

**Lea Schulz**

Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen in Schleswig-Holstein des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur

## Kultur der Diklusivität

### Auf dem Weg zu einer digital-inklusiven Schulgemeinschaft

DOI: <https://doi.org/10.53349/sv.2021.i2.a104>

In der Weiterführung des Gedankens Stalders (Stalder, 2016) für eine Bildung in der „Kultur der Digitalität“ wird im Beitrag der Aspekt der inklusiven Bildung, der Entwicklung von Haltung und Werten im schulischen Kontext mit dem Fokus auf Digitalität erweitert und aus der pädagogischen Perspektive beleuchtet. Die Kultur der Digitalität wird auf den Bereich des Spannungsfelds von digitalen Medien und Inklusion (Diklusion) übertragen (Schulz, 2018) und die damit zusammenhängenden sozialen und kulturellen Prozesse werden eingeordnet. Die Ausprägung einer „Kultur der Diklusivität“ ist von der Haltung und den Werten der Akteur\*innen im schulischen Umfeld geprägt. Die Entwicklung dieser Haltung zu Diversität und Vielfalt sollten für die Ausprägung einer digital-inklusiven Kultur in der Schullandschaft in einer digitalen Gesellschaft zentraler Ausgangspunkt der Überlegungen sein.

*Diklusion, Digitalität, Inklusion, Schule*

Seit dem Jahr 2000 zeigt sich in unserer Gesellschaft eine „neue kulturelle Konstellation“ (Stalder, 2016, S. 11). Die Digitalisierung hat zu einem Raum der Digitalität verholfen. Der kulturelle Wandel betrifft die Gesellschaft und stellt damit weitreichend, die herkömmliche schulische Ordnung in Frage. Neben der Bildung in einer Kultur der Digitalität ist das Leben in einer diversen und von Vielfalt geprägten Gesellschaft eine weitere wichtige Entwicklungskomponente. Für diese Chance des Zusammenlebens, Respekts und Anerkennung untereinander sollen im Folgenden erste Gedanken für eine „Kultur der Diklusivität“ mit dem Fokus auf die Ausbildung einer inklusiven Gesellschaft im digitalen Zeitalter entwickelt werden.

### Was ist Digitalität?

Stalder (2016, S. 18) versteht unter Digitalität „jenes Set von Relationen, das heute auf Basis der Infrastruktur digitaler Netzwerke in Produktion, Nutzung und Transformation materieller und immaterieller Güter sowie in der Konstruktion und Koordination persönlichen und kol-

lektiven Handelns realisiert wird." Stalder zeigt damit die Verbindungen zwischen Menschen und/oder Objekten auf, die durch digitale Medien entstehen oder existieren. Indem sie Teil unserer Gesellschaft geworden ist, ist die Digitalisierung eine wichtige Grundlage für die Digitalität. Digitalisierung bezeichnet dabei die technischen Prozesse von der analogen zur digitalen Entwicklung, während Digitalität „auf die lebensweltliche Bedeutung der Digitalisierung, die eine Realität eigener Art konstituiert, die mit unserer Realität interferiert, diese ergänzt und erweitert.“ (Hauck-Thum & Noller, 2021, S. 5).

