



BLICKRICHTUNG INKLUSION

Wissenschaft und Praxis im Fokus

TREFFEN, VERNETZEN UND PERSPEKTIVEN SCHAFFEN

Rückblick auf den 3. Fachtag zur Inklusiven Medienarbeit

INKLUSION MIT MEDIEN – EIN GEWINN FÜR ALLE

Blick auf bundesweite Projekte und Aktionen

THEMA:

INKLUSIVE

MEDIENARBEIT



02	>> EDITORIAL
	>> HINTERGRUND
04	Blickrichtung Inklusion ◆ Prof. Dr. Saskia Schuppener
08	Inklusion mit Medien – Ein Gewinn für alle ◆ Thomas Tekster
12	Treffen, Vernetzen und Perspektiven schaffen Rückblick auf den 3. Fachtag zur Inklusiven Medienarbeit ◆ Carola Werning
	>> PROJEKTE
17	Inklusion in der Kinder- und Jugendförderung Stadt Gütersloh nimmt am Modellprojekt des Landes NRW teil ◆ Lena Bökenhans
20	vibelle.de: Informations- und eLearning-Portal Neue Medien bieten neue Bildungschancen für gehörlose und hochgradig schwerhörige Menschen. ◆ Dr. Florian Kramer
23	„Lieblingsorte in Münster“ von Menschen mit Down-Syndrom ◆ Nadja Zaynel
	>> BERICHTE
26	Unterstützende Computertechnologien Workshop bei barrierefrei kommunizieren! ◆ Birgitt Nehring und André Naujoks
28	Wie und warum? Untertitelung bei Filmen Workshop im Bennohaus ◆ Maria Frahling
30	Inklusiv arbeiten mit Fotografie und Trickfilm Workshop bei Die Welle gGmbH ◆ Zbigniew Pluszynski
32	Spielen ohne Grenze Workshop beim ComputerProjekt Köln e.V. ◆ Daniel Heinz
	>> BETEILIGUNG
34	Wünschen Sie sich was! Zum 35-jährigen Jubiläum der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. ◆ Dr. Christine Ketzler
35	Jugendforum NRW auf der gamescom ◆ Dr. Christine Ketzler
35	>> TERMINE & IMPRESSUM



Dr. Christine Ketzler
Geschäftsführerin

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

das Thema Inklusive Medienarbeit beschäftigt uns nun schon seit einigen Jahren und in Kooperation mit der **Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH** haben wir bereits einiges in Sachen Inklusiver Medienbildung in NRW erreichen können. Grund genug, in der aktuellen Ausgabe der **InterAktiv** noch einmal das Thema zu fokussieren und es von unterschiedlichen Seiten zu beleuchten. Informationen und Anregungen kann man schließlich nie genug haben!

Daher beginnen wir die **InterAktiv** mit einem Artikel von Professorin Dr. Saskia Schuppener, die in ihrem Text ein Plädoyer für eine differenzfreundliche Pädagogik und für Bildungsgerechtigkeit hält. Inklusion ist für sie ein Prozess und eine Aufgabe, die niemals abgeschlossen sein kann, sondern immer wieder unserer Reflexion bedarf und in unseren Köpfen beginnt.

Wie weit dieser Prozess in anderen Bundesländern ist und was sich in punkto Inklusiver Medienbildung in Deutschland tut, das hat unser ehemaliger Kollege Thomas Tekster recherchiert. Dabei sind einige interessante Projekte zusammengekommen, nur wenige allerdings, die sich konkret dem Thema Medien verschrieben haben. Der Text auf Seite 8 gibt einen Überblick und stellt heraus, dass Inklusion mit Medien ein Gewinn für alle sein kann.

Diesen Eindruck hatten wir auch auf unserem mittlerweile dritten Fachtag zur Inklusiven Medienarbeit, den wir im März dieses Jahres in der Jugendherberge Düsseldorf durchgeführt haben. Die Vernetzung und das Lernen voneinander standen hier im Mittelpunkt. Der Artikel von Carola Werning, S. 12, fasst die Tagung zusammen.

Wir meinen: Es ist ermutigend und inspirierend zu sehen, wie andere es machen, die sich auch auf den Weg gemacht haben, Inklusion in ihrer Arbeit sichtbar zu machen. Daher finden sich im Anschluss

an die Rubrik **Hintergrund** einige Projektideen von Kolleginnen und Kollegen aus NRW. Und bei den **Berichten** sind es diesmal die Regionalen Workshops, die wir im Projekt NIMM! vor Ort durchgeführt haben, um zu ermöglichen, dass Interessierte zu speziellen Themen der Inklusion Wissen erwerben.

Die gute Nachricht: **NIMM! – Das Netzwerk Inklusion mit Medien**, geht weiter – als NIMM 2.0! Dafür möchten wir uns beim Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW bedanken. Wir freuen uns, dass unsere Weiterbildung Anfang Juni in die dritte Runde geht und auch die Regionalen Workshops wieder stattfinden können. Neu in der Version 2.0 sind u. a. die Methodenkarten zur Inklusiven Medienarbeit, die praxiserprobte Methoden für Fachkräfte aufbereiten und im wahrsten Sinne des Wortes greifbar machen. Bitte informieren Sie sich auf www.inklusive-medienarbeit.de.

Die **Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V.** wird in diesem Jahr 35 Jahre alt! Wir haben uns ein paar Dinge einfallen lassen, um dieses Jubiläum zu begehen. Als Beispiel möchte ich Ihnen unser Vernetzungstreffen und die Mitgliederversammlung plus ans Herz legen, die am 30. Oktober in Düsseldorf stattfinden wird. Mehr dazu finden Sie unter Termine. Im Namen des Vorstands und des Teams der Geschäftsstelle lade ich Sie herzlich dazu ein.

FACEBOOKGRUPPE INKLUSIVE MEDIENARBEIT – DISKUTIEREN SIE MIT!

Unter dem Motto „Austausch, Diskussion, Vernetzung“ hat die **LAG Lokale Medienarbeit, gemeinsam mit den Kolleginnen und Kollegen der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft gGmbH, die Facebookgruppe Inklusive Medienarbeit** gegründet. Derzeit diskutieren über 160 Mitglieder zum Thema Inklusion und Medien. Schauen Sie doch mal vorbei – wir freuen uns über Meinungen, Hinweise und Informationen zum Thema Inklusive Medienarbeit.

Gefördert vom **Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen**



IMPRESSUM

Herausgeberin: Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM)
Emscherstr. 71, 47137 Duisburg
Tel. 0203 / 41058 - 10, Fax 0203 / 41058 - 20
info@medienarbeit-nrw.de, www.medienarbeit-nrw.de

Auflage: 400

Vi.S.d.P.: Arnold Hildebrandt

Redaktion: Arnold Hildebrandt, Dr. Christine Ketzler

Korrektur: Irina Ditter

Layout: Alessandro Riggio

Kosten: Jahresabonnement 7,00 EUR, Einzelnummer 2,50 EUR

BLICKRICHTUNG INKLUSION

◆ Prof. Dr. Saskia Schuppener

„Egal, wie ein Kind beschaffen ist, es hat das Recht, alles Wichtige über die Welt zu erfahren, weil es in dieser Welt lebt.“ Feuser 1998, 19

Dieses Zitat zeigt eigentlich sehr eindringlich, dass es beim Thema Inklusion in der Pädagogik um den Anspruch einer BILDUNGS-GERECHTIGKEIT geht. Wesentlich ist es, Kindern unabhängig von unterschiedlichen Voraussetzungen, Merkmalen oder Lebenssituationen gleiche Chancen im Bereich des Zugangs zu Bildung zu ermöglichen, um ihnen daraufhin individualisierte und differenzierte Bildungsangebote in gemeinsamen heterogenen Lerngemeinschaften machen zu können.

Der notwendige Zusammenhang von **Chancengleichheit und Inklusion** im Bereich von Schule und Bildung ist offenkundig. Er wird u. a. in der UN-Behindertenrechtskonvention grundgelegt: „Die Vertragsstaaten anerkennen das Recht von Menschen mit Behinderungen auf Bildung. Um dieses Recht ohne Diskriminierung und auf der Grundlage der Chancengleichheit zu verwirklichen, gewährleisten die Vertragsstaaten ein inklusives Bildungssystem auf allen Ebenen ...“ (UN-BRK, Artikel 24(1), 35). Die Realisierung gleicher Bildungschancen in Form von gleichen Zugangs- und Partizipationsrechten für ALLE verkörpert gleichsam Voraussetzung und Ziel für den immer wieder reflexionsbedürftigen Weg zur Schaffung einer inklusiven Lern- und Lebenswelt. Der Begriff der Chancengleichheit ist hier nicht im Sinne einer Gleichheit von Voraussetzungen zu

verstehen bzw. an diese gekoppelt. Im Gegenteil: Das Ziel der Realisierung von Chancengleichheit bedeutet eine explizite Berücksichtigung von Differenz und Ungleichheit. Die Verschiedenheit von Sozialisations- und Entwicklungsbedingungen ist demzufolge beim Verständnis von Chancengleichheit nicht nur mitgedacht, sondern steht im Fokus, wenn es um barriere- und diskriminationsfreie Zugänge zu Bildung geht (Schuppener, Bernhardt, Hauser & Poppe 2014).

In Deutschland werden gegenwärtig nach wie vor primär Barrieren und Hemmnisse im Hinblick auf das Thema Chancengleichheit im Kontext von Bildung identifiziert. Daher lässt sich realitätsangepasst eher vom Ziel einer Verbesserung der Bildungschancen für benachteiligte Personen sprechen: „Insbesondere die Gruppen unter den Bildungsteilnehmern, die bisher in ihren Bildungschancen benachteiligt sind, müssen bevorzugte Adressaten eines individuellen Bildungsmanagements sein, um ihre Bildungschancen zu verbessern“ (Bildung in Deutschland 2012, 13). Das lässt sich auch mit einem allgemeinen Verständnis von „Inklusiver Pädagogik“ ausdrücken: „Inklusive Pädagogik bezeichnet Theorien zur Bildung, Erziehung und Entwicklung, die Etikettierungen und Klassifizierungen ablehnen, ihren Ausgang von den Rechten vulnerabler

» Von einer Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit sind wir in Deutschland nach wie vor weit entfernt.

und marginalisierter Menschen nehmen, für deren Partizipation in allen Lebensbereichen plädieren und auf strukturelle Veränderungen der regulären Institutionen zielen, um der Verschiedenheit der Voraussetzungen und Bedürfnisse aller Nutzer/innen gerecht zu werden“ (Biewer 2010, 193).

Der aktuelle Bildungsbericht von 2012 weist noch mal deutlich auf die Problematik hin, dass trotz steigender schulischer Integrationsquoten „in den meisten Ländern keine Verringerung des Förderschulbesuchs“ (7) stattgefunden hat. Auch der Anteil an Schulanfängerinnen und Schulanfänger, die direkt in einer Sonder-/Förderschule eingeschult werden, wird als weiterhin hoch identifiziert. 29% aller Kinder wachsen in einem bildungsfernen Elternhaus, einer finanziellen oder einer sozialen

Notlage auf. Vor dem Hintergrund des nachgewiesenen Zusammenhangs zwischen familiärer Lebenssituation und Bildungserfolg haben demzufolge ca. ein Drittel aller Kinder und Jugendlichen erhebliche Nachteile im Hinblick auf Bildungschancen und qualifizierende Schulabschlüsse. Von einer Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit sind wir in Deutschland also nach wie vor weit entfernt (Schuppener, Bernhardt, Hauser & Poppe 2014). Insbesondere Familien in marginalisierten Lebenslagen erfahren zu wenig individuelle Unterstützung durch das System Schule und durch außerschulische Strukturen, um dem Anspruch auf Chancengerechtigkeit im Bereich von Bildung (vgl. Chancenspiegel 2012) Rechnung zu tragen. Daher sollten sich alle schulischen und außerschulischen Einrichtungen, Vereine, Träger etc. fragen, wie sie Strukturen eines humanen, entwicklungs- und leistungsförderlichen Umgangs mit Diversity (vgl. Prengel 2012) (weiter) entwickeln und etablieren können.

Die folgenden Aspekte können hierbei eine Art „Anker- und Prüffunktion“ haben: „**Inklusion beginnt im Kopf**“. Es geht beim Thema Inklusion zunächst

um die Frage der Haltung, der Einstellung und des Menschenbildes. Die Reflexion und Beantwortung der Frage nach der eigenen Haltung, der eigenen Einstellung und des verinnerlichten Menschenbildes verkörpert die Basis und den zentralen Zugang zu einer inklusiven Praxis.

