

Vorlage Nr. 15/2133

öffentlich

Datum: 16.01.2024
Dienststelle: Fachbereich 84
Bearbeitung: Herr Hansch-Lohkemper

Ausschuss für den LVR- Verbund Heilpädagogischer Hilfen	25.01.2024	Kenntnis
Ausschuss für Digitale Entwicklung und Mobilität	07.02.2024	Kenntnis
Ausschuss für Inklusion	15.02.2024	Kenntnis

Tagesordnungspunkt:

**Digitale Teilhabe im LVR-HPH-Verbund
hier: Zwischenbericht**

Kenntnisnahme:

Der Zwischenbericht über die digitale Teilhabe wird gemäß Vorlage Nr. 15/2133 zur Kenntnis genommen.

UN-Behindertenrechtskonvention (BRK):

Diese Vorlage berührt eine oder mehrere Zielrichtungen des
LVR-Aktionsplans zur Umsetzung der BRK.

ja

Gleichstellung/Gender Mainstreaming:

Diese Vorlage berücksichtigt Vorgaben des LVR-Gleichstellungsplans 2025. ja

Finanzielle Auswirkungen auf den Haushalt (Ifd. Jahr):

Produktgruppe:	
Erträge: Veranschlagt im (Teil-)Ergebnisplan	Aufwendungen: /Wirtschaftsplan
Einzahlungen: Veranschlagt im (Teil-)Finanzplan Bei Investitionen: Gesamtkosten der Maßnahme:	Auszahlungen: /Wirtschaftsplan
Jährliche ergebniswirksame Folgekosten: Die gebildeten Budgets werden unter Beachtung der Ziele eingehalten	

In Vertretung

W e n z e l - J a n k o w s k i

Worum geht es hier?

In Leichter Sprache:

Die meisten Menschen haben ein Handy, ein Computer oder ein Tablet. Die Menschen nutzen damit das Internet. Das Internet ist heute sehr wichtig.



Dem LVR ist wichtig:

Alle Menschen mit Behinderung sollen das Internet nutzen können. Dazu sagt man auch: Digitale Teilhabe



Aber:

Viele Menschen mit Behinderung haben kein Handy oder Computer. Und viele Menschen mit Behinderung haben kein Internet. Manche Menschen mit Behinderung können mit einem Handy oder Computer nicht umgehen.



Das ist auch bei vielen Menschen im LVR-Verbund HPH so.

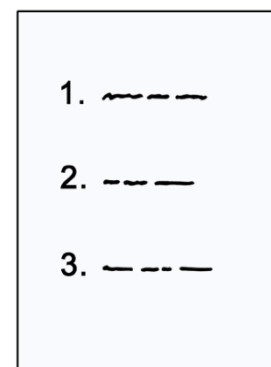
Deshalb wurde ein Plan gemacht.

In dem Plan steht:

Alle Menschen im LVR-Verbund HPH sollen digitale Geräte und das Internet nutzen können.

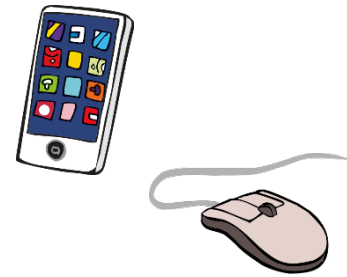
Und: Alle Menschen im LVR-Verbund HPH sollen dabei Assistenz bekommen können.

Haben Sie Fragen zu diesem Text?



Dann können Sie beim LVR in Köln anrufen:
0221-809-6811.

Viele Informationen zum LVR in Leichter Sprache
finden Sie hier: www.leichtesprache.lvr.de



Der Zusatztext in leichter Sprache soll zum einen die Verständlichkeit der Vorlage insbesondere für Menschen mit Lernschwierigkeiten konkret verbessern, zum anderen für die Grundsätze der Zugänglichkeit und Barrierefreiheit im Bereich Information und Kommunikation im Sinne der Zielrichtungen 6 und 8 des LVR-Aktionsplans zur UN-Behindertenrechtskonvention sensibilisieren.

Mit der Telefonnummer 0221-809-2202 erreicht man die zentrale Stabsstelle Inklusion – Menschenrechte – Beschwerden (00.300). Sie gibt oder vermittelt bei Bedarf gern weitere Informationen. Bilder: © Reinhild Kassing.

Zusammenfassung

Mit dem Begleitbeschluss zum Doppelhaushalt 2022/2023 wurde die Verwaltung beauftragt, den Bedarf an personellen, materiellen und fachlichen Ressourcen zur Realisierung einer adressatengerechten Digitalen Teilhabe im LVR-Verbund HPH im Rahmen eines Gesamtkonzeptes darzustellen und den Aufwand zur Umsetzung darzustellen.

Angesichts der bevorstehenden „Umstellung II“ als letzte Reformstufe des BTHG ist dieser Auftrag vor dem Hintergrund der zukünftigen Finanzierungssystematik und den damit verbundenen Rahmenbedingungen für digitale Innovationen zu betrachten.

Mit dem anhängenden Konzept „Digitale Teilhabe im LVR-Verbund HPH“ stellt die verbundinterne AG „Digitale Teilhabe“ die Ergebnisse ihrer heilpädagogisch-fachlichen Überlegungen zur systematischen Erschließung dieses Themenfeldes zur Verfügung. Die Nutzung digitaler Endgeräte und digitaler Prozesse ist zu festen Bestandteilen aller Lebensbereiche geworden. Von diesem digitalen Wandel sollen Menschen mit Behinderung nicht ausgeschlossen sein, sondern an ihm gleichberechtigt teilhaben und von ihm profitieren. Ausgehend von den vielfältigen und unterschiedlichen Bedürfnissen der Kund*innen des LVR-Verbund HPH werden geeignete Lösungen für digitale Teilhabemöglichkeiten abgeleitet, die an ihren individuellen Lebenswelten anknüpfen und zu einer Steigerung ihrer Teilhabe, Selbstbestimmung, Selbstständigkeit und Unabhängigkeit beitragen. Diese Ergebnisse werden nachfolgend skizziert und in der Vorlage und angehängtem Konzept ausführlicher vorgestellt.

So ist eine wesentliche Voraussetzung für Digitale Teilhabe die Verfügbarkeit und der Zugang zu Internet und entsprechenden digitalen Endgeräten. Mittlerweile steht den Kund*innen in allen besonderen Wohnformen ein für sie kostenloses W-LAN mit Internetzugang zur Verfügung. Damit übertrifft der LVR-Verbund HPH die Anforderungen des § 7 Abs. 4 WTG-DVO. Die Nutzbarkeit ist jedoch aus technischen Gründen und durch Bestimmungen bzw. entsprechende Konfigurationen des Anbieters eingeschränkt.

Nur wenige Kund*innen verfügen über eigene Endgeräte, wie z.B. Smartphones, Computer oder Tablets. Kund*innen, die keine eigenen Endgeräte besitzen, wären zu Möglichkeiten digitaler Teilhabe zu beraten und ggf. bei der Beschaffung zu unterstützen. Individuelle Lösungen, wie z.B. eigene Smartphones, Tablets, Smart-TV, Spielekonsolen, Smart-Home-Produkte etc. sind grundsätzlich Privateigentum der Kund*innen und durch diese selbst zu finanzieren. Für Menschen mit stark ausgeprägten oder komplexen Beeinträchtigungen können handelsübliche Endgeräte ggf. zu komplex sein, sodass sie von diesen nicht zweckmäßig genutzt werden können.

Soweit auf dem Markt bestimmte Endgeräte mit einem basaleren bzw. taktileren Zugang erhältlich sind, die sich speziell an Menschen mit kognitiven und komplexen Beeinträchtigungen richten, können diese im Kontext der jetzigen Leistungspauschalen und insbesondere der zukünftigen Finanzierungssystematik durch den LVR-Verbund HPH nicht im Wege regelhafter Finanzierungsmöglichkeiten beschafft werden. Besteht bei Kundinnen und Kunden des LVR-Verbund HPH der begründete Bedarf an solchen speziellen Endgeräten, können nur punktuell und im Einzelfall Beschaffungen erfolgen.

Um Kund*innen im Bereich digitaler Teilhabe kompetent unterstützen zu können, müssen Mitarbeitende digitale Lösungen selbst beherrschen und anwenden sowie andere Personen bei der Nutzung anleiten können, sodass entsprechende Qualifizierungsmaßnahmen durchgeführt werden.

Diese Vorlage berührt insbesondere die Zielrichtungen Nr. 1 „Die Partizipation von Menschen mit Behinderung im LVR ausgestalten“, Nr. 2 „Die Personenzentrierung im LVR weiterentwickeln“ und Nr. 6 „Die Zugänglichkeit in allen Informations- und Kommunikationsmedien und -formaten im LVR herstellen“ des LVR-Aktionsplans zur Umsetzung der UN-Behindertenrechtskonvention.

Begründung der Vorlage Nr. 15/2133:

1 Ausgangslage

Mit dem Begleitbeschluss zum Doppelhaushalt 2022/2023 wurde die Verwaltung beauftragt, den Bedarf an personellen, materiellen und fachlichen Ressourcen zur Realisierung einer adressatengerechten Digitalen Teilhabe im LVR-Verbund HPH im Rahmen eines Gesamtkonzeptes einschließlich des damit verbundenen Aufwandes darzustellen.

Angesichts der sukzessiven Umsetzung des Bundesteilhabegesetzes ist dieser Auftrag vor dem Hintergrund der zukünftigen Finanzierungssystematik und den damit verbundenen Rahmenbedingungen für digitale Innovationen zu betrachten. Während die bisherige Pauschalfinanzierung von Eingliederungshilfeleistungen einen überschaubaren Rahmen zur Erprobung und Umsetzung (digitaler) Innovationen bot, besteht das zukünftige Finanzierungssystem aus differenzierten und zweckgebundenen Leistungen, die durch unterschiedliche Leistungsträger finanziert werden und deren zweckmäßige Verwendung zukünftig kontrolliert wird. Die Finanzierung einer Erprobung, Pilotierung oder Umsetzung von (digitalen) Innovationen, die teilweise sehr kostspielig sein können, ist hingegen nicht vorgesehen und wird durch die Leistungen der Eingliederungshilfe nicht abgedeckt. Die üblichen anderweitigen Finanzierungsmöglichkeiten, wie sie beispielsweise Leistungsanbieter der freien Wohlfahrtspflege nutzen (z.B. Aktion Menschen, eigene Betriebsmittel und Stiftungen der jeweiligen Träger, etc.) bleiben dem LVR-Verbund HPH als Leistungsanbieter in öffentlicher Trägerschaft verwehrt.

Daher haben diese Restriktionen der Finanzierungsmöglichkeiten im vorgelegten Konzept Digitale Teilhabe im LVR-Verbund HPH Berücksichtigung gefunden.

Die Nutzung digitaler Endgeräte und digitaler Prozesse ist zu festen Bestandteilen aller Lebensbereiche geworden: Im häuslichen Leben erleichtern Smart-Home-Produkte die Nutzung und Steuerung von Einrichtungsgegenständen; das soziale Leben findet zunehmend in und durch Social-Media und Messengerdienste statt; in der Freizeit werden Streaming-Dienste und Online-Gaming genutzt oder digital eine Kinokarte gekauft und bezahlt. Selbst im Bereich der Mobilität werden digitale Apps z.B. der Verkehrsverbünde genutzt, um Zug- oder Busverbindungen zu recherchieren. Dies sind nur wenige Beispiele für die vielen Möglichkeiten, welche durch die Digitalisierung geboten werden. Von diesem digitalen Wandel sollen Menschen mit Behinderung nicht ausgeschlossen sein, sondern an ihm gleichberechtigt teilhaben und von ihm profitieren.

2 Vorgehensweise

Für die Aufarbeitung des Themenfelds der Digitalen Teilhabe für die Kund*innen des LVR-Verbund HPH wurde eine Arbeitsgemeinschaft „Digitale Teilhabe“ beauftragt, an der Regionalleitungen, Mitarbeitende im Regionalmanagement, Mitarbeitende der Abteilung Qualität, Entwicklung und Innovation sowie eine Vertretung der Abteilung Informationstechnologie/Digitalisierung des LVR-Verbund HPH beteiligt waren. Um die Perspektive der Kund*innen im Kontext digitaler Teilhabe berücksichtigen zu können, wurde eine Kund*innenbefragung durchgeführt und ausgewertet. Die Ergebnisse sind der Anlage 2 des beigefügten Konzepts zu entnehmen und wurden dem Ausschuss für den LVR-Verbund Heilpädagogischer Hilfen in seiner Sitzung am 21.01.2021 in Auszügen präsentiert.

Zur Strukturierung des Vorhabens wurde die fachlich fundierte, zweckgerichtete und lebensweltorientierte Definition von „Digitaler Teilhabe“ der Aktion Mensch und des SINUS-Instituts¹ herangezogen. Diese unterscheidet drei Dimensionen digitaler Teilhabe:

1. Teilhabe **an** digitalen Technologien und Medien meint die Nutzbar- und Verfügbarkeit von digitalen Endgeräten, den Zugang und die Verfügbarkeit erforderlicher Infrastruktur (z.B. W-LAN, Internet) und die Medienkompetenz, um diese technischen Voraussetzungen nutzen zu können.
2. Teilhabe **durch** digitale Technologien und Medien meint die Kompensation von bestehenden Beeinträchtigungen durch assistive Technologien und die dadurch entstehende Chancengleichheit.
3. Teilhabe **in** digitalen Medien umfasst die Sichtbarkeit, Mitgestaltung und Vernetzung in digitalen Medien, welche überwiegend in den verschiedenen Social-Media-Plattformen stattfindet.

3 Ergebnisse

Zu den aufgeführten Dimensionen wäre insbesondere zu 1. und 2. hervorzuheben die

Verfügbarkeit von W-LAN und Internet:

Von o. g. Definition ausgehend ist eine entsprechende technische Infrastruktur in den (Wohn-) Angeboten des LVR-Verbund HPH eine Grundvoraussetzung für Digitale Teilhabe.

Gemäß § 7 Abs. 4 WTG-DVO müssen die Individualbereiche bzw. Nutzer*innenzimmer innerhalb von besonderen Wohnformen über die baulich-technischen Voraussetzungen für die Nutzung von Internet verfügen.

In allen besonderen Wohnformen des LVR-Verbund HPH stehen den Kund*innen mittlerweile für sie kostenfreie W-LAN-Zugänge mit Internetanschluss über den Anbieter „Freifunk“ zur Verfügung. Damit übertrifft der LVR-Verbund HPH die gesetzlichen Anforderungen und trägt selbst die dafür anfallenden Aufwendungen. Die Geschwindigkeit in der Datenübertragung ist dabei abhängig von dem örtlichen Ausbau der Infrastruktur seitens der Netzbetreiber. In 90 % aller besonderen Wohnformen besteht aktuell ein Internetanschluss mit einer Datengeschwindigkeit von 100 MBit/s. Da in einer besonderen Wohnform bis zu 24 Personen leben, kann diese Kapazität bei einer gleichzeitigen datenintensiven Internetnutzung (z.B. Streaming) mehrerer Personen ggf. nicht ausreichen. Zudem erlauben die Bestimmungen und technischen Konfigurationen des Anbieters nur eine eingeschränkte Verwendung. Die Nutzung von Streamingdiensten (Netflix, Amazon Prime, Disney+, etc.) über einen Smart-TV, modernen Spielekonsolen oder Smart-Home-Produkten ist beispielsweise nicht möglich. Hierzu müssten sich interessierte Kund*innen selbst von einem Internetanbieter einen Anschluss bereitstellen lassen.

