

Newsletter Digitale Inklusion/Inclusion numérique

Nummer / Numéro 02–2026

Das SZH informiert in seinem fünfmal jährlich erscheinenden *Newsletter Digitale Inklusion* über neue Entwicklungen, Projekte, Ereignisse (Veranstaltungen, Kurse) und Ressourcen im Bereich ICT und Sonderpädagogik.

À travers sa Newsletter Inclusion numérique, publiée cinq fois par an, le CSPS informe sur les recherches et développements, les projets, les événements (journées d'étude, congrès et formations) et les ressources en lien avec les TIC et la pédagogie spécialisée.

INTERNATIONAL

1. Deutschland: Bericht zur Barrierefreiheit von PDF-Dokumenten auf Webauftritten der öffentlichen Hand in Deutschland 2026

Öffentliche Stellen in Deutschland sind verpflichtet, ihre digitalen Angebote einschliesslich bereitgestellter Dokumente barrierefrei zugänglich zu machen. Grundlage ist unter anderem die novellierte Barrierefreie-Informationstechnik-Verordnung ([BITV 2.0](#)), die die EU-Richtlinie 2016/2102 in deutsches Recht umsetzt. Ziel der Untersuchung war es, die Barrierefreiheit von PDF-Dokumenten auf öffentlich zugänglichen Webauftritten systematisch zu analysieren und vergleichbar zu bewerten. Dabei sollte insbesondere sichtbar gemacht werden, in welchem Reifegrad sich unterschiedliche institutionelle Gruppen (Cluster) hinsichtlich der barrierefreien Bereitstellung von Dokumenten befinden. Die Studie knüpft an die [axes4](#)-Studie aus den Jahren 2016 bis 2018 an und erweitert sie: Statt ausschliesslich Bundesministerien werden Webauftritte in vier Gruppen verglichen: Oberste Bundesbehörde, Krankenkassen, Städte und Träger der Sozialversicherung.

[Mindscreen mit einem Bericht zur Barrierefreiheit von PDF-Dokumenten](#)

2. Deutschland: Digitale Technologien und Barrierefreiheit in der Hochschulbildung

Digitale Technologien und künstliche Intelligenz verändern die Hochschullehre derzeit in rasantem Tempo. Neue Lernplattformen, KI-gestützte Assistenzsysteme und digitale Lehrformate eröffnen neue Möglichkeiten für Flexibilität, Individualisierung und Zusammenarbeit. Gleichzeitig wird immer deutlicher, dass digitale Transformation nur dann erfolgreich sein kann, wenn Fragen der Inklusion, der Barrierefreiheit und der didaktischen Gestaltung konsequent mitgedacht werden. Die Beiträge der aktuellen Ausgabe des *fnma-Magazins* greifen diese Perspektive aus

unterschiedlichen Blickwinkeln auf. Sie zeigen, wie Hochschulen digitale Innovationen nutzen können, um Lernen zugänglicher, gerechter und partizipativer zu gestalten.

[fnma-Magazin 01/2026 zu digitalen Technologien und Barrierefreiheit in der Hochschulbildung](#)

3. Deutschland: Gewinner des KI-Schulpreises 2025

Die Gewinner-Schulen des KI-Schulpreises 2025 wurden im Rahmen der Preisverleihung auf dem [Bildungscampus in Heilbronn](#) bekanntgegeben. Die sieben ausgezeichneten Schulen setzen Maßstäbe dafür, wie künstliche Intelligenz Lernen, Lehren und Schulorganisation verantwortungsvoll, wirksam und pädagogisch sinnvoll unterstützen kann. Der bundesweite Wettbewerb, initiiert von [Deutschland – Land der Ideen](#) und gefördert von der [Deutsche Telekom Stiftung](#) und der [Dieter Schwarz Stiftung](#), würdigt Schulen, die KI bereits heute strategisch oder gezielt in ihrem Bildungsalltag einsetzen. Die Preise wurden in zwei Kategorien vergeben: KI-Teilkonzept für spezifische, besonders überzeugende Anwendungsfälle und KI-Gesamtkonzept für Schulen, die KI bereits umfassend und strukturell verankert einsetzen.

