

E-Journal Einzelbeitrag
von: Markus Lang, Ann-Katrin Böhm, Frank Laemers, Johannes Hennies, Anja Gutjahr, Barbara Bogner, Niklas Egger, Patricia Piskorek, Kathy-Ann Heitmeier, Verena Kersken, Gottfried Zimmermann

„BlindDate“: Möglichkeiten der Sensibilisierung von Lehrenden für Bedarfe von Studierenden mit Blindheit und Sehbeeinträchtigung

blind-sehbehindert 1/2025

aus: blind-sehbehindert 1/2025 (BSB2501W)
Erscheinungsjahr: 2025
Seiten: 6–15
DOI: 10.3278/BSB2501W002

Die Webseite "BlindDate" ist Teil des SHUFFLE-Projekts, das das Ziel verfolgt, digitale Barrierefreiheit an deutschen Hochschulen zu verbessern. „BlindDate" bietet eine Plattform zur Sensibilisierung von Lehrenden für die Bedürfnisse von Studierenden mit Beeinträchtigungen. Ziel der Plattform ist es, Barrieren im Studium sichtbar zu machen und Lehrenden konkrete Handlungsempfehlungen zur barrierefreien Gestaltung ihrer Lehre zu geben. Mithilfe datenbasierter, virtueller Personas, die typische Herausforderungen und Lösungen im akademischen Alltag von Studierenden mit Beeinträchtigungen aufzeigen, soll eine Perspektivübernahme erleichtert werden. Erste Rückmeldungen zeigen, dass die Plattform zur Sensibilisierung und Bewusstseinsbildung beitragen kann.

Schlagworte: SHUFFLE-Projekt; Barrierefreiheit; Personas; Hochschule; inklusives Studium; Alltag
Zitiervorschlag: *Markus Lang, Ann-Katrin Böhm, Niklas Egger, Patricia Piskorek, Kathy-Ann Heitmeier, Verena Kersken, Frank Laemers, Gottfried Zimmermann, Johannes Hennies, Anja Gutjahr, Barbara Bogner. (2025). „BlindDate": Möglichkeiten der Sensibilisierung von Lehrenden für Bedarfe von Studierenden mit Blindheit und Sehbeeinträchtigung. blind-sehbehindert, 145(1), 6-15. Bielefeld: wbv Publikation. https://doi.org/10.3278/BSB2501W002*

„BlindDate": Möglichkeiten der Sensibilisierung von Lehrenden für Bedarfe von Studierenden mit Blindheit und Sehbeeinträchtigung

Abstract

Die Webseite „BlindDate" ist Teil des SHUFFLE-Projekts, das das Ziel verfolgt, digitale Barrierefreiheit an deutschen Hochschulen zu verbessern. „BlindDate" bietet eine Plattform zur Sensibilisierung von Lehrenden für die Bedürfnisse von Studierenden mit Beeinträchtigungen. Ziel der Plattform ist es, Barrieren im Studium sichtbar zu machen und Lehrenden konkrete Handlungsempfehlungen zur barrierefreien Gestaltung ihrer Lehre zu geben. Mithilfe datenbasierter, virtueller Personas, die typische Herausforderungen und Lösungen im akademischen Alltag von Studierenden mit Beeinträchtigungen aufzeigen, soll eine Perspektivübernahme erleichtert werden. Erste Rückmeldungen zeigen, dass die Plattform zur Sensibilisierung und Bewusstseinsbildung beitragen kann.

Das Projekt „Hochschul-Initiative Digitale Barrierefreiheit für Alle" – SHUFFLE

Das SHUFFLE-Projekt möchte eine Verbesserung digitaler Barrierefreiheit an deutschen Hochschulen erreichen und somit eine chancengerechte Teilhabe von Studierenden mit individuellen Bedarfen ermöglichen. Das Projekt hat eine Laufzeit von August 2021 bis Dezember 2025. Es wird von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre gefördert und von folgenden Projekthochschulen gemeinsam durchgeführt (www.shuffle-projekt.de): Hochschule der Medien Stuttgart (Projektleitung), Universität Bielefeld, Pädagogische Hochschule Freiburg, Pädagogische Hochschule Heidelberg.

Digitale Barrierefreiheit in der Hochschullehre umfasst neben technischen Aspekten der Umsetzung (z. B. Gestaltung barrierefreier Vorlesungsskripte, Untertitelung von Lehrvideos) auch den didaktisch reflektierten Einsatz entsprechender Instrumente und Medien. Um geeignete Maßnahmen zielgruppenspezifisch entwickeln und an den Hochschulen zugänglich zu machen, bedarf es umfassender Analysen von Bedarfen und Ausgangslagen sowohl auf Seiten von Studierenden mit Beeinträchtigungen als auch auf Seiten der Hochschullehrenden. Auf der Ebene der Lehrenden lassen sich zusammenfassend im SHUFFLE-Projekt folgende Zielstellungen formulieren:

- Schaffen von Bewusstsein für die Bedarfe von Studierenden und das Erkennen bestehender Teilhabebarrieren sowie
- Aufbau von Kompetenzen bei der Umsetzung digitaler Barrierefreiheit in der Hochschullehre.

