

Digitale Barrierefreiheit?!

Chancen der digitalen Jugend-
arbeit für die Inklusion von jungen
Menschen mit Behinderungen



jugend@bw

Projektbüro Digitale Kinder- und Jugendarbeit
und Jugendsozialarbeit



Praxis-Tipp



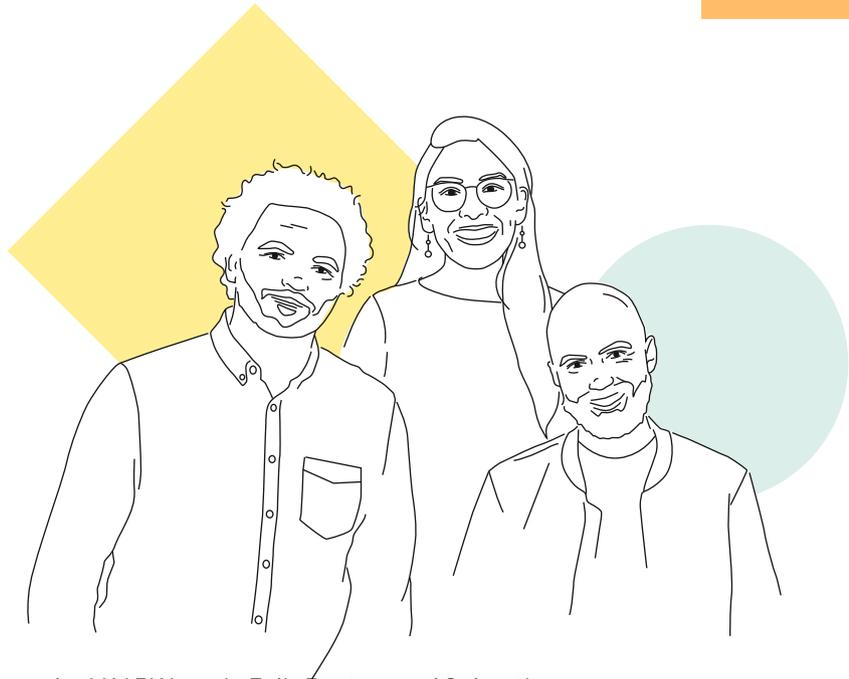
Link-Tipp



Aufgepasst!



Gut zu wissen



Autor*innen: Juliette Bravo von der LKJ BW sowie Felix Bastam und Sebastian Jähnke von Erdmännchen&Bär.

Felix Bastam und Sebastian Jähnke sind Gründer und Co-Geschäftsführer der Bildungsagentur Erdmännchen&Bär in Heidelberg. Ihr Motto: „Wir befähigen Menschen, damit sie an der Digitalisierung teilhaben können.“

Erdmännchen&Bär gestaltet barrierearme, inklusive und digital-gestützte Bildungsangebote und begleitet Einrichtungen aus Sozialwirtschaft, Bildung und Kultur mit Beratung, Prozessbegleitung, Entwicklung und Workshops.

Juliette Bravo arbeitete als Bildungsreferentin bei der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg im Projektbüro „jugend@bw“ und war hier für den Selbstlernbereich zuständig. Die Angebote zum Selbstlernen sind für Fachkräfte entwickelt, um sie dabei zu unterstützen, ihre digitalen Kompetenzen eigenständig zu erweitern und sich praxisnah über die Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung auseinanderzusetzen.

Vorwort

Liebe Leser*innen,

die digitale Welt bietet unendliche Möglichkeiten – besonders für junge Menschen. Doch wie bei allen Chancen ist es entscheidend, sicherzustellen, dass alle daran teilhaben können. Auch junge Menschen mit Behinderungen. Diese Teilhabe ist nicht nur eine Frage der Gerechtigkeit, sondern auch eine klare Anforderung, die wir laut § 8 SGB VIII in der Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit erfüllen müssen. Der digitale Raum bildet dabei keine Ausnahme.

Doch was bedeutet digitale Teilhabe eigentlich? Welche Hürden gibt es im digitalen Raum, und wie können diese abgebaut sowie Zugänge erleichtert werden? Kann Künstliche Intelligenz (KI) dabei helfen, barrierearme und digital unterstützte Angebote zu entwickeln?

Unter dem Titel „Digitale Barrierefreiheit?! Chancen der digitalen Jugendarbeit für die Inklusion von jungen Menschen mit Behinderungen“ richtet sich diese Handreichung an Fachkräfte, die Inklusion aktiv vorantreiben möchten. Sie informiert, inspiriert und liefert durch praxisnahe Beispiele Antworten auf die oben genannten Fragen.

jugend@bw unterstützt den Auf- und Ausbau der digitalen und hybriden Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit in Baden-Württemberg und arbeitet gemeinsam mit allen Akteur*innen daran, qualitative digitale und medienpädagogische Arbeit voranzubringen.



Die Handreichungen von jugend@bw finden Sie zum Download unter: <https://www.jugend-bw-digital.de/publikationen>

Wir wünschen viel Freude beim Lesen!

Das jugend@bw-Team



Inhalt

- I** **Einleitung**
Seite 5
- II** **Inklusive Sprache online und offline**
Seite 7
- III** **Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderungen – Was bedeutet das konkret?**
Seite 9
- IV** **Bestehende technische Lösungen**
Seite 15
- V** **Digitale Angebote inklusiv gestalten – Praxisbeispiele**
Seite 17
- VI** **Begegnungsräume schaffen!**
Seite 22

Übersicht Link-Tipps

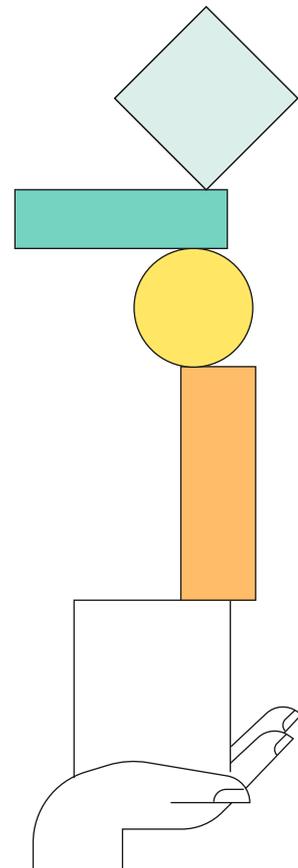
Seite 23

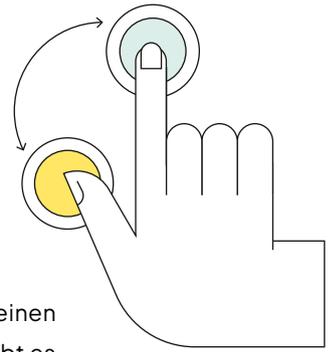
Literaturverzeichnis

Seite 26

Impressum

Seite 27





Da sich in Deutschland zwei unabhängige Systeme¹ entwickelt haben, zum einen die Behindertenhilfe, zum anderen die (Offene) Kinder- und Jugendarbeit, gibt es historisch² betrachtet in der Jugendarbeit wenig bis keine Berührungspunkte mit jungen Menschen mit Behinderungen. Ohne Berührungspunkte und ein tiefes Verständnis für die Lebensrealität junger Menschen mit Behinderungen ist es jedoch schwierig, ihre spezifischen Bedürfnisse und Anforderungen in die Gestaltung inklusiver Angebote einzubeziehen. Daher ist es von großer Bedeutung, den (digitalen) Alltag dieser Jugendlichen sichtbar zu machen und in den Gestaltungsprozess von Angeboten miteinzubinden. Nur so können passgenaue, barrierefreie Angebote entwickelt werden, die die aktive Teilhabe dieser jungen Menschen am gesellschaftlichen Leben fördern.

Diese Broschüre wirft einen Blick auf die Potenziale und Herausforderungen, die die digitale Jugendarbeit für die Inklusion junger Menschen mit Behinderungen bereithält. Unser Ziel ist, es Fachkräften zu ermöglichen, gemeinsam mit den Jugendlichen digitale Barrieren abzubauen und eine inklusive, digitale Teilhabe aktiv zu gestalten.

Hürden in der digitalen Welt erkennen

Für Kinder und Jugendliche können verschiedene Barrieren ihre Teilnahme an (hybriden) Angeboten von Einrichtungen erschweren. Bei körperlichen Behinderungen können die Zugänglichkeit von Räumen, wie Makerspaces oder Tonstudios, die Erreichbarkeit von Objekten oder die Nutzung von Webseiten durch Tastatursteuerung problematisch sein.

