

interaktiv



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

02 | 2021



**GEMEINSAM DURCH DIE DIGITALE WELT!
DIE NIMM!-AKADEMIE GEHT AN DEN START**



INHALT

03 >> EDITORIAL

>> PROJEKTE

04 **Gemeinsam durch die digitale Welt**
Die nimm!-Akademie geht an den Start

08 **Arbeitstreffen der Partnereinrichtungen**
Digital dabei! 6.0

10 **Filmprojekt Begrenzte Erfahrungen – erfahrene Grenzen**
Start unter Vermittlung der LAG LM

12 **Inklusiv und Digital**
nimm!-Workshop-Reihe im Juni

>> BERICHTE

15 **Inklusive Jugend-Medienworkshops**
Jugendfortbildungen, digitale Kunst-Ausstellungen und mehr ...

18 **Zockdown – spielend durch die Pandemie**
LAG LM beim Jugendforum NRW auf der gamescom

22 **Arbeitstreffen in Lübeck**
Bundesverband Jugend und Film lädt Landesverbände ein

>> IN EIGENER SACHE

25 **Neue Social Media Publikation**
Inklusion und Soziale Netzwerke

28 **Mitgliederversammlung – neuer Vorstand wurde gewählt**
29. November 2021

30 **Wir sagen Danke, Danke, Danke!**
Zbigniew Pluszynski scheidet aus dem Vorstand aus

31 >> IMPRESSUM



Liebe Kolleg:innen,

zum Ende des zweiten Pandemiejahres erscheint die zweite Ausgabe der *interaktiv* noch einmal prall gefüllt mit Berichten aus der Praxis vor Ort, unseren neuen und alten Projekten, von Angeboten, die wir in diesem Jahr durchgeführt haben, und aus unserem Vereinsleben. Denn wir haben einen neuen Vorstand! Nach über 10 Jahren Einsatz für die Medienarbeit vor Ort ist Zbigniew Pluszynski aus dem Vorstand ausgeschieden und nun in seinem wohlverdienten Ruhestand. Sie wollen wissen, wer in seine Fußstapfen tritt? Lesen Sie es auf Seite 29.

Trotz widriger Umstände haben wir das Jahr gemeistert und einiges Neues an den Start gebracht. Im Juni startete die *nimm!-Akademie*, ein Angebot in Kooperation mit der *tjfbg gGmbH*. Hier wird das Thema der Digitalisierung in der Jugendhilfe noch einmal unter dem Gesichtspunkt der Inklusion aufgegriffen. In Kurzteasern erklären Jugendliche und Fachkräfte aus unserem Kompetenzzentrum für Inklusive Medienarbeit, der *Inklusiven OT Ohmstraße* in Köln, warum es wichtig ist, seine Methoden zu erweitern, damit *alle* teilhaben können. Ergänzt wird das Methodenangebot der *nimm!-Akademie* durch Weiterbildungsangebote vor Ort und digital. Hier haben wir bereits im Sommer unter dem Motto *Inklusiv und digital* eine Workshop-Reihe angeboten – mehr dazu auf Seite 4.

Digital ging es auch auf dem *Jugendforum* der diesjährigen *gamescom* zu, das wir aktiv mitgestaltet haben und bei dem wir aus dem *Creators Loft* in Köln unser Angebot live übertragen haben. Es war spannend, zu sehen, wie unsere Expertise im Bereich von digitalen Formaten stetig weiterwächst.

Einiges fand aber auch schon wieder live vor Ort statt. Zum Beispiel das Jahrestreffen des *Bundesverbands Jugend und Film* in Lübeck, wo wir als Landesverband vertreten waren und die Angebote für das nächste Jahr besprochen haben.

Eine Bereicherung war auch das persönliche Treffen im Projekt *Digital dabei! 6.0 – Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit* im November. Hier konnten sich alle Partner vor Ort in Duisburg austauschen und ihre Erfahrungen mit der Zielgruppe besprechen. Für unsere Mitglieder *Nocase* und *Kanal 21* konnten wir im Sommer das Filmprojekt *Begrenzte Erfahrungen – erfahrene Grenzen* vermitteln und haben die ersten Gespräche mit dem *Ministerium für Heimat, Kommunales, Bau und Gleichstellung* begleitet. Mehr über das Projekt auf S. 10. Wir sind gespannt auf die Ergebnisse.

Genießen Sie die Feiertage und haben Sie einen guten Start ins neue Jahr! Freuen Sie sich mit uns auf ein baldiges Wiedersehen!

Ihre Christine Ketzer, *Geschäftsführerin*

GEMEINSAM DURCH DIE DIGITALE WELT

Die nimm!-Akademie geht an den Start

Digitale Formate in die Jugendhilfe bringen und dabei *alle* im Blick haben – wie kann das gelingen? Genau diese Frage möchten wir mit der *nimm!-Akademie*, unserem im Juni gestarteten Projekt, beantworten. Zusammen mit unserem Kooperationspartner, der *tjfbg gGmbH*, bieten wir Fachkräften der Jugendhilfe eine Online-Plattform, auf der sie Methoden, Workshops und Motivation in Sachen Inklusiver Medienarbeit finden. Dadurch soll die Hemmschwelle, selbst inklusiv zu arbeiten, herabgesetzt und Lust aufs Ausprobieren, auf Begegnung gemacht werden.