[Deutsche Telekom Stiftung und die Gewinner der KI Schulpreises 2025](#)

4. Deutschland: Rückblick auf Veranstaltung zu Chancen und Grenzen von Gebärdensprach-Avataren

Am 26. Februar 2026 fand in Berlin die Veranstaltung «Barrierefreiheit im Wandel: Chancen und Grenzen von Gebärdensprach-Avataren» der *Bundesfachstelle Barrierefreiheit* statt. Es wurde deutlich: Die Einsatzgebiete für Gebärdensprach-Avatare sind zurzeit noch sehr begrenzt und die technische Umsetzung muss noch besser werden. Die Aufzeichnung der hybrid durchgeführten Veranstaltung ist online zugänglich.

[Bundesfachstelle Barrierefreiheit und eine Veranstaltung zu Gebärdensprach-Avataren](#)

5. EU: SELFIEforTEACHERS

SELFIEforTEACHERS is an online tool to help teachers reflect on how they are using digital technologies in their professional practice. Teachers can use the tool to learn more about the digital skills they have and identify areas where they can develop further. You will need an [EU Login account](#) to access the tool. Sign-up is easy and any teacher in Europe or anywhere in the world can use the tool for free.

[Selfieforteachers](#)

6. France : Réseaux sociaux / Encadrement des adolescents

Le site français *Parlons Réseaux Sociaux* propose un panorama très complet des divers réseaux sociaux, avec un état des lieux des risques, et des informations très concrètes pour encadrer les adolescents. Selon l'auteur du guide « Le décrypteur des réseaux sociaux de votre ado », Stéphane Bonnegent, il est vital que les parents s'intéressent à la vie de son enfant en ligne.

[Parlons Réseaux Sociaux](#)

7. Monde entier : La Journée internationale de l'apprentissage numérique de l'UNESCO

L'UNESCO travaille en étroite collaboration avec les pays pour les aider à élaborer des stratégies, des plans et des réglementations afin de garantir une utilisation sûre et bénéfique des technologies numériques dans l'éducation, y compris des technologies d'intelligence artificielle (IA). La Journée internationale de l'apprentissage numérique a mis en lumière la manière dont les écoles, les enseignants, les apprenants et les familles utilisent la technologie pour renforcer l'éducation tout en tenant compte des risques qu'elle comporte. Créée en 2023, elle promeut des normes, des pratiques et un accès plus large à un apprentissage numérique de qualité. Cette année, elle met l'accent sur la création de biens communs numériques, d'espaces publics en ligne fiables et de ressources qui étendent l'éducation publique aux environnements numériques. Elle marque également le lancement de la Charte pour les plateformes publiques d'apprentissage numérique, qui offre des conseils aux gouvernements pour la conception d'écosystèmes publics d'apprentissage numérique.

[UNESCO et La Journée internationale de l'apprentissage numérique](#)

8. Weltweit: Digitale Transformation der Berufsbildung: Was kann die Schweiz von anderen Ländern lernen?

Künstliche Intelligenz (KI) und andere neue digitale Möglichkeiten verändern Berufsbilder und damit auch die Berufs- und Erwachsenenbildung. Wie gehen die Schweiz und andere Länder mit dieser Herausforderung um? Auf Einladung der *Schweizerischen Gesellschaft für angewandte Berufsbildungsforschung* ([SGAB](#)) und der *PH Zürich* tauschten sieben Fachleute aus Asien, Afrika und Europa am 11. März 2026 im Bundeshaus ihre Erfahrungen mit einem Dutzend Schweizer Politiker:innen sowie Behörden- und Verbandsvertretern aus.

[Transfer mit einem Beitrag zur digitalen Transformation der Berufsbildung im interkontinentalen Dialog](#)

NATIONAL

9. Finanzhilfen zur Förderung der Medienkompetenz und Prävention

Am 1. Januar 2025 ist das neue *Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele* ([JSFVG](#)) sowie die dazugehörige *Verordnung* ([JSFVV](#)) teilweise in Kraft getreten. Damit wurden die rechtlichen Grundlagen geschaffen, um Kinder und Jugendliche schweizweit einheitlich besser vor ungeeigneten Medieninhalten zu schützen. Das Parlament hat dem BSV im Dezember 2025 für die Jahre 2026 bis 2029 einen Kredit von jährlich 2 Millionen Franken zugesprochen, um überregionale Aktivitäten oder Modellprojekte zu unterstützen. Diese haben die Medienkompetenzförderung und die Prävention von Risiken im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Medien zum Ziel. Im Jahr 2026 können bis am 18. Mai Gesuche eingereicht werden. Die Entscheidung darüber, welche Projekte gefördert werden, fällt im Sommer.