Das SHUFFLE-Projekt ist inhaltlich sehr breit angelegt. Die Projekthomepage (www.shuffle-projekt.de) bietet einen Überblick über die insgesamt 12 Arbeitspakete.

Dieser Beitrag fokussiert auf das Arbeitspaket „BlindDate", in dem ein niederschwelliges Angebot für Hochschullehrende entwickelt

DOI: 10.3278/BSB2501W002

wurde, das umfassend und differenziert die spezifischen Bedarfe von Studierenden mit Beeinträchtigungen veranschaulicht. Zunächst werden Grundlagen und die Ausgangssituation des Vorhabens beschrieben, bevor anschließend die Webseite „BlindDate“ und erste Projektevaluationen vorgestellt werden.

Anzahl Studierender mit Beeinträchtigungen

Wie viele Studierende eine Beeinträchtigung haben, ist nicht genau bekannt, denn diese Daten dürfen bei der Einschreibung an einer deutschen Hochschule nicht erfasst oder im Studienverlauf gespeichert werden.

Eine gute Datengrundlage liefert die Umfrage „beeinträchtigt studieren“ (best3), die alle 3 Jahre vom Deutschen Studierendenwerk und dem Deutschen Zentrum für Hochschul- und Wissenschaftsforschung als Teil der „Sozialerhebung“ beauftragt wird.

An der 22. Sozialerhebung, der aktuellen Version der Umfrage, die im Sommersemester 2021 durchgeführt und im Dezember 2023 veröffentlicht wurde, nahmen 188.000 Studierende teil (Steinkühler et al. 2023). Es gaben 15,9 % der befragten Studierenden an, dass sie eine studienerschwerende Beeinträchtigung haben. Rechnet man diesen Anteil hoch auf die knapp 2,9 Millionen Studierenden in Deutschland (Statistisches Bundesamt 2024), haben 464.000 Studierende eine studienerschwerende Beeinträchtigung.

Von diesen 15,9 % geben 65,2 % an, eine psychische Erkrankung und damit eine häufig „nicht-sichtbare“ Beeinträchtigung zu haben (Abbildung 1). 1,9 % der 188.000 Befragten gaben an, dass sie über eine Beeinträchtigung des Sehens verfügen. Bei Anwendung dieser prozentualen Verteilung ist davon auszugehen, dass ca. 8.800 Studierende mit Sehbeeinträchtigung an deutschen Hochschulen eingeschrieben sind.

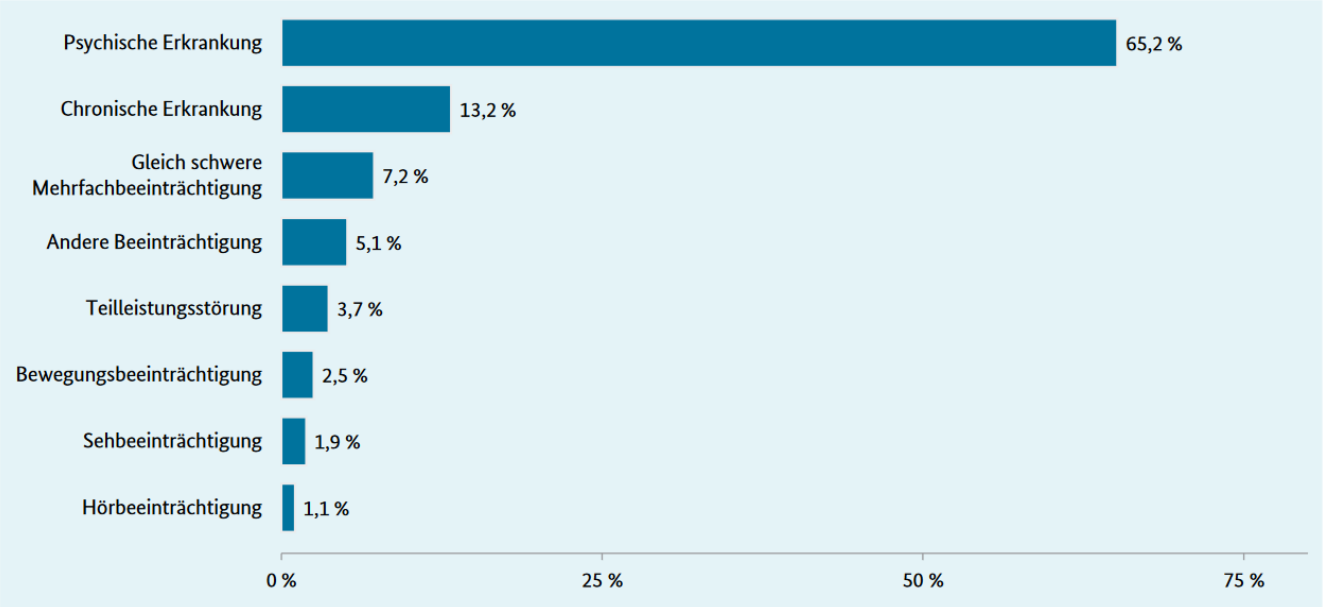


Abbildung 1: Studierende mit studienerschwerender Beeinträchtigung nach Beeinträchtigungsart (in %) (Steinkühler et al. 2023, 4) (Durch Rundungsdifferenzen können die aufsummierten Werte von 100 % abweichen)
(Beschreibung siehe Abbildungs- und Tabellenverzeichnis mit Alternativtexten)