Bei Sinnesbehinderungen stellen beispielsweise fehlende auditive Beschreibungen oder das Fehlen von Online-Angeboten in Deutscher Gebärdensprache Hindernisse dar.

1 Vgl. Lippmann Claus, Welke, Antje, 2017. Inklusiv Kinder- und Jugendhilfe – Zwei Welten verbinden – Kinder- und Jugendhilfe und Behindertenhilfe. Am 17.07.2025 abgerufen von: https://jugendhilfe-inklusive.de/sites/default/files/2023-05/2017-09-07_zwei-welten-verbinden_001_tagungsbericht.pdf

2 Vgl. Bundesregierung, 2024. Zusammen statt getrennt. Am 17.07.2025 abgerufen von: <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/gesetzesvorhaben/inklusive-kinder-und-jugendhilfe-2322096>

Menschen mit kognitiven Behinderungen könnten Schwierigkeiten haben, Texte, Darstellungen und die Struktur von Webseiten zu verstehen.

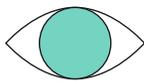
Das heißt: Unterschiedliche Faktoren können zu ganz unterschiedlichen Barrieren je nach Behinderungsform führen. Deswegen ist es notwendig, dass bei der Gestaltung von digitalen und hybriden Angeboten Barrierefreiheit gleich am Anfang mitgedacht wird.



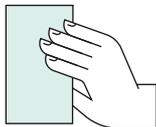
Link-Tipps: Ein Tag in der digitalen Welt, Barrieren digitaler Teilhabe erkennen und überwinden: Ein Leitfaden für die Praxis



Hören: 15 Mio. Menschen in Deutschland haben eine mittlere bis schwere Schwerhörigkeit. Ton-Inhalte sind für sie schwerer oder nicht verständlich. (Durch Untertitel oder Videos mit Gebärdendolmetschung können Ton-Inhalte inklusiver gestaltet werden – Anm. der Redaktion)



Sehen: Rund 1,2 Mio. Menschen in Deutschland sind blind oder sehbehindert. Um sich im Internet zu bewegen, benutzen sie Vorlesefunktionen oder Vergrößerungen. Ferner haben 8 % aller Menschen eine Farbfehlsichtigkeit. Älteren Menschen fällt es oft schwerer, Kontraste zu erkennen.



Bedienen: Eine leicht bedienbare Website ohne störende Pop-Ups und versteckte Knöpfe macht es für alle Menschen leichter. Besonders hilft dies Menschen mit motorischen Einschränkungen, da sie Geräte oft auf andere Arten bedienen, zum Beispiel mit einer Sprachsteuerung.

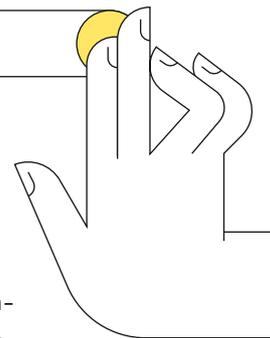


Verstehen: 1,9 Mio. Menschen in Deutschland haben eine Lernbehinderung. Die Aufnahme komplexer Informationen (im digitalen Raum) fällt ihnen schwer. Die Verwendung leichter oder einfacher Sprache kann Abhilfe schaffen.

Quelle: <https://awo-digiteilhabe.org/digi-teilhabe/>

Für wen eignen sich digitale Angebote?

Menschen mit sensorischen (hören/sehen), kognitiven (verstehen) oder motorischen (bedienen) Behinderungen können von einer Vielzahl digitaler Angebote und Medien profitieren. Doch nicht alle Jugendlichen haben Zugänge dazu oder sind mit den verfügbaren Möglichkeiten vertraut. Es gibt allerdings zahlreiche Möglichkeiten und Ressourcen für die Jugendarbeit, um sich mit inklusiven digitalen Angeboten auseinanderzusetzen und so Schritt für Schritt allen Jugendlichen gerecht zu werden.



Sprache prägt unser Denken und beeinflusst, wie wir die Welt und unsere Mitmenschen wahrnehmen. Bezeichnungen sind dabei weit mehr als bloße Worte – sie können wertschätzend oder ausgrenzend wirken und tragen dazu bei, Vorurteile abzubauen oder zu verstärken. Im Laufe der Zeit unterliegt unsere Sprache einem stetigen Wandel, der gesellschaftliche Entwicklungen widerspiegelt. Ein Beispiel dafür ist die Veränderung von Begriffen wie „Handicap“ hin zu „Menschen mit Behinderung“. In dieser Broschüre sprechen wir übrigens von Behinderungen, weil der Begriff „Behinderung“ die soziale Dimension der durch die Umwelt verursachten Beeinträchtigung mit einbezieht³. Dadurch werden sozio-strukturelle Veränderungen gefördert, die die Eingliederung von Menschen mit Behinderungen vorantreiben.

Um Berührungsängste abzubauen, bieten wir hier eine kleine Übersicht, wie man heutzutage respektvoll über Menschen mit Behinderungen spricht:

INKLUSIVE SPRACHE

Mensch(en) mit Behinderung(en)
 Grad der Behinderung (GdB) – man spricht von einer Schwerbehinderung ab einem GdB von 50⁴

Sensorische Behinderungen:

- Sehbehinderung/Blindheit – Ich bin blind, er ist ein blinder Mensch, sie ist blind, er/sie hat eine Sehbehinderung / ist sehbehindert
- Hörbehinderung/Gehörlosigkeit – Ich bin taub, er ist ein tauber Mensch, sie ist taub, er/sie hat eine Hörbehinderung / ist hörbehindert
- Taubblindheit – ich bin taubblind, er ist ein taubblinder Mensch, sie ist taubblind, er/sie hat eine Hör-Sehbehinderung

³ Universität Bremen. Barrierearmes Lehren und Lernen Online (BALLON), 2022. Beeinträchtigung oder Behinderung? Wie werden die Begriffe korrekt verwendet? Am 14.07.2025 abgerufen von: www.uni-bremen.de/digitale-transformation/projekte/barrierearmes-lernen-und-lehren-online-ballon/detailansicht/beeintraechtigung-oder-behinderung-welcher-begriff-ist-richtig

⁴ Am 14.07.2025 abgerufen von: <https://gesund.bund.de/schwerbehinderung#einleitung>

Kognitive/Entwicklungsbedingte Behinderungen:

Menschen mit Lernschwierigkeiten (Achtung, nicht „Geistige Behinderung“^{5!}) – er/sie hat eine Lernschwierigkeit

Neurodiversität:

- Lernbehinderungen wie Legasthenie/Dyslexie (Lese-Recht-schreib-Schwäche) und Dyskalkulie (Rechenschwäche) – ich habe eine Lernbehinderung
- Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung (ADHS) – ADHS haben
- Autismus-Spektrum-Störung (ASS) – er/sie ist Autist*in
- Down-Syndrom – Mensch mit Down-Syndrom



Link-Tipps: Leidmedien: Begriffe über Behinderung von A bis Z, Was ist Neurodiversität?

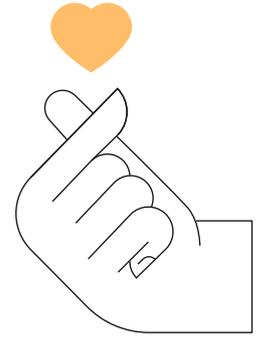


Inklusive Sprache schafft Räume für Vielfalt und Respekt – sie ist ein zentraler Bestandteil einer offenen und gleichberechtigten Gesellschaft. Besonders wichtig ist dabei die Selbstbezeichnung von Menschen mit Behinderungen: Sie ermöglicht es ihnen, ihre eigene Identität und Perspektive in den Mittelpunkt zu stellen und trägt so zum Empowerment bei. Daher fragt gern nach, wie die Menschen selbst bezeichnet werden möchten, wenn ihr euch unsicher seid!

Medien bieten Menschen mit Behinderungen dabei eine wichtige Plattform an, indem sie es ihnen ermöglichen, ihre Eigensicht und Erfahrungen selbst darzustellen und damit aktiv zur öffentlichen Wahrnehmung von Menschen mit Behinderungen beizutragen. Auf diese Weise lassen sich junge Menschen nicht auf ihre Behinderungen reduzieren und zeigen auch im digitalen Raum, dass es viele verschiedene Facetten und Lebensrealitäten gibt.