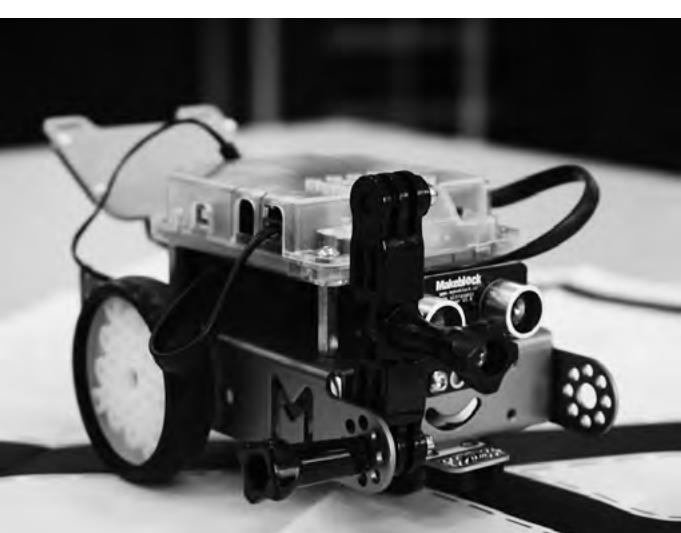
In sechs kurzen Themenvideos erklären Jugendliche und Fachkräfte aus unserem Kompetenzzentrum für Inklusive Medienarbeit in Köln, der *Inklusiven OT Ohmstraße*, warum es wichtig ist, als Pädagog:in in die digitale Welt einzusteigen und dabei *alle* mitzunehmen. Unter den jeweiligen

Themenvideos befinden sich Informationen, Materialien und Projektideen, die sofort genutzt werden können. Hier erfährt man zum Beispiel, was alles möglich ist, wenn Games gemeinsam genutzt werden, und wie man Controller so verändern kann, dass sie individuell auf die Bedarfe der Jugendlichen angepasst werden können.

Neben dem Thema Games greifen wir weitere aktuelle Themen der Jugendmedienarbeit auf: Coding und Making, soziale Medien, Foto und Video, Audio und Podcast. Zu jedem Bereich erklären Jugendliche und Fachkräfte, warum es ihnen wichtig ist, dass die Methoden für sie erweitert werden: Sie haben etwas zu sagen, sie wollen mitmachen, sich austauschen und digital dabei sein!

Unsere Medienexpert:innen Martin, Jolina, Pascal und Giulia aus der *Inklusiven OT Ohmstraße* in Köln sagen es ganz klar: Sie wollen dabei sein beim





» Bei der Arbeit an unserer nimm!-Akademie wurde wieder einmal deutlich, wie wichtig die Haltung der Pädagog:innen zum Thema ist. Vor Ort waren alle ein Team und jede:r war willkommen. Das hat uns beeindruckt und gezeigt: Gemeinsam können wir allen eine Teilhabe ermöglichen.



*Bianca Rilinger,
Leiterin der Inklusiven
OT Ohmstraße (links)*



Zocken, in sozialen Netzwerken und bei anderen medienpädagogischen Angeboten. Und das geht! Denn bei der Inklusiven Medienarbeit können alle mitmachen! Wir zeigen, wie! Auf www.nimm-akademie.nrw lassen sich ab sofort einfache und kreative Methoden abrufen, mit denen man direkt loslegen kann.

HINTER DEN KULISSEN

Die Dreharbeiten für die Videos fanden im Sommer in Köln-Porz statt. Ein besonderer Dank gilt der Leiterin der *Inklusiven OT Ohmstraße*, Bianca Rilinger, und ihrem engagierten Team, die uns die Dreharbeiten während ihrer Medienwoche im August ermöglicht haben. Und natürlich den Jugendlichen! Ihr wart spitze!

Bei der Arbeit an unserer *nimm!-Akademie* wurde wieder einmal deutlich, wie wichtig die Haltung der Pädagog:innen zum Thema ist – denn man kann inklusives Arbeiten so oder so sehen: als Mehrarbeit oder als Auftrag, allen eine Teilhabe zu ermöglichen, Neues zu entdecken, auszuprobieren. Vor Ort waren alle ein Team und jede:r war willkommen. Das hat uns beeindruckt.

Viel Glück hatten wir auch mit unserer Videografin Jeniffer Keller (www.natrix-visuals.com). Neben ihrer Professionalität und der hohen Qualität ihrer Arbeit hat uns vor allem das große Engagement begeistert, mit dem Jeniffer unsere Ideen umsetzte. Sie ging auf die Jugendlichen zu, fragte nach, ließ sich Sachen erklären und war mit ihrem mobilen Kamera-Equipment immer ganz nah am Geschehen.

Auch beim Dreh mit sämtlichen *nimm!-Verantwortlichen* in Berlin lief alles glatt, und unsere Vorstellungen wurden perfekt umgesetzt – und das sogar trotz einiger kamerascheuer Menschen. Unsere langjährigen Kooperationspartnerinnen der *tjfbg gGmbH*, Susanne Böhmig und Carola Werning, Redakteurin unseres Blogs, erklärten vor der Kamera, was ihnen bei der Inklusiven Medienarbeit am Herzen liegt. Und *nimm!-Koordinatorin* Lidia Focke und die Geschäftsführerin der *LAG LM*, Dr. Christine Ketzler, erläuterten, worum es ihnen bei der *nimm!-Akademie* geht.

DIGITALE BARRIEREFREIHEIT AUF NIMM-AKADEMIE.NRW

Wir arbeiten in einem inklusiven Team und lernen voneinander. Daher sind alle Beiträge sowie die Plattform selbst barrierefrei. Eine Gebärdendolmetscherin gebärdet das in den Filmbeiträgen Gesagte, ein Text in Leichter Sprache erklärt, worum es uns geht. Unser Wissen aus der Arbeit der letzten Jahre wollen wir auch persönlich weitergeben: in Weiterbildungen – digital und vor Ort. Wir zeigen, wie digitale Barrierefreiheit ganz einfach umzusetzen ist, sodass jede:r in der digitalen Welt dabei sein kann. Wie man Medienprojekte so gestaltet, dass alle mitmachen können. Aus der Praxis. Für die Praxis. Es lohnt sich also, die *nimm!-Akademie* zu besuchen und die eigenen Fähigkeiten zu erweitern. Seien Sie neugierig und schauen Sie mal vorbei! Und melden Sie sich, wenn Sie Fragen haben – wir helfen Ihnen weiter!

