

interaktiv

LANDESARBEITSGEMEINSCHAFT LOKALE MEDIENARBEIT NRW E.V. (LAG LM)



02/2018

MEINE MEDIENKAMPAGNE FÜR ... TEIL 2

Ein ganzes Wochenende: Präsentieren, Diskutieren, Ideen austauschen

NETZWERK INKLUSION MIT MEDIEN:

Rückblick, Inklusives Mediacamp für Jugendliche



DIGITAL DABEI!

SEIT 2016

DAS NEUE LOGO

DER LAG LM

INHALT

03 >> EDITORIAL

>> PROJEKTE

- 04 **Meine Medienkampagne für ... Teil 2**
Ein ganzes Wochenende: Präsentieren, Diskutieren, Ideen austauschen
☛ Arnold Hildebrandt
- 10 **Digital dabei! 3.0** *Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit seit 2016* ☛ Arnold Hildebrandt

>> BERICHTE

- 14 **Netzwerk Inklusion mit Medien (Nimm!) – Jahresrückblick 2018** ☛ Selma Brand
- 17 **Was mit Medien – Inklusives Mediacamp für Jugendliche – Stimmen zum Camp und Gespräch mit der Projektleiterin** ☛ Selma Brand
- 22 **Zocken für alle – die LAG LM auf dem Jugendforum NRW 2018** ☛ Arnold Hildebrandt
- 24 **Medienbildung für alle – Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt. – Nimm! präsentierte sich auf dem 35. GMK-Forum Kommunikationskultur** ☛ Dr. Christine Ketzler
- 26 **In 30 Wochen um die Welt – Digitale Reisekoffer in Bibliotheken – Kooperation der LAG LM mit der Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken NRW** ☛ Dr. Christine Ketzler
- 27 **Tag der Medienkompetenz im Landtag NRW – Inklusives Mediacamp für Jugendliche – Medienbildung in Zeiten von Fake News, Verschwörungstheorien und Algorithmen** ☛ Arnold Hildebrandt
- 28 **Mitgliederversammlung der LAG LM – 22. November 2018 im Dietrich-Keuning-Haus in Dortmund** ☛ Arnold Hildebrandt

>> AUSBLICK

- 30 **Filmpädagogische Workshops der LAG LM 2019 – Praktische Filmarbeit – Rezeptive Filmarbeit – Inklusive Filmarbeit** ☛ Arnold Hildebrandt
- 31 **Viel erreicht! Viel zu tun! – Praktische Filmarbeit – Digital dabei! 3.0 präsentiert sich auf der Fachtagung** ☛ Dr. Christine Ketzler

>> IN EIGENER SACHE

- 32 **Das neue Logo der LAG LM** ☛ Arnold Hildebrandt
- 34 **Die LAG LM ist umgezogen – Geschäftsstelle jetzt in zentraler Lage direkt hinter dem Duisburger Hauptbahnhof** ☛ Arnold Hildebrandt

34 | 35 >> LESETIPPS, TERMINE & IMPRESSUM



Liebe Kolleginnen und Kollegen,

2018 war für uns ein Jahr mit vielen neuen und guten Entwicklungen. – Und neuen Räumen! Nach über sechzehn Jahren im Landschaftspark Duisburg-Nord kam es dort zu Umstrukturierungen, und wir haben uns entschieden, in die Duisburger Innenstadt zu ziehen. Nun sind wir in der Hedwigstraße 30–32 zu finden; direkt am Goerdeler Park und nur wenige Gehminuten vom Hauptbahnhof Duisburg entfernt. Kommen Sie doch mal vorbei!

Unser *Netzwerk Inklusion mit Medien* wächst und gedeiht, und in diesem Jahr konnten wir im Vergleich zum letzten doppelt so viele Jugendworkshops umsetzen. Darüber hinaus machten Jugendliche aus ganz NRW im September beim inklusiven Jugendcamp „Was mit Medien“ im Haus Neuland mit. Dabei wurde wieder einmal deutlich, wie gut es ist, sich zu begegnen – Einschränkungen spielen dann oft keine Rolle mehr, es wird gemeinsam an einem (Medien-)Projekt gearbeitet und die Begeisterung über die Ergebnisse ist groß. Das freut uns!

Auch im Projekt *Digital dabei! 3.0 – Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit* haben wir uns getroffen und ausgetauscht. Die vierzehn Mitgliedseinrichtungen diskutierten über gute und herausfordernde Erfahrungen, konnten sich gegenseitig unterstützen und planten gemeinsam mit dem Team der LAG LM die Präsentation des Projekts beim Fachtag „Viel erreicht! Viel zu tun!“, der am 07. Februar 2019 in der Stadthalle in Mülheim stattfinden und Chancen und Grenzen der Jugend(sozial)arbeit mit jungen Geflüchteten thematisieren wird.

Beim Projekt *Meine Medienkampagne für ... Teil 2* waren der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Die Darbietungen der Jugendlichen auf der Abschlussveranstaltung am 08. und 09. Dezember in Dortmund waren großartig! Sogar eine Live-Radio-Sendung von *Radio Hitwave* gab es!

Außerdem war die LAG LM 2018 wieder auf zahlreichen Veranstaltungen präsent, darunter auf dem Tag der Medienkompetenz, auf dem *Jugendforum NRW* auf der *gamescom* und auf dem GMK-Forum in Bremen zum Thema „Medienbildung für alle“.

In eigener Sache möchten wir sagen, dass wir im nächsten Jahr 40 Jahre alt werden! Das ist ein Grund zu feiern, aber auch ein Grund, das Logo, das die 35 Jahre in den Fokus stellt, durch ein neues zu ersetzen. Damit wollen wir die Wahrnehmung verbessern, denn der vorherige Schriftzug war leider nicht besonders gut zu erkennen. Schauen Sie selbst!

Das Team der LAG LM bedankt sich für die gute Zusammenarbeit bei allen Vorständen, Mitgliedern, Freiberuflern und Förderern und wünscht Ihnen und Ihren Familien ein erfolgreiches Jahr 2019!

Herzliche Grüße aus der LAG-LM-Geschäftsstelle
Dr. Christine Ketter, *Geschäftsführerin*



wählt mich

für Frieden

zu utopisch!

mehr lächeln :)

Hemd
bitte bügeln

♣ Arnold Hildebrandt

MEINE MEDIEN- KAMPAGNE FÜR ...

EIN GANZES WOCHENENDE: PRÄSENTIEREN,
DISKUTIEREN, IDEEN AUSTAUSCHEN

brauchen wir Inhalte?

setzen auf seinen Sex-Appel

TEIL

2

In unserem Projekt *Meine Medienkampagne für ...*, das wir 2017 durchgeführt haben, hat sich gezeigt, dass Kinder und Jugendliche bei der Umsetzung ihrer Ideen auf vielfältige und kreative Weise einen „medienkritischen Blick“ entwickeln können. Den Kerngedanken und die Ziele des Projekts haben wir für 2018 übernommen. Den zweiten Projektbestandteil, die Abschlussveranstaltung, haben wir allerdings zeitlich erweitert und mit medienpädagogischen Elementen deutlich ausgebaut. Jugendliche aus vier Mitgliedsorganisationen haben auf der Abschlussveranstaltung am 08. und 09. Dezember 2018 in Dortmund ihre Projektarbeit und die unterschiedlichen Ergebnisse vorgestellt. Angelina Nurtsch (21 Jahre) und Maximilian Engelhardt (16 Jahre) von der Jugendpresse Rheinland waren als Moderatorenteam für das Wochenende engagiert.

FREIE WAHL DES THEMAS – VORSTELLUNG DER KAMPAGNEN

Die Aufgabenstellung bei *Meine Medienkampagne für ... Teil 2* wurde bewusst offengehalten. Die Entscheidung für ein Thema fiel den Jugendlichen offenbar sehr leicht. Sie setzten als Kampagnen in unserem Projekt Themen um, die sie akut beschäftigten.

Bevor es losging und ernst wurde, bekamen die Teilnehmenden ausreichend Zeit, um sich noch einmal abzusprechen und das Lampenfieber ein wenig abzuschütteln.

Die Reihenfolge der Präsentation der Medienkampagnen wurde per Los festgelegt:

- *Kinder- und Jugendtreff Hillerheide* aus Recklinghausen
- *Evangelische Jugendbildungsstätte* aus Tecklenburg
- *Bürgerhaus Bennohaus – Arbeitskreis Ostviertel e.V.* aus Münster
- *Medienzentrum Ruhr* aus Essen

***Kinder- und Jugendtreff Hillerheide* aus Recklinghausen WIR SIND MEHR**

Die Titelauswahl deutet auf aktuelle gesellschaftspolitische Diskussionen hin wie Rechtspopulismus, Refugees Welcome und Antisemitismus. Es sind Themen, die in der Einrichtung und im Stadtteil Hillerheide von den Jugendlichen aktiv bearbeitet werden und die längst noch nicht abgeschlossen sind. Im Rahmen unseres Projekts wurde ein Video



produziert, das technisch eher an eine Collage erinnert. Es sind Fotos von Gedenkstättenfahrten, politischen Parolen und diverser Hashtags zusammemontiert und mit Charlie Chaplins berühmter Rede aus seinem Film „Der große Diktator“ unterlegt. Um dieses Video öffentlich präsentieren zu können, kümmert sich die Einrichtung derzeit um eine nicht gewerbliche Lizenzfreigabe.

Es war bezeichnend und sehr sympathisch: Bei der Präsentation ihres Videos vergaßen die Jugendlichen, ihr mitgebrachtes Poster zu zeigen. Darauf wäre eine Zusammenstellung von Hashtags zu sehen gewesen, die von der Einrichtung bei ihrer Arbeit für Toleranz und Demokratie verwendet werden.

Evangelische Jugendbildungsstätte aus Tecklenburg MINECRAFT UND HANDY

Die Jugendlichen beschäftigten sich mit *Minecraft* und dem Alltagsprodukt Handy bzw. Smartphone. Ziel dieser Auseinandersetzung war es, ein Spiel zu entwickeln, das die Produktionsbedingungen von Handys kritisch beleuchtet. Dazu gehörte es, die ausbeuterischen Arbeitsbedingungen bei der Gewinnung von Rohstoffen und die verheerenden Folgen für Umwelt und Menschen zu erklären. Dieses Spiel, das in der Anmutung an *Minecraft* erinnert, soll bald als App verfügbar sein.