Kenntnisstand und Einstellungen von Lehrenden gegenüber Bedarfen von Studierenden

Um erfassen zu können, über welchen Kenntnisstand Hochschullehrende hinsichtlich der Bedarfe von Studierenden mit Beeinträchtigungen verfügen, wurden an den vier Projekthochschulen des SHUFFLE-Projekts eigene Daten erhoben. Zum einen wurden leitfadengestützte qualitative Interviews mit insgesamt sechs Dozierenden und vier Lehrenden mit Funktionen in der Hochschulleitung durchgeführt. Zum anderen konnte eine quantitative Online-Befragung (n = 179) realisiert werden.

Aus dieser Online-Befragung ging unter anderem hervor, dass sich 40 % der Befragten noch keine Gedanken zur barrierefreien Gestaltung von Lehrveranstaltungen oder Lehrmaterialien gemacht haben. 10 % der Befragten gaben an, keinerlei Kenntnisse und 26 % kaum Kenntnisse zu digitaler Barrierefreiheit zu besitzen. Die Umsetzung digitaler Barrierefreiheit wird verbunden mit hohem Zeitaufwand (67 %), hohem technischen Aufwand (54 %) und hohem didaktischem Aufwand (33,5 %).

Insgesamt 63 Befragte machten Angaben dazu, welche Art von Unterstützung sie sich wünschen würden, um ihre Lehre barrierefrei gestalten zu können. Hierbei liegt ein Schwerpunkt auf technischen Umsetzungsaspekten: 68,3 % wünschen sich direkten Support bei der Umsetzung, 47,6 % wünschen sich bereits existierende pragmatische Lösungen. Allerdings fordert eine größere Anzahl (39,7 %) auch Möglichkeiten zur Information über die Bedarfe von Studierenden mit Beeinträchtigungen, um ein entsprechendes „Bewusstsein“ für Maßnahmen digitaler Barrierefreiheit entwickeln zu können.

Dieses Informationsdefizit gegenüber tatsächlichen Belastungen von Studierenden mit Beeinträchtigungen und möglichen Entlastungsmaßnahmen wird in folgenden Aussagen aus den geführten Interviews bzw. aus Freifeldangaben der Onlinebefragung bestätigt:

- *„Es ist nicht leicht, die Sicht der Rezipient*innen einzunehmen.“*
- *„Ich habe mal einen Workshop besucht, der mir eine Ahnung gegeben hat, dass meine Folien nicht barrierearm sind (Farbkontrast, Schriftgröße, Beschriftung von Abbildungen), aber erstens weiß ich nicht, worauf ich genau achten muss, und zweitens bin ich unsicher, ob ich mir den Aufwand machen soll, wenn der Nutzen unklar ist.“*
- *„Ich würde gern allen eine Teilnahme ermöglichen und habe das Gefühl, zu wenig darüber zu wissen, was ich machen muss, damit es barrierefrei ist.“*

Zusammenfassend lässt sich aus den Ergebnissen der Datenerhebungen schlussfolgern, dass die Umsetzung von Barrierefreiheit in der Hochschullehre einerseits technische Werkzeuge und entsprechende Anwendungskompetenzen (z. B. Wie erstelle ich barrierefreie Dokumente?) erfordert, aber andererseits Aspekte der Bewusstseinsbildung und der Information nicht vernachlässigen darf.

Sensibilisierung für Bedarfe von Studierenden mit Beeinträchtigungen

Bezüglich der Frage, wie Hochschullehrende neben dem Bereitstellen von Informationen über einzelne Beeinträchtigungen möglichst aktiv auf diesbezügliche Bedarfe von Studierenden sensibilisiert werden können, lassen sich verschiedene direkte und indirekte Vorgehensmöglichkeiten aus Ergebnissen der Sozialpsychologie ableiten (vgl. Spears und Tausch 2023; Christ und Kauff 2023). Nachfolgend werden zunächst zwei Interventionsansätze ausgewählt, die abgrenzbare Schwerpunkte beinhalten und Raum für Zwischenpositionen schaffen.

