

# Förderung digitaler Kompetenzen in der Arbeit mit Menschen mit Behinderungen



*Lutz Siemer  
Marcus Flachmeyer*

Dieser Artikel untersucht die Relevanz und die Chancen und Risiken der digitalen Inklusion für Menschen mit Behinderungen. Anhand eines Beispiels aus Deutschland wird veranschaulicht, wie ein innovatives Programm aus dem Bereich der Jugendarbeit und -hilfe zur Förderung digitaler Kompetenzen auf die Arbeit mit Menschen mit Behinderungen übertragen werden kann. Die **Herausforderungen und Erfahrungen** bei der erfolgreichen Implementierung des Programms (im Sinne von Copy & Paste) werden beschrieben. Darüber hinaus wird aufgezeigt, wie dieses Programm dazu beitragen kann, die digitale Teilhabe zu verbessern.

Siemer, Lutz/Flachmeyer, Marcus (2023): Förderung digitaler Kompetenzen in der Arbeit mit Menschen mit Behinderung. In: Soziale Innovation 2023. S.89–100.

## Einführung und Hintergrund

Der Leitgedanke der UN-Behindertenrechtskonvention, die gleichberechtigte Teilhabe von Menschen mit Behinderungen an der Gesellschaft, erstreckt sich u. a. auch auf ihren Zugang zu Information und Kommunikation. Artikel 21 der UN-Behindertenrechtskonvention erkennt u. a. das Recht von behinderten Menschen an, sich Informationen und Gedankengut frei zu beschaffen, zu empfangen und weiterzugeben. Im Artikel 9 Absatz 1 verpflichten sich die Unterzeichnerstaaten, geeignete Massnahmen zu treffen, um für Menschen mit Behinderungen gleichberechtigt mit anderen den Zugang zu Information und Kommunikation, einschliesslich Informations- und Kommunikationstechnologien und -systemen, zu gewährleisten. Zugänglichkeit bzw. Barrierefreiheit von Informationstechnik ist in Deutschland durch §12a des Gesetzes zur Gleichstellung von Menschen mit Behinderungen geregelt.

Der **Zugang zu Information** und Kommunikation auch für Menschen mit Behinderungen ist allerdings nur eine Facette eines Spektrums, das in Anlehnung an Bosse (2016) als Dreiklang aus Teilhabe *an* digitalen Technologien (Zugang und Nutzung), Teilhabe *durch* digitale Technologien (individuelle Lebensverbesserung durch assistive Technologien und damit positive Veränderung des gesellschaftlichen Bildes von Behinderung) und Teilhabe *in* digitalen Technologien (aktive Mitgestaltung der Online-Welt und politische Partizipation) verstanden wird (Borgstedt/Möller-Slawinski 2020). Im Kontext dieser umfassenden Sicht auf digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderungen sehen die in einer Trendstudie zur Digitalen Teilhabe von Menschen mit Behinderung (Borgstedt/Möller-Slawinski, 2020) befragten Expert:innen und befragten Menschen mit Behinderungen einige Chancen, aber auch Risiken. Bezogen auf die User:innen nennen die Befragten Risiken u. a. im Umgang mit persönlichen Daten, mit Kaufangeboten oder mit Inhalten hoher Emotionalität oder Gewalt. Es wird auch das Risiko gesehen, dass den Menschen mit Behinderungen durch ihre prekäre sozioökonomische Lage der Zugang zu digitalen Technologien erschwert wird und sich die Benachteiligung

entlang verschiedener Behinderungen ausdifferenzieren könnte.

Es überwiegen in der Sicht der Befragten aber die Chancen, die sich durch digitale Inklusion ergeben. Hierzu zählen bessere Kompensations- und Rehabilitationsmöglichkeiten, mehr Autonomie, erweiterte Fähigkeiten, individuell angepasste Lösungen, mehr Präsenz im öffentlichen Raum, bessere Vernetzung und effizientere Prozesse.

