5.1 Initiierungsphase (KW 45-50, 2020)**

Zu Beginn des Projekts setzte sich die Gruppe mit der theoretischen Vorgehensweise des Projekts auseinander (siehe „5.1.1 Projektinitiierung“). In der Auseinandersetzung mit der Literatur stellte sich das Ziel heraus, die digitale Spaltung verringern zu wollen. Auf Grundlage der UN-BRK (schwerpunktmäßig Artikel 3 und 9), die sich mit der Gleichbehandlung von Menschen mit Behinderung beschäftigt, wollte die Gruppe medienpädagogische Angebote gestalten, um digitale Kompetenzen, die notwendig für die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben sind, zu erweitern. Daraus entwickelte sich die Idee, barrierefreie Erklärvideos zu erstellen und diese dann öffentlich zugänglich zu machen.

Als problematisch wurde der Aufwand der barrierefreien Gestaltung der Erklärvideos eingeschätzt. Ebenso wurde erwartet, dass aufgrund der Einschränkungen durch die Corona-Pandemie und der digitalen Ausrichtung des Projektes der Kontakt zu den Einrichtungen eingeschränkt sein würde. Für die Kontaktaufnahme entwickelte die Gruppe ein Anschreiben für einen digital stattfindenden Kontakttag. An diesem digitalen Kontakttag fand anschließend ein thematischer Austausch mit den Einrichtungen statt. Die pädagogischen Fachkräfte unterstützten die Gruppe thematisch, waren allerdings für die Projektgruppe in der Evaluationsphase schwierig zu erreichen. Dies war unter anderem den Pandemiebedingungen geschuldet.

### **6.5.2 Planungsphase (KW 51, 2020-KW 5, 2021)**

Die Projektgruppe erstellte einen Zeitplan, nach dem die einzelnen Phasen des Projekts durchlaufen werden sollten. Regelmäßige Online-Treffen wurden festgelegt, sowie Arbeitspakete definiert. Innerhalb des Projekts entstand die Möglichkeit, Selbst-, Methoden- und Reflexionskompetenzen zu erweitern. Um die Arbeitsteilung zu ökonomisieren, teilte sich die Gruppe in drei Fokusgruppen auf. Innerhalb dieser Gruppen, sowie als gesamte Gruppe, wurden laufend Informationen und Wissensstände ausgetauscht. Dieser Austausch unterlag Herausforderungen. Wie in

der E-Learning-Aufgabe *Teammanagement* bearbeitet, existierten Kommunikationsschwierigkeiten innerhalb der Projektgruppe. Diese äußerten sich in unzureichenden Absprachen und fehlendem Austausch von Informationen durch einzelne Teilnehmende. Das erschwerte die Planung des Projekts. Allerdings strebte die Projektgruppe eine Verbesserung der Kommunikation an. Dies führte dazu, dass die Gruppe innerhalb der drei Module erfolgreich arbeitete. Ein Grund für die erfolgreiche Bearbeitung verschiedener Aufgaben waren Protokolle zu den Projektgruppentreffen, in denen sich die Gruppe fachlich austauschte und projektbezogene Entscheidungen traf. Die Protokolle waren anfangs standardisiert, vorgeplant und beinhalteten zunehmend wechselnde thematische Schwerpunkte. Das führte zu einer strukturierten Herangehensweise und förderte die Kommunikation innerhalb der Projektgruppe.

### **6.5.3 Durchführungsphase und Controlling (KW 6-13)**

In der Auswertung der Projektbewertung durch die Projektgruppe wurde bestätigt, dass der zeitliche und finanzielle Aufwand unterschätzt wurden. Grund dafür waren nicht planbare Überarbeitungen der Videos, sowie das zeitliche Exportieren der einzelnen Videos. Dies ist auf die ersten Erfahrungen der Projektgruppe mit den Erklärvideos in diesem Ausmaß zurückzuführen.

Dies galt ebenfalls für die Vertonung der Erklärvideos. Beim Dreh musste beachtet werden, dass am unteren Rand des Bilds genug Platz für die Untertitel freigehalten wurde, damit diese die Inhalte des Erklärvideos nicht verdeckten. Für den Schnitt musste mehr Zeit eingeplant werden, da der Gruppe nur drei Lizenzen für die verwendete Schnittsoftware zur Verfügung standen.

Für die Werbung und Projektvorstellung der GOW 21 bespielte die Gruppe Social Media-Kanäle (Instagram, Facebook, Twitter) und analoge Medien (Ruhr Nachrichten, 06.05.21). Für das Verbreiten der Erklärvideos entschied sich die Gruppe für die Social Media-Plattformen YouTube, Instagram, Facebook und Twitter. Kritisch anzumerken ist, dass der Social Media-Kanal Instagram aktiver hätte bespielt werden können. Auf den beiden anderen Plattformen Facebook und Twitter sind die Benutzer\*innen regelmäßig informiert worden und die Abonnent\*innenzahl ist seit der Eröffnung des Twitter – Nutzer\*innenkontos gestiegen.

Darüber hinaus wurden die GOW 21 auf dem Social Innovation Camp 2021, sowie bei der Medienkompetenzförderung in der Elternbildung der Stadt Dortmund vorgestellt. Die Vorstellung der GOW 21 bei der Veranstaltung zur Medienkompetenzförderung in der Elternbildung der Stadt Dortmund verlief in professionellem Austausch. Zwei Referent\*innen der Projektgruppe stellten thematische Schwerpunkte vor. Die Resonanz der Teilnehmenden dieser Veranstaltung war durchweg positiv. Die Teilnehmenden hatten konkrete Vorstellungen, wie sie das Mobile Studio in ihr Arbeitsfeld integrieren können, sodass ein fachlicher Diskurs stattfand.

Die Veranstaltung zum Social Innovation Camp 2021 wird von den Referent\*innen als gelungener professioneller Austausch wahrgenommen. Unter den Vortragenden

entwickelte sich ein fachlicher Austausch über die unterschiedlichen Arbeitsbereiche hinweg und über andere Projekte. Auf Grundlage dessen konnte die Projektgruppe sich eingruppiert und die Ergebnisse mit den anderen Gruppen verglichen. Die an den Vortrag anschließende Rückmeldung zu den Projektinhalten lieferte hilfreiche Inspirationen für Folgeprojekte.

Während eines Workshops (siehe „5. Projektmanagement und Projektorganisation“) des Moduls B bei dem Kooperationspartner Jugendbildungsstätte Nordwalde entstand die Idee sich mit dieser Kooperation bei dem Preis für digitales Miteinander und dem Bundesteilhabepreis 2021 zu bewerben. Der Preis für digitales Miteinander zeichnet diejenigen aus, „die sich dafür einsetzen, Menschen aus dem digitalen Abseits zu holen, anderes auf dem Weg in die digitale Welt mitzunehmen und sie zu befähigen, sich darin selbstbestimmt und sicher zu bewegen“ (DFA Digital für alle GmbH, n.d.). Die Bekanntgabe der Gewinner\*innen des Preises für digitales Miteinander fand am 18.06.2021 statt. Jedoch gehörten unsere Kooperation und die Projektgruppe nicht zu den Gewinner\*innen. Bei dem Bundesteilhabepreis 2021 „werden die drei besten Gute-Praxis-Beispiele und Modellprojekte ausgezeichnet, die vorbildlich für einen inklusive Sozialraum sind“ (BMAS, 2021). Für diesen Preis ist die Bekanntgabe der Sieger\*innen voraussichtlich auf Anfang Oktober 2021 datiert.

#### **6.5.4 Evaluationsphase (KW 14-20)**

Im Folgenden wird die Evaluationsphase des Projektes reflektiert. Die Bewertungen zum Projektverlauf der Projektgruppe wurden anhand einer Google Formular-Auswertung erhoben. Allgemein hätten die Erklärvideos durch einen größeren Zeitrahmen und besseres Equipment seitens der technischen Ausstattung an Qualität gewinnen können. Für den zur Verfügung gestellten Rahmen sind die Erklärvideos von den Teilnehmer\*innen als positiv wahrgenommen worden. Allerdings konnten keine Teilnehmenden erreicht werden, die Audiodeskription nutzen.

Für die qualitative Erfassung entwickelte die Projektgruppe einen Leitfaden, der in Leichter Sprache verfasst und an die Teilnehmenden angepasst war. Diese wurden durch einen Pretest validiert, angepasst und im Rahmen von Interviews an die Teilnehmenden weitergegeben. Gleichzeitig sendete die Projektgruppe über LimeSurvey einen quantitativen Fragebogen an die Kooperationspartner\*innen. Die Akquise der Interviewpartner\*innen gestaltete sich aufgrund der Beschränkung auf Online-Interviews schwierig. Die Durchführung der Interviews war unter anderem von den technischen Gegebenheiten der Teilnehmenden abhängig, sodass die Rahmenbedingungen erschwert waren. Aber auch die Kommunikation und Offenheit einiger Teilnehmender wurde durch den fehlenden persönlichen Kontakt eingeschränkt. Zudem hätte die Interviewführung von Seiten der Projektmitglieder durch eine intensivere Vorbereitung verbessert werden können (siehe „6.3 Stichprobenreflexion“).

#### **6.5.5 Abschlussbericht (KW 21-27)**

Aufgrund der Erfahrungen bei dem ersten Projektbericht änderte die Projektgruppe für den zweiten Teil das Organisationskonzept. Anstatt, wie im ersten Bericht, gleichzeitig

verschiedene Themen zu bearbeiten, ging die Projektgruppe jetzt chronologisch vor. Hiermit konnte erreicht werden, dass sich die Themen aufeinander beziehen können. Weiterhin stellt die Gruppe ihre Ergebnisse anhand eines Posters dar, sodass ein Überblick der Projektergebnisse gewinnbringend dargestellt werden kann. Voraussetzung dafür ist, dass die Meilensteine erreicht werden.

### 6.5.6 Nachprojektphase (KW 28-33)

Für die Weitergabe des Projekts werden die Dateien von der Webseite Confluence, sowie der Projektbericht und das Poster an zukünftige Projektgruppen der Get Online Week weitergegeben. Die Projektgruppe zeigt den kommenden Projektgruppen eine weitere Möglichkeit, um digitale Teilhabe zu fördern. Die Erklärvideos sind im Sinne der Nachhaltigkeit auf YouTube und Instagram auch über den Projektzeitraum hinaus verfügbar und können als Grundlage für weitere Projekte dienen. Die Reichweite der Erklärvideos ist hier noch über Netzwerkarbeit auszubauen, sodass noch mehr Einrichtungen davon erfahren und das Projekt weiterentwickelt werden kann.

## 6.6 Reflexion der Gruppendynamik

Mithilfe von Google Formular erhob die Gruppe Einschätzungen über die Gruppendynamik, da dies ein wichtiges Merkmal des Projektstudiums aus der Sicht der Gruppe darstellt.

Anhand der folgenden Stadien der Gruppenentwicklung von Tuckman & Jensen (1977) wird die Arbeit der Projektgruppe reflektiert. Dies kann als Grundlage für weitere Projektgruppen einen Einblick in die Herausforderungen dieser Art von Gruppenarbeit liefern.



Abb. 28: Die fünf Stadien der Gruppenentwicklung (Tuckman & Jensen, 1977, nach Jonas et al., 2014, S.455)

### 6.6.1 Herausbilden

Zu Beginn des Projekts lernten sich die Teilnehmenden untereinander bei einem Treffen in Präsenz kennen. Ab diesem Zeitpunkt waren Präsenztreffen aufgrund der Pandemie nicht mehr vertretbar. Die Gruppe wählte die Plattform Zoom für die Kommunikation. Anfangs herrschte noch Unsicherheit über die Ziele des Projekts und den inhaltlichen Umfang. Unterstützt wurde die Gruppe durch Herrn Dr. Pelka und der Tutorin Frau Lohoff. Durch diese Unterstützung konnte sich die Projektgruppe thematisch einigen und aus einem groben Überblick ein detaillierteres Ziel entwickeln.

### **6.6.2 Stürmen**

In der Phase der Themenfindung diskutierten die Projektteilnehmer\*innen verschiedene Szenarien. Hier entstanden kreative Differenzen, die überwunden wurden, indem die Rollenfindung aktiver gestaltet wurde. Anhand dessen konnte der Gruppenprozess vorangetrieben werden.

### **6.6.3 Normenbildung**

Die Themenfindung begleitete den Gruppenprozess, wodurch sich Interessengruppen zusammenfanden. Die Interessen spiegelten sich in den drei Modulen wider. Daraus entstanden freundschaftliche Bindungen. Die Projektgruppe verfolgte das gemeinsame Ziel, digitale Teilhabe für Menschen mit Behinderung zu verbessern. Die Entscheidung, barrierefreie Erklärvideos zu drehen, war die konkrete Umsetzung des Ziels.

