

MATERIALIEN FÜR EINE INKLUSIVE MEDIENPÄDAGOGIK

Herausgegeben von der Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V.
in Kooperation mit der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH

Theorie

Praxisvorbilder

Tipps zur Umsetzung

CD-ROM



medienkompetent teilhaben!

Materialien für eine inklusive Medienpädagogik

Impressum

medienkompetent teilhaben! – Materialien für eine inklusive Medienpädagogik
Schriften zur lokalen Medienarbeit Nr. 11
ISBN: 978-3-938327-10-4 · 1. Auflage 2012 · 2.000 Stück

Herausgeberin
Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V.
Emscherstraße 71 · 47137 Duisburg · Tel. 0203 4105810 · Fax 0203 4105820
info@medienarbeit-nrw.de · www.medienarbeit-nrw.de
Geschäftsführerin: Dr. Christine Ketzer · Amtsgericht Köln, VR 9507

in Kooperation mit der
Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH
Wilhelmstraße 52 · 10117 Berlin · Tel. 030 9799130 · Fax 030 97991322
info@tjfbg.de · www.tjfbg.de
Geschäftsführer: Thomas Hänsgen · Amtsgericht Berlin-Charlottenburg HRB 121600 B

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung ist den Herausgebern anzuzeigen und mit ihnen abzustimmen.

Konzeption, Koordination und Redaktion
Susanne Böhmig, Dr. Christine Ketzer, Diana Stuckatz

Grafik und Layout
Alessandro Riggio, Köln

Abbildungen und Fotos
Antonio Jiménez Alonso (S.45), Bürgerhaus Bennohaus Münster (S.28/35/36/37/41/42), Die Welle gGmbH (S.30/31), John Hartley (S.44), Torsten Kärsch (S.4/14/16/22/23/25/27/51/67), Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen (S.5), Jürgen Naber (S.7), Trish Parisy (S.39), Zbigniew Pluszynski (S.13), Radio Adventure Oberhausen (S.32), Pam Roth (S.40), Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH (S.11/21/46/48/51/52), Urban Ruths (S.6/16/19/20/38/49/52), www.shutterstock.de/bazilika (S.17), www.shutterstock.de/BukhavetsMikhail (S.56/57), www.shutterstock.de/SVLuma (S.12), www.stockxpert.com (S.43); Fotocomposing Özgür Donmaz/Lisa F. Young (Titel, S.9/10/24/34)
Screenshots: Das verwendete Betriebssystem Windows 7 Professionell Edition ist ein Produkt von Microsoft. Audacity ist eine Open-Source-Software unter der GNU General Public License (GPL). Die eViacam ist ein Produkt von Cesar Mauri Loba. Go Ollie! ist ein Produkt von Charlie Dog Games. Balabolka ist ein Freeware-Produkt von Ilya Morozov.

Druck
Bonifatius GmbH, Paderborn

Programmierung Begleit-CD
Paul Fleischanderl, Chris Herfort

Gefördert vom

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



Inhalt

1	VORWORTE	
	→ Ute Schäfer – Ministerin für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen	5
	→ Thomas Hänsgen – Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH	6
	→ Dr. Christine Ketzer – Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V.	7
1	→ medienkompetent teilhaben!	8
	Ein Modellprojekt zur Umsetzung einer inklusiven Medienpädagogik in Nordrhein-Westfalen / Susanne Böhmig, Dr. Christine Ketzer und Diana Stuckatz	
2	THEORIE	
2.1	→ Inklusion: der Schlüssel zum Schutz der Menschenrechte von Behinderten / Prof. Dr. Theresia Degener, LL.M.	11
2.2	→ Inklusion und Barrierefreiheit / Susanne Böhmig	14
2.3	→ Inklusive Medienpädagogik – was ist das? / Thomas Schnaak, Co-Autorin Susanne Böhmig	17
2.4	→ Die Kunst des langen Atems – Vorteile einer inklusiven Medienpädagogik / Thomas Schnaak	22
3	PRAXISVORBILDER	
3.1	→ Gemeinsam in die Zukunft – Ein inklusives Medienprojekt von barrierefrei kommunizieren! Bonn Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH	25
3.2	→ Aktive Film- und Fernseharbeit im Projekt „Unsere Welt“ Bürgerhaus Bennohaus Münster	28
3.3	→ WIR HIER – Menschen und wo sie leben Eine Fotoplakatausstellung und Videoinstallation im öffentlichen Raum Die Welle gGmbH, Remscheid	30
3.4	→ Was jemand nicht kann, interessiert uns nicht! Radiogruppe Adventure – Bürgerfunkstudio im Bert-Brecht-Haus Oberhausen	32
4	UMSETZUNG	
4.1	→ Der Weg ist das Ziel! Inklusive Medienprojekt mit Kindern und Jugendlichen planen und umsetzen / Selma Brand, Dennis Strässer und Eik Tappe	35
4.2	→ „Und der Oscar® geht an...!“ Inklusive Filmarbeit mit Kindern mit und ohne Behinderung – Einblicke in eine medienpädagogische Projektwoche / Selma Brand, Dennis Strässer und Eik Tappe	39
4.3	→ Um Videoprojekte durchzuführen braucht man ... / Bürgerhaus Bennohaus Münster	43
4.4	→ 10 Handlungsempfehlungen für die inklusive Medienarbeit / Bürgerhaus Bennohaus Münster	45
4.5	→ „Eine Behinderung ist durchaus eine Barriere – aber sie ist nicht unüberwindbar“ Ein Interview-Chat mit Carola Werning über Kommunikationsregeln, Dritte im Telefon, ausführliche Untertitel und Grundlagen für inklusive Medienprojekte mit hörbehinderten Kindern und Jugendlichen / Diana Stuckatz	46
4.6	→ Unterstützende Technologien im Einsatz / Susanne Böhmig	49
4.7	→ Vergrößern – Verzögern – Vereinfachen Erleichterte Computer-Bedienung durch Tastenkombinationen und Eingabehilfen / Diana Stuckatz	53
4.8	→ Die Maus im Kopf – Computersteuerung mal ganz anders Installation und Konfiguration der Kopfmaus eViacam / Susanne Böhmig	56
4.9	→ Go Ollie! – Auf geht’s Ollie! Ein kostenfreies Jump`n`Run-Spiel mit (Kopf)-Maussteuerung / Diana Stuckatz	60
4.10	→ Heute „schwatz“ Balabolka Ein kostenfreies Programm zur Sprachausgabe / Susanne Böhmig und Diana Stuckatz	63
	→ Weiterführende Informationen	66
	→ CD mit Informationen und praxisnaher Software	67



Die Landesregierung Nordrhein-Westfalens hat sich zum Ziel gesetzt, ein inklusives Gemeinwesen zu schaffen. In Nordrhein-Westfalen leben rund 2,5 Millionen Menschen mit Behinderungen. Das sind rund 14 Prozent aller Bürgerinnen und Bürger unseres Landes, denen wir gleichberechtigte Teilhabe und Bildung ermöglichen wollen. Als Jugendministerin liegt es mir dabei besonders am Herzen, auch die Kinder- und Jugendarbeit für die Integration von Jugendlichen mit Behinderung zu öffnen und entsprechende Angebote zu unterstützen.

Medienpädagogische Arbeit spielt dabei eine besondere Rolle. Denn gerade die neuen Medien eröffnen Chancen für die Gestaltung des Miteinanders von jungen Menschen mit und ohne Behinderungen. Um diese Chancen jedoch nutzen zu können, brauchen wir eine aktive Jugendmedienarbeit mit inklusiven Kompetenzen.

Bislang gab es für diese inklusive medienpädagogische Arbeit kaum Informationen und Weiterbildungsmöglichkeiten. Das Projekt „medienkompetent teilhaben!“, das die Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. in Kooperation mit der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH in Nordrhein-Westfalen umsetzt, bietet hier wichtige Hilfen.

Ich freue mich, dass es gelungen ist Informations- und Unterstützungsangebote für gelingende inklusive Medienarbeit zu erarbeiten und anzubieten. Neben dem Online-Portal www.inklusive-medienarbeit.de und der berufsbegleitenden Weiterbildung bietet Ihnen diese Broschüre für Ihre praktische Arbeit eine umfassende Zusammenstellung von Informationen, Beispielen aus der Praxis und konkreten Hilfestellungen.

Ich bin zuversichtlich, dass dieses Angebot einen wichtigen Beitrag leisten kann, dem Ziel einer inklusiven Gesellschaft ein Stück näher zu kommen.

Ute Schäfer

Ute Schäfer
Ministerin für Familie, Kinder, Jugend, Kultur
und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen



Liebe Leserinnen und Leser,

mit dem Arbeitsheft „medienkompetent teilhaben – Materialien für eine inklusive Medienpädagogik“ ist Ihnen eine Hilfe für Ihren Arbeitsalltag zur Hand gegeben, damit Sie junge Menschen darin bestärken können, sich in allen Medien selbstbestimmt, eigenverantwortlich, schnell, sicher und mit viel Spaß zu bewegen.

Pädagogik: das ist nach Immanuel Kant die Forderung, der pädagogischen Praxis Wissen zur Verfügung zu stellen, um Mündigkeit und Selbstbestimmung zu fördern. Inklusive Medienpädagogik ist somit die Wissenschaftsdisziplin und hohe Kunst zugleich, Mädchen und Jungen einen schrankenlosen und souveränen Zugang zu allen Medien zu ermöglichen – selbstständig und frei von Barrieren.

Sie werden in diesem Arbeitsheft viel über Methoden, über technische Möglichkeiten, aber auch zu praktischen Tipps im medienpädagogischen Alltag finden. Inklusive Medienpädagogik profitiert von rasanten technischen Entwicklungen; diese helfen dabei, behinderungsbedingte Nachteile bei jungen Menschen mehr und mehr zu kompensieren. Kreative und intelligente technologische Lösungen bauen Brücken, damit physische und psychische Handicaps ausgeglichen werden.

Jeder junge Mensch braucht Zuneigung, Aufmerksamkeit, Lob und Sicherheit – um mehr und mehr auf eigenen Füßen zu stehen. Als pädagogische Fachkräfte begleiten Sie „Ihre“ Jugendlichen Tag für Tag bei diesen ersten – und dann immer sichereren – Schritten. Keine technische Lösung, kein noch so moderner systemischer oder methodischer Ansatz kann diese Herzensbildung, diese Haltung ersetzen. Ich danke Ihnen daher ganz herzlich dafür, dass Sie in Ihrer täglichen Arbeit in diesem Sinne junge Menschen bilden und begeistern.

Die Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH ist seit nunmehr 20 Jahren genau diesem Anspruch verpflichtet. Mit unserem Modellprojekt medienkompetent teilhaben! – in Kooperation mit der Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. – gehen wir einen nächsten wichtigen Schritt: für verantwortungsbewusste Technikkultur, moderne Bildung, Barrierefreiheit und Chancengleichheit. Ich wünsche Ihnen viel Freude mit diesem Arbeitsheft.

Ihr
Thomas Hänsgen
Geschäftsführer der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH



Liebe Kolleginnen und Kollegen,

die Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM) vertritt seit über 30 Jahren die Interessen der aktiven, nichtkommerziellen Medienarbeit vor Ort. Dabei greifen wir die Bedürfnisse der Praxis auf und unterstützen die Kolleginnen und Kollegen in ihrer Arbeit unter anderem durch Fachtagungen und Publikationen.

Wir freuen uns daher ganz besonders, dass wir Ihnen mit diesem Heft nun ein Novum an die Hand geben, das Ihnen helfen wird, Ihre medienpädagogischen Arbeit inklusiv zu gestalten. Inklusive Medienpädagogik und deren Umsetzung wird hier für Praktikerinnen und Praktiker sowohl theoretisch als auch mit vielen Umsetzungstipps anschaulich gemacht.

Sie erhalten Einblicke in rechtliche und theoretische Hintergründe, können sich von Praxisprojekten inspirieren lassen, die Kolleginnen und Kollegen vor Ort bereits durchgeführt haben, und finden darüber hinaus ganz praktische Tipps, wie inklusive Medienarbeit gelingen kann. Detaillierte Anleitungen zu freier unterstützender Software und zur Konfiguration von freien Computerspielen, sowie die Vorstellung unterstützender Technologien runden das Heft ab.

Können wir Sie begeistern, Neues auszuprobieren und in Ihrer Einrichtung einen Schritt hin zu einer inklusiven Gesellschaft zu wagen? Wir, meine Kolleginnen und Kollegen der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH, sowie alle Institutionen, die ihre Arbeit in diesem Heft vorstellen, meinen: Es lohnt sich!

Das vorliegende Heft ist unter der Mitwirkung von Mitgliedern der LAG LM entstanden, die mit Ihnen ihre Erfahrungen und Ideen teilen. Wir bedanken uns an dieser Stelle besonders bei den Teams der tjfbg gGmbH, von barrierefrei kommunizieren! Bonn, vom Bürgerhaus Bennohaus Münster, von Die Welle gGmbH, Remscheid sowie der Radiogruppe Adventure – Bürgerfunkstudio im Bert-Brecht-Haus Oberhausen. Ein besonderer Dank geht an Frau Prof. Dr. Theresia Degener, die uns die rechtliche Seite des Themas vorstellt sowie an das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport NRW, das die Veröffentlichung durch die finanzielle Förderung ermöglicht hat.

Wir sind uns sicher, dass alle von einer inklusiven Arbeitsweise profitieren und sich gegenseitig bereichern können. Inklusion nützt allen – und kann jede Menge Spaß bringen!

Ihre
Dr. Christine Ketzner
Geschäftsführerin der Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V.

1.0 MEDIENKOMPETENT TEILHABEN!

Ein Modellprojekt zur Umsetzung einer inklusiven Medienpädagogik in Nordrhein-Westfalen

**MEDIENKOMPETENT
TEILHABEN!
MEDIENPROJEKTE FÜR ALLE
PLANEN, GESTALTEN, DURCHFÜHREN**

8

INFO

Ansprechpartnerinnen:

LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.
Emscherstraße 71 · 47137 Duisburg

Dr. Christine Ketzer, Geschäftsführerin
Fon 02 03 / 410 58 10 · Fax 02 03 / 410 58 20
ketzer@medienarbeit-nrw.de

**Technische Jugendfreizeit- und
Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH**
Wilhelmstraße 52 · 10117 Berlin

Susanne Böhmig
Leiterin barrierefrei kommunizieren!
Fon 030 / 979 91 31 95 · Fax 030 / 97 99 13 22
s.boehmig@tjfbg.de

Susanne Böhmig, Dr. Christine Ketzer und Diana Stuckatz

Heranwachsende, ob mit oder ohne Behinderung, haben gleichermaßen Spaß an Medien. In einem inklusiven Bildungssystem „auf allen Ebenen“, wie es die UN-Behindertenrechtskonvention fordert, müssen auch medienpädagogische Angebote inklusiv sein. Pädagogische Fachkräfte aus den Bereichen Medien, Sonderpädagogik sowie Kinder- und Jugendarbeit sind hier gleichermaßen gefordert. Die Realisierung inklusiver Medienpädagogik ist eine interdisziplinäre Aufgabe der Zukunft!

Das Modellprojekt medienkompetent teilhaben! setzt hier an. Es wird von der Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM) in Kooperation mit der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH von September 2011 bis Dezember 2012 durchgeführt.

Eine einjährige berufsbegleitende Weiterbildung zum Thema Inklusive Medienpädagogik, das Online-Portal www.inklusive-medienarbeit.de mit den Inklusions-Scouts sowie das Arbeitsheft medienkompetent teilhaben! – Materialien für eine inklusive Medienpädagogik (inkl. CD mit praxisnaher Software) werden das Thema Inklusion in der Medienpädagogik in Nordrhein-Westfalen etablieren.

medienkompetent teilhaben! wird vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert.

Inhalte des Projektes

Das Online-Portal www.inklusive-medienarbeit.de

... enthält Neuigkeiten und praktische Tipps zum Thema inklusive Medienpädagogik. Hier lernen Sie die Inklusions-Scouts und das Projekt näher kennen. Auf einer digitalen Landkarte können Sie inklusive Projekte in Nordrhein-Westfalen recherchieren. Tauschen Sie

sich in unserem Blog über das Thema aus und diskutieren Sie Ihre Fragen und Erfahrungen! Eine umfangreiche Link- und Literatur-Datenbank zu unterstützenden Computertechnologien bzw. deren Einsatzmöglichkeiten, Fachartikel und Hintergrundinformationen stehen Ihnen ebenfalls zur Verfügung. Das Angebot wird kontinuierlich erweitert.

Die Inklusions-Scouts

... bloggen regelmäßig auf www.inklusive-medienarbeit.de über unterstützende Technologien, barrierefreie Spiele und weitere spannende Themen aus der inklusiven Medienpädagogik. Sie stehen online für konkrete Hilfestellungen zur Verfügung und geben Tipps für die Praxis.

Die berufsbegleitende Weiterbildung

... zur inklusiven Medienpädagogik, die im Januar 2012 begann, verbindet inhaltlich und didaktisch medien- und sonderpädagogische Themen. Theoretische Grundlagen zur Herangehensweise und Umsetzung gemeinsamer Medienprojekte mit Heranwachsenden mit und ohne Behinderung sowie Praxisphasen, zum Beispiel zur Foto- und Videoarbeit, stehen im Mittelpunkt. Darüber hinaus werden sich die Teilnehmenden mit den Themen Neue Medien und unterstützende Technologien, Computerspiele als Ansatzpunkt für inklusive Medienarbeit, Datenschutz, Identität im Web 2.0, Behinderung in Bild und Film und Leichte Sprache vielfältig auseinandersetzen. Durch Projekte in interdisziplinären Teams werden Vernetzungen zwischen den 15 Teilnehmenden aus verschiedenen Regionen Nordrhein-Westfalens initiiert, Expertenwissen ausgetauscht und so die Grundlage für spätere Kooperationen gelegt. Auch eine Auseinandersetzung mit dem Begriff Behinderung, der persönlichen Einstellung und Erfahrung, den eigenen Ängsten und Vorurteilen soll angeregt werden.

Das vorliegende Arbeitsheft medienkompetent teilhaben! – Materialien für eine inklusive Medienpädagogik

... bietet konkrete Hilfestellungen für die Praxis, Praxisvorbilder und zahlreiche Hintergrund- und Fachinformationen rund um das Thema inklusive Medienpädagogik. Auf der Begleit-CD werden freie unterstützende Software sowie eine Auswahl barrierefreier Computerspiele angeboten. Wir würden uns freuen, wenn wir mit unserem Angebot Ihre Arbeit vor Ort unterstützen können und damit dazu beitragen, dass gemeinsame Medienprojekte von Menschen mit und ohne Behinderung immer selbstverständlicher werden.

Inklusive Medienpädagogik ist eine Zukunftsaufgabe für Nordrhein-Westfalen, die nur gemeinsam gelingen kann. Dafür machen wir uns mit dem Projekt medienkompetent teilhaben! stark.

medienkompetent teilhaben! setzt direkt am Vorgängerprojekt Mediale Kompetenz und Teilhabe an, welches die Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. in Kooperation mit der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH von Mai 2010 bis April 2011 erfolgreich durchgeführt hat. Hier wurden bereits Grundlagen für die Etablierung einer inklusiven Medienpädagogik in Nordrhein-Westfalen gelegt.

In diesem Zusammenhang wurde eine empirische Studie unter wissenschaftlicher Begleitung von Prof. Dr. Winfried Kaminski (Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln) durchgeführt. Die Ergebnisse zeigen, dass hoher Bedarf an Möglichkeiten des Informationsaustausches sowie Beratungs- und Weiterbildungsangeboten zu verschiedenen Themen der inklusiven Medienpädagogik besteht. Die Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit wünschten sich auch, unterstützende Technologien, die die Umsetzung inklusiver Medienprojekte erleichtern bzw. überhaupt erst ermöglichen, kennenzulernen und praktisch anwenden zu können. Mit dem Projekt medienkompetent teilhaben! machen wir dies möglich!

9



THEORIE

THEORIE

2.1 INKLUSION: DER SCHLÜSSEL ZUM SCHUTZ DER MENSCHENRECHTE VON BEHINDERTEN

Prof. Dr. Theresia Degener, LL.M.

Das Wort „Inklusion“ ist in Deutschland zum Zauberwort der Behindertenpolitik und -wissenschaft avanciert. Es bedeutet, dass behinderte Menschen in allen Bereichen gesellschaftlichen Lebens von Anfang an gleichberechtigt partizipieren.

Deutschland rechtsverbindlich gilt. Deutschland ist einer von über 100 Staaten, die diesen neuen Völkerrechtsvertrag unterzeichnet haben und sich damit zu einer modernen, an Menschenrechten orientierten Behindertenpolitik bekennen. Der damit eingeschlagene Paradigmenwechsel vom medizinischen zum menschenrechtlichen Modell von Behinderung hat weitreichende Folgen für die deutsche Behindertenpolitik. Diskriminierung und Aussonderung behinderter Menschen sind demnach verboten.

Der Begriff wird häufig als eine Weiterentwicklung von Integration betrachtet, die eine Einbeziehung behinderter Menschen unter der Voraussetzung ihrer Anpassungsfähigkeit – härter formuliert: ihrer Assimilation an die Nichtbehindertenkultur – meint. Der Grund für die Popularität des Begriffs der Inklusion ist die deutsche Ratifizierung der UN-Behindertenrechtskonvention (BRK), die nun seit März 2009 in

Die Zuweisung behinderter Menschen zu Sondersystemen der Bildung, Arbeit, medizinischen Versorgung, Kultur und Wissenschaft wird in Frage gestellt. Bislang wurden die Konsequenzen nahezu ausschließlich für das deutsche Bildungssystem diskutiert. Das Recht auf inklusive Bildung nach Art. 24 BRK lässt sich im weltweit differenziertesten und hermetischen deutschen Sonderschulsystem nicht realisieren.



Im Vergleich zu seinen europäischen Nachbarn und transatlantischen Bündnispartnern steht Deutschland mit einer Inklusionsrate von unter 20% als bildungspolitisches Entwicklungsland da. Die durchschnittliche Inklusionsrate in OECD Ländern liegt bei 60 – 80%! Es sind daher ungeheure Anstrengungen notwendig, um Inklusion für behinderte Schülerinnen und Schüler in Deutschland zu erreichen. Dazu braucht es klare Bekenntnisse von allen Beteiligten.

Sowohl die Landesparlamente, die für die Schulgesetze verantwortlich sind, als auch die (kommunalen) Schulträger und die in der Praxis tätigen Sonder- und Heilpädagog/inn/en müssen sich entscheiden, ob die einem Apartheid-System in der Bildung ähnelnde Segregation behinderter Kinder in Sonderschulen weiter betrieben werden, oder auch in Deutschland endlich ein inklusives Bildungssystem geschaffen werden soll.

Für die Umsetzung der BRK in Deutschland brauchen wir einen gesellschaftlichen Prozess der Bewusstseinsbildung. Das medizinische Modell von Behinderung, nach dem die Ursachen für Aussonderung und Diskriminierung behinderter Menschen in deren individuellen gesundheitlichen Beeinträchtigungen zu finden sind, ist noch weit verbreitet: „Das Kind im Rollstuhl kann an dieser Kinderfreizeit nicht teilnehmen, weil es keine Treppen steigen kann!“ Diese Denkweise verhindert die Erkenntnis: „Dieses Kind im Rollstuhl kann an der Kinderfreizeit nicht teilnehmen, weil niemand bereit ist, sich Gedanken über barrierefreie Freizeitgestaltung zu machen!“ Bewusstseinsbildung im Sinne des

erwähnten Paradigmenwechsels zum menschenrechtlichen Modell von Behinderung bedeutet Barrieren in der Umwelt und Vorurteile und Stereotypen in den Köpfen als die wahren Hindernisse auf dem Weg zur Inklusion behinderter Menschen wahrzunehmen. Den Medien kommt bei diesem Prozess eine Schlüsselrolle zu. Die BRK enthält einen eigenständigen Artikel zur Bewusstseinsbildung.