## Kultur der Digitalität

Die Kultur definiert in dem Kontext Prozesse, „in denen soziale Bedeutung [...] durch singuläre und kollektive Handlungen explizit oder implizit verhandelt oder realisiert“ (Stalder, 2016, S. 16) werden. Sie sei handlungsleitend und gesellschaftsformend und durch den Austausch untereinander entsteht eine soziale Bedeutung. Kultur ist dynamisch, entwickelt sich in der sozialen Auseinandersetzung, in Prozessen, in denen sich Personen verbinden und festlegen, an welchem Referenzrahmen sie ihr Handeln orientieren und wie sie zu sich, zueinander und zu der Welt stehen. Kultur ist damit dauernden Veränderungen unterworfen (ebd.). Stalder begründet weniger den kulturellen Wandel durch technische Begeisterung, sondern konstatiert im Gegenteil, dass erst heute, „wo die Faszination für die Technologie abgeflaut ist und ihre Versprechungen hohl klingen, [wird] die Kultur und Gesellschaft in einem umfassenden Sinne von Digitalität geprägt“ wird (Stalder, 2016, S. 20). Die „Kultur der Digitalität“ wird von Stalder (2016, S. 13) durch die Eigenschaften Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität dargestellt. Übertragen auf die Schule lassen sich diese nach Schirmer (2020) beispielhaft erläutern. Aus didaktischer Perspektive geht es bei der **Referentialität** um die produktive Leistung aus einer Vielfalt an (analogen wie digitalen) Informationen, Quellen und Impulsen (dies kann und wird auch der Beitrag der Lehrkraft sein) auszuwählen, diese kritisch-reflexiv zu beurteilen und einzuordnen. Die **Gemeinschaftlichkeit** stellt eine weitere Eigenschaft dar. Sie kennzeichnet, dass die Orientierung als Einzelner in der Welt unmöglich ist (Stalder 2016) und die Meinung von Gruppen zunehmend relevanter ist. Ein Post in den sozialen Netzwerken erhält erst Relevanz, wenn er eine gewisse Anzahl an Likes erhält oder oft genug geteilt wurde, um es in der sozialen Gemeinschaft weiter zu verbreiten. Dies wirkt meinungsbildend, kann aber gleichzeitig eine niederschwellige Chance für mehr Beteiligung an der sozialen Gemeinschaft darstellen. Gleichzeitig birgt die Gemeinschaftlichkeit die Gefahr der Produktion von Differenzen, indem die Menschen, die der Gemeinschaftlichkeit viel hinzufügen können, an Autorität gewinnen (ebd.). Didaktisch erläutert Schirmer (ebd.), dass Schüler\*innen zur beweglichen Perspektivübernahme und reflektierten Meinungsbildung in Gruppenprozessen befähigt werden sollten. Ebenfalls ist mit der Gemeinschaftlichkeit auch die Generierung von Handlungsoptionen sowie die Zugänglichkeit zu Ressourcen beschrieben, die in einer digitalisierten Welt möglich sind (vgl. Stalder 2017, S. 16). Unter dem Begriff der **Algorithmizität** sind technologische Mechanismen zu verstehen, die auf der Grundlage immer größer werdender Datenmengen im Hintergrund Informationen filtern, die die Wirklichkeit in der Digitalität

lität verändern. Zum einen sollten Schüler\*innen sich diese Mechanismen (z. B. zum Suchen von Informationen) zu Nutze machen, auf der anderen Seite gilt es, die Filterblase durch eine Vermittlung eines breiten Weltbildes hin zu verändern (ebd.).

Die Schule hat nun nicht nur die Aufgabe, die technischen Veränderungen der Gesellschaft in den Blick zu nehmen, sondern vor allem sich mit dem kulturellen Wandel auseinanderzusetzen und die durch Medien veränderte Gesellschaft und die damit einhergehenden kulturellen und sozialen Prozesse zu betrachten (vgl. Anders, 2021, S. 128).

Gleichzeitig bedarf es einer interdisziplinären Betrachtung der Etablierung einer Kultur. Aus der pädagogischen Sichtweise ist es für die Entwicklung einer Schulkultur notwendig, das aktuelle Konzept Schule aus dieser Perspektive heraus zu überdenken (vgl. Hauck-Thum, 2021, S. 81).

## Was ist Diklusion?

Diklusion umfasst die Begrifflichkeiten „Digitale Medien“ und „Inklusion“ (s. Abb. 1) zu einem gemeinsam gedachten Ansatz innerhalb der Schulentwicklung. Mit Bedacht wurde an dieser Stelle weder der Begriff „Digitalität“ noch „Digitalisierung“ gewählt, da Diklusion sowohl die Handlungsoptionen und die durch digitalen Medien hervorgerufenen Sets von Relationen umschreibt (Digitalität), als auch Aspekte der Digitalisierung des Schulsystems in den Blick nimmt.