Verfügbarkeit von digitalen Endgeräten:

Nur ein kleinerer Teil der Kund*innen verfügt über eigene Endgeräte, wie z.B. Smartphones, Computer oder Tablets. Hier ist eine deutliche Diskrepanz zur Allgemeinbevölkerung zu beobachten.

¹ Aktion Mensch e.V. Bonn & SINUS-Institut Heidelberg/Berlin (2020): Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung. Trendstudie, o.O., o.V. Abrufbar unter: <https://www.aktion-mensch.de/inklusion/barrierefreiheit/studie-digitale-teilhabe>

Kund*innen, die keine eigenen Endgeräte besitzen, wären zu Möglichkeiten digitaler Teilhabe zu beraten und ggf. bei der Beschaffung zu unterstützen. Individuelle und handelsübliche Lösungen, wie z.B. eigene Smartphones, Tablets, Smart-TV, Spielekonsolen, etc. sind grundsätzlich Privateigentum der Kund*innen und bei Bedarf durch diese selbst zu finanzieren. Dies betrifft ebenfalls Smart-Home-Produkte, Sprachassistenten, Talker oder andere assistiven Technologien, welche ggf. zu einer Kompensation individueller Beeinträchtigungen beitragen können.

Wenn die gesetzlichen Voraussetzungen vorliegen, können bestimmte Geräte als Hilfsmittel im Sinne des § 84 SGB IX beantragt werden.

Für Personen mit stärker ausgeprägten oder komplexen Beeinträchtigungen sind handelsübliche Endgeräte teilweise zu komplex, sodass diese deren zweckmäßige Nutzung nicht erschließen und auch nicht mit einem subjektiven Sinn verknüpfen können.

Auf dem Markt sind spezielle Endgeräte mit einem basalen und taktileren Zugang verfügbar, die sich gezielt an Menschen mit kognitiver und komplexer Beeinträchtigung richten (z.B. Tovertafel, de Beleef-TV, Aktivtisch, CRDL etc.). Einige solcher Geräte wurden bereits erprobt und haben sich sowohl als zielführend für das geplante Einsatzgebiet als auch niedrigschwellig einsetzbar erwiesen. Die Bereitstellung solcher Geräte, die in der Regel auf soziale Interaktion und Kommunikation, sowie auf das Erfahren von Selbstwirksamkeit abzielen, wurden teilweise vom HPH-Verbund angeschafft und in einigen Wohnangeboten zur Verfügung gestellt.

Für einen umfänglicheren Einsatz stehen dem LVR-Verbund HPH jedoch keine regelhaften Finanzierungsmöglichkeiten zur Verfügung, da von den aktuellen Leistungsvereinbarungen mit den Leistungsträgern solche Ausstattungen nicht abgedeckt sind. Auch die zukünftige Finanzierungssystematik, bestehend aus personenzentrierten komplementären und zweckgebundenen Leistungen, sieht eine Beschaffung solcher Geräte nicht vor. Anderweitige Finanzierungsmöglichkeiten, wie sie beispielsweise Leistungsanbieter der freien Wohlfahrtspflege nutzen (z.B. Aktion Mensch, eigene Betriebsmittel und Stiftungen der jeweiligen Träger, etc.), bleiben dem LVR-Verbund HPH als Leistungsanbieter in öffentlicher Trägerschaft verwehrt. Besteht in einzelnen Angeboten des LVR-Verbund HPH aufgrund der individuellen Teilhabeinschränkungen der dort lebenden Kund*innen der begründete Bedarf an solchen speziellen, für sie geeigneten und anschlussfähigen Endgeräte, können daher nur Einzelfallentscheidungen durch die Budgetverantwortlichen getroffen werden. Die Anlage 10 des beigefügten Konzepts „Digitale Teilhabe im LVR-Verbund HPH“ enthält eine Auflistung von Hardware- und Softwarelösungen, die zu vielfältigen digitalen Teilhabemöglichkeiten der Kund*innen führen können. Eine Beschaffung für jede der aktuell 16 Regionen für jeweils zwei Wohnverbände oder tagesstrukturierende Angebote einer der in der Anlage 10 aufgeführten „größeren Lösungen“ wäre mit Aufwendungen von rund 300.000,- € verbunden (z.B. deBeleef-TV: Anschaffungs- und Softwarekosten für ein Jahr pro Stück: 9.280,- €; mal zwei: 18.560,- €; mal 16 Regionen: 296.960,- €).

Erwerb und Ausbau von Medienkompetenz:

Die Finanzierung der individuellen Assistenz bei der Nutzung sowie zum Erwerb entsprechender Medienkompetenz erfolgt durch den Leistungsträger der Eingliederungshilfe. Dies setzt voraus, dass entsprechende individuelle Bedarfe seitens des Leistungsträgers anerkannt und die beantragte Assistenz bewilligt wird. Der Bedarf ist anhand des Bedarfsermittlungsinstrumentes in Nordrhein-Westfalen (BEI_NRW) zu erheben und dort abzubilden.

Alternativ können Kund*innen dabei unterstützt werden, ihre Medienkompetenz über die Angebote z.B. der Volkshochschulen oder der PIKSL-Labore auszubauen.

Qualifizierung von Mitarbeitenden:

Um eine adäquate und kompetente Assistenz und Unterstützung im Bereich der digitalen Teilhabe leisten zu können, müssen Mitarbeitende digitale Lösungen selbst beherrschen und anwenden sowie andere Personen bei der Nutzung anleiten können. Damit verbunden ist ebenfalls die Kompetenz, die individuellen Beeinträchtigungen und die individuellen Teilhabebedarfe im digitalen Bereich erkennen sowie personenzentrierte und sinnhafte Lösungen ableiten zu können. Die Verantwortung für die zielgerichtete und bedarfsgerechte Qualifizierung obliegt den jeweiligen Regionalleitungen im Rahmen der jährlichen betrieblichen Fortbildungsplanung. Im Kontext der Umsetzung des BTHG ist darauf hinzuweisen, dass Fortbildungen in den Berechnungen der Assistenzleistungen und Leistungsmodulen in einem zu verhandelnden Rahmen berücksichtigt werden.

4 Weiteres Vorgehen

Mit dem anhängenden Konzept „Digitale Teilhabe im LVR-Verbund HPH“ und den dazugehörigen Anlagen stellt die Arbeitsgemeinschaft „Digitale Teilhabe“ ihre pädagogisch-fachlichen Zielvorstellungen vor, die zur weiteren Umsetzung anstehen. Ausgehend von der Definition von Digitaler Teilhabe der Aktion Mensch und des SINUS-Instituts wird die Situation der Kund*innen des LVR-Verbund HPH beschrieben, passende Teilhabevoraussetzungen und Teilhabemöglichkeiten vorgestellt sowie ein Katalog geeigneter Hardware und Software einschließlich entsprechender Kosten dargestellt. Ebenso werden bereits erste Umsetzungsschritte bzw. Klärungsbedarfe bezogen auf technisch-infrastrukturelle Anforderungen und organisationsbezogene Regelwerke aufgezeigt.

Für das erste Quartal 2024 ist eine Abstimmung mit dem LVR-Dezernat Digitalisierung, IT-Steuerung, Mobilität und technische Innovation vereinbart, mit dem Ziel, dass sich die digitale Teilhabe der Kund*innendes LVR-Verbund HPH in der IT-Strategie des LVR als Gesamtorganisation wiederfindet. Hierbei sollen u.a. auch die Aspekte „Verfügbarkeit Internet, digitale Endgeräte und IT-Sicherheit sowie Digitalkompetenz der Mitarbeiter*innen“ mit in den Blick genommen werden.

Geplant sind zudem weitere Schulungsmaßnahmen für Mitarbeitende. Um Kund*innen bei dem Erwerb und Ausbau der eigenen Medienkompetenz zu unterstützen, werden weitere Angebote recherchiert. Insbesondere sollen die Angebote von „PADIGI“ (www.padigi-medienkompetenz.de) und „didab“ (www.didab.info) geprüft werden.

Im Laufe des Jahres 2024 wird zu weiteren Umsetzungsschritten des Konzeptes erneut berichtet werden.

In Vertretung

W e n z e l - J a n k o w s k i

Konzept
Digitale Teilhabe
im LVR-Verbund Heilpädagogischer Hilfen

Teilkonzept der Gesamtstrategie
zur Digitalisierung
im LVR-Verbund Heilpädagogischer Hilfen

Köln, den 11.12.2023

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Artikel 9 der UN-BRK.....	3
3	Definition von digitaler Teilhabe.....	4
4	Subsidiärer Auftrag und Zielgruppen.....	4
4.1	Grundsätzliche Zielgruppen des LVR-Verbund HPH und deren Bedarfe	4
4.2	Digitale Bedürfnisse der Kund*innen: Ergebnisse einer empirischen Stichprobenbefragung.....	6
5	Bisherige Nutzungen und Erfahrungen	7
6	Ziele digitaler Teilhabe.....	8
7	Lösungen zur digitalen Teilhabe.....	9
8	Realisierung digitaler Teilhabe im LVR-Verbund HPH.....	10
8.1	Infrastrukturelle Voraussetzungen und Organisation.....	10
8.2	Schulungen	11
9	Finanzierung	11
9.1	Individuelle Lösungen	11
9.2	Organisationsbezogene Lösungen	11
10	Verfahrensverlauf	12
11	Umsetzungsplanung.....	14
12	Anlagen	14

1 Einleitung

„Wenn wir uns überlegen, dass fast alle Alltagshandlungen, aber auch politische Handlungen oder Informationsrecherchen, digital ablaufen, dann wird deutlich, dass es in dieser Gesellschaft für gesellschaftliche Teilhabe unbedingt auch eine digitale Teilhabe braucht“ (Zorn 2021).

Mit dieser Aussage verdeutlicht Frau Prof. Dr. Isabel Zorn die Bedeutung des digitalen Wandels für die gesellschaftliche Teilhabe. Für viele alltägliche analoge Prozesse, Handlungen und Aktivitäten gibt es in unserer Gesellschaft entweder digitale Alternativen oder sie werden gänzlich in eine digitale Form überführt. Während man früher an der Kinokasse mit Bargeld eine Kinokarte gekauft hat, kann diese heute mit selbstständiger Sitzplatzauswahl online z.B. mit einem Smartphone oder Tablet gekauft und digital bezahlt werden. Die Kinokarte selbst besteht dabei häufig aus einem QR-Code, der per E-Mail oder App bereitgestellt wird. Geöffnete Kinokassen oder Kinokarten in Papierform findet man hingegen nur noch wenige. Gleiche bzw. ähnliche Entwicklungen sind in den meisten Lebensbereichen und alltäglichen Aktivitäten festzustellen. Da eine Teilhabe am gesellschaftlichen Leben mittlerweile häufig über, mit oder anhand digitaler Medien erfolgt, ist eine digitale Teilhabe häufig Voraussetzung für einen gleichberechtigten Zugang zur gesellschaftlichen Teilhabe.

Von diesen gesellschaftlichen und digitalen Entwicklungen sollen Menschen mit Beeinträchtigung nicht ausgeschlossen werden, sondern gleichberechtigt und selbstbestimmt an ihnen teilhaben sowie von ihnen profitieren. Darüber hinaus können mittels digitaler Technologien individuelle Beeinträchtigungen kompensiert und so Teilhabebarrrieren überwunden werden.

Der LVR-Verbund HPH erbringt Assistenz und Begleitung für Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung mit dem Ziel, ihnen eine gleichberechtigte und selbstbestimmte Teilhabe am Leben in der Gesellschaft zu ermöglichen. Um diesem Ziel gerecht werden zu können, ist das Themenfeld der digitalen Teilhabe in das Leistungsspektrum des LVR-Verbund HPH systematisch zu integrieren.

In einer digitalisierten Welt werden analoge Prozesse zunehmend in den digitalen Raum verlegt. Volle, gleichberechtigte Teilhabe schließt also immer auch digitale Teilhabe mit ein. Folglich heißt es in Artikel 4 der UN-BRK 2010, dass der kompetente Umgang mit neuen Technologien unerlässlich sei, um Menschen- und Bürgerrechte voll ausschöpfen zu können. Somit muss deren Zugänglichkeit und Nutzung auch für alle Menschen mit Beeinträchtigung sichergestellt werden. Diese Vorgaben wurden als Rechtsanspruch im Bundes-Teilhabe-Gesetz (BTHG) formuliert. Dort heißt es in Kapitel 13, Soziale Teilhabe, § 84 Hilfsmittel: „(1) Die

Leistungen umfassen Hilfsmittel, die erforderlich sind, um eine durch die Behinderung bestehende Einschränkung einer gleichberechtigten Teilhabe am Leben in der Gemeinschaft auszugleichen. Hierzu gehören insbesondere barrierefreie Computer. (2) Die Leistungen umfassen auch eine notwendige Unterweisung im Gebrauch der Hilfsmittel sowie deren notwendige Instandhaltung oder Änderung.“ Zur Initiierung von gezielter Unterstützung in Bezug auf digitale Teilhabe bedarf es eines gemeinsamen Verständnisses der Thematik sowie einer Definition „digitaler Teilhabe“.

2 Artikel 9 der UN-BRK

Artikel 9 der UN Behindertenrechtskonvention legt die Bedeutung und den Umfang der Barrierefreiheit fest, um sicherzustellen, dass Menschen mit Beeinträchtigungen gleichberechtigt am gesellschaftlichen Leben teilhaben können. Dieser Artikel betont die Notwendigkeit, physische, informationelle und kommunikative Barrieren zu beseitigen, damit Menschen mit Behinderungen volle Autonomie und Freiheit in ihren Entscheidungen genießen können. Zudem ermutigt er die Unterzeichnerstaaten zur Förderung der barrierefreien Gestaltung von Gebäuden, Verkehrsmitteln, Informationsquellen und Kommunikationsmitteln.

Um Teilhabe zu ermöglichen, sind unterschiedliche Maßnahmen, wie in der UN-BRK beschrieben und gefordert, notwendig. Dies schließt die Ermöglichung der Zugänglichkeit unterschiedlicher gesellschaftlicher Bereiche ein:

Die unterzeichnenden Staaten verpflichten sich mit der Ratifizierung der UN-BRK dazu, unter anderem in den Bereichen des Zugangs zu und der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien und -systemen entsprechend geeignete Maßnahmen zu ergreifen und umzusetzen, die eine vollumfängliche Teilhabe von Menschen mit Behinderung ermöglichen. Mitgemeint sind an dieser Stelle ausdrücklich die Identifizierung und der Abbau von Barrieren auch im Bereich der gesellschaftlichen Digitalisierung sowie die Definition, Schaffung und Überprüfung der Einhaltung von entsprechenden "Mindeststandards und Leitlinien für die Zugänglichkeit von Einrichtungen und Diensten, die der Öffentlichkeit offenstehen oder für sie bereitgestellt werden" (Beauftragte der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen 2017, 12).

Digitale Teilhabe ist in der UN-BRK also von Anfang an als unverzichtbarer Bestandteil von gesellschaftlicher Teilhabe mitgedacht worden. Eine Förderung des "Zugang[s] von Menschen mit Behinderungen zu den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien und -systemen, einschließlich des Internets" (Beauftragte der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen 2017, 13f) wird explizit erwähnt und gefordert.