Eine technologiegestützte **inklusive Gesellschaft** ermöglicht es allen, einschliesslich Menschen mit Behinderungen, von den Vorteilen digitaler Technologien zu profitieren. Dies ist aber auf Makro- und Mesoebene mit einigen Herausforderungen verbunden. So kommen auf Unternehmen, Einrichtungen und Organisationen, die mit Menschen mit Behinderungen arbeiten, Kosten für die Bereitstellung und Einführung digitaler Technologien zu, auch die mangelnden digitalen Kompetenzen beim Fachpersonal, z. B. in Einrichtungen der Behindertenhilfe (Borgstedt/Möller-Slawinski 2020: 6) bedürfen der Entwicklung und damit der Bereitstellung entsprechender Ressourcen.

Vor diesem Hintergrund stellt dieser Beitrag vor, wie der Idee des Copy&Paste folgend ein innovatives Programm zur Digitalisierung und Mediatisierung in der Jugendhilfe aufgegriffen, angepasst und auf die Behindertenhilfe transferiert wurde, um so die digitale Inklusion von Menschen mit Behinderungen zu fördern. Es wird zunächst auf das Programm für Fachkräfte in der Arbeit mit Menschen mit Behinderungen sowie auf das ursprüngliche Programm für Einrichtungen der Jugendarbeit und -hilfe eingegangen, um dann die Herausforderungen bei der Anpassung des ursprünglichen Programms zu schildern. Der Beitrag schliesst ab mit einer Einschätzung der Hindernisse und Erfolgsfaktoren des Copy & Paste.

## Design und Umsetzung des Programms in der Behindertenhilfe

Das Programm «Mediatisierung und Digitalisierung in der Arbeit mit Menschen mit Behinderung» wurde

von HeurekaNet – Freies Institut für Bildung, Forschung und Innovation e.V. (Münster D) aufgesetzt. Ziel war dabei, digitale Kompetenzen von Fachkräften in der Behindertenhilfe und deren Klient:innen zu fördern und die jeweilige Einrichtung oder Organisation in ihrer Auseinandersetzung mit der Digitalisierung und Mediatisierung zu stärken. Ein zentrales Problem wurde in der mangelnden digitalen Kompetenz des Personals identifiziert. Als potenzielle Ermöglicher müssen die Fachkräfte zunächst selbst Zugang zu digitalen Technologien und Medien in ihrem Arbeitskontext haben. Darüber hinaus benötigen sie spezifische Kompetenzen, um Menschen mit Behinderungen eine angemessene Anleitung bieten und die Nutzung fachgerecht begleiten zu können (Borgstedt/Möller-Slawinski 2020).

Das Programm adressiert in diesem Sinne Fachkräfte, die Menschen mit Behinderung im Alltag begleiten, betreuen, anleiten oder pflegen, sowie deren Führungskräfte. Ziel ist es, diese Fach- und Führungskräfte dazu zu befähigen, die digitale Teilhabe massgeschneidert auf die Bedürfnisse der Menschen mit Behinderung zu unterstützen und zu gestalten. Im Fokus liegen der Erwerb von Technikwissen, die Erweiterung persönlicher und professioneller digitaler Kompetenzen und die Entwicklung einer medienpädagogischen Haltung.

Zugleich wird mit dem Programm eine Auseinandersetzung der jeweiligen Einrichtung oder Organisation mit der umfassenden Digitalisierung und Mediatisierung von Lebens- und Arbeitswelt stimuliert, um die digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderungen nachhaltig zu sichern.

Das Programm ermöglicht weiterhin Menschen mit Behinderung, in Zusammenarbeit mit ihren Fachkräften, die Digitalisierung und Mediatisierung individuell vermittelt zu bekommen und in alltagsnahen Situationen zu praktizieren.

Das Programm wird als berufliche Fortbildung in der Form eines *Blended Learnings* mit jeweils 10 bis 15 pädagogischen und pflegerischen Fachkräften durchgeführt. Dabei wird eine Diversität in Bezug auf Alter, Geschlecht, Arbeitsfeld, Funktion, Position und Digitalität angestrebt. Die Einbindung von Führungskräften

und Spezialist:innen aus verschiedenen Bereichen ist ebenfalls gewünscht.

Es kommen fünf didaktische Ansätze zum Tragen, die den **Theorie-Praxis-Transfer** fördern und die Lernautonomie sowie die Vernetzung der Teilnehmenden unterstützen. Diese Ansätze umfassen situiertes Lernen, problemorientiertes Lernen, selbstgesteuertes Lernen, entdeckendes Lernen und konnektivistisches Lernen.