„**Inklusion ist kein einmal errungener und immer bestehen bleibender Zustand**“, sondern ein stetiger Reflexionsanspruch und Reflexionsprozess. Es gilt, die Willkommensstrukturen bei sich selbst, bei den Angeboten, die man macht, und bei der Einrichtung, in der man arbeitet (z. B. Schule), ständig neu zu analysieren und zu verändern. „JEDER ist willkommen“ bedeutet, dass ich mich als Gegenüber bzw. mit meiner Angebots- und Einrichtungsstruktur auf jeden einstelle, der kommt. Und es bedeutet auch, zu hinterfragen, wen ich mit meinen Angebotsstrukturen bisher (noch) nicht erreiche und warum das so ist: Wo gibt es Informations- und Kommunikationsbarrieren? Für wen ist der Zugang nicht oder nur erschwert möglich? Wie kann ich es schaffen, eine gleichberechtigte Teilhabe- und Teilnahmechance für ALLE zu gewährleisten? Wie können alle Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen dort lernen, wo alle lernen?

„**Inklusion ist ein Menschenrecht**“. Dieses Menschenrecht gilt es besonders dort einzufordern, wo es noch verletzt wird. Eine „Pädagogik der Vielfalt“ (Prengel 2006) sollte daher auch immer besonders die Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen im Blick haben, deren (Bildungs)Rechte aktuell noch uneingelöst oder nicht vollständig eingelöst sind.

Wir sollten **Differenzerfahrungen** wertschätzen und Ausgrenzungserfahrungen strukturell durch eine „Differenzfreundliche Pädagogik“ aktiv entgegenwirken. Wir sollten eine Willkommenskultur leben, die durch eine Atmosphäre von gegenseitigem Vertrauen, Anerkennung und Wertschätzung geprägt ist.

Inklusion darf kein leerer Signifikant sein. Er darf nicht zu einem falsch verwendeten oder gar missbrauchten Begriff werden. Er sollte sich als Anspruch und gesellschaftliches sowie politisches

Begehren verstehen und dadurch auch eine selbstverständliche Wirkung entfalten können:

» „Das Anderssein des anderen als Bereicherung des eigenen Seins zu begreifen; sich verstehen, sich verständigen, miteinander vertraut werden, darin liegt die Zukunft der Menschheit.“ Lothar Arabin

L I T E R A T U R

- DIPF (2012): Deutscher Bildungsbericht. Online unter: www.bildungsbericht.de.
- Bertelsmann Stiftung, Institut für Schulentwicklungsforschung (Hrsg.) (2012): Chancenspiegel. Zu Chancengerechtigkeit und Leistungsfähigkeit der deutschen Schulsysteme. Verlag Bertelsmann Stiftung, 2. Auflage.
- Biewer, G. (2010): Grundlagen der Heilpädagogik und Inklusiven Pädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, UTB, 2. Auflage.
- Feuser, G. (1998): Gemeinsames Lernen am gemeinsamen Gegenstand. In: A. Hildeschiedt & I. Schnell (Hrsg.): Integrationspädagogik. Auf dem Weg zu einer Schule für alle. Weinheim: Juventa, 19–36.
- Prengel, A. (2006): Pädagogik der Vielfalt. Verschiedenheit und Gleichberechtigung in interkultureller, feministischer und integrativer Pädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 3. Auflage.
- Prengel, A. (2012): Humane entwicklungs- und leistungsförderliche Strukturen im inklusiven Unterricht. In: V. Moser (Hrsg.): Die inklusive Schule. Standards für die Umsetzung. Stuttgart: Kohlhammer, 175–183.
- Schuppener, S., Bernhardt, N., Hauser, M. & Poppe, F. (Hrsg.) (2014): Inklusion und Chancengleichheit. Diversity im Spiegel von Bildung und Didaktik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Seitz, S. (2004): Forschungslücke inklusive Fachdidaktik – ein Problemaufriss. In: Sander, A. & Schnell, I. (Hrsg.): Inklusive Pädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 215–231.
- UN-Behindertenrechtskonvention. Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen.



INKLUSION MIT MEDIEN EIN GEWINN FÜR ALLE

↳ Thomas Tekster

Der 3. Fachtag zur Inklusiven Medienarbeit ist für alle Beteiligten mit vielen neuen Eindrücken und Anregungen erfolgreich zu Ende gegangen. Zurück bleibt die Erkenntnis, dass Inklusion ein Lern- und Erkenntnisprozess ist, der alle betrifft. Dazu gehört die ständige Bereitschaft, über die eigene Arbeit nachzudenken, Neues

auszuprobieren und von einer Defizitperspektive abzurücken sowie die Fähigkeit, unterschiedliche Begabungen und Stärken zu erkennen und in die jeweiligen Projektkontexte einzubinden. Dazu ist ein kontinuierlicher Austausch über Schwierigkeiten und Lösungswege (anderer) notwendig, um dem Gefühl der Überforderung vorzubeugen.



INKLUSION ...

Inklusiv zu arbeiten heißt, Verantwortung auf vielen Schultern zu verteilen. Ganz wichtig für eine erfolgreiche Projektumsetzung ist die Ergänzung der eigenen Kompetenzen durch Dritte und genügend (Fach-)Personal. Denn niemand kann von Anfang an alles leisten. Inklusiv zu arbeiten heißt immer, Ausgrenzungserfahrungen zu vermeiden und Wahlmöglichkeiten für alle zu ermöglichen. Es gilt, voneinander zu lernen. So kann aus Verschiedenheit Gewinn für alle gezogen werden. Inklusion ist deshalb kein Zugeständnis an vermeintlich benachteiligte soziale Gruppen, sondern ein Gewinn für die ganze Gesellschaft.

... MIT MEDIEN

Medienprojekte eignen sich hervorragend für inklusive Gruppen, weil (fast) alle Kinder und Jugendlichen mit Medien Spaß und gemeinsame Interessen verbinden. Es geht nicht um therapeutischen Nutzen oder Leistungsdruck, sondern darum, sich einer Aufgabe motiviert zuzuwenden. Medienprojekte bieten vielfältige Zugänge und Möglichkeiten, sich einzubringen, sodass es für jeden entsprechend seiner Neigungen und Fähigkeiten garantiert eine Aufgabe gibt. Wer Schreibschwierigkeiten hat, macht Audioaufnahmen, wer keine Interviews führen will, fotografiert, führt Regie oder kümmert sich um die Beleuchtung. Eine kinderleicht zu bedienende Technik (z. B. Tablets, Easy-Speak-Mikrofone etc.) macht es möglich, dass wirklich jeder dabei sein kann. Überdies ergab eine Studie der *Aktion Mensch* aus dem Jahr 2011, dass Menschen mit Behinderung das Internet überdurchschnittlich häufig und intensiv nutzen und im Vergleich zur Gesamtbevölkerung internetaffiner sind. Inklusive Medienprojekte kommen da wie gerufen.

NIMM! – ÜBER DAS PROJEKT

Als NRW-weites *Netzwerk Inklusion mit Medien* (NIMM!) verstetigten die Projektpartner, die *LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V.* und die *Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH*, ihr langjähriges Engagement rund um das Thema Inklusive Medienarbeit. Ziel des Projekts ist, diejenigen, die inklusive Medienprojekte umsetzen (wollen), noch besser zu vernetzen und zu qualifizieren mit dem Ziel, Inklusive Medienarbeit in NRW voranzubringen und zu etablieren.

QUALIFIZIEREN

Im Sinne der Nachhaltigkeit startete im Mai 2013 die 2. Weiterbildung zur Inklusiven Medienpädagogik, die mit einer Präsentation der Praxisprojekte im Rahmen der Abschlussveranstaltung von NIMM! im März 2014 in Düsseldorf erfolgreich zu Ende ging. Als wichtige Ansprechpartner in der Region wurden darüber hinaus vier regionale Kompetenzzentren für Inklusion mit Medien in Köln (*ComputerProjekt Köln e.V.*), Bonn (*barrierefrei kommunizieren!*), Münster (*Bürgerhaus Bennohaus*) und Remscheid (*Die Welle gGmbH*) gegründet. Zusammen mit den Inklusions-Scouts verbreiten sie die Ideen der Inklusiven Medienarbeit in NRW. Die Auftaktworkshops in den Kompetenzzentren zeigen, wie Inklusive Medienarbeit gelingen kann, machen aber auch deutlich, dass es aufgrund der Vielzahl unterschiedlicher Zielgruppen mitunter schwierig ist, einen gemeinsamen Nenner zu finden. Hier hilft der kollegiale Austausch, um Lösungen zu finden.

VERNETZEN

Um das Netzwerk weiter mit Leben zu füllen, informiert die Website inklusive-medienarbeit.de re-

gelmäßig über Neuigkeiten rund um Inklusion mit Medien und gibt Gastautoren Gelegenheit, über ihre Arbeit zu berichten und Projekte bekannt zu machen. Mehr als 40 Autorinnen und Autoren haben davon bereits Gebrauch gemacht. Dem mehr informellen Austausch dient die kürzlich gegründete Facebookgruppe *Inklusive Medienarbeit*, die mit Vertretern von Bürgermedien, Landesmedienzentren, Landesmedienanstalten, Wissenschaft sowie Trägern der Kinder- und Jugendhilfe ein buntes Bild der inklusiven Medienarbeit auf Bundesebene widerspiegelt.

INKLUSIVE MEDIENARBEIT IN NRW ...

Auf inklusive-medienarbeit.de sind aktuell über 30 Einrichtungen aus NRW dokumentiert, die im Bereich Inklusion mit Medien aktiv sind. Dass es nicht noch mehr sind, liegt daran, dass trotz intensiver Recherche Projekte „unentdeckt“ geblieben sind, weil sie entweder in Planung sind oder über keine Online-Präsenz verfügen. Träger dieser Projekte sind im Wesentlichen Vereine, gemeinnützige GmbHs, Einrichtungen der Wohlfahrt, Stiftungen oder Kommunen, die in Kooperation mit lokalen Partnern inklusive Medienprojekte durchführen. Beispielhaft ist die langjährige Kooperation von *barrierefrei kommunizieren!* in Bonn mit dem *Bonner Kinder- und Jugendzentrum HiP*, dessen Medienarbeit durch Technik, Personal und Know-how unterstützt wird.

Auf kommunaler Ebene startete 2013 das Modellprojekt *Inklusion in der Kinder- und Jugendförderung 2013 – 2015*, das vom Land NRW über den Kinder- und Jugendförderplan finanziert und von den Landesjugendämtern Westfalen-Lippe und Rheinland fachlich begleitet wird. Beteiligt sind die Jugendämter der Städte Bonn, Dortmund, Gütersloh, Köln, Siegen sowie Oberbergischer Kreis. In Kooperation mit freien Trägern und Behindertenverbänden entwickeln die Jugendämter gemeinsame Strategien zur Umsetzung einer inklusiven Jugendarbeit über konkrete Praxisprojekte.

... UND AUF BUNDESEBENE

Der Stand der außerschulischen inklusiven Medienarbeit ist in einzelnen Bundesländern unterschiedlich weit vorangeschritten. In der Mehrzahl der Bundesländer existieren nach einer bundesweiten Recherche im Rahmen von NIMM! aktuell (Stand: März 2014) weder gebündelte Vorhaben noch gibt es größere Medienprojekte, die einen explizit inklusiven Ansatz verfolgen. Häufig sind es die lokalen Bürgermedien, die inklusive Medienarbeit leisten und Projektideen vor Ort realisieren. Als Schwerpunktthema ist Inklusion in jüngster Zeit öfter im Rahmen von Schulkinowochen (z. B. *SchulKinoWoche Rheinland-Pfalz 2013*), Filmfestivals (z. B. *Abgedreht – das Ahauser Filmfest 2013*), Fachtagungen (z. B. 10. *IMedia* oder *Stuttgarter Kinderfilmstage 2013*) oder Preisverleihungen anzutreffen. In einigen Bundesländern nehmen sich auch die Landesmedienanstalten des Themas Inklusion an.

BEISPIEL THÜRINGEN

In Thüringen realisieren beispielsweise die *Landesmedienanstalt (TLM)* und die regionalen Bürgermedien bereits seit mehreren Jahren unterschiedliche Projekte zur inklusiven Medienpädagogik. Im Rahmen des Thüringer Themenjahres 2013, „Gemeinsam leben. Miteinander lernen“, hat die TLM gemeinsam mit den Thüringer Bürgermedien und weiteren Kooperationspartnern unter dem Motto „BUNT – statt Schwarz-Weiß-Denken“ vielfältige Aktionen und Projekte zur inklusiven Medienpädagogik in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt, wie beispielsweise eine inklusive Radiosendung beim *Wartburg-Radio* oder eine inklusive Sendereihe im Geraer Bürgerfernsehen. Überdies vergibt die TLM im Rahmen der Preisverleihung *Geschichten der Vielfalt 2014* den Sonderpreis „Inklusion und Medien“. Auch der *Rundfunkpreis Mitteldeutschland* lobt für 2014 einen Sonderpreis „Inklusion“ aus. Darüber



hinaus wurde in Thüringen die interministerielle Arbeitsgruppe „Stärkung und Weiterentwicklung der Vermittlung von Medienkompetenz in Thüringen“ (IMAG) eingerichtet, die in ihre Überlegungen u. a. auch Fragen zur außerschulischen (inklusive) Medienbildung einbezieht und künftig die Projekt- und Vernetzungsarbeit intensivieren will.