ARBEITSTREFFEN DER PARTNEREINRICHTUNGEN

Digital dabei! 6.0 – Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit

Für den 25. November 2021 lud die LAG Lokale Medienarbeit alle beteiligten Partnereinrichtungen des Projekts *Digital dabei! 6.0* zu einem Arbeitstreffen im digitalen Raum ein. Wir freuten uns sehr, dass wir Younes Nadir vom Kanal 21 als Moderator gewinnen konnten. Bereits am Tag der Medienkompetenz 2020 hat er sein Talent als Moderator unter Beweis gestellt und uns überzeugt, ihn auch für unser Arbeitstreffen an Bord zu holen.

DAS DIGITALE ARBEITSTREFFEN

Mit Begeisterung sahen alle dem Treffen entgegen. Um 10 Uhr startete das ZOOM-Meeting. Da ein paar neue Gesichter dabei waren, starteten wir mit einer kurzen Vorstellungsrunde. Danach ging es mit den Besonderheiten der Förderrichtlinien weiter, nach denen *Digital dabei!* gefördert wird. Dr. Christine Ketzer von der LAG LM berichtete über die aktuellen Erkenntnisse, Neuerungen und

Younes Nadir
vom „Kanal 21“
als Moderator



wichtigsten Aspekte zu den Formalitäten für die Zusammenarbeit mit dem *Landschaftsverband Rheinland*. Zudem wurden alle Details zum Thema Verwendungsnachweis und Vorgehensweise bei der Antragsstellung besprochen. Sämtliche Rückfragen konnten geklärt werden, sodass einem reibungslosen Abschluss des Projekts *Digital dabei! 6.0* nichts im Wege steht.

Anschließend folgte die aktive Arbeit mit intensiven Diskussionen. In verschiedenen Gesprächsrunden wurden folgende drei Themen besprochen: Maßnahmen zur Erreichung der Zielgruppe, Digitalisierung der Einrichtungen sowie *Digital dabei!* in Zeiten von und nach Corona. Pro Thema fand ein sehr produktiver und inspirierender Austausch statt und alle Ergebnisse wurden in Padlets festgehalten und nach der Veranstaltung den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt.

Nach dem intensiven Austausch folgte eine Mittagspause, bevor es mit den nächsten Programmpunkten weiter ging. Leo Cresnar von

der *Jugendbildungsstätte Tecklenburg* und Dirk Rehlmeier vom *Offenen TV-Kanal Bielefeld/Kanal 21* hielten jeweils eine kleine Präsentation und teilten ihre ganz persönlichen Erfahrungen und innovativen Lösungsansätze für die Jugendmedienarbeit im digitalen Raum.

AUSKLANG

Das Arbeitstreffen endete mit einem sehr positiven Feedback aller Teilnehmenden. Die anregenden Gespräche sowie die inspirierenden Diskussionen wurden dankbar angenommen. Auch die angenehme familiäre Atmosphäre wurde gelobt. Ausgestattet mit neuen Ideen und reichlich Informationen können nun die letzten Projekte von *Digital dabei! 6.0* beendet werden und alle hoffen gespannt und voller Vorfreude auf die Weiterführung des Projektes im nächsten Jahr.



• Claudia Schmoldt

FILMPROJEKT BEGRENZTE ERFAHRUNGEN

Start unter Vermittlung der LAG LM



**ROMS
FLIESENDE
GRENZEN**

**Archäologische
Landesausstellung
Nordrhein-Westfalen**

– ERFAHRENE GRENZEN

Die Nocase Inklusive Filmproduktion gGmbH Eschweiler und der Offene TV-Kanal Bielefeld Kanal21 freuen sich, das medienpädagogische Interviewprojekt *Begrenzte Erfahrungen – erfahrene Grenzen* für Jugendliche als Teil des Vermittlungsangebotes von *Roms fließende Grenzen – Archäologische Landesausstellung Nordrhein-Westfalen* durchzuführen. Der Kontakt der Ausstellungsstandorte zu den Anbietern kam durch die Vermittlung der LAG LM zustande, die auch beratend zur Umsetzung des Projekts beigetragen hat.

An den fünf Ausstellungsstandorten (Lippisches Landesmuseum Detmold, LVR-Archäologischer Park Xanten, LVR-LandesMuseum Bonn, LWL-Römermuseum Haltern am See, Römisch-Germanisches Museum der Stadt Köln zusammen mit dem MiQua, LVR-Jüdisches Museum im Archäologischen Quartier Köln) werden auf Basis eines Ausstellungsbesuchs mit Jugendlichen spannende Interviews zu den vielfältigen Aspekten zum Thema *Grenze* geführt. Dabei begeben sich die Jugendlichen auf die Suche nach Erfahrungen mit unterschiedlichsten Grenzen und halten sie filmisch fest. Die Bandbreite der erfahrenen Grenzen reicht von geografischen Grenzen mit all ihren politischen, kulturellen und persönlichen Aspekten, bis hin zu individuellen „gefühlten“ Grenzen. Inhaltliches Ziel ist die Auseinandersetzung mit

Andersartigkeit und mit der wechselnden Motivation von Grenzziehung sowohl historisch als auch aktuell. „Wir unterstützen die Jugendlichen dabei, bei der filmischen Umsetzung ihre eigene kreative Ausdrucksweise zu finden.“

Neben der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema *Grenze* erhalten die Jugendlichen bei der Umsetzung des Projektes auch einen intensiven Einblick in die Medienwelt. An den schulischen und außerschulischen Lernorten erlangen sie das Handwerkszeug, um kritische Mediennutzer:innen zu werden. Das Projekt bietet ihnen die Möglichkeit, ihre Medienkompetenz in einem adäquaten Handlungsfeld innerhalb eines geschützten Rahmens zu entwickeln: Indem die teilnehmenden Jugendlichen selbst zu jungen Medienmachern werden, wird eine nachhaltige Stärkung ihrer Medienkompetenz gewährleistet.