Art. 8 lautet:

- (1) Die Vertragsstaaten verpflichten sich, **sofortige, wirksame und geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um**
- a. in der gesamten Gesellschaft, einschließlich auf der Ebene der Familien, das Bewusstsein für Menschen mit Behinderungen zu schärfen und die Achtung ihrer Rechte und ihrer Würde zu fördern;
 - b. Klischees, Vorurteile und schädliche Praktiken gegenüber Menschen mit Behinderungen, einschließlich aufgrund des Geschlechts oder des Alters, in allen Lebensbereichen zu bekämpfen;
 - c. das Bewusstsein für die Fähigkeiten und den Beitrag von Menschen mit Behinderungen zu fördern.

AUTORIN



Prof. Dr. Theresa Degener, LL.M. ist Professorin für Recht und Disability Studies an der Evangelischen Fachhochschule Rheinland Westfalen Lippe in Bochum. Sie studierte Rechtswissenschaften in Frankfurt a.M. Ihren Master of Laws (LL.M.) erhielt sie von der University of California, Berkeley, USA. Sie promovierte im Fachbereich Rechtswissenschaften der Goethe-Universität Frankfurt a.M.

Ihre Lehr- und Forschungsgebiete sind unter anderem Behindertenrecht, Frauenrecht und Internationale Menschenrechte sowie Disability Studies. Von 2002 bis 2006 war sie Mitglied der deutschen Delegation beim Ad-Hoc-Ausschuss der Vereinten Nationen zur Vorbereitung einer Behindertenrechtskonvention. 2005 erhielt sie von Bundespräsident Horst Köhler das Bundesverdienstkreuz für ihre Verdienste in der Behindertenpolitik. Seit 2011 ist sie Mitglied des UN-Ausschusses für die Rechte von Menschen mit Behinderungen.

(2) Zu den diesbezüglichen Maßnahmen gehören

- a. die Einleitung und dauerhafte Durchführung wirksamer Kampagnen zur Bewusstseinsbildung in der Öffentlichkeit mit dem Ziel,
 - i. die Aufgeschlossenheit gegenüber den Rechten von Menschen mit Behinderungen zu erhöhen,
 - ii. eine positive Wahrnehmung von Menschen mit Behinderungen und ein größeres gesellschaftliches Bewusstsein ihnen gegenüber zu fördern,
 - iii. die Anerkennung der Fertigkeiten, Verdienste und Fähigkeiten von Menschen mit Behinderungen und ihres Beitrags zur Arbeitswelt und zum Arbeitsmarkt zu fördern;
- b. die Förderung einer respektvollen Einstellung gegenüber den Rechten von Menschen mit Behinderungen auf allen Ebenen des Bildungssystems, auch bei allen Kindern von früher Kindheit an;
- c. die Aufforderung an alle Medienorgane, Menschen mit Behinderungen in einer dem Zweck dieses Übereinkommens entsprechenden Weise darzustellen;
- d. die Förderung von Schulungsprogrammen zur Schärfung des Bewusstseins.

Medienarbeit, die behinderte Menschen von Anfang an einbezieht, ist daher dringend nötig. Inklusive Medienarbeit bedeutet zum einen barrierefreie Informations- und Kulturproduktion, zu der Blinde ebenso wie Sehende Zugang haben, die Gehörlose wie Hörende anspricht und andere Beeinträchtigungen nicht ignoriert. Inklusive Medienarbeit, die die BRK umsetzen will, ist zudem auf die enge Zusammenarbeit mit behinderten Expertinnen und Experten angewiesen. „Nothing about us without us“ war das Motto des UN-Gremiums, in dem unter Beteiligung einer Vielzahl behinderter Kapazitäten über 5 Jahre über den Text der BRK verhandelt wurde. Es ist auch an verschiedenen Stellen in den Text der BRK eingegangen. Auf deren Wissen kann nicht verzichtet werden, denn sie sind die besten Expertinnen und Experten in Behindertenfragen.

Schließlich bedeutet inklusive Medienarbeit auch die Wahrnehmung und Wertschätzung von Behindertenkultur, die auch in Deutschland im Zusammenhang mit Disability Studies langsam Einzug hält. Behindertenkultur trägt zum Bewusstseinswandel bei, weil nur sie Behinderung als Lifestyle wertschätzen kann. Ihr Raum zu geben, oder behinderte Künstlerinnen und Künstler sowie Amateurrinnen und Amateure in die Lage zu versetzen, sie zu produzieren, ist zugleich ein Beitrag zur Umsetzung von Art. 30 BRK, der die gleichberechtigte Teilhabe behinderter Personen am kulturellen Leben schützt.



2.2 INKLUSION UND BARRIEREFREIHEIT

Susanne Böhmig

Inklusion und Integration – wo ist der Unterschied? Ist das nicht nur ein neues Wort für alte Probleme? Eine neue Idee, um Projektanträge anders zu formulieren?

Nein, so einfach ist es nicht. Integration strebt die Eingliederung von Menschen mit Behinderung in die bestehende Gesellschaft an, Inklusion dagegen will bestehende Strukturen und Auffassungen dahingehend verändern, dass die Unterschiedlichkeit der Menschen zur Normalität wird.

Das bedeutet, dass Inklusion uns alle angeht, denn die Strukturen, in denen wir alle leben und die Auffassungen, die wir alle haben, werden dadurch verändert oder in Frage gestellt. Daher ist das Projekt „Inklusion“ eine große Herausforderung. Es wird Zeit brauchen, dies wirklich gesamtgesellschaftlich umzusetzen.

Wir sind durch die Ratifizierung der UN-Konvention dazu gehalten, inklusiv zu arbeiten. Daher sollten wir auch im kleinen Rahmen beginnen, inklusiv zu denken und Veränderungen anzustreben.

Um inklusive Konzepte erfolgreich umzusetzen, müssen wir uns zuerst mögliche Barrieren anschauen und uns Wege überlegen, diese abzubauen.

Barrieren in den Köpfen

Die größten Barrieren sind wahrscheinlich in den Köpfen aller Beteiligten. Wir schöpfen unsere Handlungsweisen aus den Erfahrungen, die wir machen. Deutschland ist ein Land, in dem vor allem im Bildungssystem extrem sortiert wird. Dadurch haben die meisten von uns von klein auf keine

Erfahrungen mit großer Vielfalt in ihrem Umfeld gemacht. Dies muss nicht nur für Menschen ohne Behinderung gelten, die keine Erfahrungen im täglichen Miteinander mit Menschen mit Behinderung haben, sondern auch für Behinderte, die aufgrund des separaten Bildungssystems die meiste Zeit ihres Lebens mit Behinderten verbracht haben beziehungsweise mit speziell für Menschen mit Behinderung geschultem Personal. Dies hinterlässt auf beiden Seiten Spuren.

Wenn ich es gewohnt bin, dass alle, mit denen ich lerne oder arbeite, oberflächlich gesehen keine Behinderung haben, dann kann ich mir wahrscheinlich nicht vorstellen, wie es funktionieren soll, wenn sich das ändert. Andersrum gilt es genauso: wenn ich es gewohnt bin, hauptsächlich mit Menschen mit Behinderung zu lernen und zu arbeiten, kann es eine Herausforderung sein, auf einmal einer Gruppe anzugehören, bei der ein großer Teil nicht behindert ist. Das kann bei beiden Gruppen Ängste auslösen:

- Kann ich noch effizient arbeiten, wenn meine Kollegin oder mein Kollege, mit dem ich zusammenarbeiten soll, nicht hören kann? Wie soll ich überhaupt mit ihm oder ihr umgehen?
- Und was mache ich mit einem Rollstuhlfahrer? Soll ich sie/ihn schieben? Oder gar bedauern, weil sie/er an den Rollstuhl „gefesselt“ ist?
- Was sagen Kollegen zu mir, wenn ich Rollstuhlfahrerin bin und daher nicht überall mit hin kann?
- Muss ich immer nett zu Menschen mit Behinderung sein?
- Muss ich immer dankbar und mit allem zufrieden sein, weil ich trotz meiner Behinderung dabei sein darf?

Das sind Fragen, die auftauchen, wenn wir uns darauf einlassen, nach inklusiven Möglichkeiten zu suchen. Auf solche Unsicherheiten werden wir stoßen, wenn wir eine inklusive Gesellschaft befürworten.

Erst dann, wenn wir uns neuen, ungewohnten sozialen Zusammenhängen öffnen, werden wir uns als Menschen kennenlernen: sympathisch oder unsympathisch, nett oder nervig, und nicht nur behindert oder nicht behindert.

Und wir, als sogenannte Expertinnen und Experten, müssen allen Beteiligten – insbesondere uns selbst – den Prozess der Auseinandersetzung zugestehen und versuchen, diesen produktiv zu begleiten.

Barrieren in den Institutionen

Wie oben erwähnt, ist Deutschland ein sehr „sortiertes“ Land. Es gibt ein viergliedriges Schulsystem, das die Kinder in möglichst homogene Gruppen ordnet. Auch in Altersstufen werden die Kinder eingeordnet. Damit soll sortiert werden, was genau jedes Kind in seiner Gruppe lernen und arbeiten muss.

In der Folge wird meist auch die Nachmittagsaktivität sortiert. Die Kinder und Jugendlichen sind entweder in ihren, an die Schulen angegliederten, sortierten Betreuungsangeboten oder sie bewegen sich in ihrem, aus der Sortierung entstandenen, Freundeskreis.

Gerade die offenen Jugendeinrichtungen bieten eine gute Möglichkeit, sich am Nachmittag zu treffen und (Neues) kennenzulernen. Gleichzeitig bedauern viele Jugendeinrichtungen, dass keine Jugendlichen mit Behinderung zu ihnen kommen. Aber woher sollen sie wissen, dass sie willkommen sind? Daher kann es zum Beispiel günstig sein, zuerst in Kooperation mit Förderschulen Angebote speziell für Jugendliche mit Behinderung zu machen, so dass sie die Pädagoginnen und Pädagogen, Räume und auch die Jugendlichen, die immer kommen, kennenlernen können. Dadurch können Möglichkeiten geschaffen werden, dass auch die Jugendlichen mit Behinderung das wohnortnahe Jugendzentrum als „ihr“ Jugendzentrum ansehen und zu den regulären Angeboten kommen.

Barrieren im Raum

Menschen im Rollstuhl haben bei Treffen in einer Bar oder einem Restaurant meist einen größeren Vorbereitungsaufwand. Wenn sie den Treffpunkt noch nicht kennen, müssen sie vorher ermitteln, ob sie in die Räume überhaupt hineinkommen und ob es eine für sie geeignete Toilette gibt. Schon zu viele Schlaglöcher auf den Bürgersteigen und zu steile Rampen können Mobilität verhindern. Für Menschen mit starker Sehbehinderung oder für blinde Menschen entstehen die Barrieren eher an Straßenübergängen, wenn zum Beispiel keine ausreichenden Audiolösungen für die Ampelschaltungen vorhanden sind. Menschen mit Hörbehinderung werden behindert, wenn Meldungen nur über Lautsprecher durchgegeben werden, zum Beispiel dass ein Zug auf einem anderen als dem üblichen Gleis fährt.



Die Barrieren im Raum sind also unterschiedlichster Art und erfordern bei der Gestaltung des öffentlichen Raums nicht nur DIN-Normen, sondern auch aktives Mitdenken und Fantasie der Planenden. Auch die pädagogischen Fachkräfte sind hier gefragt. Natürlich sind Räume in der vierten Etage ohne Fahrstuhl nicht ohne weiteres barrierefrei zu machen.

Aber vor allem, wenn es darum geht, neue Räumlichkeiten zu gestalten, sollte Barrierefreiheit von Anfang an bei der Planung mit berücksichtigt werden. Und scheuen Sie sich nicht, nachzufragen, wenn zwar ein Aufzug gebaut werden soll, aber die Toiletten die üblichen kleinen Verschlüsse sind. Auch Planer und Architekten können etwas vergessen.

TIPPS

Fördermöglichkeiten für die barrierefreie Gestaltung von Räumlichkeiten gibt es unter anderem bei Aktion Mensch.

Barrieren bei den Medien

Gerade in der Medienarbeit kann man sowohl bei der Hard- als auch bei der Software auf Barrieren stoßen. Es liegt natürlich auf der Hand, dass für Blinde Videoarbeit nicht das optimale Angebot ist. Hier kann man leicht auf Audioarbeit ausweichen. Im nächsten Schritt können sich jedoch Probleme im Umgang mit der eingesetzten Software ergeben. Da Blinde keine Maus sehen können, arbeiten sie nur über Tastatur. Auch viele Menschen mit motorischer Beeinträchtigung arbeiten am liebsten nur mit der Tastatur. Wieder andere können auf Grund einer Farbfehlsichtigkeit nicht alle Farben erkennen und haben daher eventuell Schwierigkeiten mit dem Layout der Software. Meistens ist jedoch nicht vorher klar, welche Software für wen geeignet ist. In der Praxis kann es durchaus geschehen, dass man eine andere Software erproben muss. Daher empfiehlt es sich auf jeden Fall, die bestehenden Angebote an Open-Source-Software zu nutzen, um so Kosten zu sparen.

Auch die Homepage der eigenen Jugendeinrichtung kann barrierefrei beziehungsweise voller Barrieren sein. Bei einer Neugestaltung sollte man daher von vornherein darauf achten, dass sie den Anforderungen der BITV 2.0 entspricht.



Die aktuelle Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung (kurz: BITV 2.0) enthält wesentliche Angaben und Mindestanforderungen zur Gestaltung der Internetauftritte und -angebote der Institutionen der Bundesbehörden. Die BITV 2.0 soll garantieren, dass Menschen mit Behinderung die Informationen grundsätzlich uneingeschränkt nutzen können.

Das Bekenntnis zur Inklusion, die Unterzeichnung der UN-Konvention für die Rechte der Behinderten, war ein großer Akt. Die Umsetzung dieses Bekenntnisses erfolgt Schritt für Schritt. So kommen wir gemeinsam vorwärts!

AUTORIN



Susanne Böhmig ist Leiterin von **barrierefrei kommunizieren! der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH**.

2.3

INKLUSIVE MEDIENPÄDAGOGIK – WAS IST DAS?

Thomas Schnaak, Co-Autorin Susanne Böhmig



Nach einer Studie von Aktion Mensch aus dem Jahre 2010¹ sind Menschen mit Behinderung fast sieben Tage in der Woche online, Menschen ohne Behinderung dagegen deutlich weniger. Demnach ist es für Menschen mit Behinderung von besonderer Bedeutung, mithilfe des Internets soziale Kontakte zu pflegen, sich mit anderen auszutauschen und selbständig Informationen zu recherchieren. In der Medienpädagogik wurde diese Personengruppe trotzdem bisher wenig beachtet. Durch die Vorgabe, die Gesellschaft inklusiver zu gestalten, wird auch die Medienpädagogik gefordert, sich mit dem Thema Inklusion zu beschäftigen. Doch was ist unter einer inklusiven Medienpädagogik zu verstehen?

Rahmenbedingungen

Blicken wir zuerst auf die Rahmenbedingungen, die eine inklusive Medienbildung umgeben. Da sind vor allem die gesellschaftlichen Strukturumbrüche in den letzten drei Jahrzehnten zu nennen, die sich auch unter dem Begriff Transformationsgesellschaft fassen lassen. Darunter wird der Wandel von einer Industriegesellschaft hin zu einer Wissensgesellschaft verstanden. Diese Entwicklung wird oft eher negativ betrachtet, da durch den Wandel auch unübersichtliche

Lebensverhältnisse und zunehmende Desorientierung hervorgerufen werden können². Modernisierung sollte immer an eine reflexive Auseinandersetzung gekoppelt sein, die – im Unterschied zur bloßen Anpassung – vielmehr auch Handlungsalternativen offen lässt³. Für die Medienpädagogik sind in diesem Zusammenhang besonders die Stichworte „Beschleunigung der Wissensproduktion“ und „galoppierende technologische Entwicklung“ wichtig, da sie die medienpädagogische Arbeit direkt betreffen. Gerade die technische Entwicklung bietet für die inklusive Arbeit ganz neue Möglichkeiten und Chancen.

In der medienpolitischen Debatte, die darauf Bezug nimmt, lassen sich zwei unterschiedliche Argumentationslinien zurückverfolgen:

→ Der eine Diskussionsstrang billigt den modernen Medien eine große Bedeutung für die Herausbildung von „Humanressourcen“ zu; zum Beispiel haben viele große Unternehmen inzwischen sogenannte Diversity-Managerinnen und Diversity-Manager, die sowohl für Menschen mit Behinderung als auch für Menschen mit Migrationshintergrund, Familien etc. geeignete Arbeitsstrukturen schaffen sollen.

- Der zweite Diskussionsstrang formuliert den Anspruch, dass Medienbildung mit einer emanzipatorischen Teilhabe an der Gesellschaft verbunden sein muss. Dazu gehören zum Beispiel Projekte, die die Überwindung einer digitalen Spaltung in der Gesellschaft vermeiden wollen. Zum Thema „digitale Spaltung“ siehe auch Seite 23.

Diese beiden Aspekte sollen bei einer inklusiven Medienpädagogik zusammengedacht und -gebracht werden:

- Sie setzt sich für das Zugänglichwerden von Medien in beruflichen Anwendungskontexten ein,
- hat aber zugleich auch den Zugang zu medienbezogenen Freiräumen im Blick, die es Menschen mit spezifischen Voraussetzungen ermöglichen, sich als mündige Bürger zu erleben.

Zugangsvoraussetzungen

Die spezifischen Zugangsvoraussetzungen sind vielfältig und beziehen unterschiedliche physische, intellektuelle, soziale und emotionale Fähigkeiten ein. Auf der 1994 in Salamanca abgehaltenen Weltkonferenz „Pädagogik für besondere Bedürfnisse: Zugang und Qualität“ wurde eine schlüssige Definition von Inklusion gefunden.

Demnach zielt Inklusion nicht nur auf die Partizipation von Menschen mit Behinderung, sondern geht viel weiter. Darin sind verschiedene Identitätsfaktoren eines Menschen wie Alter, Geschlecht, ethnische und soziale Herkunft sowie kulturelle Traditionen eingeschlossen.

Deshalb sollte eine inklusive Medienpädagogik die guten Erfahrungen, die in der interkulturellen und sonderpädagogischen Medienarbeit gesammelt wurden, aufnehmen und zu einem umfassenderen Ansatz von Vielfalt weiterentwickeln. Das bedeutet vor allem auch eine interdisziplinäre Zusammenarbeit zum Beispiel mit Fachkräften der Sonderpädagogik.

Kultursensibilität

Da sich Inklusion nicht nur auf Menschen mit Behinderung bezieht, ist das Gebiet der kultursensiblen Medienpädagogik ein wichtiger und bisher wenig thematisierter Baustein für die Umsetzung.

Kultursensibler Umgang mit Medien bedeutet, „...im eigenen Handeln die Situation jedes und jeder einzelnen Beteiligten zu berücksichtigen, wie sie durch Alter, Geschlecht, Bildungshintergrund, soziales / berufliches Milieu, Lebenserfahrung, Berufserfahrung, regionale / sprachliche Herkunft, familiäre Lebensumstände und andere Faktoren geprägt ist“⁴⁴.

Barrierefreiheit

Eine weitere wichtige Voraussetzung für die Teilhabe ist, dass interaktive Angebote allen Interessierten zugänglich sind. Hier besteht bei den Herstellern von Softwareangeboten nach wie vor ein großer Bedarf an Know-how.

Als Grundlage kann hier die aktuelle Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung (kurz: BITV 2.0) dienen. Sie gilt allerdings nur verbindlich für Internetangebote, öffentlich zugängliche Intranetauftritte sowie grafische Programmoberflächen von Bundesbehörden⁵. Private und kommerzielle Anbieter sind rechtlich nicht zu technischen Anpassungen angehalten. Sie können sich aber auf freiwilliger Basis an den BITV 2.0-Richtlinien orientieren und ihre Inhalte entsprechend aufbereiten. Das ist auch unbedingt erforderlich, steht aber nicht selten den wirtschaftlichen Zwängen auf einem Markt entgegen, der von einem harten Wettbewerbsdruck geprägt ist. Hier ist längerfristig die Politik gefragt, um eine Gesetzeslage zu schaffen, die den Herstellern die Vorgabe macht, ihre Produkte barrierefreier zu gestalten. Dabei sei als Vorbild die USA genannt, die ein Regelwerk haben, die Section 508⁶, das von allen Firmen erfüllt werden muss, die an die Regierung Waren oder Dienstleistungen verkaufen. In jedem Fall aber sollten die Entwickler und Programmanbieter geschult und mit dem kreativen Instrumentarium einer barrierefreien Informationstechnik vertraut gemacht werden. Zum Thema BITV 2.0 siehe auch Seite 16.

Inhalte und Methoden

Eine inklusive Medienpädagogik wird bei der Auswahl von Inhalten und Methoden immer auf die unterschiedlichen Zugänge und Lerntempi antworten müssen. Der vielleicht wichtigste Punkt im Aufbau eines medienpädagogischen Projekts ist die methodische Vielfalt, also ein Projekt zum Beispiel möglichst binnendifferenziert zu strukturieren. Viele medien-



pädagogische Projekte sind im Grunde schon so aufgebaut und müssten dann eventuell noch genauer auf die einzelnen Teilnehmenden angepasst werden. Zum Thema Binnendifferenzierung siehe auch Seite 24.

Diese Vielfalt bringt auch neue Herausforderungen. Zum Beispiel benötigen Menschen mit Behinderung eventuell individuell anpassbare Hilfsmittel auf der Hard- und Softwareebene, um gemeinsam mit anderen ein Medienprojekt gestalten zu können. Dies bedeutet für die Pädagoginnen und Pädagogen, dass sie wissen, dass es diese Technologien gibt und gegebenenfalls Fachkräfte zur Beratung zuziehen. Zum Thema Unterstützende Technologien siehe auch Seite 49-52.

Gleichzeitig entschleunigen sich pädagogische Prozesse, wenn die individuelle Förderung von Teilnehmenden im Rahmen einer nicht homogenen Gruppe zunehmend an Bedeutung gewinnt. Das heißt für die Pädagoginnen und Pädagogen auch, sich über die Unterschiede ausreichend zu informieren, um diese für die Moderation eines gemeinsamen pädagogischen Prozesses erfolgreich nutzen zu können und jeder / jedem Beteiligten einen ihr / ihm gemäßen Weg zu er-

möglichen. Dadurch kann der Aufwand eines medienpädagogischen Projektes steigen. Wie bei allen neuen pädagogischen Ideen wird es auch hier eine Phase der Umstellung und Umgewöhnung geben, die Neugierde, Kreativität, Geduld und Frustrationstoleranz erfordern.

Eine inklusive Medienpädagogik ist demnach binnendifferenziert, barrierearm und kultursensibel. Ihre Kernaufgabe besteht – in Anlehnung an Dieter Baacke⁷ – darin, Medienkompetenz auf vier Ebenen zu vermitteln:

- Mediennutzung
- Medienkunde
- Mediengestaltung
- Medienkritik.

Inklusion steht dabei als Synonym für eine Medienpädagogik der Vielfalt, die es allen Interessierten erlaubt, ungehindert Medienkompetenz zu erwerben. Sie folgt dem methodischen Grundsatz der Aufforderung zur Selbsttätigkeit – pädagogische Fachkräfte setzen Impulse und organisieren die Rahmenbedingungen, um ein höchstmögliches Maß an Selbstständigkeit zu ermöglichen.

Inklusive Mediennutzung

Was die Nutzungsebene betrifft – zum Beispiel Fernsehen – so sollten die Medienangebote:

- in der Breite und Tiefe künftig sowohl kultursensibler als auch barriereärmer sein.