### **6.6.4 Leisten**

Mithilfe der Modulaufteilung konnten die Fokusgruppen mithilfe leistungsorientierter Kleingruppen zusammenarbeiten und somit das Ziel weiterverfolgen sich aktiv für die digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung einzusetzen. Allerdings gab es Schwierigkeiten, die Leistungsbereitschaft über den Projektzeitraum konstant aufrecht zu erhalten. Die Aufteilung in Kleingruppen führte zu effizienterem Handeln als das Arbeiten mit allen Teilnehmenden in der Gruppe. Um neue Motivation zu erlangen, wurden gruppenbildende Maßnahmen eingeführt.

### **6.6.5 Abschließen**

Nach Abschluss des Projekts steht das Erfolgserlebnis, das Projekt gewinnbringend beendet zu haben. Zudem können die Projektteilnehmenden auf die Erweiterung ihrer Teamkompetenz im beruflichen und privaten Rahmen zurückgreifen.

## 7. Ausblick und Handlungsempfehlungen

Die GOW 21 ist Teil der jährlich international stattfindenden Kampagne „All Digital“, welche durch den Interessenverband der digitalen Lernorte initiiert und durch den Partner „Stiftung Digitale Chancen“ in Deutschland koordiniert wird. Auch im nächsten Studierendenjahr wird ein Projekt im Bachelorstudiengang Rehabilitationspädagogik an der TU Dortmund, angelehnt an den Inhalten der Digitalisierung im Rahmen der internationalen Kampagne, angeboten werden. Ziel der GOW 21 war es, die formulierte Forschungsfrage „Inwiefern haben Erklärvideos der Get Online Week 2021 Einfluss auf die digitalen Kompetenzen bezüglich der Selbstständigkeit der Teilnehmer\*innen?“ anhand der angewandten Methodiken und den durchgeführten Erhebungen sowie Auswertungen, beantworten zu können. Die Fragestellung implementiert indirekt, ob durch Kompetenzvermittlung digitale Exklusion abgebaut werden kann. Zielgruppe der diesjährigen Get Online Week stellten Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen dar. Pandemiebedingt sind Kooperationen mit Einrichtungen für Menschen mit Behinderungen eingegangen worden, dessen Klient\*innen von digitaler Exklusion bedroht sein könnten.

Die Beteiligung an der Umfrage über den Fragebogen über die Inhalte der Erklärvideos, der über den Anbieter LimeSurvey bereitgestellt wurde, stellte manche Teilnehmer\*innen vor digitalen Herausforderungen. Die GOW 21 kommt mit ihren Auswertungen zu dem Erkenntnisgewinn, dass das bestehende Kompetenzniveau der teilnehmenden Zielgruppe von Menschen mit Behinderungen höher anzusetzen gewesen wäre, um signifikantere Auswirkungen auf digitalen Kompetenzen bezüglich der Selbstständigkeit erreichen zu können.

Aus den vorangegangenen Ergebnissen sollen im Folgenden Handlungsempfehlungen für nachfolgende Projektgruppen herausgestellt werden.

Die zu Beginn der GOW 21 gesetzten Projektziele bestanden darin, die digitalen Kompetenzen der Teilnehmer\*innen zu erweitern sowie Erklärvideos über soziale Netzwerke zu verbreiten und globalen Nutzen zu erreichen (siehe „2.4 Forschungsstand und Forschungsfrage“).

Durch die vorherrschende Pandemie war die von der GOW 21 angestrebte hohe Partizipation und der direkte Austausch mit den Teilnehmer\*innen jedoch nicht realisierbar und somit die inhaltliche Entscheidungskompetenz der Teilnehmer\*innen nur bedingt einzubringen. Auf dem sozialen Netzwerk YouTube stehen die Erklärvideos, dessen Inhalte zu verschiedenen Social-Media-Themen aufgrund des Austausches mit den Mitarbeiter\*innen der Einrichtungen erstellt wurden, dauerhaft zur Verfügung. Eine konkrete Handlungsempfehlung stellt somit die Weiterentwicklung des Angebots als „Selbstläuferprojekt“ durch die Vernetzung von Nutzer\*innen und Einrichtungen sowie die Aktualisierungen der Erklärvideos, sofern dies weiter fortgesetzt werden soll, dar. Es ist davon auszugehen, dass es nach der Pandemie den zukünftigen Get Online Week-Projektgruppen möglich sein wird, in den direkten, persönlichen Austausch mit ihren Zielgruppen gehen zu können. Darauf

basierend können Interessen der Zielgruppen besser herausgearbeitet und berücksichtigt werden. Ebenfalls können durch diesen Austausch Techniken optimiert werden und in den pädagogischen Alltag der teilnehmenden Einrichtungen integriert werden. Mit der Entwicklung des Mobile Studios wurde durch die Projektgruppe eine hervorzuhebende Grundlage für die Gestaltung von Projekten mit partizipativer Videoentwicklung geschaffen. So könnten zum Beispiel eigene Erklärvideos von der Zielgruppe erstellt werden, die beispielsweise mit dem innovativen Mobile Studio entwickelt werden können. Wenn der persönliche Kontakt wieder möglich ist, kann dies ein pädagogisch wertvolles Instrument sein, um partizipativ digitale Teilhabe an der Gesellschaft zu ermöglichen.

Bei der Erstellung der Erklärvideos wurde Barrierearmut, nicht aber Barrierefreiheit erreicht, unter anderem, da aus finanziellen und zeitlichen Gründen auf die Unterlegung von Gebärdensprache bei den Erklärvideos verzichtet worden ist. Die Anforderungen zukünftiger Projektgruppen können diesbezüglich anders formuliert aussehen. Des Weiteren wurde das Konzept der Leichten Sprache nicht konsequent umgesetzt. Um Fachbegriffe, wie „Audiodeskription“ zu vermeiden ist zukünftigen Projektgruppen zu empfehlen ihre Erhebungsinstrumente öfter und unabhängiger zu pretesten.

Die Get Online Week ist, wie eingangs beschrieben, eine Kampagne in Europa, welches zum Ziel hat, auf digitale Exklusion aufmerksam zu machen. Auf nationaler Ebene hat sich die Netzwerk- und Öffentlichkeitsarbeit der GOW 21 mit ihrer zahlreichen Teilnahme an verschiedenen Veranstaltungen, die dem Austausch und Weiterbildung im digitalen Kontext dienen, empfohlen. So konnte mehr Reichweite für die GOW 21, aber auch für zukünftige Get Online Weeks, generiert werden. Die Projektgruppe um die GOW 21 profitierte sehr vom Austausch mit den pädagogischen Fachkräften und erzeugte mit ihrer intensiven Öffentlichkeitsarbeit eine Grundlage für weitere Kooperationen mit verschiedenen Einrichtungen und Trägern der Behindertenhilfe.

## Literaturverzeichnis

Abels, H. & König, A. (2010). Sozialisierung. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Anzai, Y. & Simon, H. A. (1979). The theory of learning by doing. *Psychological Review*, 86(2), 124–140. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.86.2.124>.

Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen (Hrsg.) (2018). Die UN-Behindertenrechtskonvention. Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen.

[https://www.behindertenbeauftragter.de/SharedDocs/Publikationen/DE/Broschuere\\_UNKonvention\\_KK.pdf;jsessionid=F5462A45128F62F24C740B201205062D.1\\_cid508?\\_\\_blob=publicationFile&v=45](https://www.behindertenbeauftragter.de/SharedDocs/Publikationen/DE/Broschuere_UNKonvention_KK.pdf;jsessionid=F5462A45128F62F24C740B201205062D.1_cid508?__blob=publicationFile&v=45) [01.07.2021].

Berger, A., Caspers, T., Croll, J., Hofmann, J., Kubicek, H., Peter, U., Ruth-Janneck, D. & Trump, T. (2010). Web 2.0/barrierefrei: Eine Studie zur Nutzung von Web 2.0 Anwendungen durch Menschen mit Behinderung. [https://medien.aktion-mensch.de/publikationen/barrierefrei/Studie\\_Web\\_2.0.pdf](https://medien.aktion-mensch.de/publikationen/barrierefrei/Studie_Web_2.0.pdf) [01.07.2021].

Bobbert, M. & Werner, M. H. (2014). Autonomie/Selbstbestimmung. In C. Lenk et al. (Hrsg.), *Handbuch Ethik und Recht der Forschung am Menschen* (S. 105–114). Springer, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-35099-3\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-642-35099-3_17).

Borgstedt, S. & Möller-Slawinski, H. (2020). Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung: Trendstudie. SINUS Markt- und Sozialforschung GmbH im Auftrag des Aktion Mensch e.V. [https://delivery-aktion-mensch.stylelabs.cloud/api/public/content/AktionMensch\\_Studie-Digitale-Teilhabe.pdf?v=6336f50a](https://delivery-aktion-mensch.stylelabs.cloud/api/public/content/AktionMensch_Studie-Digitale-Teilhabe.pdf?v=6336f50a) [01.07.2021].

Bortz, J. & Döring, N. (2006). *Forschungsmethoden und Evaluation: für Human- und Sozialwissenschaftler* (4. Auflage). Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-33306-7>.

Bortz, J. & Döring, N. (2016). *Forschungsmethoden und Evaluation: In den Sozial- und Humanwissenschaften* (5. Auflage). Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-41089-5>.

Bosse, I. & Haage, A. (2020). Digitalisierung in der Behindertenhilfe. In N. Kutscher et al. (Hrsg.), *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (S. 529–539). Beltz Juventa, Weinheim Basel.

Bosse, I. & Hasebrink, U. (unter Mitarbeit von Haage, A., Hölig, S., Adrian, S., Kellermann, G. & Suntrup, T.) (2016). Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. Aktion Mensch, die Medienanstalten.

Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS) (2021). Bundesteilhabepreis 2021: Unterstützung, Assistenz, Pflege – gesellschaftliche Teilhabe auch in Corona-Zeiten.

<https://www.bmas.de/DE/Service/Presse/Pressemitteilungen/2021/bundesteilhabepreis-2021-unterstuetzung-assistenz-pflege.html> [01.07.2021].

Carretero, S., Vuorikari, R. & Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use. EUR, Scientific and technical research series: Bd. 28558. Publications Office. DOI: 10.2760/38842.

Champoux, J. E. (2001). Animated Films as a Teaching Resource. *Journal of Management Education*, 25(1), 79-100. <https://doi.org/10.1177/105256290102500108>.

Initiative D21 e.V. (Hrsg.) (2020). D21 Digital-Index 2019/ 2020. Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft. [https://initiated21.de/app/uploads/2020/02/d21\\_index2019\\_2020.pdf](https://initiated21.de/app/uploads/2020/02/d21_index2019_2020.pdf) [01.07.2021].

Initiative D21 e.V. (Hrsg.) (2021). D21 Digital Index 2020/2021. Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft. [https://initiated21.de/app/uploads/2021/02/d21-digital-index-2020\\_2021.pdf](https://initiated21.de/app/uploads/2021/02/d21-digital-index-2020_2021.pdf) [01.07.2021].

DFA Digital für alle GmbH (n.d.). Digital für alle. (2021). Preis für digitales Miteinander. <https://digitaltag.eu/preis-fuer-digitales-miteinander> [09.07.2021].

Dorgerloh, S. & Wolf, K. (2019). *Tutorials - Lernen mit Erklärvideos*. Beltz, Weinheim Basel.

Drieschner, E. (2007). Erziehungsziel "Selbstständigkeit". *Grundlagen, Theorien und Probleme eines Leitbildes der Pädagogik* (1. Auflage). VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-90562-4>.

Duden. (2021). Definition des Wortes "hilfreich". <https://www.duden.de/rechtschreibung/hilfreich> [01.07.2021].

Dudenhöffer, K. & Meyen, M. (2012). Digitale Spaltung im Zeitalter der Sättigung. *Publizistik*, 57(1), 7–26. <https://doi.org/10.1007/s11616-011-0136-3>.

Haage, A. (2017). Studie: Wie behinderte Menschen die Medien nutzen. <https://leidmedien.de/aktuelles/studie-wie-behinderte-menschen-die-medien-nutzen/> [01.07.2021].

Helfferich, C. (2011). *Die Qualität qualitativer Daten: Manual für die Durchführung qualitativer Interviews* (4. Auflage). VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-92076-4>.

Herriger, N. (2020). *Empowerment in der Sozialen Arbeit. Eine Einführung* (6., erweiterte und aktualisierte Auflage). Kohlhammer, Stuttgart.

Herwig, O. (2012). *Universal Design: Lösungen für einen barrierefreien Alltag*. Birkhäuser, Basel, Boston, Berlin. <https://doi.org/10.1515/9783034609678>.

Jonas, K., Stroebe, W. & Hewstone, M. (2014). Sozialpsychologie. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-41091-8>.

Kelle H. (2019). Kindheit als anthropologische und soziale Kategorie. In J. Drerup & G. Schweiger (Hrsg.), Handbuch Philosophie der Kindheit (S. 18-25). J.B. Metzler, Stuttgart. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-04745-8\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-476-04745-8_3).