BEISPIEL BREMEN

Im Bundesland Bremen vernetzt beispielsweise die (*bre(ma)*, die *Bremische Landesmedienanstalt*, als Koordinationsstelle für Medienkompetenzprojekte im Land Bremen medienpädagogisch arbeitende Einrichtungen miteinander und setzt durch eine regelmäßig stattfindende Medienkompetenzmesse *Impulse* – auch zum Thema Inklusion. Auf Projektebene bietet die (*bre(ma)* aktuell das Video-Projekt *Go/NoGo* zum Thema *Scripted Reality* an, das 2014 zwei Mal mit inklusiven Gruppen durchgeführt wird. Zurzeit überprüft die (*bre(ma)* alle ihre bestehenden medienpädagogischen Angebote auf Barrierefreiheit, um künftig alle Projekte inklusiv durchführen zu können.

AUSBLICK

Inklusion mit Medien bietet für junge Menschen vielfältige Möglichkeiten, sich auszuprobieren und im Umgang mit Medien Kompetenzen zu erlangen,

die möglicherweise irgendwann auch in beruflichen Kontexten relevant werden können. Inklusive Medienprojekte können neue Perspektiven eröffnen und jungen Menschen Anstöße geben, an ihre im Freizeitbereich erlangte Selbstständigkeit anzuknüpfen und Wege in die professionelle Medienarbeit zu finden. Ermutigende Beispiele für diese berufliche Variante einer inklusiven Medienarbeit sind noch rar, aber es gibt sie. Beispielsweise das Hamburger Projekt *barner 16* (www.barner16.de). Als Betriebsstätte der *alsterarbeit gGmbH* ist *barner 16* ein inklusives Netzwerk professioneller Kulturproduktionen von rund 80 festen und freien Künstlern mit und ohne Handicaps, die dort sozialversicherungspflichtig beschäftigt sind. Im Kontext unterschiedlicher Projekte entstehen dort Kurzfilme, Musikvideos, Trickfilmvideos etc. Des Weiteren befindet sich in Sachsen der Mediendienst *KAMERA-INKLUSIV* (www.kamera-inklusive.de) im Aufbau, eine inklusive Medienagentur, die künftig Redaktionen mit Texten, Fotos, Ton- und Videomaterial beliefern will. Ziel ist es, Menschen mit Behinderung zu professionellen Mediendienstleistern zu qualifizieren, um langfristig das „Behindertenbild“ in der Öffentlichkeit zu beeinflussen und mitzubestimmen. Spannend ist auch das Kieler Projekt *Inklusive Bildung* (www.inklusive-bildung.org), das Inklusion als Thema in der Bildungsarbeit verankern will und hierzu Menschen mit Behinderung für die Lehre an Fach- und Hochschulen qualifiziert – mit dem Ziel der Schaffung langfristiger und sozialversicherungspflichtiger Arbeitsplätze.



TREFFEN, VERNETZEN UND PERSPEKTIVEN SCHAFFEN

↳ Carola Werning

Rückblick auf den 3. Fachtag zur Inklusiven Medienarbeit

Zum mittlerweile 3. Mal trafen sich die Netzwerkmitglieder des Kooperationsprojekts NIMM! und Praktikerinnen und Praktiker aus den Bereichen Inklusion und Medien in der Jugendherberge Düsseldorf, um die Abschlussprojekte der Absolventinnen und Absolventen der 2. Weiterbildung Inklusiv Medienpädagogik zu würdigen, sich über bundesweite inklusive Medienprojekte zu informieren und über ihre Arbeit auszutauschen. So vielfältig wie die Themen, so vielfältig das Publikum – und so war ein interessantes Programm für die über 100 Teilnehmenden des 3. Fachtags garantiert.

Frau Anke Mützenich vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW eröffnete mit einem Grußwort die Veranstaltung. Sie lobte die Potenziale von Medienprojekten, die gemeinsame Aktionen zwischen Heranwachsenden mit unterschiedlichen Voraussetzungen fördern und damit auch einen Beitrag zum Voranbringen von Inklusion im gesamten Bildungssystem leisten. Sie würdigte in ihrer Ansprache das große

Engagement der Absolventinnen und Absolventen der Weiterbildung, die sich berufsbegleitend weitergebildet und inklusive Medienprojekte geplant und durchgeführt haben. Das Projekt NIMM! bezeichnete sie als herausragendes Beispiel, um Wissen und Erfahrungen rund um Inklusion mit Medien in die Breite zu geben. Vor allem den Vernetzungscharakter des Projekts, z. B. durch die vier Kompetenzzentren für Inklusiv Medienarbeit und das Netzwerk der Inklusions-Scouts, nannte sie einen hervorragenden Ansatz, das Thema Inklusion mit Medien nachhaltig in der Breite zu verankern.

Gemeinsam mit Dr. Christine Ketzer, Geschäftsführerin der LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V., und Susanne Böhmig, Leiterin von barrierefrei kommunizieren!/tjfbg gGmbH, den beiden Leiterinnen des Kooperationsprojekts NIMM! überreichte Frau Mützenich im Anschluss unter großem Applaus die Abschlusszertifikate an die Absolventinnen und Absolventen der Weiterbildung Inklusiv Medienpädagogik.

» Man muss wirklich sehen, dass es ein Prozess ist, [...]insofern ist es gut, wenn man sich austauscht und darüber spricht, was es für Probleme gibt.

Die beiden Projektleiterinnen stellten anschließend Inhalte und Intentionen des Projekts NIMM! vor: die Weiterbildung, die Workshops in den regionalen Kompetenzzentren für Inklusion mit Medien, das Netzwerk der Inklusions-Scouts und nicht zuletzt die Plattform inklusive-medienarbeit.de sowie die Facebook-Gruppe Inklusiv Medienarbeit. Christine Ketzer betonte noch einmal den Prozesscharakter der Umsetzung von mehr Inklusion: „Man muss wirklich sehen, dass es ein Prozess ist, [...]insofern ist es gut, wenn man sich austauscht und darüber spricht, was es für Probleme gibt. Es ist ein Prozess und wir sind auf dem Weg, aber wahrscheinlich wird dieser Prozess niemals beendet sein.“

Wie wichtig der Austausch unterschiedlicher Sichtweisen auf Inklusion ist, zeigte auch das nachfolgende Expertinnen-Gespräch zwischen Prof. Dr. Saskia Schuppener, Professorin für Geistigbehindertenpädagogik an der Universität Leipzig, Sandra Meinert vom Kompetenzzentrum Selbstbestimmt Leben Rheinland und Maria Frahling, pädagogische Co-Leiterin im medienpädagogischen Fachbereich

[i:si] – Raum für Medien im Bürgerhaus Bennohaus Münster und Inklusions-Scout für das Projekt NIMM!.

Prof. Schuppener, die im Gespräch die Perspektive der Wissenschaft vertrat, betonte, dass Inklusion grundsätzlich im Kopf beginne und die Voraussetzung eine grundlegende Offenheit für alle sei, auch für diejenigen mit komplexem Unterstützungsbedarf. Auch sie betonte, dass Inklusion ein Prozess sei, der immer wieder auch kritisch hinterfragt werden müsse. Chancengleichheit, Chancengerechtigkeit und gleichberechtigte Mitwirkungsmöglichkeiten für alle seien die Essenz des Inklusionsprozesses. Sie betonte auch den Perspektivwechsel, der mit der UN-Behindertenrechtskonvention für Menschen mit Behinderungserfahrungen einhergehe: Jetzt gehe es nicht mehr um die „Qual der Wahl“ zwischen Angeboten, die offen sind für alle, und speziellen „Sonder-Angeboten“, sondern die Perspektive müsse sein: Wie müssen Angebote und Einrichtungen gestaltet sein, dass sie auch wirklich für alle zugänglich sind?



» Wie können Ausgrenzungserfahrungen vermieden werden und wie können wir Verschiedenheit annehmen und fruchtbar werden lassen? Wie können wir eine Willkommenskultur entwickeln, die auf Vertrauen und Anerkennung basiert, gegenüber uns selbst und gegenüber allen Teilnehmenden?

„Wie können Ausgrenzungserfahrungen vermieden werden und wie können wir Verschiedenheit annehmen und fruchtbar werden lassen? Wie können wir eine Willkommenskultur entwickeln, die auf Vertrauen und Anerkennung basiert, gegenüber uns selbst und gegenüber allen Teilnehmenden?“

so die zentralen Fragen von Prof. Schuppener. An zwei Beispielen, dem integrativen Kunstfestival Ohne Wenn und Aber sowie dem Kulturführer Einfach Leipzig, zeigte sie Beispiele, wie die Uni Leipzig diesem Ziel einen Schritt näher kommen will. Interessant auch der Verweis auf das Trinity College in Dublin: Hier gibt es auch für Menschen ohne Abitur die Möglichkeit zu studieren – eine Perspektive, die momentan für Deutschland noch weit entfernt zu sein scheint.

Frau Meinert vom Kompetenzzentrum Selbstbestimmt Leben Rheinland stellte die Aufgaben des Kompetenzzentrums vor, in dessen Fokus die Umsetzung der UN-Behindertenrechtskonvention durch Beratung, Interessenvertretung und Öffentlichkeitsarbeit steht. Unabhängigkeit, Parteilichkeit, Ganzheitlichkeit, Emanzipation und eigene

! Weitere Infos zum Projekt Netzwerk Inklusion mit Medien (NIMM!), zur Weiterbildung Inklusive Medienpädagogik, zu den Kompetenzzentren für Inklusive Medienarbeit, den Inklusions-Scouts und viele weitere Infos mehr finden Sie auf www.inklusive-medienarbeit.de.

Betroffenheit waren die Schlagworte ihrer Rede: Das Prinzip des Peer-Counseling, Menschen mit Behinderung beraten Menschen mit Behinderung, ist leitend für die Arbeit des Kompetenzzentrums bzw. der Selbstbestimmt-Leben-Bewegung überhaupt.

„Wir möchten als selbst betroffene Experten als Vorbild zur Seite stehen und zeigen, man kann auch in einer schwierigen Lebenssituation Lösungen finden... Öffentlichkeitsarbeit ist ein weiterer wichtiger Punkt: Wir versuchen, das Bild behinderter Menschen in der Öffentlichkeit zu verändern, auf Stärken hinzuweisen [...]. Dadurch, dass wir selbst in der Öffentlichkeit auftreten, ergibt sich ein anderes Bild von behinderten Menschen.“

Auch Sandra Meinert betonte die Bedeutung der UN-Konvention, gleichzeitig mahnte sie an, wie viel noch passieren müsse: Auch nach 5 Jahren UN-Konvention sei der Inklusionsprozess noch ganz am Anfang, immer noch fänden zu häufig Standortbestimmungen statt oder würde der Begriff einfach synonym, aber entgegen der eigentlichen Bedeutung für Integration benutzt. Modellprojekte wie NIMM! und die Ausbildung und die Erweiterung des Netzwerks der Inklusions-Scouts seien enorm wichtig, um nächste Schritte in der Praxis zu gehen.