3 Definition von digitaler Teilhabe

Die Studie der Aktion Mensch (2020) „Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung“ unterscheidet zwischen drei Dimensionen digitaler Teilhabe: der Teilhabe **an**, **durch** und **in** digitalen Technologien und Medien, mit denen jeweils unterschiedliche Ziele einhergehen bzw. erreicht werden können:

- Teilhabe **an** digitalen Technologien und Medien meint den einfachen und sicheren Zugang zu digitalen Technologien und Medien, also den Zugang zu Hardware (z.B. Smartphone, Spielekonsole, Tablet), Infrastruktur (z.B. W-LAN) sowie den Erwerb von Medienkompetenz mit dem Ziel der kompetenten und eigenständigen Nutzung der entsprechenden Technologien. Ziel ist es, eine souveräne Nutzung von digitalen Technologien zu ermöglichen.
- Mit der Teilhabe **durch** digitale Technologien und Medien ist der Zugang zu sowie die Teilhabe und Partizipation an Gesellschaft durch assistive Technologien und Medien (z.B. Spracherkennung, AAL, Robotik) gemeint. Hierüber sollen individuelle Beeinträchtigungen kompensiert und Chancengleichheit für Menschen mit Behinderung ermöglicht werden.
- Teilhabe **in** digitalen Technologien und Medien bedeutet Präsenz und damit Sichtbarkeit in digitalen Medien, sowie deren Mitgestaltung. Dies findet häufig im Bereich Social-Media (z.B. Facebook, X, Instagram, Blogs) statt. Ziele sind die Vernetzung, eine (politische) Partizipation sowie das Empowerment von Menschen mit Behinderung. (vgl. Aktion Mensch e.V. 2020, S. 5)

4 Subsidiärer Auftrag und Zielgruppen

Als ein „Wie-Eigenbetrieb“ des Landschaftsverband Rheinland erbringt der LVR-Verbund HPH Leistungen zur sozialen Teilhabe und der Pflege im subsidiären Auftrag für eine definierte Zielgruppe. Diese wird im Folgendem zusammenfassend beschrieben und deren Bedarfe bezogen auf digitale Teilhabe abgeleitet. Ebenso werden die Ergebnisse einer empirischen Stichprobenerhebung zusammenfassend dargestellt.

4.1 Grundsätzliche Zielgruppen des LVR-Verbund HPH und deren Bedarfe

Der LVR-Verbund HPH ist ein Leistungsanbieter der Eingliederungshilfe, dessen Angebot sich grundsätzlich an Erwachsene mit kognitiver Beeinträchtigung bzw. geistiger Behinderung richten. Gemäß seinem subsidiären Auftrag sind dies insbesondere Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung und ...

- hohem sozialen Integrationsbedarf

- herausforderndem Verhalten
- komplexen bzw. mehrfachen Beeinträchtigungen
- Hörbeeinträchtigung bzw. Gehörlosigkeit
- Autismus-Spektrum-Störung
- psychosozialen Auffälligkeiten
- psychischen, neurologischen, organischen und Abhängigkeitserkrankungen
- die aus dem Maßregelvollzug kommen.

Die Zielgruppe des LVR-Verbund HPH wurde in den Vorlagen 15/114 und 14/2482 benannt und beschrieben.

Die Bedarfe an digitaler Teilhabe dieser Zielgruppe sind dabei ebenso divers, wie die Zielgruppe selbst: Grundsätzlich unterscheiden sich die digitalen Bedarfe von Menschen mit und ohne kognitiver Beeinträchtigungen nicht voneinander (vgl. Aktion Mensch e.V. 2020). Je nach Beeinträchtigung erfordern und ermöglichen digitale Technologien jedoch einen angepassten (taktilen, basalen) Zugang, einen individuellen Sinn und Nutzen. Um diese abzudecken, sind differenzierte Teilhabemöglichkeiten zu schaffen. Zum Beispiel lässt sich bei Menschen mit leicht ausgeprägter kognitiver Beeinträchtigungen ein Unterstützungsbedarf in Bezug auf Medienkompetenz bei der Nutzung des eigenen Smartphones (z.B. Social Media) ableiten. Für andere Personen mit komplexer Beeinträchtigung können die üblichen Endgeräte, wie z.B. Smartphone oder Tablet, zu komplex, zu abstrakt oder zu „klein“ sein, sodass sie vermeintlich nicht mit einem sinnhaften Nutzen in Verbindung gebracht werden. Hier werden spezialisierte Endgeräte benötigt, die einen niedrigschwelligen, taktilen und basalen Zugang bieten.

Um die Bedeutung von digitaler Teilhabe für bestimmte Kund*innengruppe zu eruieren und zu veranschaulichen wurden sogenannte Personas erstellt:

Personas veranschaulichen typische Vertreter*innen einer Zielgruppe. Sie haben Erwartungen, Werte, Wünsche und Ziele und zeigen menschliche Verhaltensweisen. Eine Persona ist die Personifizierung bzw. der Prototyp einer Zielgruppe und hilft dabei, Annahmen über Kund*innen zu treffen. Als fiktive Anwender*innen werden Personas mit konkreten Merkmalen wie Name, Foto, Wohnort, Lebenslauf, Familienstand, Alter, Einkommen, Ausbildung, Fähigkeiten, Einstellungen, Hobbies etc. beschrieben.

Personas dienen als Datengrundlage. Anhand der Bedürfnisse, Wünsche, Ängsten und Eigenschaften einer Persona kann in den einzelnen Teilprojekten der Nutzungsanlass abgeleitet werden. Die Zielgruppen wurden nach ihren Unterstützungsbedarfen in der Bandbreite digitaler Teilhabemöglichkeiten zwischen maximaler und punktueller Unterstützung über die Personas definiert. Es wurden Personas für Kund*innen in eigener Wohnform erstellt sowie für Kund*innen mit komplexen Beeinträchtigungen.

Auch für die Zielgruppe der Mitarbeitenden – hier geht es darum, die Kund*innen befähigen, beraten und begleiten zu können bei deren digitale Teilhabe – wurden Personas erstellt.

4.2 Digitale Bedürfnisse der Kund*innen: Ergebnisse einer empirischen Stichprobenbefragung

In einer 2021 durchgeführten Kund*innenbefragung wurde eine Stichprobe von 191 Kund*innen zum Themenfeld der Digitalen Teilhabe befragt. Angesichts der Größe der Befragungsgruppe sowie der befragten Personen (kaum Menschen mit komplexeren Beeinträchtigungen) ist darauf hinzuweisen, dass die Ergebnisse nicht bzw. nur bedingt als repräsentativ für alle Kund*innen des LVR-Verbund HPH gelten können. Dennoch geben sie wichtige und wertvolle Hinweise für die Gestaltung des weiteren Vorgehens.

Im Ergebnis (Anlage 1) gaben 37 % der 191 befragten Kund*innen an, sie würden das Internet nutzen. Einen grundsätzlichen Nutzungswunsch äußerten insgesamt 64 % der befragten Kund*innen. Insgesamt lässt sich ein klarer Schwerpunkt der Nutzung in Richtung der jüngeren Kund*innen bis 30 Jahre beobachten.

Eine deutliche Mehrheit der befragten Kund*innen wünscht also Möglichkeiten der digitalen Teilhabe. Schwerpunktmäßig werden bei Nutzung und Nutzungswünschen von digitalen Medien die Bereiche Kommunikation (auch in sozialen Medien) sowie Film- und Musikangebote genannt.

Angebote zur Unterstützung bei der Alltagsbewältigung oder Informationen über Politisches und Nachrichten stehen bei den Befragten hingegen nicht im Vordergrund der Interessen. Bezogen auf die hierfür erforderlichen Geräte lässt sich sagen, dass fast die Hälfte der Befragten mindestens über ein Smartphone (Abfrage: Handy) verfügt, die Nutzung des Geräts jedoch nicht zwangsläufig mit digitaler Teilhabe gleichsetzt. Einige Kund*innen besitzen mehrere Geräte.

Die Kund*innen benennen in relevanter Zahl, dass eine (vollständige) Nutzung vorhandener Geräte durch fehlendes W-LAN in den Wohnangeboten der besonderen Wohnformen nicht möglich ist. *(Anmerkung: Die Befragung erfolgte, bevor W-LAN in den besonderen Wohnformen flächendeckend zur Verfügung gestellt wurde.)*

Als weitere Teilhabehindernisse werden trotz entsprechender Wünsche fehlende Geräte und fehlende finanzielle Ressourcen (für Geräte oder Verträge) genannt. 70 bzw. 74 % der befragten Kund*innen mit Internetnutzungswunsch gaben an, einen Informations- und Assistenzbedarf bei der Nutzung digitaler Teilhabemöglichkeiten zu haben. Beispielsweise sind die mit der Nutzung des Internets verbundenen Gefahren (z.B. Viren, Spam-Mails, Datenschutz, Sexting, Betrug, Missbrauch, bewusst oder unbewusst kostenpflichtige Tätigkeiten) häufig nicht bekannt.

Zusammenfassend lassen sich folgende Grundvoraussetzungen benennen, die erfüllt sein müssen, um digitale Teilhabe zu ermöglichen:

- Kund*innen müssen über entsprechende Geräte verfügen können (eigene Geräte oder bei fehlenden finanziellen Ressourcen Leihgeräte)
- Eine Ausstattung mit W-LAN in den besonderen Wohnformen ist für digitale Teilhabe unerlässlich ¹
- Kund*innen benötigen kompetente Assistent*innen zur Schulung oder Unterstützung im Umgang mit den Möglichkeiten digitaler Teilhabe
 - Medienkompetenz in Bezug auf die Funktionsweise der jeweils genutzten Geräte
 - Medienkompetenz im Sinne des Wissens um verschiedenste Inhalte digitaler Teilhabe
 - Medienkompetenz im Sinne des Wissens um mögliche Gefahren bei der Nutzung

5 Bisherige Nutzungen und Erfahrungen

Eine aktuelle Erhebung im LVR-Verbund HPH (Anlage 2) hat ergeben, dass es eine große Bandbreite der Nutzung digitaler Technologien gibt. Die Nutzungsmöglichkeiten zeigen deutlich die Heterogenität der Zielgruppen der Angebote des LVR-Verbund HPH auf. Gleichzeitig ist zu beobachten, dass nur wenige Kund*innen digitale Technologien nutzen, was auf verminderte Teilhabemöglichkeiten und -chancen hindeutet.

Einige Kund*innen nutzen eigene digitale Endgeräte, wie z.B. Smartphones, Tablets, Smart-TV oder Spielekonsolen. Ebenfalls werden wenige Smart-Home-Produkte genutzt. Hierbei besteht häufig ein Assistenzbedarf zu Fragestellungen, wie z.B. „Wie gehe ich mit meinen Daten um?“, „Wen darf ich fotografieren?“ oder „Welche Inhalte darf ich mit anderen teilen?“. Ein kostenfreies W-LAN mit Internetzugang ist zwar in den besonderen Wohnformen des LVR-Verbund HPH vorhanden, jedoch können Kund*innen ihre privaten Endgeräte nur eingeschränkt nutzen. Bedingt durch bestimmte Konfigurationen des W-LAN-Anbieters bzw. des Providers können beispielsweise Streamingdienste (z.B. Netflix, Disney+, AmazonPrime, etc), Smart-Home-Produkte bzw. Sprachassistenten oder auch Spielekonsolen nicht genutzt werden.

¹ Hier ist mittlerweile eine Basis gelegt: In allen besonderen Wohnformen steht den Kund*innen W-LAN mit Internetzugang zur Verfügung. Jedoch bestehen Einschränkungen durch die jeweils örtlich verfügbare Datengeschwindigkeit und durch Bestimmungen bzw. Konfigurationen des Anbieters „Freifunk“.

An einzelnen Standorten wurden in den letzten Jahren unterschiedliche digitale Produkte erprobt, die insbesondere für Menschen mit kognitiven und teilweise auch komplexen Beeinträchtigungen entwickelt wurden. Einige Geräte haben sich sowohl als zielführend für das geplante Einsatzgebiet als auch niedrighschwellig einsetzbar erwiesen. Dies sind beispielsweise die Tovertafel, deBeleef-TV, Aktivtisch oder CRDL. Diese dienen der Interaktion, Beschäftigung und dem gezielten Erzeugen von Selbstwirksamkeitserfahrungen.

Zunehmend mehr Kund*innen äußern den Wunsch, mit den Mitarbeitenden über den Messengerdienst „WhatsApp“ zu kommunizieren, um beispielsweise Absprachen zu treffen oder um Unterstützung zu bitten. Die dienstliche Nutzung von WhatsApp und anderen Messengerdiensten ist im LVR hingegen nicht zugelassen.

Die Erprobung der durch den LVR mitentwickelten App „INA-Coach“ konnte nicht erfolgen, da keine dienstlichen Smartphones zur Verfügung stehen, die dies ermöglichen.

6 Ziele digitaler Teilhabe

Die fünf wichtigsten Ziele digitaler Teilhabe für Menschen mit einer kognitiven Beeinträchtigung sind:

1. Zugang zur Information: Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen haben die Möglichkeit, auf relevante Informationen im Internet zuzugreifen, um ihr Wissen zu erweitern und sich über verschiedene Themen zu informieren.
2. Kommunikation, Interaktion und soziale Integration: Digitale Technologien ermöglichen es, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten (beispielsweise mit Crdl), soziale Beziehungen aufzubauen und an Online-Communities teilzunehmen. Insbesondere Kund*innen mit schwerer kognitiver und physischer Beeinträchtigung können über individuelle Einzellösungen eine Steigerung ihrer Selbstwirksamkeit erleben (beispielweise mit ennacards oder Buzzern). Alle benannten Aspekte stärken das Selbstwertgefühl, fördern die soziale Integration und reduzieren Isolation.
3. Bildung und lebenslanges Lernen: Digitale Ressourcen können dazu beitragen, den Zugang zu Bildung und lebenslangem Lernen zu erleichtern, was die persönliche Entwicklung und berufliche Möglichkeiten für Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen fördert.
4. Barrierefreiheit und Unterstützung: Die digitale Welt sollte barrierefrei gestaltet sein, um Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung zu unterstützen. Dies umfasst die Entwicklung von benutzerfreundlichen Schnittstellen, die Verwendung von Symbolen und visuellen Hilfsmitteln sowie die Integration von Text-to-Speech-Software und anderen Assistenztechnologien.
5. Beschäftigung/ Freizeit: Digitale Technologien ermöglichen eine große Vielfalt an Freizeitgestaltungs- und Beschäftigungsmöglichkeiten sowohl im Sinne von „konsumieren“ als auch im

Sinne eines aktiven Mitgestaltens sowohl in der alleinigen Nutzung als auch mit anderen zusammen. Sie ermöglichen als sinnvoll empfundene Beschäftigung Freizeitvertreib, Entspannung und Selbstwirksamkeitserfahrungen z.B. über Film- und Musikstreaming, Computerspiele, Nutzung von Robotertieren.

Die Förderung digitaler Teilhabe für Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung hilft, ihre Lebensqualität zu verbessern und ihre Fähigkeiten und Chancen zu erweitern. Der individuelle Bedarf wird bereits jetzt im Rahmen der Bedarfsermittlung mittels BEI_NRW erhoben, in diesem abgebildet und die entsprechende Assistenz beantragt.

7 Lösungen zur digitalen Teilhabe

Da sich aufgrund der differenten Bedarfe der Einzelpersonen und ggf. der Wohnhäuser keine zu generalisierende Lösung ergibt, wurde ein Katalog erstellt, der diverse Hard- und Softwarelösungen auflistet. Er enthält zusätzlich Hinweise zu den einzelnen Lösungen. Dieser Katalog kann durch jede Region abgerufen und analog deren Kund*innenstruktur bearbeitet werden. (Anlage 3)

In diesem Katalog sind unterschiedliche zielgruppenspezifische digitale Teilhabemöglichkeiten aufgeführt, welche die in der Studie der Aktion Mensch formulierten Aspekte digitaler Teilhabe erfüllen.