Momentan sind Menschen mit Behinderung nicht ausreichend medial präsentiert und wenn, dann werden sie häufig in einer Sonderrolle gezeigt, die sie für sich selbst oftmals ablehnen. Wer Ausgrenzung vermeiden möchte, der kommt sowohl zum Beispiel als Programmgestaltender als auch als medienpädagogische Fachkraft nicht umhin, in Serien und Filmen verstärkt Klischees zu hinterfragen, Stereotypisierungen zu durchbrechen und die Vielfalt von Lebensstilen als Selbstverständlichkeit darzustellen.

Ein zweiter Punkt der Inklusivität auf der Nutzungsebene, der allerdings mehr die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten betrifft, ist die Barrierefreiheit der Angebote. Damit die Sendungen allen zugänglich sind, müssen sie verschiedene Zugänge bieten. Darunter versteht man zum Beispiel die zuschaltbare Untertitelung für Menschen mit Hörbehinderung, Gebärdendolmetschen für Gehörlose und das fernsehbegleitende Sprechen für Menschen mit Sehbehinderung. Dies bedeutet auch immer Kosten, die von den Rundfunkanstalten getragen werden müssen. Für eine gleichberechtigte mediale Teilhabe sind diese Angebote jedoch unabdingbar.

Inklusive Mediengestaltung mit unterstützenden Technologien

Gerade die Möglichkeit, mit Hilfe von unterstützenden Technologien die in der Medienpädagogik eingesetzte Technik (zum Beispiel Computer und Kameras) zu adap-

tieren und Zugänge zu schaffen, ist sehr bedeutend für eine inklusive Mediengestaltung. Daher stellt sich für die medienpädagogischen Fachkräfte der Zukunft die Aufgabe, die unterstützenden Technologien aus der alleinigen, funktionalen Verknüpfung mit Hilfsmitteln zu lösen und für sinnvolle pädagogische Anwendungskontexte zu öffnen: Wie lassen sich beispielsweise Techniken, die für Menschen mit einer motorischen Beeinträchtigung gedacht sind, in die Produktion eines Hörspiels integrieren?

Konkrete Aufgabenstellungen in dieser Hinsicht werden zum Beispiel gerade von Studierenden im Rahmen einer berufsbegleitenden Erzieherinnen- und Erzieherausbildung bearbeitet. An der Fachschule für Sozialpädagogik der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH werden inklusive, medienbezogene Lernarrangements auf ihre Praxistauglichkeit hin erprobt. Die Fachschülerinnen und Fachschüler müssen beispielsweise Computerarbeitsplätze so einrichten, dass Menschen mit unterschiedlichen Einschränkungen das Schnittprogramm „Audacity“ bedienen können. Hierfür konfigurieren sie unter anderem verschiedene Hilfsmittel. Dank dieser Hilfsmittel wird eine gemeinsame Hörspielproduktion von Menschen mit und ohne Behinderung erst möglich. Sie sind die Voraussetzung für ein solidarisches Erlebnis. Siehe dazu auch eine ausführliche Beschreibung auf Seite 50-51.

Fazit

Das Herstellen von eigenen Medien ist so etwas wie der Königsweg der Medienkompetenz – über den kreativen Ausdruck von Gefühlen, Träumen und Hoffnungen und die positive Reaktion eines Publikums lässt sich Selbstwirksamkeit erfahren, die schon immer mit nachhaltigen Lerneffekten verbunden war. Denn bei der produktiven Medienarbeit ist nicht nur der Erwerb von instrumentellen Fähigkeiten von Belang, es zählen vielmehr auch die gedankliche Auseinandersetzung und die Strukturierung von Inhalten. Medien selbst zu gestalten hilft dabei zu durchschauen, wie Medien von anderen gestaltet wurden. Diese kritische Komponente ist ein zentraler Baustein von Medienkompetenz; sie gehört in der Demokratie zum Grundhaushalt eines reflektierten Zeitgenossen.

Insofern entfaltet sich in einer inklusiven Medienpädagogik nicht einfach nur ein neues sonderpädagogisches, sondern vielmehr ein gesamtgesellschaftliches Konzept.

Neben dem Abbau von Barrieren geht es immer auch um den Neubau von Möglichkeiten.

Eine inklusive Medienpädagogik schafft auf ihre ganz eigene Weise einen Möglichkeitsraum von Teilhabe; sie stiftet ein medienbezogenes Erlebnis von Vielfalt und Gemeinsamkeit.

Eine inklusive Medienpädagogik steht für ein kreatives und kritisches Leben mit Medien, sie braucht offene Menschen. Diese nehmen teil an einer lebendigen, beziehungsorientierten und interaktiven Praxis, in der die kulturellen Standards unserer Gesellschaft weiterentwickelt werden.

- 1 Siehe dazu: http://publikationen.aktion-mensch.de/barrierefrei/Studie_Web_2.0.pdf (17.02.2012).
- 2 Vgl. Ortfried Schaffter, Bürgerschaftliches Engagement als Kontext lebensbegleitenden Lernens in der Transformationsgesellschaft, Berlin 2007 (im Druck), S.1-13; oder auch Ortfried Schaffter, Weiterbildung in der Transformationsgesellschaft, Baltmannsweiler 2001.
- 3 Kritik am Hinterherlaufen äußerte beispielsweise der Soziologe Ulrich Beck in: Ulrich Beck u.a. (Hrsg.), Reflexive Modernisierung. Eine Kontroverse, Frankfurt/Main 2007².
- 4 Bildungsmarkt e.V., Kultursensible Medienpädagogik, Berlin 2011 – unveröffentlichter Aufsatz zum gleichnamigen Berliner Fachgespräch vom 7.12.2011.
- 5 BITV 2.0, Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung, Neufassung vom 22. September 2011, (BGBl. I S.1843).
- 6 Für mehr Informationen siehe dazu: www.section508.gov (17.02.2012).
- 7 Vgl. seine Habilitationsschrift: Dieter Baacke, Kommunikation und Kompetenz, München 1973.

AUTOR



Thomas Schnaak ist Bildungsreferent der Käpt'n Browser gGmbH und Sprecher der GMK-Landesgruppe Berlin/Brandenburg.



2.4 DIE KUNST DES LANGEN ATEMS VORTEILE EINER INKLUSIVEN MEDIENPÄDAGOGIK

Thomas Schnaak



22

Der französische Dichter Jean de La Bruyère hatte im 17. Jahrhundert eine wichtige Einsicht: „Dem, der sich mit Geduld wappnet, liegen keine Vorteile zu fern“. Sich in der Kunst des langen Atems zu üben, stellt nicht nur eine unterhaltsame Marotte aus einer Zeit dar, die über 300 Jahre zurückliegt. Sie ist auch heute noch überlebensnotwendig. Gerade in einer Gesellschaft, die sich durch einen kontinuierlichen Wandel auszeichnet und vom Menschen verlangt, sich immer wieder neu auf Veränderungen einzulassen.

Pädagoginnen und Pädagogen, die sich ja von Berufs wegen mit dem Lernen beschäftigen, sehen sich mit wachsenden Ansprüchen konfrontiert – sie sollen nicht nur die Lernprozesse ihrer jeweiligen Zielgruppen initiieren und begleiten, sie sollen

auch selbst fortdauernde Lernbereitschaft demonstrieren.

In der UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen wird im § 24 ausführlich beschrieben, welche Auswirkungen die Inklusion auf die unterschiedlichen Bildungsbereiche hervorrufen soll. Der Veränderungsradius ist enorm und umfasst die ganze Spanne des lebenslangen Lernens – von der Kita über die Grundschule, die berufliche Bildung, die Hochschule bis hin zur Erwachsenenbildung.

Medienpädagoginnen und Medienpädagogen decken mit ihren unterschiedlichen Angeboten dieses Spektrum ab. Auch für sie stellt sich die Frage nach der Inklusion – auch sie sind in ihrer Lernbereitschaft herausgefordert.

Gleichzeitig sind damit viele Fragen verbunden:

- Wie kann ich Menschen mit Behinderung in Medienprojekte einbinden?
- Welche Arten von Behinderung gibt es überhaupt?
- Auf welche unterstützenden Technologien kann ich zurückgreifen, um Menschen mit Behinderung den Zugang zu Medien zu erleichtern?
- Richten sich inklusive Bildungsansprüche nur an diese Zielgruppe – oder sind damit nicht auch die unterschiedlichsten Zugangsvoraussetzungen wie zum Beispiel Alter, Geschlecht, kulturelle und ethnische Hintergründe angesprochen?

Fragen über Fragen, die früher in der Sonderpädagogik angesiedelt zu sein schienen, die nun aber in den Kernbereich und in das Selbstverständnis der Medienpädagogik hinüberwandern.

Die Vorteile einer inklusiven Medienpädagogik liegen dabei nicht offenkundig auf der Hand. Denn es wird viel verlangt. Die Einarbeitung in ein neues Handlungsfeld – zum Beispiel das Vertrautwerden mit einer ganzen Palette von unterstützenden Technologien, die Behinderungen auf der Hard- und Softwareebene kompensieren. Oder die kreative Auseinandersetzung mit den Methoden einer binnendifferenzierten Gruppenarbeit. Sie ermöglichen es, Menschen mit unterschiedlichen Lerntempi an einem gemeinsamen Prozess teilhaben zu lassen, ihn mit zu gestalten und sich mit ihrer Individualität in die Vielfalt einzubringen.

Künftige medienpädagogische Angebote dürfen also nicht mehr gedankenlos voraussetzen, dass sie schon irgendwie in Anspruch genommen werden können. Sie müssen vielmehr die unterschiedlichen Zugangsvoraussetzungen mitbedenken. Das erhöht für die Medienpädagoginnen und Medienpädagogen natürlich den Aufwand. Dafür benötigen sie Zeit und sachliche Ressourcen, aber viel wichtiger noch: ehrliches Interesse und Empathie.

Womit werden sie entlohnt? Nicht mit dem vordergründigen Gefühl, medienpolitisch korrekt zu handeln und einfach nur einem neuen Bildungstrend zu folgen. Sondern vielmehr mit einer positiven emotionalen Bestätigung.

Wer zum Beispiel für Kinder mit und ohne Behinderung die Rahmenbedingungen schafft, damit sie zusammen ein barrierefreies Hörspiel entwickeln können, ermöglicht nicht nur ein wunderschönes Erlebnis von Gemeinsamkeit, sondern bekommt auch Dankbarkeit von allen zurückgeschenkt, die sich durch diese Vielfalt bereichert fühlen.

Diese tolle Erfahrung lässt Pädagoginnen und Pädagogen nicht unberührt – Medien trennen nicht, sie ermöglichen vielmehr ein gemeinsames Spielen und Lernen aus unterschiedlichen Voraussetzungen heraus. Dafür lohnt es sich auch, Geduld zu haben und den mittel- und langfristigen Vorteilen die Zeit zu geben, die sie zur Entfaltung brauchen.

23



PRAXISVORBILDER

3.1 GEMEINSAM IN DIE ZUKUNFT

Ein inklusives Medienprojekt von barrierefrei kommunizieren! Bonn

Jugendliche dort erreichen, wo sie sind.

Das ist seit 2009 das Ziel des Projektes

*„Gemeinsam in die Zukunft“ von
barrierefrei kommunizieren! in Bonn-Beuel.*

Neben Angeboten, die in den Räumen von barrierefrei kommunizieren! stattfinden, ist die Unterstützung von Bonner Einrichtungen der offenen Jugendarbeit bei der Durchführung inklusiver Medienprojekte Schwerpunkt des Projektes.

Zielgruppen

Die offene Jugendarbeit erreicht Zielgruppen, die sonst nur schwer für Kursangebote zu motivieren sind, beispielsweise bildungs- und sozial benachteiligte Heranwachsende sowie Migrantinnen und Migranten. Aber gerade sie sind besonders von einer digitalen Spaltung betroffen und damit, neben Jugendlichen mit Behinderung, eine Hauptzielgruppe des Projektes.



Digitale Spaltung: Darunter wird die Aufteilung in einen digital kompetenten Bevölkerungsteil, der Zugang zu Medien hat und einen anderen Teil, dem sowohl das Wissen als auch die Ressourcen fehlen, verstanden. Von dieser Gefahr sind nicht nur Heranwachsende mit Behinderung betroffen, sondern auch in erheblichem Maße bildungs- und sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche.

Herausforderungen

Vielen Jugendeinrichtungen fehlen personelle, methodisch-didaktische und technische Ressourcen, um inklusive Medienangebote umzusetzen. An diesen Herausforderungen setzen wir an. Mit einem „aufsuchenden“ Ansatz erreichen wir die Heranwachsenden dort, wo sie sind. Gleichzeitig werden die Jugendeinrichtungen in Bezug auf inklusive Medienprojekte beraten und unterstützt. Dies schließt auch Informationen und Schulungen der pädagogischen Fachkräfte sowie der Jugendlichen zu unterstützenden Computertechnologien ein.

Bei Bedarf werden barrierefrei zugängliche Computerplätze auch in den Jugendzentren vor Ort eingerichtet. So stehen Jugendlichen mit Behinderung für die Projektarbeit auch unterstützende Technologien zur Verfügung. Damit können sie den Computer und das Internet selbstbestimmt nutzen.

Individuelle Hilfsmittel-Beratungen finden bei barrierefrei kommunizieren! statt. Bei Kindern im schulpflichtigen Alter werden dann persönliche Hilfsmittel vom Arzt verschrieben. Die Kosten werden in der Regel durch die Krankenkasse übernommen.



Inklusive Medienangebote

Die Tatsache, dass Jugendliche mit Behinderung dabei sind, macht noch kein inklusives Angebot aus, ist aber ein wichtiger Baustein. Alle Jugendlichen – egal ob behindert oder nicht, mit oder ohne Migrationshintergrund, Mädchen oder Junge – sollen gleichberechtigt an allem teilnehmen können.

Gleichberechtigt heißt in diesem Kontext nicht, dass alle das Gleiche tun – sondern dass für jede / jeden eine Aufgabe gefunden wird, die sowohl Spaß macht, als auch den individuellen Interessen und Fähigkeiten entspricht und einen Beitrag zum gemeinsamen Projekt leistet. Dabei sollen sie / er natürlich auch noch etwas lernen, wie beispielsweise Medienkompetenz im Sinne von, „wie kann ich mit meiner Kamera gute Bilder machen“, aber auch, wie man respektvoll und mit gegenseitiger Wertschätzung miteinander umgeht.

Projekt-Beispiele

An zwei Beispielen wollen wir zeigen, wie wir inklusive Medienangebote im Projekt „Gemeinsam in die Zukunft“ umsetzen.

- Im Medienprojekt „Fotostory“ stehen die Entwicklung des Inhaltes und die Umsetzung durch die Jugendlichen im Mittelpunkt.
- Im zweiten Beispiel, dem „Xpert – Europäischer Computerpass (barrierefrei)“, sind die Inhalte vorgegeben, da die Jugendlichen ein Zertifikat erreichen möchten.

Medienprojekt „Fotostory“

In diesem Projekt entwickeln die Teilnehmenden eine Geschichte, die dann mithilfe von Fotos gestalterisch umgesetzt wird. Durch die Einbettung in das Präsentationsprogramm Powerpoint können Untertitel, Texte, Audio-Medien oder auch grafische Elemente leicht eingesetzt beziehungsweise die Fotos retuschiert oder verfremdet werden. Am Projektende kann diese Geschichte live vorgeführt oder auf eine Webseite hochgeladen und somit auch einem größeren Publikum gezeigt werden.

Dieses Medienprojekt ist sehr auf die praktische Anwendung und Umsetzung ausgerichtet. Dabei werden die Inhalte und Methoden für alle verständlich erarbeitet, vermittelt und auf die individuelle Ausgangssituation angepasst. Die Teilnehmenden bestimmen ihr Arbeitstempo selbst und werden binnendifferenziert unterstützt.



„Binnendifferenzierung im Rahmen eines Bildungsangebotes bedeutet, dass jungen Menschen individuelle Formen der Förderung angeboten werden. Dabei wird ein breit gefächertes Angebot vorgehalten, das sich an den individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten und dem aktuellen Leistungsstand der Teilnehmenden orientiert. In ihren Methoden, Inhalten und im Anforderungsniveau sind die Angebote an den unterschiedlichen Voraussetzungen und Potenzialen der Jugendlichen und jungen Erwachsenen ausgerichtet. Alle Teilnehmenden sollen somit einen ihnen gemäßen Weg zur Erreichung der Lernziele finden. Binnendifferenzierende Maßnahmen können sich dabei auf die Zugänge zum Lerninhalt, auf die Qualität oder die Quantität der Lernaufgaben und auf die angewandten Medien beziehen.“ Definition nach: BIBB/Good Practice Center / www.good-practice.de/2916.php (26.01.12)

Das hat mehrere Vorteile: Die Jugendlichen entwickeln nicht nur gemeinsam die Fotostory, sondern erlernen auch den Umgang mit neuen Medien und den entsprechenden Software-Anwendungen. Darüber hinaus gibt es verschiedene Aufgabengebiete, wie Bild- und Fotobearbeitung, Gestaltung und Einpflegen der Inhalte. Dabei erproben sie, welche Aufgaben sie können beziehungsweise welche sie interessant finden.

Gerade für stärkendifferenzierte Gruppen, wie es die meisten Inklusionsgruppen sind, ist diese Art der Angebote sehr geeignet. Hier kann jede / jeder Aufgaben bewältigen und seine Kompetenzen erweitern. Die Jugendlichen ohne Behinderung erleben, dass auch diejenigen mit Behinderung einen Beitrag zur gemeinsamen Arbeit leisten. Die Jugendlichen mit Behinderung erfahren sich als gleichwertig. Damit wird Inklusion erlebbar und verhindert, dass die Jugendlichen ohne Bezug zueinander in einer Gruppe sitzen.

TIPPS

- Vermeiden Sie gerade bei Jugendlichen mit Behinderung zu schnelle Aufgabenzuschreibungen. Geben Sie ihnen die Möglichkeit, verschiedene Aufgaben zu probieren, um die eigenen Stärken und Schwächen auszutesten.
- Oft können Barrieren aufgrund der Behinderung mit Kreativität und / oder unterstützenden Technologien überwunden werden. Jugendliche mit einem Tremor oder einer Spastik werden vermutlich die Kamera nicht frei halten, sondern ein Stativ benutzen. Andererseits wäre es durchaus denkbar zu erproben, wie die Bilder ohne Stativ aussehen. Vielleicht bekommen sie dadurch eine eigene Note, die auch interessant ist. Wenn der / die Jugendliche im Rollstuhl sitzt, ist ein anderer Blickwinkel auf das Motiv durch die Sitzposition auf jeden Fall gegeben.

Xpert – Europäischer Computerpass (barrierefrei)

Mit dem Xpert kann ein internationales Zertifikat erworben werden. Dies wird von den Volkshochschulen abgenommen, nachdem eine Prüfung abgelegt wurde, die in ganz Deutschland die gleichen Fragen enthält.

barrierefrei kommunizieren! hat den Kurs und die Prüfung in Zusammenarbeit mit der Volkshochschule so modifiziert, dass sie barrierefrei abgehalten werden können. So wurden zum Beispiel die Prüfungsaufgaben daraufhin getestet, inwiefern sie tatsächlich nur Computerfähigkeiten abfragen, oder ob komplexere Denkvorgänge benötigt werden und wie einfach die Sprache der Prüfungsfragen ist.

Beispiel In einer Prüfung wurde als Rechercheauftrag im Internet nach dem Autor der Europahymne gefragt. Als leider falsche Antwort wurde von vielen Ludwig van Beethoven genannt. Richtig wäre Friedrich Schiller gewesen. Hier wurde eine zu hohe Komplexität bezüglich der Zuordnung Komponist / Autor erwartet, die mit dem eigentlich zu prüfenden Wissen, wie eine Suchmaschine eingesetzt wird, nichts zu tun hat. Dies wurde entsprechend angepasst.

Außerdem wird den Jugendlichen mit Behinderung zum Lösen der Aufgaben mehr Zeit eingeräumt. Gerade motorisch eingeschränkte Jugendliche benötigen dadurch, dass sie den Computer aufgrund ihrer Behinderung nicht so schnell bedienen können, oft mehr Zeit,



„Durch das Projekt haben wir mit barrierefrei kommunizieren! einen kompetenten und professionellen Ansprechpartner vor Ort, der unsere Angebote ergänzt und auf dessen Expertenwissen wir zurückgreifen können.“

Katrin Birkhölzer – Einrichtungsleiterin Kinder- und Jugendzentrum HiP / Kleiner Muck e.V.

leisten aber intellektuell das Gleiche, wie Jugendliche ohne Behinderung.

Die barrierefreie Gestaltung des Kurses beziehungsweise der Prüfung nützt dabei nicht nur Jugendlichen mit Behinderung, sondern auch langsamer Lernenden sowie allen Heranwachsenden, die bislang wenig bis keinen Zugang zu digitalen Medien hatten.

Durch das Projekt „Gemeinsam in die Zukunft“ wird das Angebot an barrierefrei zugänglichen Medienbildungsangeboten im Raum Bonn weiter ausgebaut und etabliert. So leistet das Projekt einen wichtigen Beitrag zur Umsetzung der Forderungen der UN-Behindertenrechtskonvention in die Praxis.

INFO

Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH · barrierefrei kommunizieren!
Birgitt Nehring (Standortleiterin)
Siebenmorgenweg 6-8 · 53229 Bonn-Beuel
Tel. 0228 289320 · b.nehring@tjfbg.de
www.barrierefrei-kommunizieren.de

Das Projekt unterstützt Jugendeinrichtungen im Raum Bonn gern bei der Entwicklung und Umsetzung inklusiver Medienangebote. Sprechen Sie uns an, wenn Sie an einer Kooperation interessiert sind!

Gefördert vom

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





3.2 AKTIVE FILM- UND FERNSEHARBEIT IM PROJEKT „UNSERE WELT“

Bürgerhaus Bennohaus Münster

Das Bürgerhaus Bennohaus ist eine soziokulturelle und medienpädagogische Einrichtung in Münster. Eine Vielfalt von Einrichtungen und Angeboten sind hier unter einem Dach vereint.

Dazu gehören das Bürgerfunkstudio (Radiostudio B), die Bildungsstätte im Bennohaus (BiB) und das Internetfernsehen (open.web.tv).

Wir bieten Kurse und Workshops in den Bereichen Bildende Kunst, Musik, Theater, Film, Neue Medien sowie offene Angebote und Projekte an.

Zur kulturpädagogischen Einrichtung gehört der medienpädagogische Bereich [i:si]-Raum für Medien. Hier werden Kinder und Jugendliche durch qualifizierte Fachkräfte der Medien- und Sozialpädagogik an Medien herangeführt.

Zu [i:si] kommen Grundschul- und Kindergartenkinder, Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund, sozial benachteiligte Heranwachsende sowie Kinder mit und ohne Behinderung.

Bei [i:si] wird ihr aktiver und gestalterischer Umgang mit den Medien Film und Fernsehen, Computer und Internet sowie Radio und Fotografie unterstützt. Wir bieten Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, an die Öffentlichkeit zu treten und sich zu Themen zu äußern, die ihnen wichtig sind. Neben der Förderung der Medienkompetenz steht die Vermittlung von sozialen, persönlichen und fachlichen Kompetenzen im Mittelpunkt unserer Arbeit.

Was?

Die Idee, das medien- und sozialpädagogische Projekt „Unsere Welt“ im Bennohaus durchzuführen, entstand aus den Grundsätzen der Integrations- und Inklusionsarbeit. Das Projekt startete nach einer Vorbereitungsphase im Januar 2008 und dauerte insgesamt 33 Monate. Finanziell unterstützt wurde es durch Aktion Mensch, den Landschaftsverband Westfalen-Lippe und die Stadt Münster.

Mit „Unsere Welt“ wollten wir für Heranwachsende mit und ohne Behinderung alle notwendigen Rahmenbedingungen schaffen zusammen zu kommen, gemeinsam zu arbeiten, zu lernen, zu spielen, ihren Interessen nachzugehen und ihre Freizeit zusammen zu gestalten.