Bürgerhaus Bennohaus aus Münster OPEN YOUR EYES

Open your eyes oder: Fake News mit Fake News bekämpfen – das war das kreative Leitmotiv der Gruppe aus Münster. Mit einem gefakten Instagram-Profil wurden hanebüchene Ideen, News und Waren vorgestellt, die man scheinbar käuflich erwerben kann. Ein Produkt mit dem Namen *Pro5 Pregnancy* versprach z. B., die Schwangerschaft ohne Nebenwirkungen auf fünf Monate zu verkürzen. Oder die News: *Neue Studie beweist: Menschen mit kleinem Kopf sind schlauer als Menschen mit großem Kopf.* Oder: *Forever Young – die revolutionäre Hautcreme stoppt den Alterungsprozess sofort.*

Die Gruppe aus Münster weiß ihre Ergebnisse einzuschätzen. Das Ganze ist ein Spaß und keine empirische Untersuchung. Und trotzdem, es gab Likes und Kommentare, die dem extremen Schwachsinn Glauben schenkten. Das Resümee ihrer Projektarbeit ist folgerichtig: Open your eyes und denk darüber nach, was dir so alles im Internet an News begegnet.

Medienzentrum Ruhr aus Essen YES-MAGAZIN – ICH MACH WAS MIT MEDIEN

Die Jugendlichen aus Essen haben unter anderem einen Radiospot für das *Yes-Magazin* produziert, das sich mit lokalen Themen aus Essen beschäftigt. Flyer und Sticker wurden entworfen und hergestellt. Der Slogan für deren Kampagne war: „Ich mach was Medien“. Jeder kennt die Aussage „irgendwas mit Medien machen“. Das „irgend“ wurde hier bewusst ausgeklammert, um die Aufmerksamkeit auf das „was“ zu lenken.

Live auf dem Stream von Radio Hitwave

Samstagabend ab 19 Uhr gab es von unserer Abschlussveranstaltung einen zweistündigen

Livestream von www.radiohitwave.com. Simon Brinkmann und Hendrik Frost interviewten die Anwesenden zu ihrer Projektarbeit und dem bisherigen Verlauf der Abschlussveranstaltung. Der Radiospot der Jugendlichen vom *Medienzentrum Ruhr* wurde live eingespielt und hatte somit seine offizielle Uraufführung. Es gab viele zusätzliche Infos zu *Meine Medienkampagne für ... Teil 2*. Und Musikwünsche der Jugendlichen wurden auch erfüllt.

Bezeichnend war, dass es allen Jugendlichen gelungen ist, ihre Projektarbeit einmal live im Web-radio verständlich zu erläutern. Wer sich davon selbst überzeugen möchte, kann den Zusammenschnitt der Radiosendung (ohne Musikbeiträge) hier herunterladen (der Link ist unbegrenzt gültig): <https://seafire.radiohitwave.com/f/c52551c15e9c4b7fb6d8/>

Der Sonntagvormittag mit den Ergebnissen vom Samstagnachmittag

Mit einem iPad ausgestattet und dem Auftrag, zehn Aufgaben zu lösen, trotzten die Jugendlichen dem ungemütlichen Wetter in der Dortmunder Innenstadt.

DIE AUFGABEN

- Stellt eine Liste von zehn Logos zusammen, die euch besonders aufgefallen sind. Beschreibt die Logos hinsichtlich der Farbe, Schrift, Größe und anderer Merkmale. Bitte macht Fotos der Logos für eure Präsentation.
- Was war der BLICKFANG? Warum hat euch ein Logo „gefangen“? Schreibt euch hierzu für eure Erläuterungen Stichworte auf.
- In der Stadt gibt es viele Werbeplakate. Ihr seid nun ein Reporterteam. Sucht euch fünf bis zehn Plakate aus und dreht ein Video, in dem ihr kommentiert, ob diese lustig, sexistisch, doof, cool usw. sind.
- Schaut euch die Namen der Geschäfte, Dienstleister, Gaststätten etc. an. Davon gibt es viele. Macht Fotos der Namen. Was fällt euch dazu ein? Ihr werdet es in der Präsentation vorstellen.
- Macht Fotos von Plakaten, Logos, Slogans. Ordnet sie nach Zielgruppen ein: Kinder, Jugendliche, Frau/Mann, Altersgruppen, Senioren etc.
- Apropos Slogans: Macht Fotos von den besten Slogans und erstellt eine Top Ten. Welche sind witzig, langweilig, zweideutig usw. und warum?





- Ihr habt Fotos von Plakaten gemacht. Aufgabe: Entwickelt „euren“ Spruch dazu.
- In der Stadt geht es turbulent zu. Welche akustischen Werbesignale sind euch begegnet? Macht Ton-/Bildaufnahmen.
- Werden in der Stadt Flyer ausgeteilt? Falls ja, bringt sie zur Präsentation mit.
- Macht ein Foto von einem Objekt, einem Bild oder einer Szene. Hierzu denkt ihr euch drei Slogans aus: einen mit positivem, einen mit negativem und einen mit neutralem Charakter.

Am Sonntagvormittag stellte jede Gruppe die aus ihrer Sicht interessantesten drei Ergebnisse vor. Die Aufgaben zu lösen hat wohl Spaß gemacht. Es gab witzige Videos, hintergründigen Statements zu Werbemotiven und Slogans. Das Werbeplakat zu „348 Kilometer bis Afrika“, einem Musical in Hamburg, führte zu spaßigen, aber auch fragenden Äußerungen der Jugendlichen.

Die Jugendlichen thematisierten auch die Menge und Dichte an Werbeschildern, Slogans, Leuchtreklame etc., die im öffentlichen Raum um unsere Aufmerksamkeit buhlen.

In der Stadt gab es Marktschreier, die ihre Bratwürste anpriesen, und angenehme vorweihnachtliche Klaviermusik, die Menschen besinnlich machte.

FEEDBACK UND ANREGUNGEN FÜRS NÄCHSTE MAL

Mit der Durchführung und dem Ablauf des Wochenendes waren alle zufrieden. Das Lampenfieber bei den Präsentationen verflog schnell. Der respektvolle Umgang miteinander und die Neugier auf das, was die anderen gemacht haben, zeichnete die Abschlussveranstaltung aus.

Den Livestream bewerteten alle als mega cool, er war ein Programm-Highlight mit guten Infos und

angesagter Musik. Es gab die Meinungen, dass man die Abschlussveranstaltung kompakt an einem Tag durchführen könnte. Andere wiederum kamen mit den längeren Pausen gut aus. Zusammenfassend wurden an die Projektträgerin folgende Anregungen gegeben:

- Ausführliches Feedback zu den Präsentationen geben
- Mehr Zeit für inhaltliche bzw. thematische Gespräche/Diskussionen einplanen
- Eine Rallye auf drei Aufgabenstellungen begrenzen
- Moderatoren vorab über die Projektergebnisse der Gruppen informieren
- Kurze Gruppenspiele in den Tagesablauf einstreuen

DER SCHLUSSAKKORD

Die Agentur yomomo stellt eine Werbekampagne vor

Am Sonntagnachmittag stellte Herr Abbenhaus von der Werbeagentur yomomo in Recklinghausen die Werbekampagne für die Wirtschaftsbetriebe der Stadt Oberhausen vor.

Herr Abbenhaus schilderte den Entwicklungsprozess von der Ideenfindung bis hin zur Platzierung der fertigen Plakatsomotive. Die Werbekampagne zeichnet sich durch die Vorstellung unterschiedlicher Menschen aus, die für die Wirtschaftsbetriebe arbeiten, kombiniert mit einem frechen Spruch, z. B.:

- Fotomotiv: Ein Mitarbeiter leert Abfallkörbe.
Spruch: 200 Körbe am Tag. Davon kann Nowitzki nur träumen.
- Fotomotiv: Zwei Mitarbeiter an Abfalltonne.
Spruch: Wir arbeiten jeden Tag für die Tonne – auch für Ihre.
- Fotomotiv: Mitarbeiter am Müllfahrzeug.
Spruch: Wir erteilen Ihrem Müll eine Abfuhr.

Herr Abbenhaus schaffte es mit seinem interessanten Vortrag und der Aufgabenstellung Slogans

zu entwickeln, den Konzentrationspegel der Jugendlichen noch einmal nach oben zu bringen. Hier das Ergebnis des Nachmittags mit den besten Sprüchen der Jugendlichen:

Für den LKW

- Wir hinterlassen keine Spuren.
- Wir fegen Sie weg.
- Wir holen deinen Fehlkauf.

Für den Papierkorb

- Ich mag es dreckig.
- Ich bleibe stehen, auch wenn ich voll bin.
- Gib es mir!

Für den Kanaldeckel

- Ich weiß, was du gegessen hast!
- Wir stecken die Nase in eure Angelegenheiten.
- Für jeden Scheiß zu haben.
- Die letzten Steiger sind hier.

ES GIBT IDEEN FÜR DAS NÄCHSTE PROJEKT

Aus den diesjährigen Erfahrungen der Projektarbeit vor Ort und den vielen Anregungen der Jugendlichen auf der Abschlussveranstaltung in Dortmund lassen sich gute neue Ideen für ein Folgeprojekt gewinnen. *Meine Medienkampagne für ... Teil 3* sollte folgen.





❖ Arnold Hildebrandt

DIGITALDABEI!3.0

Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit seit 2016



Die LAG LM führt mit ihren Mitgliedsorganisationen seit 2016 Projekte zur Ausweitung medienpädagogischer Angebote auf die Zielgruppe junger Geflüchteter in NRW durch. Im ersten Jahr wurden Projekte an insgesamt acht Standorten, 2017 an elf Standorten und 2018 an vierzehn Standorten in ganz NRW umgesetzt. Die Ergebnisse der Projekte belegen die hohe Relevanz von Medien als Bestandteil der Lebenswelt und der Identitätsbildung sowie als wichtiger Faktor der Kommunikation, Partizipation und Integration junger Geflüchteter.