- Teilhabe „an“ digitalen Technologien: Alle besonderen Wohnformen verfügen über WLAN mit Internetzugang als Grundvoraussetzung für digitale Teilhabe. Kund*innen erhalten Zugang zu geeigneten Endgeräten. Dies umfasst für mehrfach eingeschränkte Kund*innen z.B. die Voraussetzungen zu schaffen für die Nutzung von Geräten wie Tovertafel, Aktivtisch, deBeleef-TV, Robotertiere, Smarthome- und Assistent-Ambient-Living-Systeme. Für Kund*innen, die „klassische“ Geräte wie z.B. Smartphone, Tablet, PC, Spielekonsole nutzen (möchten), erfordert dies Anleitung, Begleitung und Unterstützung bei Nutzung (z.B. über Leihgeräte) und Anschaffung.
- Teilhabe „durch“ digitale Technologien: Der von den Kund*innen benannte und durch Mitarbeitende erkannte Bedarf an Unterstützung im Bereich digitaler Teilhabe findet sich in der Bedarfsermittlung (BEI_NRW) wieder. Hier gilt es, über zwischen Kund*innen und LVR-Verbund HPH vereinbarte Ziele und Maßnahmen die Bedarfe zu erkennen und zu bearbeiten. Dies beinhaltet sowohl die Unterstützung im Bereich Medienkompetenz, wie auch den Abbau individueller Teilhabebarrrieren durch den Einsatz spezieller Technologien (z.B. Sprachassistent, Smart-Home-Produkte, Vorlesefunktionen) und Möglichkeiten niedrighwelliger Kommunikations- und Beschäftigungsangebote (z.B. Robotertiere, deBeleef-TV, Aktivtisch).

- Teilhabe „in“ digitalen Technologien: Kund*innen des LVR-Verbund HPH sind sichtbar in Sozialen Medien. Sie nutzen kompetent z.B. Facebook, Instagram, TikTok und YouTube nicht nur passiv als Konsument*in, sondern stellen auch eigenständig Inhalte her und veröffentlichen diese. Die Teilhabe in digitalen Technologien bietet eine Vielfalt an Möglichkeiten für unsere Kund*innen, in der Gesellschaft sichtbar zu werden. Entsprechend vielfältig sind die jeweiligen Unterstützungsbedarfe und Lösungsmöglichkeiten (z.B. Medienkompetenzschulungen; erforderliche Geräteausstattung - neben den aktuell genutzten Dienstgeräten der Wohn- und Beschäftigungsangebote, die in diesen Zeiten dann nicht für ihren eigentlichen Zweck zur Verfügung stehen).

8 Realisierung digitaler Teilhabe im LVR-Verbund HPH

8.1 Infrastrukturelle Voraussetzungen und Organisation

Die Nutzung des vorhandenen W-LAN über „Freifunk“ ist aktuell nur eingeschränkt möglich (Anlage 4). W-LAN ist ein „shared medium“: Alle Geräte teilen sich sowohl die Bandbreite als auch die Zeit im Netzwerk. Einfach ausgedrückt: Je mehr Geräte im W-LAN Daten transferieren, desto weniger Zeit steht jedem einzelnen Gerät im W-LAN zur Verfügung, um seine Daten zu senden und empfangen. Keine Einschränkungen gäbe es, wenn jede Person einen eigenen Anschluss nutzen würde. In diesem Fall müsste aber bauseitig genügend Leitungen vom Provider ins Haus verlegt worden sein oder es steht ausreichend 4G oder 5G zu Verfügung - dies kann durch den LVR Verbund HPH weder geschaffen noch unterstützt werden.

Zur Realisierung voller und gleichberechtigter digitaler Teilhabe müssen jedoch die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

Netzwerk / W-LAN muss für die geplanten Geräte mit ausreichender Bandbreite zur Verfügung stehen und nutzbar sein in allen Häusern (inklusive HPZ/RBB). Es darf keine Einschränkungen, z.B. bei der Nutzung von Streamingdiensten, geben. Es müssen Möglichkeiten in den Häusern und Wohnungen geschaffen werden oder vorhanden sein, um smarte, haustechnische Installationen und Geräte im Sinne assistiver Technologien nutzen zu können. Dies sind beispielsweise smarte Heizungsthermostate, Lichtschalter, Türöffner oder Stromzähler. Bei neu zu schaffenden Möglichkeiten müssen immer ressourcenschonende und digital bedienbare Alternativen vorbedacht werden. Ebenso muss überprüft sein, dass am geplanten Ort auch eine Stromversorgung möglich ist.

8.2 Schulungen

Mitarbeitende in der persönlichen Assistenz und Unterstützung müssen digitale Lösungen selbst beherrschen und anwenden sowie andere Personen bei der Nutzung anleiten können. Damit verbunden ist auch die Kompetenz, ausgehend von den individuellen Beeinträchtigungen und vom individuellen Teilhabebedarf sinnhafte Lösungen zu erkennen. Alternativ sind Kund*innen dabei zu unterstützen, dieses Wissen über andere Angebote zu erlernen (z.B. VHS, PIKSL). Der LVR-Verbund HPH wird ebenso Mitarbeiter*innen schulen, um die entsprechende Medienkompetenz aufzubauen. Die Verantwortung der zielgerichteten und auf die festgestellten Bedarfe in der Region abgestimmte Fortbildungsplanung obliegt den jeweiligen Regionalleitungen im Rahmen der jährlichen betrieblichen Fortbildungsplanung.

9 Finanzierung

9.1 Individuelle Lösungen

Mitarbeitende sind aufgefordert, die Kund*innen bei der Anschaffung von persönlicher Ausstattung zu beraten und zu unterstützen (auch bezüglich der im Haus vorhandenen Infrastruktur und Bandbreite).

Individuelle Lösungen, wie z.B. eigene Smartphones, Tablets, Smart-TV, Sprachassistenten, Talker, Spielekonsolen, etc. sind grundsätzlich Privateigentum der Kund*innen und durch diese selbst zu finanzieren.

Sollten Kund*innen über kein Endgerät verfügen, sich jedoch ein solches wünschen, wären sie bei der Durchsetzung ihres Rechts, sich ein solches Gerät zu beschaffen, zu unterstützen. Gegebenenfalls können bestimmte Geräte als Hilfsmittel im Sinne des § 84 SGB IX beantragt werden.

Die Finanzierung der individuellen Assistenz bei der Nutzung sowie zum Erwerb entsprechender Medienkompetenz erfolgt durch den Leistungsträger der Eingliederungshilfe. Dies setzt voraus, dass entsprechende individuelle Bedarf seitens des Leistungsträgers anerkannt und die beantragte Assistenz bewilligt wird.

9.2 Organisationsbezogene Lösungen

Angesichts seines subsidiären Auftrags begleitet der LVR-Verbund HPH auch viele Menschen mit stark ausgeprägten kognitiven Beeinträchtigungen. Für viele erscheinen handelsübliche Endgeräte, wie z.B. Smartphones oder ähnliche, als zu komplex, sodass deren Sinn und

Zweck evtl. kaum erfahrbar ist. Um dennoch eine Teilhabe an digitalen Technologien zu ermöglichen, sind interaktive Endgeräte mit einem niedrighwelligen Zugang erforderlich, deren Nutzung durch die betreffenden Personen als sinnhaft erlebt wird. Die Bereitstellung solcher Geräte, die in der Regel auf soziale Interaktion und Kommunikation, sowie auf das Erfahren von Selbstwirksamkeit abzielen, kann in der Regel nur organisationsseitig erfolgen. Die meisten Kund*innen verfügen bislang über keine eigenen Endgeräte, auch wenn ihrerseits ein entsprechender Wunsch besteht. Die Gründe für diesen Umstand sind sehr vielfältig. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit können diese der Auswertung der Kund*innenbefragung entnommen werden (Anlage 1). Um auch diesen Personen digitale Medien näher zu bringen und gemeinsam mit ihnen die Nutzung zu erproben und zu üben, sind Leihgeräte eine zielführende Lösung.

Die Bereitstellung dieser digitalen Endgeräte ist nicht durch die Leistungsvereinbarungen mit den Leistungsträgern gedeckt. Auch die üblichen anderweitigen Finanzierungsmöglichkeiten, wie sie beispielsweise Leistungsanbieter der freien Wohlfahrtspflege nutzen (z.B. Aktion Mensch, eigene Betriebsmittel und Stiftungen der jeweiligen Träger, etc.), bleiben dem LVR-Verbund HPH als Leistungsanbieter in öffentlicher Trägerschaft verwehrt. Aktuell verfügt der LVR-Verbund HPH über keine Finanzierungsmöglichkeiten, um entsprechende digitale Teilhabemöglichkeiten flächendeckend realisieren zu können.

Die Beschaffung der wenigen vorhandenen Endgeräte erfolgte in der Regel durch die Unterstützung der Fördervereine. Auch diese verfügen nicht über die finanziellen Mittel, um allen Kund*innen einen Zugang zu digitalen Technologien zu ermöglichen.

Die Anlage 3 enthält eine Auflistung von Hardware- und Softwarelösungen einschl. entsprechender Kosten, die durch eine organisationsseitige Bereitstellung zu vielfältigen digitalen Teilhabemöglichkeiten der Kund*innen führen können.

10 Verfahrensverlauf

Die fortschreitende digitale Transformation hat Auswirkungen auf nahezu alle Lebensbereiche. Dabei gewinnt der digitale Raum immer weiter an Bedeutung. Der LVR als Gesamtorganisation begegnet diesem dynamischen Wandel mit einer umfassenden, lebendigen Agenda. Sie formuliert ethische Leitlinien, stellt eine klare menschenzentrierte Haltung heraus und zeigt erste Handlungsstränge im Zuge der digitalen Transformation auf. Dabei fokussiert die **digitale Agenda** den LVR in erster Linie in seiner Rolle als Behörde und als Verwaltung. Ergänzend wird dort die digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung und deren Nutzen aufgegriffen: „Menschen mit Behinderung dürfen durch Digitalisierung nicht ausgegrenzt werden.“

Wir sehen es genau anders herum: Digitalisierung als Treiberin und Ermöglicherin von Inklusion.² Die digitale Agenda formuliert den Anspruch, Bürger*innen und Leistungssuchende bei der Erschließung des digitalen Raums zu unterstützen und sie zu befähigen, am digitalen Wandel teilzuhaben.

Ausgehend von der digitalen Agenda formuliert die **LVR IT-Strategie** Ziele und Grundsätze für die Weiterentwicklung der IT im LVR als Gesamtorganisation. Ebenso regelt sie Fragen der Organisation, der Ressourcen, der Sicherheit, der Technik und der Prozesse. Dabei werden entsprechende Regelungen und strategische Entwicklungen für den LVR als Behörde und Arbeitgeber formuliert sowie barrierefreie, digitale Zugänge zu Verwaltungsvorgängen beschrieben. Auf das Themenfeld der digitalen Teilhabe von Kund*innen des LVR-Verbund HPH oder Patient*innen des LVR-Klinikverbunds wird in dieser Strategie nicht eingegangen. Im Kapitel 4.1 regelt sie jedoch, dass die Steuerungsverantwortung für die geschäftsbereichsspezifischen Anforderungen des LVR-Verbund HPH und des LVR-Klinikverbundes dem Dezernat 8 obliegt³.

Hierzu legt das Dezernat 8 die **IT-Strategie für den LVR-Verbund HPH** unter dessen Beteiligung fest⁴. Die genauen Zuständigkeiten können der Managementmatrix für den LVR-Verbund HPH⁵ entnommen werden. Auch in dieser Strategie werden die Bedürfnisse für den LVR-Verbund HPH als Organisation und Arbeitgeber definiert. Die Bedarfe der Kund*innen an der digitalen Teilhabe fanden bisher keine Berücksichtigung.

Fazit:

Im Rahmen der Erschließung des Themen- und Aufgabenfeldes der Digitalen Teilhabe wurde deutlich, dass die Ziele und Inhalte der Digitalen Agenda des LVR bezüglich der Bedarfe der Kund*innen der Einrichtungsverbände in den abgeleiteten IT-Strategien bisher keine Berücksichtigung fanden. Die Digitale Teilhabe von Kund*innen des LVR-Verbund HPH ist als geschäftsbereichsspezifische Anforderung in die IT-Strategie für den LVR-Verbund HPH zu integrieren und die aktuell geltende Fassung aus Dezember 2017 entsprechend zu überarbeiten. Ebenfalls ist zu prüfen, ob die Integration dieses Themenfelds in die LVR IT-Strategie sinnvoll ist. Hierdurch wird eine stimmige Konzeptionslage geschaffen, ausgehend von der Digitalen Agenda des LVR als Gesamtorganisation bis hin zur digitalen Teilhabe der Kund*innen des

² Digitale Agenda für den Landschaftsverband Rheinland, Stand: November 2022, S. 13

³ LVR IT-Strategie, Stand: 08.2023, S. 15f

⁴ IT-Strategie für den LVR-Verbund HPH 12.2017

⁵ Vorlage 14/3972 (Managementmatrix für den LVR-Verbund Heilpädagogischer Hilfen)

LVR-Verbund HPH. Die Zuständigkeit für die LVR IT-Strategie obliegt dem Dezernat 6, die Zuständigkeit für die IT-Strategie für den LVR-Verbund HPH dem Dezernat 8.

11 Umsetzungsplanung

- Erstes Quartal 2024: Einbindung der Digitalen Teilhabe von Kund*innen in die IT-Strategie des LVR-Verbund HPH sowie die IT-Strategie des LVR unter Beteiligung der LVR-Dezernate 6 und 8 sowie des Vorstands des LVR-Verbund HPH
- Für das Jahr sind mindestens zwei Schulungen für Mitarbeitende geplant, vorzugsweise im Rahmen der Kooperation mit den PIKSL-Laboren.
- Erörterung und ggfls. Pilotierung des Angebots „PADIGI“ zur Förderung der Medienkompetenz mit ausgewählten Leitungen der tagesstrukturierenden Angebote.
- Prüfung der digitalen und multimedialen Lernumgebung für Menschen mit Behinderung „didab“.
- Eruiierung der Möglichkeiten von künstlicher Intelligenz zur Bereitstellung von Inhalten in Leichter Sprache

12 Anlagen

- Anlage 1: Auswertung der Kund*innen-Umfrage zur Digitalen Teilhabe in den besonderen Wohnformen des LVR-Verbund HPH 06/2021
- Anlage 2: Digitale Teilhabe im LVR-Verbund HPH – Erfassung vorhandener Geräte und Software 11/2023
- Anlage 3: Hard- und Software-Lösungen für digitale Teilhabe
- Anlage 4: WLAN im LVR-Verbund HPH

Auswertung der
Kund*innen-Umfrage zur Digitalen Teilhabe
in den besonderen Wohnformen des LVR-
Verbund HPH
06/2021

Inhalt

Einleitung.....	3
1. Basisinformationen zu den befragten Kund*innen.....	3
2. Vorhandene Geräte / Ressourcen digitaler Teilhabe	4
3. Aktuelles Nutzungsverhalten / Digitale Teilhabe	5
4. Nutzungswünsche / Digitale Teilhabe-Wünsche.....	6
5. Assistenzbedarf / Medienkompetenz	7
6. Digitale Teilhabe – aktuelle Nutzung und potentielle Interessen	9
7. Gründe für die Nichtnutzung digitaler Teilhabemöglichkeiten.....	11
8. Zusammenfassung der Ergebnisse	13

Einleitung

Die Fachabteilung 84.30 des Dezernat 8 und der LVR-Verbund HPH haben im zweiten Halbjahr 2020 zur Bearbeitung und Weiterentwicklung Digitaler Teilhabe der Kund*innen des Verbunds die hierarchie- und funktionsbereichsübergreifende AG Digitale Teilhabe ins Leben gerufen.