Warum und für wen?

„Unsere Welt“ war ein Angebot für Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderungen von 6 bis 16 Jahren. Mitgemacht haben Heranwachsende mit Körper-, Sprach-, Lern- und Mehrfachbehinderung sowie mit geistiger Behinderung, Teilleistungsschwächen und Verhaltensstörungen.

Insgesamt nahmen 350 Kinder und Jugendliche an circa 30 medienpädagogischen Aktivitäten teil, die im Bürgerhaus Bennohaus sowie weiteren schulischen und außerschulischen Einrichtungen in Münster und der Region durchgeführt wurden.

PRAXISVORBILDER



Wie?

Die Grundlage der methodischen Herangehensweise des Projektes basiert auf der in der Schulpädagogik verankerten Methode „Stationenlernen“. Ihr großer Vorteil gegenüber herkömmlichen Lehrmethoden ist, dass die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit haben, in Kleingruppen eigenständig zu arbeiten.



Das Stationenlernen kommt ursprünglich aus dem Sportbereich, dem Zirkeltraining. Die Teilnehmenden durchlaufen nacheinander – allein oder in einer Gruppe – alle Stationen und führen die entsprechenden Aufgaben und Übungen aus beziehungsweise lernen verschiedene Medien kennen. An jeder Station liegt der Schwerpunkt auf einem Medium / einem Teilaspekt. Es besteht auch die Möglichkeit „Muss“- und „Kann“-Stationen festzulegen. In einem inklusiven Medienprojekt könnten beispielsweise folgende Stationen angeboten werden: Station 1 – Kennenlernen der Digitalkamera, Station 2 – Verschiedene Belichtungseinstellungen bei der Digitalkamera, Station 3 – Kennenlernen von verschiedenen Mikrofonen etc.

Das Wichtigste in der Projektumsetzung war, dass alle Interessierten an allen Aktivitäten teilnehmen konnten – unabhängig von Art und Schweregrad der Behinderung.

Dies gelang durch die enge inhaltliche Zusammenarbeit mit Partnern vor Ort. Unter dem Motto „Man muss nicht alles selbst können!“ haben wir auf sich ergänzende Kompetenzen gesetzt. So standen uns beispielsweise die Fachkräfte der Lebenshilfe Münster als Beratende zu bestimmten Behinderungsarten und dem Umgang damit zur Seite.

Aktivitäten und Produkte

Über die aktive Filmarbeit konnten die Kinder und Jugendlichen Einblicke in verschiedene Tätigkeiten am Filmset gewinnen. Es entstanden Drehbücher, Videoclips, Fernsehsendungen und Dokumentationen. Dabei arbeiteten sie in inklusiven Gruppen und lernten sich im gemeinsamen Handeln kennen. Sie lernten mit den Schwächen und Stärken des Anderen umzugehen. Das Schaffen von gemeinsamen Produkten stärkte den Zusammenhalt und half, Ängste und Vorurteile zu überwinden.

Neben kurzen Videoclips und Fernsehsendungen entstanden Drehbücher, Dokumentationen, Fotostorys und vieles mehr. Thematisch reichte die Bandbreite von Krimis, Fußball, Pferden bis hin zu Kochtipps und Festen.

Erfahrungen

Mit dem Projekt „Unsere Welt“ machte sich das Bennohaus auf den Weg zu einer inklusiven Einrichtung:

- Am Anfang haben wir unsere Einrichtung mithilfe der Bauunterlagen und einem städtischen Kriterienkatalog auf die vorhandenen räumlichen Barrieren geprüft. Auch institutionelle und persönliche Barrieren kamen auf den Prüfstand.
- Im zweiten Schritt wurden unsere Medientrainerinnen und Medientrainer in Kooperation mit der Weiterbildungseinrichtung Bildungsstätte im Bennohaus (BiB) qualifiziert und geocoacht.
- Im strukturellen Bereich analysierten wir die integrativen und inklusiven Angebote in und um Münster. Wir initiierten Maßnahmen, die neben wöchentlichen Arbeitsgemeinschaften auch ganzwöchige Aktionen umfassten.
- Zudem entwickeln wir laufend die Methodik und Didaktik unserer Arbeit weiter. Wir bauen ein Netzwerk mit lokalen Institutionen auf, um die Gestaltung der Angebote zu optimieren und einen Erfahrungsaustausch zu ermöglichen. So wollen wir eine kontinuierliche Weiterführung und Verbesserung unserer Angebote gewährleisten.

Film- und Fernseharbeit eignen sich besonders gut, um den inklusiven Gedanken zu fördern.

Aber, wir betrachten die Arbeit mit Filmen nur als ein mögliches Mittel zur Stärkung von Inklusion. Dementsprechend haben wir in unserer Handreichung für die medienpädagogische Praxis (inklusive DVD) unsere Erkenntnisse und Tipps zur Gestaltung von inklusiven Angeboten übergreifend – für verschiedene Medien – formuliert.

- Handreichung: Film- und Fernsehproduktion mit Kindern mit und ohne Behinderung – Praxisorientierter Leitfaden für die medienpädagogische Arbeit in integrativen Gruppen.
- Die Handreichung ist über das Bürgerhaus Bennohaus erhältlich.

INFO

Bürgerhaus Bennohaus · [i:si]-Raum für Medien
Bennostraße 5 · 48155 Münster
Tel. 02 51 / 60 96 73 · Fax 02 51 / 60 96 777
benno@muenster.de · www.bennohaus.info
www.isi-tv.de



3.3 WIR HIER MENSCHEN UND WO SIE LEBEN

Eine Fotoplakatausstellung und Videoinstallationen im öffentlichen Raum
Die Welle gGmbH, Remscheid

Ein inklusives – generationsübergreifendes – Medienangebot für einen ganzen Stadtteil? Und das Ganze ist auch noch Kunst? Auch das ist möglich!

Ein solches Projekt bringt Menschen mit und ohne Behinderung, Migrantinnen und Migranten, Kinder, Jugendliche, Seniorinnen und Senioren zusammen. Sie lernen sich kennen, können teilhaben, sind kreativ und beteiligen sich am Gestaltungsprozess „ihres“ Lebensumfeldes. Am Ende steht ein Ergebnis, welches als Kunst im öffentlichen Raum vielen Menschen zugänglich ist.

Mit Foto- und Videokameras „erobern“ die Projektteilnehmenden alltägliche Wege, Plätze und Gebäude. Das Besondere ist, dass ihnen durch die mediale Beschäftigung mit ihrem Lebensumfeld eine neue und andere, oft detailliertere Sichtweise eröffnet wird. Auch wenn sie schon viele Jahre in einem Stadtteil leben. Inhalte und Aufgaben eines solchen Projektes können individuell an die Voraussetzungen, Fähigkeiten und Interessen der Teilnehmenden angepasst werden. Die Form der Präsentation kann variabel gewählt und verändert werden. Ob Videoinstallation, Plakat- oder Fotoausstellung, der Fantasie und Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Das Projekt

Mit „WIR HIER – Menschen und wo sie leben“ hat Die Welle gGmbH ein solches Projekt im Remscheider Stadtteil Hasenberg umgesetzt. Teilnehmende waren Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Seniorinnen und Senioren mit und ohne Behinderung, die in diesem Stadtteil leben.

Der „Hasenberg“ in Remscheid-Lennep ist ein Wohngebiet, in dem in Hochhaussiedlungen viele Familien mit Migrationshintergrund und deutsche Familien mit geringem Einkommen leben. Dieser kulturellen und sozialen Vielfalt steht kein adäquates kulturelles Angebot gegenüber.

Im Frühjahr 2009 machten sich die Projektteilnehmenden daran, ihren Stadtteil mit Foto- und Videokameras zu entdecken. Vor allem die Wege, die Bebauung und die Nähe zur Natur standen im Mittelpunkt der Dokumentationen. Genauso warfen sie einen Blick auf Kuriositäten des täglichen Lebens, wie Schilder,

PRAXISVORBILDER

Symbole und Müll und dokumentierten wichtige Orte im Stadtteil.

Für viele Teilnehmende war es eine völlig neue Erfahrung sich in dieser Art und Weise durch den Stadtteil zu bewegen. Auch der Umgang mit Medien spielte bei vielen bisher keine große Rolle. Selber etwas zu produzieren, was nachher von vielen Menschen betrachtet wird, war ihnen neu.

Nach den gemeinsamen „Entdeckungsreisen“ folgte die Sichtung des Materials. Hier wurde entschieden, welche Bilder und Videos im Rahmen einer Ausstellung präsentiert werden sollten. Fotoplakate und Videoinstallationen wurden gestaltet. Plätze, an denen die Plakate ausgestellt werden sollten, wurden gesucht und Räume für die Videopräsentationen vermessen. Alle Teilnehmenden zeigten viel Interesse, Respekt und Wertschätzung gegenüber den Ergebnissen der anderen. Jede und jeder konnte sich entsprechend seinen Fähigkeiten und Interessen einbringen.

Die Präsentation

Während der Laufzeit wurde das Projekt immer wieder im Stadtteil präsentiert – beispielsweise bei Stadtteilkonferenzen. Eine besondere Wendung geschah, als mit der Wohnungsbaugesellschaft GEWAG die endgültigen Standorte der Plakate geklärt werden sollten. Bei der Präsentation der Entwürfe erkannte der Vorstand die hohe Qualität der Arbeit.

Es wurde entschieden, dass die Entwürfe nicht wie geplant auf Papier, sondern auf großformatige LKW-Planen gedruckt und verschraubt werden sollten. Durch die dauerhafte Anbringung ist das Projekt nun nachhaltig im Stadtteil präsent.

Durch die Präsenz der Plakate profitieren aber auch die nicht in das Projekt involvierten Menschen von der optischen Aufwertung ihres Lebensumfeldes. Es gibt immer wieder sehr positive Rückmeldungen aus unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen. Auch eine mutwillige Zerstörung der Objekte ist bislang ausgeblieben.

Wichtig für die Menschen des Stadtteils war, dass durch das Projekt „etwas passierte“ und sie zusammenkamen. Durch ihr Engagement zeigten sie, dass es viel Spaß macht sich für seinen Stadtteil einzusetzen. Es war Anstoß für viele Diskussionen und es entstanden weitere Zusammenarbeiten im Stadtteil. Auch so wird Inklusion erlebbar!

DIE WELLE

gemeinnützige GmbH

TIPPS

Eine vergleichbare Arbeit ist auch auf andere Stadtteile, Kleinstädte oder Dörfer übertragbar. Wichtig ist dabei eine, zumindest lose, Vernetzung einzelner Gruppen oder Institutionen.



INFO

Die Welle gGmbH
Medienbereich – Markus Adloff
Wallstraße 54 · 42897 Remscheid
medien@diewelle.net · www.diewelle.net



3.4 WAS JEMAND NICHT KANN, INTERESSIERT UNS NICHT!

Radiogruppe Adventure – Bürgerfunkstudio im Bert-Brecht-Haus Oberhausen

Kurz geht die Tür auf und schlägt wieder zu. Dann noch einmal. Langsam drückt Jenny mit ihrer einen Hand die Tür auf, während sie mit der anderen ihren Rollstuhl vorwärts bewegt. Andere Jugendliche sind schon da, grüßen sie – aber keiner hilft ihr. Will sie auch nicht. Das hier kann sie alleine, oft genug gemacht. Jenny ist Mitglied der Radiogruppe Adventure. Eine Gruppe Jugendlicher, die Radio machen – würden sie selber sagen. Außenstehende sehen vor allem die drei Rollstuhlfahrerinnen und Rollfahrer. Aber das spielt hier keine Rolle.

Begegnungen initiieren

Vor zehn Jahren überlegten sich einige Erwachsene und Jugendliche, wie behinderte und nicht-behinderte Menschen sich begegnen könnten. Schranken sollten geöffnet und neue Wege gefunden werden. Und einer war schnell gefunden: Bürgerfunk! Zu dieser Zeit ging das noch ohne viele Bedingungen und Voraussetzungen. Auch ein Studio war schnell gefunden: Das Bürgerfunkstudio im Bert-Brecht-Haus bot und bietet ideale Voraussetzungen. Es ist eine Einrichtung der Stadt Oberhausen, die technische und journalistische Unterstützung stellt und vor allem für jeden zugänglich ist.

Inklusiv arbeiten

Jedes Jahr kommen neue Teilnehmende dazu. Und eines spielt dabei keine Rolle: welche Voraussetzungen jemand mitbringt, außer Spaß am Radio – das ist

Bedingung. Die Rollstühle sind dabei optisch noch am auffälligsten. Hyperaktive Teilnehmende mit einer Aufmerksamkeitsstörung (ADHS) fallen hier kaum und Hörbeeinträchtigte gar nicht auf.

Hörbeeinträchtigung? Im Hörfunk? – Na klar!

Damit eine Sendung produziert werden kann, müssen viele unterschiedliche Aufgaben erledigt werden. Außerdem kann mit Kopfhörern vieles aufgefangen werden.

So ist jeder Kopfhörer über einen Verstärker mit dem Mischpult verbunden. Jeder Kopfhörer hat einen eigenen Kanal. Die Lautstärke kann am Verstärker so einzeln reguliert werden. Das heißt, jede und jeder hört es so laut wie er oder sie es braucht. Was Kopfhörer nicht ausgleichen können, ist der normale Alterungsprozess der Radiomachenden. Mit zunehmendem Alter verlieren wir die Hörfähigkeit bei hohen Frequenzen. Und davon ist jeder betroffen. Nur braucht man die nicht fürs Radio.

Überhaupt sind Radioprojekte ideal für inklusive Medienarbeit. Besondere technische Mittel sind nicht nötig, außer Hilfsmittel für Sehbehinderte am PC. Zum Thema unterstützende Technologien für Menschen mit Sehbehinderungen, siehe Seite 49-52.

Ansonsten muss sowieso alles individuell eingestellt werden. Sei es die Ausrichtung der Mikrofone oder die

PRAXISVORBILDER

Einstellungen am Mischpult. Denn auch die Stimme jedes Menschen ist anders. Von einer sonoren Bass-Stimme bis hin zu eher etwas „piepsigen“ und leisen Stimme – alles ist dabei.

Damit aber alle Stimmen ein gleich gutes Aufnahme-signal ergeben, müssen sie am Mischpult ausgepegelt werden. Wer schon einmal zu Hause mit einem Rekorder etwas aufgenommen hat, kennt diese kleine Lichtkette, die von grün nach rot geht. Dafür steht in den Studios ein eigenes Gerät, das Pegelgerät. Mit dessen Hilfe kann jedes Signal optimal eingestellt werden.

TIPPS

Das Open-Source-Programm Audacity zum Schnitt von Audio-Beiträgen bietet zahlreiche Adaptionenmöglichkeiten, so dass es beispielsweise auch für Blinde und Sehbehinderte gut zu bedienen ist. Lesen Sie mehr dazu auf Seite 50-51.

Aufgaben erledigen

„Jenny, schön, dass du schon da bist“, grüßt Richard, der Leiter der Radiogruppe. „Dann kannst du gleich im Studio A den Atopie-Beitrag schneiden“, versucht er Jenny zu dirigieren. Doch die ruft nur genervt: „Richard, lass mich erst mal reinkommen!“. „Quatsch nicht herum, geh ins Studio“, bekommt sie trocken zurück. Nein, in Zuckerwatte wird hier niemand gepackt. Aber das will auch niemand. Der Umgangston ist rau, aber herzlich – typisch Ruhrgebiet.

Auch nach zehn Jahren kommen hier Jugendliche und mittlerweile junge Erwachsene zwischen 14 und 26 Jahren einmal in der Woche zusammen, um eine Radiosendung zu produzieren. An jedem vierten Sonntag im Monat wird sie gesendet. Und das bedeutet vor allem Zeitdruck. Sendekonzepte entwickeln, Interviewpartnerinnen und Interviewpartner finden, O-Töne einfangen, eigene Texte einsprechen, die Sendung schneiden – die Aufgaben sind vielfältig. Und genauso vielfältig sind auch die Fähigkeiten der einzelnen Teilnehmenden der Radiogruppe.

Sprechen lernen

Während Jenny ins Studio A fährt, geht Richard zurück ins Studio B. Hier sitzen die neuen Mitglieder der Radiogruppe. Für sie steht Sprechtraining auf dem Programm.



„Explosivlaute, könnt ihr euch darunter etwas vorstellen?“, fragt Richard. Ein leises Kopfschütteln ist die Antwort. „Also ein Explosivlaut...“, fährt er fort. Richard ist anerkannter Medientrainer der Landesanstalt für Medien (LfM) und vor allem jemand, der anpackt, Dinge möglich macht. Er ist einer der Initiatoren dieser Radiogruppe. Engagiert im Deutschen Paritätischen Wohlfahrtsverband war er schnell begeistert von der Idee, eine Radiogruppe zu gründen. Mithilfe der Volkshochschule wurde der organisatorische Rahmen gefunden, mit dem das Bürgerfunkstudio das Projekt umsetzt – bis heute.

Professionalität leben

Während die beiden Studios im Bürgerfunkstudio besetzt sind, arbeiten Lisa und Sandy im Vorraum. Das Konzept für die nächste Sendung muss noch ausgearbeitet werden. Das können nur die „Alten“, Lisa (16) und Sandy (18). Professionell sind sie – nicht nur in der Vorbereitung. Ob Lisa ihre ehemalige Schulleiterin interviewt oder Sandy die Ministerin Ute Schäfer auf einer Veranstaltung im Rahmen des LAG LM-Projekts Jugend macht Radio – Nervosität merkt man ihnen nicht an. Auch Staatssekretär Prof. Klaus Schäfer vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport wurde von Jenny auf der gamescom in Köln locker und professionell interviewt. Und es sind nicht nur Prominente, Selbsthilfegruppen, Sportlerinnen und Sportler, Musikerinnen und Musiker, die ihr Interesse wecken.

Die Radiogruppe Adventure interessiert vieles, nur eines nicht: was jemand nicht kann!

Radio Adventure auf Sendung:

Jeden vierten Sonntag im Monat wird eine Sendung im Rahmen des Bürgerfunks über Radio Oberhausen ausgestrahlt. Radio Oberhausen Antenne 106,2 von 20:04 bis 21:00 oder per Livestream auf www.radiooberhausen.de

INFO

Bürgerfunkstudio im Bert-Brecht-Haus
Langemarkstraße 19-21 · 46042 Oberhausen
Ansprechpartner: Ulrich Otto
ulrich.otto@oberhausen.de
www.buergerfunkstudio-oberhausen.de

UMSETZUNG



4.1 DER WEG IST DAS ZIEL!

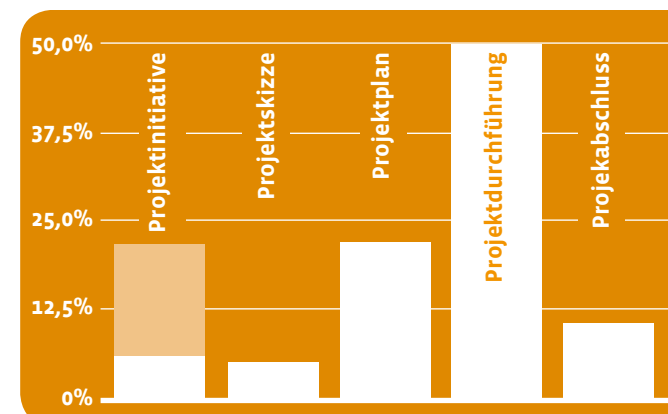
Inklusive Medienprojekte mit Kindern und Jugendlichen planen und umsetzen

Selma Brand, Dennis Strässer und Eik Tappe

Aktive Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen mit und ohne Behinderung erfordert gute Planung und Koordination – von der **Initiative** über die **Planung** und **Durchführung** bis zum **Abschluss**.

1. Projektinitiative
2. Projektskizze
3. Projektplan
4. Projektdurchführung
5. Projektabschluss

Je nach Projekt sind diese Teilbereiche von ihrer Dauer her sehr unterschiedlich. Die Grafik bietet Ihnen eine grobe Orientierung in Hinblick auf den zeitlichen Aufwand.



1 Projektinitiative

Ihr Projekt beginnt mit einer **Projektinitiative**. Hier geben Sie Impulse, welche die Kinder und Jugendlichen anregen, sich mit einem bestimmten Thema zu beschäftigen und dabei ihre Kreativität im Umgang mit Medien zu entfalten.

2 Projektskizze

Ziel der Projektinitiative ist die Erstellung einer **Projektskizze**, damit sich alle über das Ziel und den Ablauf des Medienprojektes klar werden. Die Projektskizze sollte entsprechend der Fähigkeiten der Teilnehmenden visualisiert werden. Das können die Kinder und Jugendlichen selbst machen. Sie können:

- Zeichnen
- Malen
- Figuren oder Symbole basteln
- Figuren oder Symbole am Computer erstellen und ausdrucken

Die Projektskizze beinhaltet auch Regeln der gemeinsamen Zusammenarbeit, die entsprechend dargestellt werden können.

Beispiel Projektinitiative und Projektskizze
Sie machen ein Videoprojekt mit Kindern im Alter von sechs bis sieben Jahren.

Materialien: Kamera, Gummibärchen, Zettel, Stifte

Form: Sitzkreis

Umsetzung:

- Geben Sie im Sitzkreis den Impuls, dass die Kinder einen ihnen „wichtigen Gegenstand“ in die Mitte des Kreises legen sollen. Alle Kinder dürfen etwas zu ihrem gewählten Gegenstand sagen.
- Als nächsten Impuls legen Sie eine Kamera in die Kreismitte. In der Regel bedarf es an dieser Stelle nur weniger Erklärungen, bis die Kinder eine Verbindung zwischen der Kamera und den Gegenständen herstellen und spontan Ideen äußern.
- Greifen Sie die Ideen aufmerksam auf, formulieren und ordnen Sie sie eindeutig. Danach entscheiden die Kinder durch gemeinsame Abstimmung, welche ihrer Ideen umgesetzt – als Projektziel formuliert – werden soll. Die Ideen können beispielsweise auf Zetteln notiert und im Sitzkreis verteilt werden. Jedes Kind legt dann ein Gummibärchen auf ihren / seinen favorisierten Vorschlag. So wird abgestimmt, welche Idee als Projektziel formuliert wird.



Da es wahrscheinlich ist, dass die Kinder – als Reaktion auf den Anfangsimpuls – gleich alles selbst ausprobieren wollen, sollten Sie dafür entsprechend Raum und Zeit einplanen.

Anschließend können Sie die Regeln für eine gute Zusammenarbeit gemeinsam vereinbaren. Sollte Ihre Gruppe also zu Beginn sehr unruhig sein, kann hier schon eine passende Regel vereinbart werden. Aber Achtung: Überfrachten Sie die Kinder nicht mit Verhaltensregeln! Meist reicht schon der Hinweis, „Wir lassen den anderen ausreden“ und / oder „Wir streiten nicht miteinander“.

3 Projektplan

Im nächsten Schritt gilt es, die Projektskizze in einen **strukturierten Projektplan** zu bringen. Dieser sollte folgende Punkte beinhalten:

- | | |
|---------------|-----------|
| → Story | → Technik |
| → Aktivitäten | → Ort |
| → Beteiligte | → Termine |

Schreiben Sie hier alle Ideen der beteiligten Kinder und Jugendlichen sowie Ihre Vorschläge auf. Beides kann farblich voneinander abgehoben werden.

In der anschließenden **Feinplanung** gehen Sie auf spezielle Aufgaben ein, die verteilt werden. Klären Sie außerdem Fragen zum Material, zu den Requisiten sowie zur Technik und zu den Räumen, in denen das Projekt stattfinden soll.

TIPPS

Projektplanung sollte kein einmaliges, punktu-elles Ereignis sein, sondern mit dem Projekt – in der ständigen Aktualisierung des Plans – mit- wachsen, damit die Ideen der Teilnehmenden angemessen aufgegriffen werden und diese sich wiederum orientieren können.