DOI: 10.3278/BSB2501W002

Möglichkeit 1: Perspektivübernahme mittels Simulationen

Simulationen werden in der Blinden- und Sehbehindertenpädagogik insbesondere in inklusiven Lernsettings und in Ausbildungskontexten der Blinden- und Sehbehindertenpädagogik häufig eingesetzt. Hierbei geht es um die Perspektivübernahme der Rolle einer Person mit Blindheit oder Sehbeeinträchtigung in Bezug auf konkrete Aufgaben oder Situationen. Sehende Personen erhalten Augenbinden oder Simulationsbrillen, um ansatzweise Herausforderungen und Bedarfe im Bereich lebenspraktischer Fähigkeiten (z. B. Nahrungszubereitung oder -aufnahme), sozialer Kompetenzen (z. B. Kommunikation in einer Gruppe) oder der Mobilität (z. B. Finden des Sitzplatzes im Klassenzimmer) konkret kennenzulernen. Trotz der Berechtigung und der Sinnhaftigkeit vieler derartiger Simulationen bleibt eine gewisse Abstraktheit und Realitätsferne bei dieser Form der Perspektivübernahme erhalten, da sich manche Sehbeeinträchtigung nur schwer über eine Simulationsbrille darstellen lässt (z. B. ein zentraler Gesichtsfeldausfall) und sehende Personen bei der Aufgabenbewältigung auf Strategien zurückgreifen können, die sie automatisiert und ohne visuelle Kontrolle abrufen können. Zudem können Lösungen, die Personen mit Sehbeeinträchtigungen über einen langen Zeitraum in ihrem Alltag erprobt und für sich angepasst haben, nicht in einer kurzen Simulationssituation erlernt werden. Mitunter besteht somit bei Simulationen die Gefahr des Entstehens von Fehlkonzepten über Blindheit und Sehbeeinträchtigung.

Möglichkeit 2: Kontakt mittels realer Begegnung zu Betroffenen

Das Erkennen spezifischer Bedarfe von Menschen mit Blindheit und Sehbeeinträchtigung kann auch mittels realem Kontakt zu Betroffe nen ermöglicht werden. Direkte persönliche Kontakte sind authentisch und realitätsnah. Dennoch muss beachtet werden, dass Kontakte nicht immer möglich sind und es zudem darauf ankommt, die beobachtbaren Kompetenzen, Strategien etc. vom Einzelfall zu abstrahieren. Auch hier können somit Fehlkonzepte entstehen oder vorhandene Vorurteile bestärkt werden. Darüber hinaus zeigen Studien zur „Kontakthypothese“ (Spears und Tausch 2023, 527 ff.), dass Kontakt alleine keine positiven Einstellungsänderungen bewirkt, sondern dass es für die Gestaltung von Kontakten Faktoren gibt, die Empathieaufbau etc. begünstigen (z. B. ähnlicher sozialer Status, Verfolgen eines gemeinsamen Ziels).

Zwischenposition: Virtueller Kontakt zu Personas

Während sich Simulationen z. B. in Form von Videos oder aufbereiteten Aufgabenstellungen gut auf einer digitalen Plattform realisieren lassen, sind zeitlich flexible und reale Face-to-Face-Begegnungsmöglichkeiten mit Menschen mit Beeinträchtigungen nicht möglich. Unter Umständen können jedoch virtuelle Kontaktformen zu sogenannten „Personas“ diese Einschränkung abmildern und realitätsnahe und authentische Einblicke in die Erfahrungswelten von Menschen mit Beeinträchtigungen zulassen. Diese Überlegungen wurden in das Shuffle-Projekt integriert und zum Projektbaustein „BlindDate“ ausgebaut. Grundlegend für die korrekte Einordnung von „BlindDate“ sind somit die Fragen: Was sind Personas und wie wurden sie konkret im Shuffle-Projekt entwickelt? Und in einem nächsten Schritt: Welche virtuellen Kontaktformen können umgesetzt und in „BlindDate“ aufgenommen werden?

Personas sind hypothetische Personen, die spezifische Charakteristika aufweisen und eine bestimmte Zielgruppe repräsentieren. Sie dienen als hilfreiches Werkzeug, um den Entwick-

lungsprozess eines Projektes auf die Bedürfnisse der Nutzenden auszurichten. Der Begriff „Persona“ wurde von Alan Cooper (1999) geprägt und ist seitdem ein zentraler Bestandteil benutzerzentrierter Designprozesse.

Die Personas auf „BlindDate“ wurden auf der Grundlage der umfangreichen Datenerhebung zu Beginn des Forschungsprojektes in einem umfassenden Entwicklungsprozess erstellt. Mithilfe der bereits erwähnten quantitati ven Bedarfsanalyse in Form von Fragebögen konnte das Forschungsteam breit gefächerte Einblicke in die Bedürfnisse der Zielgruppen – Studierende und Lehrende an deutschen Hochschulen – gewinnen. Diese Daten wurden durch weitere qualitative Daten ergänzt und vertieft. In Design-Thinking-Workshops, bei denen Studierende und Lehrende aktiv eingebunden wurden, wurden erste Prototypen der Personas erstellt und anschließend geprüft und präzisiert. Informelle Erfahrungsberichte und Interviews mit Studierenden lieferten zusätzlich Informatio nen.

Es ist wichtig zu betonen, dass die Personas auf „BlindDate“ nicht frei erfunden sind. Vielmehr stellen sie eine Synthese der realen Erfahrungen und Bedürfnisse von Studierenden dar, die in einer fiktiven „Person“ zusammengeführt wurden. So möchte das Forschungsteam sicherstellen, dass die entwickelten Lösungen und Ansätze tatsächlich den Bedürfnissen der Studierenden und Lehrenden entsprechen.

