

Digitale Innovationen für mehr Inklusion im Alltag

Wie könnten Kinder mit dem Smartphone die deutsche Gebärdensprache lernen? Welche Möglichkeiten gibt es für Menschen mit Sehbehinderung, Kunstwerke in einem Museum zu erleben? Und wie sähe eine wirklich barrierefreie Medienwelt aus? Der Innovationswettbewerb ‚[Digital Imagination Challenge](#)‘ zeichnet im November Ideen und Projekte aus, die auf diese Fragen Antworten geben – und die mit ihren innovativen Ansätzen zu mehr Inklusion im Alltag von Menschen mit Behinderung beitragen. Der Wettbewerb wird von Unitymedia, dem Verein Sozialhelden e. V. und dem Netzwerk Impact Hub Berlin organisiert und ist mit 15.000 Euro dotiert. Wir stellen die fünf Finalisten der Challenge und ihre Projekte vor.

#1: Das Deaf Magazine – ein analoges Heft mit digitalen Inhalten

Die Macher des ‚[Deaf Mag](#)‘ bezeichnen ihr Heft als „Lifestyle- und Gesellschaftsmagazin für die deutsche Gehörlosenszene“. Sie möchten damit Kommunikationsbarrieren für Gehörlose und für Menschen mit Hörbehinderung abbauen. Und das geht so: Das Magazin ist ein gedrucktes Heft, das neben Texten und Bildern auch Verweise auf Gebärdensprach-Videos enthält. Möglich wird das mit Augmented Reality (Übersetzung: Erweiterte Realität). Mit dieser Technologie werden kleine Codes in die Bilder des Magazins eingefügt, die auf Videos im Netz verweisen. Die Leser müssen nur die App zum Magazin auf ihrem Smartphone installieren und können das Telefon dann einfach über einen solchen Code halten – damit gelangen sie direkt zu den Videos. Die kleinen Filme ergänzen die Beiträge im Magazin mit Infos

in Gebärdensprache, zum Beispiel zu Persönlichkeiten aus der Gehörlosen-Szene, Veranstaltungen, Barrierefreiheit oder der Gebärdensprachkultur in anderen Ländern. Die Videos sind zusätzlich Untertitelt.



Mit der App des Deaf Magazine können die Leser Videos zu den Artikeln im Magazin abrufen und anschauen. Foto: Andi Weiland | Gesellschaftsbilder.de

Der Hintergrund der Idee zum Magazin ist, dass viele gehörlose Menschen mit der Deutschen Schriftsprache Schwierigkeiten haben, weil sie auf der gesprochenen Sprache basiert. Die Muttersprache von Menschen mit Hörbehinderung ist aber die Gebärdensprache – und diese unterscheidet sich in Grammatik und Wortbildung sehr stark von der Lautsprache. Das Deaf Mag berücksichtigt genau das und erleichtert Gehörlosen durch die per Code eingebundenen Videos in Gebärdensprache den Zugang zu den Inhalten des Magazins. Nebenbei können die Leser außerdem neue Wörter in Schriftsprache lernen – oder sich umgekehrt, dank der Untertitel unter den Videos, die Gebärdensprache aneignen.

#2: Die EiS-App – Gebärdensprache spielerisch lernen

Die [EiS-App](#) (Abkürzung für ‚Eine inklusive Sprachlern-App‘)

soll Kinder mit einer verzögert entwickelten Sprache dabei unterstützen, die Gebärdensprache zu erlernen. Die Mädchen und Jungen haben nämlich oft Schwierigkeiten, sich in Lautsprache mit anderen zu unterhalten. Wenn sie und ihre Freunde aber einen „Grundwortschatz“ in Deutscher Gebärdensprache hätten, könnten sie unkompliziert und spielerisch miteinander kommunizieren. Genau das ist die Idee der Entwickler, die ihre App an Schulen und Kindergärten als Hilfsmittel zum Erlernen der Gebärdensprache etablieren wollen. Sie hoffen, damit auch Berührungspunkte zwischen Kindern mit und ohne Behinderung abzubauen. Aktuell ist die App noch in der Testphase.

Die Software funktioniert wie ein Wörterbuch, das den Wortschatz und die Grammatik der Gebärdensprache vermittelt: Neben dem ausgeschriebenen Wort erscheinen ein Symbol und ein Gebärdenvideo, außerdem ist der jeweilige Begriff als Audio-Datei hinterlegt. Die App ist damit sehr intuitiv bedienbar und auch das barrierefreie Design ist genau auf Menschen mit kognitiven Behinderungen zugeschnitten.

#3: Match My Maker – günstige Hilfsmittel von Bastlern und Tüftlern

Diese Online-Plattform will gezielt Menschen mit Behinderung und kreative Köpfe zusammenbringen, die ihre Talente und Fähigkeiten einsetzen möchten, um individuelle Hilfsmittel zu entwickeln. [Match My Maker](#) ist also ein Netzwerk für private oder professionelle „Macher“, die sich mit moderner Technik auskennen und verschiedenste Objekte bauen oder umgestalten können – zum Beispiel einen Getränkehalter für einen Rollstuhl oder individuell angepasste Griffe für einen Gehstock aus dem 3D-Drucker.