INFO

www.roemer.nrw/alles-roemisch und
www.roemer.nrw/roms-fluessende-grenzen







INKLUSIV UND DIGITAL

nimm!-Workshop-Reihe im Juni

Im Juni haben wir drei Online-Workshops für Fachkräfte aus NRW angeboten. In den Workshops wurde erklärt, wie man Themen inklusiv für Jugendliche aufarbeiten kann. Zudem wurden Tools vorgestellt und gezeigt, wie man diese in der Praxis einsetzen kann.

Den Start machte in der ersten Juni-Woche *Social Media barrierefrei*. Unsere Dozentin Rose Jokic zeigte aus erster Hand, wie es ist, als blinde Person Social Media zu nutzen, und stellte zahlreiche Möglichkeiten für die barrierearme Gestaltung von Bildern, Videos, Tonaufnahmen und Texten vor. Die Teilnehmenden erhielten unter anderem Live-Einblicke in die Funktionsweise eines Screenreaders – einer Software für blinde Menschen, die Informationen ausliest und akustisch ausgibt – und eine Checkliste für die Erstellung von alternativen Bildbeschreibungen (auch „Alternativtext“ genannt). Diese beschreiben die Inhalte von Grafiken und Fotos und können wiederum mithilfe von Screenreadern ausgelesen werden.

Nach dem Input zur Aufbereitung barrierefreier Inhalte wurden einzelne soziale Netzwerke wie Facebook, Twitter, Instagram und YouTube unter die Lupe genommen. Rose Jokic stellte barrierefreie Einstellungsmöglichkeiten und Schritt-für-Schritt-Anleitungen vor, zum Beispiel wie man Untertitel oder Alternativtexte einbettet. Neben jeder Menge Informationen prägten vor allem Beispiele aus dem persönlichen Alltag der Dozentin den Workshop.



In den zwei Stunden wurde deutlich, dass es schon viele Möglichkeiten gibt, eigene Postings für Menschen mit unterschiedlichen Bedürfnissen aufzubereiten, dass diese jedoch noch viel zu wenig Anwendung in der breiten Masse finden.

Eine Woche später ging es weiter mit dem zweistündigen Workshop *Padlet. Kreativ. Inklusiv!*. Siiri Anderson, Padlet-Expertin der *tjfbg gGmbH*, zeigte Möglichkeiten und Grenzen des beliebten Tools – Barrierefreiheit und Inklusion natürlich mitgedacht! Gestartet wurde mit einer kurzen Einführung in die Arbeit mit dem Padlet. Anschauliche Beispiel-Padlets verdeutlichten die einzelnen Funktionen und konnten direkt ausprobiert werden. Ob Zeichnungen, Fotos oder Sprachaufnahmen: Mit den verschiedenen Formatvorlagen ist so einiges möglich, und der Kreativität steht fast nichts im Weg. Auch die inklusive Seite des Padlets kann sich sehen lassen: Sprach- und Videoaufnahmen, aber auch das Zusammenspiel mit den jeweiligen geräteeigenen Bedienungshilfen (von MacOS, Windows, Android, iOS), wie z. B. Diktier- und Vorlesefunktion, machen das Tool auch für Zielgruppen mit unterschiedlichen Bedarfen interessant. Die Nutzung mit unterschiedlichen Betriebssystemen wurde ebenfalls gleich getestet und vorgeführt. Eines war nach dem Workshop klar: Padlet ist viel mehr als ein einfaches Tool für Notizen!

Unseren dritten und letzten Online-Workshop, *Cybergrooming & Social Media*, führte Bianca Rilingier durch, Leiterin der *Inklusiven OT Ohmstraße* in Köln. Sie zeigte den Teilnehmenden, dass die Förderung von Medienkompetenz ein essenzieller Baustein zur Prävention von sexualisierter Gewalt

im Internet ist und auch ein Thema in inklusiven Settings sein sollte. Durch das Internet und die sozialen Medien sind in den letzten Jahren die Bedrohungen von Cybergrooming und sexualisierter Gewalt gegenüber Kindern und Jugendlichen deutlich gestiegen. Daher ist die Vermittlung von Wissen über Möglichkeiten und Gefahren im Netz wichtig. Dabei muss erarbeitet werden, wie man sicher, aber auch kreativ mit Apps und Plattformen umgehen kann, um potenzielle Gefahrenquellen zu vermeiden. Der Workshop begann mit einer ersten theoretischen Einführung in das Thema: mit Begriffsdefinitionen, Täter:innenstrategien, Daten und Fakten aus der Kriminalstatistik und Informationen zur aktuellen Gesetzeslage. Anschließend wurden Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen besprochen und die Gefahren, denen im Speziellen auch Menschen mit einer Behinderung ausgesetzt sind. Danach folgte ein erster Praxisteil, bei dem sich die Teilnehmenden gemeinsam über bei Kindern und Jugendlichen beliebte Apps und Tools austauschten. Wo sehen wir Gefahrenquellen? Welche Chancen und Möglichkeiten gibt es bei der Nutzung? Anschließend sind bereits erfolgreich durchgeführten Methoden zur Förderung der Medienkompetenz in inklusiven Settings vorgestellt und angeregt diskutiert. Zum Schluss wurden praktische Tipps für die Inklusive Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen untereinander ausgetauscht.