[BSV mit Finanzhilfen zur Förderung der Medienkompetenz und Prävention](#)

Aides financières pour la promotion des compétences médiatiques et la prévention

Le 1^{er} janvier 2025, la nouvelle *loi fédérale sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo* ([LPMFJ](#)) et son *ordonnance d'application* ([OPMFJ](#)) sont entrées partiellement en vigueur. Elles ont ainsi créé les bases juridiques nécessaires pour mieux protéger les enfants et les jeunes contre les contenus inappropriés, et ce de manière uniforme dans toute la Suisse. En décembre 2025, le Parlement a accordé à l'OFAS un crédit annuel de 2 millions de francs pour les années 2026 à 2029 afin de soutenir des activités suprarégionales ou des projets modèles visant à promouvoir les compétences médiatiques et à prévenir les risques liés à l'utilisation des médias numériques. Les demandes peuvent être déposées dès maintenant et jusqu'au 18 mai 2026. L'OFAS statue sur les demandes en été.

[OFAS avec des aides financières pour la promotion des compétences médiatiques et la prévention](#)

10. Herausforderungen bei der Integration generativer Künstlicher Intelligenz in die Berufsbildung

Eine häufige Nutzung generativer künstlicher Intelligenz (GenKI) im Unterricht korreliert laut subjektiver Einschätzung der Lernenden mit besserem Lernen. Gleichzeitig korreliert sie jedoch auch mit einer Verringerung des schulischen Lernaufwandes durch Schummeln. Zu diesem Ergebnis kommt eine an fünf Berufsfachschulen durchgeführte Untersuchung der *Universität Zürich* ([UZH](#)) und der *Eidgenössischen Hochschule für Berufsbildung* ([EHB](#)). Die Studie zeigt zudem, dass die Art und Weise, wie Lernende und Schulen mit GenKI umgehen, die digitale Geschlechterkluft reproduziert. Der vorliegende Beitrag fasst weitere Ergebnisse zusammen und fordert dazu auf, einen kritischen, reflexiven medienpädagogischen Ansatz sowie weitere Massnahmen im Umgang mit GenKI zu ergreifen.

[Transfer: Studie im Rahmen des Forschungsprojekts DigiTraS II](#)

11. Monitoringbericht zur Strategie Digitale Schweiz 2025

Die *Strategie Digitale Schweiz* bildet die Dachstrategie für die digitale Transformation des Bundes. Sie dient Behörden, Wirtschaft, Wissenschaft und Zivilgesellschaft als Orientierung. Dieser Monitoringbericht zeigt den Stand der Umsetzung der Fokusthemen 2025 auf, skizziert die Entwicklung von zehn Messgrössen in fünf Wirkungsbereichen und zieht ein Fazit zur digitalen Transformation der Schweiz. Der Monitoringbericht 2025 zeigt, dass die Schweiz ihre digitale Transformation insgesamt erfolgreich vorantreibt. Es wurden Fortschritte erzielt in drei Fokusthemen: 1) Künstliche Intelligenz, 2) Informations- und Cybersicherheit sowie 3) Open Source in der Bundesverwaltung. Die meisten Messgrössen in den fünf Wirkungsbereichen entwickeln sich positiv oder stabil auf hohem Niveau.