Denken Sie daran, **Reflexionsphasen** für die Teilnehmenden einzulegen – beispielsweise am Ende eines jeden Tages und / oder vor der Mittagspause. Hier klären Sie den aktuellen Stand und planen gemeinsam die nächsten Aktivitäten. Achten Sie darauf, dass alle hieran teilnehmen. Ein praktischer Einstieg könnte das Malen von Smileys sein. Je nach Befinden können die Kinder den Smileys entweder ein lachendes, ein neutrales oder ein griesgrämiges Gesicht geben. Die Smileys werden dann auf eine dafür erstellte Wandfo- lie geklebt. In einem anschließenden Sitzkreis können Sie dann ein „Blitzlicht-Gespräch“ mit dem Smiley- System kombinieren.



Ablauf Blitzlicht-Gespräch: Jemand, die / der gern beginnen möchte, bekommt einen „Sprechball“ aus Stoff. Nachdem sie / er seine Laune – mit Verweis auf den entsprechenden Smiley – geäußert hat, wirft sie / er den Ball einer anderen Person zu. Wichtig ist, dass niemand gezwungen wird, etwas über sein Befinden preiszugeben. Eine entspre- chende Ermutigung sollte jedoch erfolgen.

Beispiel Projektinitiative und Projektskizze
Projektplan – Ausschnitt: Entwicklung der Story

Materialien: Zettel, Stifte, Papier, Tafel, Kuscheltiere

Form: Sitzkreis

Umsetzung: Die Kinder haben als ihnen „wichtige Ge- genstände“ Kuscheltiere in die Mitte des Sitzkreises ge- legt und sich dazu entschieden einen Film zu erstellen, in dem ihre Tiere mitspielen. Nun sind Sie an der Reihe, die Kinder zur Entwicklung der Story pädagogisch anzuregen. Die Aufgabe könnte beispielsweise sein: „Fotografiert und malt eure Kuscheltiere auf ein Blatt Papier.“ Regen Sie die Kinder dazu an, sich gegenseitig zu unterstützen und auszutauschen.

Während die Kinder malen, zeichnen Sie eine Zeitleiste in Form einer langen horizontalen Linie mit einem Anfang (A) und einem Ende (E) an die Tafel.

A —————→ E

Nachdem jedes Kind mindestens ein Kuscheltier gemalt oder fotografiert hat, vereinbart die Gruppe, an welcher Stelle der Zeitleiste die Tiere positioniert wer- den. In dieser Phase entwickeln die Kinder eine Story mit einem Anfang und einem Ende, da das Auftauchen verschiedener Tiere zu verschiedenen Zeitpunkten dem Zuschauenden erklärt werden muss. Zum Beispiel kommt der Tiger ins Bild, weil er hört wie sich der Löwe und das Känguru streiten und so weiter ...

4 Projektdurchführung

In der Projektdurchführung laufen alle Vorüberlegun- gen zusammen und werden in der praktischen Arbeit umgesetzt. Sie bildet das Kernstück der Projektme- thode und nimmt dadurch die Hauptzeit des Projekts in Anspruch. In dieser Phase kann es zu spontanen Veränderungen oder Planabweichungen kommen, die selbstverständlich kreative Impulse setzen können.

TIPPS

Halten Sie sich einen Plan B bereit, um möglichst gut auf eventuelle Probleme reagieren zu können:

- Was tun wir, wenn die Technik defekt ist?
- Was machen wir, wenn Teilnehmende, die einen wichtigen Part einnehmen, krank werden?
- Was machen wir bei einer veränderten Raum- situation oder bei schlechtem Wetter?

AUTOREN



Selma Brand ist ausgebildete Mediengestalterin Bild und Ton, Medientrainerin und derzeit in Ausbildung zur Erzieherin.



Dennis Strässer ist Diplom-Sozial- pädagoge und Medientrainer. Aktuell leitet er die Lern- und Lehr- redaktion an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster.



Eik Tappe ist freiberuflicher Medienpädagoge und wissen- schaftlicher Mitarbeiter im Institut für Erziehungswissenschaft der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster.





4.2 „UND DER OSCAR® GEHT AN ...!“

Inklusive Filmarbeit mit Heranwachsenden mit und ohne Behinderung –
Einblicke in eine medienpädagogische Projektwoche

Selma Brand, Dennis Strässer und Eik Tappe

Mit dem Filmpreis Oscar® werden jährlich die besten Filme prämiert. Bei der Bekanntgabe der Gewinner hören wir immer: „Und der Oscar geht an ...!“. Diesen berühmten Satz haben wir im Bennohaus Münster zum Anlass genommen, eine medienpädagogische Projektwoche mit Kindern und Jugendlichen mit und ohne Behinderung durchzuführen – mit viel Freude, Spaß uuuuuund Action!

Mit den Kindern und Jugendlichen mit Behinderung und deren Eltern haben wir uns zwei Wochen vor der Projektwoche noch einmal extra zu einem Gespräch getroffen (Dauer: 45 Minuten). Dabei machte ein Medientrainer mit den Heranwachsenden eine Kameraführung und drehte einzelne Testsequenzen mit ihnen. Zeitgleich besprach die Leiterin des Ferienprogramms mit den Eltern die detaillierte Projektumsetzung, damit für die Kinder und Jugendlichen mit Behinderung alles weitgehend reibungslos läuft.

Beispiel Projektdurchführung

Umsetzung: Erklären Sie den Kindern den Umgang mit der Videokamera. Danach beginnen sie gemeinsam mit der Verfilmung ihrer Story.

Achtung: Hier bietet sich ein Rotationsprinzip an, damit jedes Kind einmal in eine der verschiedenen Rollen (Schauspieler:in und Schauspieler, Kamerafrau und Kameramann, Regisseur:in und Regisseur etc.) schlüpfen kann. Hier können die Kinder nach ihren Stärken eingesetzt werden und alle finden etwas, das sie mit ihren Fähigkeiten bewältigen können.

TIPPS

Haben Sie längere Szenen im Kasten ist es sinnvoll, sich das gedrehte Material gemeinsam anzuschauen. Dadurch wird die Motivation der Kinder aufrechterhalten. Sie sehen zudem, was sie bereits alles geschafft haben und was sie noch laut Projektplan umsetzen müssen.

Wenn alle Szenen aufgenommen sind, wird das fertige Material noch geschnitten. Dies kann in der ganzen Gruppe erfolgen oder, falls sie eine unruhige Gruppe haben, mit jeweils zwei Kindern, da für diese Aufgabe Konzentration und Geduld erforderlich sind.

5 Projektabschluss

Ein „bewusster **Projektabschluss**“ ist sehr sinnvoll! Planen Sie unbedingt eine Vorführung und/oder eine Veröffentlichung des Produkts – und die damit zusammenhängende Würdigung des Geleisteten – ein. Dieses Ziel ist für alle Teilnehmenden sehr motivierend. Abschließend sollte in der Gruppe auch besprochen werden, inwiefern das aus der Projektinitiative entwickelte Vorhaben erreicht wurde. Ein übertriebener Perfektionismus sollte allerdings nicht vorherrschen, da die Teilnehmenden ja auch während des Produktionsprozesses viel lernen.

Beispiel Projektabschluss

To Do: Einladungen erstellen, Vorführung oder kleine Feier planen

Materialien: Beamer, Projektionsfläche, DVDs für Kopien

Umsetzung: Der fertige Tierfilm wird mit den Kindern angeschaut und besprochen. Ermuntern Sie die Kinder danach dazu, ihre positiven und negativen Eindrücke zum Film und zum gesamten Projektverlauf zu äußern. Laden Sie dann gemeinsam mit den Kindern Eltern und Freunde zu einer Vorführung ein. Alle Beteiligten erhalten eine Kopie des fertigen Films.

Literatur: Frey, Karl: Die Projektmethode. Der Weg zum bildenden Tun, Weinheim/Basel: Beltz, 2007.

1 Vorbereitung und Planung

Bereits drei Monate vor der Projektwoche haben wir beim Vorbereitungstreffen der Trainer:innen und Trainer folgende Punkte für die Projektwoche festgelegt:

- das Thema
- die Programmpunkte
- die Organisation der Projektwoche

Das Treffen dauerte drei Stunden. Ergebnis war, dass unter dem Motto „Und der Oscar® geht an ...!“ der Dreh von Spielfilmen im Mittelpunkt der Projektwoche stehen sollte. Als Begleitprogramm planten wir einen Ausflug in ein Kino und den Besuch eines Unterhaltungskünstlers, der für einen Film als Experte interviewt werden sollte.

Die Genres Western, Actionfilm und Krimi haben wir beim Vorbereitungstreffen für insgesamt vier Filme festgelegt – aber immer mit der Option, dass diese gegebenenfalls geändert werden konnten. Die Details der einzelnen Filme sollten, mit unserer Unterstützung, von der Gruppe erarbeitet werden.

Spielfilme zu drehen bietet sich besonders gut an, da die Produktion neben technischen, viele verschiedene kreative Aufgaben beinhaltet – beispielsweise Kulissenbau und Maske. Außerdem ist man nicht auf äußere Umstände, wie Öffnungszeiten oder Interviewpartner:innen und -partner (mit wenig Zeit) angewiesen.

TIPPS

Tipps für die Vorbereitungsphase

- **Planen Sie:** Der Ablauf der gesamten Woche sollte im Vorfeld gut geplant werden, da zum Beispiel Ausflüge organisiert werden müssen.
- **Legen Sie ein Motto fest:** Wir empfehlen, ein solches Projekt unter ein Motto zu stellen. Das hilft den Teilnehmenden einzelne Aktivitäten in den richtigen Kontext zu setzen und erleichtert die Ideenfindung.
- **Bereiten Sie die Inhalte gut vor:** Sinnvoll ist, eine grobe Geschichte für die einzelnen Filme vorzubereiten, falls den Teilnehmenden nichts einfällt oder sie sich beispielsweise nicht vorstellen können, was mit einem „Actionfilm“ gemeint ist. In einer solchen Situation gibt man ein Beispiel, das zu einer eigenen Story umgearbeitet wird.
- **Für Zwischendurch:** Je nach Gruppe sollten in der Projektwoche immer wieder Programmpunkte eingebaut werden, in denen nicht gefilmt wird. Das ist vor allem für Jüngere sinnvoll, da es für sie schwieriger ist, sich über längere Zeiträume zu konzentrieren. In diesen technikfreien Phasen bieten sich der Kulissenbau, die Organisation von Requisiten oder Fußball- und Brettspiele an.

2 Planung und Organisation

- **Dauer:** 5 Tage, täglich von 8:30 bis 16:30 Uhr
- **Teilnehmende:** 22 Kinder und Jugendliche (6 bis 15 Jahre) – davon fünf mit Behinderungen
- **Arten der Behinderung:** Autismus, autistische Züge, geistige und körperliche Behinderung, ADHS, Lernbehinderung, Sprachbehinderung
- **Mitarbeitende:** Acht medienpädagogische Fachkräfte, davon fünf Studierende der Sozialen Arbeit, ein Diplompädagoge sowie je eine Mediengestalterin und -trainerin

TIPPS

In inklusiven Gruppen haben die Teilnehmenden sehr unterschiedliche Fähigkeiten. Achten Sie darauf, dass jede / jeder eine ihren / seinen Fähigkeiten entsprechende Aufgabe bekommt. Je mehr Mitarbeitende, desto besser! Diese Form der Medienarbeit erfordert einen verhältnismäßig hohen Betreuungsschlüssel, da man neben den Kindern und Jugendlichen auch die Technik im Auge behalten muss.

- **Technik:** vier digitale Videokameras, vier Stative, Mikrofon mit XLR-Kabel, Kopfhörer, Cinch-Kabel, Schnittplatz mit Schnitt-Software
- **Orte:** Bürgerhaus Bennohaus, Dortmund-Ems-Kanal, umliegende Spielplätze, Osmo-Hallen, Ostviertel von Münster; vier Räume im Bennohaus standen fast durchgängig zur Verfügung

3 Durchführung

Schritt 1 Kennenlernen der Technik

Nach einer Einführung in das Wochenthema wurden die Teilnehmenden in fünf Gruppen aufgeteilt und lernten Grundlagen der Videoarbeit kennen. Fünf Stationen, die jeweils ein Element der Filmarbeit (Kamera – Stativ – Ton – Licht – Einstellungsgrößen) behandelten und mit einer Medientrainerin oder einem Medientrainer besetzt waren, wurden in mehreren Räumen aufgebaut. Zum Thema Stationenlernen siehe auch Seite 29.

Die Kinder und Jugendlichen besuchten nacheinander alle Stationen. Am Ende des ersten Vormittags konnten sie einfache technische Vorgänge verstehen und die Kamera sinnvoll nutzen. Sie konnten erste Aufnahmen machen, den Ton kontrollieren und auf das richtige

Licht achten. Besonders beliebt war die Station Einstellungsgrößen, da sich die Teilnehmenden über einen an die Kamera angeschlossenen Fernseher beim Erproben verschiedener Bildeinstellungen ansehen konnten. Auch die Heranwachsenden mit Behinderung nahmen ohne Einschränkung an der Einführung teil, da schon im Vorfeld Lösungen für ihre besonderen Bedürfnisse gefunden werden konnten. Beispielsweise wurde für einen Jungen im Rollstuhl eine Kamera mit Fernbedienung genutzt. So konnte er auch filmen, wenn sich die Kamera auf Augenhöhe einer stehenden Person befand.

Schritt 2 Dreharbeiten in der Gruppe

Nach dem gemeinsamen Mittagessen begann die Dreharbeit. Mit einem Trailer, in dem sich jede/r selbst vorstellte, wurden die am Vormittag gewonnenen Kamerakenntnisse ausprobiert und vertieft. Außerdem lernten die Teilnehmenden vor der Kamera zu sprechen und sich selbstbewusst zu präsentieren. Danach wurden sie in vier Spielfilmgruppen aufgeteilt, in welchen sie für den Rest der Woche arbeiteten.

Die Arbeit lief in allen Gruppen ähnlich ab. Zuerst wurde ein Brainstorming gemacht. Hier brachten alle ihr Wissen zum gewählten Genre ein und legten erste Charaktere fest. Anhand dessen wurde eine Story entwickelt. Die Medientrainerinnen und -trainer ermutigten die Gruppe zu diskutieren und halfen, die Ideen so abzuwandeln, dass man sie mit den vorhandenen Mitteln umsetzen konnte.

TIPPS

Achten Sie darauf, dass die Geschichte gut mit den vorhandenen Ressourcen umsetzbar ist. So ist zu überlegen, ob nicht besser ein Privatdetektiv ermittelt, wenn keine Polizeiuniform vorhanden ist, oder ob Kulissen wie beispielsweise die „Titanic“ realistisch zu erstellen sind.

Nach der Zusammenstellung der Requisiten überlegten sich die Teilnehmenden geeignete Drehorte für die verschiedenen Szenen.

Durch das Basteln von Requisiten und die Drehortsuche gab es immer wieder längere Abschnitte, in denen nicht gedreht wurde. Das war für alle angenehm, da sie miteinander reden konnten, ohne darauf achten zu müssen, ob das Gesprochene die Aufnahmen stört.

In einer Gruppe, die ursprünglich nur von einem Medientrainer geleitet wurde, gab es zu Beginn Probleme mit einem Kind mit sehr großen Konzentrationsschwierigkeiten. Hier wurde ein zweiter Medientrainer als

Unterstützung hinzugezogen. Damit konnte auf alle Beteiligten in der Gruppe und ihre Bedürfnisse eingegangen werden.

Das Drehen der Spielfilme begann in den Gruppen zu unterschiedlichen Zeitpunkten, was am Umfang der Vorbereitungen oder kleineren Unstimmigkeiten in der Gruppe lag – Wer spielt wen? Sind alle Rollen ungefähr gleich groß? etc. Spätestens am Vormittag des dritten Tages waren alle Gruppen mit den Dreharbeiten beschäftigt.

In einer Gruppe war ein Junge mit Behinderung, der große sprachliche Schwierigkeiten hatte. Die anderen Teilnehmenden der Gruppe zeigten zuerst wenig Verständnis für diese Einschränkung und liefen am Drehplatz herum, wodurch sich der Junge noch weniger konzentrieren konnte. In solchen Situationen empfiehlt es sich, mit der Gruppe gemeinsam zu überlegen, wie man am besten unterstützen kann. Die Gruppe kam auf die Idee, dem Jungen den Text vorzusprechen und sie schrieben ihn zusätzlich auf. Der Einsatz der Gruppe wurde belohnt, als der Junge den Text letztendlich gut bewältigte.

TIPPS

Tipps für die Dreharbeiten

- Motivieren Sie die Teilnehmenden während der Woche in mehreren Rollen tätig zu sein – als Schauspieler, Kameralente etc. So wechseln sich ihre Aufgaben ab und es wird nicht langweilig. Sie erleben, wie schwierig es ist, vor der Kamera zu sprechen und sind nachsichtiger, wenn andere an der Reihe sind.
- Achten Sie darauf, dass bei den Dreharbeiten alle beschäftigt sind. Manchmal ist es hilfreich, jemanden als Set-Managerin / Set-Manager zu beauftragen, welche/r dafür sorgt, dass alle Requisiten vorhanden sind und aufschreibt, welche Szenen abgedreht wurden. Im Gruppenraum sollte ein großes Flipchart hängen, auf dem man jeden Tag die gedrehten Szenen abhakt.
- Schauen Sie sich jeden Tag die Aufnahmen mit den Teilnehmenden an. So wird die Arbeit transparent, greifbar und motiviert zusätzlich. Zum Ende des Tages ist es außerdem lustig, die „Pannen“ der Dreharbeiten anzugucken.
- Eine Möglichkeit, die Kinder und Jugendlichen dauerhaft zu motivieren ist, sie mit ihrem Namen und ihrem Titel anzusprechen, zum Beispiel Kamera-Frau Lisa und Ton-Mann Ole. Dadurch erfahren sie zusätzliche Wertschätzung ihrer Arbeit.

Schritt 3 Nachbearbeitung

Insgesamt entstand eine halbstündige Sendung mit Spielfilmen und Reportagen, die von zwei Teilnehmenden mit und ohne Behinderung moderiert wurde. Der Schnitt wurde, aufgrund der kurzen Projektzeit, von den Medientrainerinnen und den -trainern übernommen. Einige Interessierte schnitten kleine Sequenzen selbst. Von den meisten wurde die Schnittarbeit aber als langweilig empfunden. Zudem kann man nur bedingt mit mehr als zwei Personen an einem Computer arbeiten.

Schritt 4 Projektabschluss

Bei der Abschlusspräsentation drei Wochen später wurde der Film allen Teilnehmenden, Verwandten und der Presse im großen Saal des Bennohauses präsentiert. Die über 80 Anwesenden waren von der Arbeit begeistert. Im Anschluss bekamen alle Teilnehmenden eine DVD mit dem Film.

4 Erfahrungen und Resümee

Thema

Das übergeordnete Thema „Und der Oscar® geht an...!“ zu wählen war sehr sinnvoll. Dadurch konnten die Teilnehmenden verstehen, warum Filme zu verschiedenen Genres gedreht oder als Ausflugsziel ein Kino gewählt wurde.





TIPPS

Sie werden in der Arbeit mit inklusiven Gruppen immer wieder auf Herausforderungen und Schwierigkeiten stoßen. Reagieren Sie flexibel und seien Sie offen für kreative Lösungen! Wichtig ist, je heterogener die Gruppe, umso höher muss der Personalschlüssel der Trainerinnen und Trainer sein. Und, wenn eine Gruppe sehr heterogen ist, sollten den Teilnehmenden, die sich langweilen, andere oder weiterführende Aufgaben gegeben werden. Halten Sie diese für solche Situationen bereit.

Wichtig ist auch, gemeinsam zu überlegen, wie schwierige Situationen für alle befriedigend gelöst werden können. Vermeiden Sie, dass einzelnen Teilnehmenden die Schuld an auftretenden Problemen gegeben wird. Meist haben alle ihren Anteil an der Situation.

Erreichte Ziele

- Alle Teilnehmenden waren an der Herstellung der Filme beteiligt.
- Es war möglich, die Aufgaben an alle Teilnehmenden anzupassen.
- Eine durchgehende Zusammenarbeit von Heranwachsenden mit und ohne Behinderung fand statt.
- Die Kinder und Jugendlichen schlüpften in verschiedene ungewohnte Rollen (Kamerafrau und -mann, Schauspieler und Schauspieler etc.).
- Die Teilnehmenden setzten sich intensiv mit verschiedenen Film-Genres und deren Besonderheiten auseinander.
- Für jeden Teilnehmenden wurden passende Rollen entwickelt.

Erworbene Kompetenzen

- Verständnis über die Entstehungsbedingungen eines Films.
- Förderung der Toleranz gegenüber Menschen mit Behinderung, Abbau von sozialen Hemmungen und Vorurteilen bei den Pädagogen und den Heranwachsenden.
- Entwicklung von (Lern-)Methoden: Wie merke ich mir meinen Text? Wie helfe ich anderen dabei?
- Geduld, da viele Szenen oft wiederholt werden mussten.
- Kreativität beim Erfinden einer eigenen Geschichte.

Technik

Die Gruppenarbeit war vor allem dadurch möglich, dass ausreichend Technik zur Verfügung stand und alle Medientrainerinnen und -trainer qualifiziert waren, allein eine Gruppe zu leiten.

Tempo

Durch die Arbeit in Gruppen konnte das Tempo den Fähigkeiten der Teilnehmenden angepasst werden. Jede Gruppe hatte immer ein konkretes Ziel vor Augen: die Fertigstellung „ihres“ Films. Dadurch waren sie konzentrierter und Teilerfolge transparenter. Das übergeordnete Ziel – Fertigstellung der ganzen Sendung – war für viele zu schwer zu erfassen.

Toleranz

Das Projekt wurde insgesamt von allen Beteiligten sehr positiv bewertet. Für viele Medientrainerinnen und -trainer war es das erste inklusive Angebot, das sie durchführten. Einige hatten noch nie mit Kindern und Jugendlichen mit Behinderung gearbeitet. Alle waren am Ende der Woche begeistert von der Arbeit und der Toleranz der Teilnehmenden sowie vom hundertprozentigen Erreichen des Ziels, alle Inhalte umgesetzt und alle Arbeitsbedingungen an die Voraussetzungen und Bedürfnisse der Teilnehmenden angepasst zu haben.

Alle Teilnehmenden konnten, ihren Fähigkeiten entsprechend, in den Arbeitsprozess eingebunden werden. Niemand fühlte sich vernachlässigt. Für die Medientrainerinnen und -trainer war es besonders schön zu sehen, dass die Heranwachsenden immer darauf achteten, dass im morgendlichen Stuhlkreis oder beim Mittagessen ein Platz ohne Stuhl für den Jungen im Rollstuhl vorhanden war.

INFO

Möglichkeiten zur Ausleihe von Technik in NRW

jfc Medienzentrum · Ansprechpartner: Fred Perschel
Hansaring 82-86 · 50670 Köln · Tel. 0221 13056150
perschel@jfc.info · www.jfcmedienzentrum.de

Filmhaus Bielefeld e.V. · Ansprechpartner: Jörg Erber
August-Bebel-Str. 94-96 · 33602 Bielefeld · Tel. 0521 177757
mail@filmhaus-bielefeld.de · www.filmhaus-bielefeld.de

4.3 UM VIDEOPROJEKTE FÜR ALLE DURCHZUFÜHREN BRAUCHT MAN ...

Für das Bild

Videokamera

Nutzen Sie am besten eine Videokamera, die auf eine digitale Speicherkarte (Minimum 8 GB) oder auf Band (zum Beispiel Mini DV) aufnimmt.

Akkus

Akkus ermöglichen Dreharbeiten an nahezu jedem Ort, da man nicht auf die herkömmliche Stromversorgung angewiesen ist. Man sollte immer mindestens einen Ersatz-Akku beim Dreh dabei haben. Tipp: Netzteil / Netzadapter in der Kameratasche lassen, so kann man im Notfall mit Strom arbeiten beziehungsweise die Akkus laden.