5 Am 17.07.2025 abgerufen von: <https://www.gender-und-diversity.fau.de/files/2022/11/Handreichung-zur-diskriminierungsfreien-und-inkluisiven-Sprache.pdf>

Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderungen – Was bedeutet das konkret?



Teilhabe bedeutet, dass jede Person das Recht hat, aktiv und gleichberechtigt am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen und von den Angeboten einer Gesellschaft zu profitieren. Da viele unserer sozialen und kommunikativen Aktivitäten heutzutage online oder digital unterstützt stattfinden, ist die digitale Teilhabe ein wichtiger Bestandteil der sozialen Teilhabe.

Unter die digitalen Angebote fallen soziale Interaktion wie Kommunikation über Soziale Medien, aber auch das Wahrnehmen von Angeboten im Sozialraum, z. B. das Buchen von Tickets für Konzerte oder die Bahn.

Da viele diese Angebote von und für Menschen ohne Behinderungen konzipiert sind, müssen barrierefreie Zugänge zu Endgeräten sowie zu digitalen Angeboten geschaffen werden. Mithilfe digitaler Medien und Technologien können Menschen mit Behinderungen Barrieren zur Kommunikation, Interaktion und Beteiligung on- und offline beseitigen und Zugang zu neuen Informationen gewinnen.

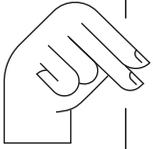
Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderungen bedeutet daher, dass Menschen mit Behinderungen von Anfang an mitgedacht werden und in Gestaltungsprozesse am besten selbst involviert sind. Außerdem haben sie Zugang zu digitalen Technologien und Informationen und können diese uneingeschränkt, idealerweise selbständig, nutzen.

Digitale Teilhabe baut Barrieren ab und entspricht dem Gestaltungsprinzip der Nutzer*innen- Freundlichkeit.

Sie fördert damit auch Chancengleichheit und soziale Integration.

In der Jugendarbeit bietet sich die Möglichkeit, inklusive digitale Angebote mit und für junge Menschen (mit Behinderungen) zu gestalten. Dafür bedarf es Zeit, Ressourcen und Gelegenheiten zum Erfahrungsaustausch. Unterstützung auf diesem Weg wird in dieser Broschüre angeboten, um einen ‚Disability Digital Divide‘⁶ zu vermeiden.

⁶ Johansson, S., Gulliksen, J. & Gustavsson, C. Disability digital divide: the use of the internet, smartphones, computers and tablets among people with disabilities in Sweden. *Univ Access Inf Soc* 20, 105–120 (2021). Am 17.07.2025 abgerufen von: <https://doi.org/10.1007/s10209-020-00714-x>



Disability Digital Divide – die digitale Spaltung zwischen Menschen mit und ohne Behinderung, „die die gesellschaftliche Teilhabemöglichkeiten stark gefährdet“⁷.

#TeilhabeInMedien #TeilhabeAnMedien #TeilhabeDurchMedien

Link-Tipp: [Aktion Mensch – Digitale Teilhabe](#)

Woran man barrierefreie Angebote erkennt: Gestaltungsprinzipien & Symbole der Barrierefreiheit

Wie können digitale Medien und Angebote einen Inklusionsprozess in der Jugendarbeit befördern? Hier zwei wichtige Aspekte:

1. Inklusive Gestaltungsprinzipien

- Online-Angebote inklusiv gedacht, barrierefrei kommuniziert, zugänglich gestaltet
- Inklusive Mediennutzung (Aktivitäten und Werkzeuge, bedienungsfreundliche Webseiten/Plattformen)

2. Medienkompetenz von jungen Menschen mit Behinderungen stärken

- Der Erwerb von Medienkompetenz
- Reflektierter Umgang mit Medien

1. Inklusive Gestaltungsprinzipien

Damit alle Inhalte für alle Nutzer*innen wahrnehmbar sind, sollte bei der Gestaltung digitaler Angebote das Mehr-Sinne-Prinzip berücksichtigt werden.

Im Kontext der Inklusion von Menschen mit Behinderungen bezieht sich das Mehr-Sinne-Prinzip auf die Idee, Lern- und Lebensumfelder bzw. -inhalte so zu gestalten, dass sie mehrere Sinne ansprechen, um die Teilhabe von Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Bedürfnissen zu fördern.

Menschen mit Behinderungen nehmen Informationen auf unterschiedliche Weise auf. Das Mehr-Sinne-Prinzip berücksichtigt diese Vielfalt und nutzt verschiedene Sinneskanäle, um Barrieren abzubauen und die Zugänglichkeit zu erhöhen.

⁷ van Essen, Fabian. Medienpädagogische Kompetenzen. Digital Disability Divide und Bildungsfachkräfte mit Behinderung. In: Medien + Erziehung Zeitschrift für Medienpädagogik, 63 (2019) 5, S. 47-54

Beispiele, wie das Mehr-Sinne-Prinzip in der Inklusion angewendet wird:

Verwendung von Technologien:

- Assistive Technologien wie Sprachausgabegeräte, Bildschirmleser oder Sprachsteuerung bieten zusätzliche Sinneskanäle (akustisch und haptisch), um Menschen mit verschiedenen Behinderungen den Zugang zu Informationen und Kommunikation zu erleichtern.
- Interaktive digitale Medien, die eine Kombination aus visuellen, akustischen und haptischen Eindrücken bieten, können ebenfalls eine inklusive Umgebung schaffen.

Das Angebot sollte so gestaltet werden, dass es vielfältige Möglichkeiten zur Darstellung, zum Handeln und zur Beteiligung bietet. Dabei kann ein universelles Design wertvolle Orientierung bieten:

- Für die didaktische Gestaltung könnt ihr darauf achten, verschiedene Darstellungsformen anzubieten, falls dies jemand in eurer Gruppe benötigt. So könnt ihr Bilder aktiv auditiv erklären. Denkt an das **Mehr-Sinne-Prinzip**, sodass ihr Inhalte über mindestens zwei Sinne vermitteln könnt (bspw. ein Video mit Untertitel verlinken).
- Bietet unterschiedliche Wege zur Teilnahme und Ausdrucksmöglichkeiten an und plant genügend Zeit ein, um flexibel auf die Bedürfnisse der Teilnehmenden eingehen zu können.
- Sensibilisiert euch für diese Themen und bereitet alternative Lösungen vor, um auf unterschiedliche Anforderungen reagieren zu können. Natürlich könnt ihr nicht jederzeit eine Alternative parat haben. Jedoch hilft euch die Sensibilisierung vorab dabei, im Moment einer aufkommenden Barriere proaktiv zu reagieren.

Vorgehen für die Planung eines neuen Angebots:



konkrete Aufgabe oder spezifisches Angebot definieren



flexible Lösungen, die sich von ursprünglichen Ideen oder Orten lösen



sich mit relevanten Akteuren austauschen und vernetzen



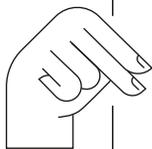
über barrierearme Kommunikation und klare Strukturen nachdenken

Zunächst sollte eine konkrete Aufgabe oder ein spezifisches Angebot definiert werden, beispielsweise ein inklusives Nachmittagsprogramm zu Social Media. Definiert die Herausforderungen und denkt noch nicht direkt an die Umsetzung/Lösungen.

Welche Herausforderungen gibt es in eurem Sozialraum oder bei eurer Zielgruppe? Welche Ausstattung könnt ihr nutzen? Anschließend sind der Austausch und die Vernetzung mit relevanten Akteuren von entscheidender Bedeutung.

Dazu gehört auch, dass man flexible Lösungen entwickelt, die sich möglicherweise von ursprünglichen Ideen oder Orten lösen, um besser auf die Bedürfnisse der Zielgruppe eingehen zu können. Ein Beispiel könnte sein, Angebote in Kooperation mit Trägern von Einrichtungen für Menschen mit Behinderung zu planen und anzupassen.

Während der Planungsphase müssen dann spezifische Fragen zur Barrierefreiheit berücksichtigt werden. Das betrifft z. B. die barrierearme Kommunikation, bei der ihr über Leichte und Einfache Sprache, Deutsche Gebärdensprache und klare Strukturen nachdenken könnt.



Reflexionsfragen: Was wir für digitale Teilhabe tun

- In unserer Einrichtung informieren wir uns über digitale Angebote, die auch für junge Menschen mit Behinderungen zugänglich sind, und machen dies sichtbar bzw. bieten es vor Ort an.
- In unserer Einrichtung suchen wir barrierefreie Alternativen, sodass Jugendliche gemeinsam an unseren Angeboten teilnehmen können.
- In unserer Einrichtung informieren wir uns über mögliche Kompatibilitäten mit Assistenzsystemen für unsere Angebote.
- In unserer Einrichtung ist es uns ein Anliegen, alle relevanten Zielgruppen in Entwicklungsprozesse einzubeziehen.