[Monitoringbericht zur Strategie Digitale Schweiz 2025 \(PDF\)](#)

Rapport sur la stratégie Suisse numérique 2025

La *stratégie Suisse numérique* chapeaute l'ensemble des démarches visant la transformation numérique de la Confédération et sert de cadre de référence pour les autorités, les milieux économiques, la communauté scientifique et la société civile. Le présent rapport de suivi fait le

point sur la mise en œuvre des thèmes désignés comme prioritaires pour 2025, analyse l'évolution de dix indicateurs répartis entre cinq domaines et dresse le bilan de la transformation numérique de la Suisse. Le *rapport de suivi 2025* montre que la Suisse a dans l'ensemble bien avancé sur le chemin de la transformation numérique : des progrès ont été réalisés dans les trois thèmes prioritaires qu'étaient [1] l'intelligence artificielle, [2] la sécurité de l'information et la cybersécurité et [3] les logiciels à code source ouvert dans l'administration. Dans les cinq domaines examinés, la plupart des indicateurs ont connu une évolution positive ou stable à un niveau élevé.

[Rapport sur la stratégie Suisse numérique \(en allemand\)](#)

12. Neue Plattform für Virtual Reality in der Gesundheitsausbildung

Virtual Reality kann komplexe berufliche Situationen im Gesundheitswesen realitätsnah abbilden und neue Lernformen ermöglichen. Trotz dieser Chancen fehlt es an vielen Schweizer Bildungseinrichtungen an Überblick, Erfahrungsaustausch und gut sichtbaren Beispielen für den pädagogischen und technischen Einsatz von VR. Das neue BeLEARN-Projekt der *Eidgenössischen Hochschule für Berufsbildung (EHB)* und der *Berner Fachhochschule (BFH)* schliesst diese Lücke mit einer Informations- und Vernetzungsplattform speziell für die Aus- und Weiterbildung im Gesundheitswesen. Die Plattform stellt virtuelle Lernumgebungen und Tools, erprobte Best-Practice-Beispiele für den Unterricht sowie eine Toolbox mit praktischen Tipps zur Entwicklung eigener VR-Anwendungen bereit. Darüber hinaus bietet sie Raum für Austausch und Zusammenarbeit zwischen Bildungseinrichtungen, Lehrpersonen und Entwickelnden. Eine erste nutzbare Version der Plattform ist ab Ende 2026 über [BeLEARN-Connect](#) verfügbar. Sie beschränkt sich vorerst auf Bildungseinrichtungen im Gesundheitsbereich der Tertiärstufe und soll 2027 auf Bildungseinrichtungen der Sekundarstufe II ausgeweitet werden.

[BeLEARN: Plattform für Virtual Reality in der Gesundheitsausbildung](#)

13. Orientierungshilfe: Auf dem Weg zur KI-Strategie

Was muss eine Organisation im öffentlichen Sektor beachten, wenn sie eine eigene KI-Strategie entwickelt? Antworten gibt ein praxisorientierter Leitfaden, entwickelt von *Digitalen Verwaltung Schweiz (DVS)*. Er führt durch die einzelnen Schritte, von der ersten Planung und Durchführung des Strategieprozesses bis hin zur Definition einer KI-Governance. Im Mittelpunkt steht eine klar strukturierte Aufgabenliste mit relevanten Leitfragen, die die wichtigsten Arbeitsschritte abbildet und als Navigationshilfe dient.

[Digitale Verwaltung Schweiz: Aufgabenliste zur Erstellung einer KI-Strategie \(PDF\)](#)

14. Regulierung der künstlichen Intelligenz

Die Schweiz muss Regelungen schaffen, um das Rahmenübereinkommen des Europarats über künstliche Intelligenz ratifizieren zu können. Diese Regulierungsarbeit betrifft auch die Kantone: Viele von ihnen wünschen sich einen gemeinsamen Ansatz und würden Unterstützung begrüßen. Vor diesem Hintergrund hat die *Konferenz der Kantonsregierungen (KdK)* das Forschungszentrum *electronic Public Institutions and Administrations Research Form (e-PIAF)* der

Juristischen Fakultät der Universität Basel beauftragt, in Zusammenarbeit mit [AlgorithmWatch CH](#) konzeptionelle und rechtliche Grundlage in den Bereichen Transparenz, Nachvollziehbarkeit, Diskriminierungsschutz und Aufsicht beim Einsatz von KI-Systemen in den kantonalen Verwaltungen vorzuschlagen. Der Bericht wird für Ende 2026 erwartet.