Maria Frahling stellte ihre Sicht auf Inklusion als Medienpraktikerin dar: Das Bennohaus in Münster hat in diesem Bereich bereits seit 2007 Erfahrung und führt jedes Jahr eine beeindruckende Bandbreite an inklusiven (Medien-)Projekten durch, z. B. Film und Fernseh-AGs, medienpädagogische Projektwo-



chen, Medientage, inklusive Ferienbetreuung, Foto-workshops, Theater- und Tanzworkshops und Computer- und Internetkurse. Im letzten Jahr wurden über 700 Heranwachsende erreicht. Inklusion behalte neben der sozialen durchaus auch die mediale Teilhabe, damit gehen Lernprozesse für alle einher: die Auseinandersetzung mit den eigenen Unsicherheiten und die Bereitschaft, sich auf Neues einzulassen. Ganz wichtig sei die Ergänzung der eigenen Kompetenzen durch Dritte, niemand könne von Anfang an alles leisten. Medienarbeit sei ideal geeignet, Heranwachsende mit den verschiedensten Voraussetzungen mitzunehmen, da in Medienprojekten so viele verschiedene Aufgaben anfielen – vom Storyboard schreiben bis zum Kullissenbau –, dass garantiert für jeden etwas dabei sei. Das fertige Medienprodukt stünde dabei nur auf den ersten Blick im Vordergrund: „Wenn ich ein Medienprojekt erstelle, brauche ich Teamarbeit, ich brauche Kommunikationsfähigkeit und die Fähigkeit, in einer großen Gruppe zusammenzuarbeiten. Das ist ein Training von sozialen Kompetenzen, das total wichtig ist. Das Beste zum Schluss: Wir arbeiten beim Film mit einem Medium, wo Jugendliche unglaublich motiviert sind, das ist deren Ding. [...] Auf der anderen Seite ist das kreative Arbeiten auch losgelöst von Noten und Leistungsdruck, das birgt eine ganz andere Qualität.“

Im Anschluss daran fand das allseits beliebte Speed-Dating statt: Hier hatte das Fachtagspublikum Gelegenheit, mit den anderen Fachtagsteilnehmenden ins Gespräch zu kommen, sich über die Interessen und Arbeitsschwerpunkte auszutauschen,

Visitenkarten zu verteilen und im besten Falle Kooperationspartner für neue Projekte zu finden. Die neu geknüpften Kontakte konnten anschließend bei der Mittagspause Plus vertieft werden.

Das Plus stand hierbei für die Präsentation der Praxisprojekte der Weiterbildungsabsolventinnen und -absolventen. An den elf kreativ dekorierten Projektständen konnte sich das Publikum einen überzeugenden Eindruck von der Vielfalt der Abschlussprojekte verschaffen und mit den Absolventinnen und Absolventen ins Gespräch kommen.

Der Nachmittag stand dann ganz im Zeichen der Praxisforen. Eingeladen waren interessante Akteure und Projekte aus ganz Deutschland, sich und ihre Inklusive Medienarbeit vorzustellen.

Welche Möglichkeiten haben Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit, inklusiv zu arbeiten? So die Leitfrage von Praxisforum I. Medienprojekte und Medienarbeit sind eine Möglichkeit, exemplarisch dafür ist die Kooperation von barrierefrei kommunizieren! (Bonn) mit dem HiP, einem Jugendzentrum des Trägers Kleiner Muck e. V. im Bonner Stadtteil Neu-Villich. barrierefrei kommunizieren! unterstützt seit Längerem durch Technik, Personal und Know-how die Medienarbeit des HiP und trägt auf diesem Weg dazu bei, das inklusive Profil der Einrichtung zu schärfen. Eine andere Strategie ist, den jugendlichen Besucherinnen und Besuchern einer Einrichtung selbst viel Verantwortung zu übertragen, auch denjenigen mit einer Behinderung. Eindrucksvoll demonstrierte diesen Weg Anne Skribbe, Leiterin des Café Leichtsinn aus Bergisch-Gladbach,





in dem auch inklusive Medienprojekte zunehmend eine wichtige Rolle spielen.

In Praxisforum II diskutierten Blickwechsel e. V., Medienblitz e. V. und Die Welle gGmbH, wie inklusive Medienprojekte produktiv im Offenen Ganztage eingesetzt werden können, um inklusive Prozesse zu fördern. Wie können Kooperationen mit dem Akteur „Schule“ gelingen? Die Praxisforisten brachten es auf die Formel „Engagement plus Marketing plus die Königin einer Schule überzeugen, dass Medienarbeit etwas Tolles ist.“

In Praxisforum III ging es ganz konkret um das Medium Film. Welche Möglichkeiten bietet filmbasierte Medienarbeit, Heranwachsende mit den unterschiedlichsten Voraussetzungen und Einschränkungen anzusprechen? Maria Frahling vom Bennohaus präsentierte ein Filmprojekt mit hörbehinderten Heranwachsenden, in dem viel Wert auf die Herausbildung einer starken Körpersprache, unterstützt durch theaterpädagogische Übungen, gelegt wurde. Claudia Ziegenfuß und Christian Coesfeld vom doxs!-Projekt Wir zeigen es allen! stellten ebenfalls zwei spannende Filmprojekte vor. Einmal Filmarbeit mit Dokumentarfilmen in verschiedenen Schulen mit den Förderschwerpunkten Lernen und Geistige Entwicklung, und zum anderen ein Filmprojekt, bei dem es um die Erstellung von Audiodeskriptionen mit Heranwachsenden mit und ohne

Sehbehinderung ging. Zumeist müssen die Akteure kaum vom Wert der Filmarbeit überzeugt werden, wichtig ist jedoch in jedem Fall genug (Fach-)Personal, um die Projekte erfolgreich umzusetzen.

Praxisforum IV mit den Diskutanten Daniel Heinz von Spieleratgeber NRW e. V., Dirk Poerschke vom LVR Zentrum für Medien und Bildung und Annette Bauch, Entwicklerin einer Autismus-App, war deutlich kontroverser angelegt, weil, wie Moderatorin Susanne Böhmig anmerkte, „Computerspiele und soziale Netzwerke immer zwei Seiten haben, die man nicht beide vorbehaltlos lieben kann“. Wichtig sei in jedem Fall, unabhängig von einem bestimmten „Mode-Netzwerk“, die Grundlagen zu vermitteln: Was mache ich mit den Daten, wie gebe ich Informationen weiter, wie gehe ich mit der Kommunikation im Netz um? Außerdem sei wichtig, die Vorlieben der Heranwachsenden für Computerspiele und soziale Netzwerke nicht zu negieren, sondern aufzugreifen und kreativ anzuverwandeln: Warum nicht aus Computerspielen Live-Rollenspiele machen und damit quasi Theater spielen?

! Eine Übersicht über die Praxisprojekte der Absolventinnen und Absolventen der Weiterbildung Inklusive Medienpädagogik finden Sie auf der Projektwebseite www.inklusive-medienarbeit.de unter „Weiterbildung“.

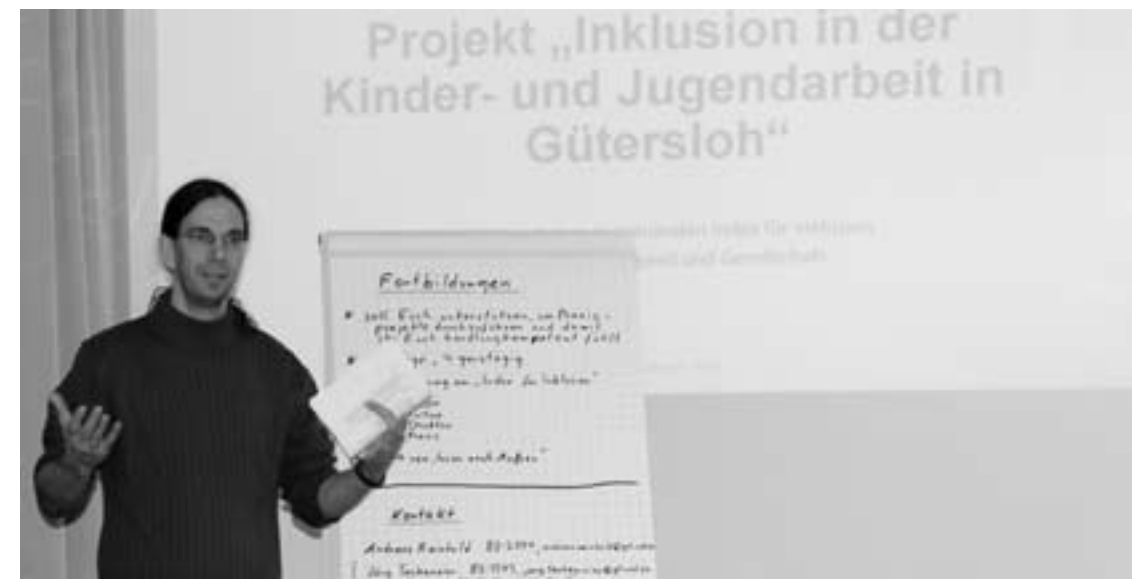
INKLUSION ◆ Lena Bökenhans IN DER KINDER- UND JUGENDFÖRDERUNG:

Stadt Gütersloh nimmt am Modellprojekt des Landes NRW teil

Jeder Mensch hat das Recht auf Inklusion, also darauf, ein gleichberechtigter Teil der Gesellschaft zu sein. Dies zu realisieren, hat sich auch die Stadt Gütersloh zum Ziel gesetzt und startet mit dem Fachbereich Jugend und Bildung eine Weiterentwicklung auf diesem Gebiet. Als eine von sechs Kommunen nimmt sie in den kommenden zwei Jahren an dem Modellprojekt **Inklusion in der Kinder- und Jugendförderung** des Landes Nordrhein-Westfalen teil. Nachdem in der Vergangenheit der Blick der Inklusionsarbeit fast ausschließlich auf das Setting Schule gerichtet wurde, rückt nun die Jugendarbeit verstärkt in den Fokus. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Arbeit in Praxisprojekten, mit denen versucht wird, neue Ansätze zu entwickeln und diese zu erproben. Der Prozess wird begleitet durch Qualifikationsmaßnahmen, Reflexionen und Evaluationen.

INKLUSION IST EIN LEBENDIGER PROZESS

Das Übereinkommen der Behindertenrechtskonvention aus dem Jahr 2006 verlangt, dass alle Menschen gleich behandelt werden und die gleichen Rechte haben: „Jeder Mensch erhält die Möglichkeit, sich vollständig und gleichberechtigt an allen gesellschaftlichen Prozessen zu beteiligen – und zwar von Anfang an und unabhängig von individuellen Fähigkeiten, ethnischer wie sozialer Herkunft, Geschlecht oder Alter“ (vgl. § 13 SGB VIII „Jugendsozialarbeit“). Dabei stehen die Interessen und Bedürfnisse von Menschen mit Behinderungen besonders im Fokus, um ihnen die gleichen Chancen zu ermöglichen. „Inklusion kann überall anfangen, hört aber nie auf“ (vgl. Montag Stiftung 2012, S. 19). Sie ist ein



lebendiger Prozess, aber auch eine persönliche Einstellung/Haltung, die sich in unserem Denken und Handeln widerspiegelt.

Das Projekt *Inklusion in der Kinder- und Jugendförderung in der Stadt Gütersloh* besteht aus den Bausteinen Sensibilisierung, Bestandsaufnahme, Praxisprojekten und Evaluation. Angesprochen werden sollen damit Jugendliche mit – aber ebenso auch ohne – Beeinträchtigungen, Fachkräfte in der Kinder- und Jugendförderung sowie Träger der Jugendhilfe.

BAUSTEIN: SENSIBILISIERUNG

Im ersten Baustein werden verschiedene Sensibilisierungs- und Qualifizierungsmaßnahmen durchgeführt. Als Erstes fand im November des vergangenen Jahres eine Auftaktveranstaltung für die Fachkräfte der Jugendförderung und deren kooperierenden Bereichen statt. In verschiedenen Fachvorträgen wurden zahlreiche Grundinformationen über das Thema Inklusion vermittelt.

Der andere Bereich des Bausteins richtet sich speziell an die Personen, die die Praxisprojekte durchführen. Sie bilden über den ganzen Projektzeitraum eine Arbeitsgruppe, die den gesamten Implementierungsprozess begleitet und mitgestaltet. Außerdem werden sie durch spezifische Schulungen unterstützt, deren Aufbau sich an der Systematik des „Index für Inklusion“ und des „Kommunalen Index für Inklusion“ orientiert. Dabei wird auf drei Dimensionen des Index eingegangen: „Inklusive Kulturen schaffen“, „Inklusive Strukturen etablieren“ und „Inklusive Praktiken entwickeln“. Die erste Dimension zielt darauf ab, eine gut zusammenarbeitende Gemeinschaft zu schaffen, in der jedes Mitglied respektiert und geschätzt wird. Dafür sollen gemeinsame inklusive Werte entwickelt und weiter vermittelt werden. Die Dimension „Inklusive Strukturen etablieren“ soll absichern, dass Inklusion alle Strukturen durchdringt, um dadurch die Teilhabe aller zu ermöglichen und Tendenzen zu Aussonde-



rungsdruck zu verringern. In der dritten Dimension steht die Gestaltung von Praktiken im Vordergrund, die die inklusiven Strukturen und Kulturen widerspiegeln (vgl. Boban, Ines/Hinz, Andreas 2003 und Montag Stiftung 2012).