Kopp, F. (n.d.). Digitalisierung und nachhaltige Wirtschafts- und Sozialentwicklung. <https://www.giz.de/fachexpertise/html/60746.html> [09.07.2021].

Kruse, A. (2005). Selbstständigkeit, bewusst angenommene Abhängigkeit, Selbstverantwortung und Mitverantwortung als zentrale Kategorien einer ethischen Betrachtung des Alters [Independence, consciously accepted dependency, self-responsibility and shared responsibility as key categories of an ethical analysis of old age]. Zeitschrift für Gerontologie und Geriatrie, 38(4), 273–287. <https://doi.org/10.1007/s00391-005-0323-9>.

Kuckartz, U. (2014). Mixed Methods. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-93267-5>.

Kuckartz, U. (2016). Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Computerunterstützung (3. Auflage). Grundlagentexte Methoden. Beltz Juventa, Weinheim Basel.

Lehmann, G. & Nieke, W. (2000). Zum Kompetenz-Modell. Brunnen Verlag. <http://sinus.uni-bayreuth.de/fileadmin/sinusen/PDF/modul10/text-lehmann-nieke.pdf> [02.07.2021].

Malzer, M. (2000). Digital Video Distribution: Die optimale Aufbereitung von digitalem Videomaterial für den Einsatz on- und offline (1. Auflage, digitale Originalausgabe). Diplom.de.

Mayer, H. O. (2013). Interview und schriftliche Befragung: Grundlagen und Methoden empirischer Sozialforschung (6., überarbeitete Auflage). Oldenbourg Verlag.

Netzwerk Leichte Sprache e.V. (2021). Gemeinsam einfach machen. <https://www.leichte-sprache.org/> [01.07.2021].

Pelka, B. (2018). Digitale Teilhabe: Aufgaben der Verbände und Einrichtungen der Wohlfahrtspflege. In H. Kreidenweis (Hrsg.), Digitaler Wandel in der Sozialwirtschaft. Grundlagen – Strategien – Praxis (S. 57-77). Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden. <https://doi.org/10.5771/9783845285016-57>.

Pelka, B. & Projektgruppe Get Online Week Dortmund 2017 (2017). Get Online Week 2017. Eine Woche zur Verbesserung der digitalen Teilhabe in Dortmund. In SFS Dortmund: Beiträge aus der Forschung (Bd. 198). [http://www.sfs.tu-dortmund.de/sfs-Reihe/Band\\_198.pdf](http://www.sfs.tu-dortmund.de/sfs-Reihe/Band_198.pdf) [08.07.2021].

Pelka, B. & Studiengruppe Get Online Week (2020). Get Online Week 2019 - Eine Intervention zur Verbesserung der digitalen Teilhabe. In H.-W. Franz, et al. (Hrsg.), Nachhaltig Leben und Wirtschaften (S. 301-319). Springer VS, Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-29379-6\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-658-29379-6_15).

Pufé, I. (2014). Was ist Nachhaltigkeit? Dimensionen und Chancen. <https://www.bpb.de/apuz/188663/was-ist-nachhaltigkeit-dimensionen-und-chancen?p=all> [01.07.2021].

Raithel, J. (2008). Quantitative Forschung: Ein Praxiskurs (2. Auflage). VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-91148-9>.

Robert Koch-Institut (RKI) (2020). Täglicher Lagebericht des RKI zur Coronavirus-Krankheit-2019 (COVID-19): 05.11.2020 – Aktualisierter Stand für Deutschland. [https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges\\_Coronavirus/Situationsberichte/Nov\\_2020/2020-11-05-de.pdf?\\_\\_blob=publicationFile](https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges_Coronavirus/Situationsberichte/Nov_2020/2020-11-05-de.pdf?__blob=publicationFile) [09.07.2021].

Robert Koch-Institut (RKI) (2021). Täglicher Lagebericht des RKI zur Coronavirus-Krankheit-2019 (COVID-19): 24.05.2021 – Aktualisierter Stand für Deutschland. [https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges\\_Coronavirus/Situationsberichte/Mai\\_2021/2021-05-24-de.pdf?\\_\\_blob=publicationFile](https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges_Coronavirus/Situationsberichte/Mai_2021/2021-05-24-de.pdf?__blob=publicationFile) [09.07.2021].

Schäfers, M. (2008). Lebensqualität aus Nutzersicht: Wie Menschen mit geistiger Behinderung ihre Lebenssituation beurteilen (1. Auflage). Gesundheitsförderung - Rehabilitation - Teilhabe. VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage, Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-91015-4>.

Schluchter, J.-R. & Betz, J. (2019). Gemeinsames Forschen von Menschen mit und ohne Behinderung – Überlegungen zu Formen Partizipativer Forschung in der Medienpädagogik. In T. Knaus (Hrsg.), Forschungswerkstatt Medienpädagogik. Projekt – Theorie – Methode (S. 881-910). kopaed, München. <https://doi.org/10.25526/FW-MP.32>.

Schnurr, S. (2018). Partizipation. In G. Graßhoff et al. (Hrsg.), Soziale Arbeit. Eine elementare Einführung (S. 631-648). Springer VS, Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-15666-4\\_43](https://doi.org/10.1007/978-3-658-15666-4_43).

Schorb, B. & Wagner, U. (2013). Medienkompetenz – Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft. In Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.), Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme (1. Auflage, S. 18-23). [https://www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2018/07/medienkompetenzbericht\\_2013.pdf](https://www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2018/07/medienkompetenzbericht_2013.pdf) [01.07.2021].

Statistisches Bundesamt (2020). Lebenslagen der behinderten Menschen 2017 - (Ergebnisse des Mikrozensus). <https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Gesundheit/Behinderte-Menschen/Publikationen/Downloads-Behinderte-Menschen/lebenslagen-behinderter-menschen->

5122123179004.pdf;jsessionid=A4C6DCE63FC0AE9F3CED2225DD52E164.live722?\_\_b  
lob=publicationFile [02.07.2021].

Wiedemann, T. (2014). Pierre Bourdieu. Ein internationaler Klassiker der Sozialwissenschaft mit Nutzen für die Kommunikationswissenschaft. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 62(1/2014), 83–101. <https://doi.org/10.5771/1615-634x-2014-1-83>.

Wolf, K. D. (2015). Video-Tutorials und Erklärvideos als Gegenstand, Methode und Ziel der Medien- und Filmbildung. In A. Hartung et al. (Hrsg.), *Filmbildung im Wandel. Mediale Impulse* (Bd. 2, S. 121–131), New Academic Press, Wien.

Wright, M. T., Block, M., Kilian, H. & Lemmen, K. (2013). Förderung von Qualitätsentwicklung durch Partizipative Gesundheitsforschung. *Prävention und Gesundheitsförderung*, 8(3), 147–154. <https://doi.org/10.1007/s11553-013-0396-z>.

Zander, S., Behrens, A. & Mehlhorn, S. (2020). Erklärvideos als Format des E-Learnings. In H. M. Niegemann & A. Weinberger (Hrsg.), *Handbuch Bildungstechnologie: Konzeption und Einsatz digitaler Lernumgebungen* (1. Auflage, S. 247–258). Springer, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-54368-9\\_21](https://doi.org/10.1007/978-3-662-54368-9_21).

Zoller, K. & Hellbusch, J. (2004). Texte im Web verständlicher schreiben. <https://www.barrierefreies-webdesign.de/knowhow/verstaendlicher-text/> [01.07.2021].

## **Anhang**

### **Anhang A: Einverständniserklärungen**

Erziehungsberechtigte

#### **Einverständniserklärung**

Die Get Online Week macht seit 2015 sehr interessante Kurse.

Wir machen dieses Jahr keine Kurse.

Wir sind neun Studierende von der TU Dortmund.

Dieses Jahr machen wir Erklär-Videos für dich.

Die Erklär-Videos zeigen dir verschiedene Apps und das Mobile Studio.

Die Erklär-Videos helfen dir dabei die App und das Mobile Studio zu benutzen.

Wir schreiben einen Bericht.

Wir schreiben etwas über die Erklär-Videos in dem Bericht.

Deine Meinung zu den Erklär-Videos ist uns wichtig.

Du sagst uns, was dir gefällt.

Du sagst uns, was dir nicht gefällt.

Wir reden mit dir über die Erklär-Videos.

Dafür treffen wir uns mit dir im Internet über die App Zoom.

Zoom ist ein Programm für Video-Telefonate.

Das Gespräch nehmen wir auf.

Wir machen Video-Aufnahmen bei dem Gespräch.

Und wir machen Sprach-Aufnahmen bei dem Gespräch.

In den Sprach-Aufnahmen ist deine Stimme zu hören.

In den Video-Aufnahmen bist du zu sehen.

Du musst deine Kamera **nicht** anmachen.

**Wichtig ist:**

Die Aufnahmen sind **nicht** öffentlich.

Die Aufnahmen sehen nur wir.

Die Aufnahmen helfen uns.

Wir erinnern uns an das, was du sagst.

Du hast keine Nachteile, wenn die Kamera aus ist.

Du hast keine Nachteile, egal was du sagst.

Es gibt kein richtig und falsch.

Wir können die Aufnahme sofort stoppen, wenn du das möchtest.

Die Aufnahmen speichern wir.

Dann sehen nur wir die Aufnahme.

Dein Name und die Aufnahme werden gespeichert.

Wir müssen deinen Namen und deine Aufnahme löschen, wenn du das sagst.

Das kannst du uns immer sagen.

Wir schreiben deinen Namen **nicht** im Bericht.

Nach dem Bericht löschen wir deinen Namen und die Aufnahme am 1. August 2021.

## **Für Erziehungsberechtigte der teilnehmenden Person:**

Wir nehmen Ihr Kind nur auf, wenn Sie uns die Aufnahme erlauben.

Erlauben Sie uns, Aufnahmen von Ihrem Kind zu machen.

Ich erlaube, dass **Sprach-Aufnahmen** von meinem Kind gemacht werden dürfen.

Ja

Nein

Ich erlaube, dass **Video-Aufnahmen** von meinem Kind gemacht werden dürfen.

Ja

Nein

## **Angaben des Kindes:**

**Vorname:** \_\_\_\_\_

**Nachname:** \_\_\_\_\_

**Geburtsdatum:** \_\_\_\_\_

## **Angaben der erziehungsberechtigten Person:**

**Vorname:** \_\_\_\_\_

**Nachname:** \_\_\_\_\_

**Geburtsdatum:** \_\_\_\_\_

**Unterschrift:** \_\_\_\_\_

**Datum:** \_\_\_\_\_

Vielen Dank für deine Hilfe!

## **Wir sind die neun Studierenden:**

Jonathan Dees, Greta Hoffacker, Katharina in der Weide,  
Marlo Neitzel, Chiara Rüggeberg-Mertins, Danica Trippler,  
Ann-Sophie Vogel, Julius Vogel und Lynn Weichert

## **Kontakt zur Gruppe:**

E-Mail: [gow2021.meb.fk13@tu-dortmund.de](mailto:gow2021.meb.fk13@tu-dortmund.de)

Gesetzliche Vertreter\*innen

## **Einverständniserklärung**

Die Get Online Week macht seit 2015 sehr interessante Kurse.

Wir machen dieses Jahr keine Kurse.

Wir sind neun Studierende von der TU Dortmund.

Dieses Jahr machen wir Erklär-Videos für dich.

Die Erklär-Videos zeigen dir verschiedene Apps und das Mobile Studio.

Die Erklär-Videos helfen dir dabei die App und das Mobile Studio zu benutzen.

Wir schreiben einen Bericht.

Wir schreiben etwas über die Erklär-Videos in dem Bericht.

Deine Meinung zu den Erklär-Videos ist uns wichtig.

Du sagst uns, was dir gefällt.

Du sagst uns, was dir nicht gefällt.

Wir reden mit dir über die Erklär-Videos.

Dafür treffen wir uns mit dir im Internet über die App Zoom.

Zoom ist ein Programm für Video-Telefonate.

Das Gespräch nehmen wir auf.

Wir machen Video-Aufnahmen bei dem Gespräch.

Und wir machen Sprach-Aufnahmen bei dem Gespräch.

In den Sprach-Aufnahmen ist deine Stimme zu hören.

In den Video-Aufnahmen bist du zu sehen.

Du musst deine Kamera **nicht** anmachen.

**Wichtig ist:**

Die Aufnahmen sind **nicht** öffentlich.

Die Aufnahmen sehen nur wir.

Die Aufnahmen helfen uns.

Wir erinnern uns an das, was du sagst.

Du hast keine Nachteile, wenn die Kamera aus ist.

Du hast keine Nachteile, egal was du sagst.

Es gibt kein richtig und falsch.

Wir können die Aufnahme sofort stoppen, wenn du das möchtest.

Die Aufnahmen speichern wir.

Dann sehen nur wir die Aufnahme.

Dein Name und die Aufnahme werden gespeichert.