Symbole der digitalen Barrierefreiheit:

Um die vielfältigen Lebensrealitäten von Menschen mit Behinderungen zu repräsentieren, wurden zusätzliche Icons entwickelt, die über das Rollstuhl-Symbol hinaus gehen. Diese Symbole sind somit ein wichtiger Bestandteil der inklusiven Gestaltung.

Hier zeigen wir einige häufig verwendete Icons und deren Bedeutung:

Zur Darstellung von Texten in Leichter Sprache

Quelle: © European Easy-to-Read Logo: Inclusion Europe. More information at www.inclusion-europe.eu/easy-to-read

Icon für Leichte Sprache (bei der Aktion Mensch)

„Leichte Sprache ist eine sehr **vereinfachte Form der Alltagssprache und folgt klaren Regeln.**“ Leichte Sprache ist ein geschützter Begriff. So muss die Leichte Sprache von ausgebildeten Übersetzer*innen erstellt werden und von einer offiziellen Prüfgruppe getestet und zertifiziert werden. Anlaufstellen sind hier Büros für Leichte Sprache bei Trägern der Eingliederungshilfe, z. B. die Lebenshilfe. Einfache Sprache im Gegensatz dazu hat keinen festen Regeln und muss deshalb nicht auf ihre Richtigkeit getestet werden.

Link-Tipp: [Über Leichte Sprache](#)

Einige barrierefreie Webseiten haben rechts unten ein Mensch-Symbol, das ein Barrierefreiheits-Menü öffnet. Dort lassen sich Barrierefreiheitseinstellungen wie „Lichtkontrast“, „Animationen stoppen“ oder „großer Text“ verwalten. Wie das genau aussieht, zeigt das JES Theater Stuttgart auf seiner Webseite: [Beispiel barrierefreie Webseite – JES Theater Stuttgart](#)

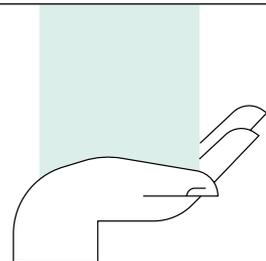
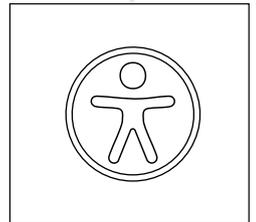
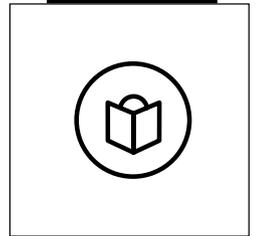
Link-Tipp: [Aktion Mensch – Barrierefreie Webseite](#)

Zur Bebilderung von Videos in Deutscher Gebärdensprache

Quelle: [Gesetze im Internet Bitv 2](#)

Diese Symbole stehen für Leichte Sprache, Ton-Inhalte und Großer Text. Wie das genau funktioniert, zeigt die [nimm! Akademie](#).

Link-Tipp: [Barrierefrei Icons – Eine Anleitung](#)



Medienkompetenz von Menschen mit Behinderung stärken

Der Erwerb von Medienkompetenz stellt eine besondere Herausforderung für junge Menschen mit Behinderungen dar, da es an ausreichend inklusiven Medienbildungsangeboten mangelt. Angesichts der zunehmenden Bedeutung digitaler Medien – insbesondere im Kontext von Fake News, Cybermobbing und der Notwendigkeit einer reflektierten Mediennutzung – ist es entscheidend, dass Medienbildung für alle zugänglich gestaltet wird. Viele digitale Angebote sind hauptsächlich für Menschen ohne Behinderung konzipiert, dennoch existieren bereits einige vielversprechende digitale Alternativen, die eine inklusivere Medienbildung ermöglichen.

Die Jugendarbeit spielt dabei eine zentrale Rolle, um es jungen Menschen mit Behinderungen zu ermöglichen, sowohl online als auch offline selbstbestimmt zu agieren. Als Materialien, die direkt in der inklusiven Medienarbeit eingesetzt werden können, empfehlen sich folgende:

Tolle Hefte zum freien Download in zertifizierter Leichter Sprache. Wir empfehlen das Wörterbuch Das NetzStecker-Wörterbuch.

Auf „Wie entdecke ich das Internet?“ (WEIDI) findet ihr viele Erklärvideos und -Artikel in Einfacher Sprache rund um die Themen Tablet/iPad, Internet, Apps und Soziale Medien.

Die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) bietet viele Hefte und Materialien. Viele sind jetzt auch in einfacher Sprache verfügbar und bieten so einen Ansatz, der die Gleichwertigkeit von allen Zielgruppen zeigt. (Bspw. WhatsApp und Instagram Leitfaden in einfacher Sprache)

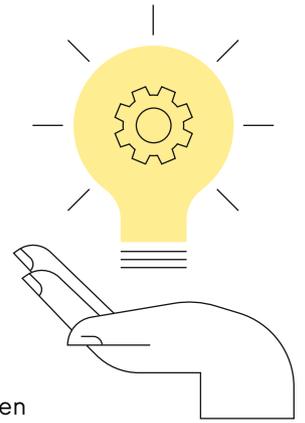
Die Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) bietet eine Auswahl an Apps, die inklusives Lernen und kreative Medienarbeit unterstützen.

Für die, die sich schon auf den Weg machen und inspirierende Projekte suchen, lohnt sich ein Blick auf den Dieter Baacke Preis für Medienpädagogik. Dieser hat eine neue Kategorie für inklusive und intersektionale Projekte und könnte eine großartige Inspirationsquelle für zukünftige Projekte sein.

Zum Thema Partizipation: Eine Broschüre, die sich auf digitale Inklusion und Beteiligung fokussiert, findet ihr hier: Beteiligen – digital und inklusiv

Link-Tipp: Projektfachstelle Inklusion – Zusammen sind wir inklusiv



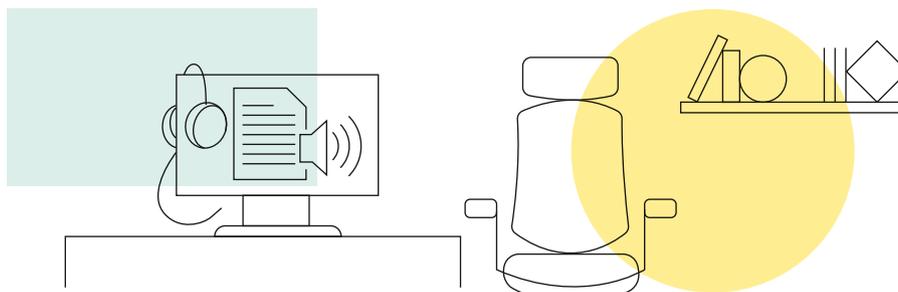


In der heutigen digitalen Welt gibt es eine Vielzahl an Technologien und digitalen Werkzeugen, die Menschen mit Behinderungen dabei unterstützen, an gesellschaftlichen und digitalen Prozessen teilzuhaben. Diese sogenannten assistiven Technologien bieten Lösungen, um Barrieren sowohl im digitalen als auch im physischen Raum zu überwinden. Sie stellen technologische Hilfsmittel dar, die es Menschen mit unterschiedlichen Behinderungen ermöglichen, ihre alltäglichen Herausforderungen eigenständig zu meistern.

Im Kontext der Jugendarbeit gibt es bereits viele gezielte Lösungsansätze, die es jungen Menschen mit Behinderungen ermöglichen, digitale Tools selbstständig zu nutzen und aktiv in digitale Bildungs- und Freizeitangebote einzutauchen. Einige stellen wir hier vor:

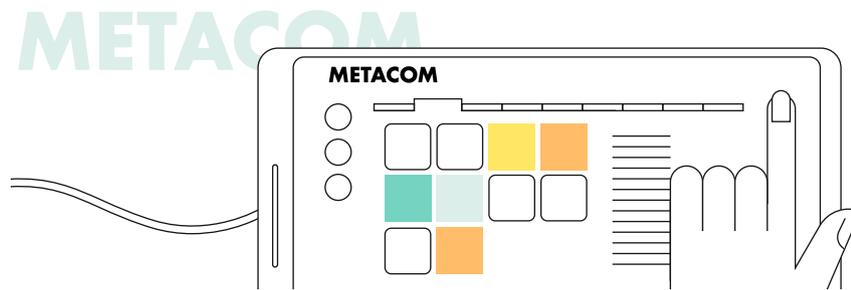
EIGENSTÄNDIG MIT HILFE DIGITALER TOOLS

Screenreader: Eine Software, die Inhalte auf Bildschirmen vorliest und es so blinden Menschen ermöglicht, den Computer, Smartphones und Webseiten zu bedienen. Die Sprachausgabe liest nicht nur Texte vor, sondern auch Elemente wie Buttons und Alternativ-Texte, die hinter ein Bild gelegt werden können. Dabei ist es wichtig, die Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) (Richtlinie für barrierefrei Webseiten) zu beachten, sodass Screenreader Inhalte auf eurer Webseite richtig interpretieren können.