Gestartet wurde bei den ersten Fortbildungstagen auf der sogenannten „Ich-Ebene“ (Person/Individuum), auf der es um die eigenen Einstellungen, persönliche mentale Modelle und Sichtweisen auf die Welt sowie Annahmen, Urteile und Vorurteile geht, also um die Bereitschaft zur Entwicklung einer inklusiven Haltung. Im Weiteren folgen dann die Ebenen „Sozialraum/Nachbarschaft“ („Ich mit dir“), „Einrichtung/Organisation/Initiative“, „Vernetzung“ und die „kommunale/politische Ebene“. Dabei ist besonders zu beachten, dass die Basis der inklusiven Gestaltung die Tragfähigkeit der ersten Ebene ist: die Klarheit über die eigenen Handlungsmotive, die Werte und Haltungen (vgl. Montag Stiftung 2012).

BAUSTEIN: BESTANDSANALYSE

Der zweite Baustein ist eine Bestandsanalyse, in der zahlreiche vorhandene Einrichtungen und Angebote der Kinder- und Jugendförderung untersucht werden. So soll beispielsweise erschlossen werden, welche Kinder mit Behinderungen die Angebote nutzen oder warum einige nicht erreicht werden. Dafür wurde ein Fragenkatalog entwickelt, mit dem leitfadengestützte Interviews geführt werden, deren Daten protokolliert

und anschließend ausgewertet werden. Die Ergebnisse sollen dann als Handlungsempfehlungen in den „Kommunalen Kinder- und Jugendförderplan der Stadt Gütersloh 2016 – 2020“ eingehen, um die Inklusion auch nachhaltig in den Standards zu verankern.

BAUSTEIN: PRAXISPROJEKTE

Im dritten Baustein werden zwölf Praxisprojekte durchgeführt. Die Projekte werden entweder in städtischen Einrichtungen durchgeführt, von freien Trägern oder liegen im Bereich der Behindertenhilfe. Dies sind zum Beispiel eine inklusive Streetsoccer-Liga, ein inklusiver Jugendtreff, Angebote im Sport- und Hobbybereich oder auch eine Theatergruppe, in der beeinträchtigte und nicht beeinträchtigte Menschen zusammen auf der Bühne stehen. In einer projektbegleitenden Arbeitsgruppe werden die Projekte reflektiert und Standards von Inklusion in der Kinder- und Jugendförderung erarbeitet, sodass die Mitglieder für die Thematik sensibilisiert und qualifiziert werden.

Ein Beispiel ist das Projekt *Ferienspiele – inklusiv*. Die Ferienspiele bieten jährlich rund 5000 Kindern und Jugendlichen vielfältige Möglichkeiten der aktiven Freizeitbeschäftigung in den Oster- und Sommerferien. Das Angebot soll nun vermehrt dem Bedarf von Menschen mit Beeinträchtigungen gerecht werden, dabei wird sowohl an den Strukturen als auch an den Angeboten gearbeitet. Ein Teilziel

dabei ist die Einrichtung einer barrierearmen Online-Anmeldung. Durch die Anmeldung via Internet ist es derzeit nicht allen Güterslohern möglich, an den Angeboten teilzunehmen, sei es aufgrund eines nicht vorhandenen Computers oder durch fehlende unterstützende Maßnahmen wie spezielle Programmierregeln für ein barrierefreies HTML. Ein weiteres Teilziel ist die Schulung der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Angebote, sodass die Teilnahme von mehr Jugendlichen und Kindern mit Einschränkungen erreicht wird.

Bei dem Projekt *Rap 'n' Jam* setzen sich Jugendliche mit und ohne Beeinträchtigungen in einem Jugendtreff mit dem Thema Hip-Hop auseinander. Bei der Erstellung von Texten und Musik werden sie gecoacht, sodass eigene Lieder geschrieben und im eigenen Tonstudio aufgenommen werden können. Parallel dazu entsteht ein Musikvideo. Ziel ist es, ein Gefühl des Miteinanders zu entwickeln und weiter zu fördern sowie Toleranz gegenüber anderen Altersklassen, Kulturen und natürlich Menschen mit Behinderung. Zudem steht die Begegnung junger Menschen mit und ohne Behinderung in dem Jugendzentrum im Fokus des Projekts. Gewünscht ist selbstverständlich, dass die Menschen mit Beeinträchtigungen, welche an dem Projekt teilnehmen und in dessen Rahmen die Angebote des Jugendzentrums kennenlernen, dieses auch im Anschluss besuchen.

Gestärkt mit dem neuen Wissen und vielen Erfahrungen gehen die Mitarbeiter in den Projekten in die Praxis, denn vieles lässt sich nicht nur aus Büchern lernen, wenn die Realität mit plötzlich auftretenden Ereignissen eine ganz andere ist. Und so stehen weiterhin viele Aufgaben bevor, denn Inklusion lässt sich nicht einfach abschließen, sondern ist ein immer weiter laufender Prozess.

QUELLEN

- § 13 SGB VIII „Jugendsozialarbeit“
- Montag Stiftung Jugend und Gesellschaft: Inklusion vor Ort, der kommunale Index für Inklusion – ein Praxishandbuch
- Boban, Ines/Hinz, Andreas (Hrsg.) (2003): Index für Inklusion. Lernen und Teilhabe in der Schule der Vielfalt entwickeln

VIBELLE.DE INFORMATIONS- UND ELEARNING-PORTAL FÜR GEHÖRLOSE

Dr. Florian Kramer

Neue Medien bieten neue Bildungschancen für gehörlose und hochgradig schwerhörige Menschen



Hörbehinderte Menschen unterliegen einer besonderen Bildungserwerbssituation. Infolge der Hörschädigung ist Gehörlosen und hochgradig Schwerhörigen, die in ihrer Kommunikation ganz oder teilweise auf den Gebrauch von Gebärdensprache angewiesen sind, nicht nur die Wahrnehmung von Lautsprache verwehrt, sondern auch der Schriftspracherwerb unterscheidet sich grundsätzlich von dem Hörender. Der Erwerb von Schriftsprache ist bei Gehörlosen am ehesten mit dem Erwerb einer Zweitsprache zu vergleichen (Louis Nouvertné 2001). Somit verfügen Gehörlose und hochgradig Schwerhörige im Vergleich zu nicht hörbehinderten Menschen über eine im Mittel niedrigere Schriftsprachkompetenz. Das bedeutet, dass sie von lautsprachlichen (Radio, Fernsehen, Schulunterricht, Lern-DVDs) und schriftsprachlichen Informations- und Bildungsangeboten (Lehrbücher, Zeitung, Internet) nicht in gleicher Weise profitieren können, wie das hörenden Menschen möglich ist. Inklusive Bildungsarbeit muss dies berücksichtigen und barrierefreie Bildungsangebote für diese Zielgruppe anbieten.

BARRIEREFREIE ANWENDUNGEN FÜR NEUE MEDIEN

Im SignGes, dem *Kompetenzzentrum für Gebärdensprache und Gestik an der RWTH Aachen*, werden von einem interdisziplinären Team, das sich paritätisch aus gehörlosen und hörenden Wissenschaftlern zusammensetzt, neben der Lehre der Deutschen Gebärdensprache für Studenten und der Erarbeitung von Grundlagenforschung zur Gebärdensprache auch barrierefreie Anwendungen Neuer Medien entwickelt. Diese Anwendungen fördern den Bildungsprozess Gehörloser und hochgradig Schwerhöriger und leisten so einen Beitrag zur inklusiven Teilhabe am gesellschaftlichen Leben (mehr Informationen unter www.gebaerdensprache.de). Eine solche Anwendung ist das gebärdensprach-basierte Lern- und Informationsportal www.vibelle.de (Visuelles zu Beruf, Leben und Lernen). *Vibelle* ist das deutsche Internetportal für berufsrelevantes Wissen und eLearning in Gebärdensprache.

In einem früheren Projekt, dem *Aachener Testverfahren zur Berufseignung von Gehörlosen* (ATBG), haben wir psychologische Testverfahren in Gebärdensprache entwickelt. Mit dem ATBG konnten über 1.000 Gehörlose und Schwerhörige barrierefrei erfahren, für welche berufliche Branche sie besonders geeignet sind. Dabei haben wir unter anderem herausgefunden, dass Gehörlose und Schwerhörige zwar im Durchschnitt über eine vergleichbare intellektuelle Leistungsfähigkeit gegenüber Hörenden verfügen, bei gelerntem Wissen aber häufig hinter ihren Möglichkeiten zurückbleiben (Kramer 2003). Das hat sicher viele Ursachen, eines aber ist sicher: Gehörlose und Schwerhörige haben kaum die Möglichkeit, Informationen oder Lernmaterialien in ihrer Sprache, der Gebärdensprache, zu nutzen. Es gibt bis heute einfach viel zu wenig Lern- und Informationsangebote in Gebärdensprache. So kamen wir auf die Idee, ein Internetportal zu entwickeln, das Informationen und Lernangebote durchgängig in Gebärdensprache und Schriftsprache (Untertitel oder Begleittext) anbietet.

BARRIEREFREIE INFORMATIONEN FÜR GEHÖRLOSE UND SCHWERHÖRIGE

In *Vibelle-Info*, einem der zwei großen Bereiche des Portals, liegt der Schwerpunkt auf der barrierefreien Vermittlung von Wissen über die „Arbeitswelt“. Hier kann der gehörlose und schwerhörige User sich über Berufe, Verträge, Rechte und Pflichten im Arbeitsleben oder aber über Aus- und Weiterbildung und vieles mehr informieren.

Im Bereich *Vibelle-eLearning* können Gehörlose und Schwerhörige für den Beruf wichtige Fertigkeiten wie Deutsch, Mathematik, Englisch oder BWL auffrischen. Ein Kurs zum Themenkomplex „Mensch & Gesellschaft“ ergänzt dieses Angebot



um gesellschaftliche Aspekte. Die über 12.000 Gebärdensprachvideos auf **Vibelle** werden bilingual von Texten oder Untertiteln flankiert. Vibelle ist das Ergebnis des Forschungsprojekts **Aachener Internet-Lernsoftware zur Berufsqualifizierung von Gehörlosen** (AILB), das seit 2003 entwickelt wurde. Doch nicht nur die sprachliche Ausrichtung von Vibelle haben wir an die Bedürfnisse Gehörloser und Schwerhöriger angepasst. Auch die visuelle, technische und didaktische Umsetzung des Portals bedurfte spezieller Lösungen. Schauen Sie mal rein: www.vibelle.de.

ELEARNING IM STILE VON EDUTAINMENT

Mit **Vibelle-eLearning** haben wir ein videobasiertes, neues eLearning-Format entwickelt, das im Stile von Edutainment Lernen (Education) und Unterhaltung (Entertainment) miteinander verknüpft. In diesem Format haben wir eLearning-Kurse für die Bereiche „Englisch“, „Deutsch schreiben“ und „Mensch & Gesellschaft“ umgesetzt. Die Kurse haben wir durch Wissensfragen ergänzt, mit denen der User seinen Lernfortschritt überprüfen kann.

Die durchweg positiven Rückmeldungen seitens der Gehörlosen-Community bestätigten diesen Ansatz. **Vibelle-eLearning** wird inzwischen an verschiedenen Schulen als unterstützendes Unterrichtsmaterial eingesetzt.

Das beliebteste Format auf **Vibelle** ist unsere Web-TV-Sendung **VibelleTV**. Bisher haben wir über 100 Sendungen mit einer Dauer von 10 bis maximal 20 Minuten veröffentlicht. In **VibelleTV** berichten wir von Veranstaltungen und beleuchten für Gehörlose und Schwerhörige interessante Themen aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Gastmoderatoren ergänzen unser Moderatorenteam. **VibelleTV**-Sendungen liefen bereits in Sport1 und werden in regelmäßigen Abständen von unserem Kooperationspartner **Spectrum 11** wiederveröffentlicht. Zusätzlich zu diesen Kanälen veröffentlichen wir die meisten Sendungen auch auf **YouTube**, wo ausländische Interessierte sich die Untertitel übersetzen lassen können. User aus 69 verschiedenen Ländern haben diese Möglichkeit bereits genutzt.