Diklusion birgt den Begriff der Inklusion. Es wird an dieser Stelle von einem weit gefassten Inklusionsbegriff ausgegangen, der sich an der „inkluisiven Bildung“ der deutschen UNESCO-Kommission (o. J.) orientiert und explizit eine inklusive Bildung für alle Schüler\*innen anstrebt, in der jedes Kind und jede\*r Jugendliche seine Potenziale ausschöpfen kann.

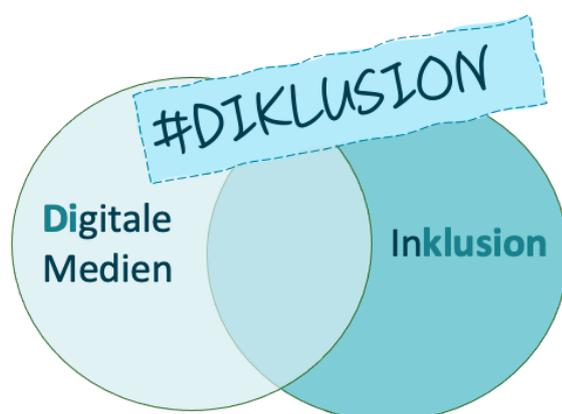


Abb. 1: Diklusion (CC-BY [Lea Schulz](#))

Der Begriff Diklusion wurde von der Autorin erschaffen, um einen Ansatzpunkt für den wissenschaftlichen wie politischen und gesellschaftlichen Diskurs zu etablieren, unter einem Begriff zu vereinen und gleichzeitig die Dringlichkeit der Kombination dieser beiden großen Herausforderungen für die Schulentwicklung hervorzuheben und damit die Chancengerechtigkeit für alle Schüler\*innen zu verbessern (vgl. Schulz, 2018). Diklusion ist dabei nicht als rein additive Verbindung der beiden Aspekte zu sehen, sondern soll einen Zusammenhang beschreiben, der das Bedingungsgefüge der Begriffe und damit auch das Potenzial der gegenseitigen Bereicherung darstellen soll.

Diklusion bedeutet die programmatische und systematische Verknüpfung von Digitalen Medien im Einsatz für die Umsetzung der Inklusion in der Schule. Die Verschränkung der beiden Themen ermöglichen Chancen der Teilhabe. (Schulz & Reber 2021, unveröffentlicht)

Zum einen ist die derzeitige digitale Schulentwicklung und die Transformation der Schullandschaft eine Chance, um Inklusion erneut ins Zentrum der Aufmerksamkeit zu stellen, zum anderen kann Inklusion durch den Einsatz digitaler Medien eine neue Perspektive für einen digital-inklusiven Unterricht darstellen, der einerseits die Individualität des Einzelnen berücksichtigt und gleichermaßen den Zusammenhalt unter den Schüler\*innen stärkt.

## Die Kultur der Diklusivität

Felix Stalders (2016) kritische und kulturwissenschaftliche Perspektive ist noch nicht hinreichend auf schulische Kontexte übertragen und in diesem Zusammenhang insbesondere unter dem Aspekt der Heterogenität und Vielfalt in schulischen Zusammenhängen beleuchtet worden. Es stellt sich die Frage, wie es gelingt, die Schüler\*innen zu befähigen, sich in der digitalisierten Gesellschaft, selbstbestimmt, eigenständig und kritisch und dennoch auf Gemeinschaft und inklusive Werte ausgerichtet, zu bewegen. Die Erweiterung dieser Begrifflichkeit hin zu der „Kultur der Diklusivität“ beschreibt die inklusionspädagogische Perspektive der Etablierung einer inklusiven Gesellschaft innerhalb einer digitalisierten Welt. Booth und Ainscow (2019) konstatieren im „Index für Inklusion“ drei zentrale Dimensionen für die Schulentwicklung: Inklusive Kulturen schaffen, inklusive Strukturen etablieren und inklusive Praktiken entwickeln. Für die Inklusion sind die Veränderung der Kultur mit ihren Werten und Überzeugungen für eine nachhaltige Umsetzung zwingend notwendig. Gleichwohl unterliegt nicht nur die Bildung in der Schule, sondern auch Inklusion dem digitalen Wandel. Aus diesem Grund wird im Folgenden der Aspekt der inklusiven Kultur im Zusammenhang mit der Kultur der Digitalität in den Blick genommen.

## Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität unter der diklusiven Brille

Der **Referentialität** zugrunde gelegt ist das Erkennen „der Quellen und [der] freie Umgang mit diesen“ (Stalder, 2016, S. 99). Im inklusiven Sinne ist das Unterscheiden von Quellen, die Einnahme verschiedener Perspektiven und das Beurteilen und Einordnen von Referenzen ein notwendiger Bildungsauftrag, um alle Schüler\*innen für die Teilhabe an der Gesellschaft zu

befähigen. Gleichzeitig ist es Auftrag der Gesellschaft und der Gemeinschaft und damit auch der Schule, Quellen zugänglich zu gestalten (in leichter Sprache, barrierefrei, ...). Diese Zugänglichkeit zu Quellen kann innerhalb der Didaktik eines digital-inklusiven Unterrichts beispielsweise durch das „Universal Design for Learning diklusiv“ (Böttlinger & Schulz, 2021) geleistet werden. Das Modell beschreibt verschiedene (digitale) Unterstützungshilfen für die Förderung von Lernengagement, für die Repräsentation von Informationen und für die Informationsverarbeitung sowie die Darstellung von Lernergebnissen. Es bietet damit Chancen, die Zugänglichkeit zu Quellen für alle Schüler\*innen zu generieren und gleichzeitig die Lernenden über (meta-)kognitive Strategien zur Nutzung und Bewertung von Quellen in ihrer Eigenständigkeit zu fördern. Der zweite Aspekt Stalders, die **Gemeinschaftlichkeit**, beschreibt unter anderem die Neukonfiguration von Freiwilligkeit und Zwang, sowie Autonomie und Selbstbestimmung. In westlichen Gesellschaften ist zu beobachten, dass Menschen immer häufiger ihre Identität über ihre persönlichen sozialen Netzwerke definieren, in denen sie als „singuläre Personen wahrgenommen werden“ (Stalder, 2016, S. 144). Im Rahmen von Schule beschreibt dies die Notwendigkeit, alle Schüler\*innen darin zu befähigen, unabhängig von ihrer sozialen Herkunft, einer Beeinträchtigung, von Fluchterfahrungen oder Armut, ihren Standpunkten in den sozialen Netzwerken eine Stimme zu verleihen und ein Recht auf Identitätsbildung im Netz zu haben. Gleichzeitig beschreibt Gemeinschaft im inklusiven Sinne eine Sensibilisierung aller Menschen für Diversität innerhalb der Gesellschaft für eine Teilhabe an Medien (z.B. durch einen gleichberechtigten Zugang zu Medien), für eine Teilhabe durch Medien (z.B. durch Verwendung assistiver Technologien) und für eine Teilhabe in Medien im Sinne einer medialen Präsenz und Darstellung, somit für eine offene und heterogenitätssensible Gesellschaft (vgl. Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V., 2018, S. 2). Dies sollte maßgeblich in der Schule angebahnt werden. Die **Algorithmizität** beschreibt die technologischen Mechanismen, die im Hintergrund arbeiten. Alle Schüler\*innen sollten dazu befähigt werden, diese Algorithmen sich für eigene Zwecke nutzbar zu machen, indem ihre Handlungsfähigkeit und Autonomie gefördert wird und sie sich selbstbewusst die digitale Welt zu eigen machen. Sie verwenden beispielsweise assistive Technologien (Screen-Reader, Diktierfunktion, Live-Untertitelung in Video-Konferenzen, ...), um sich bestimmte Bereiche des Netzes näher erschließen zu können. Gleichzeitig nutzen sie bspw. die Algorithmen, wenn sie die Informationen im Netz selbst filtern, indem die Lernenden z.B. Themen in den sozialen Medien anheften oder lernen, welche Suchbegriffe sie in die Suchmaschine eingeben müssen, um für sie gut verständliche Informationen zu erhalten (z.B. „leichte Sprache + Suchbegriff“). Zudem sollten sie sich jedoch auch der Filterblase bewusst sein, in der sie sich im Netz befinden. Umso wichtiger ist eine durch Vielfalt und Diversität erlebte Schullandschaft, die es ermöglicht, ein breites Spektrum in der realen Auseinandersetzung außerhalb der eigenen Filterblase zu erfahren, ein Interesse für die Lebensrealität anderer Menschen zu entwickeln und innerhalb des Netzes zu suchen oder gar zu initiieren.