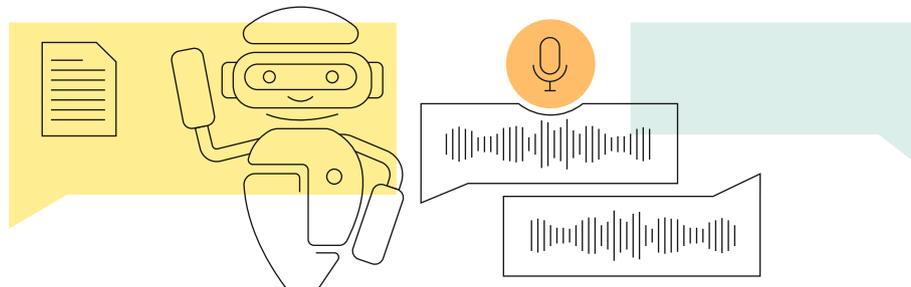


Hinweis: Dies ist eine Empfehlung aus der Praxis. Da die Screenreader-Funktion bei Apple-Produkten zur Grundausstattung gehört, werden diese von blinden Menschen bevorzugt.

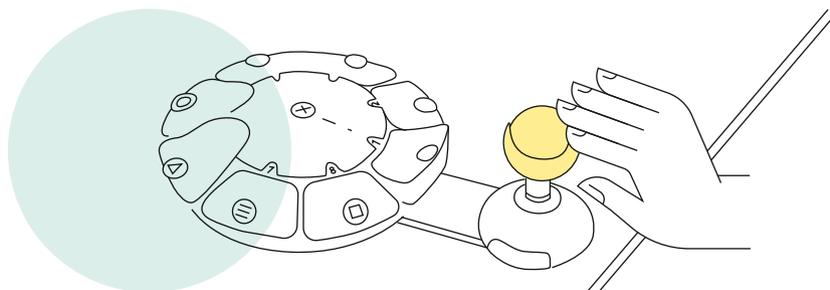
Sprachsteuerung: Diese Systeme ermöglichen es Nutzer*innen, Geräte und Anwendungen durch Sprachbefehle zu steuern, was besonders für Menschen mit motorischen Einschränkungen hilfreich ist. Das iPad kann z. B. gut mit einer Spracherkennung gesteuert werden.



Unterstützende Kommunikation: Geräte oder Apps, die Menschen mit Sprach- oder Kommunikationsschwierigkeiten helfen, sich verständlich zu machen, z. B. durch Text-zu-Sprache-Konvertierung. Bildgestützt können so z. B. Sätze formuliert werden.

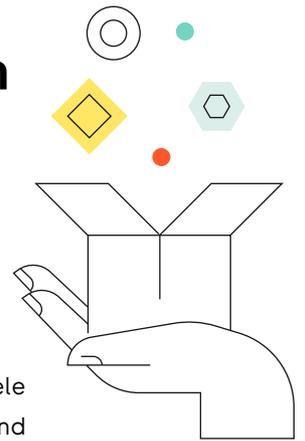


Adaptive Peripheriegeräte: Angepasste Eingabegeräte wie spezielle Tastaturen, Mäuse oder Controller, die Menschen mit körperlichen Einschränkungen die Nutzung von Computern, Konsolen und anderen Geräten erleichtern.



Link-Tipp: [Assistive Technologien](#)

Digitale Angebote inklusiv gestalten – Praxisbeispiele



Inklusion, Barrierefreiheit und digitale Angebote sind komplexe Themen, die viele Variablen wie individuelle Bedürfnisse, örtliche Gegebenheiten, Ausstattung und Zielsetzungen berücksichtigen müssen. **Entscheidend ist, dass man sich auf den Weg macht, und zwar in kleinen, machbaren Schritten. Es empfiehlt sich, mit einem überschaubaren Angebot zu starten und die gewonnenen Erkenntnisse auf weitere Angebote zu übertragen.** Ein guter Startpunkt ist immer der aktuelle Stand. Der erste Schritt sollte darin bestehen, die Zielgruppen aktiv einzubeziehen. Auch für Fachkräfte ist es wichtig, ein Bewusstsein für die Bedürfnisse der Zielgruppen zu schaffen.

Im Folgenden werden fünf praxisorientierte Beispiele für inklusive digitale Angebote vorgestellt.

Beispiel 1: Mehr-Sinne-Prinzip trifft Social Media

Für Social Media gelten folgende fünf Schritte zur Barrierefreiheit, gemäß der Initiative #barrierefreiPosten: Verständlichkeit, Hashtags, Untertitel, ALT-Text, Vernetzung.

1. Verständlichkeit: Beiträge sollten einfach und verständlich formuliert sein. Das ist bspw. für Menschen mit Lernschwierigkeiten hilfreich.
2. Hashtags: Verwendet Großbuchstaben für jedes Wort in Hashtags, um die Lesbarkeit zu verbessern.
#fünfSchrittezurDigitalenBarrierefreiheit
#FünfSchritteZurDigitalenBarrierefreiheit
3. Untertitel: Nutzt Untertitel für Videos. Das hilft nicht nur Menschen mit Hörbehinderungen, sondern auch denen, die Videos stumm ansehen. Hilfreich ist das auch für bspw. junge Menschen mit Zuwanderungsgeschichten, die gerade Deutsch lernen.
4. ALT-Text: Auch auf Plattformen wie Instagram und Facebook sollten Alternativtexte für Bilder bereitgestellt werden, die von Screenreadern ausgelesen werden können. Dies hilft bspw. blinden Menschen, auch an solchen Angebo-

ten teilzunehmen. Der Deutsche Verein der Blinden und Sehbehinderten in Studium und Beruf e. V. bietet hilfreiche Tipps zur Erstellung von Alternativtexten⁸. Hier findet ihr Einschätzungen von Expert*innen in eigener Sache zu Themen wie der passenden Formulierung oder zur Frage, wann Alternativ-Texte evtl. nicht notwendig sind.



Link-Tipps: Der perfekte „Alt-Text“ zeigt Stimmen von Expert*innen in eigener Sache zur Formulierung von Alternativ-Texten auf, DBSV e. V. – Social Media barrierefrei, Beispiele für die Erstellung hilfreicher Alt-Texte

5. Vernetzung: Vernetzt euch aktiv mit Influencer*innen aus dem Bereich, um barrierefreie Inhalte einer breiteren Community zugänglich zu machen.

Beispiel 2: Inklusion durch Spiele

Im Bereich Gaming können Fachkräfte durch gemeinsames Spielen Inklusion und Teilhabe fördern. Es gibt etwa die adaptiven Controller für Playstation und Xbox, die Spiele für alle Spieler*innen zugänglicher machen. Auch Spiele wie Super Mario Kart, die Fahrhilfen bieten, ermöglichen ein inklusives Spielerlebnis. Solche Angebote schaffen gemeinsame Erlebnisse und unterstützen die Inklusion durch gemeinsames Spielen.

Es gibt spannende Ansätze, zum Beispiel das Projekt Gaming ohne Grenzen, das sich der Förderung inklusiven Gamings widmet.

Die Turtle Coding Box ist eine barrierearme Box zum Programmieren lernen.

Die Technische Hochschule Köln in Kooperation mit dem JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis teilt in einem Veranstaltungs-Abschlussvideo einen wertvollen Einblick in die Bedürfnisse von Jugendlichen, die sich ein inklusiveres Gaming-Erlebnis wünschen.