LITERATUR

- Louis-Nouvelné, U. (2001): Muss man hören können, um zu lesen? Probleme des Schriftspracherwerbs Gehörloser. In: Ludwig Jäger (Hrsg.): Themenheft Gebärdensprache der Zeitschrift Sprache und Literatur (SuL) 88
- F. Kramer (2007): Kulturfaire Berufseignungsdiagnostik bei Gehörlosen und daraus abgeleitete Untersuchungen zu den Unterschieden der Rechenfertigkeiten bei Gehörlosen und Hörenden. Dissertation an der RWTH-Aachen, <http://darwin.bth.rwth-aachen.de/opus3/volltexte/2007/1929/>

Weitere Beschreibungen des Projekts Vibelle

- F. Kramer, S. Kortlepel (2008): Vibelle-eLearning. In: Hörgeschädigten Pädagogik 62/4, S. 159–162
- K. Grote, F. Kramer, S. Kortlepel (2009): Vibelle. Das multimediale interaktive Informations- und Lernportal für Gehörlose. In: DAS ZEICHEN 81 – Zeitschrift für Sprache und Kultur Gehörloser, S. 66–77
- K. Grote, D. Raabe-Driesen, K. Knoerzer, E. Karar, F. Kramer (2009): www.vibelle.de, Visuelles zu Beruf, Leben und Lernen. In: Lesen statt Hören. Zeitschrift für Gehörlosenkultur 17/1, S. 3–5

KONTAKT

SignGes Kompetenzzentrum
für Gebärdensprache und Gestik RWTH Aachen
Theaterplatz 14 · 52062 Aachen
Dr. Florian Kramer · Tel. 0241-8095837
Email f.kramer@isk.rwth-aachen.de
Skype [rwth_aachen](https://www.skype.com/en/contacts/voice/rwth_aachen)

LIEBLINGSORTE IN MÜNSTER VON MENSCHEN MIT DOWN-SYNDROM

Unterstützende Techniken für Kinder und Jugendliche

↔ Nadja Zaynel

Schon lange beschäftige ich mich theoretisch mit der Frage, wie man Menschen mit Down-Syndrom die Nutzung des Internets erleichtern kann. Dabei habe ich schon einige Gespräche mit Eltern von Kindern mit Down-Syndrom als Experten geführt und mir einige Gedanken dazu gemacht, wie man Personen mit Down-Syndrom die Struktur und Komplexität des Internets vermitteln kann. Trotzdem stand ich

am Anfang vor vielen Fragen und konnte auf wenig bereits Vorhandenes zurückgreifen. Klar war, dass aktiv gearbeitet werden soll und eigene Inhalte generiert werden sollen. Schnell bin ich auf die Idee gekommen, einen Blog ins Leben zu rufen. Durch die mittlerweile nutzerfreundlichen Blog-Plattformen ist die Erstellung eines eigenen Blogs relativ leicht, da man keine Ahnung von Programmiersprache haben muss.



AUF THEMENSUCHE

Welches Thema könnte man behandeln? Meine Ausgangsprämisse war: Die Teilnehmer sollten keinen tagebuchartigen Blog verfassen. Denn ganz ehrlich, das interessiert die wenigsten Leser – unabhängig davon, ob der Verfasser eine Behinderung hat oder nicht –, weil der Mehrwert fehlt. Überlegt habe ich dann, was mir selber Spaß machen würde, so arbeite ich häufig. Schon immer hatte ich das Gefühl, dass ich mich in meiner Wahlheimat Münster ganz gut auskenne; daher hatte ich den Gedanken, auch andere davon profitieren zu lassen, indem man tolle Ausflugsziele oder schöne Orte in Münster vorstellt. So entstand das Thema „Lieblingsorte in Münster“.

KOMMUNIKATION: BILDER STATT WORTE, EINFACHE SPRACHE

Weiter habe ich überlegt, wie man die häufig geringe Lese- und Schreibfähigkeit von Menschen mit Down-Syndrom beim Bloggerstellen umgehen kann. Eine Kollegin sagte dann zu mir: „Mach doch einfach einen Foto-Blog.“ Na klar! Schon Brian Chicoine und Dennis McGuire, die das *Adult Down Syndrome Center of Advocate Health Care* in den USA leiten, sprechen in Bezug auf Medien häufig von dem überaus guten visuellen Gedächtnis von Menschen mit Down-Syndrom. Auch die Eltern, mit denen ich zusammenarbeite, berichten häufig davon, dass ihre Kinder viel und gerne mit digitalen Kameras fotografieren. So kam es auch, dass meine Sorge, ob wir genügend Digitalkameras zur Verfügung haben würden, unberechtigt war, denn alle Teilnehmenden hatte eine eigene Digitalkamera. Die nächste Frage war: Über welchen Weg sprechen wir die Zielgruppe an? Ich habe mich für einen aufklappbaren Flyer entschieden, bei dem es sowohl einen Ansprachetext für die Eltern als auch für die Jugendlichen selbst gab, sprachlich jeweils an die Zielgruppe angepasst.



MEIN BLOCK – MEIN BLOG!

Blieb noch zu überlegen, wie wir einsteigen. Was ist denn das Internet überhaupt? Das frage nicht nur ich mich häufig, auch andere Kommunikationswissenschaftler sind sich noch lange nicht darüber einig, ob das Internet ein Medium ist oder lediglich eine Infrastruktur, also ein Verbreitungsweg für Medien. Wie kann man etwas so komplexes und abstraktes herunterbrechen?

Angefangen haben wir damit, dass wir ungefähr 20 Screenshots von beliebten Internetseiten im Raum verteilt haben. Hierbei habe ich die KIM-, JIM- und FIM-Studie zu Rate gezogen. Zum Beispiel waren Seiten wie spielaffe.de, toggo.de, youtube.com, fragfinn.de, ohrenkuss.de oder gzzz.de dabei. Jeder sollte sich einen Screenshot nehmen und kurz sagen, warum er sich diese Seite ausgesucht hat. Danach hatten die Teilnehmer Zeit, sich die ausgesuchte Seite auch tatsächlich im Internet anzugucken. Dabei kamen sowohl die Digitalkameras als auch ein weiteres Tool das erste Mal zum Einsatz: der Collegeblock. Wie kann man die Struktur des Internets visualisieren, habe ich mich gefragt. Es mag sein, dass die Wortähnlichkeit von „Blog“ und „Block“ dazu geführt hat, dass ich mir dachte, man könnte sich vorstellen, dass das Internet wie eine Art Buch oder Collegeblock funktioniert. Es gibt unheimlich viele Seiten und je nachdem, welche man aufschlägt, gibt es verschiedenste Inhalte, die auch selbst gestaltet und von anderen angeguckt werden können. Die einzelnen Collegeblöcke haben wir mit bunten Post-it-Zetteln präpariert und so den Block in verschiedene Kategorien eingeteilt, die gleichen Kategorien – oder man könnte auch

sagen: Menüelemente –, die auch der Internetblog hat. Der Weg zum ausgesuchten Screenshot wurde dann Schritt für Schritt fotodokumentiert und in den Collegeblock eingeklebt. So sind wir auch bei allen anderen Fotoübungen vorgegangen, erst mal fotografieren, dann die Fotos einkleben, später auf den Internetblog übertragen.

Das Tollste an dem Projekt war auf jeden Fall die Fototour durch Münster. Gemeinsam haben wir die Lieblingsorte der Teilnehmenden gesammelt und uns in zwei Gruppen aufgeteilt, um möglichst viele spannende Orte in Münster fotografieren zu können. Außerdem haben wir an den Orten kurze Videos gedreht, in denen die Orte kurz erklärt werden. Leider können die Videos nicht kostenlos beim Blog-Anbieter WordPress hochgeladen werden, dafür benötigt man eine Premiumversion, die 60 US-Dollar im Jahr kostet, wofür wir kein Budget haben. Darüber sollte man sich unbedingt im Vorhinein informieren: Welche Tools kann man bei welcher Plattform kostenlos nutzen bzw. hat man Budget für anfallende Kosten übrig.

ALLES INKLUSIVE – ODER WAS? EIN FAZIT

Eine große Schwierigkeit lag schon darin, Teilnehmer zu finden, die Spaß an einem inklusiven Projekt haben. Schnell gab es Anmeldungen von Jugendlichen mit Down-Syndrom, aber keine von Jugendlichen ohne Down-Syndrom. Ich habe viele Wege ausprobiert, eine inklusive Gruppe zusammenzustellen. Begonnen haben wir damit, ehemalige Projektteilnehmerinnen und -teilnehmer im Bennohaus zu fragen, ob sie Lust auf das Projekt haben – ohne Erfolg. Weiter ging es mit Zeitungsin-

seraten und dem direkten Ansprechen von Schulen. Von einer sehr erfahrenen Kollegin kam die letzte Idee, mal bei Kirchengruppen nachzufragen. Gefühlt habe ich mit sämtlichen Kirchenmitgliedern in Münster telefoniert, die sehr hilfsbereit und offen für mein Anliegen waren, leider ohne Erfolg. Im Endeffekt hatte nur eine der 10 Teilnehmenden kein Down-Syndrom, kannte aber einige andere Teilnehmende durch die Schule. Nächstes Mal würde ich versuchen, für das Projekt auch die Geschwisterkinder der Jugendlichen mit Down-Syndrom zu gewinnen. Anfangs war ich hierbei gehemmt, weil ich befürchtete, dass sich die Geschwister in bereits festgefahrenen Strukturen befinden würden, die im Projekt nur schwer zu durchbrechen wären. Allerdings gäbe es ja die Möglichkeit, bei einer Partnerarbeit die Geschwister gezielt zu trennen.

Obwohl der inklusive Charakter des Projekts innerhalb der Teilnehmer fehlte, kam es trotzdem dazu, dass sich gegenseitig geholfen wurde und Berührungängste abgebaut wurden. Zum einen hatten zwei der vier Medientrainer bislang selbst noch nicht mit Jugendlichen mit Down-Syndrom gearbeitet, und zum anderen hatten wir an einem Tag Besuch von der Bloggerin Carina Kühne, die selbst Down-Syndrom hat und für die Aktion Mensch sehr versiert über ihre Arbeit berichtet hat.

WIE ES WEITERGEHT

Momentan überlegen wir, wie wir das Projekt als AG fortführen können. Vor dem nächsten Besuch in Münster einfach mal hier vorbeischaun und Ideen holen: www.lieblingsortinmuenster.wordpress.com

INKLUSIVE KOMPETENZ VOR ORT 4 WORKSHOPS IN DEN REGIONALEN KOMPETENZZENTREN

Mit den Kompetenzzentren für Inklusive Medienarbeit stellt das Kooperationsprojekt NIMM! vier Einrichtungen als Ansprechpartner für Inklusive Medienarbeit vor. Die Kompetenzzentren sind Anlaufstelle für alle, die Fragen rund um inklusive Medienprojekte haben. Während der Projektlaufzeit haben die Kompetenzzentren allen Interes-

sierten einen informativen Ein- und Überblick zu zentralen Themen der Inklusiven Medienarbeit geboten. Auch in diesem Jahr wird es wieder regionale Veranstaltungen geben, die helfen, das Wissen zu inklusiver Medienarbeit vor Ort zu vergrößern. Bitte informieren Sie sich auf unserem Blog www.inklusive-medienarbeit.de.



UNTERSTÜTZENDE COMPUTERTECHNOLOGIEN

Workshop bei barrierefrei kommunizieren! in Bonn ➔ Birgitt Nehring und André Naujoks

Das Team um Birgitt Nehring und André Naujoks macht sich seit 2004 dafür stark, dass jeder, egal welchen Alters, ob mit oder ohne Behinderung, kompetent mit Computer und digitalen Medien umgehen kann. Zu ihren Angeboten gehören Computer-Basiskurse, inklusive Medienprojekte sowie die Beratung und der Einsatz unterstützender Computertechnologien.

Unterstützende Computertechnologien „unterstützen“ Menschen mit Behinderung dabei, Computer und Internet zu nutzen, bestimmte behinderungsbedingte Einschränkungen auszugleichen und an der Informationsgesellschaft von heute teilzuhaben. Im Kontext einer Inklusiven Medienarbeit ist es vor allem wichtig, überhaupt erst das Wissen über die Möglichkeiten unterstützender Technologien zu verbreiten und darüber „Barrieren in den Köpfen“ abzubauen: Wer weiß, dass und wie Menschen, die blind sind, die ihre Arme nicht gezielt bewegen können oder die Einschränkungen beim Lesen und Schreiben haben, digitale Medien nutzen können, kann sich Medienangebote und -projekte für alle vorstellen und weiß, was zu berücksichtigen ist, um Menschen mit verschiedenen körperlichen und geistigen Voraussetzungen bei der Planung und Durchführung inklusiver Medienprojekte miteinzubeziehen.

In drei Themenblöcken wurden Einblicke in die vielfältigen Möglichkeiten der Eingabehilfen in Windows 7, unterstützende Computertechnologien sowie in die Bedienungshilfen von Tablets und Smartphones gegeben. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer waren von den aufgezeigten Möglichkeiten begeistert und nahmen aus den Workshops Anregungen mit, wie man Computerarbeitsplätze zugänglicher gestalten und mit den Eingabehilfen

Barrieren überwinden kann. Auch das umfangreiche Testzentrum von **barrierefrei kommunizieren!** in Bonn mit unterstützenden Technologien zum Kennenlernen und Ausprobieren fand Anklang bei den Teilnehmenden. Das Workshop-Feedback war sehr positiv, Herr Naujoks und Frau Nehring freuen sich schon auf neue spannende Workshops mit vielen interessierten Teilnehmern und Teilnehmerinnen.