[Konferenz der Kantonsregierungen: Projekt zur Regulierung der künstlichen Intelligenz](#)

Réglementer l'intelligence artificielle

La Suisse est appelée à légiférer afin de pouvoir ratifier la Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle. Ce travail de réglementation concerne également les cantons : nombre d'entre eux souhaiteraient une approche commune et apprécieraient un soutien. Dans cette optique, la *Conférence des gouvernements cantonaux* ([CdC](#)) a mandaté le centre de recherches *electronic Public Institutions and Administrations Research Form* ([e-PIAF](#)) de la *Faculté de droit de l'Université de Bâle* pour proposer, en collaboration avec [AlgorithmWatch CH](#), des bases juridiques et conceptuelles dans les domaines de la transparence, de la traçabilité, de la protection contre les discriminations et de la surveillance de l'utilisation des systèmes d'IA dans les administrations cantonales. Le rapport est attendu fin 2026.

[Conférence des gouvernements cantonaux et un projet visant à réglementer l'intelligence artificielle](#)

15. VR-Leitlinien für die Berufsbildung

Im Rahmen eines EHB-Innovationsprojekts haben Forschende der *Eidgenössischen Hochschule für Berufsbildung* ([EHB](#)) Leitlinien und konkrete Materialien entwickelt, um immersive 360-Grad-Videos in der Berufsbildung zu erstellen. Als *Open Educational Resources* (OER)-Moodle-Kurs sind diese frei zugänglich. Immersive und interaktive Virtual-Reality-Anwendungen ermöglichen es Lernenden, in realitätsnahe berufliche Situationen einzutauchen und diese aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Besonders 360-Grad-Videos bieten dafür grosses Potenzial: Sie erlauben es, Arbeitssituationen authentisch abzubilden.

[EHB: VR-Leitlinien für die Berufsbildung](#)

Directives sur la réalité virtuelle

Lors d'un projet d'innovation de la HEFP, des chercheurs et des chercheuses de cette haute école ont élaboré des lignes directrices et du matériel pour concrètement expliquer comment réaliser des vidéos immersives à 360° au bénéfice de la formation professionnelle. Ces éléments sont librement accessibles sous forme de cours Moodle en tant que ressources éducatives libres. Les *applications de réalité virtuelle* (RV) immersive et interactive permettent aux apprenti-e-s de s'immerger dans des situations professionnelles proches de la réalité et de les considérer selon diverses perspectives. Les vidéos à 360° recèlent notamment un grand potentiel à cet égard : elles permettent de représenter des situations de travail de manière authentique.

[HEFP et des directives sur la réalité virtuelle](#)

KANTONAL-REGIONAL / CANTONAL-RÉGIONAL

16. TG: Medienerziehung / Elternbildung

Eine im Thurgauer Grossen Rat am 04.03.2026 eingereichte Motion (Elternverantwortung vor dem Schuleintritt stärken) will Eltern in einen obligatorischen Kurs zum Umgang mit digitalen Medien schicken. Es ist eine gesellschaftspolitische Notwendigkeit, die Eltern zu unterstützen. Diese kann durch medienpädagogische Angebote, Elternabende, Beratungsstellen und leicht zugängliche Informationsmaterialien erfolgen. Schulen spielen eine wichtige Rolle, indem sie Medienkompetenz fördern und Eltern in die Bildungsarbeit einbeziehen. Eine verbindliche Sensibilisierung bereits im Vorschulalter könnte sehr wirkungsvoll sein. Ziel der Motion ist es, eine Lücke zwischen frühkindlicher Förderung, Elternverantwortung und Schuleintrittspolitik zu schliessen.

[Parlamentsdienste des Kantons Thurgau mit einer Motion zur Medienerziehung der Eltern](#)

17. VD : Ressources pédagogiques pour le corps enseignant

La *Banque de Ressources Pédagogiques des enseignant-e-s vaudois-e-s* (accessible en grande partie au corps enseignant des autres cantonaux) fait peau neuve. La BDRP dispose d'un nouveau CMS; son design a été entièrement repensé et de nombreuses fonctionnalités ont été ajoutées au service du corps enseignant.