Ein Auftrag der AG besteht darin, sich einen Überblick über die aktuellen Möglichkeiten und Nutzungen digitaler Teilhabe zu verschaffen.

Hierzu wurde unter Anderen eine entsprechende Kund*innen-Umfrage entwickelt und durchgeführt.

Befragt wurden lediglich in den besonderen Wohnformen lebende Kund*innen. Dort gibt es eine gesetzliche Verpflichtung z.B. zum Vorhalten von W-LAN, um digitale Teilhabe zu ermöglichen.

Zudem wurde antizipiert, dass der Personenkreis der Kund*innen insgesamt heterogener darstellt als beispielsweise in den Angeboten des Wohnens in eigener Wohnung, was sich (so die Vermutung) auch in der Nutzung digitaler Teilhabemöglichkeiten niederschlägt.

In weiteren Verlauf der Arbeit der AG ist eine Umfrage geplant, die sich an die Mitarbeitenden des LVR-Verbund HPH richtet.

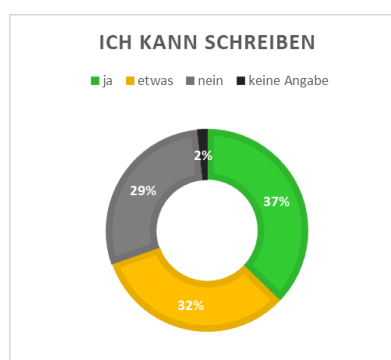
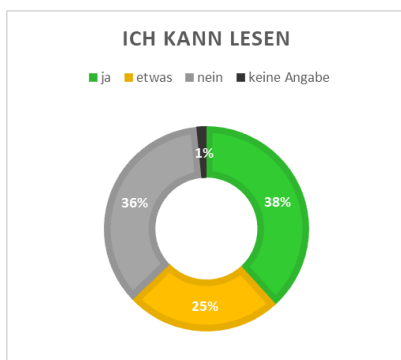
Im Rahmen der im April 2021 über die Beiräte und die Vertrauenspersonen verteilten Umfrage zu ihren digitalen Teilhabemöglichkeiten an die Kund*innen der besonderen Wohnformen des LVR-Verbund HPH konnten insgesamt 191 Rückläufer ausgewertet werden.

1. Basisinformationen zu den befragten Kund*innen

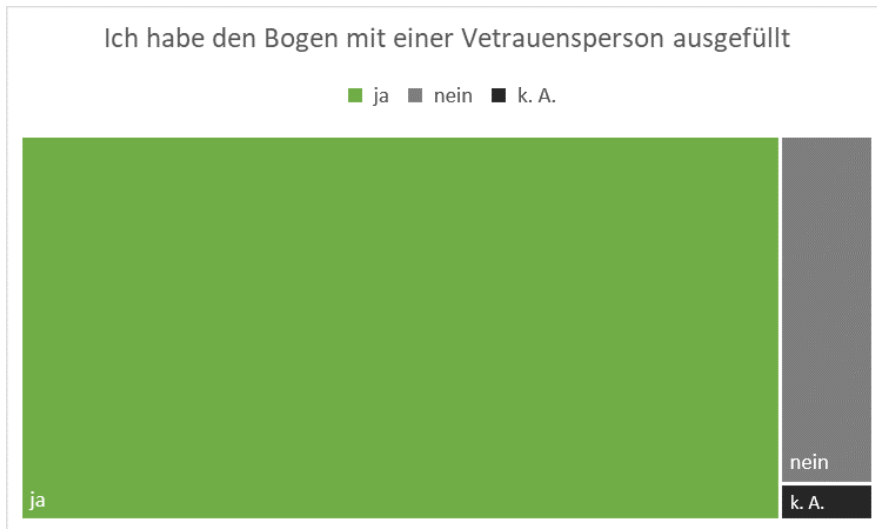
Es beantworteten insgesamt 71 Frauen und 116 Männer den Fragebogen, 4 Personen machten keine Angabe zu ihrem Geschlecht.

Folgende Aussagen tätigten die antwortenden Kund*innen zu ihrer Lese-/Schreibfähigkeit:

	ja	Etwas	nein	k. A.
Ich kann lesen	73	47	68	3
Ich kann schreiben	71	62	55	3

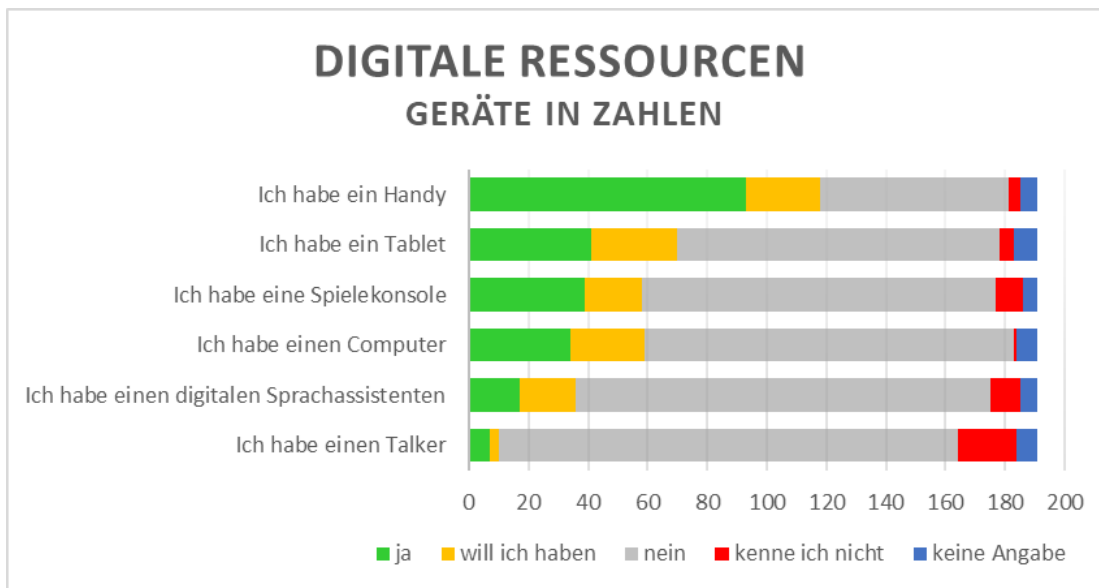


170 der befragten Kund*innen beantworteten den Fragebogen mit Unterstützung, 19 Kund*innen beantworteten ihn eigenständig, zwei Kund*innen gaben keine Antwort auf diese Frage.

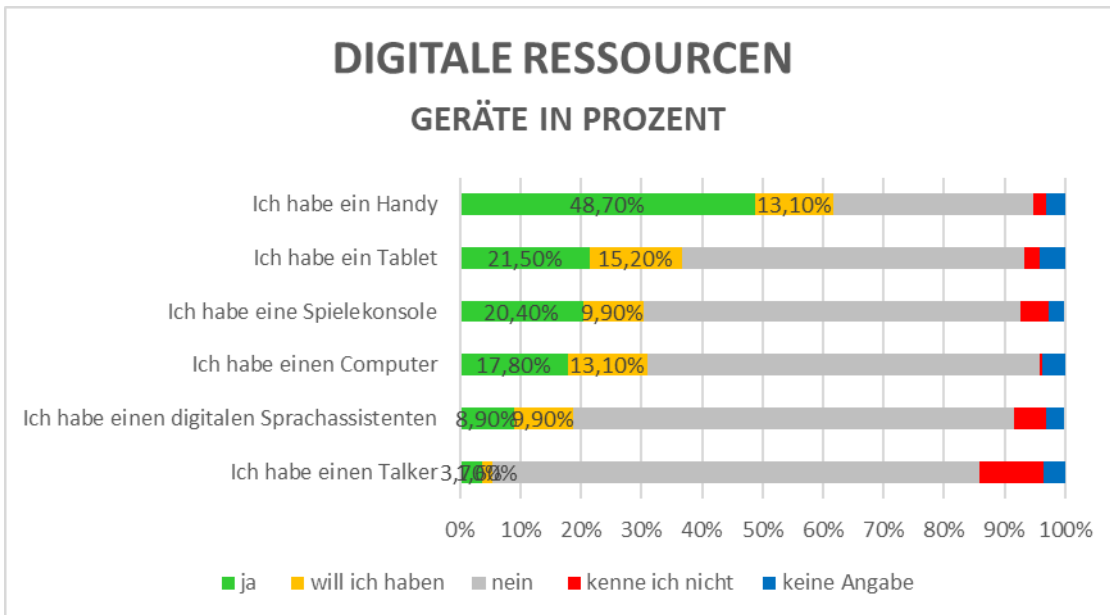


2. Vorhandene Geräte / Ressourcen digitaler Teilhabe

Befragt nach vorhandenen digitalen Geräten – also Ressourcen digitaler Teilhabe, ergaben sich insgesamt folgende Antworten:



Mit Abstand am häufigsten vorhanden ist das Handy, fast 50% der antwortenden Kund*innen besitzt eines, weitere 13% hätten gerne ein solches Gerät.



Einige Kund*innen verfügen über mehrere Geräte zur Ermöglichung digitaler Teilhabe.

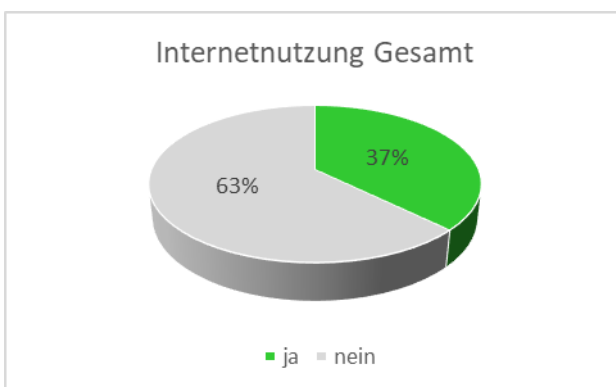
27 Kund*innen, die über ein Handy verfügen, haben zusätzlich auch ein Tablet.

21 Kund*innen, die über ein Handy verfügen, nutzen zusätzlich einen PC.

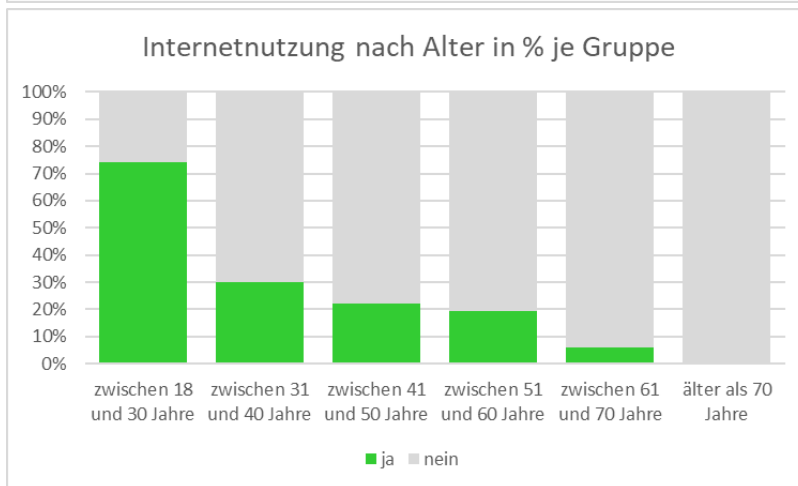
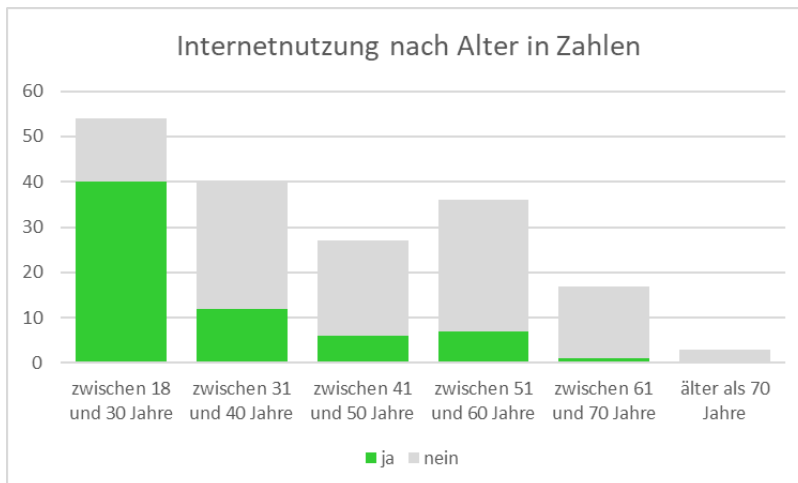
27 Kund*innen besitzen sowohl ein Handy als auch eine Spielekonsole.

3. Aktuelles Nutzungsverhalten / Digitale Teilhabe

177 der 191 der an der Umfrage teilnehmenden Kund*innen beantworteten die Frage nach der Internetnutzung. 66 benutzen laut eigener Aussage das Internet, 111 Kund*innen nutzen es nicht.



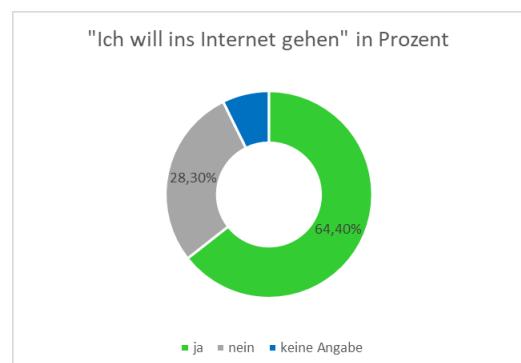
Nach Alter gestaffelt ergibt sich in Bezug auf die Nutzung der Kund*innen der besonderen Wohnformen des LVR-Verbund HPH folgendes Bild:



4. Nutzungswünsche / Digitale Teilhabe-Wünsche

Befragt nach dem Wunsch, das Internet zu nutzen, also einem elementaren Bestandteil digitaler Teilhabe, ergab sich folgendes Ergebnis:

Ich will ins Internet gehen			
		Häufigkeit	Prozent
Gültig	ja	123	64,4%
	nein	54	28,3%
Fehlende Werte	keine Angabe	14	7,3%
Gesamt		191	100,0%



Eine deutliche Mehrheit der befragten Kund*innen äußern also den Wunsch, ins Internet zu gehen.

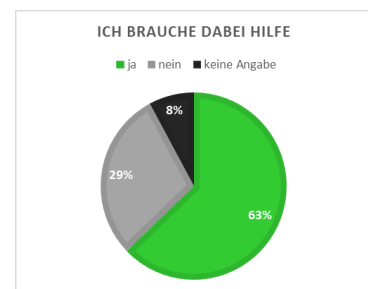
5. Assistenzbedarf / Medienkompetenz

Die Frage nach dem Bedarf an Informationen zur Nutzung des Internets und zur Notwendigkeit von Begleitung bei der Nutzung wurde in 177 bzw. 176 der 191 Rückläufer beantwortet.