INFO

barrierefrei kommunizieren! in Bonn ist ein Projekt der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg gGmbH), das sich seit 2004 für die berufliche und gesellschaftliche Teilhabe von Menschen mit und ohne Behinderung mit Hilfe moderner Informations- und Kommunikationstechnologien einsetzt.

barrierefrei kommunizieren! entwickelt innovative Projekte für Menschen mit Behinderung jeden Alters und steht als Kooperationspartner im Raum Bonn für Projekte im Bereich barrierefreie Kommunikation und inklusive (Medien-)Bildung zur Verfügung. **barrierefrei kommunizieren!** stellt im Rahmen des Projektes NIMM! zwei Inklusions-Scouts und bietet somit für die Region Bonn zwei Experten rund um Fragen zur Inklusiven Medienpädagogik.

barrierefrei kommunizieren! in Bonn führt beispielsweise seit 2009 das Projekt Gemeinsam in die Zukunft durch, das barrierefreie und inklusive Kurse für Jugendliche zur Förderung ihrer Medien-, Internet- und Computerkompetenz anbietet. Ein Schwerpunkt bildet die Unterstützung von Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit in Bonn bei der Durchführung inklusiver Medienprojekte.

WIE UND WARUM? UNTERTITELUNG BEI FILMEN

Workshop im Bennohaus in Münster ✦ Maria Frahling



Der zweite Workshop des **Netzwerk Inklusion mit Medien (NIMM!)** fand Anfang Dezember 2013 im regionalen Kompetenzzentrum **Bürgerhaus Bennohaus** in Münster statt. Er lieferte den Teilnehmenden wertvolles Basiswissen für eine sinnvolle Untertitelung bei Filmen. Der Referent Bernhard Brämwig, ein Redakteur für Audiodeskription der Untertitelwerkstatt Münster, ging als Erstes auf die sehr heterogene Zielgruppe der ca. 2–3 Millionen hörbehinderten Menschen ein. Die Gruppe umfasst Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit den unterschiedlichsten Bildungsgraden. Nicht alle beherrschen die Gebärdensprache. So kann mit einer Filmuntertitelung eine sehr große Zielgruppe erreicht werden.

Eine Untertitelung kann nicht mal eben schnell gemacht werden. Sie erfordert die Kenntnis einiger grundlegender Regeln und Besonderheiten, die zu beachten sind. So gilt für Kindersendungen eine 33% längere Standzeit der Titel als die normal übliche Zeit von 3 Sekunden für Erwachsene. Das hat zur Folge, dass in den Kindersendungen weniger Zeit bleibt und so Inhalte mehr zusammengefasst werden müssen. Für das ältere Publikum wird dagegen so eng wie möglich am Originaltext untertitelt.

Hier ist es wichtig, dass man sich als Dolmetscherin bzw. Dolmetscher versteht, neutral bleibt und nicht den Text in seiner Bedeutung verändert. Es dürfen keine Erklärungen vorweggenommen

werden. Es spielt aber auch eine Rolle, ob es sich bei dem zu untertitelnden Film um einen Actionfilm oder eine Dokumentation handelt. Sind bei Actionszene Untertitel oft unnötig, so gilt für Dokumentationen, dass sie aufgrund ihres hohen Informationsgehalts in Off-Texten und O-Tönen eine sehr dichte Untertitelung erfordern.

Die Untertitel werden in der Regel direkt unter die sprechende Person platziert. Bei mehreren Personen sind sie dann mittig, rechtsbündig oder links. Das erhöht enorm das Verständnis für den Dialog. Der Text sollte in Boxen (zweizeilig) angeordnet sein und nicht in einer einzigen Textzeile. Wichtig ist auch, die Untertitel nicht über Schnitte zu schreiben, das erhöht die Verständlichkeit.

Für Untertitel gibt es einen Farbcode. Die Farben Rot und Blau werden nicht benutzt, da sie vor schwarzem Hintergrund bei Videotexttiteln nicht gut lesbar sind. Verwendet werden die Farben Cyan, Magenta, Gelb, Grün und Weiß. Die ersten vier Farben werden für die Hauptcharaktere genutzt, die den meisten Sprachanteil haben. Nebencharaktere erhalten die Farbe Weiß. Es ist erlaubt, diese Farben zuvor im Untertitel den Zuschauern zu erklären. Cyan gilt eher Männern und Magenta wird eher Frauen zugeordnet. Gelb gilt eher aggressiveren Charakteren und Grün den etwas zurückhaltenden. Wichtig ist, dass die Farbzuordnungen keine Rückschlüsse auf die Handlung zulassen dürfen.

Neben weiterem Basiswissen und zahlreichen Tipps, insbesondere auch zur wesentlich komplizierteren Audiodeskription, erhielten die Workshop-Teilnehmenden am Nachmittag die Möglichkeit, ihr neues Wissen in die Praxis umzusetzen. Es stellte sich heraus, dass eine professionelle Untertitelung ein sehr zeitintensives Unterfangen ist. Durch die anschließende Diskussion wurde allen Teilnehmenden deutlich, dass schon bei der Erstellung des Films eine spätere Untertitelung mitbedacht werden sollte. Die in den letzten Jahrzehnten rasant angestiegene Anzahl der Schnitte im Film sind nicht immer sinnvoll und erschweren die Untertitelung enorm.

INFO

Das **Bürgerhaus Bennohaus** ist eine soziokulturelle, kultur- und medienpädagogische, fach- und generationsübergreifende Stadtteileinrichtung im Ostviertel Münsters, die allen Bürgerinnen und Bürgern, besonders Kindern, Jugendlichen und Senioren, offen steht. Träger ist der gemeinnützige Verein Arbeitskreis Ostviertel e.V.

Der medien- und kulturpädagogische Fachbereich bildet eine tragende Säule des **Bennohauses**. Hier werden Kinder und Jugendliche in der Informationsgesellschaft begleitet und an Medien herangeführt. Zu den weiteren Zielgruppen gehören Grundschul- und Kindergartenkinder, Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund sowie Heranwachsende mit Behinderungen und sozialen Schwierigkeiten.

Seit 2007 gehört Inklusive Medienarbeit zu einem der wichtigsten Arbeitsschwerpunkte. In diesem Zusammenhang gehört das Bennohaus seit 2010 zum Kooperationspartner der **LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.** in den Modellprojekten **medienkompetent teilhaben!** und **Mediale Kompetenz und Teilhabe** zur Umsetzung der Inklusiven Medienpädagogik in NRW. Dabei beteiligte sich das **Bennohaus** bei der Entwicklung und Erprobung des Curriculums für eine einjährige berufsbegleitende Weiterbildung zum Thema „Inklusive Medienpädagogik“. Das Bennohaus stellt im Rahmen des Projekts einen Inklusions-Scout und bietet somit für Münster und das Münsterland eine Expertin in Fragen der Inklusiven Medienpädagogik. Sie berichtet regelmäßig auf dem Onlineportal www.inklusive-medienarbeit.de über aktuelle Themen und Neuigkeiten aus dem Bereich der Inklusiven Medienarbeit und leistet konkrete Hilfestellung vor Ort. Darüber hinaus war das Bennohaus bei der Erstellung des Arbeitshefts mit Materialien zu Inklusiver Medienarbeit aktiv und verfasste sechs Beiträge aus der eigenen medienpädagogischen Praxis mit Best-Practice-Projekten sowie Hintergrundinformationen zu Inklusiver Medienpädagogik.

INKLUSIV ARBEITEN MIT FOTOGRAFIE UND TRICKFILM

Workshop bei Die Welle gGmbH in Remscheid

✦ Zbigniew Pluszynski

Der Workshop für 20 Teilnehmende war in drei Teile untergliedert: Im ersten Abschnitt des Workshops führte ein Kurzvortrag in die organisatorischen und pädagogischen Grundvoraussetzungen zur Planung von inklusiven Medienprojekten ein. Der zweite Teil untergliederte sich in die beiden Praxisübungen zur Arbeit mit dem Programm Stop Motion und den angewandten Fototechniken. Jeweils ein Referent betreute eine Gruppe von zehn Teilnehmerinnen und Teilnehmern.

Nach der Einführung in die technischen Voraussetzungen haben die Teilnehmenden Lose gezogen, per Zufall wurden so in jeder Gruppe „Einschränkungen“ an die Beteiligten verteilt. Es gab eine Person im Rollstuhl, jemanden mit Höreinschränkung (Lärmschutzkopfhörer) und mit Seheinschränkung (abgeklebte Brille). Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer waren in diesem Setting eine inklusive Gruppe. Sie erarbeiteten sich gemeinsam eine neue Technik, um mit den Einschränkungen der ausgewählten Teilnehmenden umgehen zu können.

Arbeitsaufgabe für die beiden Gruppen und Techniken waren: Visualisierung zu der Musik und dem Originaltext von „Hänschen Klein“. Da der Workshop zum einen medientechnisches Wissen, aber zum anderen auch pädagogische Kenntnisse vermitteln wollte, waren die Teilnehmenden gehalten, sich immer als Teil einer Lern- und Arbeitsgruppe zu verstehen und gleichzeitig eine Metaebene der Beobachtung einzunehmen, um Gruppendynamik, Rollenverteilung und Problemlösungsverhalten wahrzunehmen. Diese Doppelaufgabe, Teil einer Gruppe und gleichzeitig Beobachter zu sein, haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sehr gut umgesetzt.

Die Referenten als „Außenbeobachter“ haben besonders auf das Verhalten der Teilnehmenden bezogen auf inklusive Ansätze geachtet und gegebenenfalls den Verlauf gestoppt, um Beobachtungen zu Verhalten und Selbstwahrnehmung abzufragen. Die Beteiligten mit Handicap fühlten sich isoliert, aus dem aktiven Arbeitsverlauf der Gruppe ausgegrenzt und in der Aufgabenverteilung in passive Tätigkeiten gedrängt.

Nach der Thematisierung des Erlebten wurde die praktische Arbeit vollkommen anders von der Gruppe organisiert. Die Teilnehmenden arbeiteten effektiver zusammen, die Personen mit Einschränkung wurden zu gleichwertigen, fähigen Gruppenmitgliedern und die scheinbare Auffälligkeit und Anders-



INFO

Die Welle gGmbH ist Träger des soziokulturellen Jugendzentrums Remscheid-Lennep und anerkannter Anbieter im Tätigkeitsfeld „Flexible erzieherische Hilfen“. Ein Schwerpunkt ihrer Arbeit liegt in der Organisation und Durchführung multikultureller Veranstaltungen und Projekte, insbesondere in den Bereichen Video, Computer, Internet, Foto, Musik und Tanz. Seit Jahren führt Die Welle Medienprojekte mit Menschen mit und ohne Behinderung durch. Handlungsorientierte Medienarbeit steht dabei immer im Vordergrund. Es entstanden Hörspiele, Videofilme, Trickfilme, Hip-Hop-Tracks, Fotogeschichten, Farbcollagen, Schattentheater und vieles mehr. Mit „WIR HIER – Menschen und wo sie leben“ im Remscheider Stadtteil Hasenberg führte Die Welle zusammen mit Kindern, Jugendlichen, Menschen mit und ohne Behinderung sowie Seniorinnen und Senioren ein inklusives Projekt durch, bei dem die Teilnehmenden ihren Stadtteil mit Foto- und Videokameras durchstreiften. Sie eröffneten durch ihre Arbeitsergebnisse (aufwendige Fotoplakate und Videoinstallationen) nicht nur neue Sichtweisen auf ihren sozialen Nahraum, sondern gaben auch Anstöße für weitere Zusammenarbeit in ihrem lokalen Umfeld.





SPIELEN OHNE GRENZEN

Workshop beim ComputerProjekt Köln e.V. in Köln

✦ Daniel Heinz

Können Computerspiele inklusiv sein? Was kann die Medienpädagogik zur Inklusion beitragen? Zu diesen Fragestellungen trafen sich auf dem 4. Regionalen Workshop des Netzwerk Inklusion mit Medien (NIMM!) im Kompetenzzentrum Spieleratgeber NRW Fachleute aus Games-Pädagogik und Inklusion aus den unterschiedlichsten Einrichtungen zu einer praxisorientierten Ideenbörse. Ziel war es, gemeinschaftlich Antworten zu finden, Konzepte auszutauschen und Kooperationen zu schließen.