Wir müssen deinen Namen und deine Aufnahme löschen, wenn du das sagst.

Das kannst du uns immer sagen.

Wir schreiben deinen Namen **nicht** im Bericht.

Nach dem Bericht löschen wir deinen Namen und die Aufnahme am 1. August 2021.

**Für gesetzliche Vertreter\*innen der teilnehmenden Person:**

Ich erlaube, dass **Sprach-Aufnahmen** von der von mir betreuten Person gemacht werden dürfen.

Ja

Nein

Ich erlaube, dass **Video-Aufnahmen** von der von mir betreuten Person gemacht werden dürfen.

Ja

Nein

**Angaben der betreuten Person:**

**Vorname:** \_\_\_\_\_

**Nachname:** \_\_\_\_\_

**Geburtsdatum:** \_\_\_\_\_

## **Angaben des gesetzlichen Vertreters/**

### **der gesetzlichen Vertreterin:**

**Vorname:** \_\_\_\_\_

**Nachname:** \_\_\_\_\_

**Geburtsdatum:** \_\_\_\_\_

**Unterschrift:** \_\_\_\_\_

**Datum:** \_\_\_\_\_

Vielen Dank für deine Hilfe!

### **Wir sind die neun Studierenden:**

Jonathan Dees, Greta Hoffacker, Katharina in der Weide,  
Marlo Neitzel, Chiara Rüggeberg-Mertins, Danica Trippler,  
Ann-Sophie Vogel, Julius Vogel und Lynn Weichert

### **Kontakt zur Gruppe:**

E-Mail: [gow2021.meb.fk13@tu-dortmund.de](mailto:gow2021.meb.fk13@tu-dortmund.de)

Teilnehmer\*innen

## **Einverständniserklärung**

Die Get Online Week macht seit 2015 sehr interessante Kurse.

Wir machen dieses Jahr keine Kurse.

Wir sind neun Studierende von der TU Dortmund.

Dieses Jahr machen wir Erklär-Videos für dich.

Die Erklär-Videos zeigen dir verschiedene Apps und das Mobile Studio.

Die Erklär-Videos helfen dir dabei die App und das Mobile Studio zu benutzen.

Wir schreiben einen Bericht.

Wir schreiben etwas über die Erklär-Videos in dem Bericht.

Deine Meinung zu den Erklär-Videos ist uns wichtig.

Du sagst uns, was dir gefällt.

Du sagst uns, was dir nicht gefällt.

Wir reden mit dir über die Erklär-Videos.

Dafür treffen wir uns mit dir im Internet über die App Zoom.

Zoom ist ein Programm für Video-Telefonate.

Das Gespräch nehmen wir auf.

Wir machen Video-Aufnahmen bei dem Gespräch.

Und wir machen Sprach-Aufnahmen bei dem Gespräch.

In den Sprach-Aufnahmen ist deine Stimme zu hören.

In den Video-Aufnahmen bist du zu sehen.

Du musst deine Kamera **nicht** anmachen.

**Wichtig ist:**

Die Aufnahmen sind **nicht** öffentlich.

Die Aufnahmen sehen nur wir.

Die Aufnahmen helfen uns.

Wir erinnern uns an das, was du sagst.

Du hast keine Nachteile, wenn die Kamera aus ist.

Du hast keine Nachteile, egal was du sagst.

Es gibt kein richtig und falsch.

Wir können die Aufnahme sofort stoppen, wenn du das möchtest.

Die Aufnahmen speichern wir.

Dann sehen nur wir die Aufnahme.

Dein Name und die Aufnahme werden gespeichert.

Wir müssen deinen Namen und deine Aufnahme löschen, wenn du das sagst.

Das kannst du uns immer sagen.

Wir schreiben deinen Namen **nicht** im Bericht.

Nach dem Bericht löschen wir deinen Namen und die Aufnahme am 1. August 2021.

**Für Teilnehmende:**

Ich erlaube, dass **Sprach-Aufnahmen** von mir gemacht werden dürfen.

Ja

Nein

Ich erlaube, dass **Video-Aufnahmen** von mir gemacht werden dürfen.

Ja

Nein

**Vorname:** \_\_\_\_\_

**Nachname:** \_\_\_\_\_

**Geburtsdatum:** \_\_\_\_\_

**Unterschrift:** \_\_\_\_\_

**Datum:** \_\_\_\_\_

Vielen Dank für deine Hilfe!

## **Wir sind die neun Studierenden:**

Jonathan Dees, Greta Hoffacker, Katharina in der Weide,  
Marlo Neitzel, Chiara Rüggeberg-Mertins, Danica Trippler,  
Ann-Sophie Vogel, Julius Vogel und Lynn Weichert

## **Kontakt zur Gruppe:**

E-Mail: [gow2021.meb.fk13@tu-dortmund.de](mailto:gow2021.meb.fk13@tu-dortmund.de)

## Anhang B: Forschungsbaum

Problem	Frageblock	Hypothesen	Methoden / Forschungsgerüst	Anhand was wird überprüft / Was wird untersucht?	Fragen
Digital Gap	<p>1:</p> <p>1. Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die digitalen Kompetenzen der Teilnehmenden?</p> <p>2. Inwiefern haben Erklärvideos Einfluss auf die Selbstständigkeit von Teilnehmer*innen?</p>	<p>1. Erklärvideos steigern Kompetenzen und erhöhen dadurch den Grad der Autonomie/Selbstständigkeit</p>	<p>Quanti: Videospezifische Fragen (digitale), Frageblock C</p> <p>Quali: OK 2</p>	<p>Selbstständigkeit, Kompetenzen</p>	<p>1.3 Wie viel Unterstützung benötigen Sie von anderen Personen bei der Bedienung eines Endgeräts? (wenig, mittel, viel)? wobei?</p> <p>1.4 Benötigen Sie weniger / gleich viel / mehr Unterstützung nach den Videos als vor den Videos?</p> <p>3.2 Kannst du nach Schauen des Videos die Inhalte des Erklär-Videos anwenden?</p>
	<p>2:</p> <p>3. Inwiefern ist die Darstellung des Videomaterials hilfreich, um die inhaltlichen Kompetenzen zu erlangen?</p> <p>4. Inwiefern ist das Format (Erklärvideo) hilfreich für die Kompetenzsteigerung?</p>	<p>2. Je verständlicher die Darstellungsform ist, desto barriereärmer ist das Erklärvideo. Dadurch wird die Kompetenzsteigerung beeinflusst.</p> <p>3. Videos sind nicht barrierefrei.</p>	<p>Quanti: b1, b2, b3, b4, b5, b6, b7, b7u2, b7u3, b8, b8u2, b8u3</p> <p>Quali: OK 1</p> <p>Frage 5, Frage 2</p>	<p>Verständlichkeit der Erklärung, Barrierearme Darstellung</p>	<p>2 Welche Fragen hast du zu dem Erklär-Video?</p> <p>3 Was fandest du gut in dem Erklär-Video?</p> <p>5 Welche Wörter hast du nicht verstanden?</p> <p>B1 Hilft dir die Erklärung im Erklär-Video?</p> <p>B2 Ist das Sprech-Tempo im Erklär-Video für dich gut?</p> <p>B3 Ist die Lautstärke im Erklär-Video für dich gut?</p>

					<p>B4 Verstehst du das Thema in dem Erklär-Video?</p> <p>B5 Waren die Sätze im Erklär-Video verständlich?</p> <p>B51 Nutzt du Untertitel?</p> <p>B52 Nutzt du Audiodeskription?</p> <p>B6 Hattest du Probleme dabei einzelne Wörter im Erklär-Video zu verstehen?</p>
	<p>3:</p> <p>5. Inwiefern haben die Teilnehmer*innen Zugang zu den Erklärvideos (Assistenz, Alleine, Gemeinsam)?</p> <p>6. Inwiefern kann die Nutzung gewährleistet werden?</p> <p>7. Inwiefern kann die Bedienung gewährleistet werden?</p>	<p>Menschen mit Behinderung in Einrichtungen haben erschwerten Zugang zu digitalen Angeboten und dadurch einen erhöhten Unterstützungsbedarf.</p> <p>Videos werden nicht genutzt.</p>	<p>Quanti: a1, a2, a3, b7, b8 (Zugangshilfe)</p> <p>Quali: OK 1, OK 3</p>	<p>Assistenz, Alleine, Gemeinsam</p>	<p>1.1 Welche Geräte wurden genutzt, um die Videos zu schauen?</p> <p>1.2 In welchem Rahmen nutzt du unsere Erklärvideos?</p> <p>2.5 Wo sind für dich in der Nutzung Barrieren aufgetreten?</p> <p>Welche Barrieren?</p>

## Anhang C: Lernziele DigComp 2.1

Übersicht über die Lernziele (geordnet) nach DigComp 2.1 (Carratero et al., 2017)

<b>Kompetenzbereiche nach DigComp 2.1</b>
<b>Competence area 1: Information and data literacy</b>
<b>Competence area 2: Communication and collaboration</b>
<b>Competence area 3: Digital content creation</b>
<b>Competence area 4: Safety</b>

Bereich eins und zwei wurden primär adressiert. Weitere Ziele fallen unter Kategorie drei und vier.

<b>Modul</b>	<b>Video Nummer</b>	<b>Video Titel</b>	<b>Lernziele → Kompetenzen</b>	<b>Kompetenzbereich</b>	<b>Items, welche die Kompetenz abfragen</b>
--------------	---------------------	--------------------	--------------------------------	-------------------------	---

A	1	Apps Installieren	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich kann mich im App-Store navigieren</li> <li>2. Ich kann eine App im App-Store auswählen</li> <li>3. Ich kann zwischen kostenlosen und kostenpflichtigen Apps unterscheiden</li> <li>4. Ich kann In-App-Käufe erkennen</li> <li>5. Ich kann eine App Installieren</li> <li>6. Ich kann eine App Deinstallieren</li> <li>7. Ich kann eine App Aktualisieren</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.2 Evaluating data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>Du hast dir das Video: "Apps installieren angeguckt". Uns interessiert, was du im Video gelernt hast.</p> <p>Kannst du den App-Store auf deinem Gerät öffnen? Kannst du eine App im App-Store suchen? Weißt du wo du im App-Store siehst, ob eine App Geld kostet? Weißt du was ein In-App-Kauf ist? Kannst du eine App installieren? Kannst du eine App deinstallieren? Kannst du eine App aktualisieren?</p>
---	---	----------------------	---	--	--

A	2	WhatsApp einrichten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich kann meine Nummer eingeben um mich bei WhatsApp zu registrieren</li> <li>2. Ich kann meinem WhatsApp Profil meinen Namen geben</li> <li>3. Ich verstehe was Backups sind und kann mir welche aussuchen</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.2 Evaluating data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <p>2.6 Managing digital identity</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kannst du deine Nummer bei WhatsApp eingeben?</li> <li>2. Weißt du was Backups sind und kannst du dir welche aussuchen?</li> </ol> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kannst du bei WhatsApp deinen Namen eingeben?</li> <li>4. Kannst du dein Profil fertig machen?</li> </ol>
---	---	---------------------	---	--	--

A	3	WhatsApp benutzen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich kann einen Chat öffnen</li> <li>2. Ich kann in WhatsApp nach Kontakten suchen</li> <li>3. Ich kann Nachrichten schreiben</li> <li>4. Ich kann Sprachnachrichten machen</li> <li>5. Ich kann mit WhatsApp telefonieren</li> <li>6. Ich kann ein Videotelefonat mit WhatsApp führen</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.2 Evaluating data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <p>2.1 Interacting through digital technologies</p> <p>(2.2 Sharing through digital technologies)</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kannst du einen Chat öffnen?</li> <li>2. Kannst du in WhatsApp nach Kontakten suchen?</li> </ol> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kannst du Nachrichten schreiben?</li> <li>4. Kannst du eine Sprachnachrichten machen?</li> <li>5. Kannst du mit WhatsApp anrufen?</li> <li>6. Kannst du einen Videoanruf mit WhatsApp machen?</li> </ol>
---	---	-------------------	--	---	---

A	4	Die YouTube App	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich kann mich durch die Video-Vorschläge scrollen</li> <li>2. Ich kann mit der Lupe oben Videos suchen</li> <li>3. Ich kann Vorschläge in der Suchleiste nutzen</li> <li>4. Ich erkenne an einem Video wie oft es gesehen wurde und wie lange es dauert</li> <li>5. Ich kann ein Video auswählen, starten und stoppen</li> <li>6. Ich kann das Video mit Daumen hoch oder Daumen runter versehen</li> <li>7. Ich kann Videos über WhatsApp teilen</li> <li>8. Ich kann YouTube komplett schließen</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.2 Evaluating data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <p>2.1 Interacting through digital technologies</p> <p>2.2 Sharing through digital technologies</p> <p>2.6 Managing digital identity</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kannst du dich durch die Video-Vorschläge wischen?</li> <li>2. Kannst du mit der Lupe oben Videos suchen?</li> <li>3. Kannst du die Vorschläge in der Suchleiste benutzen?</li> <li>4. Weißt du wo man sieht wie lange ein Video dauert und wie oft es schon geschaut wurde?</li> <li>5. Kannst du ein Video auswählen, starten und stoppen?</li> <li>6. Kannst du YouTube ganz aus machen?</li> </ol> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Kannst du einem Video einen Daumen Hoch oder Daumen runter geben?</li> <li>8. Kannst du ein Video (auf WhatsApp) teilen?</li> </ol>
---	---	-----------------	--	--	--