„BlindDate“ – eine digitale Begegnungsplattform mit virtuellen Studierenden mit individuellen Bedarfen

Die virtuelle Begegnungsplattform „BlindDate“ verfolgt das Ziel, bei Hochschullehrenden Bewusstsein und Empathie für die Bedürfnisse von Studierenden mit unterschiedlichen studienerschwerenden Bedingungen zu fördern. Durch die Interaktion mit den Personas innerhalb der Plattform sollen Barrieren aufgezeigt werden, mit denen Studierende im akademischen Alltag konfrontiert sind. Ein weiteres Ziel von „BlindDate“ ist es, wertvolle Informationen zu Adaptionsstrategien und assistiven Technologien zu vermitteln, die den Studierenden helfen, ihre Teilhabemöglichkeiten an Bildungsprozessen zu verbessern. Darüber hinaus bietet die Plattform konkrete Handlungsempfehlungen für die barrierefreie Gestaltung von digitaler Lehre an, um eine inklusivere und zugänglichere Lernumgebung zu schaffen.

Die Plattform „BlindDate“ setzt verschiedene Methoden ein, um diese Ziele effektiv zu erreichen. Eine zentrale Komponente ist die „virtuelle Begegnung“ mit Studierenden, die es Hochschullehrenden ermöglicht, direkt von den Erfahrungen und Herausforderungen der Studierenden zu lernen.

Insgesamt können acht Studierende mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen auf „BlindDate“ kennengelernt werden (Sehbeeinträchtigung, Hörbehinderung, psychische Erkrankung, motorische Beeinträchtigung, chronische Erkrankung, Autismus-Spektrum, Pflegeverantwortung und Lese-Rechtschreib-Schwäche mit Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperak tivitätsstörung). Die Startseite von „BlindDate“ zeigt den Blick in einen virtuellen Hörsaal, in dem verschiedene Studierende sitzen. Durch Auswahl einer dieser Figuren gelangt man auf deren spezifische „BlindDate“-Unterseite, auf der dann die virtuelle Begegnung stattfinden kann. Integriert sind hierbei vertiefende Informationen zur jeweiligen Beeinträchtigung und zu spezifischen Anforderungen digitaler Barrierefreiheit, sodass sich Nutzende der Webseite je nach Interesse und Kenntnisstand individualisiert mit studienerschwerenden Beeinträchti gungen auseinandersetzen können. „BlindDate“

DOI: 10.3278/BSB2501W002

selbst ist – mit Ausnahme der Simulationsspiele (siehe unten) – barrierefrei nutzbar und versucht durchgängig, mehrere Aneignungskanäle anzusprechen.

Generell befindet sich die Webseite noch in der Entwicklung und wird durch verschiedene Evaluationsphasen auch bis Ende der Projektlaufzeit (Dezember 2025) stetig angepasst und verbessert.

Virtuelle Begegnung mit Gabriel, einem Studierenden mit einer Sehbeeinträchtigung

Gabriel ist einer der acht Personas, die Lehrende auf „BlindDate“ kennenlernen können. Gabriel wird als virtueller Student mit Alter, Studiengang, Hobbys und seiner Sehbeeinträchtigung (Glaukom mit Gesichtsfeldeinschränkungen) vorgestellt. Er führt die Lesenden mit Hilfe von vertonten Sprechblasen durch seinen Studienalltag und erklärt dabei verschiedene Strategien und assistive Technologien, die er nutzt. Die Informationen beziehen sich auf verschiedene Kategorien, die jeweils grundlegende Bereiche des Studiums abdecken (Lehrveranstaltungen, Lernmaterial, Interaktion & Kommunikation, Prüfungen). Zudem werden durch die Vermitt lung von relevanten Zahlen, Fakten und Erläuterungen die Hintergründe und die Dringlichkeit der (digitalen) Barrierefreiheit verdeutlicht. Jede Persona-Unterseite beinhaltet eine Mischung aus persönlicher Perspektive auf das Studium und generellen Informationen zur jeweiligen Beeinträchtigung und den Bedarfen im Studienalltag. Da Studierende (mit Sehbeeinträchtigun gen) individuell unterschiedliche assistive Technologien und Strategien nutzen, lernen Lehrende auf „BlindDate“ neben Gabriel noch seine Kommilitonin „Bea“ kennen. Sie ist eine sogenannte Freunde-Persona und tritt mit Gabriel in Dialoge ein, um unterschiedliche Strategien und Situationen aus einer weiteren Perspektive zu beschreiben (siehe Abbildung 2).