- Situiertes Lernen (Lave/Wenger 1991) vermittelt Lerninhalte und Erfahrungen in realitätsnahen Kontexten, wodurch das erworbene Wissen direkt auf den Arbeitsalltag angewendet werden kann. Dies fördert das Verständnis für komplexe Zusammenhänge und die praktische Anwendung von Wissen.
- Beim problemorientierten Lernen (Barrows/Tamblyn 1980) erarbeiten die Teilnehmenden Lösungen für reale Probleme, was kritisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten und Teamarbeit unterstützt und anwendungsbezogene Kompetenzen entwickelt.
- Im Rahmen des selbstgesteuerten Lernens (Knowles 1975) übernehmen die Lernenden Verantwortung für ihren eigenen Lernprozess und entwickeln individuelle Lernstrategien. Diese Herangehensweise fördert die Lernautonomie, Motivation und Anpassungsfähigkeit an unterschiedliche Lernsituationen.
- Entdeckendes Lernen (Hammer 1997) ermöglicht den Teilnehmenden, eigenständig neue Konzepte und Inhalte zu erkunden, was die Entwicklung von Kreativität, Neugier und Selbstvertrauen im Lernprozess unterstützt sowie kognitive Fähigkeiten stärkt und nachhaltiges Wissen aufbaut.
- Schliesslich betont das konnektivistische Lernen (Siemens 2005) die Vernetzung und den Wissensaustausch zwischen Individuen. Dieser Ansatz

fördert Zusammenarbeit, Erfahrungsaustausch und die Integration von Wissen aus unterschiedlichen Quellen.

Zusammenfassend ermöglichen diese fünf didaktischen Ansätze eine umfassende und praxisnahe Berufsbildung, die sowohl individuelle als auch gemeinschaftliche Lernprozesse unterstützt.

In der Umsetzung der beruflichen Fortbildung für Fachkräfte in der Behindertenhilfe werden Präsenzveranstaltungen und Online-Treffen miteinander kombiniert, wobei die Teilnehmenden sowohl in Kleingruppen als auch individuell arbeiten. Zusätzlich zum Kleingruppen-Consulting profitieren sie von individuellem Coaching und massgeschneiderten Arbeitsaufträgen.

Die berufliche Fortbildung ist in vier inhaltliche Abschnitte unterteilt, welche unterschiedliche Aspekte der **Digitalisierung und Mediatisierung** im Kontext von Menschen mit Behinderung behandeln.

- Im ersten Teil liegt der Fokus auf der Erörterung des aktuellen Stands der Digitalisierung, der Diskussion von Chancen und Risiken der Digitalisierung und der Thematisierung des Umgangs mit digitaler Kommunikation zwischen Fachkräften und Klient:innen.
- Der zweite Abschnitt widmet sich der Reflexion der persönlichen Haltung gegenüber digitalen Medien sowie der Auseinandersetzung mit ethischen Fragestellungen und rechtlichen Rahmenbedingungen in diesem Bereich.
- Im dritten Teil stehen die Analyse von Stakeholdern, die Netzwerkarbeit und die Qualitätsaspekte im Mittelpunkt. Hier wird die Bedeutung verschiedener Interessengruppen für die digitale Teilhabe untersucht und Strategien für Zusammenarbeit, Vernetzung und Qualitätsmanagement entwickelt. Ein zusätzlicher Schwerpunkt ist die individuelle Kompetenzentwicklung. In diesem Zusammenhang führen die Teilnehmenden eine individuelle Kompetenzanalyse durch,

reflektieren und bewerten ihre eigenen digitalen Kompetenzen und formulieren persönliche Lernziele, die sie während der Fortbildung verfolgen.

- Der vierte und letzte Teil befasst sich mit den Ergebnissen der Arbeit in Kleingruppen und der individuellen Lernzielverfolgung. Hier präsentieren und diskutieren die Teilnehmenden die praktische Umsetzung des erworbenen Wissens in Form von Projekten zur digitalen Teilhabe. Zum Abschluss finden eine gemeinsame Reflexion und ein Austausch über die erworbenen Kompetenzen sowie die Erfahrungen aus Gruppenarbeit und individuellem Lernen statt.