A	5	PayPal im Browser	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich weiß was PayPal ist</li> <li>2. Ich kann auf einer Website zum Bestellen PayPal als Zahlungsmittel auswählen</li> <li>3. Ich kann mich auf PayPal im Browser einloggen</li> <li>4. Ich kann einen Einkauf abrechnen</li> <li>5. Ich kann eine Bestellung durchführen</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.2 Evaluating data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <p>2.1 Interacting through digital technologies</p> <p>2.2 Sharing through digital technologies</p> <p>2.6 Managing digital identity</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p><b>Competence area 4: Safety</b></p> <p>4.2 Protecting personal data and privacy</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Weißt du was PayPal ist?</li> <li>2. Kannst du auf einer Website PayPal zum Zahlen aussuchen?</li> </ol> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kannst du einen Einkauf abrechnen?</li> <li>4. Kannst du eine Bestellung fertig machen?</li> </ol> <p><b>Competence area 4: Safety</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Kannst du auf PayPal im Browser dein Passwort eingeben?</li> <li>6. Kannst du dich auf PayPal im Browser anmelden?</li> </ol>
---	---	-------------------	---	---	---

A	6	Die PayPal-App	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich kann mich in der PayPal-App anmelden</li> <li>2. Ich kann mich in meiner PayPal-Übersicht navigieren</li> <li>3. Ich kann einen Kontakt auswählen um Geld zu senden</li> <li>4. Ich kann einen Betrag auswählen für die Zahlung</li> <li>5. Ich kann der Zahlung eine Nachricht hinzufügen</li> <li>6. Ich kann den Vorgang abbrechen</li> <li>7. Ich kann eine Zahlung senden</li> <li>8. Ich kann die Zahlung in der Übersicht wiederfinden</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b>  1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content  1.2 Evaluating data, information and digital content  1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b>  2.1 Interacting through digital technologies  2.2 Sharing through digital technologies  2.6 Managing digital identity</p> <p>-----  -----  -----</p> <p><b>Competence area 4: Safety</b>  4.2 Protecting personal data and privacy</p>	<p><b>Competence area 4: Safety</b>  1. Kannst du dich in der PayPal-App mit deinem Passwort anmelden?</p> <p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b>  2. Kannst du dich in der PayPal-Übersicht umsehen?</p> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b>  3. Kannst du einen Kontakt zum Geld senden aussuchen?  4. Kannst du aussuchen wie viel Geld du senden willst?  5. Kannst du einen Gruß mit einer Zahlung senden?  6. Weißt du wie man eine Zahlung abbricht?  7. Kannst du eine Zahlung senden?  8. Weißt du, wo du die Zahlungen siehst?</p>
---	---	----------------	--	---	---

A	7	Spotify Musik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich verstehe die verschiedenen Empfehlungen von Spotify</li> <li>2. Ich kann die "Suchen"-Leiste zum Finden von Songs nutzen</li> <li>3. Ich kann einen Song abspielen</li> <li>4. Ich kann auf das Profil von Künstlern zugreifen</li> <li>5. Ich kann mir die Diskografie anzeigen lassen</li> <li>6. Ich kann Songs mit einem Herzzeichen versehen</li> <li>7. Ich kann mir Playlists und Vorschläge angucken</li> <li>8. Ich kann meine Bibliothek Sortieren und mich in ihr navigieren</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.2 Evaluating data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Weißt du, was die Empfehlungen auf Spotify heißen?</li> <li>2. Kannst du auf Spotify Songs suchen?</li> <li>3. Kannst du einen Song abspielen?</li> <li>4. Kannst du auf das Profil von einem Künstler gehen?</li> <li>5. Kannst du dir die Diskografie angucken?</li> <li>6. Kannst du Songs ein Herzzeichen geben?</li> <li>7. Kannst du dir Playlists angucken?</li> <li>8. Weißt du, wie man die Bibliothek sortiert?</li> </ol>
---	---	---------------	--	--	---

A	8	Spotify Podcasts	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich weiß was ein Podcast ist</li> <li>2. Ich kenne die üblichen Plattformen für Podcasts</li> <li>3. Ich kann vorgeschlagene Podcasts in Spotify finden</li> <li>4. Ich kann mit der "Suchen"-Leiste gezielt nach Podcasts suchen</li> <li>5. Ich kann eine Folge eines Podcast abspielen</li> <li>6. Ich kann eine Folge speichern (zu "Meine Liste" hinzufügen)</li> <li>7. Ich kann Podcasts "folgen"</li> <li>8. Ich kann meine Bibliothek sortieren und dort Podcasts finden denen ich folge</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content          1.2 Evaluating data, information and digital content          1.3 Managing data, information and digital content</p>	<p style="text-align: center;"><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Weißt du, was ein Podcast ist?</li> <li>2. Weißt du, wo man sich Podcasts anhören kann?</li> <li>3. Kannst du Vorschläge für Podcasts in Spotify finden?</li> <li>4. Kannst du mit der Suchen-Leiste nach Podcasts suchen?</li> <li>5. Kannst du eine Folge von einem Podcast abspielen?</li> <li>6. Kannst du eine Folge speichern?</li> <li>7. Kannst du Podcasts "folgen"?</li> <li>8. Kannst du in deiner Bibliothek Podcasts suchen denen du folgst?</li> </ol>
---	---	------------------	--	--	---

A	9	Zoom App	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich kann einen Zoom-Link in z.B. WhatsApp finden und drücken</li> <li>2. Ich kann die Zoom-App auswählen</li> <li>3. Ich kann mir einen Namen auf Zoom geben</li> <li>4. Ich kann mich mit "Anruf über Internet" einwählen</li> <li>5. Ich kann meine Kamera an und ausschalten</li> <li>6. Ich kann mein Mikrofon ein und ausschalten</li> <li>7. Ich kann ein Meeting verlassen</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.2 Evaluating data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <p>2.1 Interacting through digital technologies</p> <p>2.2 Sharing through digital technologies (2.6 Managing digital identity)</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kannst du auf einen Zoom-Link in WhatsApp drücken?</li> <li>2. Kannst du die Zoom-App auswählen?</li> </ol> <p><b>Competence area 2: Communication and collaboration</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kannst du dir einen Namen auf Zoom geben?</li> <li>4. Kannst du dich mit "Anruf über Internet" einwählen?</li> <li>5. Kannst du deine Kamera ein und ausschalten?</li> <li>6. Kannst du dein Mikrofon ein und ausschalten?</li> <li>7. Kannst du ein Meeting verlassen?</li> </ol>
B	1	Was ist das MS?			

B	2	Material für das MS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich weiß welches Material ich für das Mobile Studio brauche</li> <li>2. Ich weiß welches Werkzeug ich für das Mobile Studio brauche</li> <li>3. Ich weiß wo ich die Licht-Leisten und das Klettband besorgen kann</li> <li>4. Ich weiß wie groß der Karton für das Mobile Studio ist</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Weißt du, was du für das Mobile Studio brauchst?</li> <li>2. Weißt du, welche Werkzeuge du brauchst?</li> <li>3. Weißt du, wo du Klettband und Licht-Leisten holen kannst?</li> <li>4. Weißt du, wie groß der Karton ist?</li> </ol>
---	---	---------------------	---	--	---

B	3	Lichtleisten für das MS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich weiß welches Material ich für das Mobile Studio brauche</li> <li>2. Ich kann die Licht-Leisten mit dem Kabel verbinden</li> <li>3. Ich weiß auf welche Seite der Licht-Leiste die Lampen sind</li> <li>4. Ich kann den Stecker in die Steckdose stecken</li> <li>5. Ich kann die Licht-Leisten einschalten</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Weißt du, was du welche Sachen du für das Mobile Studio brauchst?</li> <li>2. Kannst du die Licht-Leisten mit dem Kabel zusammen machen?</li> <li>3. Weißt du, wo bei der Licht-Leiste die Lampen sind?</li> <li>4. Kannst du den Stecker in die Steckdose stecken?</li> <li>5. Kannst du die Licht-Leiste an machen?</li> </ol>
---	---	-------------------------	---	--	---

B	4	MS selbst bauen I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich habe schon ein eigenes Studio gebaut</li> <li>2. Ich weiß welches Material ich für das Studio brauche</li> <li>3. Ich kann mit dem Zollstock die Mitte des Kartons finden</li> <li>4. Ich weiß auf welche Seite das Loch gemacht wird</li> <li>5. Ich kann mit der Streichholzschachtel einen Rahmen um das Kreuz in der Mitte machen</li> <li>6. Ich kann ein Loch in die Mitte vom Karton schneiden</li> <li>7. Ich kann mit dem Lineal und dem Stift die Linien in den Karton malen</li> <li>8. (Ich konnte mir Hilfe holen)</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p>	<p style="text-align: center;"><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hast du schon mal ein Mobiles Studio benutzt?</li> <li>2. Weißt du, welche Sachen du für das Mobile Studio brauchst?</li> <li>3. Kannst du mit einem Zollstock die Mitte vom Karton finden?</li> <li>4. Weißt du, auf welche Seite das Loch gemacht wird?</li> <li>5. Kannst du mit einer Schachtel um das Kreuz in der Mitte malen?</li> <li>6. Kannst du ein Loch in die Mitte vom Karton schneiden?</li> <li>7. Kannst du mit Lineal und Stift im Karton zeichnen?</li> <li>8. Konntest du dir Hilfe holen?</li> </ol>
---	---	-------------------	--	--	--

B	5	MS selbst bauen II	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich habe schon ein eigenes Studio gebaut</li> <li>2. Ich weiß welches Material ich für das Studio brauche</li> <li>3. Ich weiß wie die Klettbänder funktionieren</li> <li>4. Ich weiß welche Länge die Stücke mit Klett haben sollen</li> <li>5. Ich weiß wie viel Klett ich brauche</li> <li>6. Ich kann die rauen Klett-Stücke in den Karton kleben</li> <li>7. Ich kann die weichen Klett-Stücke auf die Lichtleiste kleben</li> <li>8. Ich kann die Licht-Leisten im Karton fest machen</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content 1.3 Managing data, information and digital content</p>	<p style="text-align: center;"><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hast du schon mal ein Mobiles Studio gebaut?</li> <li>2. Weißt du, welche Sachen du für das Mobile Studio brauchst?</li> <li>3. Weißt du, wie Klettbänder funktionieren?</li> <li>4. Weißt du, welche Länge die Stücke mit Klett haben sollen?</li> <li>5. Weißt du, wie viel Klett du brauchst?</li> <li>6. Kannst du das raue Stück von dem Klett an den Karton kleben?</li> <li>7. Kannst du die weichen Klett-Stücke auf die Licht-Leiste kleben?</li> <li>8. Kannst du die Licht-Lleisten am Karton fest machen?</li> </ol>
---	---	--------------------	--	---	---

B	6	Handy-Fotos machen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich habe die Handy-Kamera schon mal benutzt</li> <li>2. Ich kann die Kamera-App öffnen</li> <li>3. Ich kann ein Handy-Foto machen</li> <li>4. Ich kann die entsprechenden Tasten auf meinem Gerät finden und auf sie tippen</li> <li>5. Ich kann die Galerie-App öffnen</li> <li>6. Ich kann mir das Foto in der Galerie anschauen</li> <li>7. Ich kann durch Wischen die Fotos in der Galerie wechseln</li> <li>8. Ich kann von der Galerie-App zurück zur Kamera-App gehen</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b></p> <p>3.1 Developing digital content</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hast du deine Handy-Kamera schon mal benutzt?</li> <li>2. Kannst du die Kamera-App öffnen?</li> <li>3. Kannst du die richtigen Tasten auf deinem Handy tippen, um ein Foto zu machen?</li> <li>4. Kannst du die Galerie-App öffnen?</li> <li>5. Kannst du dir ein Foto in der Galerie anschauen?</li> <li>6. Kannst du die Fotos in der Galerie wechseln?</li> <li>7. Kannst du von der Galerie-App zurück zur Kamera-App gehen?</li> </ol> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Kannst du ein Handy-Foto machen?</li> </ol>
---	---	--------------------	---	--	--