NETZWERKEN UND ERFAHRUNGSUSTAUSCH

Treffen der Projektakteure

am 22. November 2018 in Dortmund

Das Treffen der beteiligten LAG-LM-Mitglieder war von der Projektträgerin für das laufende Jahr fest eingeplant. Deshalb war es auch sehr erfreulich, dass fast alle Projektpartner an unserem gemeinsamen Auswertungstreffen und Erfahrungsaustausch im Rahmen von *Digital dabei! 3.0* teilgenommen haben. Die Moderation der Veranstaltung hat Ramona Schösse von *Die Welle gGmbH* in Remscheid übernommen.





FOTOS: KENNENLERNEN UND PROJEKTVORSTELLUNG

Alle Projektpartner haben für das Treffen ein aussagekräftiges Bild aus dem Projekt zur Verfügung gestellt. So konnten wir in Form einer kleinen Ausstellung einen leichten und interessanten Einstieg in das Auswertungstreffen finden. Mit dem zugehörigen Foto haben die Anwesenden sich selbst sowie ihr Projekt vor Ort vorgestellt.

METHODE WORLD-CAFÉ

Mit der Methode World-Café konnten die Teilnehmenden direkt und produktiv in den Erfahrungsaustausch einsteigen. Die Leitstichworte für die Gespräche an den Tischen waren *Erfolgsrezepte*, *Hindernisse* und der auffordernde Aufruf *Schau her*. Die Zusammenstellung und die Präsentation der Gesprächsergebnisse wurden visuell bzw. in Stichworten festgehalten und anschließend ausführlich diskutiert.

ERFOLGSREZEPTE – HINDERNISSE

Ein wichtiger Faktor in der Arbeit mit jungen Geflüchteten ist die Kooperation mit Fachkräften

anderer Einrichtungen und Institutionen. Dabei können alle aktiv beteiligten Akteure vom Erfahrungsaustausch profitieren und sich damit besser auf veränderte Gegebenheiten einstellen. Die Lebenskontexte der jungen Geflüchteten ändern sich: Wohnungs-, Orts- und Schulwechsel sind die Faktoren, die sich am stärksten auf die Arbeit mit jungen Geflüchteten auswirken. Es kann passieren, dass Teilnehmende aufgrund solcher Entwicklungen aus der Projektarbeit aussteigen müssen oder von jetzt auf gleich nicht mehr erreichbar sind.

PATCHWORK ALS ARBEITSANSATZ

In der Jugendmedienarbeit ist Kontinuität ein wichtiger Bestandteil einer erfolgreichen Arbeit. In vielen Projekten hat man die Erfahrung gemacht, dass die ursprüngliche Zusammensetzung der Zielgruppen starken Schwankungen unterlegen war. Ein gleichmäßiger und ergebnisorientierter Arbeitsprozess konnte so nicht immer gewährleistet werden. Ein möglicher Ansatz, um Jugendmedienprojekte in diesem Segment trotzdem durchführen zu können, ist, die Projektlaufzeit in Phasen einzuteilen. Konkret bedeutet das, dass man Jugendlichen die Chance gibt, nur bei Teilen des Projekts, z. B. Aufnahme, Schnitt, Bearbeitung etc., mitzumachen.

SCHWIERIGE ANFORDERUNGEN

In der Medienarbeit mit jungen Geflüchteten wird man immer wieder auf spezielle Herausforderungen stoßen, die pädagogische Fachkräfte an ihre Grenzen bringen. Die Aufarbeitung und Bewältigung von ethnischen Konflikten, Traumata oder sprachlichen Barrieren können ausschließlich mit geschulten Fachpersonal angegangen werden. Mit Bedauern musste man feststellen, dass Mädchen bzw. junge Frauen schwer für die Jugendmedienprojekte zu erreichen sind. Oft fehlt das Ein-

verständnis der Familien für gemischte Gruppen. Eventuell wären geschlechtsspezifische Angebote sinnvoll, um Mädchen und jungen Frauen den Zugang zur Medienarbeit zu ermöglichen.

MEDIENARBEIT LEBT VON VERÖFFENTLICHUNG

Das Projekt *Digital dabei!* mit allen seinen Projektergebnissen vor Ort wird unter anderem auf der Webseite der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. präsentiert und dokumentiert. Für die Veröffentlichung von Bildern und Videos werden Einverständniserklärungen der Beteiligten eingeholt. In den Projekten macht man zunehmend die Erfahrung, dass die jungen Geflüchteten immer seltener einer Veröffentlichung zustimmen. Ein Grund liegt darin, dass man im Internet nicht ausfindig gemacht werden möchte. Ein zweiter Grund ist die Sprachbarriere; oft verstehen die Teilnehmenden die Einverständniserklärung nicht. Eine mögliche Hilfestellung wären entsprechende Vorlagen in Arabisch, Farsi usw.

SCHAUT HER - VIDEO

Die Vielfalt der Projektkonzepte und Ergebnisse verdient Aufmerksamkeit, die über den eigenen

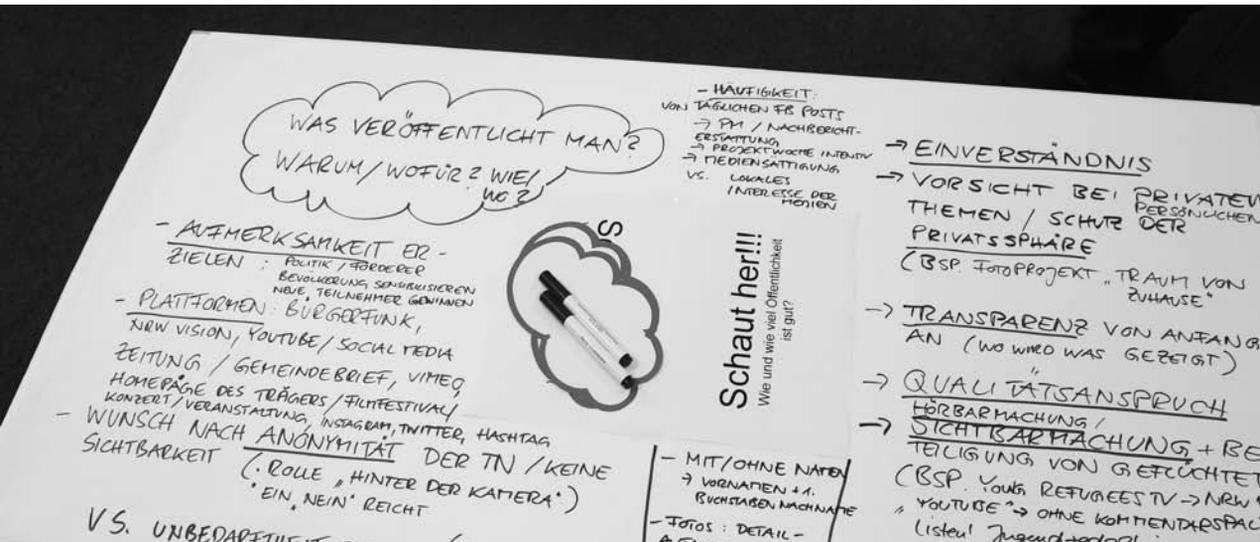
Tellerrand hinausreicht. Bereits am 07. Februar 2019 findet in Mülheim die Fachtagung „Viele erreicht! Viel zu tun!“ zu Chancen und Grenzen der Jugend(sozial)arbeit mit jungen Geflüchteten statt. Dort werden wir das Projekt Digital dabei! 3.0 und seine Netzwerkpartner mit einem Video vorstellen.