Link-Tipps: Gaming ohne Grenzen, Spieleratgeber NRW

⁸ Vgl. Fibich, Anja; Onken, Frauke; Axnick, Christian, 2019. Praxisleitfaden zur Erstellung textbasierter Alternativen für Grafiken. Am 14.07.2025 abgerufen von: https://weiterbildung.dvbs-online.de/files/ibob-daten/Inhalt/Infothek/Brosch%C3%BCren/bf_Gut%20f%C3%BCrs%20Image%20-%20Praxisleitfaden%20zur%20Erstellung%20textbasierter%20Alternativen%20f%C3%BCr%20Grafiken.pdf

„Warum spiele ich gerne Videospiele?
Meistens als Ablenkung, vielleicht in
eine andere Welt — ich kann abtauchen.
Ich liebe es kreativ zu sein.“

„Meine Avatare können
laufen, alles, was ich sonst
nicht kann.“

WÜNSCHE:

„Einstellen zu können, wie lang
Untertitel bleiben“

„Ich wünsche mir mehr Inklusion in
der Spielentwicklung.“

„Ich wünsche mir, dass die Spiele-
Industrie auch versteht, dass Leute
mit Behinderung genauso
wie andere Spieler spielen wollen.“

„Die Funktion, während des Spiels
die Webcam anzuschalten und
in Gebärdensprache kommunizieren
zu können.“

Statements von Jugendlichen, die beim InGame-Projekt mitgewirkt haben.

Beispiel 3: Diskriminierung im digitalen Raum

Fachkräfte übernehmen eine zentrale Verantwortung bei der Unterstützung von jungen Menschen mit Behinderungen, insbesondere im Hinblick auf die Herausforderungen, die Diskriminierung im digitalen Raum mit sich bringt. Der digitale Raum bietet zwar viele Chancen, verstärkt jedoch auch Diskriminierung in rasantem Tempo, etwa durch Cybermobbing, Bodyshaming oder Hate Speech. Diese Formen der Diskriminierung können das Wohlbefinden und die Selbstwahrnehmung junger Menschen erheblich beeinträchtigen und ihre Teilhabe an der digitalen Gesellschaft erschweren. **Fachkräfte können durch gezielte Förderung und Sensibilisierung dazu beitragen, dass junge Menschen mit Behinderungen sicher und selbstbewusst in digitalen Umfeldern agieren:**

Medienkompetenz stärken: Fachkräfte können jungen Menschen mit Behinderungen dabei helfen, Medienkompetenz zu entwickeln. Dazu gehört, sie über die Risiken von bspw. Cybermobbing, Bodyshaming und Hate Speech aufzuklären und ihnen Strategien an die Hand zu geben, wie sie sich in solchen Situationen schützen können. Dies umfasst das Erkennen schädlicher Inhalte, den sicheren Umgang mit persönlichen Daten sowie die Fähigkeit, sich von negativen Online-Erfahrungen nicht entmutigen zu lassen.

Es ist wichtig, Menschen mit Erfahrungen im Bereich Cybermobbing zuzuhören. Ihre Perspektiven sind zentral für eine umfassende und inklusive Auseinandersetzung mit dem Thema. Indem ihr Betroffene unterstützt, Diskriminierung zu erkennen und zu benennen, wird ihre Fähigkeit gestärkt, sich dagegen zu wehren oder diese zu dokumentieren.



Link-Tipps: [Cyber-Mobbing Leichte Hilfe App von klicksafe, inklusive Medienarbeit](#)



Förderung von Empathie und Respekt: Fachkräfte können gezielt Workshops oder Diskussionen organisieren, in denen junge Menschen lernen, wie wichtig Empathie, Respekt und Inklusion im digitalen Raum sind. Durch den Austausch über eigene Erfahrungen und die Sensibilisierung für die Auswirkungen von Diskriminierung können die Jugendlichen ein stärkeres Bewusstsein für die Rechte und Würde aller Menschen entwickeln und sich aktiv gegen digitale Diskriminierung einsetzen.



Link-Tipps: [Selbstbestimmung stärken und die Teilhabe aller ermöglichen, No Hate Speech in Leichter Sprache](#)



Durch diese Maßnahmen können Fachkräfte aktiv dazu beitragen, dass Menschen mit Behinderungen ihre Eigensicht im digitalen Raum stärken, sich selbstbewusster positionieren und sich gegen Diskriminierung wehren.

Beispiel 4: Web Content Accessibility Guidelines

Die Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) bieten wichtige **Richtlinien für die Erstellung barrierefreier Webseiten** und bieten Tipps für die Programmierung und das Design. Es finden sich auch **Richtlinien für Web-Autor*innen**. Hier ist es entscheidend, dass Einrichtungen von ihren Partnern für Webseiten die Einhaltung der WCAG verlangen. Denn technische Barrierefreiheit allein garantiert noch nicht, dass eine Webseite für alle Nutzer*innen zugänglich ist. Um das sicherzustellen, muss neben der technischen Barrierefreiheit auch die inhaltliche und gestalterische Barrierefreiheit beachtet werden. Barrierefreiheit sollte (deshalb) von Beginn an in jeder Projektphase berücksichtigt werden. Es ist wichtig, bereits bei der Konzeption Fragen zu Aspekten wie **Kontrasten** und **einfacher Navigation** zu klären.

Vorsicht ist geboten bei externen Webagenturen, die Barrierefreiheit erst als abschließenden Schritt im Prozess sehen oder die nachträgliche Integration eines Tools versprechen. Barrierefreiheit sollte von Anfang an als integraler Bestandteil des gesamten Entwicklungsprozesses berücksichtigt werden.



Link-Tipps: [Barrierefreie Webseite, Webdesign barrierefrei](#)

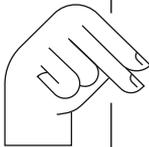


Beispiel 5: KI trifft Barrierefrei-Gestaltung

Der Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI) in der Gestaltung barrierearmer und digital gestützter Angebote bietet viele Chancen. Neue Technologien und Automatisierungen können die Erstellung barrierearmer Inhalte vereinfachen und alternative Zugänge für Nutzer*innen ermöglichen. Dies umfasst beispielsweise die Generierung von Alternativtexten oder die Vereinfachung von Texten. Auch die Weiterentwicklungen assistiver Software, wie etwa automatische Übersetzungen und Untertitelungen, können die Barrierefreiheit erheblich verbessern.

Es ist jedoch wichtig, dass die didaktische Aufarbeitung und menschliche Kontrolle weiterhin eine zentrale Rolle spielen. Denn wie so oft im Leben geht es trotz der nun erreichbaren Quantität vor allem um die Qualität der Angebote. **Der menschliche Kontakt, etwa durch Gebärdensprachdolmetscher*innen, sollte nicht vernachlässigt werden. Zudem müssen Datenschutzaspekte sowie Persönlichkeitsrechte beachtet werden, etwa bei der Nutzung von KI-Tools zur Alt-Text-Generierung. Vorsicht ist auch bei Overlay-Tools oder pauschalen Lösungen geboten, da sie oft nicht den individuellen Bedürfnissen gerecht werden.**

Aktuell gibt es verschiedene KI-Anwendungen, die bei der Gestaltung barrierearmer Angebote unterstützen können, wie beispielsweise:



ChatGPT (oder Google Gemini): Hilft bei der Vereinfachung von Texten in verständlicher Sprache und der Erstellung von Alternativtexten.



Untertitelung: Viele Video-Softwarelösungen, wie Adobe Premiere oder YouTube, integrieren bereits KI-basierte Funktionen zur automatischen Erstellung von Untertiteln, was die Zugänglichkeit von Video-Inhalten verbessern kann.



SummAI: Übersetzt nach den Regeln der Leichten Sprache, wobei eine Zertifizierung weiterhin erforderlich ist und eine didaktische Reduktion der Texte notwendig bleibt.

Begegnungsräume schaffen!



Es braucht mehr Begegnung und Austausch mit jungen Menschen mit Behinderungen, um ihre Perspektiven besser zu verstehen. Diese Handreichung möchte einen ersten Einstieg ins Thema bieten, ohne den Anspruch auf Pauschallösungen zu erheben. Vielmehr geht es darum, Orientierung und Impulse zu geben, um die Vielfalt und Individualität der Bedürfnisse sichtbar zu machen. Denn eine wirklich inklusive (digitale) Welt entsteht nicht durch vorgefertigte Lösungen, sondern durch das gemeinsame Lernen, das Aufeinandertreffen und das Ernstnehmen der Erfahrungen und Wünsche von jungen Menschen mit Behinderungen.

Einladung zur Vernetzung und zum Austausch

Kooperationen sollten idealerweise von Anfang an in den Planungsprozess einbezogen werden, insbesondere wenn es darum geht, inklusive Angebote zu entwickeln.