Erfolgreich durchgeführte Methoden teilen, sich gegenseitig inspirieren, aktuelle Fragen diskutieren: Die Workshop-Reihe im Juni hat gezeigt, dass ein gemeinsamer Austausch unabdingbar ist, um die Inklusive Jugendmedienarbeit voranzubringen.

INKLUSIVE JUGEND-MEDIENWORKSHOPS

Jugendfortbildungen, digitale Kunst-Ausstellungen und mehr ...

In diesem Jahr konnten bei unseren Mitgliedern in NRW insgesamt sechs inklusive Jugend-Medienworkshops durchgeführt werden. Wie immer unterstützten wir die Einrichtungen dabei. Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung konnten sich kennenlernen, Spaß haben und gemeinsam Neues lernen. Hierbei wurden Workshops in Distanzsettings und vor Ort in den Einrichtungen durchgeführt. Alle Ergebnisse der Jugend-Workshops und ausführliche Berichte darüber können auf unserem Blog www.inklusive-medienarbeit.de.

de angeschaut und nachgelesen werden. Einige stellen wir nachfolgend vor.

ROBOTIK UND CODING STATT CORONA

In den Osterferien drehte sich in der *Inklusiven OT Ohmstraße* alles um das Thema Coding und Robotik. Pandemiebedingt startete das Team mit fünf Jugendlichen in den Workshop; Ziel war es, den Teilnehmenden deutlich zu machen, wie viel





Technik uns im Alltag umgibt, und ihr technisches Verständnis zu erweitern und zu festigen.

Computer reagieren auf Codierung. Anhand von unterschiedlichen Begrifflichkeiten konnte den Jugendlichen mit und ohne Behinderung vermittelt werden, dass z. B. eine Tastatur unterschiedliche Codes an den Computer sendet, um somit das Eingetippte auf dem Bildschirm zu visualisieren. Anschließend wurde mit dem Spiel *Wir codieren unseren Tischnachbarn oder unsere Tischnachbarn* gezeigt, was mit Codierung gemeint ist.

Nachdem sich die Jugendlichen ausgiebig mit dem Codieren beschäftigt hatten, kamen verschiedene Apps und Roboter zum Einsatz. Von kleinen Robotern, die auf Farbcodierungen reagieren, bis hin zu größeren Modellen, die selbstständig zusammengebaut werden mussten, gab es jede Menge zum Ausprobieren und Testen.

Zum Schluss gab es für alle Teilnehmenden mit und ohne Behinderung die Möglichkeit, einen eigenen Bürstenroboter zu bauen. Es wurde gelötet, geschraubt, verkabelt und geklebt. Außerdem schnitten die Jugendlichen eine Videoanleitung zusammen, die auf der Instagram-Seite der *Inklusiven OT Ohmstraße* angeschaut werden kann.

ONLINE GESCHICHTEN ERZÄHLEN

Bei *barrierefrei kommunizieren!* in Bonn wurde der diesjährige Jugend-Workshop in den Osterferien online durchgeführt. Für das Thema *Geschichten erzählen* nutzte das Team die App *Puppet Pals HD*. Die App ist einfach zu bedienen, und man kann mit ihr Figuren, Sprachaufnahmen und Hintergründe zu einem kleinen Film animieren. Um möglichst vielen Jugendlichen die Teilnahme am Workshop zu ermöglichen, konnten diese sich ein Tablet in der Einrichtung ausleihen. Über einen Discord-Kommunikationsserver tauschte man sich während der kreativen Arbeit aus, unterstützte und half sich.

Insgesamt nahmen acht Kinder mit und ohne Behinderung am Workshop teil. Mithilfe der App konnten sie ihre kreativen, mediengestalterischen Kompetenzen erweitern. Durch die Nutzung von Discord und Clouddiensten lernten sie viel über Kommunikation und Datenübertragung. In den Arbeitspausen wurde zur Auflockerung gemeinsam Musik gehört und getanzt.

Abschließend stand für alle Beteiligten fest: Auch wenn der Arbeitsaufwand bei den Vorbereitungen höher ist als bei Präsenzveranstaltungen,





lassen sich online Medienworkshops durchführen, die den Jugendlichen viel Spaß machen!

INKLUSIVES KUNSTPROJEKT MIT ONLINE-VERNISSAGE

Das Team von *Nocase* hat in diesem Jahr einen hybriden Jugend-Workshop durchgeführt. Gemeinsam wurden Kunstprojekte entwickelt und anschließend virtuell ausgestellt. Durch das Online-Angebot konnten mehrere Standorte (Essen, Dortmund, Düsseldorf und Aachen) miteinander verbunden werden. Das Thema für die Kunstwerke war freigestellt, und so konnten die Teilnehmenden selbst entscheiden, was sie darstellen wollten. Entstanden sind Fotografien und Gemälde. Während der Erarbeitung wurden die Jugendlichen durch regelmäßige Videokonferenzen unterstützt, bei denen sie sich austauschen konnten. Zu der Eröffnung der virtuellen Vernissage waren einige Teilnehmenden vor Ort in Dortmund dabei, und andere wurden digital zugeschaltet. Die Werke wurden auf einer Online-Plattform ausgestellt und konnten während der Eröffnung in Dortmund mit VR-Brillen betrachtet werden.

ERSTE JUGEND-MEDIENFORTBILDUNG ZUM/ZUR CO-TRAINER:IN

In der *Inklusiven OT Ohmstraße* finden immer zahlreiche spannende Jugend-Workshops statt. In diesem Jahr hat sich das Team etwas ganz Neues überlegt: die erste Jugend-Medienfortbildung mit Zertifikat im Bereich Comic!

Das Besondere? Die Jugendlichen sollen nach der Fortbildung in der Lage sein einen eigenen Workshop für jüngere Besucher:innen anzubieten und, gemeinsam mit Fachkräften, als Co-Trainer:in Workshops und Fortbildungen zu leiten.