Netzteil und Netzadapter

Netzteil und Netzadapter sind bei den meisten Kameras vorhanden. Bei kleineren Modellen handelt es sich lediglich um ein Kabel, mit dem die Kamera an eine Steckdose angeschlossen wird. Damit kann man dann entweder die Kamera selbst betreiben oder den Akku laden. Bei größeren Kameras kann man das Netzteil

ohne Kamera an eine Steckdose anschließen, um den Akku zu laden.

Stativ

Das Stativ ist gemeinsam mit der Videokamera der wichtigste Gegenstand am Set. Aufnahmen „aus der Hand“ sind in der Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen nicht zu empfehlen. Auch kleine Camcorder wiegen in der Regel über ein Kilo und sind somit für Kinder schwer über längere Zeit gerade zu halten. Das Stativ ermöglicht eine „saubere“ Kameraführung und bietet die Möglichkeit, ästhetische Zooms und Schwenks in die Geschichte einzubauen. Filmt man aus der Hand, hat das Material oft einen unerwünschten Hobbyfilm-Charakter.

Speicherkarten / Tapes

Denken Sie an eine ausreichende Anzahl von Speicherkarten oder passende Tapes (zum Beispiel Mini DV), um das aufgenommene Material zu sichern.



Für den Ton

Handmikrofon

Ein Handmikrofon eignet sich sehr gut für Reportagen und Moderationen. Es filtert störende Hintergrundgeräusche bereits ab einer geringen Distanz heraus, muss aber deshalb auch nah am Mund gehalten werden. Als Regel gilt: das Handmikrofon sollte etwa eine Faustgröße vom Mund entfernt nach unten gehalten werden. So wird das Gesicht der Reporterin oder des Reporters nicht verdeckt.

Windschutz

Der Windschutz ist ein Schaumstoffbezug, der über das eigentliche Mikrofon gestülpt wird. Er sollte vor allem bei Aufnahmen im Freien immer benutzt werden. Auch bei Aufnahmen in lauter Umgebung (zum Beispiel

in einer Messehalle) kann man ihn nutzen, um unerwünschte Hintergrundgeräusche zu unterdrücken. Tipp: Wer das Mikrofon hält, sollte keine Ringe tragen, da diese hart an das Mikrofon stoßen und bei der Aufnahme ein Klackern verursachen können.

Richtrohr / Richtmikrofon

Das Richtmikrofon ist ein relativ teures, sehr empfindliches Mikrofon, mit dem man hauptsächlich bei fiktionalen Formaten arbeitet. Es ist gerichtet, das heißt es nimmt speziell in eine Richtung auf und dämpft Geräusche aus anderen Richtungen ab. Das Richtmikrofon kann außerhalb des Bildes positioniert werden. In der Regel wird es von Ton-Mann/-Frau gehalten und sollte direkt auf den Mund des Schauspielenden gerichtet werden. Meistens ist an jedem Camcorder ein internes Richtmikrofon eingebaut. Aber Vorsicht! Es ist auch sehr empfindlich und nimmt oft das Brummen der Kamera mit auf. Für wichtige Tonaufnahmen ist es daher nicht zu empfehlen. Prüfen Sie am besten über die Kopfhörer oder mit einer kurzen Testaufnahme, ob diese Geräusche zu hören sind. Richtmikrofone / Richtrohre brauchen immer eine Batterie.

XLR-Kabel

Das XLR-Kabel verbindet die Kamera mit dem Mikrofon. Man kann mehrere XLR-Kabel miteinander verbinden, um längere Strecken zu überwinden (zum Beispiel die Kamera steht an einem Fenster oben in einem Gebäude, die Moderierenden stehen im Innenhof).

XLR-Adapter

Die meisten kleineren Kameras haben keinen XLR-Ausgang, an den das Mikrofon direkt angeschlossen werden kann, so dass man einen Adapter (Klinke auf XLR) benötigt. Dieser Adapter ist an der Klinkenseite sehr empfindlich (es kommt schnell zu Wackelkontakten). Befestigen Sie das Kabel des Adapters am besten zusätzlich an der Kamera. Zum Beispiel mit einem guten Klebeband.

Kopfhörer

Bei Aufnahmen, für die der Ton wichtig ist, müssen immer Kopfhörer von einem Teammitglied getragen werden. So kann man Fehler und „Aussetzer“ direkt bemerken und beheben. Das menschliche Ohr filtert automatisch unerwünschte Geräusche heraus, ein Mikrofon nicht. Durch Wackelkontakte kann es auch zu Aussetzern des Tons auf einem Kanal kommen, was ebenfalls nur über Kopfhörer zu hören ist.

Für das Licht

Bauscheinwerfer

Halogenstrahler aus dem Baumarkt eignen sich gut, um eine Szene – zum Beispiel in einem Keller – zu beleuchten. Es gibt diese Scheinwerfer in verschiedenen Größen und Lichtstärken.

Folien

Um in einer Szene eine bestimmte Lichtstimmung zu erzeugen, verwendet man im Profibereich spezielle Folien (zum Beispiel in Rot, Orange, Blau, Lila, Grün). Diese sind über den Fachhandel zu beziehen. Sie sind allerdings meist recht teuer.

Zubehör

Kabeltrommel / Verlängerungskabel / Mehrfachsteckdose

Da Sie in den meisten Fällen nicht wissen, welche Gegebenheiten vor Ort sind, ist es immer sinnvoll, eine Kabeltrommel und / oder ein Verlängerungskabel (3 bis 6 m) sowie eine Mehrfachsteckdose mitzunehmen. So sind Sie für eventuelle Akkuausfälle gewappnet und können auch kleine Scheinwerfer anschließen.

Klebeband

Nehmen Sie zu jedem Dreh ein gutes Klebeband mit, da man damit Kabel am Drehort sicher abkleben oder zum Beispiel Dekorationen, wie Plakate, befestigen kann. Am besten eignet sich breites Isolier- oder Panzerband, da man dieses auch ohne Schere gut durchtrennen kann.

Kameratasche

Die Videokamera sollte aufgrund ihrer Empfindlichkeit nicht in einem einfachen Rucksack oder Beutel, sondern in einer Kameratasche transportiert werden. In einer weiteren Tasche transportieren Sie Dinge, die man am Drehort braucht: alles für den Ton, Klebeband, Tapes, Akkus und sämtliche Kabel.

Stativtasche

Für den Transport des in der Regel recht schweren Stativs ist es sinnvoll, eine Stativtasche zu kaufen. So kann man sich das Stativ bequem umhängen und hat noch beide Hände frei. Kinder und Jugendliche können ein Stativ auch zu zweit tragen. Generell darf ein Stativ im eingeklappten Zustand nie hingestellt werden, da es leicht umkippt und der sensible Stativkopf beschädigt werden kann. Bewahren Sie das Stativ immer – auch in der Stativtasche – liegend auf.



4.4

10 Handlungsempfehlungen für die inklusive Medienarbeit



- Achten Sie auf ein angemessenes Verhältnis von Kindern und Jugendlichen mit und ohne Behinderungen. Wir empfehlen ein Verhältnis von zwei (Kinder ohne Behinderung) zu eins (Kind mit Behinderung).
- Setzen Sie entsprechend geschulte Betreuerinnen und Betreuer ein. Maximal fünf Kinder sollten durch einen Betreuenden beaufsichtigt werden. Es ist gut, wenn die Betreuenden die Kinder und die Art ihrer Behinderung kennen.
- Legen Sie Wert auf Kennenlernspiele und eine intensive Einführungsphase, gerade wenn die Kinder sich untereinander nicht kennen.
- Legen Sie ein Thema für das gesamte Projekt fest, nach dem sich alle Aktionen richten.
- Beziehen Sie alle Kinder und Jugendlichen in Entscheidungsprozesse mit ein. Greifen Sie ihre Ideen auf und seien Sie flexibel bei der kreativen Ausgestaltung des Projektes. Seien Sie auch bereit, vom ursprünglichen Plan abzuweichen.
- Stellen Sie ausreichend und gutes technisches Equipment bereit, das an die Bedarfe der Teilnehmenden angepasst werden kann.
- Beziehen Sie alle Kinder und Jugendlichen in den Produktionsprozess ein. Sorgen Sie für „Rollenwechsel“ bei den verschiedenen Aufgaben (Regie, Kamera, Ton etc.) und passen Sie Aufgabenstellungen an die Bedarfe an.
- Denken Sie an genügend Pausen – nach Bedarf eventuell auch nur mit Einzelnen aus der Gruppe.
- Wenn Sie die Möglichkeiten haben, wählen Sie eher eine intensive Projektform (Projekttag, Projektwoche), als ein regelmäßiges, zum Beispiel wöchentliches Angebot.
- Planen Sie viel Zeit ein. Arbeiten Sie eher prozess- als produktorientiert: „Der Weg ist das Ziel“.

Diese Zusammenstellungen wurden freundlicherweise vom Bennohaus Münster zur Verfügung gestellt.



4.5 „EINE BEHINDERUNG IST EINE BARRIERE – ABER SIE IST NICHT UNÜBERWINDBAR“

Ein Interview-Chat mit Carola Werning über Kommunikationsregeln, Dritte im Telefon, ausführliche Untertitel und Grundlagen für inklusive Medienprojekte mit hörbehinderten Kindern und Jugendlichen

Das Gespräch führte Diana Stuckatz



Carola Werning ist Mitarbeiterin von barrierefrei kommunizieren! der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH. Sie ist zuständig für Projektkonzeption- und redaktion und hat unter anderem für medienkompetent teilhaben! das Curriculum der Weiterbildung zur inklusiven Medienpädagogik entwickelt.

13:34 _ Diana:

Kannst du dich an den Zeitpunkt erinnern, wo dir bewusst geworden ist, dass du eine Hörbehinderung hast?

13:36 _ Carola:

Das war ein schleichender Prozess. Ich war schon als Teenager leicht schwerhörig. Da war es mir sehr peinlich und ich wollte es immer verstecken. Dann hatte ich während des Studiums einen Hörsturz und danach war klar: Ja, ich bin hörbehindert, brauche Hörgeräte, muss darauf aufmerksam machen etc. Eigentlich ging es mir ab dem Zeitpunkt fast besser, weil die Sache damit klar war und ich die Hörbehinderung nicht mehr verbergen konnte.

13:37 _ Diana:

Wie sah das „Verstecken“ aus?

13:38 _ Carola:

In erster Linie tut man so, als hätte man verstanden. Aber natürlich gibt es sehr viel differenzierte Strategien. Wer mehr darüber wissen will: Es gibt einen tollen Blog zum Thema Schwerhörigsein, „Not quite like Beethoven - Ein Blog über Unhörbares, Unerhörtes und Nichtgehörtes“, in dem diese Strategien sehr gut und humorvoll beschrieben werden.

13:39 _ Diana:

Wie machst du das heute? Machst du immer gleich darauf aufmerksam, dass du eine Hörbehinderung hast?

13:39 _ Carola:

Mal so, mal so! Im offiziellen Bereich, beispielsweise bei Arbeits- und Arztterminen, sage ich es immer sofort. Im privaten Bereich lasse ich es manchmal darauf ankommen. Meistens mache ich dann sofort darauf aufmerksam, wenn ich etwas nicht verstehe – weil man ansonsten gern für „gestört“ gehalten wird. Aber in Smalltalk-Situationen, wo mehr geredet wird, um des Redens willen, „nickt“ man manches doch einfach ab. Einfach um den Kommunikationsfluss nicht allzu oft zu unterbrechen.

13:41 _ Diana:

Wann schränkt dich deine Behinderung im Alltag ein?

13:41 _ Carola:

Also ganz klar bei Terminen, wo es um wichtige Sachinformationen geht und kein Schriftdolmetschender dabei sein kann, wie zum Beispiel Elternabende. Da muss mein Mann hin oder es muss ein Gesprächsprotokoll angefertigt werden.

Das Internet als Alltags- und Kommunikationserleichterung

13:43 _ Diana:

Welche Bedeutung hat das Internet für dich?

13:43 _ Carola:

Das Internet ist für mich super wichtig! Es ist wirklich ein Meilenstein der Alltags- und Kommunikationserleichterung für Hörbehinderte. Man kann darüber mit anderen kommunizieren und bekommt alle Informationen. Für Gehörlose, die Schriftsprache zum Beispiel nicht gut können, gibt es da – leider! – bedeutend weniger Angebote.

13:43 _ Diana:

Welche Webseiten liest du regelmäßig?

13:44 _ Carola:

In erster Linie natürlich meinen E-Mail-Account. Da bin ich quasi ständig, denn da läuft die meiste Kommunikation drüber. Und ja, dann alle prakti-

schen Seiten, wie Reiseauskünfte, Buchung, Einkäufe, Onlinebanking etc. Dafür muss man heute nicht mehr telefonieren oder zum Schalter gehen, was mir sehr hilft. Ja, und SMS nutze ich natürlich auch. Wirklich eine gute Erfindung!

Dritte im Telefon

13:45 _ Diana:

Das heißt, telefonieren geht für dich gar nicht?

13:46 _ Carola:

Nein, da ich für das Verstehen auf Lippenlesen angewiesen bin. Es ginge höchstens mit einem Schriftdolmetscher-Service. So etwas gibt es in den USA, da sind die Telefongesellschaften dazu verpflichtet. In Deutschland gibt es das leider noch nicht.

13:47 _ Diana:

Wie funktioniert das?

13:47 _ Carola:

Wenn man telefonieren will, ruft man einen Vermittlungsservice an, der wird dazwischen geschaltet, übersetzt und man bekommt den Text angezeigt.

13:48 _ Diana:

Würdest du so etwas in Anspruch nehmen?

13:49 _ Carola:

Aber klar! Manchmal ist es doch leichter, einfach mal kurz zu telefonieren, als immer alles schreiben zu müssen. Nur das eine dritte Person dazwischen sitzt, ist am Anfang sicher gewöhnungsbedürftig.

Lippenlesen

13:50 _ Diana:

Kannst du das eigentlich irgendwie beschreiben, was du hörst beziehungsweise wie du hörst? Ist es eher dumpf oder mit einem Rauschen?

13:50 _ Carola:

„Hört“ sich für mich eigentlich ziemlich normal an. Aber dieser Eindruck entsteht wohl nur im Gehirn, da ich ja nur in Zusammenhang mit Lippenlesen verstehe. Und dann hängt es noch sehr von der Person ab. Manche versteht man über das Lippenlesen besser als andere. Dialekte sind aber immer total schwierig bis gar nicht möglich.

13:53 _ Diana:

Kommt es vor, dass du merkst, dass Leute plötzlich ganz bewusst deutlich mit dir sprechen und es plötzlich unnormale wirkt?

13:54 _ Carola:

Also die meisten sprechen sowieso deutlicher mit mir und ich finde es bis zu einem gewissen Grad hilfreich. Dann gibt es aber natürlich auch welche die meinen, man müsste mit einem hörbehinderten Menschen gleichzeitig so sprechen, als wäre er auch geistig eingeschränkt ...

Schriftdolmetschen und Spracherkennung

13:55 _ Diana:

Kommen wir mal zu deiner beruflichen Tätigkeit. Wenn du Veranstaltungen moderierst, machst du das mit Schriftdolmetscherinnen und -dolmetschern. Wie läuft das ab?



Schriftdolmetschen ist primär ein Angebot für schwerhörige und spätaubte Menschen, die im Gegensatz zu Gehörlosen und Frühertaubten nicht oder nur sehr eingeschränkt die Gebärdensprache beherrschen. Schriftdolmetscherinnen und -dolmetscher schreiben das Gesagte wortwörtlich oder zusammenfassend auf, so dass Hörgeschädigte es durch Mitlesen verfolgen können. Hörgeschädigte haben in verschiedenen Situationen einen gesetzlichen Anspruch auf Schriftdolmetscherinnen und -dolmetscher.

Weitere Informationen, auch hinsichtlich der Kostenübernahme, finden Sie hier:

Bundesverband der Schriftdolmetscher und Kommunikationshelfer e.V.
www.bundesverband-schriftdolmetscher.de

Deutscher Schwerhörigenbund e.V.
www.schwerhoerigen-netz.de

13:55 _ Carola:

Man muss erst eine Einführung machen, was Schriftdolmetschen ist, wie es funktioniert, warum ich es brauche und warum es auch Vorteile für andere hat. Dann muss man um die Einhaltung gewisser Kommunikationsregeln bitten: nicht zu schnell und nacheinander sprechen, so dass die Schriftdolmetschenden hinterherkommen. Und natürlich antworte ich ganz leicht zeitverzögert. Meistens wird das Schriftbild dann auch für alle auf einer großen Leinwand angezeigt.

13:58 _ Diana:

Wie reagieren die Veranstaltungs-Teilnehmenden darauf?

13:58 _ Carola:

Eigentlich finden es alle immer total sinnvoll und bereichernd. Es gibt übrigens Forschungen, solche Live-Übersetzungen bei Veranstaltungen zu automatisieren, aber das wird wohl noch eine Weile dauern. Dazu müsste Spracherkennung komplett sprecherunabhängig, also nicht auf eine Sprecherin oder einen Sprecher trainiert sein.

Untertitel für alles

14:00 _ Diana:

Schaust du Fernsehen?

14:00 _ Carola:

Das geht kaum, da nur wenige interessante Sendungen untertitelt werden. Aber viele Filme und

! Spracherkennung ist eine Methode zur Verarbeitung der natürlichen menschlichen Sprache durch Computer. Hier werden die in ein Mikrofon gesprochenen Töne in digitale Daten umgewandelt und mit gespeicherten Mustern verglichen und erkannt. Sprecherunabhängige Systeme können zur Steuerung von Geräten verwendet werden. Der Wortschatz ist beschränkt. Sprecherabhängige Systeme können gesprochene Wörter in Text umwandeln (Diktate). Sie verfügen über einen sehr großen Wortschatz und müssen auf den jeweiligen Anwender trainiert werden.

Serien kann man auf DVD untertitelt anschauen. Für Kino gilt das gleiche. Da gibt es ja in Großstädten zum Glück ganz gute Angebote. In ländlichen Regionen ist es leider viel schwieriger.

14:03 _ Diana:
Was würdest du am Fernsehangebot verändern?

14:03 _ Carola:
Untertitel für alles natürlich! Im Moment ist es nur ein kleiner Teil des Programms untertitelt und oft ist die Qualität der Untertitel auch nicht so gut – zum Beispiel wird verkürzt untertitelt – als würden Hörgeschädigten nur kurze Sätze mental verarbeiten können ... Und, ein Zweitbild mit Gebärdendolmetschen für Gehörlose, die keine Schriftsprache können, gibt es ja bis jetzt leider noch seltener.

TIPPS

Internet-Tipps zum Thema:

Taubenschlag – Da heben die Tauben ab
Das Portal für Gehörlose und Schwerhörige
www.taubenschlag.de

Not quite like Beethoven – Ein Blog über
Unhörbares, Unerhörtes und Nichtgehörtes
<http://notquitelikebeethoven.wordpress.com>

14:05 _ Diana:
Wer müsste sich für so was mehr stark machen?

14:05 _ Carola:
Es gibt Verbände, die sich dafür schon sehr lange stark machen. Es ist natürlich neben der Kosten auch eine Bewusstseinsfrage. Das ist ein Prozess, der scheinbar nur langsam vorangeht. Aber in anderen Ländern funktioniert es auch. In England ist zum Beispiel das gesamte Programm der BBC untertitelt. Oder in den skandinavischen Ländern – da werden beispielsweise englische Filme und Serien im Original und mit Untertitel gezeigt, weil das Synchronisieren teurer wäre. Positiver Effekt: Hörbehinderte können die Sendungen sehen und alle lernen dabei Englisch. Man muss einfach weiter die Vorteile aufzeigen, zum Beispiel das Untertitelungen nicht nur Hörbehinderten helfen, sondern auch Menschen mit weniger guten Kenntnissen der deutschen Sprache oder Älteren.

Inklusive Medienprojekte mit Hörbehinderten

14:08 _ Diana:
Stichwort Inklusion: Worauf muss man aus deiner Sicht achten, wenn man Kinder und Jugendliche mit Hörbehinderung in Medienprojekte einbezieht?

14:09 _ Carola:
Man muss die entsprechenden Hilfen (wenn möglich Schrift- oder Gebärdendolmetschende) anbieten und natürlich eine bestimmte Kommunikationskultur pflegen.

14:11 _ Diana:
Wie muss so eine Kommunikationskultur aussehen?

14:11 _ Carola:
Man muss sich beim Sprechen angucken, niemand redet durcheinander, der Raum muss eine gute Akustik, gutes Licht und gute Sichtverhältnisse bieten. Generell sollte es die Möglichkeiten geben, dass Informationen über mehrere Kanäle wahrgenommen werden können. Nicht nur über die Ohren, sondern auch über die Augen, das heißt sie werden auch schriftlich angeboten. Das wären die Grundlagen für das Durchführen gemeinsamer Projekte mit Hörbehinderten. Alles andere hängt natürlich immer individuell von den Möglichkeiten und Grenzen der Teilnehmenden ab.

Würden wir in einer Welt leben ...

14:13 _ Diana:
Würdest du dich als behindert bezeichnen beziehungsweise was bedeutet das Wort Behinderung für dich persönlich?

14:14 _ Carola:
Ja, ich bin (oder werde) behindert, gehandicapt, „anders befähigt“, oder wie auch immer man es bezeichnen will, da ich bestimmte Fähigkeiten nicht habe, die die Mehrzahl der Bevölkerung eben hat. Würden wir in einer Welt leben, wo alle nicht oder schlecht hören können, sähe es natürlich anders aus – woran man sieht, dass eine Behinderung in erster Linie vom gesellschaftlichen Umfeld abhängt. In einer reinen Gehörlosengemeinschaft, in der sich alle in Gebärdensprache unterhalten, ist der „Hörende“ der Gehandicapte. Eine Behinderung ist also durchaus eine Barriere, aber keine unüberwindbare Grenze. Vor allem die technische Entwicklung der letzten Jahrzehnte hat viel dazu beigetragen, weniger hör-„behindert“ zu sein, die Auswirkungen von Hörbehinderungen zu kompensieren oder Kommunikationsalternativen zur Verfügung zu stellen. Ich bin jedenfalls sehr gespannt, was die Zukunft auf dem Gebiet noch so alles bringt!

AUTORIN



Diana Stuckatz ist pädagogische Mitarbeiterin von barrierefrei kommunizieren! der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH.

4.6 UNTERSTÜTZENDE TECHNOLOGIEN IM EINSATZ

Susanne Böhmig



Christian ist blind. Bücher „liest“ er hörend – mit seinem mobilen Lesegerät. Sara fällt das Schreiben aufgrund ihrer Spastik schwer. Mit einem Notebook und einer Spezialtastatur in der Tasche kommt sie trotzdem in der Schule mit. Dimitri kann nicht sprechen, mit seinem „Talker“ kann er an seinem Arbeitsplatz kommunizieren. Drei Beispiele, die die Möglichkeiten unterstützender Technologien illustrieren, Menschen mit Behinderung Teilhabe in Alltag, Ausbildung und Beruf zu ermöglichen.

Da jeder Mensch und jede Behinderung unterschiedlich ist, gibt es unglaublich viele verschiedene Technologien. Oft bringen die Teilnehmenden diese schon mit, beziehungsweise haben sie zu Hause. Manche wissen jedoch nicht, dass es für sie die Möglichkeit gibt, einfacher auf den Computer zugreifen zu können.

Anforderungen

Wie können die Technologien wirklich eingesetzt werden und welche Anforderungen ergeben sich daraus? Die meisten Technologien arbeiten gut mit den gängigen, großen Softwareprodukten zusammen. Spezielle Software, die in der Medienpädagogik zum Einsatz kommen kann, sollte mindestens:

- per Maus bedienbar sein
- per Tastatur bedienbar sein
- möglichst Informationen nicht nur über Bilder vermitteln
- im Idealfall der BITV 2.0 (Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung) entsprechen. Zum Thema BITV 2.0 siehe auch Seite 16.