Praxisorientierte Lernprojekte, bei denen die Teilnehmenden zusammen mit den Menschen mit Behinderung im Sinne einer Ko-Kreation an Herausforderungen des digitalen Alltags arbeiten, fördern den Kompetenztransfer. Durch die Einbeziehung realistischer und authentischer Situationen wird das Gelernte effektiv in die Praxis übertragen, das Gelernte wird gefestigt und es kommt da an, wo es hinsoll: in der digitalen Inklusion von Menschen mit Behinderungen.

Eine detaillierte Beschreibung des Programms findet sich in Siemer/Flachmeyer (2021). Das Programm wurde im Jahr 2021 konzipiert und hat sich im Lichte des positiven Feedbacks von 60 Teilnehmer:innen seit 2021 bewährt.

## Die Jugendhilfe als Innovationsgeberin

Das hier vorgestellte Programm für die Behindertenhilfe ist die Anpassung eines Programms in der Jugendhilfe im Zeitalter von Smartphones und Social Media, das auf zwei europäische Innovationsprojekte zurückgeht: YOWOMO2.0 und YOWOMO2.0-Train.

«Youth Work Mobile 2.0» (YOWOMO2.0) war eine europäische Partnerschaft, die sich mit der wachsenden Bedeutung von Smartphones und sozialen Medien im Leben von Jugendlichen und den Auswirkungen von Mediatisierung und Digitalisierung auf die

Jugendhilfe auseinandergesetzt hat. Sie erkannte die Notwendigkeit, die Arbeitsweisen der Jugendhilfe stärker mit den digitalen und medialen Kommunikations- und Informationspraktiken von Jugendlichen zu harmonisieren, und entwickelte in den Jahren 2013 bis 2015 einen Kompetenzrahmen für die Fortbildung von Fachkräften in der Jugendhilfe im Zeitalter von Smartphones und Social Media (Siemer et al. 2015). Der Rahmen umfasste:

- eine Beschreibung der erforderlichen Kompetenzen,
- ein Instrument zur Messung dieser Kompetenzen,
- einen Korpus der Kenntnisse, Fähigkeiten und Haltungen,
- eine Beschreibung der beruflichen Produkte, die als Kompetenznachweis dienen,
- verschiedene Trainingsszenarien und
- die Kriterien für die Bewertung der beruflichen Produkte.

Das europäische Folgeprojekt «[Youth Work Mobile 2.0 – Train](#)» (YOWOMO2.0-Train) hat die Trainingsszenarien weiter konkretisiert und konkrete Trainingsformate mit dem Ziel ausgearbeitet, Fachkräfte in der Jugendhilfe fit für die Mediatisierung und Digitalisierung im 21. Jahrhundert zu machen. Hierzu gehörten drei Formate:

- Ein Kurs für Jugendarbeit im Zeitalter von Smartphones und sozialen Medien. Dieser Kurs ermöglichte es Auszubildenden und Fachkräften der Jugendarbeit, die Kompetenzen für die Jugendarbeit im Zeitalter von Smartphones und sozialen Medien zu erwerben.
- Ein Vorbereitungskurs für Lehrende in der beruflichen Bildung zur Durchführung von Kursen für



Fachkräfte zum Thema Jugendarbeit im Zeitalter von Smartphones und sozialen Medien.

- Eine Online-Lernplattform und ein Repository. Die Online-Plattform YOWOMO2.0-Train bot diese Kurse in Form von MOOCs an und diente als Repositorium für offene Bildungsressourcen für Bildung und Ausbildung.

## Herausforderungen und Erfahrungen bei der Anpassung

Basierend auf den guten Erfahrungen mit diesem Programm, das von HeurekaNet – Freies Institut für Bildung, Forschung und Innovation e. V. (Münster D) ab 2017 mit verschiedenen Einrichtungen der Jugendhilfe und -arbeit in unterschiedlichen Formaten (Fachtage, Grundlagenkurse, Aufbaukurse für Multiplikator:innen) praktisch umgesetzt wurde, hat HeurekaNet im Jahr 2021 auf Nachfrage eines regionalen Trägers der Behindertenhilfe damit begonnen, das vorhandene Programm für den Arbeitsbereich der Behindertenhilfe zu überarbeiten. Dabei erwies sich das Programm konzeptionell als sehr stark, da einfach übertragbar, in der Umsetzung taten sich allerdings einige Herausforderungen auf, die **spezifische Anpassungen** erforderten.