Mit sieben Jugendlichen mit und ohne Behinderungen startete die Fortbildung in der ersten Herbstferienwoche mit den Fragen: Was ist ein Comic? Was braucht ein Comic? Welche Technik und Apps sind geeignet?

Von den Jugendlichen in Eigenregie recherchierte Apps wurden im Hinblick auf ihre Stärken und Schwächen, vor allem auch im Bereich Barrierefreiheit, untersucht und ausgiebig getestet.

Anschließend wurde Wissen zu der Planung und Durchführung von Projekten vermittelt und direkt für ein eigenes Projekt angewendet. Zunächst testeten die Jugendlichen ihre Ideen in einem Probendurchgang gegenseitig, um dann, als Abschluss der Fortbildung, das Erlernte in einem Workshop für Kinder anzuwenden.

Nach jedem durchlaufenen Workshop durften die teilnehmenden Kinder einen Reflexionsbogen zu den Workshopleiter:innen ausfüllen. Die Jugendlichen füllten am Ende ebenfalls einen Reflexionsbogen aus, auf dem sie ihre eigene Leistung bewerten sollten.



Alle Gruppen und die einzelnen Workshopleiter:innen bekamen ein tolles Feedback, und natürlich haben alle Jugendlichen die Fortbildung mit Zertifikat bestanden.

ZOCKDOWN SPIELEND DURCH DIE PANDEMIE

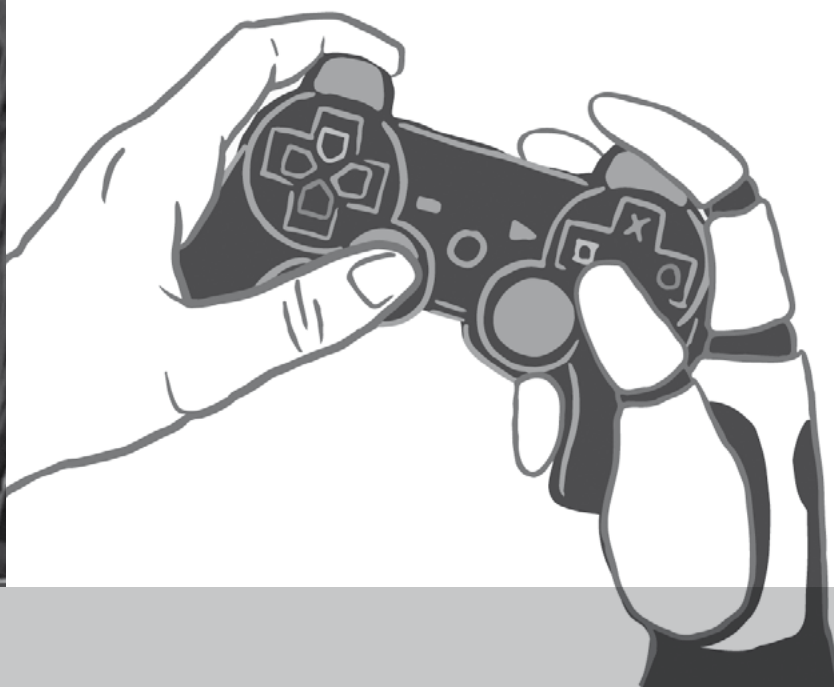
LAG LM beim Jugendforum NRW auf der gamescom



*Julius Ricken von „Gaming ohne Grenzen“
und nimm!-Koordinatorin Lidia Focke
beim gemeinsamen Livestream*



Seit vielen Jahren ist die *LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.* im Rahmen des *Jugendforums NRW* auf der *gamescom* in Köln mit eigenen Angeboten vertreten. Gemeinsam mit verschiedenen Kooperationspartnern haben wir bereits viele Vorträge und Workshops durchgeführt und konnten damit zahlreiche Jugendliche und Fachkräfte erreichen. Sei es durch aktive Mitmach-Aktionen wie dem Basteln und Programmieren einer eigenen Spielsteuerung, einem Escape-Spiel rund um das Thema Fake News, die Entwicklung eines eigenen Spiels und das Erleben virtueller Räume durch Virtual Reality. Oder durch ein informatives Büh-





nenprogramm, in dem wir zum Beispiel spannende Apps, Tool-Tipps und kreative Gestaltungsmöglichkeiten mit Spielen gezeigt haben.

Auch in diesem Jahr konnten wir wieder ein Angebot zum *Jugendforum NRW* beisteuern. Das Motto des diesjährigen *Jugendforums* auf der *gamescom*, die erneut rein digital stattfand, lautete: „Zockdown – Spielend durch die Pandemie?!“ Unser Netzwerk *Inklusion mit Medien (nimm!)* stellte sich zusammen mit unseren Netzwerkpartnern die Frage: Wie geht barrierefreies Gaming? Dabei wurde bei einem Live-Spieletest das beliebte Game *Rocket League* genauer unter die Lupe genommen. Gemeinsam mit *Gaming ohne Grenzen* und *barrierefrei kommunizieren!* wurde geprüft, wie barrierefrei das Spiel ist und ob man es auch mit einer Beeinträchtigung zocken kann. Außerdem wurden spannende Controller und assistive Technik für den inklusiven Gaming-Einsatz vorgestellt. Doch bevor es in den Livestream ging, musste einiges geplant und organisiert werden.

DIE PLANUNG STARTET

In Zusammenarbeit mit der Stadt Köln – als Ausrichter des *Jugendforums* – und dem Team des *Jugendforums NRW* begann bereits im März die Planung bei einem ersten Arbeitstreffen. Noch war unklar, ob die *gamescom* vor Ort, hybrid oder rein digital stattfinden würde.