Die „**Kultur der Diklusivität**“ beschreibt somit die Zusammenführung der Aspekte von Inklusion und Digitalität für einen Kulturwandel, der in der Schule durch die Wertschöpfung und das Potenzial von Diversität und die selbstverständliche Integration von digitalen Medien ge-

prägt ist. Sie verfolgt das Ziel der Teilhabe aller Schüler\*innen für die Bildung in einer digitalisierten Welt.

Mit den folgenden Ausführungen soll auf die Grundbedingung für die Entwicklung einer Kultur der Diklusivität kurz eingegangen werden. Eine inklusive Haltung und die Umsetzung von inklusiven Werten in der Praxis bzw. im Handeln stellen die Basis sowohl für inklusive als auch für digitale Bildung dar. Die Haltungen und Werte der Mitglieder einer Gemeinschaft, die Vielfalt als Potenzial erkennen lassen, tragen zu einer Entwicklung von Schulkultur bei und nehmen gleichzeitig Einfluss auf die Schüler\*innen unter der Perspektive von Inklusion in einer digitalen Gesellschaft.

### Haltung und Werte in der digitalen Welt

Die Entwicklung einer schulischen Bildungslandschaft unter dem Aspekt der Kultur der Diklusivität ist eng verbunden mit den vorurteilsfreien und offenen Haltungen, die die Lehrkräfte in den schulischen Kontexte einbringen. Inklusive Werte beschreiben damit die Grundlage einer Entwicklung hin zu einer Kultur der Diklusivität, die nach dem Index für Inklusion (vgl. Booth & Ainscow, 2019) durch Gleichheit, Rechte, Teilhabe, Respekt für Vielfalt, Gemeinschaft, Nachhaltigkeit, Gewaltfreiheit, Vertrauen, Ehrlichkeit, Mut, Freude, Mitgefühl, Liebe, Hoffnung bzw. Optimismus, Schönheit und Weisheit als Rahmen einer inklusiven Haltung beschrieben wird. Bildung dient auch der Erschließung der kulturellen Werte der Gesellschaft unter der Perspektive der Mitglieder der Gesellschaft, die weniger privilegiert sind (vgl. Rawls, 1979, S. 121 f.). Somit beschreibt die inklusive Haltung einerseits eine Grundlage für die pädagogische Arbeit und andererseits eine Zielvorstellung zur Vermittlung inklusiver Werte an die Schüler\*innen. Die inklusiven Haltungen führen im Kontext der Schule in einer digitalisierten Welt auch dazu, das Lernen unter dem Aspekt der Vielfalt zu betrachten. Innerhalb der Initiierung von Lernprozessen für Schüler\*innen bedarf es beispielsweise einer Haltung, die nicht auf der Basis von Wissensvermittlung entsteht, sondern die einem selbstregulativen Prozess entspringt (vgl. Kerres, 2020, S. 12). Diese Haltung führt in digitalen Lernprozessen nicht dazu, Technik als Unterstützung im behavioristischen Kontext (vgl. z. B. Skinner, 1978) zu verwenden, indem eine Beschränkung auf „richtig und falsch“ (im Sinne der ausschließlich quantitativen dichotomen Auswertung von Lernangeboten) stattfindet oder durch Überwachung und Analyse von sogenannten Learning Analytics (große Datenmengen zur Auswertung von Bildungsprozessen) entsteht, sondern vielmehr einen kollaborativen Lernprozess darstellt, der durch Teilen und Offenheit geprägt ist. Gleichwohl bedarf es der Vision und des Erlebens und Verstehens der Digitalisierung als einem eröffneten Freiraum für Bildung, der unter dem Diskurs „Open Education“ die Möglichkeiten von gänzlich neuen Wegen des Lernens (vgl. Kerres, 2020, S. 13) für alle Schüler\*innen eröffnet und dem Verständnis, dass eine digitale Gesellschaft durch die „Schaffung und Nutzung von Handlungsoptionen“ entsteht (vgl. ebd.). Diese Optionen sollen durch die Initiierung von Bildungsprozessen für alle Schüler\*innen ermöglicht und zu erfolgreichem Lernen geführt werden.