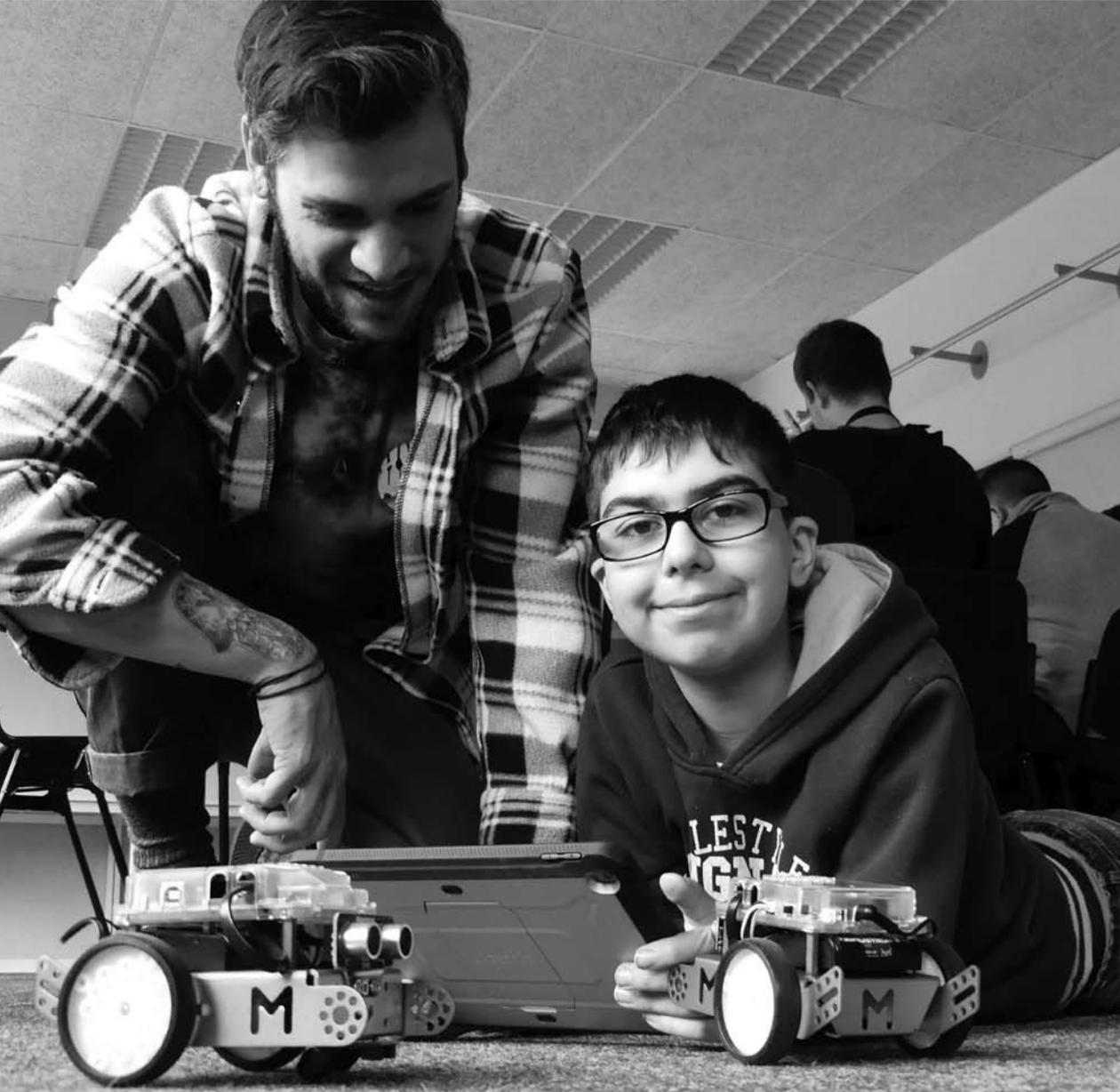
SCHAUT HER - POSTKARTEN

Auf Veranstaltungen, Messen, Fachtagungen etc. greifen Besuchende immer noch gerne auf klassische Informationsmaterialien (Katalog, Flyer, Broschüre) zurück. Deshalb werden sich alle Projektpartner mittels Postkarten knapp vorstellen. Über QR-Codes kommen Interessierte auf die entsprechenden Webseiten. So werden Methoden und Erfahrungen aus dem Projekt auch für andere nutzbar.

FAZIT

Ein wichtiges Fazit der ersten Treffen aller Projektpartner: Es war ein positiver Beitrag zur persönlichen Identität mit dem Netzwerk. Im kommenden Jahr wird man sich zu einem Arbeitstreffen wiedersehen.





• Selma Brand

NETZWERK INKLUSION MIT MEDIEN (NIMM!) – JAHRESRÜCKBLICK 2018

FOKUS 2018 – JUGENDLICHE NOCH STÄRKER BETEILIGEN

Nachdem im Jahr 2017 mit Einzelcoachings sowie dem Barcamp zu Inklusiver Medienarbeit mehrere Angebote speziell für Fachkräfte gemacht wurden, standen in diesem Jahr die Jugendlichen selbst wieder stärker im Fokus des Netzwerks. Durch die Übernahme des ehemaligen Projekts Nimm! in unsere Grundförderung konnten wir die Ausrichtung den Bedarfen der jeweiligen Einrichtung noch besser anpassen und so zusätzliche Jugendworkshops realisieren als je zuvor. Zusätzlich kamen über dreißig Jugendliche beim ersten inklusiven Jugendmediencamp in Bielefeld zusammen, um gemeinsam Medienprodukte zu erstellen und neue Medienprojekte zu testen.

COACHING FÜR FACHKRÄFTE

Für Pädagoginnen und Pädagogen der außerschulischen Jugendmedienarbeit in NRW bot das

Netzwerk vier Praxisworkshops mit Beratung an. Hierbei achteten wir auf kleine Gruppen, sodass jede Institution für sie relevante und interessante Medien testen konnte. Nimm!-Leiterin Selma Brand beriet im Anschluss hinsichtlich der Konzeption und Realisation von entsprechenden Medienprojekten vor Ort. Außerdem werden die Teilnehmenden bei Bedarf auch in Zukunft weiter coached und beraten. Erste Projekte wie ein Mädchenvideoprojekt („Die Gepardinnen der Zukunft“) bei *ProMädchen Düsseldorf* und „Sicher in sozialen Netzwerken“ in einer Wohngruppe der Jugendhilfe Werne wurden schon realisiert. Sie sind auf www.inklusive-medienarbeit.de zu sehen.

ZEHN INKLUSIVE JUGENDMEDIENWORKSHOPS

In diesem Jahr haben in vielen Städten in NRW inklusive Jugendmediensworkshops stattgefunden, bei denen Jugendliche mit und ohne Behinderung



gemeinsam Medienprodukte wie zum Beispiel Filme, Radiobeiträge und Foto-Storys produziert haben. In der *Inklusiven OT Ohmstraße* fanden sich die jungen Filmschaffenden in ihrem Beitrag „Mein Leben als Gaming-Charakter“ mitten in der Welt von *Pokémon Go* wieder und zeigten, wie sie sich das Leben als Poké-Jäger vorstellen. Da durften natürlich große selbst gebastelte Poké-Eier nicht fehlen. Auch die *inklusive Film gGmbH Nocase* beschäftigte sich mit dem Thema Gaming und produzierte einen interessanten Film über einen Gaming-Charakter in der 3D-Welt.

Im *Bürgerhaus Bennohaus* wurden in diesem Jahr keine klassischen Medienprodukte erstellt, die Jugendlichen befassten sich stattdessen intensiv mit dem Thema Produktion von Games. So programmierten sie mit *Scratch* ein einfaches Spiel und bauten mit *Makey Makey* einen Parcours. Mit Stift und Papier malten sie Jump-and-Run-Welten, die im Anschluss auf dem Tablet gespielt wurden. Darüber hinaus programmierte die Gruppe einige Twines, also Geschichten, bei denen man sich in einer Story wiederfindet und sich zwischen verschiedenen Auswahlmöglichkeiten für ihren Verlauf entscheiden muss. Alle Beiträge und Ergebnisse der Workshops gibt es auf www.deine.inklusive-medienarbeit.de.

BLOG, FACEBOOK-GRUPPE UND JUGENDPLATTFORM

Nach wie vor bietet *Nimm!* über den Blog www.inklusive-medienarbeit.de allen interessierten

Fachkräften stets aktuelle Artikel und Berichte über durchgeführte Medienprojekte oder neue Ideen für die praktische Arbeit. Gastautorinnen und -autoren aus ganz Deutschland kommen hier zu Wort und erklären spannende Projekte, die sich über Nachahmerinnen und Nachahmer freuen.

Auf dem Blog www.deine.inklusive-medienarbeit.de werden die Produkte der inklusiven Jugendmedienarbeit in NRW veröffentlicht. Hier achten wir besonders auf Barrierefreiheit; alle Beiträge sind mit Audiodeskription und Untertiteln abrufbar. Radiobeiträge (wie z. B. „Radio lach mich tot“ der *Inklusiven OT Ohmstraße*) werden mit Skript herausgegeben, sodass hörbeeinträchtigten Menschen die Inhalte zugänglich sind.

LET'S HAVE A PARTY ... NIMM! 2019

2019 feiert das *Netzwerk Inklusion mit Medien* 10 Jahre inklusive Jugendmedienarbeit in NRW. Wir planen gerade die Angebote und Events, bei denen es für die Jugendlichen genauso wie für die Fachkräfte vor Ort viel zu lernen, auszuprobieren und auch zu feiern geben soll. Sie dürfen gespannt sein.



❖ Selma Brand

WAS MIT MEDIEN – INKLUSIVES MEDIEN- CAMP FÜR JUGENDLICHE

Stimmen zum Camp und Gespräch mit der Projektleiterin
21. bis 22. September 2018 in Bielefeld



Vom 21. bis 22.09.2018 drehte sich in der Jugendbildungsstätte Haus Neuland in Bielefeld alles um das Thema Multimedia. Dreißig medieninteressierte Jugendliche mit und ohne Behinderung aus sechs medienpädagogischen Einrichtungen aus NRW reisten an und konnten sich zwei Tage lang unter dem Slogan „Was mit Medien“ kreativ austoben, neue Techniken testen und bekannte Projektmodelle erweitern. Ob Greenscreen, Live-Hörspiel, Virtual Reality, Robotik mit *ozobots* und *mbots*, mit *Draw Your Game* oder *Makey Makey*

Spiele selbst machen oder steuern und vieles mehr: Beim Camp kamen ganz unterschiedliche Medien zum Einsatz! Gegenseitig erklärten sich die Jugendlichen Möglichkeiten der jeweiligen Medienarbeit und probierten anschließend alles aus. Improvisation und kreative Veränderungen waren natürlich ausdrücklich erwünscht! Freitagabend wurde bei einer LAN-Party mit Chips und anderen Snacks gemeinsam gespielt. Für diejenigen, die lieber draußen unterwegs waren, wurde ein Lightpainting-Angebot organisiert.