[Banque de Ressources Pédagogiques des enseignant-e-s vaudois-e-s](#)

18. ZH: Ausbildung «Digital Accessibility Professional»

Der Ausbildungslehrgang «Digital Accessibility Professional 2026-2028» richtet sich an Menschen mit Blindheit oder starker Sehbehinderung und dauert 18 Monate. Teilnehmende des Lehrgangs wirken von Anfang an in echten Kundenprojekten mit und schliessen die Ausbildung mit einem Zertifikat der IAAP ab. Die Ausbildung entspricht einem 40-Prozent-Pensum und startet im August 2026. Die Ausbildungsplätze werden über Fördermittel und Patenschaften finanziert. Wer dazu beitragen möchte: contact@access-for-all.ch.

[ZFA-Akademie: Ausbildung als «Digital Accessibility Professional»](#)

RESSOURCEN / RESSOURCES

- Abra (Ed.) (2026). *Key mobile app accessibility resources*. <https://abra.ai/blog/key-mobile-app-accessibility-resources>
- Andronikidis, K. (2025). *Artificial Intelligence in School Education. An overview of policy priorities and initiatives across 23 education systems*. European Schoolnet. <https://edu-doc.ch/record/244778>

- ARTISET (Hrsg.) (2026). *Künstliche Intelligenz – was nun?* https://artiset.ch/files/artiset/aktuelles_magazin/ausgaben_d/kuenstliche_intelligenz_was_nun_magazin_artiset_1-2_2026.pdf
- de Oliveira, D. (2026). *Risiken Künstlicher Intelligenz für digitale Barrierefreiheit.* <https://www.netz-barrierefrei.de/wordpress/probleme-kuenstlicher-intelligenz-fuer-digitale-barrierefreiheit>
- European Commission: Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (Ed.) (2026). *Guidelines on the ethical use of artificial intelligence and data in teaching and learning for educators* (Revised edition). Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/7967834>
- European Commission: Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (Ed.) (2026). *Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training.* <https://data.europa.eu/doi/10.2766/5220136>
- Fisher, C. (2026). *Continuous AI for accessibility: How GitHub transforms feedback into inclusion.* <https://github.blog/ai-and-ml/github-copilot/continuous-ai-for-accessibility-how-github-transforms-feedback-into-inclusion>
- Forum Neue Medien in der Lehre Austria (Hrsg.) (2026). *Digital Cloning: Chancen und Risiken in der digitalen Hochschullehre.* <https://fnma.at/medien/fnma-talks/fnma-sonder-talk-zu-digital-cloning>
- Gordon, A. & Lewthwaite, S. (2026). *Why digital accessibility is now a leadership issue for universities.* <https://www.timeshighereducation.com/campus/why-digital-accessibility-now-leadership-issue-universities>
- Heeg, R. & Biesel, K. (2026). *Digitale Kindeswohlgefährdung – ein komplexes Phänomen.* <https://www.sozialinfo.ch/wissen/digitale-kindeswohlgefaehrdung-ein-komplexes-phaenomen>
- Inclusive publishing (Ed.) (2026). *Understanding Assistive Technology.* <https://inclusivepublishing.org/blog/understanding-assistive-technology>
- Kapoor, S. (2026). *A comparative study of BarrierBreak A11yInspect and other accessibility testing tools.* <https://www.barrierbreak.com/comparitive-study-a11yinspect-other-accessibility-testing-tools>
- klicksafe (Hrsg.) (2026). *So unterstützen Eltern ihre Kinder beim Umgang mit Künstlicher Intelligenz.* <https://www.klicksafe.de/news/so-unterstuetzen-eltern-ihre-kinder-beim-umgang-mit-kuenstlicher-intelligenz>
- Ludwig, M. (2026). *Why Color Contrast Is Crucial in Digital Design.* <https://www.axes4.com/en/blog/post/2026-1/why-color-contrast-is-crucial-in-digital-design>