## Fazit

Der Wandel hin zu einer Schule in der Kultur der Digitalität erfordert ein Umdenken im Konzept des Lehrens und Lernens und gleichzeitig in Bezug auf das Verhältnis zwischen und die Haltung von Lehrkräften und Schüler\*innen (Conti, 2020, S. 205). Vielfalt und Inklusion als Leitbild unserer Gesellschaft befördert nicht nur den Zusammenhalt dieser, sondern hat das Potenzial, demokratische Prinzipien und Menschenrechte zu stärken, so dass alle Menschen die Gesellschaft aktiv mitgestalten können. Die notwendige Haltung und die Kompetenzen, um in einer digitalen Gesellschaft im Sinne der Wertschätzung von Vielfalt und Diversität leben zu können, müssen maßgeblich in der Schule entwickelt, erprobt und gelebt werden. An dieser Stelle lässt sich die Zusammenführung von der Entwicklung inklusiver Werte, Handlungen in der digitalen Welt und der Schaffung von Gemeinsamkeit beschreiben: Digitale Technik kann zu einer „weitreichenden Steuerung der Person“ (ebd.) führen, gleichzeitig kann das Handeln der Menschen leitend sein für eine Gesellschaft des Teilens, der Teilhabe sowie zu Austausch und Partizipation (vgl. ebd.). Nur durch die Forcierung inklusiver Werte, durch die Stärkung des Selbstbewusstseins und der Handlungsoptionen der Schüler\*innen, die in einer wertschätzenden und auf ihre Potenziale ausgerichteten Schulgemeinschaft Bildung erfahren dürfen, kann diese offene und auf Teilhabe ausgelegte Gesellschaft erreicht werden. Stalder (2016) beschreibt, dass unser Handeln bestimmt, ob wir die Kultur „der Commons und der Partizipation“ leben wollen oder ob wir in einer Welt der „Überwachung und der Wissensmonopole“ leben werden. Diese Idee der Gemeinschaft und Partizipation setzt voraus, dass wir in einer inklusiven Gesellschaft eine Teilhabe aller Menschen an dieser Gemeinschaft und eine Weiterentwicklung von einer Kultur der Digitalität hin zu einer Kultur der Diklusivität erreichen können. Die Voraussetzungen für die Entwicklung einer diklusiven Schulkultur mit dem Ziel einer digital-inklusive Gesellschaft werden innerhalb des praktischen, wissenschaftlichen und politischen Diskurses noch näher beleuchtet werden müssen.