UNSERE PARTNER BEIM CAMP

barrierefrei kommunizieren!, Bonn; Bennohaus, Münster; Die Welle gGmbH, Remscheid; Haus Neuland, Bielefeld; Inklusive OT Ohmstraße, Köln; Spieleratgeber, Köln; NoCase, Eschweiler; tjfbg, Berlin

STIMMEN

„Ein super Mediacamp, dessen Ergebnisse sogar uns ganz baff gemacht haben. Jugendliche, die sich kaum kennen, erschaffen in kürzester Zeit ein wirklich lustiges Hörspiel, tanzen wie wild mit leuchtenden Mikrofonen oder Bällebad-Bällen durch den Raum und fahren am Ende nur ungern nach Hause. Wir selbst haben auch noch das ein oder andere Neue kennengelernt und freuen uns über die vielen Kontakte, die wir geknüpft haben. Gerne wieder!!!“

Johanna Gesing, Haus Neuland, Bielefeld

„Es ist immer wieder schön zu sehen, mit wie viel Neugierde und auch Selbstvertrauen Jugendliche in den Workshops an die verschiedenen Aufgaben herangehen. Egal, ob es das eigene Jump-and-Run-Spiel ist oder ein größeres Projekt mit *Makey Makey*, es wird durch Ausprobieren gelernt und Fehler können leicht behoben werden. Oft führen diese sogar in eine völlig neue Richtung. Und so werden selbst auf den ersten Blick komplizierte und „große“ Dinge wie Robotik auch für Jugendliche, die vorher noch gar keine Erfahrungen in dem Bereich gemacht haben, beherrschbar.“

Simon Leifeling, Mediending Münster – Medienkulturelle Bildung im Bennohaus

„Im Prinzip haben die Jugendlichen meinen Workshop übernommen, sich gegenseitig unterstützt, auf neu Entdecktes hingewiesen, Tipps gegeben und zu kreativen Höchstleistungen angespornt. Komisch, wenn sich die eigene Arbeit überhaupt nicht nach Arbeit ‚anfühlt‘ ... aber auch schön!“

Johannes Rück, Medienkompetenzzentrum Mitte / barrierefrei kommunizieren!, Berlin

„Wir waren beim inklusiven Mediacamp ‚Was mit Medien‘ in Bielefeld. Zum Start haben wir uns erst mal kennengelernt und hatten die Möglichkeit, coole Workshops durchzuführen. Es gab einen Greenscreen. Mit den von uns erstellten Fotos konnten wir Spielkarten erstellen. Außerdem haben wir mit der App *Draw Your Game* eigene Spiele gebaut. Dazu mussten wir als erstes ein Level auf Papier malen. Die App hat daraus ein Level gemacht, dass man spielen konnte. In einem anderen Raum wurde nebenbei noch ein Hörspiel aufgenommen. Abends konnten wir z. B. *Minecraft* spielen oder einen coolen Lightpainting-Workshop machen. Beim Lightpainting erstellt man Bilder mit Licht, indem man mit einem Fotoapparat lange belichtet und währenddessen mit Taschenlampen im Dunkeln zeichnet. Am nächsten Morgen ging es mit Workshops weiter: Z. B. haben wir mit *Makey Makey* ein Schlagzeug und einen Parcours aus Alufolie gebaut. Außerdem haben wir kleine Roboter über eine Strecke fahren lassen, die wir vorher auf Papier gemalt hatten. Mit verschiedenen Farbcodes konnte man die Roboter steuern. So viel über Medien zu lernen, hat sehr viel Spaß gemacht!“

Jonas und Theo, Mediacamp-Teilnehmer, Mediending Münster – Medienkulturelle Bildung im Bennohaus

Carola Werning im Gespräch mit der Projektleiterin Selma Brand

Hallo Selma, wir haben ja bereits viele Veranstaltungen zusammen durchgeführt – von Fachtagen für die Pros bis hin zum Festival für die Kids. Eine Über-Nacht-Veranstaltung für Jugendliche war aber noch nicht dabei. Du hast dich als Projektleiterin sehr stark gemacht für die Idee eines inklusiven Jugendmediencamps. Was war deine Motivation?

Selma Brand Ganz kurz gesagt: Noch mehr Angebote für Jugendliche! Ich war bei unserem Festival Anfang 2017 wirklich begeistert, wie viele gekommen sind, um zusammen Medienprojekte auszuprobieren. Dort habe ich auch gesehen, wie leicht die Jugendlichen miteinander ins Gespräch gekommen und gemeinsam Angebote ausprobiert haben. Tja, und nach unserem Barcamp im Sommer 2017 kam mir die Idee, etwas Ähnliches für Jugendliche zu konzipieren. Medienarbeit auf Augenhöhe, Jugendliche lernen von Jugendlichen, natürlich inklusiv – und mit Übernachtung, damit es etwas Besonderes ist und man auch Zeit hat, im Dunkeln an speziellen Angeboten wie Lightpainting zu arbeiten.

Welche Akteure und Einrichtungen hast du eingeladen und wie war die Resonanz? War es leicht, Jugendliche von diesem Angebot zu überzeugen, und nicht zuletzt natürlich auch ihre Eltern?

Selma Brand: Ich habe Netzwerkpartner und die Kompetenzzentren für Inklusive Medienarbeit eingeladen, gemeinsam mit je einer Jugendgruppe zum Camp zu kommen, und die Resonanz war enorm. Es war nach zwei Tagen ausgebucht, damit hatte ich nicht gerechnet. Die Pädagoginnen und Pädagogen erzählten, dass es nicht schwer war, ihre Jugendlichen für das Camp zu begeistern; mit



einigen Eltern habe ich auch selbst telefoniert und Fragen geklärt. Eine Mutter aus Remscheid sagte mir, dass sie es besonders toll findet, dass so etwas explizit für Jugendliche angeboten wird, denn oft gäbe es solche Angebote eher für Kinder.

Das Jugendmediencamp war ja – wie alle Angebote im Rahmen des Nimm!-Projekts – inklusiv. Was braucht es deiner Meinung nach, damit Veranstaltungen wie diese „inklusive“ sein können? Welche Voraussetzungen müssen seitens der Akteure, der Räumlichkeiten und vielleicht auch bezüglich der Angebote gegeben sein?

Selma Brand Zuerst ist hier auf jeden Fall der Veranstaltungsort zu nennen. Dieser muss wirklich barrierefrei sein. Wir hatten letztendlich keine Jugendlichen mit Rollstuhl, sodass wir diesmal bei der Wahl der Seminar- und Schlafräume keinen Einschränkungen unterlagen. Einige Jugendliche mit Autismus können schlecht in Viererzimmern schlafen, weswegen ich für sie Doppelzimmer gebucht habe. Generell ist ein bisschen finanzieller Puffer an dieser Stelle sehr praktisch. Vonseiten der Akteure braucht es auf jeden Fall Improvisationstalent und Flexibilität hinsichtlich der zeitlichen Gestaltung. Abgesehen von der Begrüßung



hat nichts zu genau der Zeit stattgefunden, wie es ursprünglich geplant war. Damit hatte ich schon gerechnet und die Partner gebeten, den Ablaufplan an die Jugendlichen nicht rauszugeben, sondern eher als eine Möglichkeit von vielen zu betrachten.

Die Spontaneität und Kreativität seitens der Akteure sind aus einem inklusiven Camp wirklich nicht wegzudenken. Und natürlich der Spaß an der Sache, denn auch die Pädagoginnen und Pädagogen konnten hier mal gucken, was die anderen mitgebracht haben, und saßen teilweise bis in den späten Abend vor den Robotern.

Was war dein persönliches Highlight?

Selma Brand Die Ergebnisse aller Gruppen sind wirklich toll geworden, aber wenn du mich persönlich fragst: Ganz ehrlich war es das Finale. Ich habe kurz vor der Präsentation aller Aktiven noch einen Fotofilm mit Bildern der zwei Tage zusammengeschnitten. Es war ein schöner Moment, als die ganze Gruppe die zwei Tage Revue passieren ließ, immer wieder auf einzelne Fotos deutete und gemeinsam loslachte.

Und was ging so richtig schief?

Selma Brand Och ... du meinst neben der Tatsache, dass die Bahnstrecke grad renoviert wurde, ein Auto samt Pädagoginnen und Pädagogen und Teilnehmenden auf der Autobahn liegen geblieben ist, Tablets verschwunden und an merkwürdigen Stellen wiederaufgetaucht sind („Ach ja ... Stimmt, da hatte ich es hingelegt!“)? Und neben aufgedrehten Teilnehmerinnen, die uns morgens beim Frühstück erzählten, dass sie auf dem Tisch in ihrem Zimmer geschlafen haben, weil sie das immer mal ausprobieren wollten?

Also, kurzzeitig beunruhigt hat mich wirklich nur der Moment, als ich beim letzten Telefonat mit *Haus Neuland* keine zwanzig Stunden vor unserer

Anreise erfahren habe, dass die Erwachsenenzimmer in einem anderen Gebäudeteil liegen als die Jugendzimmer. In einem VÖLLIG anderen Gebäudeteil, sodass wir eventuelle nächtliche Aktivitäten unserer pubertierenden Teilnehmenden (da vertut man sich ja schnell mal im Zimmer ...) nicht mitbekommen hätten. Ich habe etwa zwei Stunden hin und her telefoniert und organisiert, dass einige Betreuer auch in Einzelzimmern im Jugendtrakt schlafen konnten. Nicht vorher aufgefallen ist das Ganze, da die Ansprechpartner von *Haus Neuland* dachten, dass die Doppelzimmer (die wir für die autistischen Jugendlichen bestellt hatten) für die Pädagoginnen und Pädagogen reserviert wären. Es hat dann aber alles geklappt und schon gegen drei Uhr schliefen alle ...

Was würdest Du bei einem nächsten Mal anders machen – und was ganz genauso?

Selma Brand Ich würde das Camp auf zwei Schulterpaaren verteilen. Mit der ganzen Organisation im Vorfeld – Anmeldungen, Einverständniserklärungen, Führungszeugnissen, Betreuung, Finanzen, Anreise, Verpflegung, Unterbringung – sowie natürlich der Bereitstellung von Technik und Konzeption der einzelnen Workshops war das Arbeitsaufkommen doch recht umfangreich. Auch beim Camp selbst wäre ein Organisationsduo sicher gut, um parallel arbeiten und Einzelteile vorbereiten zu können.

Auch wenn es dadurch chaotisch werden kann: Ich würde die Spontaneität genauso lassen. Mir ist es wichtig, den Jugendlichen Freiheiten zu geben, sodass sie sich bei so einem Camp mit den Dingen beschäftigen zu können, die sie interessieren. Es muss okay sein, einfach eine Weile bei einer Gruppe zuzuschauen und dann vielleicht erst mitzumachen. Außerdem würde ich meinen Anspruch bezüglich schöner Details beibehalten.

Schöne Details, was meinst du damit?

Selma Brand Ich habe z. B. für alle Angebote Plakate mit dem jeweiligen Titel gemalt und dann an den Türen der Workshop-Räume befestigt. Zur besseren Lesbarkeit habe ich die Titel noch mal in einfacher Schrift auf Papier ausgedruckt und dazu geklebt, damit alle (also auch Teilnehmende, die nicht gut lesen können) verstehen, worum es dort geht. Die Plakate gefielen den Medienteams so, dass viele ihr Plakat mit nach Hause bzw. mit in die Einrichtung genommen haben, was mich natürlich gefreut hat.