B	7	Handy-Videos aufnehmen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich habe die Handy-Kamera schon mal benutzt</li> <li>2. Ich kann die Kamera-App öffnen</li> <li>3. Ich kann die Video-Funktion einschalten</li> <li>4. Ich kann ein Handy-Video aufnehmen</li> <li>5. Ich kann die entsprechenden Tasten auf meinem Gerät finden und auf sie tippen</li> <li>6. Ich kann die Galerie-App öffnen</li> <li>7. Ich kann mir das Video in der Galerie anschauen</li> <li>8. Ich kann von der Galerie-App zurück zur Kamera-App gehen</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b></p> <p>3.1 Developing digital content</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hast du deine Handy-Kamera schon mal benutzt?</li> <li>2. Kannst du die Kamera-App öffnen?</li> <li>3. Kannst du die Video-Funktion einschalten?</li> <li>4. Kannst du die richtigen Tasten auf deinem Handy tippen, um ein Video zu machen?</li> <li>5. Kannst du die Galerie-App öffnen?</li> <li>6. Kannst du dir das Video in der Galerie anschauen?</li> <li>7. Kannst du von der Galerie-App zurück zu Kamera-App gehen?</li> </ol> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Kannst du ein Handy-Video aufnehmen?</li> </ol>
---	---	------------------------	---	--	--

B	8	Das MS vorbereiten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich habe die Handy-Kamera schon mal benutzt</li> <li>2. Ich kann das Mobile Studio an den Strom anschließen</li> <li>3. Ich kann das Mobile Studio einschalten</li> <li>4. Ich kann die Handy-Kamera einschalten</li> <li>5. Ich kann das Handy quer (richtig) auf das Mobile Studio legen</li> <li>6. Ich kann mit der Handy-Kamera durch das Loch filmen</li> <li>7. Ich kann ein Video von einem Gegenstand im Mobilien Studio machen</li> <li>8. Ich kann mir das Video in der Galerie-App anschauen</li> <li>9. <del>(Ich kann einen Rahmen malen)</del></li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b> 1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content 1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b> 3.1 Developing digital content</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hast du deine Handy-Kamera schon mal benutzt?</li> <li>2. Kannst du das Mobile Studio an den Strom anschließen?</li> <li>3. Kannst du das Mobile Studio anmachen?</li> <li>4. Kannst du die Handy-Kamera einschalten?</li> <li>5. Kannst du dein Handy quer auf das Mobile Studio legen?</li> <li>6. Kannst du dir ein Video in der Galerie-App anschauen?</li> </ol> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Kannst du mit deiner Handy-Kamera durch das Loch filmen?</li> <li>8. Kannst du ein Video im Mobilien Studio machen?</li> </ol>
---	---	--------------------	--	---	---

B	9	Ideen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich habe das Mobile Studio schon mal benutzt</li> <li>2. Ich kann mit der Handy-Kamera durch das Loch filmen</li> <li>3. Ich kann die Video-Aufnahme starten und anhalten</li> <li>4. Ich kann ein Video aufnehmen und Gegenstände in das MS legen</li> <li>5. Ich kann ein Video aufnehmen und dabei eine Geschichte erzählen</li> <li>6. Ich kann ein Video aufnehmen und etwas in das MS malen und schreiben</li> <li>7. Ich weiß wie Stop Motion Videos aussehen</li> <li>8. Ich kann mir das Video in der Galerie-App anschauen</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b></p> <p>3.1 Developing digital content</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hast du schon mal ein Mobiles Studio benutzt?</li> <li>2. Kannst du beim Aufnahmen auf Start und Stopp drücken?</li> <li>3. Weißt du, wie Stop Motion Videos aussehen?</li> <li>4. Kannst du dir Videos in der Galerie-App anschauen?</li> </ol> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Kannst du mit deiner Handy-Kamera durch das Loch filmen?</li> <li>6. Kannst du ein Video machen und Sachen in das Mobile Studio legen?</li> <li>7. Kannst du ein Video machen und dabei etwas erzählen?</li> <li>8. Kannst du ein Video machen und dabei im Mobilen Studio etwas malen?</li> </ol>
---	---	-------	---	--	--

B	10	Stop Motion Studio App	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich weiß wie Stop Motion Videos aussehen</li> <li>2. Ich kann die Stop Motion Studio App herunterladen und installieren</li> <li>3. Ich kann die App Stop Motion Studio öffnen</li> <li>4. Ich kann die Tasten aus dem Video auf meinem Gerät finden und darauf tippen</li> <li>5. Ich kann ein Intervall für die Aufnahme einstellen</li> <li>6. Ich kann ein Stop-Motion Video mit der App machen</li> <li>7. Ich kann das Stop-Motion Video in der App anschauen</li> <li>8. Ich kann ein Stop-Motion Video machen und etwas Schreiben</li> </ol>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <p>1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content</p> <p>1.3 Managing data, information and digital content</p> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b></p> <p>3.1 Developing digital content</p> <p>3.2 Integrating and re-elaborating digital content</p>	<p><b>Competence area 1: Information and data literacy</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Weißt du, wie Stop Motion Videos aussehen?</li> <li>2. Ich kann mir die Stop Motion Studio App holen.</li> <li>3. Kannst du die App Stop Motion Studio öffnen?</li> <li>4. Kannst du die Tasten aus dem Video auf deinem Handy finden und darauf tippen?</li> </ol> <p><b>Competence area 3: Digital content creation</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Kannst du Sachen für die Aufnahme einstellen?</li> <li>6. Kannst du ein Video mit der Stop Motion App machen?</li> <li>7. Kannst du dir das Video dann in der App anschauen?</li> <li>8. Kannst unter das Video dann noch etwas schreiben?</li> </ol>
---	----	------------------------	--	--	--

## Anhang D: Quantitative Erhebung

Auflistung der Fragen der Umfrage: Erklär-Videos der GOW 2021 (Modul A und B)

Legende:	
Video ID	Video Name
Va1	Apps Installieren
Va2	WhatsApp einrichten
Va3	WhatsApp benutzen
Va4	Die YouTube App
Va5	PayPal im Browser
Va6	Die PayPal-App
Va7	Musik auf Spotify
Va8	Spotify Podcasts
Va9	Zoom App
Vb2	Video 2: Material für das Mobile Studio
Vb3	Video 3: Licht-Leisten für das Mobile Studio
Vb4	Video 4: Das Mobile Studio selber bauen - Teil 1
Vb42	Video 4: Das Mobile Studio selber bauen - Teil 2
Vb5	Video 5: Handy-Fotos machen
Vb6	Video 6: Handy Videos aufnehmen
Vb7	Video 7: Das Mobile Studio vorbereiten
Vb8	Video 8: Ideen
Vb9	Video 9: Stop Motion Studio App

Abschnitt A und B: Allgemeine Fragen und Fragen zu Untertitel und Audiodeskription	
<b>a2</b>	Auf welchem Gerät hast du das Erklär-Video geschaut?
<b>a3</b>	Wo hast du dir das Erklär-Video angeschaut?

<b>b1</b>	Hilft dir die Erklärung im Erklär-Video?
<b>b2</b>	Ist das Sprech-Tempo im Erklär-Video für dich gut?
<b>b3</b>	Ist die Lautstärke im Erklär-Video für dich gut?
<b>b4</b>	Verstehst du das Thema in dem Erklär-Video?
<b>b5</b>	Waren die Sätze im Erklär-Video verständlich?
<b>b6</b>	Hast du Probleme dabei einzelne Wörter im Erklär-Video zu verstehen?
<b>b51</b>	Nutzt du Untertitel?
<b>b52</b>	Nutzt du Audiodeskription?
<b>b511</b>	Sind die Untertitel hilfreich?
<b>b512</b>	Kannst du die Untertitel gut lesen?
<b>b513</b>	Sind die Untertitel lang genug im Bild zu sehen?
<b>b521</b>	Sind die Erklärungen der Audiodeskription hilfreich?
<b>b522</b>	Fehlt dir eine Erklärung bei der Audiodeskription?
<b>b523</b>	Hast du alle Erklärungen der Audiodeskription verstanden?

## Abschnitt C: Videospezifische Fragen

<b>Fragenco de</b>	<b>Video</b>	<b>Fragen nr</b>	<b>K- Bereich</b>	<b>Frage (Text)</b>
<b>c1Va1k1</b>	Va1	c1	k1	Kannst du den Play Store auf deinem Gerät öffnen?
<b>c2Va1k1</b>	Va1	c2	k1	Kannst du eine App im Play Store suchen?
<b>c3Va1k1</b>	Va1	c3	k1	Weißt du, wo du im Play Store siehst, ob eine App Geld kostet?
<b>c4Va1k1</b>	Va1	c4	k1	Weißt du, was ein In-App-Kauf ist?
<b>c5Va1k1</b>	Va1	c5	k1	Kannst du eine App installieren?
<b>c6Va1k1</b>	Va1	c6	k1	Kannst du eine App deinstallieren?
<b>c7Va1k1</b>	Va1	c7	k1	Kannst du eine App aktualisieren?

<b>c1Va2k1</b>	Va2	c1	k1	Kannst du deine Nummer bei WhatsApp eingeben, um WhatsApp einzurichten?
<b>c2Va2k1</b>	Va2	c2	k1	Weißt du, was Backups sind und kannst du dir welche aussuchen?
<b>c3Va2k2</b>	Va2	c3	k2	Kannst du bei WhatsApp deinen Namen eingeben?
<b>c1Va3k1</b>	Va3	c1	k1	Kannst du einen Chat öffnen?
<b>c2Va3k1</b>	Va3	c2	k1	Kannst du in WhatsApp nach Kontakten suchen?
<b>c3Va3k2</b>	Va3	c3	k2	Kannst du Nachrichten eintippen?
<b>c4Va3k2</b>	Va3	c4	k2	Kannst du eine Sprachnachrichten machen?
<b>c5Va3k2</b>	Va3	c5	k2	Kannst du mit WhatsApp anrufen?
<b>c6Va3k2</b>	Va3	c6	k2	Kannst du einen Video-Anruf mit WhatsApp machen?
<b>c1Va4k1</b>	Va4	c1	k1	Kannst du mit der Lupe oben Videos suchen?
<b>c2Va4k1</b>	Va4	c2	k1	Kannst du die Vorschläge beim Suchen benutzen?
<b>c3Va4k1</b>	Va4	c3	k1	Weißt du, wo man sieht, wie oft ein Video geschaut wurde?
<b>c4Va4k1</b>	Va4	c4	k1	Weißt du, wo man sieht, wie lange ein Video dauert?
<b>c5Va4k1</b>	Va4	c5	k1	Kannst du ein Video starten und stoppen?
<b>c6Va4k1</b>	Va4	c6	k1	Kannst du YouTube ganz aus machen?
<b>c7Va4k2</b>	Va4	c7	k2	Kannst du einem Video einen Daumen Hoch oder Daumen Runter geben?
<b>c8Va4k2</b>	Va4	c8	k2	Kannst du ein Video (auf WhatsApp) teilen?
<b>c1Va5k1</b>	Va5	c1	k1	Weißt du, was PayPal ist?
<b>c2Va5k1</b>	Va5	c2	k1	Kannst du auf einer Website PayPal zum Bezahlen aussuchen?

<b>c3Va5k4</b>	Va5	c3	k4	Kannst du bei PayPal im Browser dein Passwort eingeben?
<b>c4Va5k4</b>	Va5	c4	k4	Kannst du dich bei PayPal im Browser anmelden?
<b>c5Va5k2</b>	Va5	c5	k2	Weißt du, wie man einen Einkauf abbricht?
<b>c6Va5k2</b>	Va5	c6	k2	Kannst du eine Bestellung abschließen?
<b>c1Va6k4</b>	Va6	c1	k4	Kannst du in der PayPal-App dein Passwort eingeben?
<b>c2Va6k1</b>	Va6	c2	k1	Findest du dich auf der PayPal-Startseite zurecht?
<b>c3Va6k2</b>	Va6	c3	k2	Kannst du Jemanden zum Geld senden aussuchen?
<b>c4Va6k2</b>	Va6	c4	k2	Kannst du eintippen, wie viel Geld du senden willst?
<b>c5Va6k2</b>	Va6	c5	k2	Kannst du eine Nachricht hinzufügen?
<b>c6Va6k2</b>	Va6	c6	k2	Weißt du, wie man eine Zahlung abbricht?
<b>c7Va6k2</b>	Va6	c7	k2	Kannst du eine Zahlung senden?
<b>c1Va7k1</b>	Va7	c1	k1	Kannst du auf Spotify nach Songs suchen?
<b>c2Va7k1</b>	Va7	c2	k1	Kannst du einen Song abspielen?
<b>c3Va7k1</b>	Va7	c3	k1	Kannst du das Profil von einem Künstler anschauen?
<b>c4Va7k1</b>	Va7	c4	k1	Kannst du dir die Diskografie von einem Künstler anschauen?
<b>c5Va7k1</b>	Va7	c5	k1	Kannst du Songs ein Herz-Zeichen geben?
<b>c6Va7k1</b>	Va7	c6	k1	Kannst du dir Playlists angucken?
<b>c7Va7k1</b>	Va7	c7	k1	Kannst du in der Bibliothek deine Alben finden?
<b>c8Va7k1</b>	Va7	c8	k1	Kannst du in der Bibliothek deine Lieblingssongs finden?
<b>c1Va8k1</b>	Va8	c1	k1	Weißt du, was ein Podcast ist?