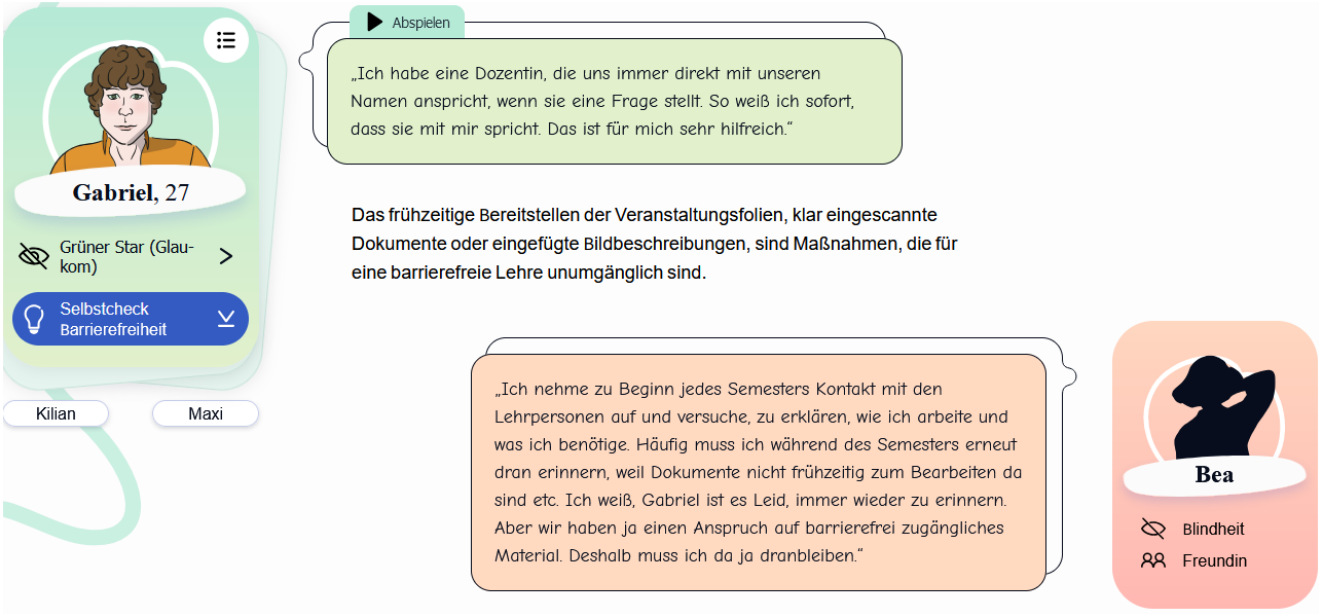


Abbildung 2: Beispielseite auf „BlindDate“: Gabriel und Bea berichten über Erfahrungen in Lehrveranstaltungen *(Beschreibung siehe Abbildungs- und Tabellenverzeichnis mit Alternativtexten)*

Zusätzlich zu diesen Erläuterungen durch Gabriel und Bea befinden sich auf „BlindDate“ Simulationen und Videos von und mit realen Studierenden. Diese sollen es den Nutzenden ermöglichen, sich in den Studienalltag von Studierenden hineinzuversetzen und deren Perspektive besser zu verstehen. So erklärt Gabriel in einem Simulationsspiel, welche Strategie er nutzt, um sich einen Überblick über Lernmaterialien zu verschaffen und wie eine klare Strukturierung von Lernmaterial durch die Lehrpersonen ihn bei dieser Strategie unterstützen kann. Neben den Simulationen und Videos, die von und mit realen Studierenden mit (Seh-)Beeinträchtigungen entwickelt und umgesetzt wurden und mit Untertiteln, Transkript und Audiodeskription versehen sind, sollen interaktive Elemente die Informationstexte aufbrechen und „BlindDate“ von reinen, textbasierten Informationswebseiten abheben.

Lernen Sie selbst Gabriel kennen auf: https://barrierefreies-blinddate.de/personas/gabriel/

Evaluation von „BlindDate“

Vorgehen und Stichprobe

„BlindDate“ wurde zunächst innerhalb der Projektgruppe prozessbegleitend getestet und evaluiert, wobei von Anfang an Studierende mit Sehbeeinträchtigungen aktiv in die Erprobung und Weiterentwicklung einbezogen waren. Ab Sommer 2023 wurde „BlindDate“ auf Tagungen und in Lehrveranstaltungen vorgestellt. Besuchende der Plattform hatten die Möglichkeit, per Link an einer umfangreichen Befragung teilzunehmen. Der Fragebogen enthielt Einschätzskalen (Likert-Skala mit 5 Stufen mit den Polen „zutreffend“ und „nicht zutreffend“) zu Aussagen beispielsweise zur Wirkung der Persona (Items: *„Die Persona wirkt wie eine echte Person.“*; *„Ich habe das Gefühl, diese Persona zu verstehen“*), zu den Inhalten (Item: *„Die Informationen über diese Persona sind gut dargestellt.“*), zur Gestaltung der Internetseiten (Item: *„Der Text im Profil der Persona ist deutlich zu lesen.“*) oder zur Verständlichkeit der Informationen (Item: *„Die Informationen im Profil der Persona sind leicht zu verstehen.“*). Am Ende des Fragebogens gab es die Möglichkeit, individuelle Kommentare und Rückmeldungen einzutragen. Die Befragung zur Persona-Unterseite von Gabriel wurde von insgesamt 18 Personen vollständig abgeschlossen, wobei drei der Teilnehmenden angaben, selbst eine Sehbeeinträchtigung zu haben. Weitere Angaben zur Stichprobe (Alter, Profession etc.) wurden nicht erhoben.