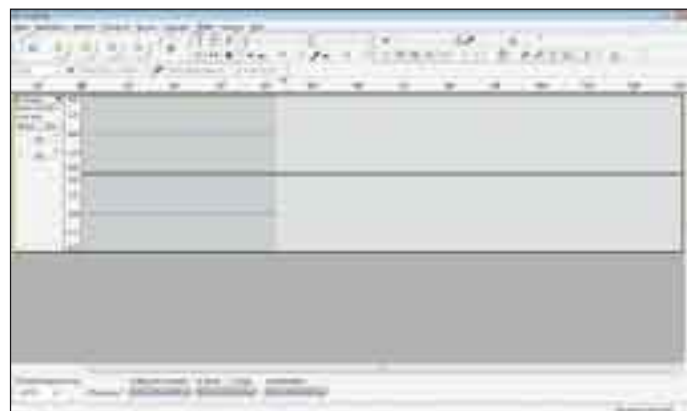
Viele Jugendeinrichtungen haben außerdem wenig Geld. Daher sollte die eingesetzte Software möglichst kostengünstig oder sogar kostenfrei sein.

Beispiel: Audacity

Im Folgenden werden exemplarisch einige unterstützende Technologien vorgestellt und dabei an einer ausgewählten und kostenfreien Software (Audacity (Version 1.3.14 (Beta)) gezeigt, wie sie in die medienpädagogische Arbeit eingebunden werden können.

Mit Hilfe von Audacity können zum Beispiel inklusive Radio- oder Hörspielproduktionen realisiert werden. Die Software bietet hier einige Anpassungsmöglichkeiten, die helfen, Menschen mit Behinderung zu unterstützen. Für den Einsatz der Software spricht unter anderem:

- es ist eine Open-Source-Software – dadurch entstehen keine Anschaffungskosten;
- sie ist größtenteils sowohl per Maus als auch per Tastatur bedienbar, das heißt damit kann die Software individuell an die Bedürfnisse der Teilnehmenden angepasst werden.



Audacity – Aufnahme

INFO

Audacity-Download: Sie können sich die Software über die dem Arbeitsheft beiliegende CD oder <http://audacity.sourceforge.net> im Internet herunterladen.

Audacity per Tastatur bedienen

Will man Audacity per Tastatur bedienen, können Tastatur-Belegungen selbst festgelegt werden. Gehen Sie dazu im Hauptmenü auf „Bearbeiten > Einstellungen > Tastatur“. Wenn Sie eine neue Tastaturbelegung eingeben wollen, markieren Sie zuerst den Befehl in der Liste, geben dann im Feld darunter die Taste beziehungsweise die Tastenkombination ein und klicken auf „Übernehmen“.

Diese individuelle Tastaturbelegung kann abgespeichert und exportiert werden. Das hat den Vorteil, dass auch an einem anderen Computer mit der individuellen Tastaturbelegung gearbeitet werden kann. Sie kann einfach importiert werden.



Audacity – Tastaturbelegung

Audacity mit Vergrößerungssoftware

Natürlich ist Audacity auch mit vergrößertem Bildschirminhalt beziehungsweise mit anderen Farben dargestellt sehr gut bedienbar. Die meisten Bildschirmvergrößerungen enthalten zusätzlich einen Screenreader, der die Bildschirminhalte vorlesen kann.

Audacity mit dem Screenreader

Blinde Menschen lassen sich die Inhalte vorlesen und steuern den Computer nur über Tastaturbefehle. Ihnen kommt also sehr entgegen, dass sich Audacity per Tastatur steuern lässt und eigene Tastenbelegungen gewählt werden können. Sie sollten allerdings eine ausreichende Einarbeitungszeit mit der Software einplanen, um einen sicheren Umgang damit zu lernen. Im Internet finden Sie ein Wiki vom Audacityteam für

blinde Nutzer in englischer Sprache: http://wiki.audacityteam.org/index.php?title=Audacity_for_blind_users
Außerdem bietet augenbit eine sehr gute Einführung zum Einsatz von Audacity mit blinden Schülerinnen und Schülern: www.augenbit.de/wiki/index.php?title=Audacity



Braillezeilen: Blinde können keine optischen Bildschirminhalte wahrnehmen oder sich auf grafischen Benutzeroberflächen orientieren. Sie nutzen neben Screenreadern „Braillezeilen“, die an Computer angeschlossen werden und Text in Braille ausgeben.

Audacity mit dem Nummernblock

Der Nummernblock kann als Mausersatz benutzt werden, wenn jemand Schwierigkeiten hat, die Maus zu bedienen. Ein externer Nummernblock wird über die USB-Schnittstelle an den Rechner angeschlossen werden – aber auch ein interner Nummernblock der Tastatur kann genutzt werden.

- Sie aktivieren den internen bzw. externen Nummernblock, indem Sie die Kombination „Linke Alt Taste + Linke Umschalttaste + Numtaste“ gleichzeitig drücken.
- Die linke Maustaste wird auf dem Nummernblock über die „5“ ausgewählt. Navigiert wird über die Zahlen- beziehungsweise Pfeiltasten (nach links = „4“, nach rechts = „6“, nach oben = „8“, nach unten = „2“). Wenn auf der normalen Tastatur die linke Strg-Taste gedrückt wird, kann man sich schneller auf dem Bildschirm bewegen.
- Starten Sie Audacity und klicken Sie auf den roten Recordbutton. Sprechen Sie in das angeschlossene Mikrofon. Damit erstellen Sie Ihre erste Sprachaufnahme.

Weitere Beispiele für unterstützende Technologien

Natürlich können noch andere unterstützende Technologien an den Computer angeschlossen und darüber Programme wie Audacity gesteuert werden. Hier einige Beispiele:



Das Augensteuerungssystem

Hier wird die Maus mittels Augenbewegungen, die von einer Kamera erfasst werden, gesteuert. Durch eine Bildschirmtastatur können auch Texte geschrieben werden.





Die Mundmaus

Dieses Hilfsmittel ist ein vollwertiger Mousersatz. Sämtliche Funktionen einer Computermouse können mit dem Mund aktiviert werden. Gesteuert wird die Maus durch leichtes Bewegen des Mundstückes. Mausklicks mit der linken beziehungsweise rechten Maustaste werden durch minimales Saugen / Blasen ausgelöst.

TIPPS

Auf der beiliegenden CD finden Sie viele weitere Informationen und Links zu unterstützenden Technologien und kostenfreier Software. Beispielsweise, wo Sie den kostenfreien Screenreader „Thunder“ herunterladen können.

INFO

Interessante Internet-Seiten zum Thema:
 → www.barrierefrei-kommunizieren.de
 → www.barrierefrei-kommunizieren.de/datenbank

Taster

Sensoren wandeln einen Tasterdruck in Computerbefehle um. Es gibt viele verschiedene Taster, sie unterscheiden sich in Größe, Bedienung, Kraftaufwand und Fähigkeiten des Anwendenden (Taster können auch mittels Ellenbogen, Wange etc. ausgelöst werden). Man kann sie auch selbst bauen. Im Internet finden sich viele Bauanleitungen und Tipps dazu. Der Kreativität sind also keine Grenzen gesetzt – und warum nicht auch mal mit einer Jugendgruppe alternative Steuerungssysteme bauen und ausprobieren!?

4.7 VERGRÖßERN – VERZÖGERN – VEREINFACHEN

Erleichterte Computer-Bedienung durch Tastenkombinationen und Eingabehilfen

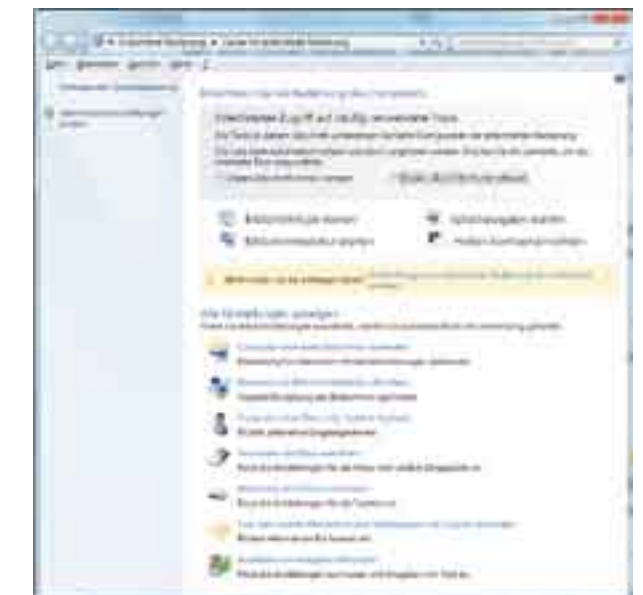
Diana Stuckatz

Auch ohne besondere Zusatztechniken gibt es Möglichkeiten, die Computernutzung für unterschiedliche Bedürfnisse passend zu gestalten. Aufgrund der hohen Verbreitung stellen wir an dieser Stelle einige Möglichkeiten im Betriebssystem Windows 7 vor. Hier stehen für Menschen, die beim Sehen, Hören oder der Bedienung von Tastatur und Maus eingeschränkt sind, unterstützende Funktionen zur Bedienung des Computers zur Verfügung.

Zum einen können verschiedene Tastenkombinationen die Bedienung erleichtern. Zum anderen finden Sie im „Center für erleichterte Bedienung“ Angaben zur Anpassung bestimmter Einstellungen, unter anderem um den Mauszeiger und Bilschirmelemente zu vergrößern, den Kontrast anzupassen und eine alternative Tastatur anzuzeigen. Dort finden Sie auch einen Fragebogen, mit dem Sie individuelle Einstellungen für eine einfachere Bedienung des Computers ermitteln können. Hier nun einige Tipps und Tricks im Detail!

Eingabemöglichkeiten und Pfade für eine erleichterte Bedienung

In der folgenden Tabelle finden Sie Eingabemöglichkeiten und Einstellungswege, die Ihnen die Bedienung des Computers erleichtern können.



Effekt

Öffnen des Centers zur erleichterten Bedienung

Einstellungen empfehlen lassen
(anhand eines Fragenkatalogs)

Eingabe / Pfad

Start > Systemsteuerung > Erleichterte Bedienung
oder über die Tasten:
Windows-Logo und **U**

Systemsteuerung > Center für erleichterte Bedienung > Empfehlungen zur erleichterten Bedienung des Computers erhalten

Unterstützung beim Sehen: das Erkennen von Objekten auf dem Bildschirm erleichtern

Bildschirmansicht vergrößern	Gleichzeitiges Drücken der Tasten Strg und + oder Mausrad nach vorn scrollen und gleichzeitig Umschalt drücken
Bildschirmansicht verkleinern	Gleichzeitiges Drücken der Tasten Strg und - oder Mausrad nach hinten scrollen und gleichzeitig Umschalt drücken
Bildschirmlupe 	Geben Sie in das Startmenü Bildschirmlupe ein und drücken Sie die Enter-Taste . Beenden: Windows-Logo und Esc
Aktivieren bzw. Deaktivieren des hohen Kontrasts	Gleichzeitiges Drücken von der Tasten Linke Umschalt , Linke Alt und Druck
Farbe und Größe des Mauszeigers ändern	Systemsteuerung > Center für erleichterte Bedienung > Verwenden der Maus erleichtern
Bildschirmauflösung anpassen – Durch Reduzierung der Bildschirmauflösung werden die auf dem Bildschirm angezeigten Elemente größer dargestellt	Systemsteuerung > Darstellung und Anpassung > Anzeige > Bildschirmauflösung

Unterstützung beim Hören: Visuelle Hinweise

Sounds mit visuellen Hinweisen ersetzen	Systemsteuerung > Center für erleichterte Bedienung > Text oder visuelle Alternativen zum Wiedergeben von Sounds verwenden
---	---

Unterstützung der Motorik: Funktionsweise von Tastatur und Maus ändern

Linke und rechte Maustaste tauschen	Systemsteuerung > Alle Systemsteuerungselemente > Maus Reiter: Tasten > Tastenkonfiguration Aktivieren Sie den Kasten: Primäre und sekundäre Taste umschalten
Bildschirmtastatur aktivieren	Geben Sie im Startmenü das Wort „osk“ ein und drücken Sie die Enter-Taste
Doppelklickgeschwindigkeit ändern	Systemsteuerung > Alle Systemsteuerungselemente > Maus Reiter: Tasten > Doppelklickgeschwindigkeit > Regler zwischen Langsam und Schnell verschieben
Die Maus mit der Tastatur steuern	Gleichzeitiges Drücken von Linke Umschalt , Linke Alt und Num
Anschlagverzögerung aktivieren – damit werden kurze und wiederholende Tastenanschläge ignoriert	rechte Umschalt -Taste acht Sekunden lang drücken
Einrastfunktion aktivieren – einzelne Tasten für eine Tastenkombinationen können nacheinander gedrückt werden	linke Umschalt -Taste 5 mal drücken

Unterstützung beim Sehen und bei motorischen Einschränkungen: Steuern Sie den Computer mit ihrer Stimme

Spracherkennung	Systemsteuerung > Erleichterte Bedienung > Spracherkennung
-----------------	---

Tastenkombinationen

Viele Menschen haben Schwierigkeiten bei der Bedienung der Computermaus. Im Folgenden finden Sie einen Überblick der wichtigsten Tastenkombinationen, die die Bedienung erleichtern können.



Effekt	Tastenkombination	Funktioniert* z. B. in ...
Markieren aller Elemente	Gleichzeitiges Drücken von Strg und A	Word, Excel
Kopieren	Gleichzeitiges Drücken von Strg und C	Word, Excel, Internet Explorer, Mozilla Firefox
Einfügen	Gleichzeitiges Drücken von Strg und V	Word, Excel, Internet Explorer, Mozilla Firefox
Ein neues Fenster öffnen	Gleichzeitiges Drücken von Strg und N	Word, Excel, Internet Explorer, Mozilla Firefox
Ausschneiden	Gleichzeitiges Drücken von Strg und X	Word, Excel, Internet Explorer, Mozilla Firefox
Rückgängig	Gleichzeitiges Drücken von Strg und Z	Word, Excel
Schrift fett machen	Gleichzeitiges Drücken von Strg und Umschalt und F	Word
Schrift kursiv machen	Gleichzeitiges Drücken von Strg und Umschalt und K	Word
Schrift unterstreichen	Gleichzeitiges Drücken von Strg und Umschalt und U	Word
Schrift doppelt unterstreichen	Gleichzeitiges Drücken von Strg und Umschalt und D	Word
Hilfefunktion erscheint	F1	Word, Excel, Internet Explorer
Umbenennen (z. B. einer Datei)	F2	Dateien
Aktualisieren des aktuellen Fensters	F5	Internet Explorer, Mozilla Firefox
Löschen des ausgewählten Objekts und Verschieben in den Papierkorb	Entf	Dateien
Beendet das aktuelle Fenster	Gleichzeitiges Drücken von Alt und F4	Word, Excel, Internet Explorer, Mozilla Firefox

*Sofern nicht durch Anbieter der Website explizit verhindert.

Effekt	Tastenkombination
Wechseln zwischen geöffneten Fenstern	Gleichzeitiges Drücken von Alt und TAB
Öffnen des Startmenüs	Gleichzeitiges Drücken von Strg und Esc oder Windows-Logo
Abbrechen der aktuellen Handlung	ESC

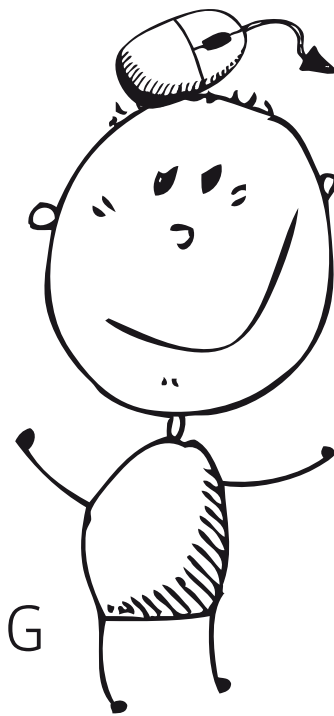
In einigen Programmen von Microsoft-Office ist es möglich, dass man die Tastenkombination nach eigenen Vorlieben verändern beziehungsweise auch für andere Funktionen Tastenkombinationen anlegen kann.

Die Umschalt-Taste (englisch Shift-Taste) ist meist mit einem nach oben zeigenden Pfeil beschriftet. Selbstverständlich bieten auch andere Betriebssysteme, wie Apple und Linux unterstützende Eingabemöglichkeiten.



4.8 DIE MAUS IM KOPF – COMPUTERSTEUERUNG MAL GANZ ANDERS

Installation und Konfiguration der Kopfmaus eViacam



Susanne Böhmig

Per Kopfbewegung den Computer bedienen? Mit der kostenfreien Open-Source-Software eViacam ist dies möglich. Zur Steuerung des Computers – ohne Hände – reichen eine eingebaute oder externe Webcam und das Programm eViacam. Zusätzliche Hardware ist nicht erforderlich.

Das Programm erkennt automatisch, in welche Richtung der Kopf bewegt wird und lässt den Mauszeiger dahin folgen. Auch wichtige Mausklicks, wie links, rechts, ziehen, Doppelklick lassen sich ausführen und an individuelle Bedürfnisse anpassen.

Eine Kopfmaus ist insbesondere für Menschen geeignet, die ihre Hände nicht zur Bedienung des Computers benutzen können, aber über eine gute Kopfkontrolle verfügen.

Im Rahmen der inklusiven Medienarbeit bietet sich die Nutzung der eViacam beispielsweise an, wenn Heranwachsende ohne und mit körperlichen Einschränkungen unter den gleichen Voraussetzungen mausgesteuerte Computerspiele miteinander spielen wollen. Ein solches Computerspiel – Go Ollie – stellen wir Ihnen auf Seite 60-62 vor.

1 Download und Installation der eViacam

Schritt 1 Laden Sie sich über die dem Arbeitsheft beiliegende CD oder www.inklusive-medienarbeit.de/ freie-Software die Installations-Datei der eViacam im Internet herunter.

Schritt 2 Öffnen Sie die heruntergeladene Datei mit einem Doppelklick, um die Installation zu starten. Folgen Sie dem Installationsassistenten.

Schritt 3 Nach der Installation wird das Programm mit einem Doppelklick auf das Symbol „eViacam“ gestartet.

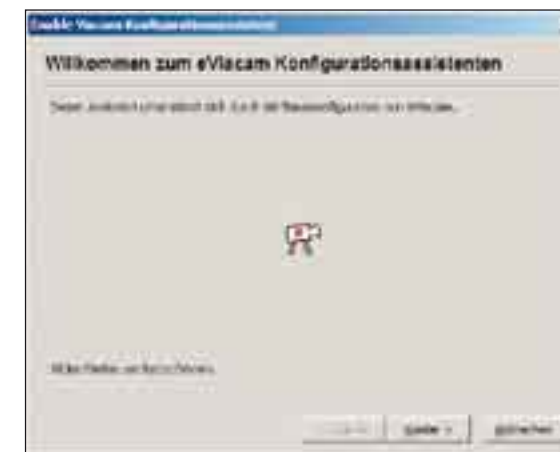


INFO

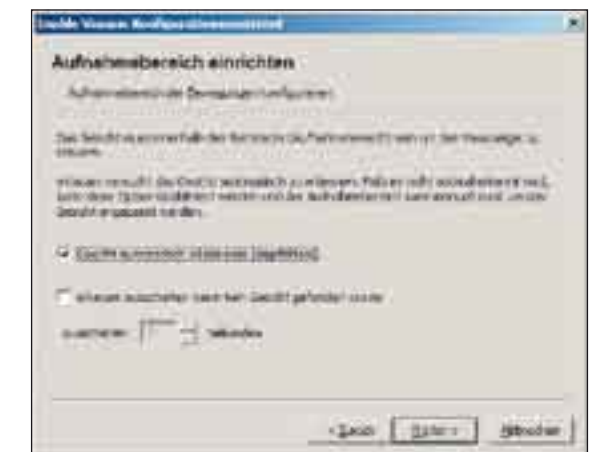
Achten Sie darauf, dass die externe Webcam richtig angeschlossen oder, wenn Sie eine interne Webcam nutzen, diese richtig installiert ist.

2 Konfiguration der eViacam

Schritt 1 Jetzt öffnet sich der Konfigurationsassistent, mit welchem Sie die eViacam richtig einstellen können. Klicken Sie auf „Weiter“.



Schritt 3 Im nächsten Fenster wird der Aufnahmebereich eingerichtet. Lassen Sie das Kästchen bei „Gesicht automatisch lokalisieren“ angeklickt.



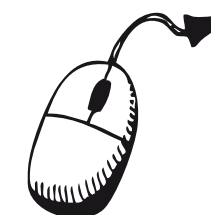
Schritt 2 Im nächsten Fenster („Kamera einrichten“) sehen Sie nun die „Ausgewählte Kamera“ und die „Bildgeschwindigkeit“. Die Bildgeschwindigkeit sollte mindestens zwischen 25 bis 30 liegen.



Schritt 4 Die „Mauszeiger Kalibrierung“ kann nun unterstützt durchgeführt werden. Klicken Sie auf „Weiter“ um die Kalibrierung durchzuführen.



Schritt 5 Zur Kalibrierung müssen Sie Ihren Kopf entsprechend der Anleitung bewegen. Erst von links nach rechts.



Dann von oben nach unten.



Zur Feineinstellung können Sie im Anschluss im Feld „Mauszeiger Kalibrierung“ nochmals die Geschwindigkeiten der X-Achse (von links nach rechts) und der Y-Achse (von oben nach unten) festlegen.



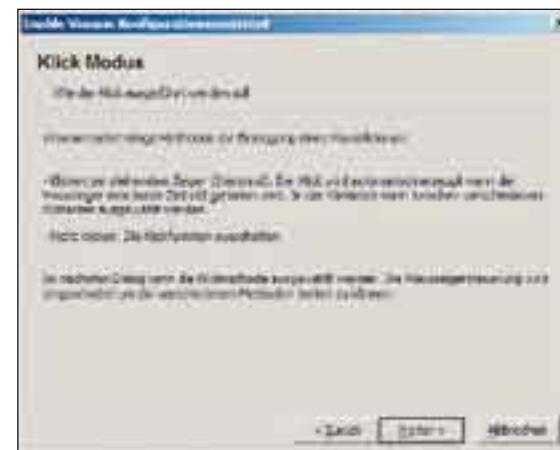
TIPPS

Achtung: Je höher der Wert ist, desto schneller bewegt sich die Maus! Sie können die Einstellungen auch im Nachhinein jederzeit über das Menü **Konfiguration > Optionen** ändern.

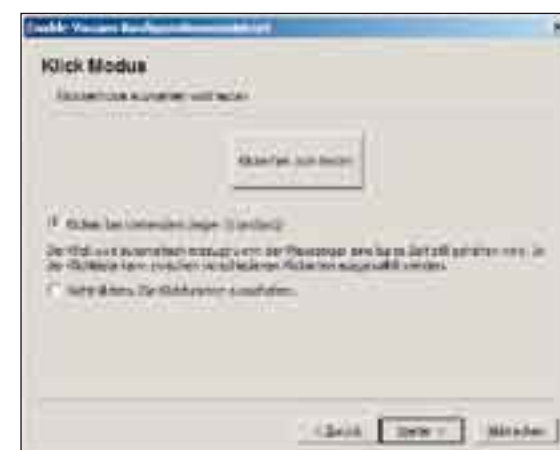


Schritt 6 Als nächstes können Sie einstellen, ob durch Innehalten an einem Punkt ein „Klick“ ausgelöst werden soll oder nicht. Sie können die Einstellung später jederzeit über die obere Menüleiste anpassen.