Im Laufe des Sommers kristallisierte sich heraus: Die *gamescom* wird erneut rein digital stattfinden, von Mittwoch, den 25. August 2021, bis Freitag, den 27. August 2021. Für diesen Zeitraum plante das *Jugendforums* ein buntes Streaming-Programm.

AN DIE CONTROLLER, FERTIG, LOS!

Am 26. August war es dann so weit. Unser Livestream startete um 17 Uhr. Lidia Focke, nimm!-Kordinatorin der LAG LM, war live vor Ort im *Creators Loft* in Köln dabei und gestaltete zusammen mit Julius Ricken von *Gaming ohne Grenzen* den Livestream. Nach einer kurzen Anmoderation durch das Team des *Jugendforums NRW* stellten sich die beiden den Zuschauern vor und erklärten, was in den nächsten 45 Minuten zu erwarten sei. Dann ging es auch schon los. André Naujoks von *barrierefrei kommunizieren!* wurde gemeinsam mit zwei jugendlichen Gamern live aus Bonn zugeschaltet. Schon startete das Spiel *Rocket League* – Köln vs. Bonn. Angeleitet durch die Fragen unserer nimm!-Kordinatorin erläuterten die Spieletester während des Online-Wettrennens die Mechaniken des Spiels und welche Möglichkeiten es zum inklusiven Gaming-Spaß bietet. Darüber hinaus wurden assistive Technologien vorgestellt und direkt im Einsatz beim Live-Spielerlebnis gezeigt. Es wurde erklärt, was bei inklusiven Spieletests zu beachten ist, worauf es bei assistiven Controllern ankommt

» Das Motto des diesjährigen Jugendforums auf der gamescom, die erneut rein digital stattfand, lautete: „Zockdown – Spielend durch die Pandemie?!“

und welche Vorteile der Austausch über inklusive Medienarbeit im Netzwerk bringt. Auch die jugendlichen Spieltester haben sich aktiv eingebracht, ihre Erlebnisse kommentiert und von ihren Erfahrungen berichtet. Die Zeit verging wie im Flug, und nach 45 Minuten folgte eine Abschlussrunde mit Fazit und Tipps für inklusiven Gaming-Spaß. Dann hieß es: Schnell die Sachen vom Livestream abbauen, um für die Nächsten im Programm Platz zu machen und in den Interview-Bereich zu

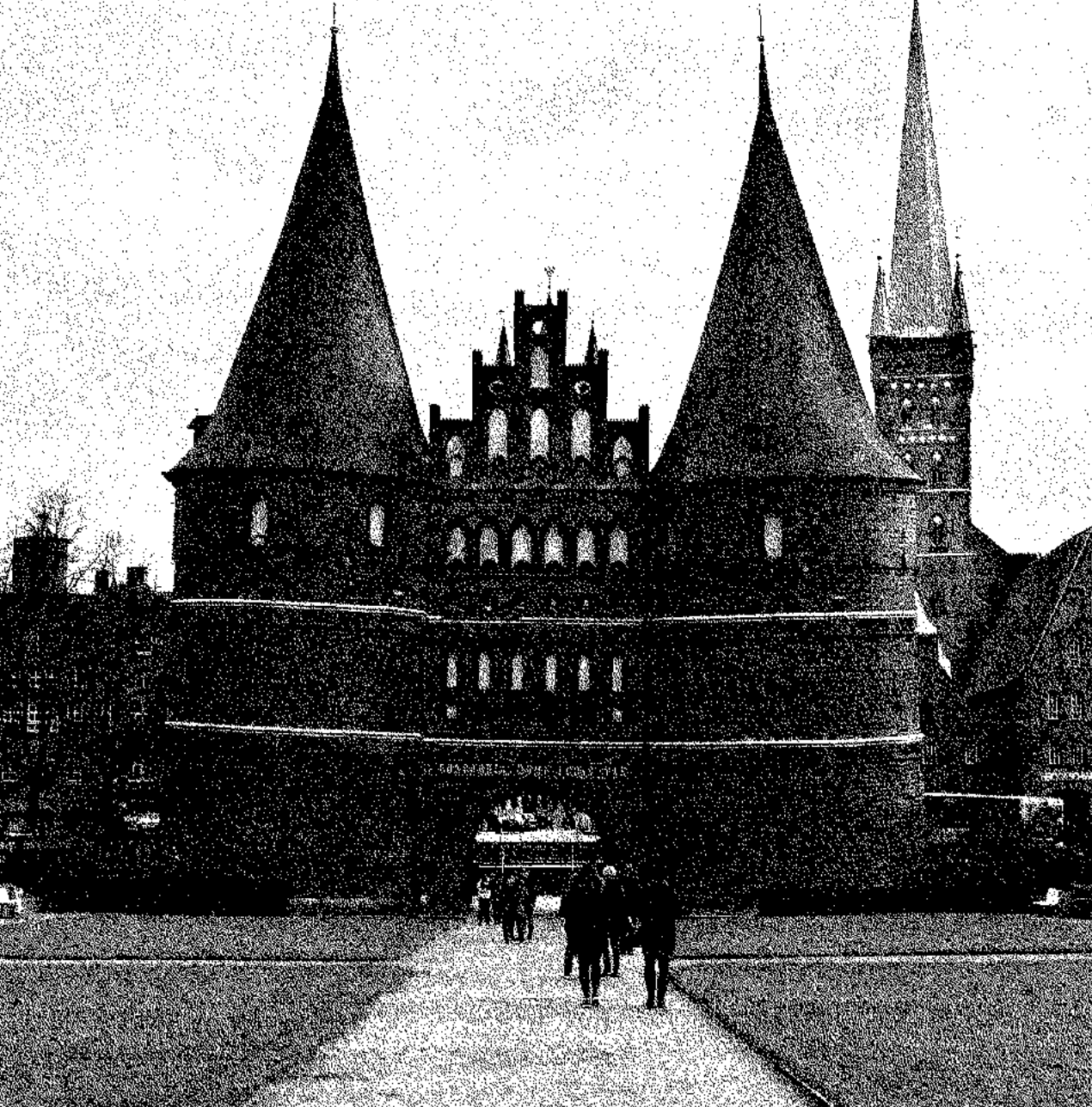
wechseln. Dort beantwortete Lidia Focke in einem 10-minütigen Interview weitere Fragen, untern anderem auch jene, die während des Livestreams im Chat gestellt wurden.