Um mich bei den Partnerorganisationen zu bedanken, habe ich im Namen des Netzwerks persönliche Pakete für alle Einrichtungen gepackt. Diese beinhalteten verschiedenen Materialien, um inklusive Medienprojekte durchzuführen. Mir war es wichtig, dass der Dank wirklich vor Ort ankommt, das ist bei größeren Einrichtungen, die eine Aufwandsentschädigung erhalten würden, nicht immer der Fall. Durch die Geschenkpakete konnten wir die Partner in ihrer Arbeit unterstützen. Außerdem wollte ich damit ihre Angebote und Mühen würdigen. Ich habe länger überlegt, was wohl praktisch, gut und cool wäre, und habe mich für Folgendes entschieden:

- einen kleinen JBL-Bluetooth-Lautsprecher
- mehrere Mini-Ringtaschenlampen für Light-painting
- spezielle Linsen, die vor einer Smartphone- oder Tabletkamera befestigt werden können
- eine iTunes-Karte (für den Kauf neuer Apps)
- eine Cardboard 3D-Brille (um mit dem eigenen Smartphone 3D-Spiele zu spielen)
- kleine Plastikspielzeuge, die für analoge Gaming-Angebote genutzt werden können
- Schokolade und Gummibärchen (sehr wichtig für die erfolgreiche Arbeit)
- eine Tafel Merci

Außerdem habe ich jedem Partner eine persönliche Dankeskarte mit Bezug auf das Angebot geschrieben. Diese persönlichen Pakete würde ich jedem, der etwas Ähnliches plant, empfehlen. Mich erreichten nach dem Camp viele Fotos davon, wie die Gruppen die Technik (teilweise noch im Zug) ausprobierten.



❖ Arnold Hildebrandt

ZOCKEN FÜR ALLE

die LAG LM auf dem Jugendforum NRW 2018





Andreas Bothe, Staatssekretär im *Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW*, besuchte unseren Stand auf dem diesjährigen Jugendforum NRW 2018 und ließ sich von Dr. Christine Ketzer, Geschäftsführerin der LAG LM, ausführlich das medienpädagogische Angebot der LAG LM erläutern.

INKLUSIVES GAMING

Dr. Christine Ketzer und Selma Brand (LAG LM) haben ihm ein barrierefreies Spiel demonstriert, das auf twinery.org programmiert wurde, und zwar von einer inklusiven Jugendgruppe im Kompetenzzentrum für Inklusive Medienarbeit, *Bürgerhaus Bennohaus*, in Münster. Staatssekretär Andreas Bothe erfuhr, dass man dabei bewusst Farben mit starkem Kontrast und kurze Sätze zur besseren Verständlichkeit verwendet. Das Spiel hat eine einfache Geschichte und spiegelt Elemente der Lebenswelt von Jugendlichen wider. Gespielt wird es mit der Maus; wer einen Screenreader benutzt, kann es auch mit der Tastatur steuern.

SPIELEN MIT MAKEY MAKEY

Mit dem *Makey-Makey*-Bausatz lassen sich wunderbare Angebote für Sehbeeinträchtigte,



Menschen, die beim Lesen eine einfache Sprache benötigen, und motorisch eingeschränkte Jugendliche machen. Jugendliche mit und ohne Beeinträchtigungen können ihre Lieblingsspiele zusammenspielen. Wer Probleme hat, die PC-Tastatur zu bedienen, kann entweder ein Stück Knete benutzen oder sogar etwas thematisch zum Spiel anfertigen und so kreativ werden. Oft basteln die Gruppen gemeinsam an der Steuerung und das eigentliche Zocken rückt in den Hintergrund.

MACH DEIN SPIEL

Besucherinnen und Besucher hatten darüber hinaus die Möglichkeit, auf unserem Stand selbst ein Game zu entwickeln. Eine selbst gezeichnete Vorlage wird mithilfe einer App in ein Jump-and-Run-Spiel umgewandelt und lässt sich auf dem eigenen Smartphone sofort spielen. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, und es ist ganz einfach, ein eigenes Spiel mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu produzieren.

➔ Dr. Christine Ketzer

MEDIENBILDUNG FÜR ALLE – DIGITALISIERUNG. TEILHABE. VIELFALT.

Nimm! präsentierte sich auf dem 35. GMK-Forum Kommunikationskultur vom 16. bis 18. November 2018 in Bremen

Wie kann Medienpädagogik den gesellschaftlichen Prozess der Inklusion unterstützen und begleiten? Wie kann digitale Medienarbeit die digitale kulturelle und politische Teilhabe fördern? Wie sollten Medienprojekte gestaltet sein, um den Austausch und die Zusammenarbeit von Kindern und Jugendlichen mit unterschiedlichen Voraussetzungen zu fördern? Diese und weitere Fragen wurden auf dem diesjährigen *GMK-Forum Kommunikationskultur* in Bremen diskutiert, und die LAG LM war mit ihrem Angebot *Nimm! Netzwerk Inklusion mit Medien* vor Ort dabei. Neben einem „Lightning Talk“, einem Kurzvortrag am Freitag, stellte das Netzwerk seine Arbeit mit einem Stand auf dem *Markt der Vielfalt* vor. Auf dem Workshop zum Thema „Inklusion und außerschulische Jugendarbeit“ am Sonntag moderierten Dr. Christine Ketzer und *Nimm!*-Projektleiterin Selma Brand; sie trugen Positionen und Ergänzungen zum Positionspapier der Fachgruppe *Inklusive Medienbildung* zusammen, an dem die LAG LM aktiv mitgearbeitet hat.

LIGHTNING TALKS

Kooperationspartnerin Susanne Böhmig, von der *tjfbg gGmbH* war ebenfalls beim GMK-Forum dabei.

Sie stellte am Freitagabend im ersten Lightning-Talk unter dem Titel „Schöne smarte Medienwelt? (Digitale) Teilhabe ermöglichen“ das *barrierefrei-kommunizieren!*-Projekt *Medienkompetenzzentrum Berlin Mitte (Meko)* vor. Aufgabe des Mekos ist die Medienkompetenzförderung aller Kinder und Jugendlichen im Bezirk Mitte, mit besonderem Fokus darauf, zugängliche Lösungen für Heranwachsende mit verschiedenen Behinderungen in ganz Berlin anzubieten.

Die Kooperation im *Nimm!*-Netzwerk und die über die Jahre gewachsenen Unterstützungsstrukturen waren Themen des Vortrags von Dr. Christine Ketzer von der LAG LM. Als praktisches Beispiel stellte sie das im September 2018 im Haus Neuland durchgeführte inklusive Jugendcamp vor, bei dem Jugendliche aus ganz NRW zusammenkamen und sich ein Wochenende lang unter dem Slogan „Was mit Medien“ kreativ austobten, neue Techniken testeten und bekannte Projektmodelle erweiterten, und das mit unterschiedlichsten Medien.

MARKT DER VIELFALT

Beim GMK-Forum konnten sich Interessierte am nächsten Tag am Stand der LAG LM über Metho-

den der Inklusiven Medienarbeit informieren und beraten lassen und dabei auch selbst ausprobieren. Neben unseren Publikationen der letzten Jahre – wie Methodenkarten, Arbeitsheft und Comic – stellten wir auch Technik vor, die sich besonders gut für die Inklusiven Medienarbeit eignet. Aber nicht nur Handreichungen und Beratung rund ums Netzwerk gab es am Stand: Ganz praktisch konnten *ozobots* – kleine mit Farbcodes programmierbare Mini-Roboter – sowie die App *Draw Your Game* getestet werden, mit der man Jump-and-Run-Spiele selbst anfertigen kann. Beides sind niedrigschwellige Angebote, die sich sehr gut im inklusiven Kontext einsetzen lassen. Ausprobiert werden konnten außerdem – ebenso niedrigschwellig und inklusionskompatibel: *Twine*, ein Open-Source-Tool zum Erstellen textbasierter Computerspiele, *Book Creator* zum Formen multimedialer E-Books mit Vorlesefunktion und *Comic Life* für, genau, Comics.

DISKUSSION DES POSITIONSPAPIERS DER FACHGRUPPE INKLUSIVE MEDIENBILDUNG

Den Workshop *Inklusion und außerschulische Jugendarbeit* am Sonntag moderierten Dr. Christine Ketzer und *Nimm!*-Projektleiterin Selma Brand. Es ging dabei um das Positionspapier der Fachgruppe *Inklusive Medienbildung*, an dem auch die LAG LM mitgearbeitet hat. Die Kolleginnen und Kollegen aus Jugendeinrichtungen, Bibliotheken, Medienzentren und weiteren Bildungseinrichtungen gaben Impulse und Anregungen aus der Praxis und Hinweise, wie das Papier weiterentwickelt werden könnte. Am vorranglichsten für die außerschulische Jugendarbeit erschien dabei die Weiterbildung der Fachkräfte sowie das Einbeziehen von Expertinnen und Experten von Anfang an. Die Ergebnisse der Diskussion wurden im Plenum vorgestellt und im Positionspapier der Fachgruppe aufgenommen. Das Positionspapier steht auf www.gmk-net.de zum Download bereit.



• Dr. Christine Ketzer

IN 30 WOCHEN UM DIE WELT – DIGITALE REISEKOFFER IN BIBLIOTHEKEN

Kooperation der LAG LM mit Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken NRW

Bereits vor einiger Zeit gab es die Überlegung einer Kooperation zwischen der *Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken NRW* und der LAG LM. Mehrfach besuchten Vertreterinnen der Behörde unsere Veranstaltungen zur Inklusiven Medienarbeit, und so kamen wir ins Gespräch darüber, wie lokale Medienarbeit und öffentliche Bibliotheken sich vor Ort besser ergänzen könnten.

In diesem Jahr wurde es dann konkret: Die Fachstelle hatte die Idee, ein Projekt mit dem Titel *„In 30 Wochen um die Welt“ – Digitale Reisekoffer in Bibliotheken* zu initiieren. Zielsetzung ist die medienpädagogische Fortbildung von Bibliotheksmitarbeiterinnen und -mitarbeitern, die dadurch für das Produzieren mit neuen Medienformaten für ihre Veranstaltungsarbeit sensibilisiert werden sollen.