THEORIE

In einem Einführungsvortrag von Daniel Heinz vom Spieleratgeber NRW wurde zunächst der Begriff Inklusion und dessen Bedeutung für die Gesellschaft näher beleuchtet. Thematisiert wurde u. a. die UN-Konvention für die Rechte von Menschen mit Behinderungen und die daraus resultierenden Veränderungen für schulische und außerschulische Pädagogik. Die Teilnehmenden konnten auf einer Skala von 1 bis 10 bewerten, wo sie Deutschland momentan auf dem Weg zu einer inklusiven Gesellschaft sehen. Mit einem ernüchternden Ergebnis: Kein Teilnehmender vergab mehr als den niedrigen Wert 2.

Anschließend wurde das Thema Games behandelt. Neben dem Austausch über beeindruckende Momente aus dem privaten oder beruflichen Kontext stand die Bedeutung von Games für Heranwachsende mit Behinderungen im Fokus. Computerspiele eröffnen Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung, zur kulturellen und gesellschaftlichen Teilhabe und sind eine wichtige Ressource für Identitätskonstruktionen von Heranwachsenden. Sie können außerdem ihre Erfahrungs- und Handlungsräume erweitern. Beispielsweise durch Bewegungsspiele oder das freie Agieren in virtuellen Welten. Des Weiteren ermöglichen Computerspiele Menschen mit und ohne Behinderungen soziale Kontakte in Spielgemeinschaften und eine Begegnung „auf Augenhöhe“. Aber auch die Zugänglichkeit wurde thematisiert, da die sonst so faszinierenden optischen und akustischen Reize gleichwie die Steuerung, Sprache oder Komplexität für viele Menschen eine unüberwindbare Barriere darstellen.

TEILNEHMENDE ALS REFERENTEN

Weitere Impulse aus der Praxis kamen von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern selbst. Dirk Pörschke vom Medienzentrum Rheinland schilderte seine

Praxiserfahrungen an Förderschulen des LVR zum Thema Games. Neben Projekten zum Schwerpunkt „körperliche und motorische Entwicklung“ stellte er auch ein Projekt vor, das im Rahmen des Artworks-Contest des Instituts Spawnpoint entstand. Hier setzten sich die Jugendlichen mit Selbst- und Fremdbild auseinander, indem sie Screenshots aus Spielen mit ihrem eigenen Bild ergänzten. Er wies darauf hin, dass laut Lehrerberichten Jugendliche von Förderschulen in besonderem Maße von exzessivem Internet- und Computerkonsum betroffen sind. Dies zeigte auch eine vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderte medienpädagogische Studie „EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien“ der Universität Hamburg (2012). Hier gilt es, nachhaltige, inklusive, medienpädagogische Angebote zu schaffen, wie es die UN-Behindertenrechtskonvention richtigerweise einfordert.

Sebastian Kalitzki von den Konsolenkindern stellte ein Games-Projekt im Multimediazentrum PIKSL in Düsseldorf vor. Hier waren hauptsächlich Erwachsene eingeladen, um verschiedene Spiele auszuprobieren. Interessant war seine These, dass sich insbesondere Retrospiele aufgrund klarer Handlungsforderungen, minimalistischer Grafik und einfach zu erlernender Steuerung für den inklusiven Einsatz eignen.

Daniel Grollmuß und Mike Senhofer, beide Lehrer an der Christy-Brown-Schule in Herten, stellten spontan ihr Games-Projekt mit schwerstmehrfachbehinderten Kindern vor und zeigten dazu Videos zur Veranschaulichung. Hier wurde allen Workshop-Teilnehmerinnen und Teilnehmern bewusst, dass gerade diese Spieler von einer grafischen und akustischen Reduzierung sowie einer Reduktion der Bedienelemente auf das Wesentliche und unterschiedlichen und vor allem niedrigen Schwierigkeitsstufen profitieren.

PRAXISPHASE

Das Gesehene und Gehörte konnten die Teilnehmenden an diversen Spielstationen praxisnah aus-

probieren. An einer Station ging es darum, assistive Technologien wie Kopfsteuerung, alternative Mäuse und Joysticks, One-Button-Eingabegeräte, Webcam-Bedienprogramme und das frei konfigurierbare Makey Makey kennenzulernen. Sehr positiv aufgenommen wurde auch hier, dass Teilnehmerinnen und Teilnehmer selbst Spiele und Steuerungsgeräte beisteuerten und der Gruppe vorstellten.

Außerdem standen alle aktuellen Konsolen wie Xbox One, PlayStation 4 und Wii U sowie angesagte Spiele bereit, um sie anhand vorgegebener Kriterien auf ihre Barrieren hin zu untersuchen.

FAZIT

Die Veranstaltung verdeutlichte den Teilnehmenden, wie spannend und sinnvoll inklusive Games-Projekte für Jung und Alt, Mädchen und Jungen gestaltet werden können. Aber auch, wie viele Aspekte berücksichtigt werden müssen, damit ein solches Projekt gelingt.

Wer also in der Jugendarbeit oder an Schulen inklusive Projekte mit Computerspielen anbieten möchte, sollte bereits bei der Auswahl von Spielen mögliche Barrieren bedenken, um diese ggf. mit assistiver Technologie oder persönlicher Begleitung zu kompensieren. Vielleicht können sich die Jugendlichen auch gegenseitig helfen? Weiterhin ist es hilfreich, vorab Informationen zu Erkrankungen, Behinderungen, Medikamenten, Unterstützungsbedarf u. a. bei den Eltern abzufragen und sich ggf. fachkundige Unterstützung dazu zu holen. Nur so kann sichergestellt werden, dass möglichst viele Kinder und Jugendliche daran teilhaben können.

Einige Teilnehmerinnen und Teilnehmer hielten es für ein wichtiges Ziel, Lobbyarbeit für barrierearme Computer- und Videospiele zu betreiben und Gamern mit Behinderung eine Stimme zu verleihen. Denn Inklusion bedeutet, dass jeder Mensch vollständig und gleichberechtigt an allen gesellschaftlichen Prozessen teilhaben und sie mitgestalten kann. Und hierunter fallen auch Unterhaltungsangebote

wie Computer- und Videospiele. Daher steht auch die Industrie in der Pflicht, Barrieren nach Möglichkeit zu vermeiden. Allein eine konstante Untertitelung, verschiedene Schwierigkeitsstufen, Individualisierungsmöglichkeiten hinsichtlich der Steuerung könnten ohne großen Aufwand bei jedem Spiel umgesetzt werden, wovon viele Menschen profitieren würden.

INFO

ComputerProjekt Köln e.V. bietet mit Unterstützung des Landes NRW und in Kooperation mit Partnern aus Pädagogik, Forschung und Jugendmedienschutz einen Ratgeberservice zu Computer- und Konsolenspielen für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen an. Der

Spieleratgeber versteht sich als medien- und bildungs-pädagogische Ergänzung zur gesetzlichen Alterskennzeichnung. Die Beurteilungen stammen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die unter Anleitung von Medienpädagoginnen und -pädagogen Computer- und Konsolenspiele ausprobieren, bewerten und veröffentlichen. Dabei gibt es auch Gruppen, die inklusiv arbeiten. Darüber hinaus bietet der Spieleratgeber Informationen zum Jugendmedienschutz und stellt Praxisprojekte aus Schule sowie Kinder- und Jugendhilfe zum Thema Computerspiele vor.

ComputerProjekt Köln e.V. stellt im Rahmen des Projekts NIMM! einen Inklusions-Scout und bietet somit einen Experten in Fragen der Inklusiven Medienpädagogik im Bereich Computerspiele.

BETEILIGUNG

WÜNSCHEN SIE SICH WAS!

Zum 35-jährigen Jubiläum der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.

↪ Dr. Christine Ketzer

Die **Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V.** wird 35! Seit 1979 stehen wir für die Vernetzung und fachliche Unterstützung der lokalen Medienarbeit in Nordrhein-Westfalen. In zahlreichen und vielfältigen Großprojekten haben wir aktuelle Themen der Medienpädagogik immer wieder aufgegriffen und mit Akteuren vor Ort umgesetzt. Das soll so bleiben!

Daher wünschen wir uns, dass Sie sich etwas wünschen – von uns! Welches Thema liegt Ihnen am Herzen, wo sehen Sie aktuelle Trends und mediale Entwicklungen, die Sie gemeinsam mit uns im Rahmen eines Projekts durchführen wollen? An welcher Stelle können wir Sie unterstützen, Sie mit Kolleginnen und Kollegen zusammenbringen?

Teilen Sie uns Ihre Wünsche und Ideen mit! Bis zum **30. September** ist Zeit dazu. Am **30. Oktober 2014**, bei unserer Mitgliederversammlung *plus*, ist Gelegenheit, Ihre Ideen zu diskutieren und sich mit Mitgliedern, Vertretern der Politik, Förderern sowie Akteuren der Medienszene NRW zu vernetzen. – Auch wenn Sie (noch) kein Mitglied sind!

Los geht es um 15.30 Uhr im Jugendgästehaus in Düsseldorf, Düsseldorfer Str. 1. Für das leibliche Wohl und ein spannendes Rahmenprogramm ist gesorgt.

INFO

Einsendungen bis zum 30. September 2014 an info@medienarbeit-nrw.de, Stichwort: 35 Jahre LAG LM

JUGENDFORUM NRW AUF DER GAMESCOM

Präsentationsmöglichkeiten für LAG-LM-Mitglieder nutzen!

↪ Dr. Christine Ketzer

Es ist nun schon fast eine Tradition, dass wir auf dem Jugendforum NRW die Arbeit unserer Mitglieder sichtbar und das Thema Inklusive Medienarbeit für alle erlebbar machen. Neben hochkarätigen Standbesucherinnen und -besuchern, darunter Frau Ministerin Ute Schäfer, ist die Präsenz auf dem Jugendforum NRW auch sonst eine Bereicherung, wie die Beteiligten im letzten Jahr einstimmig berichteten. Auch diesmal wollen wir unseren Mitgliedern die Möglichkeit geben, ihre Arbeit vor Ort zu präsentieren und Kontakte zu knüpfen. Den Service, im Vorfeld eine Powerpoint-Präsentation zu erstellen, die Ihre Arbeit darstellt und auf einem Flatscreen am Stand zu sehen sein wird, bieten wir auch in diesem Jahr. Die Präsentation am Stand ist für Mitglieder der LAG LM kostenfrei.

Auf dem diesjährigen LAG-LM-Stand kann man täglich aktuelle Apps und Spiele kennenlernen, die sowohl von Menschen mit als auch ohne Behinderung gespielt werden können. Hier können Apps und Spiele ausprobiert und eine eigene Meinung zu

diesem besonderen Angebot gebildet werden. Am Samstag besteht zudem die Möglichkeit, gemeinsam mit jungen Radiomacherinnen und -machern einen Radiobeitrag über die gamescom für den Bürgerfunk auf Radio Köln zu produzieren.

In diesem Jahr werden unsere Mitglieder barrierefrei kommunizieren! aus Bonn, girlspace aus Köln, die Ev. Jugendbildungsstätte Tecklenburg und die Kolleginnen und Kollegen aus dem Bennohaus in Münster den Stand schwerpunktmäßig betreuen. Weitere Beteiligungen sind (noch!) möglich.

Wer Interesse hat, sich und seine Arbeit am Stand zu präsentieren, ist herzlich eingeladen, sich in der Geschäftsstelle der LAG LM zu melden. Wir werden versuchen, noch individuelle Lösungen zu finden. Schauen Sie doch mal an unserem Stand vorbei!

INFO

gamescom, KölnMesse, Halle 10.1
13.–17. August 2014



TERMINE

Medienpass-Kongress
27. Juni 2014, Essen
Haus der Technik
10.00 – 16.00 Uhr

Wie im letzten Jahr stellt die LAG LM Möglichkeiten der Kooperation zwischen außerschulischer Jugendmedienarbeit und Schule vor.

Jugendforum NRW 2014 auf der gamescom
13. – 17. August 2014, Köln
Die LAG LM präsentiert gemeinsam mit ihren Mitgliedern Apps und Computerspiele, die allen Spaß machen und im Rahmen von Inklusiver Medienarbeit genutzt werden können.

Mitgliederversammlung plus der LAG LM
30. Oktober 2014, Düsseldorf
Jugendgästehaus Düsseldorf
13.30 – 15.30 Uhr
Anschließend ab 15.30 Uhr anlässlich des 35-jährigen Bestehens der LAG LM: Sektempfang und Get-together mit Programm



VERNETZUNGSGEFAHR!

35 JAHRE FÖRDERUNG DER AKTIVEN MEDIENARBEIT IN NRW

30. Oktober 2014 im Jugendgästehaus Düsseldorf
Mitgliederversammlung *plus* und landesweites Vernetzungstreffen
Infos im Heft und unter www.medienarbeit-nrw.de

Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NRW

Fachstelle für aktive Medienarbeit