Überlegt, welche Netzwerkpartner geeignet sind. Welche bereits bestehenden Netzwerke eures Trägers können genutzt und ausgebaut werden? Gibt es lokale Vereine, Verbände und Organisationen, die in den Bereichen Selbsthilfe, Bildung und Inklusion tätig sind, die ihr für Kooperationen gewinnen könnt?

Zunächst könnten bestehende Netzwerke bei eurem Träger genutzt und eventuell ausgebaut werden. Die Zusammenarbeit mit lokalen Vereinen, Verbänden und Organisationen, die in den Bereichen Selbsthilfe, Bildung und Inklusion tätig sind, bietet eine Möglichkeit.



Link-Tipps: [Projektfachstelle Inklusion in der Kinder- und Jugendarbeit / LAGO B.-W. mit DGS, Angebote der Projektfachstelle Inklusion](#)



Auch die Kooperation mit Trägern der Eingliederungshilfe, wie Lebenshilfe, Caritas, Diakonie und anderen freien Trägern, die Freizeit-, Bildungs- und Reiseangebote für Menschen mit Behinderungen bereitstellen, kann in Betracht gezogen werden. Ergänzende unabhängige Teilhabe-Beratungen (EUTBs) bieten zusätzliche Unterstützung und Beratung für betroffene Menschen. Sie können ein Ausgangspunkt zur Vernetzung sein.

Zudem könnten Behindertenbeauftragte auf kommunaler und Landesebene als wichtige Ansprechpersonen für inklusive Projekte fungieren. Die Einbeziehung von Selbstvertreter*innen, Beiräten und kommunalen Gremien sollte ebenfalls berücksichtigt werden.

Übersicht Link-Tipps



o. V. (2018): Ein Tag in der digitalen Welt, in: Bayern barrierefrei. Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales (Hrsg.): <https://www.barrierefrei.bayern.de/gemeinsam-gestalten/gute-praxis/portraits-reportagen/ein-tag-in-der-digitalen-welt.php> (letzter Zugriff am 14.07.2025).

Kreuder-Schock, M., Lietz, S., Kreider, I., Lorenz, S. & Schley, T. (2024): Barrieren digitaler Teilhabe erkennen und überwinden: Ein Leitfaden für die Praxis (5. Aufl.). Bielefeld: wbv Publikation: <https://www.wbv.de/shop/Barrieren-digitaler-Teilhabe-erkennen-und-ueberwinden-I76744> (letzter Zugriff am 14.07.2025).



o. V. (o. D.): Hürden in der digitalen Welt erkennen, AWO Bundesverband e. V. (Hrsg.): <https://awo-digiteilhabe.org/digi-teilhabe/> (letzter Zugriff am 14.07.2025).

o. V. (o. D.): Begriffe über Behinderung von A bis Z, in: Leidmedien.de: <https://leidmedien.de/begriffe-ueber-behinderung-von-a-bis-z/> (letzter Zugriff am 14.07.2025).



o. V. (o. D.): Über Leichte Sprache, in: Netzwerk Leichte Sprache (Hrsg.): <https://www.netzwerk-leichte-sprache.de/ls/ueber-leichte-sprache/infos-zur-leichten-sprache> (letzter Zugriff am 14.07.2025).

o. V. (2023): Neurodiversität, in: ETH Zürich: <https://ethz.ch/de/die-eth-zuerich/lehre/e-accessibility/faq-quick-wins/neurodiversity.html> (letzter Zugriff am 14.07.2025).



o. V. (2022): Beeinträchtigung oder Behinderung? Wie werden die Begriffe korrekt verwendet?, in: Barrierearmes Lehren und Lernen Online (BALLON), Universität Bremen (Hrsg.): <https://www.uni-bremen.de/digitale-transformation/projekte/barrierearmes-lernen-und-lehren-online-ballon/neuigkeiten/beeintraechtigung-oder-behinderung-welcher-begriff-ist-richtig> (letzter Zugriff am 16.7.2025).

o. V. (2020): Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung. Trendstudie, Aktion Mensch e. V., Bonn, und SINUS-Institut, Heidelberg/Berlin (Hrsg.): <https://www.aktion-mensch.de/inklusion/barrierefreiheit/studie-digitale-teilhabe> (letzter Zugriff am 16.07.2025).



o. V. (2021): Easy-to-read information is easier to understand, in: inclusion europe: <https://www.inclusion-europe.eu/easy-to-read/> (letzter Zugriff am 16.07.2025).

o. V. (o. D.): Was ist Leichte Sprache? Aktion Mensch e. V. (Hrsg.): <https://www.aktion-mensch.de/dafuer-stehen-wir/was-ist-inklusion/was-ist-leichte-sprache> (letzter Zugriff am 16.07.2025).



o. V. (o. D.): Junges Ensemble Stuttgart: <https://www.jes-stuttgart.de/> (letzter Zugriff am 16.07.2025).



o. V. (o. D.): Barrierefreie Webseite: Einfacher für alle Menschen, in:
Barrierefreie Webseite der Aktion Mensch e. V. (Hrsg.): [https://www.aktion-mensch.de/inklusion/
barrierefreiheit/barrierefreie-website](https://www.aktion-mensch.de/inklusion/barrierefreiheit/barrierefreie-website) (letzter Zugriff am 16.07.2025).

o. V. (o. D.): Das Netzwerk Inklusion mit Medien (nimm! Akademie),
LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V. & tjfbg gGmbH. (Hrsg.): www.inklusive-medienarbeit.de
(letzter Zugriff am 16.07.2025).



Roppelt, Tobias (2023): Barrierefreie Icons: Eine Anleitung für Designer*innen:
<https://gehirngerecht.digital/barrierefreie-icons-eine-anleitung-fuer-designerinnen/>
(letzter Zugriff am 16.07.2025).

o. V. (2022): NetzStecker-Wörterbuch, Büro für inklusive Medienbildung, Lebenshilfe
Münster e.V. (Hrsg.): <https://netz-stecker.info/texte/uebersicht/das-netzstecker-worterbuch/>
(letzter Zugriff am 16.07.2025).



Bastam, Felix; Jähnke, Sebastian. (o. D.): Wie entdecke ich das Internet?,
Stiftung Nieder-Ramstädter Diakonie in Kooperation mit Erdmännchen & Bär (Hrsg.):
<https://weidi-nrd.de/start/internet/> (letzter Zugriff am 16.07.2025).

o. V. (2018): einfach: WhatsApp Leitfaden in einfacher Sprache, Bundeszentrale für politisch
Bildung (Hrsg.): [https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/180215_whatApp_LF_lay-
out_002%281%29.pdf](https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/180215_whatApp_LF_layout_002%281%29.pdf) (letzter Zugriff am 16.07.2025).



o. V. (2019): einfach: Instagram Leitfaden in einfacher Sprache, Bundeszentrale für politisch
Bildung (Hrsg.): [https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/20190513_Instagram_Leitfa-
den_korr_Endfassung_komplett_tn.pdf](https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/20190513_Instagram_Leitfa-den_korr_Endfassung_komplett_tn.pdf) (letzter Zugriff am 16.07.2025).

o. V. (2022): Apps für inklusives Lernen & kreative Medienarbeit, Technische Jugendfreizeit- und
Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH (Hrsg.):
[https://www.tjfbg.de/fileadmin/tjfbg/user_upload/aktuelles/2022/Apps_fuer_inklusive-
Lernen_und_kreative_Medienarbeit/Meko_App_Katalog_assistiv.pdf](https://www.tjfbg.de/fileadmin/tjfbg/user_upload/aktuelles/2022/Apps_fuer_inklusive_Lernen_und_kreative_Medienarbeit/Meko_App_Katalog_assistiv.pdf)
(letzter Zugriff am 16.07.2025).



o. V. (2024): Dieter Baacke Preis: <https://dieter-baacke-preis.de> (letzter Zugriff am 16.07.2025).

o. V. (2022): Beteiligen – digital und inklusiv: Praxisorientierte Anleitung für digitale partizipative
Prozesse und Veranstaltungen, Der Paritätische Gesamtverband (Hrsg.):
[https://www.der-paritaetische.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/doc/broschuere_
digital-inklusiv_web.pdf](https://www.der-paritaetische.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/doc/broschuere_digital-inklusiv_web.pdf) (letzter Zugriff am 16.07.2025).



o. V. (2024): Assistive Technologien, Das Netzwerk Inklusion mit Medien (nimm! Akademie), LAG
Lokale Medienarbeit NRW e. V. & tjfbg gGmbH (Hrsg.): [https://www.inklusive-medienarbeit.de/
assistive-technologien/](https://www.inklusive-medienarbeit.de/assistive-technologien/) (letzter Zugriff am 16.07.2025).

o. V. (2024): Social Media barrierefrei gestalten: Initiative #barrierefreiPosten:
<https://barrierefreiposten.de/barrierefreiPosten.html> (letzter Zugriff am 16.07.2025).



o. V. (2024): Material: Workshop zu Alternativtexten im Bildungskontext.
Kompetenzzentrum digitale Barrierefreiheit.nrw, TU Dortmund:
[https://padlet.com/barrierefreidhnrwdoibus/material-workshop-zu-alternativtexten-im-
bildungskontext-v8wv637j576bihmg](https://padlet.com/barrierefreidhnrwdoibus/material-workshop-zu-alternativtexten-im-bildungskontext-v8wv637j576bihmg) (letzter Zugriff am 16.07.2025).