<b>c2Va8k1</b>	Va8	c2	k1	Weißt du, wo man sich Podcasts anhören kann?
<b>c3Va8k1</b>	Va8	c3	k1	Kannst du auf Spotify nach Podcasts suchen?
<b>c4Va8k1</b>	Va8	c4	k1	Kannst du eine Folge von einem Podcast abspielen?
<b>c5Va8k1</b>	Va8	c5	k1	Kannst du eine Folge speichern?
<b>c6Va8k1</b>	Va8	c6	k1	Weißt du, wie man einem Podcast "folgen" kann?
<b>c7Va8k1</b>	Va8	c7	k1	Kannst du in der Bibliothek Podcasts finden?
<b>c8Va8k1</b>	Va8	c8	k1	Kannst du die Playlist: "Deine Folgen" finden?
<b>c1Va9k1</b>	Va9	c1	k1	Kannst du auf einen Zoom-Link drücken?
<b>c2Va9k1</b>	Va9	c2	k1	Kannst du die Zoom-App auswählen?
<b>c3Va9k2</b>	Va9	c3	k2	Kannst du deinen Namen auf Zoom eingeben?
<b>c4Va9k2</b>	Va9	c4	k2	Weißt du, wie du dem Meeting beitreten kannst?
<b>c5Va9k2</b>	Va9	c5	k2	Kannst du deine Kamera anmachen und ausmachen?
<b>c6Va9k2</b>	Va9	c6	k2	Kannst du dein Mikrofon anmachen und ausmachen?
<b>c7Va9k2</b>	Va9	c7	k2	Kannst du ein Meeting verlassen?
<b>c1Vb2k1</b>	Vb2	c1	k1	Weißt du, was du für das Mobile Studio brauchst?
<b>c2Vb2k1</b>	Vb2	c2	k1	Weißt du, welche Werkzeuge du brauchst?
<b>c3Vb2k1</b>	Vb2	c3	k1	Weißt du, wo du Klettband und Licht-Leisten holen kannst?
<b>c4Vb2k1</b>	Vb2	c4	k1	Weißt du, wie groß der Karton ist?
<b>c1Vb3k1</b>	Vb3	c1	k1	Weißt du, was du welches Material du für das Mobile Studio brauchst?

<b>c2Vb3k1</b>	Vb3	c2	k1	Kannst du die Licht-Leisten mit dem Kabel verbinden?
<b>c3Vb3k1</b>	Vb3	c3	k1	Weißt du, wo bei der Licht-Leiste die Lampen sind?
<b>c4Vb3k1</b>	Vb3	c4	k1	Kannst du den Stecker in die Steckdose stecken?
<b>c5Vb3k1</b>	Vb3	c5	k1	Kannst du die Licht-Leiste einschalten?
<b>c1Vb4k1</b>	Vb4	c1	k1	Hast du schon mal das Mobile Studio benutzt?
<b>c2Vb4k1</b>	Vb4	c2	k1	Weißt du, welches Material du für das Mobile Studio brauchst?
<b>c3Vb4k1</b>	Vb4	c3	k1	Kannst du mit einem Zollstock die Mitte vom Karton finden?
<b>c4Vb4k1</b>	Vb4	c4	k1	Weißt du, auf welche Seite das Loch gemacht wird?
<b>c5Vb4k1</b>	Vb4	c5	k1	Kannst du mit einem Stift und einer Schachtel einen Rahmen in die Mitte malen?
<b>c6Vb4k1</b>	Vb4	c6	k1	Kannst du ein Loch in die Mitte vom Karton schneiden?
<b>c7Vb4k1</b>	Vb4	c7	k1	Kannst du mit Lineal und Stift eine Linie in den Karton zeichnen?
<b>c8Vb4k1</b>	Vb4	c8	k1	Brauchst du Hilfe beim Bauen?
<b>c1Vb42k1</b>	Vb42	c1	k1	Hast du ein Mobiles Studio gebaut?
<b>c2Vb42k1</b>	Vb42	c2	k1	Weißt du, welches Material du für das Mobile Studio brauchst?
<b>c3Vb42k1</b>	Vb42	c3	k1	Weißt du, wie Klett-Bänder funktionieren?
<b>c4Vb42k1</b>	Vb42	c4	k1	Weißt du, wie lang die Stücke mit Klett sind?
<b>c5Vb42k1</b>	Vb42	c5	k1	Weißt du, wie viel Klett du brauchst?
<b>c6Vb42k1</b>	Vb42	c6	k1	Kannst du den rauen Klett in den Karton kleben?

<b>c7Vb42k1</b>	Vb42	c7	k1	Kannst du den weichen Klett auf die Licht-Leiste kleben?
<b>c8Vb42k1</b>	Vb42	c8	k1	Kannst du die Licht-Leisten am Karton fest machen?
<b>c1Vb5k1</b>	Vb5	c1	k1	Benutzt du deine Handy-Kamera?
<b>c2Vb5k1</b>	Vb5	c2	k1	Kannst du die Kamera-App öffnen?
<b>c3Vb5k3</b>	Vb5	c3	k3	Kannst du ein Handy-Foto machen?
<b>c4Vb5k1</b>	Vb5	c4	k1	Weißt du auf welche Taste du tippst, um ein Foto zu machen?
<b>c5Vb5k1</b>	Vb5	c5	k1	Kannst du die Galerie-App öffnen?
<b>c6Vb5k1</b>	Vb5	c6	k1	Kannst du dir in der Galerie ein Foto anschauen?
<b>c7Vb5k1</b>	Vb5	c7	k1	Kannst du die Fotos in der Galerie wechseln? (Mit dem Finger wischen)
<b>c8Vb5k1</b>	Vb5	c8	k1	Kannst du von der Galerie-App zurück zur Kamera-App gehen?
<b>c1Vb6k1</b>	Vb6	c1	k1	Benutzt du deine Handy-Kamera?
<b>c2Vb6k1</b>	Vb6	c2	k1	Kannst du die Kamera-App öffnen?
<b>c3Vb6k1</b>	Vb6	c3	k1	Kannst du die Video-Funktion einschalten?
<b>c4Vb6k3</b>	Vb6	c4	k3	Kannst du ein Handy-Video aufnehmen?
<b>c5Vb6k1</b>	Vb6	c5	k1	Weißt du auf welche Taste du tippst, um ein Video zu machen?
<b>c6Vb6k1</b>	Vb6	c6	k1	Kannst du die Galerie-App öffnen?
<b>c7Vb6k1</b>	Vb6	c7	k1	Kannst du dir das Video in der Galerie anschauen?
<b>c8Vb6k1</b>	Vb6	c8	k1	Kannst du von der Galerie-App zurück zu Kamera-App gehen?
<b>c1Vb7k1</b>	Vb7	c1	k1	Benutzt du deine Handy-Kamera?
<b>c2Vb7k1</b>	Vb7	c2	k1	Kannst du das Mobile Studio an den Strom anschließen?
<b>c3Vb7k1</b>	Vb7	c3	k1	Kannst du das Mobile Studio anmachen?

<b>c4Vb7k1</b>	Vb7	c4	k1	Kannst du die Handy-Kamera einschalten?
<b>c5Vb7k1</b>	Vb7	c5	k1	Kannst du dein Handy quer auf das Mobile Studio legen?
<b>c6Vb7k3</b>	Vb7	c6	k3	Kannst du mit deiner Handy-Kamera durch das Loch filmen?
<b>c7Vb7k3</b>	Vb7	c7	k3	Kannst du ein Video im Mobil Studio machen?
<b>c8Vb7k1</b>	Vb7	c8	k1	Kannst du dir ein Video in der Galerie-App anschauen?
<b>c1Vb8k1</b>	Vb8	c1	k1	Hast du schon mal das Mobile Studio benutzt?
<b>c2Vb8k3</b>	Vb8	c2	k3	Kannst du mit deiner Handy-Kamera durch das Loch filmen?
<b>c3Vb8k1</b>	Vb8	c3	k1	Weißt du auf welche Taste du tippst, um ein Video zu machen?
<b>c4Vb8k3</b>	Vb8	c4	k3	Kannst du ein Video machen und Sachen in das Mobile Studio legen?
<b>c5Vb8k3</b>	Vb8	c5	k3	Kannst du ein Video machen und etwas erzählen?
<b>c6Vb8k3</b>	Vb8	c6	k3	Kannst du ein Video machen und dabei im Mobil Studio etwas malen?
<b>c7Vb8k1</b>	Vb8	c7	k1	Weißt du, was ein Stop Motion Videos ist?
<b>c8Vb8k1</b>	Vb8	c8	k1	Kannst du dir Videos in der Galerie-App anschauen?
<b>c1Vb9k1</b>	Vb9	c1	k1	Weißt du, was ein Stop Motion Videos ist?
<b>c2Vb9k1</b>	Vb9	c2	k1	Kannst du die Stop Motion App herunterladen?
<b>c3Vb9k1</b>	Vb9	c3	k1	Kannst du die App Stop Motion Studio öffnen?
<b>c4Vb9k1</b>	Vb9	c4	k1	Weißt du, auf welche Taste du tippst, um die App zu öffnen?
<b>c5Vb9k3</b>	Vb9	c5	k3	Kannst du das Intervall für die Aufnahme einstellen?

<b>c6Vb9k3</b>	Vb9	c6	k3	Kannst du ein Video mit der Stop Motion App machen?
<b>c7Vb9k3</b>	Vb9	c7	k3	Kannst du dir das Video in der App anschauen?
<b>c8Vb9k3</b>	Vb9	c8	k3	Kannst du ein Stop Motion Video machen und etwas schreiben?

## Anhang E: Factsheet Modul C

### Audiodeskription

<b>Name des Programms:</b>	Frazier Text-to-Speech Audiodeskription von Video to Voice
<b>Anschaffungskosten:</b>	Kostenpflichtig, genauer Preis noch nicht bekannt
<b>Abolaufzeit:</b>	Keine Angaben auf der Website
<b>Übersichtlichkeit:</b>	Sowohl die Website als auch die Bedienoberfläche ist sehr übersichtlich
<b>Support:</b>	Ja, genauer Weg nicht bekannt (Rezension einer Nutzerin: sehr guter Support)
<b>Datenschutz:</b>	Ausgiebige Erläuterung auf der Internetseite <a href="https://www.videotovoice.com/datenschutz/">https://www.videotovoice.com/datenschutz/</a>
<b>Tutorials:</b>	Viele Tutorials nach Schwierigkeit sortiert <a href="https://www.videotovoice.com/frazier-text-to-speech-audiodeskription/">https://www.videotovoice.com/frazier-text-to-speech-audiodeskription/</a>
<b>Download-Link:</b>	<a href="https://www.videotovoice.com/frazier-text-to-speech-audiodeskription/">https://www.videotovoice.com/frazier-text-to-speech-audiodeskription/</a>
<b>Pro:</b>	Kein Einsprechen nötig, Stimme wird durch Texteingabe erzeugt, intuitive Bedienung
<b>Contra:</b>	Kostenpflichtig
<b>Einschätzung:</b>	Sehr gut! Wirkt intuitiv und übersichtlich, je nach Preis ein ansprechendes Tool

### Audiodeskription

<b>Name des Programms:</b>	PowerPoint
<b>Anschaffungskosten:</b>	Inbegriffen in Microsoft Office (installiert auf fast jedem Computer)
<b>Abolaufzeit:</b>	Keine Angabe
<b>Übersichtlichkeit:</b>	Bedienoberfläche ist mittelmäßig übersichtlich

<b>Support:</b>	Online und per Telefon
<b>Datenschutz:</b>	In den allgemeinen Bedingungen vorhanden
<b>Tutorials:</b>	Tutorials auf YouTube unter „PowerPoint Sprachaufnahme einfügen“
<b>Download-Link:</b>	In Microsoft Office enthalten
<b>Pro:</b>	Keine weitere Anschaffung nötig, wenn Microsoft Office installiert ist
<b>Contra:</b>	Nur möglich, wenn das Erklär-Video mit PowerPoint erstellt wurde
<b>Einschätzung:</b>	Gut! Gute Möglichkeit um Erklär-Videos, die mit PowerPoint erstellt wurden, mit einer Audiospur zu hinterlegen