Ergebnisse

Die Einschätzungen der Umfrageteilnehmenden zu zentralen Kategorien der Persona-Darstellung „Gabriel“ auf einer fünfstufigen Skala mit den Zuordnungen zwischen den Polen 5 = zutreffend und 1 = nicht zutreffend, ergeben folgendes Bild (genannt werden nachfolgend jeweils das Aussage-Item und die Anzahlen der Nennungen der Skalenwerte 4 und 5, wodurch die Zustimmung zur Aussage dokumentiert wird; alle Angaben beziehen sich auf n = 18):

- *„Im Profil der Persona fehlen keine wichtigen Informationen“*: 4 und 12 (16 Personen stimmen der Aussage zu)
- *„Die Persona wirkt wie eine echte Person“*: 6 und 9 (15 Personen stimmen der Aussage zu)
- *„Die Informationen über diese Persona sind gut dargestellt“*: 4 und 11 (15 Personen stimmen der Aussage zu)
- *„Der Text im Profil der Persona ist deutlich genug zu lesen“*: 3 und 14 (17 Personen stimmen der Aussage zu)
- *„Die Informationen im Profil der Persona sind leicht zu verstehen“*: 2 und 14 (16 Personen stimmen der Aussage zu)

DOI: 10.3278/BSB2501W002

- *„Ich habe das Gefühl, dass ich diese Persona verstehe“*: 5 und 10 (15 Personen stimmen der Aussage zu)
- *„Ich kann mir einen Tag im Leben dieser Persona vorstellen“*: 5 und 6 (11 Personen stim men der Aussage zu)

Diese Einschätzungen werden in den freien Kommentaren und Anmerkungen der Teilnehmenden bestärkt:

- *„Die Persona ist äußerst gelungen und realitätsnah.“*
- *„Die Persona wirkt sehr menschlich. Die allgemeinen Infos, die Memos und Strategien weisen allesamt positive Aspekte auf. Man hat das Gefühl, in den Alltag von Gabriel eintauchen zu können.“*
- *„Die Informationen können gut aufgenommen werden. Da es meine erste inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Bereich Sehbehinderung war, kann ich nur aus dieser Sicht sagen, dass es mir für den ersten Überblick an keinen wichtigen Informationen gefehlt hat.“*
- *„Das Spiel ist eine gelungene Möglichkeit, um zu zeigen, wie kleine Veränderungen bereits eine Zeitersparnis ermöglichen und weniger Anstrengung erfordern. Auch, dass mich Gabriel als ‚Experte‘ angeleitet hat, hinterlässt einen guten Eindruck.“*
- *„BlindDate bietet einen guten Ausgangspunkt, um mehr über digitale Barrierefreiheit und speziell hier über Sehbeeinträchti gungen zu erfahren. Deswegen erscheinen mir die Links auf weiterführende Webseiten sinnvoll.“*

Interpretation

Die Ergebnisse der Einschätzungen im Fragebogen und die Aussagen in den Freitextfeldern zeigen, dass die Darstellung der Persona Gabriel von den Teilnehmenden überwiegend als realistisch wahrgenommen wird. Die Informationen über Gabriels Studienerschwernisse sind verständlich und gut zugänglich. Die Beschreibungen und Veranschaulichungen zu Gabriels Studienalltag können offensichtlich mithelfen, die Unterstützungsbedarfe eines Studierenden mit Sehbeeinträchtigung zu erkennen. Hieraus kann ein grundlegendes Verständnis für notwendige Unterstützungsmaßnahmen entstehen. Die Darstellung und der Aufbau der Plattform „BlindDate“ werden als hierfür angemessen und hilfreich bewertet.

Limitierungen

Für eine umfassende Auswertung der gewonnenen Daten ist der Rücklauf an ausgefüllten Fragebögen leider zu gering. Somit beschränkt sich die erste Evaluation von „BlindDate“ auf eine Beschreibung der aus den Rückmeldungen ablesbaren Tendenzen.

Die geringe Anzahl von Teilnehmenden mit Sehbeeinträchtigungen lässt leider keinen diffe renzierten Blick auf die Bewertung von Gabriel durch selbst betroffene Personen zu.

Die Evaluation der Persona Gabriel erfolgte bisher über Tagungen der Blinden- und Sehbehindertenpädagogik und über Lehrveranstaltungen der Fachrichtung Pädagogik bei Blindheit und Sehbeeinträchtigung. Im nächsten Evaluati onsschritt wird der Fokus auf Rückmeldungen von Lehrpersonen ohne direkten Bezug zur Blinden- und Sehbehindertenpädagogik gelegt, wodurch die spätere Nutzendengruppe von „BlindDate“ realistischer abgebildet werden kann.