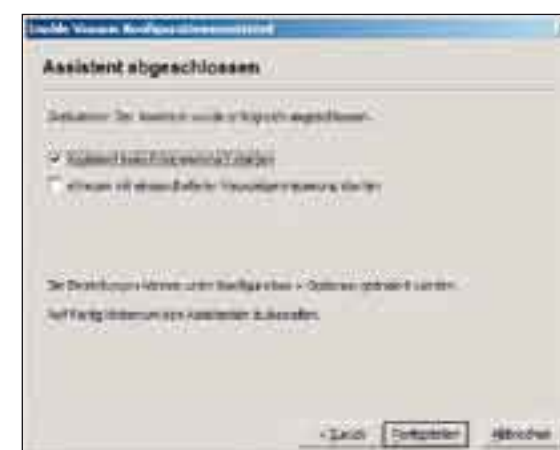
Im ersten Fenster können Sie die Optionen noch einmal nachlesen. Klicken Sie im Anschluss auf „Weiter“.



Im zweiten Fenster wählen Sie die Klickmethode aus und testen sie. Klicken Sie im Anschluss auf „Weiter“.



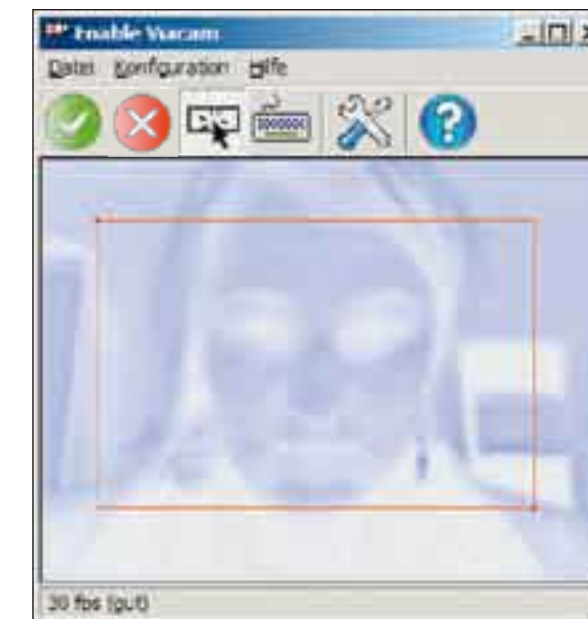
Schritt 7 Nun ist der Konfigurations-Assistent beendet. Klicken Sie auf „Fertigstellen“ und Sie können die eViacam sofort benutzen.



3 Bedienung der eViacam

Hauptfenster

Dies ist das Hauptfenster der eViacam. Hier können Sie sehen, wie die eViacam ihr Gesicht erfasst. Dieses Fenster öffnet sich bereits während der Konfiguration. Das Hauptfenster bietet Zugriff auf mehrere Einstellungs-Optionen.



Symbole im Hauptfenster

Im Hauptfenster finden Sie eine Reihe von Symbolen:

Die Symbole bedeuten:

- = Einschalten der Kopfsteuerung
- = Ausschalten der Kopfsteuerung
- = Ein- bzw. Ausschalten der Klickleiste
- = Bildschirmtastatur
- = Optionen
- = Hilfe

Klickleiste

In der Menüleiste oben können Sie nun jederzeit zwischen verschiedenen Klick-Möglichkeiten wählen. Die jeweils aktivierte Funktion ist rot angezeigt.



Die Symbole bedeuten:

- = nicht klicken
- = links klicken
- = in der Mitte klicken
- = rechts klicken
- = ziehen
- = Doppelklick
- = zeigt das Hauptfenster

TIPPS

Im Menüpunkt **Hilfe** des Hauptfensters finden Sie ein ausführliches Benutzerhandbuch mit vielen nützlichen Informationen rund um die Handhabung der eViacam.

Unterstützte Betriebssysteme:

GNU/Linux
Windows 2000/XP/Vista/7

4.9 GO OLLIE! – AUF GEHT'S OLLIE!

Ein kostenfreies Jump`n`Run-Spiel mit (Kopf)-Maussteuerung

Diana Stuckatz

„Go Ollie!“ ist ein lustiges Jump`n`Run-Spiel, dass mit der Maus gesteuert wird.



Als Jump`n`Run-Spiele (aus dem Englischen „springen und rennen“) werden Computerspiele bezeichnet, bei denen sich der Protagonist des Spiels laufend und präzise springend fortbewegt.

Dieses Freeware-Spiel wird hier exemplarisch vorgestellt, um zu zeigen, wie Computerspiele mit unterstützenden Technologien bedient werden können. Beispielsweise kann „Go Ollie!“ mit der Kopfmaus eViacam (siehe Seite 56-59) gespielt werden.

TIPPS

Empfehlungen zur Einstellungen bei der Kopfmaus eViacam:

Nehmen Sie im Hauptfenster-Menü folgende Einstellungen vor:

- Mauszeigergeschwindigkeit: Konfiguration > Optionen > Bewegung
Geschwindigkeit X Achse: 8
Geschwindigkeit Y Achse: 8

Achtung: Die Mausgeschwindigkeit sollte individuell an die Kopfkontrolle des Spielenden angepasst werden.

- Klick auslösen: Konfiguration > Optionen > Klick
Klicken nach (ds): 3
Häkchen bei „Klick bei stehendem Zeiger“



In der Klickleiste (oben) muss das Symbol für Linksklick aktiviert sein.

Handlung

Gemeinsam mit einer Fee bewegt sich der Regenwurm Ollie durch den Dschungel – auf der Suche nach seiner Liebsten. Dabei erlebt er viele Abenteuer und muss verschiedene Aufgaben lösen. Unterwegs sammelt er fleißig Münzen, Edelsteine und Früchte und muss sich gegen Spinnen, Schnecken, Fledermäuse und Bälle verteidigen. Berührt Ollie ein Tier, verliert er eines seiner drei Leben.

Menü

Im Folgenden werden das Menü, die wichtigsten Funktionen und Begriffe von „Go Ollie!“ vorgestellt, da das Menü in englischer Sprache gehalten ist.

Das Spiel selbst kann aber problemlos ohne große Englischkenntnisse gespielt werden.

Im Menü sieht man:

- den aktuellen Spieler: „Current Player“ = hier: Max



Im Menü kann man:

- Spiel 1 starten >> mit Klick auf „Ollies Story“
- Spiel 2 starten >> mit Klick auf „Action Game“
- die Spieler wechseln >> mit Klick auf „Change Player“
- die höchsten Punktzahlen pro Spieler sehen >> mit Klick auf „High Scores“
- die Einstellungen verändern >> mit Klick auf „Options“. Hier gibt es dann folgende Informationen und Möglichkeiten:
 - Lautstärke der Geräusche regulieren >> „Sounds“
 - Lautstärke der Hintergrundmusik regulieren >> „Music“
 - Größe des Spiel-Bildschirms einstellen (Vollbildschirm oder kleines Fenster) >> „Screen“
 - Hilfetexte im Spiel einblenden >> „Tutorials“
 - 3D-Darstellung aktivieren >> „3D Support“
 - Detail-Darstellung im Spiel ein- oder ausstellen >> „Detail Level“
 - Sprache ändern (Englisch - Spanisch) >> „Language“
 - Hersteller-Kontakt >> „Credits“
 - Zurück zum Hauptmenü >> „Return to Main Menu“
 - das Spiel beenden >> mit Klick auf „Quit“

GO OLLIE! – DATEN

Entwickler: Charlie Dog Games

Lizenz: Freeware

Sprache: Englisch

Betriebssystem: Windows | OS X | Linux

Download: www.charliedoggames.com/?page_id=62



Übersetzung aus dem Englischen:

Ollie im Dschungel

Ollie, der Regenwurm, möchte ein süßes Mädchen treffen. Mit blauen Augen und einem ehrlichen Herzen „Oh, ich wünsche mir, dass ich ihr begegnen kann!“

Eine Fee hört die Bitte des Wurms und hofft, dass sie sein Herz erlösen kann. Sie erhört seinen Wunsch und schwingt ihren Zauberstab. „Im Dschungel könntest Du eine bezaubernde Frau treffen.“

Spiele

Go Ollie! bietet zwei Spiel-Optionen.

1 Ollie's Story

... geht über 60 Level. Hier wird nacheinander die Geschichte von Ollie und der Suche nach seiner Liebsten erzählt.

2 Action Game

... ist ein einziges Level, in welchem Ollie versucht, durch Einsammeln von Münzen und Gegenständen möglichst viele Punkte zu erzielen.

Achtung! Bei beiden Spielen scrollt der Bildschirm von links nach rechts weiter. Um kein Leben zu verlieren, sind also schnelle Reaktionen gefordert!

Steuerung

Beide Spielmöglichkeiten in Go Ollie! können komplett über die Maus gesteuert werden. Der Mauszeiger ist hier als die kleine Fee dargestellt, die Ollie begleitet. Auch das Menü kann komplett mit der Maus bedient werden.

1 Ollie bewegt sich

- Wird die kleine Fee auf einen anderen Punkt der Plattform, auf welcher Ollie sich befindet, gelenkt, bewegt Ollie sich durch einen Klick dorthin.
- Wird das Spiel mit Hilfe der Kopfmaus gesteuert, ist also ein kurzes Ausharren an dieser Stelle erforderlich.



2 Ollie springt

- Um Ollie auf eine andere Plattform springen zu lassen, muss diese zunächst durch die kleine Fee angeleuchtet werden. Durch einen Klick springt Ollie dann dorthin.
- Wird das Spiel mit Hilfe der Kopfmaus gesteuert, ist also ein kurzes Ausharren an dieser Stelle erforderlich.



- Ollie kann jedoch nicht beliebig weit springen: Dunkle Plattformen sind noch zu weit entfernt!



INFO

Hinweis: Zu Beginn des Spiels stirbt Ollie noch nach jedem Kontakt mit einem Gegner. Im Verlauf des Spiels gilt es sechs Teile eines Medaillons zu sammeln, die zu jeweils neuen Fähigkeiten verhelfen. So kann Ollie dann auf seine Gegner springen, an Plattformen hängen und sehr hoch springen. Die Fähigkeiten stehen dann in beiden Spieloptionen zur Verfügung.

WICHTIGE BEGRIFFE

Englisch	Deutsch
Start	starten
Continue	weiter
Finish	Ziel
Quit	abbrechen
Score	Punktzahl
Click (on a worm to play)	anklicken (auf einen Wurm um zu spielen)
Ollie's Tale	Ollie's Geschichte



4.10 HEUTE „SCHWATZT“ BALABOLKA

Ein kostenfreies Programm zur Sprachausgabe

Susanne Böhmig und Diana Stuckatz

In der Medienarbeit mit Heranwachsenden begegnen einem immer wieder Jugendliche, die nur mangelhaft, sehr langsam oder nur mit Hilfe lesen können. Das kann viele Gründe haben: beispielsweise, wenn Deutsch nicht ihre Muttersprache ist, sie durch Lernschwierigkeiten nie richtig lesen gelernt oder eine starke Legasthenie haben.

Diese Tatsachen können zu einem Hindernis werden, wenn diese Jugendlichen im Internet arbeiten möchten und zum Beispiel recherchieren oder sie vor einem Download testen wollen, ob dieser kostenfrei ist. Hier kann ein Vorleseprogramm wie Balabolka sehr hilfreich sein.



Text-to-Speech: Balabolka ist ein sogenanntes Text-to-Speech-System, kurz TTS. Hierbei wird Text mithilfe einer synthetischen Stimme in Sprache übersetzt. Die Nutzerinnen und Nutzer können wählen, was sie sich vorlesen lassen möchten und Balabolka übernimmt das für sie. Die Computerstimme ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig und klingt manchmal ein bisschen holprig, daran gewöhnen sich aber die meisten nach einer kurzen Eingewöhnungszeit recht schnell.

BALABOLKA – DATEN

Größe: 6767 KB · **Lizenzart:** Freeware

Betriebssysteme: Microsoft Windows 2000/XP/2003/Vista/7

Sprachen: Deutsch, Arabisch, Bulgarisch, Chinesisch, Englisch, Französisch, Italienisch, Japanisch, Koreanisch, Niederländisch, Polnisch, Portugiesisch, Rumänisch, Russisch, Spanisch, Tschechisch, Türkisch, Ukrainisch, Ungarisch, Vietnamesisch – alle auf dem Computer installierten Stimmen können von Balabolka genutzt werden

Hilfedateien: Deutsch, Englisch, Französisch, Koreanisch, Russisch, Ukrainisch

Balabolka zeigt farblich abgesetzt an, wo es gerade liest. Damit besteht auch die Möglichkeit „mitzulesen“, um zu wissen, wo man im Text ist und wie viel noch vorgelesen wird.

TIPPS

Um Menschen mit eingeschränkter Lesefähigkeit bei diesem Mitlesen noch weiter zu unterstützen, kann Balabolka mit einer Bildschirmvergrößerung kombiniert werden. Beispielsweise kann man die Bildschirmlupe von Windows 7 so einstellen, dass die Schrift vergrößert angezeigt wird. Dadurch fällt das (Mit-)Lesen leichter. Hinweise zum Einstellen der Bildschirmlupe finden Sie auf Seite 54.

Balabolka verfügt über ein sehr umfangreiches Funktionsmenü, mit welchem Sie viele individuelle Anpassungen vornehmen können.

TIPPS

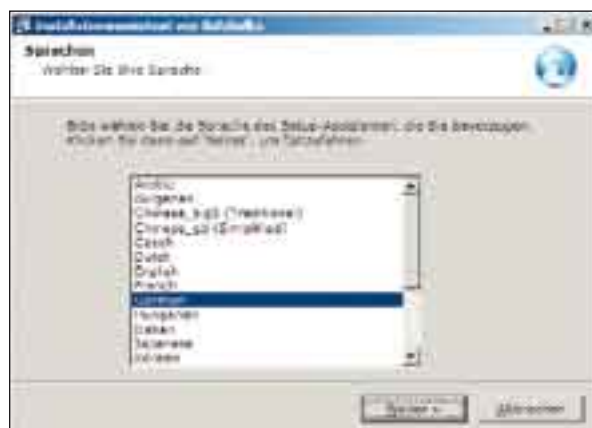
Mit Balabolka lassen sich auch Audiodateien aus Textdokumenten erstellen. Die Texte lassen sich als WAVE- oder MP3-Format speichern. Die Audio-Dateien können Sie dann zum Beispiel auf eine CD brennen oder auf ein anderes digitales Abspielgerät übertragen und so später noch einmal verwenden. Mit dieser Funktion lassen sich zum Beispiel auch schnell Inhalte Ihrer Webseite als Audio-Datei anbieten. Zu beachten ist da natürlich immer, dass eine menschliche Stimme schöner klingt als die Computerstimme.

1 Balabolka installieren – Schritt für Schritt

Schritt 1 Laden Sie sich über die dem Arbeitsheft beiliegende CD oder www.inklusive-medienarbeit.de/freie-software die Installations-Datei von Balabolka im Internet herunter.

Schritt 2 Öffnen Sie die Datei. Der Installationsassistent führt Sie nun durch das Programm.

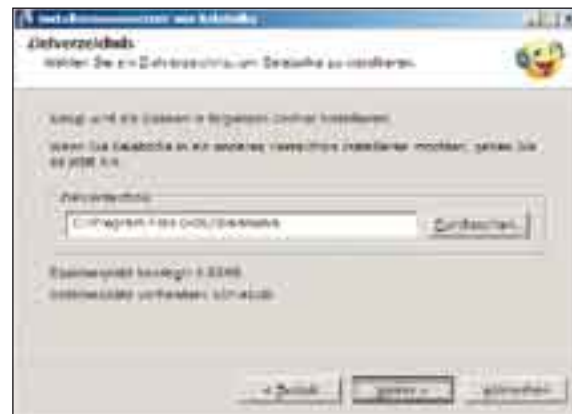
Wählen Sie die Sprache, in welcher Sie die Installation durchführen möchten. Klicken Sie dann auf „Weiter“.



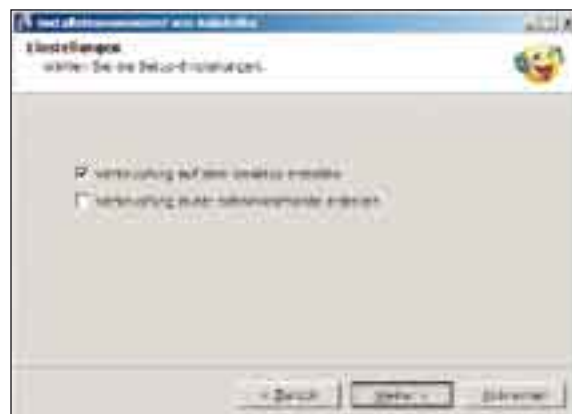
Die Installation kann nun beginnen. Klicken Sie auf „Weiter“.



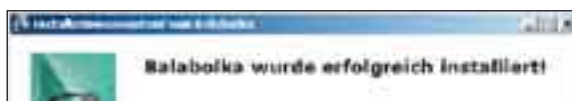
Schritt 3 Wählen Sie ein Verzeichnis, in dem Sie Balabolka installieren möchten. Im Feld „Zielverzeichnis“ wird Ihnen der aktuelle Speicherort angegeben. Möchten Sie diesen ändern, klicken Sie auf „Durchsuchen“ und wählen den Speicherort entsprechend aus. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.



Schritt 4 Nun können Sie auswählen, ob Sie Balabolka später schnell und bequem über den Desktop und die Schnellstartleiste aufrufen wollen. Wählen Sie die Optionen durch einen Klick in das entsprechende Feld aus. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“. Die Dateien werden dann auf Ihren Computer kopiert.



Schritt 5 Balabolka wurde nun erfolgreich installiert. Lassen Sie das Häkchen und klicken Sie auf „Beenden“, um das Programm automatisch zu starten.



2 Balabolka benutzen – Schritt für Schritt

Zum Starten wählen Sie das Balabolka-Symbol je nach Konfiguration (siehe Schritt 4 oben) aus Schnellstartleiste, Startmenü oder vom Desktop aus. Balabolka öffnet sich in einem eigenen Fenster.

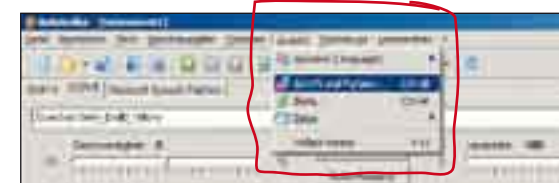
Schritt 1 Text auswählen

- Wählen Sie den Text aus, den Sie vorgelesen bekommen möchten (beispielsweise über die Tasten Strg + A, um alles auszuwählen / zu markieren und dann Strg + C zum Kopieren markierter Textstellen).
- Fügen Sie anschließend den Text, den Sie vorgelesen bekommen möchten, in das Balabolka-Fenster ein (Strg + V).

Schritt 2 Darstellungs-Optionen

Unter dem Menü-Punkt – **Auswählen > Schrift und Farben** – lassen sich Schriftgröße, Schriftfarbe, Schriftart, Zeilenabstand und Hintergrundfarbe ändern.

Vorher

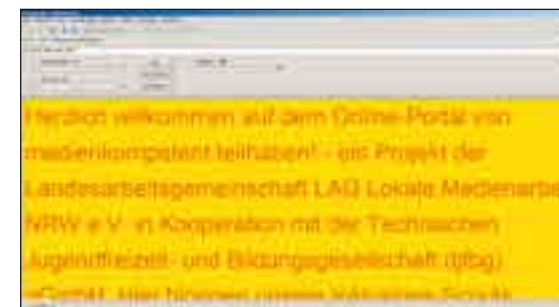


Einstellung



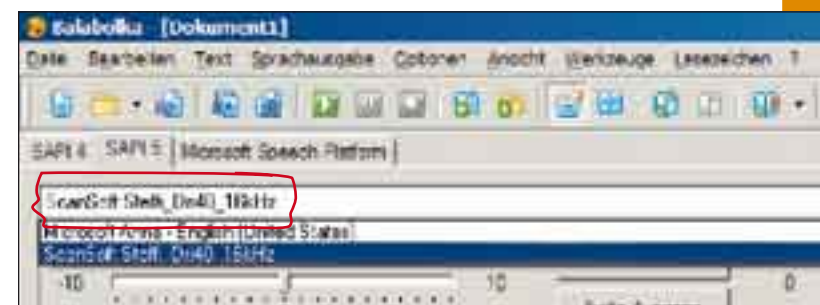
Nachher

Beispiel – Hintergrundfarbe: gelb, Schriftfarbe: rot, Schriftart: Arial, Schriftgröße: 48, Zeilenabstand: 100

**Schritt 3** Wiedergabe-Optionen

Achten Sie unbedingt darauf, die richtige Spracheinstellung auszuwählen!

Wählen Sie die Computerstimme ScanSoft Steffi_Dri40_16kHz aus. Balabolka spricht jetzt Deutsch.

**Schritt 4** Balabolka in Aktion

Mit den Symbolen START – PAUSE – STOPP steuern sie das Vorlesen.

Alternativ können Sie folgende Tastenkürzel verwenden:



Die Vorlese-Geschwindigkeit, die Stimmhöhe und die Lautstärke können sie hier anpassen.



Während Balabolka vorliest, wird die aktuelle Stelle im Text jeweils farblich hervorgehoben.

INFO

ACHTUNG: Balabolka ist für Menschen geeignet, die sehen können, aber nur über geringe Lesekenntnisse verfügen. Das Programm ist nicht als sogenannter Screenreader für blinde oder sehr stark sehbehinderte Menschen geeignet.

Weiterführende Informationen

www.inklusive-medienarbeit.de

Online-Portal des Projektes medienkompetent teilhaben!
mit Neuigkeiten und praktischen Tipps zum
Thema inklusive Medienpädagogik

Inklusion

- www.behindertenbeauftragter.de
Internetpräsenz des Beauftragten der Bundesregierung für die Belange behinderter Menschen; mit der Inklusionslandkarte (auch www.inklusionslandkarte.de) – eine Deutschland-Karte mit Beispielen für gelungene Inklusions-Projekte
- www.definitiv-inklusiv.org
Sammlung und Diskussion von Inklusions-Definitionen
- www.inklusionspaedagogik.de
Der Index für Inklusion – Lernen und Teilhabe in der Schule der Vielfalt entwickeln (deutsche Übersetzung)
- www.inklusion-als-menschenrecht.de
Online-Handbuch, unter anderem mit einer Zeitleiste, Spielen, Biografien und anderen Materialien zum Thema Inklusion als Menschenrecht

Leben mit Behinderung

- www.einfach-teilhaben.de
Webportal für Menschen mit Behinderung, ihre Angehörigen, Verwaltungen und Unternehmen
- www.kobinet-nachrichten.org
Tagesaktuelle Nachrichten rund um das Thema Behinderung
- www.wheelmap.org
Rollstuhlgerechte Orte finden und eintragen
- www.who.int/topics/disabilities/en/
World Health Organization – Disabilities – Weltweite Fakten und Publikationen zum Thema Behinderung (englisch)

Unterstützende Computertechnologien

- www.barrierefrei-kommunizieren.de/datenbank
Herstellerunabhängige Datenbank mit unterstützenden Technologien und Bezugsmöglichkeiten

Diese Zusammenstellung finden Sie auch auf
www.inklusive-medienarbeit.de/informationen
Dort wird sie stetig aktualisiert und erweitert.

CD mit Informationen und praxisnaher Software

Auf der CD finden Sie weiterführende Hinweise, Links und Installations-Dateien zu

- kostenfreier Software und unterstützenden Technologien
- kostenfreien Computerspielen für die praktische Medienarbeit
- Materialien rund um Inklusion, Medienpädagogik, Leben mit Behinderung und vieles mehr.

Schriften zur lokalen Medienarbeit
Nr. 11

www.inklusive-medienarbeit.de

Schutzgebühr: 4,00 €

ISBN: 978-3-938327-10-4

ClimatePartner 
klimateutral

Ein Projekt von

Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NRW



In Kooperation mit



Gefördert vom

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