## Literaturverzeichnis

- Anders, P. (2021). Die Kultur der Digitalität und der Deutschunterricht. In U. Hauck-Thum & J. Noller (Hrsg.), *Was ist Digitalität?: Philosophische und pädagogische Perspektiven* (S. 127–143). J.B. Metzler.
- Booth, T., & Ainscow, M. (2019). *Index für Inklusion: Ein Leitfaden für Schulentwicklung* (B. Achermann, D. Ahrandjani-Amirpur, M.-L. Braunsteiner, H. Demo, E. Platte, & A. Platte, Hrsg.; 2. Auflage). Beltz.
- Böttinger, T., & Schulz, L. (2021). *Diklusive Lernhilfen. Digital-inklusive Unterricht im Rahmen des Universal-Design for Learnings*. 72, S. 436–450.
- Conti, L. (2020). Inklusive Bildung als Demokratiebildung. Didaktische Vorschläge und Reflexionen für die Schule der Vielfalt. In M. P. Haarmann, S. Kenner, & D. Lange (Hrsg.), *Demokratie, Demokratisierung und das Demokratische: Aufgaben und Zugänge der Politischen Bildung* (S. 189–206). Springer Fachmedien. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-29556-1\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-658-29556-1_13)
- Deutsche UNESCO-Kommission. (o. J.). *Inklusive Bildung*. Abgerufen 9. September 2021, von <https://www.unesco.de/bildung/inklusive-bildung>

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (Hrsg.). (2018). *Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten! Positions-papier der Fachgruppe Inklusive Medienbildung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK)*. [www.kurzelnks.de/9uk4](http://www.kurzelnks.de/9uk4)

Hauck-Thum, U. (2021). Grundschule und die Kultur der Digitalität. In U. Hauck-Thum & J. Noller (Hrsg.), *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*. (1. Aufl., S. 73–82). J.B. Metzler.

Hauck-Thum, U., & Noller, J. (Hrsg.). (2021). *Was ist Digitalität?: Philosophische und pädagogische Perspektiven*. J.B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-62989-5>

Kerres, M. (2020). Bildung in der digitalen Welt: Über Wirkungsannahmen und die soziale Konstruktion des Digitalen. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, S. 1–32. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb17/2020.04.24.X>

Rawls, J. (1979). *Eine Theorie der Gerechtigkeit* (H. Vetter, Übers.; 22. Auflage). Suhrkamp.

Schirmer, A.-M. (2020, September 20). Kultur der Digitalität und Schule. *Anna-Maria Schirmer - die-IDEENWERKSTATT.de*. <https://annamariaschirmer.wordpress.com/2020/09/20/kultur-der-digitalitat-und-schule/>

Schulz, L. (2018). *Diklusion*. <https://leaschulz.com/diklusion/>

Schulz, L., & Reber, K. (unveröffentlicht). Diklusive Sprachbildung—Digitale Medien im Förderschwerpunkt Sprache. In J. Betz & J.-R. Schluchter (Hrsg.), *Schulische Medienbildung und Digitalisierung im Kontext von Behinderung und Benachteiligung*. Beltz juvena.

Skinner, B. F. (1978). *Was ist Behaviorismus? B(urrhus) F(rederic) Skinner ; Deutsch von Klaus Laermann* (K. Laermann, Übers.). ) Rowohlt.

Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität* (Erste Auflage, Originalausgabe). Suhrkamp.

## Autorin

**Lea Schulz, Dr.**

ist Studienrätin am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen in Schleswig-Holstein des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur. Sie ist dort in der Aus-, Fortbildung sowie Schulentwicklung im Schularnteam Sonderpädagogik tätig. Sie koordiniert den Bereich „Digitale Medien und Inklusion“. Bevor sie als Sonderschullehrerin arbeitete, war sie als Medienpädagogin in der App- und Softwareentwicklung tätig.

Kontakt: [kontakt@leaschulz.com](mailto:kontakt@leaschulz.com)

Webseite: [www.leaschulz.com](http://www.leaschulz.com)