

# Design für Analphabeten

Pascal Knüppel, Dirk Evers, Jan-Bernd Vosteen

22.01.2013

# Inhaltsverzeichnis

- 1 Einleitung
  - Was ist Analphabetismus?
- 2 Analphabeten im Alltag
  - Probleme der Analphabeten
- 3 Design Entwicklung
  - Vorgehensweise
  - Texterstellung
  - Invisque (Interactive Visual Search and Query Environment)

# Was ist Analphabetismus?

Das nicht- bis nur teilweise beherrschen vom Lesen und Schreiben

# Arten des Analphabetismus

- primärer Analphabetismus
  - Wenn man das Lesen und Schreiben nie gelernt hat.
- sekundärer Analphabetismus
  - Wenn das Lesen und Schreiben wieder verlernt wurde.
- Semianalphabetismus
  - Wenn man lesen, aber nicht schreiben kann
- funktionaler Analphabetismus
  - Wenn man einzelne Worte versteht, aber mit langen Texten und deren Zusammenhänge massive Schwierigkeiten hat.

# Gründe des Analphabetismus

- 1 Mangelnde Bildung
- 2 Legasthenie
  - Eine Störung der auditiven und visuellen Wahrnehmungsverarbeitung.
- 3 Dyslexie
  - Wörter und/oder Texte, werden cognitiv nicht richtig verstanden.
- 4 Argrafie
  - Wörter können nicht geschrieben werden, trotz normalen Intellekts und guter Handmotorik



# Wie Analphabeten unerkant bleiben

- Erfinden von Ausreden
  - "ich habe meine Brille vergessen"
  - "meine Hand tut weh"
- auswendig lernen
  - Beispiel: Fahrgastbetreuerin bei der S-Bahn lernte alle Fahrzeiten und Verbindungen auswendig

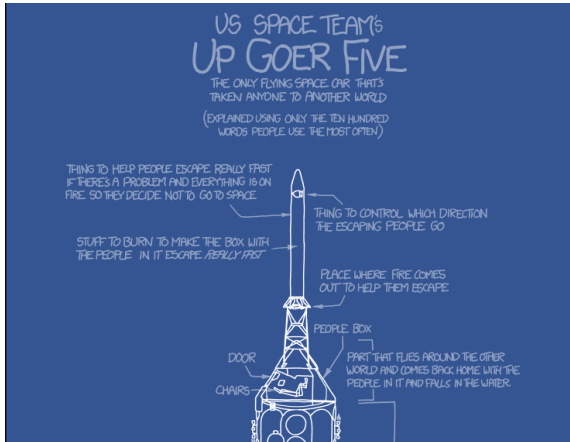
# Ängste vieler Analphabeten

- Ablehnung
- Als dumm bezeichnet zu werden
- Verspottung
- vor Bestrafung
  - als Kind bspw. in der Schule
  - als Erwachsener bspw. durch Jobverlust



# Vorgehensweise bei der Design-Entwicklung

# Einfache Sprache



# Was ist Invisque?

# Design Gedanken

# Evaluation



Ende  
Vielen Dank