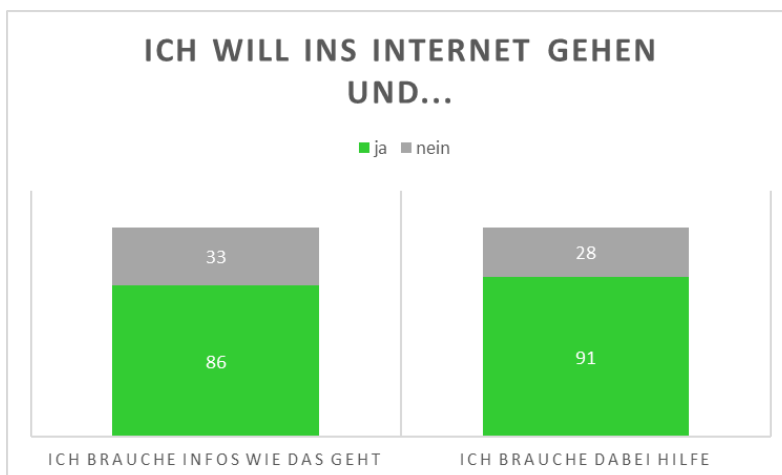
Ich brauche Infos, wie das geht		
	Häufigkeit	Prozent
Ja	107	56,0%
nein	70	36,6%
keine Angabe	14	7,3%
	191	100,0%



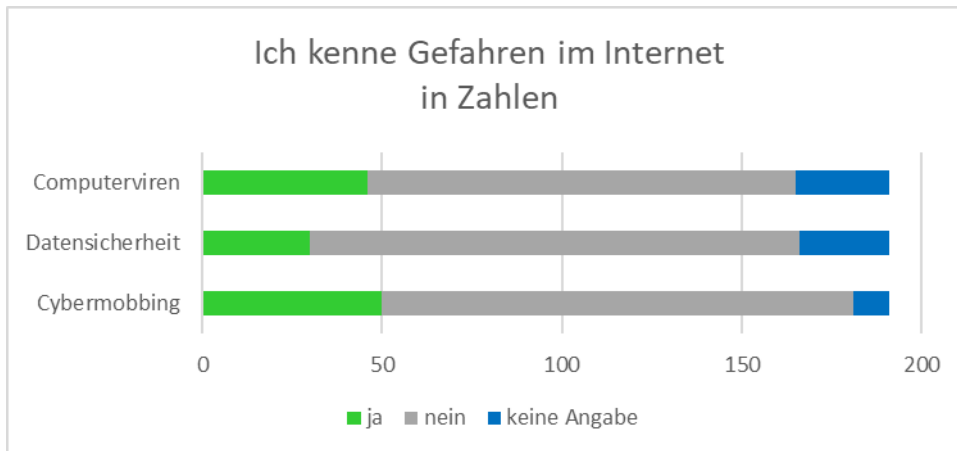
Ich brauche dabei Hilfe		
	Häufigkeit	Prozent
Ja	120	62,8%
nein	56	29,3%
keine Angabe	15	7,9%
Gesamt	191	100,0%



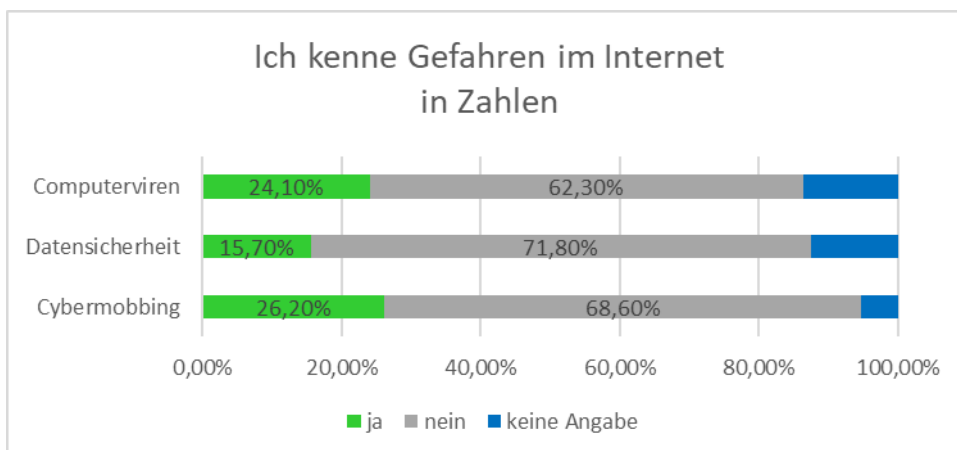
Bezogen nur auf die Kund*innen mit Internetnutzungs-Wunsch (123 von 191) erklärten 86, sie würden hierfür Informationen benötigen und 91, sie würden hierbei Hilfe benötigen. Hier liegen die Werte also noch höher, nämlich bei 70 % was den Informationsbedarf und bei 74% was den benannten Unterstützungsbedarf betrifft.



In den folgenden Grafiken sind die Aussagen zu bekannten Gefahren im Internet ausgewertet. Dies wurde von den Kund*innen wie folgt beantwortet:



Noch deutlicher wird das oftmals fehlende Wissen um Gefahren bei der Nutzung des Internets, wenn man die Antworten prozentual aufschlüsselt:



Im Freitext-Feld wurden folgende darüber hinaus bekannte Gefahren genannt:

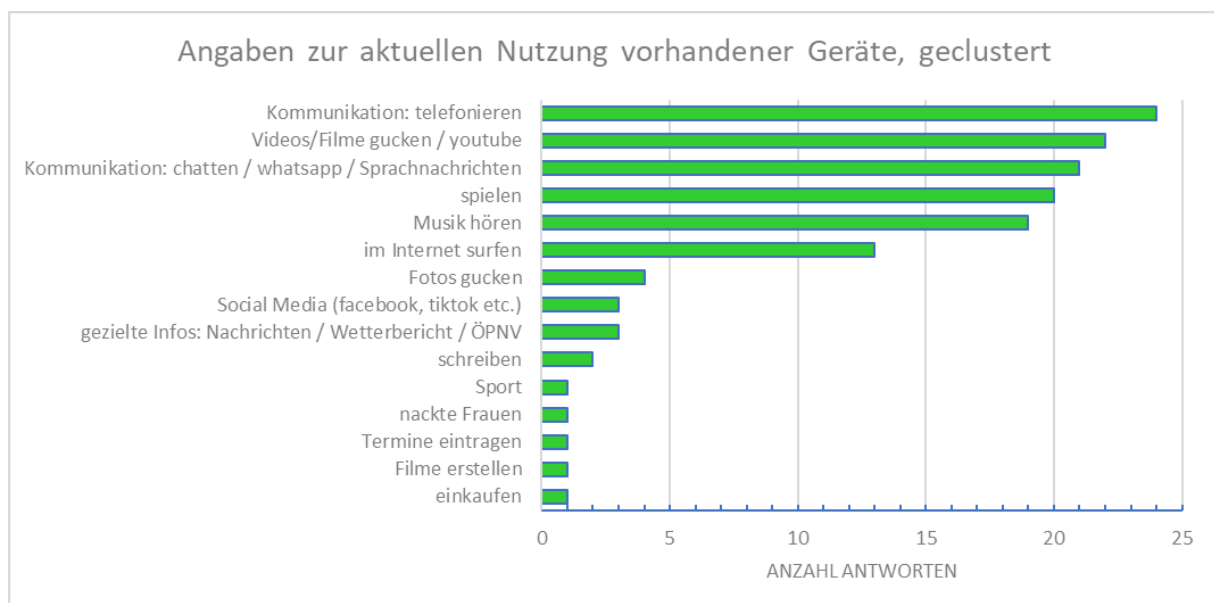
- Abstürzen des Geräts (3 Nennungen)
- Explodieren
- Bedrohungen, gefälschte Bilder
- Fotos
- IP Tracking
- Passwörter hacken
- Spam Mails
- da gibt es viel Werbung, die man nicht anschauen sollte, sonst kommt die immer wieder und man muss
- keine, ich schreibe ja nur mit Freunden, die ich kenne
- scams, phishing
- vom Handy meine Daten abgreift

Im Freitext-Feld „Das ist mir schon einmal passiert“ in Bezug auf Gefahren im Netz gab es folgende Nennungen:

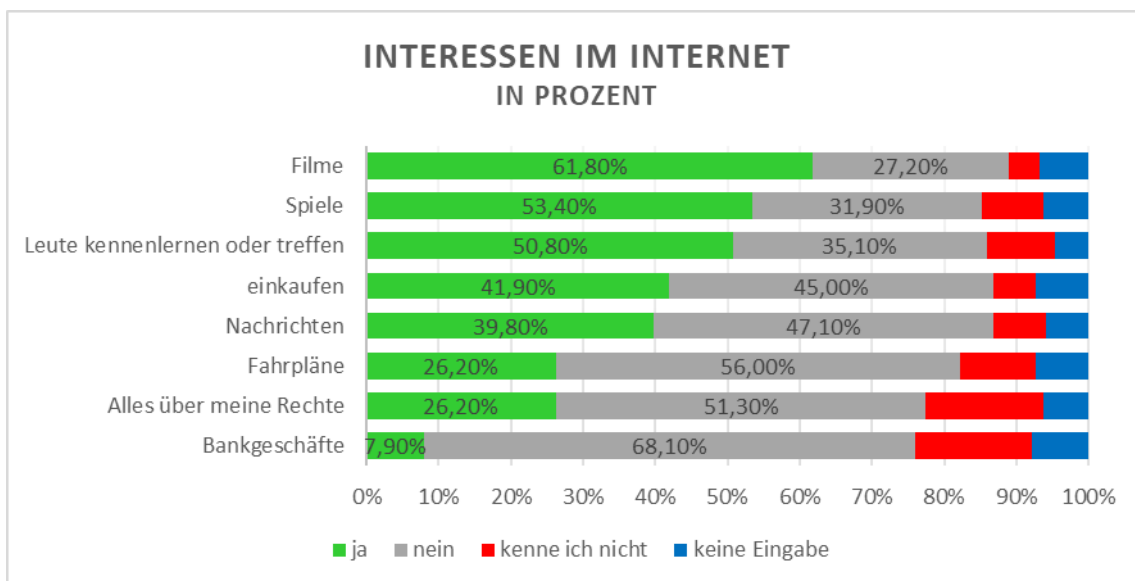
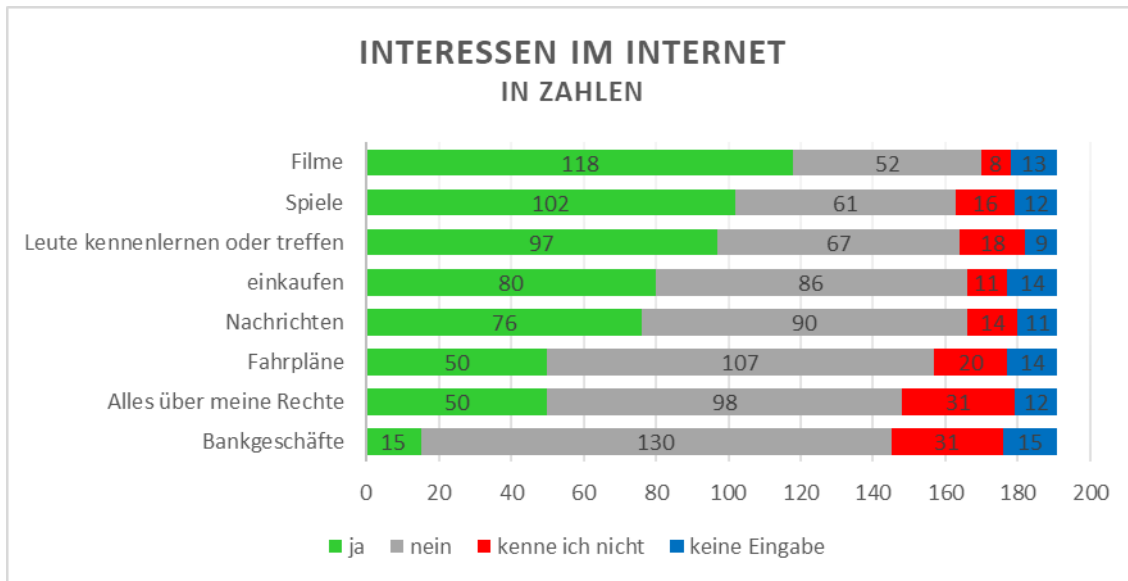
- Computer-Viren:
 - Viren auf meinem Android gehabt, deshalb benutze ich Apple-Geräte
 - Virus, Fotos wurden beinahe gelöscht
 - Virus, Scam-Versuch
- Geräte-Defekt
 - Akkuteil kaputt gegangen
 - Computer spinnt ein bisschen
 - das mir mein Handy durch hinfallen kaputt gegangen ist
- Das mein Tablett gesperrt war oder meinen Handycode vergessen habe
- Ich bekam Spammnachrichten
- ja, jemand hat meinen Youtube-Kanal geklaut
- jemand hat etwas Gemeines über mich bei whatsapp geschrieben

6. Digitale Teilhabe – aktuelle Nutzung und potentielle Interessen

Die aktuelle inhaltlichen Nutzung der vorhandenen digitalen Geräte (Handy, Tablet, Computer, Spielekonsole, Sprachassistent) wurde in Freitext-Feldern beschrieben. Hier die geclusterte Auswertung der Angaben:



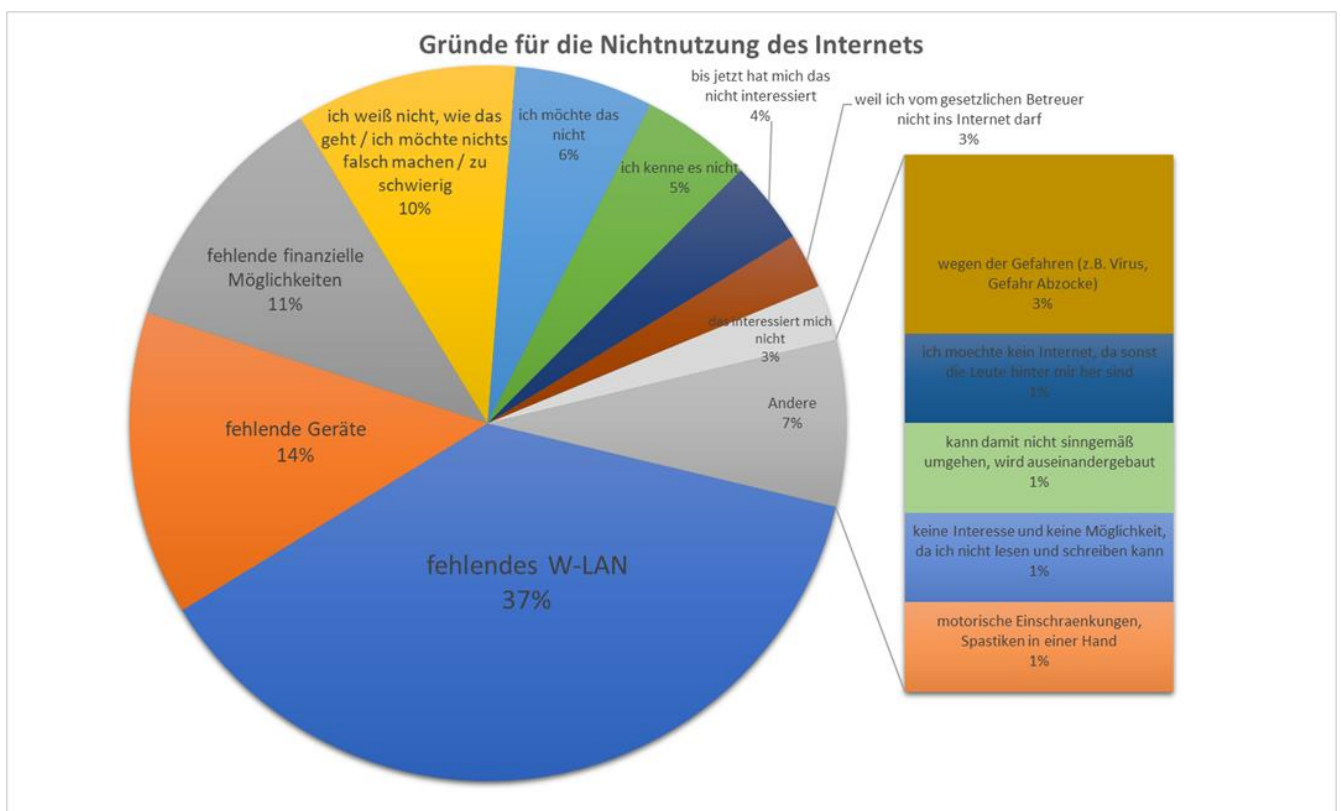
Befragt nach den Interessen (vorgegebene Auswahlmöglichkeiten) bei der Nutzung des Internets (auch wenn noch kein eigenes Gerät vorhanden ist) ergab sich nach Auswertung der Rückläufer folgendes Bild:



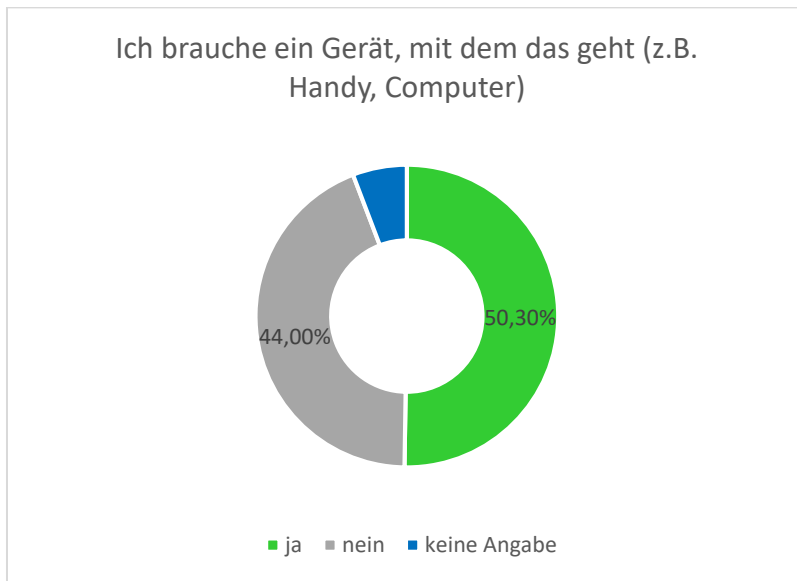
7. Gründe für die Nichtnutzung digitaler Teilhabemöglichkeiten

Folgende Gründe wurden von den teilnehmenden Kund*innen im Freitextfeld für eine Nichtnutzung des Internets genannt (hier geclustert dargestellt):

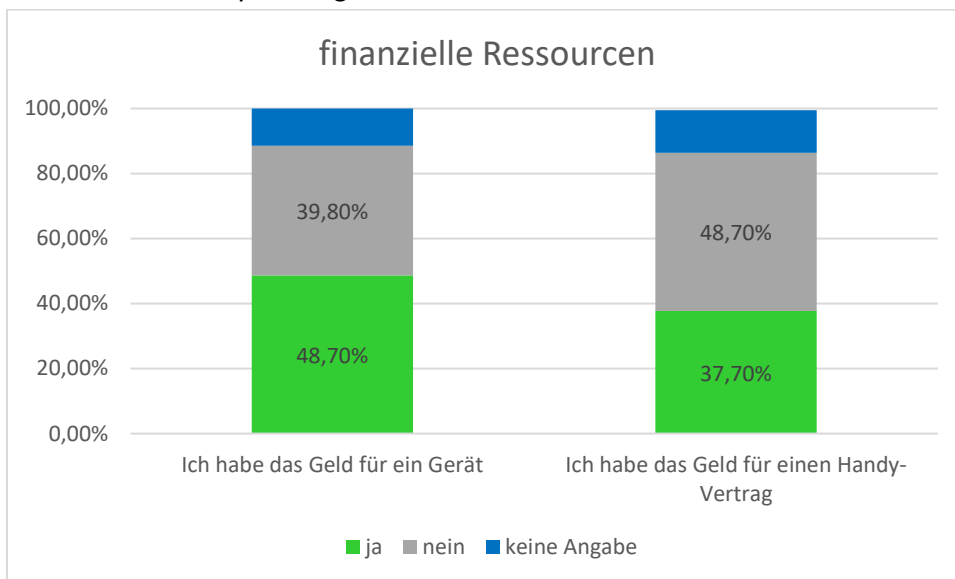
Gründe für die Nichtnutzung	Anzahl Nennungen
fehlendes W-LAN	30
fehlende Geräte	11
fehlende finanzielle Möglichkeiten	9
ich weiß nicht, wie das geht / ich möchte nichts falsch machen / zu schwierig	8
ich möchte das nicht	5
ich kenne es nicht	4
bis jetzt hat mich das nicht interessiert	3
weil ich vom gesetzlichen Betreuer nicht ins Internet darf	2
das interessiert mich nicht	2
wegen der Gefahren (z.B. Virus, Gefahr Abzocke)	2
ich möchte kein Internet, da sonst die Leute hinter mir her sind	1
kann damit nicht sinngemäß umgehen, wird auseinandergebaut	1
kein Interesse und keine Möglichkeit, da ich nicht lesen und schreiben kann	1
motorische Einschränkungen, Spastiken in einer Hand	1



Konkret befragt, ob ein Gerät benötigt wird, um das Internet zu nutzen, kamen folgende Antworten zustande:



Ergänzend hierzu passen Aussagen der 191 befragten Kund*innen zu finanziellen Ressourcen zu Geräten bzw. Handy-Verträgen:



8. Zusammenfassung der Ergebnisse

37 % der 191 befragten Kund*innen gaben an, sie würden das Internet nutzen. Einen grundsätzlichen Nutzungswunsch äußerten insgesamt 64 % der befragten Kund*innen. Insgesamt lässt sich ein klarer Schwerpunkt der Nutzung in Richtung der jüngeren Kund*innen bis 30 Jahre beobachten.

Eine deutliche Mehrheit der befragten Kund*innen wünscht also Möglichkeiten der digitalen Teilhabe. Schwerpunktmäßig werden bei Nutzung und Nutzungswünschen von digitalen Medien werden hier die Bereiche Kommunikation (auch in sozialen Medien) und Nutzung von Film- und Musikangeboten genannt.

Angebote zur Unterstützung bei der Alltagsbewältigung oder Informationen über Politisches und Nachrichten stehen nicht im Vordergrund der Interessen.

Bezogen auf die hierfür erforderlichen Geräte lässt sich sagen, dass fast die Hälfte der Befragten mindestens über ein Smartphone (Abfrage: Handy) verfügt, die Nutzung des Geräts jedoch nicht zwangsläufig mit digitaler Teilhabe gleichsetzt. Einige Kund*innen besitzen mehrere Geräte.

Die Kund*innen benennen in relevanter Zahl, dass eine (vollständige) Nutzung vorhandener Geräte durch fehlendes W-LAN in den Wohnangeboten der besonderen Wohnformen nicht möglich ist. Als weitere Ursachen fehlender digitaler Teilhabemöglichkeiten trotz entsprechenden Wunsches werden fehlende Geräte und fehlende finanzielle Ressourcen (für Geräte oder Verträge) genannt.

Die Beantwortung der Fragen nach dem Informations- und Unterstützungsbedarf der Kund*innen bei der Nutzung digitaler Teilhabemöglichkeiten (70 bzw. 74% der Kund*innen mit Internetnutzungswunsch beantworten diesen mit JA) zeigt deutlich die entsprechenden Bedarfe und damit auch Aspekte der Assistenzleistung auf. Diese Ergebnisse finden eine Bestätigung in der Auswertung der Frage nach Wissen um die mit der Nutzung des Internets verbundenen Gefahren.

Zusammenfassend lassen sich folgende Grundvoraussetzungen benennen, die erfüllt sein müssen, um digitale Teilhabe zu ermöglichen:

- Kund*innen müssen über entsprechende Geräte verfügen können (eigene Geräte oder bei fehlenden finanziellen Ressourcen Leihgeräte)
- Eine Ausstattung mit W-LAN in den besonderen Wohnformen ist für digitale Teilhabe unerlässlich
- Kund*innen benötigen kompetente Assistent*innen zur Schulung oder Unterstützung im Umgang mit den Möglichkeiten digitaler Teilhabe
 - o Medienkompetenz in Bezug auf die Funktionsweise der jeweils genutzten Geräte
 - o Medienkompetenz im Sinne des Wissens um verschiedenste Inhalte digitaler Teilhabe
 - o Medienkompetenz im Sinne des Wissens um mögliche Gefahren bei der Nutzung

Digitale Teilhabe im LVR-Verbund HPH
Erfassung vorhandener Geräte und Software (Stand: 11/2023)

Geräte/Software	Anzahl vorhandener Geräte
------------------------	----------------------------------

<u>Im Kund*innen-Eigentum</u>	
Aktivtisch	0
Alexa, Siri, Cortana, u.Ä.	63
Buzzer	17
Cabito	0
Crdl	0
deBeleef-TV	4
Digitaler Bilderrahmen	24
enna-Cards	0
GPS-Tracker	16
INA-Coach	0
Nintendo Switch	65
Nintendo Wii	39
Notebook (kein Dienstgerät!)	65
PC (kein Dienstgerät!)	41
Playstation	106
Smarthome (z.B. Türen, Rolläden, Heizungssteuerung, etc.)	10
Smartphone (kein Dienstgerät!)	196
Smart-TV	208
Smartwatch	43
Tablet (kein Dienstgerät!)	124
Talker	34
Tierroboter	3
Tonie-Box	117
Tover-Tafel	3
Xbox	20
Sonstiges: Bluetoothboxen, sprechende Uhr, Fire-TV-Stick	18

<u>Eigentum LVR-Verbund HPH</u>	
Aktivtisch	10
Alexa, Siri, Cortana, u.Ä.	3
Buzzer	16
Cabito	6
Crdl	0
deBeleef-TV	9
Digitaler Bilderrahmen	5

enna-Cards	0
GPS-Tracker	4
INA-Coach	0
Nintendo Switch	3
Nintendo Wii	10
Notebook (kein Dienstgerät!)	11
PC (kein Dienstgerät!)	9
Playstation	2
Smarthome(z.B. Türen, Rolläden, Heizungssteuerung, etc.)	5
Smartphone (kein Dienstgerät!)	1
Smart-TV	63
Smartwatch	2
Tablet (kein Dienstgerät!)	14
Talker	7
Tierroboter	3
Tonie-Box	1
Tover-Tafel	14
Xbox	1

Hard- und Software-Lösungen für digitale Teilhabe

Geräte	Einsatzbereiche	Anschaffungs-kosten	Folgekosten / Abos...
Hardware			
Beschäftigung/Spiel			
Aktivtisch	<p>Der AKTIVTISCH ist ein Unterhaltungs- und Therapiesystem der neuesten Generation. Er wurde mit deutschen Pflegeeinrichtungen zusammen entwickelt. Menschen jeden Alters, mit oder ohne Handicap, finden so stundenlang niveauvolle Unterhaltung. Der AKTIVTISCH wird schnell ein stetiger Begleiter in Alten- und Pflegeheimen, Einrichtungen für Menschen mit Handicap, aber auch in Tagespflegen und geriatrischen Stationen in Krankenhäusern.</p> <p>https://www.aktivtisch.de/de/</p>	9.000 €	
deBeleef-TV	<p>Was ist De BeleefTV?</p> <p>De BeleefTV ist ein digitaler und mobiler Aktivitätstisch, speziell entwickelt für Menschen mit einer Beeinträchtigung. Stimulierende Spiele und pädagogische Übungen bringen die Bewohner von Pflegeeinrichtungen näher zusammen. De BeleefTV bietet eine aktivierende Alltagsgestaltung, die Spaß bringt und spielerisch die Feinmotorik trainiert.</p> <p>Zielgruppengerechte Applikationen sorgen für eine positive Stimulation. De BeleefTV fördert sowohl geistig als auch körperlich.</p> <p>https://debeleefv.com/de/geistige-behinderung/</p>	7.540 €	145 € p.m.
Tovertafel	<p>Die interaktiven Spiele der Tovertafel ermöglichen es Erwachsenen mit geistiger Behinderung, gemeinsam zu spielen. Die Förderspiele wurden speziell entwickelt, um jeden einzelnen Spieler entsprechend seinen individuellen Fähigkeiten zum Spielen zu animieren, sei es auf einfachem oder anspruchsvollerem Niveau. Die Spiele fördern die Entwicklung und schaffen Selbstvertrauen, da keine Fehler gemacht werden können. So werden Erwachsene mit geistiger Behinderung Tag für Tag aufs Neue zum Staunen gebracht.</p> <p>https://www.tover.care/de/</p>	7.500 €	80 € p.m.

<p>Spielekonsole</p>	<p>Nintendo Switch Die Nintendo Switch ist eine Spielekonsole, die am Fernseher und unterwegs genutzt werden kann. Zu Hause wird das Gerät in eine Dockingstation gesteckt; wer die Switch mobil nutzen möchte, spielt hingegen auf dem eingebauten Bildschirm der Konsole weiter.</p> <p>Playstation 5 Die PS5 von Sony ist die Konsole der neuesten Generation mit 4K-Grafik und schneller SSD-Festplatte. Sie spielt je nach Modell auch Blu-rays und bietet viele weitere Online-Apps, außerdem ist sie zu PS4-Spielen kompatibel.</p> <p>Xbox Series Ähnlich wie die PS5 ist auch die Xbox Series technisch auf dem neuesten Stand. Microsoft bietet diese Xbox in zwei Varianten an – entweder als Leistungsmonster mit 4K-Grafik oder etwas abgespeckt, aber dafür günstiger. Mit dem „Game Pass“ gibt es hier zudem ein ganz besonderes Spiele-Abo. Außerdem sind auch ältere Xbox-Spiele und Zubehör weiterhin kompatibel.</p>	<p>300 bis 300 €</p>	<p>ca. 50 € je Spiel</p>
----------------------	---	----------------------	--------------------------

Sprechende Fotobücher	<p>z.B. Cardobook PRO Deluxe mit USB-Anschluss</p> <p>Mit Cardobook Pro können Sie selbst Ihr sprechendes Buch gestalten! Das Besondere: Cardobook Pro Deluxe kann über USB-Anschluss mit dem Computer verbunden werden. So lassen sich problemlos Inhalte, die Sie für ein Buch aufgenommen haben auf andere Medien übertragen. Mit dem eingebauten Mikrofon können die Texte sofort im WAV-Format aufgenommen werden. Aber nicht nur das: Auch externe Sounddateien, können sofern sie in den Formaten WAV oder MP3 vorliegen, per USB auf das Buch übertragen und wiedergegeben werden. Jedes Buch umfasst 20 Klarsicht-Seiten zum Befüllen mit Fotos oder Bildern mit den maximalen Maßen 125 x 175 mm, in die Frontabdeckung kann ein Foto in den Maßen 6*4" eingefügt werden.</p> <p>Mit 128 MB internem Flash-Speicher, die Gesamtaufnahmezeit beträgt 2 Stunden. Jede Seite hat einen eigenen Play und Stopp-Knopf. Benötigt man während des Aufnahmevorgangs eine kleine Pause, kann die Aufnahme pausiert werden. Die LOCK-Funktion dient zum Schutz Ihrer Nachrichten vor versehentlichem Löschen. Mit Kopfhöreranschluss (3,5 mm Phono) und eingebautem einstellbarem Lautsprecher. Benötigt 3 AAA Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten). USB-Kabel liegt bei. Größe: ca. 225 x 175 x 35 mm.</p> <p>https://inklusive-shop.ariadne.de/kommunikation/sprechende-buecher/8849/cardobook-pro-deluxe-mit-usb-anschluss-n/553-301/</p>	80,00 €	
-----------------------	---	---------	--