Schlussfolgerungen

Die Sensibilisierung von Hochschullehrenden für die Bedarfe von Studierenden ist von zentraler Bedeutung und bildet eine Grundlage für mehr Barrierefreiheit. Dieser Sachverhalt weist Parallelen auf zu Herausforderungen in inklusiven

Lernsettings an allgemeinen Schulen. Hier scheint es Zusammenhänge zwischen den generellen Einstellungen von Lehrkräften gegenüber der Inklusion von Schülerinnen und Schülern mit Blindheit und Sehbeeinträchtigung und dem Maß individueller Unterstützung bzw. dem Grad sozialer Teilhabe zu geben (Lang und Sarimski 2019). Sowohl im Bereich Hochschule als auch im Bereich Schule müssen Lehrpersonen über spezifische Lernerschwernisse und entsprechende Unterstützungsbedarfe von Lernenden mit Blindheit und Sehbeeinträchtigungen Bescheid wissen, um die Möglichkeiten gemeinsamen Lernens korrekt einschätzen und initiieren zu können. Die hierfür notwendige Sensibilisierung und Aufklärung von Lehrpersonen kann generell auf unterschiedlichen Wegen geschehen – durch textliche Wissensvermittlung, durch reale Begegnungen, durch Simulationen oder durch virtuelle Interaktion. Virtuelle Begegnungen ersetzen dabei keine realen Begegnungen, können aber eine Sensibilisierung befördern und Einstellungen differenzieren. Personas sind ein geeigneter Weg, um reale Erfahrungen von Personengruppen kompakt darzustellen. Gelingensbedingung ist allerdings, dass die Personas wissenschaftlich fundiert unter Beteiligung der abzubildenden Personengruppe entwickelt wurden und keine Stereotype abbilden.

Die ersten Erfahrungen und Evaluationsergebnisse zu „BlindDate“ lassen zusammenfassend die Schlussfolgerung zu, dass die Kombination aus persönlichen Perspektiven, allgemeinen Informationen, interaktiven Elementen und konkreten Handlungsempfehlungen ein hilfreiches Instrument sein kann, um Lehrkräfte zu sensibilisieren und ihre Bereitschaft für die Umsetzung von Maßnahmen der Barrierefreiheit zu erhöhen.

Literatur

Cooper, Alan (1999). The Inmates are Running the Asylum. Software-Ergonomie '99: Design von Informations welten. Stuttgart: B. G. Teubner.

Christ, Oliver/Kauff, Matthias (2023). Theorie der Intergruppenkontakte. In: Sassenberg, Kai & Vliek, Michael L. W. (Hrsg.): Sozialpsychologie: Von der Theorie zur Anwendung. Cham: Springer, 159–178.

Lang, Markus/Sarimski, Klaus (2019). Soziale Teilhabe von Kindern mit Sehbeeinträchtigung in inklusiven Schulsettings aus Sicht der Grundschullehrkräfte. Empirische Sonderpädagogik 11, 225–240.

Lepzien, Josefine/Lewerenz, Michael (2017): Persona-Methode. Eine Methode zur Illustrierung von Bildungsbedarfen. In: Weiterbildungsmanagement professionalisieren. Wissenschaftliche Weiterbildung der Universität Rostock, 23–31. Online verfügbar unter https://www.uni-rostock.de/storages/uni-rostock/UniHome/Weiterbildung/KOSMOS/Persona.pdf (abgerufen am 30.7.2024).

Spears, Russel/Tausch, Nicole (2023). Vorurteile und Intergruppenbeziehungen. In: Johannes Ullrich/Wolfgang Stroebe/Miles Hewstone (Hg.). Sozialpsychologie. 7., vollständig überarbeitete Auflage. Berlin: Springer, 497–542.

Statistisches Bundesamt (2024). Hochschulen. Online verfügbar unter https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Hochschulen/_inhalt.html (abgerufen am 3.9.2024).

Steinkühler, Julia/Beuße, Mareike/Kroher, Martina/Gerdes, Friederike/Schwabe, Ulrike/Koopmann, Jonas/Becker, Karsten/Völk, Daniel/Schommer, Theresa/Erhardt, Marie-Christin/Isleib, Sören/Buchholz, Sandra (2023). Die Studierendenbefragung in Deutschland: best3. Studieren mit einer gesundheitlichen Beeinträchtigung. Hannover: DZHW. Online verfügbar unter https://www.studierendenwerke.de/beitrag/die-studierendenbefragung-in-deutschland-best3-studieren-mit-einer-gesundheitlichen-beeintraechtigung (abgerufen am 3.9.2024).

DOI: 10.3278/BSB2501W002

Prof. Dr. Markus Lang
Padagogische Hochschule Heidelberg
lang@ph-heidelberg.de
0000-0001-8909-1911



Niklas Egger
Hochschule der Medien Stuttgart
egger@hdm-stuttgart.de



Ann-Katrin Böhm
Pädagogische Hochschule Heidelberg
boehm3@ph-heidelberg.de



Patricia Piskorek
Hochschule der Medien Stuttgart



Frank Laemers
Pädagogische Hochschule Heidelberg
laemers@ph-heidelberg.de



Dr. Kathy-Ann Heitmeier
Hochschule der Medien Stuttgart



Prof. Dr. Johannes Hennies
Pädagogische Hochschule Heidelberg
hennies@ph-heidelberg.de



Dr. Verena Kersken
Hochschule der Medien Stuttgart



Dr. Anja Gutjahr
Pädagogische Hochschule Heidelberg
gutjahr@ph-heidelberg.de



Prof. Dr. Gottfried Zimmermann
Hochschule der Medien Stuttgart
zimmermanng@hdm-stuttgart.de



Dr. Barbara Bogner
Pädagogische Hochschule Heidelberg
bogner@ph-heidelberg.de