Für die Umsetzung machte sich in einer ersten Recherche sehr schnell bemerkbar, dass für den Bereich der Arbeit mit Menschen mit Behinderungen deutlich weniger Materialien für Fachkräfte zur Verfügung standen als für den Bereich Jugend, wo beispielsweise die europäischen Safer Internet Centres umfangreiche Informationen bereitstellen, die sich gut in Fortbildungen einbringen lassen.

Für die Umsetzung bedeutsam war weiter, dass auf dem Hintergrund einer Gemengelage von allgemeinem Fachkräftemangel und coronavirusbedingten Fachkräfteengpässen der Workload der Teilnehmer:innen in der beruflichen Fortbildung eingekürzt und die Inhalte verdichtet werden mussten, da die Teilnahme sonst die Versorgung der Menschen mit Behinderung beeinträchtigt hätte.

Weiterhin waren Verschiebungen in den thematischen Ausarbeitungen nötig, da beispielsweise im Bereich Jugend die Themen Gaming, Social Media und Internetkriminalität mehr Raum einnahmen, während im Bereich Menschen mit Behinderung eher Themen wie Medienkonsum (Musik, YouTube) oder die Nutzung von Smart Speakern («Alexa») aufkamen. Unser Eindruck ist, dass im Bereich Jugend eine «aktive» Nutzung digitaler Technologien im Vordergrund steht, während im Bereich der Arbeit mit Menschen mit Behinderungen digitale Technologien eher «passiv» genutzt werden.

Als sehr stabil und übertragbar erwies sich auf konzeptioneller Ebene die Kombination verschiedener didaktischer Ansätze, die sehr praxisorientiert sowohl individuelle als auch gemeinschaftliche Lernprozesse unterstützt und die selbstverantwortlichen Lernenden ins Zentrum stellt. Auch die Umsetzung als ein Training mit hohem Praxisanteil (Lernprojekte) und einem Blended Learning mit einem Mix aus Präsenztagen, Zoom-Konferenzen und Learning Management System (Moodle) für das Selbststudium hat sich unverändert bewährt.

Die von den Teilnehmer:innen erstellten Ergebnisse waren ebenfalls vergleichbar mit denen, die im Bereich der Jugendhilfe erzeugt wurden. Die Teilnehmenden erstellten auch in der «Copy»-Version in ihren praxisnahen Lernprojekten zusammen mit den Menschen mit Behinderungen zahlreiche [alltagsnahe Berufsprodukte](#). Mit und für Menschen mit Behinderungen wurden Schulungen zur Nutzung von WLAN, Social Media, Smart Speakern, Streaming Services, iPads, Messengern oder Apps gestaltet. Für Fachkräfte und/oder für Menschen mit Behinderungen wurden Tutorials, Poster, Leitfäden, Podcasts und Videos mit Inhalten zu verschiedenen Themen der Digitalisierung und Mediatisierung entwickelt. In den Einrichtungen wurden parallel beispielsweise Spotify mit geteilten Accounts über mehrere Gruppen, Padlets zum Verbreiten von Informationen und zum Organisieren von Events, digitale Fotobücher zum Teilen von Erinnerungen und digital geteilte Einkaufslisten zum gemeinsamen Einkaufen eingeführt.

Die Evaluation fiel ebenfalls positiv aus und zeigte unter anderem, dass die Teilnehmenden die behandelten Themen relevant fanden, ihre berufliche Fortbildung als nützlich für ihre Arbeit erlebten, mit der eigenen Kompetenzentwicklung zufrieden waren, ihr Verständnis und Interesse für Mediatisierung und Digitalisierung vertieft haben und dass die Kompetenzentwicklung persönlich eine grosse Bedeutung für sie hatte. Negativ wurde lediglich angemerkt – und dies war auch im Bereich Jugendhilfe der Fall gewesen –, dass im Arbeitsalltag zu wenig Zeit für die Bearbeitung der Lernprojekte zur Verfügung stand. Dieser erlebte Zeitmangel ist zwar einerseits schade, da die Teilnehmenden die Praxisprojekte bei mehr Zeit eventuell noch besser hätten ausführen können, zeigt aber gleichzeitig auch, dass der gewählte didaktische Ansatz zu einer hohen Motivation und Aktivierung und eben auch zur angestrebten Haltungsänderung, nämlich hier zur Verantwortungsübernahme für das Thema Digitalisierung und Mediatisierung, geführt hat.