Die Medienkoffer mit Geräten und Selbstlernmaterialien greifen unterschiedliche Themenbereiche auf. Zunächst werden zwei Koffer zu den Themenkomplexen Audiovisuelles Lernen (z. B. Erstellen von Hörspielen, Filmen) und Bildwelten und Lernen (Erstellen und Bearbeitung von Fotos und digitalen Zeichnungen) entwickelt. Die Koffer verbleiben nach den Einführungsworkshops für ca. vier Wochen zum Kennenlernen und Experimentieren in der Einrichtung. Danach sollen dann Workshops zu Medienthemen in Bibliotheken in



Illustration: icon99/shutterstock.com

ganz NRW stattfinden. Insbesondere Bibliotheken im ländlichen Raum sind dabei im Fokus.

Ziel dieser Partnerschaft beider Fachstellen ist es unter anderem, Netzwerkpartner der aktiven Medienarbeit bei den Bibliotheken vor Ort bekannter zu machen und zur Zusammenarbeit in Sachen Medien, z. B. auch mit Jugendzentren vor Ort, anzuregen. Darüber hinaus soll die Inklusiven Medienarbeit thematisiert und Angebote und Kooperationsmöglichkeiten in Bibliotheken vor Ort vorgestellt werden. Die Umsetzung beginnt voraussichtlich im Frühjahr 2019.

✦ Arnold Hildebrandt



TAG DER MEDIEN- KOMPETENZ IM LANDTAG

Medienbildung in Zeiten von Fake News, Verschwörungstheorien und Algorithmen

Unter dem Motto „Was steckt dahinter?“ behandelte der *Tag der Medienkompetenz* am 05. November 2018 im Landtag NRW in Düsseldorf den bewussten und kritischen Umgang mit Medien.

Am Stand der *LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.* fand ein reger inhaltlicher Austausch mit medienpolitischen Sprechern des Landtags NRW sowie mit Fachkolleginnen und -kollegen statt. Außerdem kamen wir dank der kleinsten program-

mierbaren Roboter der Welt (*ozobots*) mit Jugendlichen ins Gespräch über Programmierung, Digitalisierung und soziale Netzwerke. Besucherinnen und Besucher konnten darüber hinaus an unserem Stand ein eigenes Spiel entwickeln. Eine selbst gezeichnete Vorlage konnte anhand einer App in ein Jump-and-Run-Spiel umgewandelt werden und ließ sich auf dem iPad sofort ausprobieren.



MITGLIEDERVERSAMMLUNG DER LAG LM

22. November 2018 im Dietrich-Keuning-Haus in Dortmund

Die Integration der Inklusiven Medienarbeit in die strukturelle Förderung der LAG LM, der Umzug der Geschäftsstelle und der Relaunch der Webseite waren die vorherrschenden Themen auf der diesjährigen Mitgliederversammlung.

10 JAHRE NETZWERK INKLUSION MIT MEDIEN IN NRW

In Kooperation mit der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) wurde 2008 das Projekt Barrierefreiheit im Web 2.0 – Ein medienpädagogisches Projekt der Jugendlichen mit Behinderung umgesetzt. Es war der Beginn der Entwicklung zum heutigen Netzwerk Inklusion mit Medien (Nimm!). Die kontinuierliche Arbeit der beiden Projektpartner hat sich bezahlt gemacht: Das Projekt Nimm! wurde in diesem Jahr in die strukturelle Förderung der LAG LM integriert. Aus diesem Anlass ist für 2019 eine eintägige Veranstaltung „10 Jahre Inklusive Medienarbeit in NRW!“ geplant.

GESUNDE FINANZIELLE BASIS DER LAG LM

Der Vorstand der LAG LM konnte den Mitgliedern für das vergangene Jahr eine gesunde wirtschaftliche Grundlage des Vereins darlegen. Anfang Oktober 2018 wurde die Kassenprüfung durchgeführt; sie gab keinen Anlass zur Beanstandung.

Der Bericht des Kassenwarts zum vorliegenden Jahresabschluss und der Wirtschaftsplan für 2019 zeugen von einer untadeligen finanziellen Situation des Vereins. Folgerichtig konnte der Vorstand in allen Belangen entlastet werden. Die Mitglieder bedankten sich für die fundierte Arbeit der LAG LM.

INTERESSEN DER MITGLIEDER VERTRETEN

Seit 2015 hat die LAG LM einen ordentlichen Sitz in der Medienkommission der Landesanstalt für Medien NRW. Dort sitzt sie im Ausschuss für Medienkompetenz und Bürgermedien. Regelmäßig werden Mitglieder der LAG LM in kooperative Aktivitäten eingebunden. Der gemeinschaftliche Auftritt auf dem Jugendforum NRW im Rahmen der gamescom in Köln und die kollektive Durchführung von filmpädagogischen Workshops mit Mitgliedern und dem Bundesverband Jugend und Film e.V. von filmpädagogischen Workshops sind die offensichtlichsten Beispiele für das Einbinden von Mitgliedern in unseren Verband.

AKTIVITÄTEN DER LAG LM

Neben den unterschiedlichsten Veranstaltungsformen im Rahmen der eigenen Projektarbeit gibt es eine Reihe von relevanten Terminen, die von der LAG LM in Form von Messe- bzw. Tagungsständen wahrgenommen werden.

Jugendforum NRW auf der gamescom in Köln Zocken für alle

21. – 25. August 2018

GMK-Forum – Medienbildung für alle Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.

15. – 18. November 2018 in Bremen

Tag der Medienkompetenz im Landtag NRW

05. November 2018 in Düsseldorf

Die LAG LM ist Mitglied in der Jury der Initiative Ich kann was! der Deutschen Telekom Stiftung
www.telekom-stiftung.de/projekte/ich-kann-was.

Die LAG LM berät die Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken bei der Zusammenstellung eines Medienkoffers <https://oebib.wordpress.com>.

NEUES LOGO DER LAG LM

Neue Geschäftsräume, neue Webseite und nun auch noch ein neues Logo. Frau Dr. Ketzer hat zum Schluss ihres Jahresberichts Vorschläge für ein neues Logo vorgestellt. Es gab eine rege Diskussion, bei der man sich schnell auf zwei, Varianten einpendelte. Das Ziel wird sein, zum Ende des Jahres ein neues Logo zu präsentieren.



❖ Arnold Hildebrandt

FILMPÄDAGOGISCHE WORKSHOPS 2019

Praktische Filmarbeit – Rezeptive Filmarbeit – Inklusive Filmarbeit

Die LAG LM führt in Zusammenarbeit mit dem Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF), Frankfurt am Main, und in Kooperation mit ihren Mitgliedern filmpädagogische Workshops durch. Für das kommende Jahr sind folgende Termine fest eingeplant.

FILMGESTALTUNG MIT DEM TABLET

Durch die ständige Verbesserung der Smartphones und Tablets ist es seit einiger Zeit möglich, selbst mit diesen kleinen Geräten Filme zu produzieren. Sehr gute Kameras, die in einer Qualität von bis zu 4K aufnehmen können, und viele Apps erweitern die Optionen der Filmproduktion: Ob Lichteffekte, Slowmo, Greenscreen, animierte Sequenzen oder Farb- und Stilisierungsfilter – das Angebot ist riesig.

In diesem Seminar lernen die Teilnehmenden, wie man mit dem Smartphone und Tablet ansehnliche Filme produzieren kann. Ausprobiert werden können unterschiedliche Programme zum Erstellen, Schneiden und Finalisieren der (animierten) Filme, Apps für einzelne Effekte sowie verschiedenes Zubehör. Gemeinsam werden kleine Sequenzen

erstellt, bei denen das Austesten der technischen Möglichkeiten im Vordergrund steht. „Analoge“ Gestaltungsmöglichkeiten für Filter und Effekte werden ebenfalls präsentiert und laden zum Erproben und Selbstmachen ein.

Die LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. bietet zu diesem Thema zwei Workshops an.

Termin 26. April 2019 · 09.00 – 16.00 Uhr

Referentin Melanie Leusch

TN-Gebühr 5 € · *Anmeldeschluss* 18. April 2019

Zielgruppe Kinder

Kooperationspartner / Veranstaltungsort

Inklusive OT Ohmstraße · Ohmstr. 83 · 51145 Köln

Termin 06. Juni 2019 · 10.00 – 17.00 Uhr

Referentin Selma Brand

TN-Gebühr 10 € · *Anmeldeschluss* 29. Mai 2019

Zielgruppe Pädagogische Fachkräfte

Kooperationspartner / Veranstaltungsort

ProMädchen – Mädchenhaus Düsseldorf e.V.

Corneliusstr. 59 · 40215 Düsseldorf

In Kooperation mit dem:

BJF
BUNDESVERBAND
JUGEND UND FILM

Gefördert vom:

 Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



VIEL ERREICHT! *VIEL ZU TUN!*

Digital dabei! 3.0 präsentiert sich auf Fachtagung
Chancen und Grenzen der Jugend(sozial)arbeit mit jungen Geflüchteten
07. Februar 2019, 09.00 – 16.00 Uhr, in der Stadthalle Mülheim a. d. Ruhr

Digital dabei! 3.0 – Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit ist ein Projekt der LAG LM und vierzehn ihrer Mitgliedsorganisationen. Bereits im dritten Jahr konnten wir die Arbeit mit jungen Geflüchteten durch Sondermittel des Ministeriums für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration NRW unterstützen. Die LAG LM ist Projektträgerin, koordiniert, berät und hat in diesem Jahr ein Auswertungstreffen organisiert, bei dem sich die Projektteilnehmenden darüber austauschen konnten, was positiv lief und wo es noch Verbesserungsmöglichkeiten gibt. Beim Treffen wurde auch darüber gesprochen, wie wir uns bei der Tagung am 07. Februar in der Stadthalle in Mülheim an der Ruhr mit *Digital dabei! 3.0* präsentieren wollen. Die guten Ideen der Kolleginnen und Kollegen greifen wir gerne auf!

