

Potentiale von Fablabs für die Inklusion

Brainstorming für eine Projektidee

Niels Luithardt (ASTA, Stud. Math),

Dipl.-Ing, Dr.med. Claus Schuster (Fablab Lübeck e.V.)

Inklusive Pädagogik - Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen

Die Aufnahme von Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen in allgemeinen Schulen setzt sich in Deutschland nur mühsam durch – z. B. aufgrund allgemeiner oder **Kosten-Vorbehalte, mangelnder Zurverfügungstellung von notwendigen Ressourcen**, des Beharrens auf verschiedenen, teilweise parallel betriebenen diskriminierenden, stigmatisierenden, segregierenden und selektierenden Schulformen sowie Ängsten vor Bedeutungsverlust der Sonder- und Heilpädagogik.

Die Umsetzung inklusiver Ideen und Praktiken ist dabei aus eigener Sicht nicht nur für die Sonderpädagogik, sondern auch **für die Allgemeine (Schul-)Pädagogik** mit erheblichen Herausforderungen verbunden.

Unter Umständen wird Inklusion auch als weiteres Modell für die Integration von Schülern mit Behinderungen in den gemeinsamen Unterricht betrachtet.

Motivation

- Fablabs bieten Potentiale zur Herstellung kostengünstiger, individueller Produkte
- auch für die Schaffung von Hilfsmittel für Menschen mit Behinderungen wurden Fablabs genutzt.
- Bisherige Projekte
 - das Helpcamp (BMBF gefördert) (<http://helpcamps.de/>)
Beispiel: Browsererweiterung für blinde und sehbehinderte Menschen.
Die Applikation soll Bilder auf Webseiten automatisch erkennen, die Motive analysieren und deren Inhalt beschreiben.
 - „Selfmade“ (2018) Fakultät für Rehabilitationswissenschaften der TU Dortmund
Ziel „Weniger Barrieren für mehr Lebensqualität“
(<http://www.selfmade.fk13.tu-dortmund.de/cms/de/SELFMADE/>)

Stand der Hilfsmittel am Beispiel der Blinden

- Es gibt sehr viele Datenbanken z.B.

<https://www.thingiverse.com/knape/collections/tactile-graphics-blind-education-aid>

<http://www.a11ymetadata.org/draft-content/makerbot-thingiverse-3d-printed-objects/>

- Diese sind schwer zu finden und größtenteils in englisch

Beispiele für die Umsetzung

Lehr -/Lernhilfsmittel

- Taktile Grafik

<http://www.pathstoliteracy.org/tactile-graphics>



Alltagshilfen

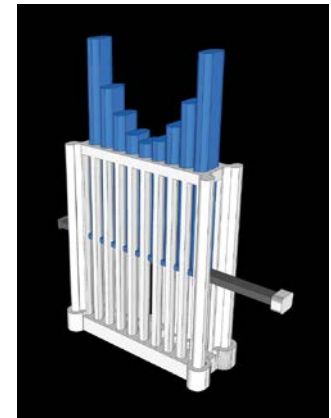
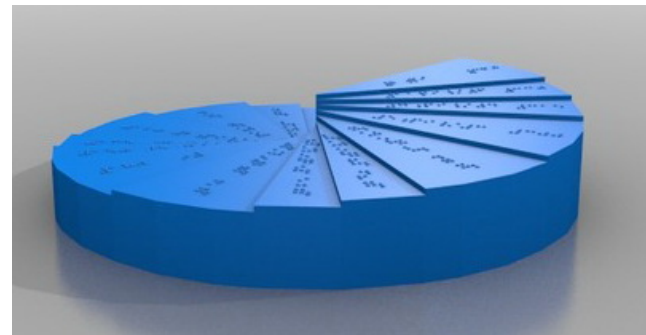
- Taktile Karten

<https://touch-mapper.org/en/>



Spiele

- Schach, Vier gewinnt, Schiebepuzzle



Technische Unterstützung

- Sprachausgabe von Digitalwerten od. Farbanzeigen
- Hausautomation

Ausblick

„Blindlap“

- Aufbau einer zentralen Wissenssammlung auf deutsch
- Aufbau einer zentralen Sammlung von Druckvorlagen, Bauanleitungen, usw.
- Aufbau einer Usergruppe
- Förderung der Kooperationen Fablabs - Behinderteneinrichtungen