### **Audiodeskription**

<b>Name des Programms:</b>	Wondershare Filmora
<b>Anschaffungskosten:</b>	Kostenfreie Version mit Wasserzeichen 39,99 € für 1 Jahr 69,99 € für Dauerlizenz
<b>Abolauzeit:</b>	Ein Jahr oder unbegrenzt
<b>Übersichtlichkeit:</b>	Bedienoberfläche ist übersichtlich
<b>Support:</b>	Online FAQs, Benutzerhandbuch und über E-Mail oder Chat
<b>Datenschutz:</b>	<a href="https://www.wondershare.de/privacy.html?utm_source=filmorasite&amp;utm_medium=navi&amp;ga=2.37517605.421_997131839.1613486275">https://www.wondershare.de/privacy.html?utm_source=filmorasite&amp;utm_medium=navi&amp;ga=2.37517605.421_997131839.1613486275</a>
<b>Tutorials:</b>	Tutorials auf der Website
<b>Download-Link:</b>	<a href="https://filmora.wondershare.net/video-editor/">https://filmora.wondershare.net/video-editor/</a>
<b>Pro:</b>	Einfache Handhabung, viel Support

<b>Contra:</b>	Wasserzeichen bei kostenfreier Version, kostenpflichtig ohne Wasserzeichen
<b>Einschätzung:</b>	Sehr gut! Die Erklär-Videos der Get Online Week 2021 wurden mit dem Programm bearbeitet

### Audiodeskription

<b>Name des Programms:</b>	YouCut
<b>Anschaffungskosten:</b>	Kostenfrei mit viel Werbung 4,99 € im Abo
<b>Abolauzeit:</b>	1 Jahr
<b>Übersichtlichkeit:</b>	Kleine Symbole, die präzise getippt werden müssen, es gibt einen Button für jede Funktion, englische Sprache
<b>Support:</b>	Es gibt FAQs mit anschaulichen Antworten
<b>Datenschutz:</b>	<a href="http://inshotapp.com/YouCut/privacypolicy.html">http://inshotapp.com/YouCut/privacypolicy.html</a>
<b>Tutorials:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=F45aVYZuA`0&amp;ab_channel=Ann%27sTinyLife">https://www.youtube.com/watch?v=F45aVYZuA`0&amp;ab_channel=Ann%27sTinyLife</a>
<b>Download-Link:</b>	„YouCut“ im AppStore (iOS) oder PlayStore (Android) eingeben
<b>Pro:</b>	Bedienbarkeit anschaulich, viel Erklärung, kein Wasserzeichen
<b>Contra:</b>	In-App-Käufe nicht barrierefrei, viel Werbung, englische Sprache
<b>Einschätzung:</b>	Gut! Die Bedienbarkeit ist intuitiv, die Contra-Punkte sind dauerhaft einschränkend

## **Untertitel**

<b>Name des Programms:</b>	AEGISUB
<b>Anschaffungskosten:</b>	Kostenfrei
<b>Abolaufzeit:</b>	Kein Abo
<b>Übersichtlichkeit:</b>	Sehr gut, es ist aufgebaut wie Microsoft Word
<b>Support:</b>	<a href="https://en.uptodown.com/contact-us/uptodown?fromurl=https%3A%2F%2Faegisub.de.uptodown.com%2Fwindows">https://en.uptodown.com/contact-us/uptodown?fromurl=https%3A%2F%2Faegisub.de.uptodown.com%2Fwindows</a>
<b>Datenschutz:</b>	<a href="https://en.uptodown.com/aboutus/privacy">https://en.uptodown.com/aboutus/privacy</a>
<b>Tutorials:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=yWumyokjax0&amp;t=275s">https://www.youtube.com/watch?v=yWumyokjax0&amp;t=275s</a>
<b>Download-Link:</b>	<a href="https://aegisub.de.uptodown.com/windows">https://aegisub.de.uptodown.com/windows</a>
<b>Pro:</b>	Einfache und intuitive Bedienung, Beschreibungen zu den Voreinstellungen im Tutorial
<b>Contra:</b>	Einstellungen können irreführend sein
<b>Einschätzung:</b>	Gut! Es ist kostenfrei, allerdings können die Einstellungen irreführend sein

## **Untertitel**

<b>Name des Programms:</b>	HappyScribe
<b>Anschaffungskosten:</b>	12 € pro Stunde
<b>Abolauzeit:</b>	Kein Abo nötig
<b>Übersichtlichkeit:</b>	Sehr gut
<b>Support:</b>	<a href="https://help.happyscribe.com/">https://help.happyscribe.com/</a> eingeschränkter Support in englischer Sprache
<b>Datenschutz:</b>	<a href="https://www.happyscribe.com/security">https://www.happyscribe.com/security</a>
<b>Tutorials:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Dk1MNRIA_Z3o">https://www.youtube.com/watch?v=Dk1MNRIA_Z3o</a> Verschiedene Video-Tutorials auf der Internetseite zu finden
<b>Download-Link:</b>	<a href="https://www.happyscribe.com/de">https://www.happyscribe.com/de</a>
<b>Pro:</b>	Sehr übersichtlich, Kostenloser Test verfügbar, Arbeitet mit künstlicher Intelligenz, Erstellt die Untertitel automatisch mit Hilfe von Spracherkennung
<b>Contra:</b>	Englischsprachiges Programm, keine individuelle Supportanfrage möglich
<b>Einschätzung:</b>	Gut! Englische Sprache, aber intuitive Bedienung

**Zusammenfassung**

<b>Programm</b>	<b>Kostenfrei</b>	<b>Einschätzung</b>	
<b>Frazier</b>	Nein	Sehr gut!	
<b>PowerPoint</b>	Nein	Gut!	
<b>Wondershare Filmora</b>	Ja	Sehr gut!	
<b>YouCut</b>	Ja	Gut!	
<b>AEGISUB</b>	Ja	Gut!	
<b>HappyScribe</b>	Nein	Gut!	

## Anhang F: Qualitative Auswertung

### Auswertung der Erklärvideos der GOW 2021

Excel-Tabelle ausfüllen.

Teilnehmer\*in:

Datum:

Einrichtung:

Datenschutzerklärung (Ja/Nein):

Dauer:

Orga:

- Du oder Sie?
- Video an oder aus?
- Bist du (Sind Sie) mit der Aufnahme einverstanden?

<p><b>1 Welches Erklär-Video hast du geschaut?</b></p> <p>Bzw</p> <p>Welche Erklärvideos hast du (haben Sie) gesehen?</p>	
<p><b>2 Welche Fragen hast du zu dem Erklär-Video?</b></p> <p>Bzw</p> <p>Zu den Erklärvideos?</p>	<input type="checkbox"/>
<p><b>3 Was fandest du gut in dem Erklär-Video?</b></p> <p>Bzw</p> <p>Zu den Erklärvideos?</p>	<input type="checkbox"/>
<p><b>4 Was war neu für dich in dem Erklär-Video?</b></p> <p>Bzw</p> <p>Zu den Erklärvideos?</p>	<input type="checkbox"/>
<p><b>5 Welche Wörter hast du nicht verstanden?</b></p>	<input type="checkbox"/>
<p><b>6 Du hast das Erklär-Video XY gesehen, an was erinnerst du dich noch?</b></p>	<input checked="" type="checkbox"/>



Wofür benutzt du deine Handy-Kamera?
<b>Video 6: Handy Videos</b>
Wofür benutzt du deine Handy-Kamera?
Wie oft machst du Videos mit dem Handy?
<b>Video 7: Das MS vorbereiten</b>
Was hat beim Vorbereiten gut geklappt?
<b>Video 8: Ideen</b>
Wofür möchtest du das Mobile Studio benutzen?
<b>Video 9: Die Stop Motion Video App</b>
Worüber möchtest du ein Stop Motion Video machen?

### Offene Fragen zur Schulung Modul C, GOW 2021

1. Wie hilfreich fandest du die Schulung?	
2. Was fandest du gut an der Schulung?	
3. Was war neu für dich in der Schulung?	
4. Was hast du nicht verstanden?	
5. Wobei kann dir das Programm helfen? a. Was würdest du gerne nochmal ausprobieren?	

## Anhang G: Social Media – Aufrufe insgesamt

Zusammengefasste Aufrufe von YouTube und Instagram:

Beitrag/ Video	Aufrufe (Stand 01.07.2021)	Modul
Entwurf eines Erklärvideos	118	
Kanaltrailer - Get Online Week	351	
Zoom	107	A
Musik auf Spotify	33	A
Podcasts	60	A
PayPal im Browser	52	A
Die PayPal-App	51	A
WhatsApp benutzen	43	A
WhatsApp einrichten	32	A
Die YouTube App	73	A
Apps installieren	94	A
Video 1: Was ist das Mobile Studio	207	B
Video 2: Material für das Mobile Studio	134	B
Video 3: Licht-Leisten für das Mobile Studio	110	B

Video 4: Das Mobile Studio bauen Teil 1	119	B
Video 4: Das Mobile Studio bauen Teil 2	114	B
Video 5: Handy Fotos machen	99	B
Video 6: Handy-Video aufnehmen	99	B
Video 7: Das Mobile Studio vorbereiten	95	B
Video 8: Ideen	131	B
Video 9: Stop Motion Studio App	123	B
Live-Stream	419	

Social Media – Facebook

Account: Get Online Week - Dortmund

252 Abonnenten (Stand 01.07.2021)

Beitrag/Video: Links zu folgenden Erklärvideos	Erreichte Personen (Stand 01.07.2021)	Davon auf den Link geklickt (Stand 01.07.2021)	Modul
Kanaltrailer - Get Online Week 2021	86	8	
Apps installieren	72	8	A
Die YouTube App	63	4	A

WhatsApp einrichten	47	2	A
WhatsApp benutzen	54	0	A
Die PayPal-App	52	1	A
PayPal im Browser	58	2	A
Podcasts	64	2	A
Musik auf Spotify	54	0	A
Zoom	56	2	A
Playlist „Mobiles Studio“	69	4	B

### Social Media – Instagram

Account: getonlineweek21

128 Abonnenten (Stand 01.07.2021)

Beitrag/ Video	Aufrufe (Stand 01.07.2021)	Modul
Entwurf eines Erklärvideos	118	
Kanaltrailer - Get Online Week 2021	140	
Apps installieren	42	A
Die YouTube App	41	A
PayPal im Browser	27	A
Die PayPal-App	24	A

Podcasts	35	A
Zoom	38	A

Account: inklusionschreibtmanbunt

774 Abonnenten (Stand 01.07.2021)

Beitrag/ Video	Aufrufe (01.07.2021)	Modul
Video 1: Was ist das Mobile Studio	88	B
Video 2: Material für das Mobile Studio	56	B
Video 3: Licht-Leisten für das Mobile Studio	68	B
Video 4: Das Mobile Studio bauen Teil 1	49	B
Video 4: Das Mobile Studio bauen Teil 2	60	B
Video 5: Handy Fotos machen	53	B
Video 6: Handy-Video aufnehmen	59	B
Video 7: Das Mobile Studio vorbereiten	52	B
Video 8: Ideen	50	B
Video 9: Stop Motion Studio App	50	B

Account: ev\_jubi\_nordwalde

170 Abonnenten (Stand 01.07.2021)

Beitrag/ Video	Aufrufe (Stand 01.07.2021)	Modul
Video 1: Was ist das Mobile Studio	58	B
Video 2: Material für das Mobile Studio	27	B
Video 3: Licht-Leisten für das Mobile Studio	15	B
Video 4: Das Mobile Studio bauen Teil 1	24	B
Video 4: Das Mobile Studio bauen Teil 2	22	B
Video 5: Handy Fotos machen	30	B
Video 6: Handy-Video aufnehmen	23	B
Video 7: Das Mobile Studio vorbereiten	24	B
Video 8: Ideen	33	B
Video 9: Stop Motion Studio App	39	B

Account: betheljahr

1.328 Abonnenten (Stand 01.07.2021)

Beitrag/ Video	Aufrufe (Stand 01.07.2021)	Modul
Live-Stream	419	Vorstellung der Get Online Week und des Projektstudiums

Social Media – YouTube

Kanal: Get Online Week - Dortmund

25 Abonnenten (Stand 01.07.2021)

Beitrag/Video	Aufrufe (Stand 01.07.2021)	Modul
Kanaltrailer - Get Online Week 2021	211	
Zoom	69	A
Musik auf Spotify	33	A
Podcasts	25	A
PayPal im Browser	25	A
Die PayPal-App	27	A
WhatsApp benutzen	43	A
WhatsApp einrichten	32	A
Die YouTube App	32	A

Apps installieren	52	A
Video 1: Was ist das Mobile Studio	61	B
Video 2: Material für das Mobile Studio	51	B
Video 3: Licht-Leisten für das Mobile Studio	27	B
Video 4: Das Mobile Studio bauen Teil 1	46	B
Video 4: Das Mobile Studio bauen Teil 2	32	B
Video 5: Handy Fotos machen	16	B
Video 6: Handy-Video aufnehmen	17	B
Video 7: Das Mobile Studio vorbereiten	19	B
Video 8: Ideen	48	B
Video 9: Stop Motion Studio App	34	B



Band 208  
Beiträge aus der Forschung

sfs