DIE FACHTAGUNG

Seit 2016 unterstützt das Land NRW die bunte Trägerlandschaft mit zusätzlichen Mitteln zur Arbeit mit jungen geflüchteten Menschen. Die

Jugend- und Jugendsozialarbeit leistet dabei ihren Teil – auch im Bereich der aktiven Medienarbeit. Auf der Veranstaltung soll dieses Engagement sichtbar werden, die Leistung der Fachkräfte und Ehrenamtlichen soll auf dieser Großveranstaltung einen angemessenen Rahmen finden und wertgeschätzt werden. Veranstaltet wird die Tagung von der G5 (Arbeitskreis der fünf landeszentralen Träger der Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit in NRW) in Kooperation mit Fachstellen, Landesarbeitsgemeinschaften und den Landesjugendämtern Rheinland und Westfalen.

Auf dem Programm der Tagung stehen der fachliche Austausch und Diskussionen – unter anderem mit Minister Dr. Joachim Stamp. Daneben gibt es fachlichen Input von Prof. Dr. Karin Böllert, Vorsitzende der *Arbeitsgemeinschaft Jugendhilfe*, sowie Einblicke in die Projekte und die Praxis.

Die LAG LM wird auf dem „Markt der Möglichkeiten“ die Projekte aus *Digital dabei! 3.0* vorstellen. Haben wir Ihr Interesse geweckt? Dieser Ausgabe der *InterAktiv* liegt ein Flyer mit allen Details zur Veranstaltung bei. Wir freuen uns, Sie an unserem Stand begrüßen zu dürfen.

DAS NEUE LOGO DER LAG LM

Neue Geschäftsräume, neue Webseite und auch noch ein neues Logo. Vor vier Jahren hat die LAG Lokale Medienarbeit ihr 35-jähriges Bestehen gefeiert und dieses in ihrem Logo zum Ausdruck gebracht. Die beiden Zusätze 35 Jahre und 1979 – 2014 wurden in die Grafik eingebettet. Nächstes Jahr wird die LAG LM 40 und startet mit einem neuen Logo in die nächste Dekade. Mit unserem neuen Logo wollen wir dem aktuellen Bezugsrahmen unserer

Jugendmedienarbeit gerecht werden. Die Abkürzung LAG LM steht für Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit. Mit lokaler Medienarbeit fing Ende der 1970er-Jahre dieser Verband an, und er entwickelte sich im Laufe der Zeit zu einer Fachstelle für aktive Medienarbeit in NRW weiter. Unsere neue grafische Gestaltung symbolisiert den Kreis der rund 170 Mitglieder, die landesweit unser Netzwerk der Jugendmedienarbeit konstant voranbringen.

1979

Die Entwicklung der Logos

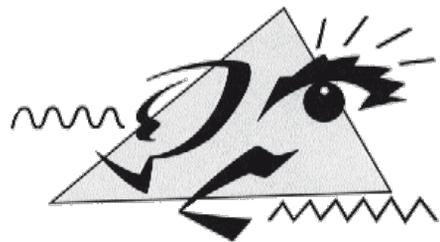


Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NW e.V.

1990er-Jahre

Das erste Logo der LAG LM.

Nach der Gründung verwendet die LAG LM ein Schriftzuglogo. Das erste Logo wird Mitte der 1990er-Jahre eingeführt und bis 2001 beibehalten. Zum Teil wird es mit unterschiedlichen Farben unterlegt.



LANDES
ARBEITS
GEMEINSCHAFT
LOKALE
MEDIENARBEIT
NRW E. V.

2001

Das zweite Logo wird gebraucht und auch auf der Webseite implementiert.

**2005**

Das dritte Logo löst sich gestalterisch von den beiden vorherigen Grafiken.

Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NRW

**2014**

Das vierte Logo wird um den Jubiläumshinweis ergänzt.

Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NRW

Fachstelle für aktive Medienarbeit

**2019**

Unsere neue grafische Gestaltung symbolisiert den Kreis der rund 170 Mitglieder, die landesweit unser Netzwerk der Jugendmedienarbeit konstant voranbringen.

LAGLM
Lokale Medienarbeit NRW e.V.



Publikation Politik & Kultur des Deutschen Kulturrats erscheint mit dem Dossier „Inklusion in Kultur und Medien“

Im Dossier „Inklusion in Kultur und Medien“, Beilage der Zeitung *Politik & Kultur des Deutschen Kulturrates*, Ausgabe November/Dezember 2018, ist ab Seite 39 ein Interview zum Thema *Netzwerk Inklusion mit Medien* nachzulesen. Das Interview mit Christine Ketzer führte Theresa Brüheim, Chefin vom Dienst von *Politik & Kultur*. Medienprodukte in verschiedensten Formaten sind heute essenzieller Bestandteil unseres Alltags und in der digitalisierten Welt nicht mehr wegzudenken. In dem Interview geht es um die Frage, wie man dabei helfen kann, Alltag und Welt inklusiver zu machen.

Neu erschienen mit Beiträgen aus dem *Netzwerk Inklusion mit Medien*:

Inklusive Medienbildung – Ein Projektbuch für pädagogische Fachkräfte



Unter dem Konzept und der Redaktion der GMK (*Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V.*) ist in der Reihe „Gesundheit und Schule“ der BZgA ein Buch

erschienen, das einen Einstieg und Überblick zur Theorie und Praxis der Inklusiven Medienbildung bietet. Die Praxisbeispiele zeigen neben Projekten, die im Handlungsfeld Schule verankert sind, auch solche, die in Zusammenarbeit mit außerschulischen Institutionen im Kontext Schule realisiert wurden. Die Publikation ist kostenlos als Printversion bei der BZgA erhältlich oder steht zum Download bereit unter:

www.bzga.de/infomaterialien/unterrichtsmaterialien/nachschulform-sortiert/inklusive-medienbildung-ein-projektbuch-fuer-paedagogische-fachkraefte/

✎ Arnold Hildebrandt

DIE LAG LM IST UMGEZOGEN

Geschäftsstelle jetzt in zentraler Lage direkt hinter dem Duisburger Hauptbahnhof

Nach über sechzehn Jahren haben wir den Landschaftspark Duisburg-Nord verlassen, um in zentral gelegene Büroräume in der Hedwigstraße 30–32 zu ziehen – direkt hinter dem Duisburger Hauptbahnhof, gegenüber dem Silberpalais. Wir sind mit einem lachenden und einem weinenden Auge umgezogen denn im Landschaftspark haben wir uns immer wohl gefühlt. Unsere Büros, die wir mit der Filmothek der Jugend NRW geteilt haben, waren schön und inmitten der vielfältigen Aktionen des Landschaftsparks gelegen. Doch seit letztem Jahr finden dort Umbauarbeiten statt, die es erforderlich gemacht hätten, innerhalb des Landschaftsparks umzuziehen.

Von unserer Seite bestand aber schon lange das Interesse nach einer zentralen Lage der Geschäftsstelle, um für alle besser erreichbar zu sein. In der Hedwigstraße sind wir keine fünf Gehminuten vom Hauptbahnhof entfernt, sodass Besuche, Besprechungen und Vorstandsarbeit leichter zu realisieren sind.



Die LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V.
zieht um!

Der Vorstand
und das Team
der LAG Lokale
Medienarbeit NRW
wünschen allen
Mitgliedern,
Kooperationspartnern
und Förderern
alles Gute für das Jahr
2019

interaktiv

IMPRESSUM

Herausgeberin:
Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NRW e.V.
(LAG LM)
Hedwigstraße 30-32
47058 Duisburg
Tel. 0203 / 941500-13 (Zentrale)
info@medienarbeit-nrw.de
www.medienarbeit-nrw.de
Auflage: 400

Vi.S.d.P.: Arnold Hildebrandt
Redaktion: Arnold Hildebrandt,
Dr. Christine Ketzler
Korrektur: Irina Ditter
Titelfoto: Medienwerkstatt
Minden-Lübbecke
Layout: Alessandro Riggio
Druckerei: Druckhaus Süd, Köln
Kosten: Jahresabonnement 5,00 €,
Einzelnummer 3,00 €

Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



TERMINE

Fachtagung:
„Viel erreicht! Viel zu tun!“
Chancen und Grenzen der
Jugend(sozial-)Arbeit mit jungen
Geflüchteten
07. Februar 2019, 09.00 – 16:30 Uhr
Mülheim an der Ruhr

Filmseminar:
Filmgestaltung mit dem Tablet
26. April 2019 · 09.00–16.00 Uhr
Köln
Das Filmseminar findet in
Zusammenarbeit mit dem Bundes-
verband Jugend und Film e. V. und
der Inklusiven OT Ohmstraße statt.

Filmseminar:
Filmgestaltung mit dem Tablet
06. Juni 2019 · 10.00–17.00 Uhr
Düsseldorf
Das Filmseminar findet in
Zusammenarbeit mit dem Bundes-
verband Jugend und Film e. V. und
der Inklusiven OT Ohmstraße statt.

**Jugendforum NRW 2019
auf der gamescom**
20. – 24. August 2019
Köln
Die LAG LM präsentiert gemein-
sam mit ihren Mitgliedern ihre
Projektarbeit und ihre Aktivitäten
in der Jugendmedienarbeit.

**Arbeitstreffen der
BJF-Landesverbände**
11. – 13. Oktober 2019, Chemnitz
Die LAG Lokale Medienarbeit NRW
e.V. nimmt am Arbeitstreffen der
Landesverbände teil und beteiligt
sich aktiv an der Seminarplanung
und Projektgestaltung des Bun-
desverbandes Jugend und Film e.V.
für das Jahr 2020.

! Anzeigen und Beilagen in der InterAktiv

Sie haben die Möglichkeit,
in unserer InterAktiv eine
Anzeige zu schalten. Die
Mediadaten schicken wir
Ihnen gerne zu.

interaktiv plus

DAS NEUE, DIGITALE FORMAT DER LAG LM



Unsere neue Publikation InterAktiv plus Filmgestaltung mit dem Tablet steht Ihnen im PDF-Format auf unserer Webseite unter Angebot - Publikationen kostenlos zum Download zur Verfügung.