- Ritz, T. (2026). *KI in der Bildung: Für eine Digitalkultur wider den «Daten-Determinismus»*. <https://www.edk.ch/de/die-edk/blog/20260218>
- Schmitz, M.L., Gonon, P., Désiron, J., Consoli, T. & Antonietti, C. (2026). *How school leaders justify digitalization in vocationally oriented Swiss upper-secondary schools: a qualitative content analysis through the lens of convention theory in education*. <https://edudoc.ch/record/244953>
- Sherif, M. (2026). *Formulare für alle – worauf muss ich achten?* <https://access-for-all.ch/formulare-fur-alle-worauf-muss-ich-achten>
- Teach Access (Ed.) (2025). *Where AI meets accessibility. Considerations for Higher Education*. <https://www.teachaccess.org/where-ai-meets-accessibility-considerations-for-higher-education-toolkit>
- Zimmermann, G. (2026). *Digitale Barrierefreiheit in der Praxis – Abschied vom Schwarz-Weiss-Denken*. <https://fnma.at/medien/fnma-talks/digitale-technologien-und-barrierefreiheit-in-der-hochschulbildung-inklusive-zugaenglich-und-gerecht>

AGENDA

12.05.2026

online (16.15–17.45 Uhr)

Netzwerk Digitale Inklusion

12. Treffen des Netzwerks Digitale Inklusion

<https://szh.ch/de/projekte/netzwerke/netzwerk-digitale-inklusion/12-netzwerktreffen>

Réseau inclusion numérique

12e rencontre du réseau Inclusion numérique

<https://szh.ch/fr/projets/reseaux/reseau-inclusion-numerique/12e-rencontre-du-reseau>

21.05.2026

A-Wien

A-Tag

Accessibility? Don't panic!

<https://atag.accessible-media.at>

27.05.2026

online

Forum Inclusion

Universal Design for Learning – Vielfalt als Chance nutzen

<https://szh.ch/de/forum-inclusion>

27.05.2026

St. Gallen

EduAI Summit 2026

Heute die Bildungszukunft mit KI gestalten

<https://www.smartfeld.ch/events/ai-education-summit-2026>

30.05.2026

Zürich

Fachtagung 2026 von autismus schweiz

Autismus trifft KI

<https://www.autismus.ch>

01.–03.06.2026

Fribourg

RUNED26

La numérisation de l'éducation et de la formation

<https://events.unifr.ch/runed26/fr>

11.–12.06.2026

Olten

14. Fachtagung Klinische Soziale Arbeit

Begegnungen von analog bis digital

<https://klinischesozialarbeit.ch>

15.–17.07.2026

CZ-Brno

International Conference on Computers Helping People with Special Needs (ICHP 2026)

<https://icchip.org>

26.08.2026

Bern

Educa26

Schule mit EdTech entwickeln: Was bedeutet das?

<https://www.educa.ch/de/veranstaltungen/2026/educa26-schule-mit-edtech-entwickeln-was-bedeutet-das>

Educa26

Développer l'école avec l'EdTech: quelles implications?

<https://www.educa.ch/fr/evenements/2026/educa26-developper-lecole-avec-ledtech-quelles-implications>

01.–02.09.2026

Brugg-Windisch

14. Schweizer Kongress für Heilpädagogik

Zusammenarbeit als Kernauftrag – gemeinsam auf dem Weg zu einer Schule für alle

<https://szh.ch/de/kongress>

04.09.2026

Olten

UK-Symposium 2026

Mit Unterstützter Kommunikation Lebenswelten gestalten

<https://www.paraplegie.ch/activecommunication/de/uk-symposium>

09.09.2026

Bern

BeLEARN-Konferenz für die Bildung von morgen

Translation 2026

<https://belearn.swiss/events/translation-2026>

10.11.2026

Bern

6. Nationales Forum Jugend und Medien

<https://jugendundmedien.ch/ueber-uns/veranstaltungen/nationales-forum-jugend-und-medien/forum-2026>

6e Forum national Jeunes et médias 2026

<https://jeunesetmedias.ch/a-propos-de-nous/manifestations/forum-national-jeunes-et-medias/forum-national-2026>

NEWSLETTER ANMELDEN

Anmeldung	>	http://eepurl.com/hOekBL
Archiv Newsletter	>	www.szh.ch/newsletter-digitale-inklusion
Weitere Newsmeldungen	>	www.szh.ch/news

INSCRIPTION À LA NEWSLETTER

Inscription	>	http://eepurl.com/hOekBL
Archives de la Newsletter	>	www.csps.ch/newsletter-inclusion-numerique
Autres actualités	>	www.csps.ch/actualites

Bern/Berne, 05.05.2026