Kolb, Elisabeth (2022): Der perfekte „Alt-Text“: Wir haben sechs blinde und sehbehinderte Menschen gefragt, welche Bildbeschreibungen ihnen wirklich etwas bringen, Regionales Rechenzentrum Erlangen (RRZE), Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (Hrsg.): <https://www.rrze.fau.de/2022/08/der-perfekte-alt-text-interview-mit-blinden-und-sehbehinderten-menschen/> (letzter Zugriff am 16.07.2025).

Olzem, A. (o. D.): Social Media Barrierefrei – informieren, qualifizieren, vernetzen, Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband (DSBV) e. V. (Hrsg.): <https://www.dsbv.org/social-media.html> (letzter Zugriff am 17.07.2025).



o. V. (2023): Gaming ohne Grenzen, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk) (Hrsg.): <https://fjmk.de/projekte/gaming-ohne-grenzen> (letzter Zugriff am 17.07.2025).

o. V. (2024): Die Initiative Code your Life. Die Turtle Coding Box. Digitale Bildung inklusiv: Programmieren für ALLE, Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. (fjs): https://www.code-your-life.org/Inklusion/1506_Die_Turtle_Coding_Box.htm (letzter Zugriff am 17.07.2025).



o. V. (2023): Inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen: Abschluss-Fachtag des Projekts InGame, JFF – Jugend Film Fernsehen e. V. & TH Köln (Hrsg.): https://www.th-koeln.de/hochschule/inklusive-medienbildung-mit-digitalen-spielen-abschluss-fachtagung-des-projekts-ingame_110548.php (letzter Zugriff am 17.07.2025).

o. V. (o. D.): Spieleratgeber: <https://spieleratgeber-nrw.de/> (letzter Zugriff am 17.07.2025).



o. V. (2024): Cyber-Mobbing Leichte Hilfe App, in: klicksafe.de, klicksafe e. V. & LAG WfbM Berlin e. V. (Hrsg.): <https://www.klicksafe.de/materialien/cyber-mobbing-leichte-hilfe-app> (letzter Zugriff am 17.07.2025).

o. V. (2021): Inklusion in der Kinder- und Jugendarbeit: Selbstbestimmung stärken und die Teilhabe aller ermöglichen, Deutscher Bundesjugendring & Bundesvereinigung Lebenshilfe e. V. (Hrsg.): https://www.dbjr.de/fileadmin/Publikationen/Inklusion_in_der_Kinder-und_Jugendarbeit.pdf (letzter Zugriff am 17.07.2025).



o. V. (o.D.): No Hate Speech Webseite, Neue deutsche Medienmacher*innen e. V. (Hrsg.): <https://no-hate-speech.de/de/leichte-sprache/> (letzter Zugriff am 17.07.2025).

o. V. (o.D.): Webdesign barrierefrei, Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales (Hrsg.): <https://www.barrierefrei.bayern.de/lebensbereiche/information-kommunikation/webdesign-barrierefrei/> (letzter Zugriff am 17.07.2025).



o. V. (2024): Projektfachstelle Inklusion in der Kinder- und Jugendarbeit / LAGO B.W. mit DGS: <https://www.youtube.com/watch?v=HVKRKCQgHQA> (letzter Zugriff am 17.07.2025).

o. V. (o. D.): Angebote der Projektfachstelle Inklusion: LAGO Baden-Württemberg e. V. (Hrsg.): <https://www.lago-bw.de/inklusion.html> (letzter Zugriff am 17.07.2025).



Literaturverzeichnis

Axnick, Christian; Fibich, Anja; Onken, Frauke (2019): Gut fürs Image! Praxisleitfaden zur Erstellung textbasierter Alternativen für Grafiken, iBoB Inklusive berufliche Bildung ohne Barrieren (Hrsg.). https://weiterbildung.dvbs-online.de/files/ibob-daten/Inhalt/Infothek/Brosch%C3%BCren/bf_Gut%20f%C3%BCrs%20Image%20-%20Praxisleitfaden%20zur%20Erstellung%20textbasierter%20Alternativen%20f%C3%BCr%20Grafiken.pdf (letzter Zugriff am 17.07.2025).

Die Bundesregierung (2024): Gesetz zur Ausgestaltung der Inklusiven Kinder- und Jugendhilfe. Zusammen statt getrennt. <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/gesetzesvorhaben/inklusive-kinder-und-jugendhilfe-2322096> (letzter Zugriff am 17.07.2025).

Johansson, S.; Gulliksen, J. & Gustavsson, C. (2021): Disability digital divide: the use of the internet, smartphones, computers and tablets among people with disabilities in Sweden. *Univ Access Inf Soc*, 20, 105–120. <https://doi.org/10.1007/s10209-020-00714-x> (letzter Zugriff am 17.07.2025).

Lippmann, Claus; Welke, Antje (2017): Inklusive Kinder- und Jugendhilfe – Zwei Welten verbinden – Kinder- und Jugendhilfe und Behindertenhilfe. https://jugendhilfe-inklusive.de/sites/default/files/2023-05/2017-09-07_zwei-welten-verbinden_001_tagungsbericht.pdf (letzter Zugriff am 17.07.2025).

Universität Bremen (2022): Beeinträchtigung oder Behinderung? Wie werden die Begriffe korrekt verwendet? <https://www.uni-bremen.de/digitale-transformation/projekte/barrierearmes-lernen-und-lehren-online-ballon/neuigkeiten/beeintraechtigung-oder-behinderung-welcher-begriff-ist-richtig> (letzter Zugriff am 17.07.2025).

o. V. (2022): Handreichung – diskriminierungsfreie und inklusive Sprache. Friedrich-Alexander-Universität. <https://www.gender-und-diversity.fau.de/diversity/inklusion-an-der-fau/diskriminierungsfreie-und-inklusive-sprache/> (letzter Zugriff am 17.07.2025).

o. V. (2024): Rechte von Menschen mit Schwerbehinderung. gesund.bund.de eine Initiative des Bundesministeriums für Gesundheit: <https://gesund.bund.de/schwerbehinderung#einleitung> (letzter Zugriff am 17.07.2025).

Impressum

Herausgeber

Prof. Dr. Markus Kosuch

V. i. S. d. P. Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e. V.

Autor*innen: Juliette Bravo (LKJ BW), Erdmännchen&Bär (Felix Bastam und Sebastian Jähne)

Redaktion

Juliette Bravo (LKJ BW)

Lektorat

Christian Bauer

Gestaltung

Superultraplus Designstudio

Fotorechte

© LKJ BW

Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e. V.

Rosenbergstr. 50, 70176 Stuttgart

Fon 0711 95 80 28 10 | info@lkjbw.de | www.lkjbw.de

© Stuttgart, August 2025

jugend@bw – Projektbüro Digitale Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit ist ein Projekt der LKJ Baden-Württemberg e. V. und wird finanziert durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration aus Landesmitteln, die der Landtag Baden-Württemberg beschlossen hat.

Dieser Text ist unter der Creative Commons Lizenz „CC BY-NC-ND 4.0 Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitung“ veröffentlicht. Nicht kommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist erlaubt. Die Autor*innen werden mit folgender Formulierung genannt: Eine Handreichung von jugend@bw (Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Baden-Württemberg e.V.) Co-Autorin: Juliette Bravo, Co-Autor: Erdmännchen&Bär (Felix Bastam und Sebastian Jähne)



jugend@bw

Projektbüro Digitale Kinder- und Jugendarbeit
und Jugendsozialarbeit