Die Plattform stellt aber nicht nur Kontakte her, sondern unterstützt die inklusiven Projektteams auch mit Coachings. Außerdem können die Entwickler ihre Lösungen in einer Datenbank erfassen, damit auch andere Menschen auf ihre Ideen zugreifen und diese für sich oder ihre Angehörigen

weinternutzen können.



Was können wir mit unserer Idee erreichen und was müssen wir dafür tun? Diese und andere Fragen stellten sich die Finalisten im Bootcamp und erarbeiten damit nach und nach Projektpläne für ihre Start-ups. Foto: Andi Weiland | Gesellschaftsbilder.de

#4: „Kultur mit allen Sinnen“ – eine inklusive Museums-App

Der Name der App, die von der Berlinischen Galerie zusammen mit dem [Deutschen Blinden- und Sehbehindertenverband DBSV](#) entwickelt wurde, ist wörtlich gemeint: Sie soll es allen Menschen mit und ohne Behinderung ermöglichen, Kultur und Kunstwerke mit verschiedenen Sinnen zu erleben. Die Software führt die Besucherinnen und Besucher zu den 17 wichtigsten Stationen der Dauerausstellung „Kunst in Berlin 1880-1980“ und liefert dort nicht nur Hintergrundinformationen zum jeweiligen Künstler, dessen Technik und zur Entstehungszeit der Gemälde und Skulpturen, sondern auch eine sehr detaillierte akustische Beschreibung der Werke. Die Inhalte werden automatisch abgespielt, sobald die Besucher an einer Station angelangt sind. Ergänzt wird das Kultur-Erlebnis durch ein taktiles

Bodenleitsystem, das sich durch die gesamte Ausstellung zieht.

Die App kann übrigens auch in anderen Museen eingesetzt werden und ist beliebig erweiterbar. Zum Beispiel können Infos in Gebärdensprache oder Leichter Sprache ergänzt werden. Und: Die App unterstützt ihre Nutzer auch schon vor dem Museumsbesuch. Wer möchte, kann akustische Wegbeschreibungen von Haltestellen der Öffentlichen Verkehrsmittel zum Museum oder Hinweise zur Orientierung im Museum abrufen.

Die App für iOS und Android ist im App-Store und Google Play-Store verfügbar (Suchbegriff „Berlinische Galerie“).

#5: Ever Guide – Ein Indoor-Navigations-System fürs Smartphone

An Flughäfen, in Behörden, in Einkaufszentren oder in ähnlich unübersichtlichen Gebäuden ist es für Menschen mit Sehbehinderung oft nicht einfach, sich zurechtzufinden und sicher zu bewegen. Das [Fraunhofer Institut für offene Kommunikationssysteme \(FOKUS\)](#) möchte das mit seinem [Indoor-Navigationssystem „Ever Guide“](#) ändern. Das Programm nutzt Sensordaten des Smartphones – zum Beispiel der Kamera und des Beschleunigungssensors – und errechnet daraus sehr präzise den Standort des Nutzers innerhalb eines Gebäudes. Diese Technik kann Menschen mit Sehbehinderung dadurch besonders genau führen, was mit einer herkömmlichen GPS-Navigation bisher nicht möglich war.

Ever Guide ist barrierefrei und eignet sich besonders für Menschen mit Sehbehinderung. Aber auch Menschen mit körperlichen Behinderungen profitieren von dem Programm: Es bietet neben der genauen Wegführung auch eine Funktion, mit der barrierefreie Wege im Inneren eines Gebäudes angezeigt werden können.

So funktioniert der Wettbewerb

Knapp 25 Teams aus ganz Deutschland haben sich im Sommer mit

ihren Start-ups, Organisationen und Initiativen für die Digital Imagination Challenge beworben, die im Jahr 2018 zum zweiten Mal ausgeschrieben wurde. Daraus sind die fünf oben vorgestellten Finalisten hervorgegangen – und sie profitieren schon jetzt von einer Besonderheit des Wettbewerbs: Mit der Unterstützung von Experten des Impact Hub Berlin (ein Netzwerk für soziale Innovationen und soziales Unternehmertum) arbeiten sie seit September an ihren Projekten weiter. Sie überlegen zum Beispiel, wie sie ihre Ideen zu wirtschaftlichen Geschäftsmodellen weiterentwickeln können, erstellen Projektpläne und bereiten sich auf die Abschlusspräsentation im November vor.

Wer die Challenge gewinnt, bekommt 15.000 Euro Fördergeld für sein Projekt, der zweite Platz ist mit 5.000 Euro dotiert. Für Platz drei gibt es kein Preisgeld. Aber: Alle Gewinnerteams werden auch nach dem Wettbewerb weiter unterstützt, und zwar von drei Unitymedia-Führungskräften, die die jungen Unternehmerinnen und Unternehmer als Mentoren beraten und begleiten.

Mehr zur Challenge: unitymedia-digitalimagination.de