## Schlussfolgerungen zu Copy & Paste

Die vergleichbaren Ergebnisse der Fortbildung und der Evaluation lassen den Schluss zu, dass das **Copy&Paste** des Programms aus dem Bereich der Jugendhilfe in den Bereich der Behindertenhilfe als gelungen angesehen werden kann. Wie auch in der Jugendhilfe konnten die Teilnehmenden aktiviert werden, das Thema Digitalisierung und Mediatisierung praxisnah mit ihrer jeweiligen Klientel zu bearbeiten und dabei neben der Kompetenzentwicklung auch Praxisänderungen herbeizuführen. Trotz der Herausforderungen (weniger frei verfügbares Material, Zeitmangel) liess sich das Programm übertragen, was vermutlich auf das didaktische Konzept zurückzuführen ist, das weniger einen inhaltlichen Input betont und stattdessen auf situierendes, exploratives und konnektivistisches Lernen setzt und somit mehr den Lernprozess als die Lerninhalte fokussiert.

→

Lutz Siemer, Dr., Diplom-Psychologe, Dozent im Fachbereich Sozialwesen an der Saxion University of Applied Sciences; wissenschaftlicher Mitarbeiter bei HeurekaNet – Freies Institut für Bildung, Forschung und Innovation e. V. (Münster D), [l.siemer@saxion.nl](mailto:l.siemer@saxion.nl)

Marcus Flachmeyer, Diplom-Pädagoge, wissenschaftlicher Mitarbeiter an der FH Münster, Vorstand und wissenschaftlicher Mitarbeiter bei HeurekaNet – Freies Institut für Bildung, Forschung und Innovation e. V. (Münster D), [flachmeyer@heureka.net](mailto:flachmeyer@heureka.net)

## Literatur

Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980): *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. New York: Springer.

Borgstedt, S. & Möller-Slawinski, H. (2020): *Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung: Trendstudie*. Bonn: Aktion Mensch e. V./SINUS-Institut. [https://aktion-mensch.stylelabs.cloud/api/public/content/AktionMensch\\_Studie-Digitale-Teilhabe.pdf?v=16179909](https://aktion-mensch.stylelabs.cloud/api/public/content/AktionMensch_Studie-Digitale-Teilhabe.pdf?v=16179909) (Zugriff 22.6.2023).

Bosse, I. (2016): *Teilhabe in einer digitalen Gesellschaft – Wie Medien Inklusionsprozesse befördern können*. Bundeszentrale für politische Bildung. Online-Publikation: <https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/medienpolitik/172759/teilhabe-in-einer-digitalen-gesellschaft-wie-medien-inklusionsprozesse-befoerdern-koennen/> (Zugriff 22.6.2023).

Hammer, D. (1997): *Discovery learning and discovery teaching*. In: *Cognition and Instruction*, 15 (4). S.485–529.

Knowles, M. S. (1975): *Self-Directed Learning: A Guide for Learners and Teachers*. In: *Group & Organization Studies*, 2 (2). S.256–257. DOI: 10.1177/105960117700200220

Lave, J., & Wenger, E. (1991): *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: University Press. DOI: 10.1017/CBO9780511815355

Siemens, G. (2005): *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. In: *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2 (1). S.3–10.

Siemer, L., Flachmeyer, M., & Siefen, U. J. (2015): *Youth Work Mobile 2.0. Ein Kompetenzrahmen für die Arbeit mit Jugendlichen im Zeitalter von Smart Mobile Devices und Social Networking Sites*. In: *Der pädagogische Blick*, 23 (3). S.186–189.

Siemer, L. & Flachmeyer, M. (2021): *Digital skills for people with disabilities – a concept for a practice-oriented, blended online and face-to-face training for professionals working on digital inclusion in disability work*. In: Aydogmus, M. (Hg.), *New Trends and Promising Directions in Modern Education – New Perspectives 2021*. S.256–267. Palet Yayınları.