cyber4EDU beim Jahresendevent 2022

Die AG Barrierefreiheit bietet einen interaktiven Vortrag beim fireshonks an

Videokonferenzen: □□□ - selbstverständlich barrierefrei! Warum Checklisten nicht ausreichen, wir aber trotzdem eine präsentieren

Am 30.12.2022, um 09:00 bis 10:45 Uhr

Wie lassen sich Videokonferenzen so gestalten, dass möglichst alle Menschen daran teilhaben können? Dieser Frage gehen wir - also die AGs „Barrierefreiheit“ und „Inklusion“ vom cyber4EDU e.V. - in unserem interaktiven Vortrag nach. Inhaltlich befassen wir uns dabei mit technischen, organisatorischen und kommunikativen Gestaltungsmöglichkeiten und erörtern sowohl praktische als auch politische Fragen. Dazu betrachten wir positive und negative Beispiele, ergänzt um eigene Erfahrungen der AG-Mitglieder.

Barrierefreiheit und Inklusion heißt nicht nur auf körperliche Einschränkungen oder Screenreader-Kompatibilität zu achten. Vielmehr bedeutet es, eine ganzheitliche Perspektive einzunehmen und sich die Teilhabe aller zum Ziel zu setzen. Videokonferenzen zugänglich zu gestalten, ist daher immer noch eine große Herausforderung - egal ob es um Vorträge, Unterricht, Diskussionen oder Zusammenarbeit geht: Dabei den Fokus nur auf Soft- und Hardware zu legen, greift zu kurz. Die Teilhabe an Videokonferenzen hängt auch von barrierefreien Medien und organisatorischen Vorkehrungen ab. Entscheidend ist aber eine wertschätzende und entsprechend geregelte Kommunikation auf Augenhöhe.

Auf der Basis dieses breiten Barrierefreiheitsbegriffs wollen wir uns daher mit der Gestaltung von Videokonferenzen befassen. Unser Anspruch dabei ist: Selbstverständliche Zugänglichkeit für alle und Partizipation von allen. Diesen Anspruch in die Praxis umzusetzen, ist allerdings nicht einfach. Es bedarf der gegenseitigen Rücksichtnahme aller Teilnehmenden auf alle Bedarfe und letztlich eines gemeinsamen Kulturwandels. Wie so häufig gilt auch hier: „don't panic“ und „wer nicht anfängt, hat schon verloren“.

Um den Einstieg zu erleichtern, präsentieren wir die erste Version einer Checkliste mit Best-Practices, die auf Basis der Erfahrungen eines sehr diversen Projektteams gestaltet wurde. Die Erfahrungen zeigen aber auch, dass Inklusionsversuche wie eine Lupe wirken: Sie machen viele weitere Probleme deutlich. Zu diesen gehören unter anderem: - Kosten für die individuelle Ausstattung mit Soft- und Hardware oder Assistenz(en) - Datenschutz versus Unterstützung - Bildungsbenachteiligung - strukturelle Diskriminierung

Bei dem Versuch, diese Probleme genauer zu betrachten und zu lösen, stellen sich schnell weitreichende rechtliche und gesellschaftliche Fragen. Insofern ist die Checkliste wirklich nur ein erster Aufschlag und erfordert kontinuierliche Anpassung und Reflexion. Wir machen Vorschläge, wie diese gelingen können.

Mit unserem Vortrag möchten wir in einen produktiven Austausch mit den Teilnehmenden kommen und über die Bedeutung von Barrierefreiheit und Inklusion - aber auch die Herausforderungen und Anforderungen - sprechen.

- Unsere Präsentation (als PPTX)
- Unsere Präsentation als PDF
- barrierearme, reine Text-Variante der Folien

- Zum Programm
- BBB-Raum

cyber4EDU organisiert mal wieder Avatar-Schach

Wir wollen mit euren Avataren (2D-)Schach spielen

Am 30.12.2022, um 17:30 Uhr bis open End

Wir wollen in unserem virtuellen Garten eine Partie Schach spielen. Das Brett haben wir schon ausgelegt, die Figuren seid ihr! Bis zu 32 Mitspieler:innen koordinieren sich zu zwei Teams in einem BigBlueButton und bewegen sich dann Zug um Zug auf unserer Garten-Map im WorkAdventure (die rC3 lässt grüßen).

Bei der rC3 2020 noch etwas unorganisiert, haben wir zur rC3 2021 im Garten unserer Map tatsächlich eine Partie Avatar-Schach gespielt (Einladung und Spielprotokoll unter https://cyber4edu.org/c4e/wiki/workshops/rc3-nowhere-assembly-day4). Das wollen wir gern wiederholen.

Um mitzuspielen, tragt euch bitte vorab in folgendem Pad ein (Zuschauende können sich dort ebenfalls mit einem +1 eintragen - dann wissen wir, wie groß wir die Tribünen bauen müssen 🙂): https://cyber4edu.org/pads/p4zyvOREQXC1DGp1Eqr7eg

Ablauf:

- 15min Spielvorbereitung (Verteilung der Mitspielenden, Erklärung der Figuren/Anpassung der Avatare, Wechsel in Breakout-Räume)
- ca. 1,5-2h: Spiel
- Zum Programm
- BBB-Raum

From:
https://cyber4edu.org/c4e/wiki/ - **cyber4EDU**

Permanent link:
https://cyber4edu.org/c4e/wiki/workshops/jev22

Last update: **2022/12/30 14:17**