Tierroboter	<p>z.B. Joy for all - Katze Unser Begleittier kann seine Augen öffnen und schließen, seine Pfote anheben, seinen Mund öffnen und Kopf und Körper bewegen; und unsere revolutionäre VibraPurr-Technologie klingt und fühlt sich an wie echtes Schnurren. Weiches, bürstbares Kunstfell ist inspiriert von echten Katzenrassen Eingebaute Sensoren ermöglichen es unserer Haustierkatze, auf Bewegung und Berührung wie Streicheln und Umarmen, ähnlich wie echte Katzen, die Sie kennen und lieben, aber ohne besondere Pflege oder Fütterung zu benötigen</p> <p>Paro „Paro“ ist ein Tierroboter, der seit 2003 in Japan und Europa in der Therapie, etwa von AlzheimerpatientInnen, eingesetzt wird. Der wie eine Robbe aussehende Roboter nimmt seine Umwelt über fünf computergesteuerte Sensoren wahr, die Berührung, Licht, Akustik, Temperatur und Körperposition messen und es ihm somit ermöglichen, auf sein jeweiliges Gegenüber zu reagieren. „Paro“ ist lernfähig, er kann bis zu 50 Stimmen unterscheiden und hört auf seinen Namen.</p>	150 € bis mehrere tausend € (Paro)	
Toniebox	(selbst zusammengestellte) Musik/Hörspiele hören, die Box ist leicht zu bedienen - das Speichermedium (eine Figur) wird auf die Box gestellt, um die entsprechenden Inhalte abrufen zu können (Inhalte können selbst auf Figuren aufgespielt werden)	90 €	17€ pro Figur
Smart-TV	internetfähiges Gerät, dass die Nutzung von Mediatheken und Streamingdiensten ermöglicht	ab 200 €	

3D-Tovertafel VR-Brille "Diginetmedia"	VR Brillen können verschiedenste Aspekte unterstützen: <ul style="list-style-type: none"> * Aufmerksamkeit- und Konzentration * Orientierung und Selbstbewusstsein im Alltag * Bewegungsmotivation * Prävention von Vereinsamung * Motivation zu gemeinsamen Gesprächen * Entspannung * Wecken von Erinnerungen 	ab 125 € ohne Smartphone	durchschn. 25€ pro Spiel
---	---	-----------------------------	-----------------------------

Geräte zur Informationsweitergabe			
Cabito	<p>CABito, das barrierefreie Informationssystem.</p> <p>Über das System können individuell Tasten belegt werden und durch eine einfache Fingerberührung aktiviert werden. Junge und alte Menschen, Menschen mit körperlicher oder geistiger Behinderung oder kognitiven Beeinträchtigungen können das Gerät einfach bedienen und an Informationen gelangen.</p> <p>CABito ist ein intuitives Informationssystem, das einen einfachen Zugang zu Informationen ermöglicht. Über den Touchscreen können sich Menschen mit und ohne Behinderung einfach informieren. Die Inhalte werden in Bild, Text und Ton wiedergegeben. Menschen mit einer Sehbehinderung oder Leseschwäche können sich die Inhalte vorlesen lassen. Das Informationssystem CABito macht selbstbestimmtes Informieren über alle Zielgruppen hinweg möglich. Die barrierefreien Halterungen, höhenverstellbaren Systeme und Eingabehilfen sind ebenfalls aus dem Alltag einer Behindertenwerkstatt. Sie ermöglichen es, dass auch Rollstuhlfahrer, Kinder oder motorisch eingeschränkte Menschen den CABito ohne Probleme bedienen können.</p> <p>https://cabito.cab-caritas.de/</p>	4140€ - 5640€	
digitaler Bilderrahmen	Anzeigen von Bildern zu Unterhaltungs- oder Informationszwecken	50€ - 250€	

Smartboard / Touchdisplays / Active-Board	<p>z. B. Activboard Multi-Touch Display Schnelle, präzise Touchbedienung mit bis zu zehn Berührungspunkten und zwei batterielosen Stiften. Multifunktionale Oberfläche Die magnethaftende und trocken abwischbare Oberfläche bietet die Nutzung von klassischen Whiteboard-Markern für einen flexiblen Unterricht. Plug & play Einfach Computer an das ActivBoard Touch anschließen und loslegen. https://www.prometheanworld.com/de/produkte/interaktive-displays/activboard-touch/ https://www.homeandsmart.de/digitale-whiteboard-test-vergleich</p>		
Sprechender Tagesplan	<p>Mit dem sprechenden Zeitplan kann man sehen und hören lassen, was man an diesem Tage machen wird. Man kann selbst eine Geschichte daraus machen oder ein Frage- und Antwortspiel. Es können 6 verschiedene Karten, Piktogramme oder Bilder platziert werden. Ideal für die Verdeutlichung der Tageseinteilung, kann horizontal und vertikal aufgehängt werden. https://kommunikation-unterstuetzen.de/sprechender-zeitplan</p>	50,00 €	
direkte Kommunikation			

Talker	<p>Was ist ein Talker?</p> <p>Talker sind spezielle Computer mit Sprachausgabe, über die gewünschte Aussagen mit natürlich klingender Stimme laut ausgegeben werden. Talker sollen die Kommunikation ermöglichen, wenn eine (verständliche) Lautsprache fehlt.</p> <p>Kommunikation mit Symbolen oder Text</p> <p>Ist die Schriftsprache noch nicht erlernt, oder kann aus anderen Gründen nicht darauf zurückgegriffen werden, kann die Kommunikation mittels Fotos und Symbolen hergestellt werden.</p> <p>Symbole auf einem Talker</p> <p>Die Bedienoberfläche eines Talkers wird auf die kognitiven Fähigkeiten des Benutzers angepasst, so dass auch bei starken kognitiven Einschränkungen ein Sprachcomputer fast immer bedienbar ist.</p>		
Buzzer	Runde Sprachtaste, die beim Drücken aufgezeichnete Nachrichten oder Töne wiedergibt	zwischen 20 und 300 € je nach Modell/Größe	
Crdl	<p>Zwei Menschen legen jeweils eine Hand auf die Kontaktflächen und schließen durch die gegenseitige Berührung den Kontaktkreis.</p> <p>Crdl erkennt die Art und Intensität der Berührungen und übersetzt sie in unterschiedliche Klänge. In jedem Fall sind es die Beteiligten, die mit den vielfältigen Möglichkeiten spielen. Welche Art der Berührung eine Person wählt, kann die verschiedensten Gefühle und Absichten vermitteln: ganz leicht oder ganz tief, entspannt oder vertraut.</p> <p>Crdl kann zu zweit oder in einer großen Gruppensitzung eingesetzt werden.</p>		
enna Cards	<p>Mit enna Cards werden digitale Inhalte für alle zugänglich – ganz ohne Touchdisplay oder Navigation. Jede enna Card steht für eine eindeutige Aktion, die durch das Auflegen auf unser enna Dock sofort auf dem Tablet ausgeführt wird. Egal ob Videoanruf, YouTube-Videos, Fotoalbum, Podcast oder Wetterbericht – die Möglichkeiten sind nahezu unendlich.</p> <p>https://enna.care/cards</p>		

Allrounder (Kommunikation, digitale Teilhabe, Information)			
Alexa/Smartspeaker	Informationen per Sprache abrufen, bei Nutzung von entsprechenden Diensten Musik/Hörspiele/Hörbücher hören, Nutzung von Kommunikations- und Informationsapps (Datenschutz!)	ab 65 €	
Notebook (kein Dienstgerät)	Nutzung zu Kommunikation (Mail, Internet, Videotelefonie), Lebensbereich Lernen und Wissensanwendung bei Nutzung entsprechender Programme/Apps; Beschäftigung (Apps, Streamingdienste)	ab 200 €	
PC (kein Dienstgerät)	Nutzung zu Kommunikation (Mail, Internet, Videotelefonie), Lebensbereich Lernen und Wissensanwendung bei Nutzung entsprechender Programme/Apps; Beschäftigung (Apps, Streamingdienste)		
Tablet (kein Dienstgerät)	Nutzung zu Kommunikation (Mail, Internet, Videotelefonie), Lebensbereich Lernen und Wissensanwendung bei Nutzung entsprechender Programme/Apps; Beschäftigung (Apps, Streamingdienste)		
Smart-Watch	Nutzung zu Kommunikation / Ortung / Gesundheitsmanagement		
Smartphone (kein Dienstgerät)	Nutzung zu Kommunikation (Mail, Internet, Videotelefonie), Lebensbereich Lernen und Wissensanwendung bei Nutzung entsprechender Programme/Apps; Beschäftigung (Apps, Streamingdienste)		
Geräte zur Erweiterung von Möglichkeiten der Kommunikation/digitaler Teilhabe			
Bluetooth-Box	Musik, Hörbücher etc. einer Quelle (z.B. Smartphone, Tablet, PC) hören - sinnvoll in Verbindung mit Streamingdienst (z.B. Spotify, Audible...)		
Fire-TV-Stick o. Ähnliches	nicht internetfähige Geräte (z.B. Fernseher) mit entsprechendem Zugang internetfähig machen (W-LAN!); sinnvoll		
Digitalkamera	Aufnahme von Fotos/Videos zur Weiterverwendung (z.B. digitaler Bilderahmen, Biografiearbeit, Cabito...)		
raspberry-Pi	alternative zu PC: Nutzung zur Steuerung von anderen Geräten (z.B. Smarthome, TV); leistungsschwächer als PCs		
AAL			
smarte Haustechnik	z.B. Waschmaschine, Thermomix/Cookit, Kühlschrank mit dem Ziel der Ermöglichung größerer Selbständigkeit der KuK		

Robotik (auch im Bereich Pflege)	Entlastung von MA mit dem Ziel Zeiten für qualifizierte Assistenzleistungen für KuK zu erhöhen		
GPS-Tracker	Ortung von orientierungseingeschränkten Kund*innen; Ausweitung von Selbständigkeitsmöglichkeiten und Bewegungsradius; Eigenschutz der KuK		
Smarthome-Steuerung (z.B. Türen, Lichtsteuerung, Heizung, Sensormatten)	z.B. Türen; Lichtsteuerung, Heizung, Sensormatten		

Software			
INA-Coach (Smartphone erforderlich bei MA und KuK)	<p>Die InA.Coach App hilft Ihnen im Alltag Ihre Aufgaben zu erledigen. Dazu können Sie beliebig viele Aufgaben erstellen. Die InA.Coach App ist für alle Menschen, die sich bei der Erledigung ihrer Aufgaben Struktur und Stabilität wünschen. Mit der App werden komplexe Aufgaben in kleine, überschaubare Schritte zerlegt, so dass nichts vergessen werden kann und sich schnell motivierende Erfolge einstellen. Dabei ist die InA.Coach App so inklusiv gestaltet, dass sie auch Menschen mit Behinderungen in ihrem (Arbeits-)Alltag unterstützen kann. Aufgaben können einfach mit anderen InA.Coach Nutzern geteilt werden und bei Änderungen werden diese automatisch auch bei allen Empfängern aktualisiert. (VOM LVR MITENTWICKELT)</p> <p>- NFC-Tags: mit einem sogenannten NFC-Tag und einer Programmier-App erstellen Sie ganz einfach selbst Routinen und Abläufe. Aber auch simple Infos wie Kontaktdaten oder andere Texte lassen sich darauf abspeichern. FC-Tags sind dabei passive Transmitter, haben also keine eigene Stromversorgung und können daher auch keine eigenen Verbindungen aufbauen. Beides übernimmt stattdessen Ihr Smartphone, über das Sie per NFC die Infos auslesen, die auf dem Chip gespeichert sind. Die Datenübertragung zwischen aktivem und passivem Transmitter erfolgt dabei nur in eine Richtung.</p>		
Streamingdienst (z.B. Spotify, Netflix...) (entsprechendes Ausgabegerät z.B. Tablet, Handy, TV mit Internetzugang erforderlich)	Musik, Hörbücher, Hörspiele hören; Filme und Serien schauen		

Infrastrukturelle Fragestellungen vor Anschaffungen von Geräten

- ↳ Ist W-Lan vorhanden?
- ↳ Ist W-Lan für die geplanten Geräte ausreichend/nutzbar?
- ↳ Gibt es smarte Optionen für haustechnische Installationen und Geräte?
- ↳ Gibt es ressourcenschonende Alternativen? (z.B. Licht-, Wasser-, Heizungssteuerung)
- ↳ Stromversorgung am geplanten Ort möglich

In unseren Wohnbereichen im LVR-Verbund HPH stellen wir kostenloses Internet zur Verfügung. Dieses Internet ist über WLAN verfügbar, sowohl in den Gemeinschaftsräumen als auch in den Räumen der Kunden.

Unser WLAN-Netzwerk ist frei und erfordert keine Registrierung. Es gibt keine Begrenzung für die Datenmenge, die Sie nutzen können, und es gibt auch keine zeitlichen Einschränkungen.

Sie können dieses WLAN-Netzwerk mit mobilen Geräten wie Smartphones und Tablets sowie mit festen Geräten wie Laptops und Desktop-Computern verwenden, solange sie WLAN-fähig sind. Es gibt zwei WLAN-Netzwerke zur Auswahl: "Freifunk" (ohne Passwort) und "Freifunk_Streaming" (mit dem Passwort "hphverbund"). Das passwortgeschützte Netzwerk ist für Geräte gedacht, die kein offenes WLAN-Netzwerk nutzen können.

Es gibt jedoch einige Einschränkungen. Dienste von kommerziellen Anbietern wie Netflix, Amazon und das Playstation-Netzwerk funktionieren in unserem Netzwerk normalerweise nicht. Dies liegt an den Beschränkungen dieser Dienste, die beispielsweise VPN-Verbindungen oder eine hohe Anzahl von Geräten hinter einer IP-Adresse blockieren. Diese Beschränkungen können wir nicht umgehen.

Rechtlich gesehen erfolgt der Internetzugang über die VPN-Infrastruktur des gemeinnützigen Vereins "Freifunk Rheinland e.V." Wir betreiben unser Netzwerk in Zusammenarbeit mit diesem Verein. Dies ermöglicht es uns, die rechtliche Verantwortung für den Internetzugang zu teilen und uns auf das "Providerprivileg" zu berufen, was uns vor rechtlichen Problemen schützt. Wir ergreifen auch technische Maßnahmen, um sicherzustellen, dass die Betreiber der Router nicht für rechtliche Verstöße haftbar gemacht werden können.

Technisch gesehen bieten wir dieses WLAN-Netzwerk an mehr als 120 Standorten an. Die Geschwindigkeit hängt von der jeweiligen Internetverbindung ab, aber im Durchschnitt beträgt sie 100 Mbit pro Sekunde. In einigen Fällen kann die Geschwindigkeit jedoch langsamer sein (16 Mbit) oder es steht keine kabelgebundene Internetverbindung zur Verfügung. In solchen Fällen nutzen wir Mobilfunk-Router (LTE-Router), wenn LTE verfügbar ist. Wir überwachen die Geräte und Verbindungen in Echtzeit, um sicherzustellen, dass alles reibungslos funktioniert.

Durchschnittlich einmalige Kosten pro Wohnbereich: ca. 10.000€ (Dies beinhaltet die strukturelle Verkabelung und die notwendige Hardware)
Durchschnittlich monatliche Kosten pro Wohnbereich: ca. 85€ (für Provider und Freifunk)

Installation, Wartung und Service erfolgt durch die IT vom LVR-Verbund HPH.

Übersichtskarte der Standorte: <https://lvr.karte.neanderfunk.de>
(Hier werden, bedingt durch Zusammenlegungen, etwas weniger Standorte angezeigt)

Der LVR-Verbund HPH betreibt somit das größte zusammenhängende Freifunk-Netzwerk Deutschlands.