Die Übertragung aus dem *Creators Loft* war eine Steigerung zum Angebot des *Jugendforums* im letzten Jahr. Hier noch mal ein großes Lob an das Team vor Ort. Wir sind gern im nächsten Jahr wieder dabei – freuen uns aber auch schon auf eine *gamescom* live vor Ort!



ARBEITSTREFFEN *IN LÜBECK*

Bundesverband Jugend und Film lädt Landesverbände ein



Vom 5.–7. November lud der *Bundesverband Jugend und Film (BJF)* Vertreter aller Landesverbände zum Arbeitstreffen in die Hansestadt Lübeck ein, in der parallel die Nordischen Filmtage stattfanden. Ein perfekter Rahmen für die Veranstaltung, insbesondere nach der langen Phase der Online-Meetings und Kontaktbeschränkungen. Treffpunkt war das *Kinder- und Jugendkulturhaus Röhre* in der Innenstadt – eine Einrichtung für ganzheitliche Kinder- und Jugendarbeit, beheimatet in einem schönen Altbau.

DAS ARBEITSTREFFEN

Der Samstag startete zunächst mit einem Erfahrungsaustausch zum Thema „Umgang mit Corona im zweiten Jahr der Pandemie: Kinder und Jugendliche zwischen Aufholen und Wiederbeleben“. Jeder Landesverband durfte der Reihe nach von seinen Erfahrungen und Erlebnissen berichten, und schnell wurde klar, dass alle ähnliche Herausforderungen zu bewältigen hatten: Verschieben und Absagen von geplanten Projekten, Verlegung von Treffen in den digitalen Raum, Anschaffung von technischer Ausstattung und Problemen, mit den Jugendlichen in Kontakt zu bleiben. Umso erfreulicher war es, zu hören, dass die ersten Präsenztreffen nach den Lockdowns mit Freude und Begeisterung von den Kindern und Jugendlichen

angenommen wurden und dass alle Einrichtungen voller Tatendrang sind, die nächsten Projekte umzusetzen.

Nach einer Mittagspause ging es dann ans Eingemachte. Rege wurde über die Fragen diskutiert, wie ein attraktives Seminarprogramm aussehen kann und wie die Zielgruppen – Kinder, Jugendliche und insbesondere pädagogische Fachkräfte – am besten zu erreichen sind. Der intensive Austausch brachte einige Ideen hervor und bot Inspiration für alle Beteiligten.

Anschließend ging es um die Gestaltung des Seminarprogramms für 2022. Bereits im September konnten alle Landesverbände ihre Seminarwünsche für das nächste Jahr einreichen. Diese galt es nun final zu beschließen. Jeder Landesverband stellte seine Ideen nacheinander vor und beantwortete gestellte Rückfragen. Dann wurde in der Runde abgestimmt. Alle Projekte wurden einstimmig angenommen, sodass wieder ein buntes Seminarprogramm für nächstes Jahr gestaltet werden kann.

UNSERE BJF-SEMINARE FÜR 2022

Im nächsten Jahr stehen die BJF-Seminare der LAG LM unter dem Thema „Inklusive Vielfalt im Film – So wollen wir gezeigt werden!“. In den drei geplanten inklusiven Jugend-Workshops setzen

IIIIII BJF
BUNDESVERBAND
JUGEND UND FILM



sich Kinder und Jugendliche mit Diversität in Filmen auseinander. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Darstellung von Menschen mit einer Behinderung. In einem ersten Gruppengespräch werden Aspekte, Eigenschaften und Fähigkeiten erarbeitet, die für die Teilnehmenden bei der Darstellung von Behinderungen in Filmen wichtig sind. Anschließend wird gemeinsam ein ausgewählter Film angeschaut. Danach wird in der Gruppe besprochen, wie Behinderungen in diesem Film dargestellt wurden und ob die zuvor erarbeiteten Eigenschaften und Aspekte berücksichtigt wurden. Dabei wird auf unterschiedlichste Aspekte eingegangen: Schauspieler:innen, Kameraperspektiven, Licht, Ton sowie inhaltliche Darstellung.

Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse erstellt die Gruppe in einem nächsten Schritt einen Trailer zu ihrem eigenen inklusiven Filmkonzept. Ziel ist, alle Eigenschaften und Fähigkeiten, die zuvor erarbeitet wurden, so gut wie möglich darzustellen. Zum Abschluss des Workshops wird der Trailer gemeinsam angeschaut und auf die Wunscheigenschaften hin überprüft.

Die geplanten Workshops sind besonders gut für inklusive Settings geeignet. Die Nutzung von assistiver Technologie, einfacher Sprache sowie Piktogrammen soll den Einstieg erleichtern und Inhalte „für alle“ verständlich machen. Die teilnehmenden Jugendlichen können und sollen sich nach

den eigenen Fähigkeiten und Interessen einbringen. Dies eröffnet Teilhabe und sensibilisiert die Gruppe für Diversität.

Geplant sind drei Workshops, jeweils in den Oster-, Sommer- und Herbstferien. Stattfinden werden diese in der *Inklusiven OT Ohmstraße* in Köln. Die genauen Termine werden auf unserer Homepage unter „Veranstaltungen“ und über unseren Newsletter bekannt gegeben.

AUSKLANG

Nach den intensiven Gesprächen und Beschlüssen des Tages ließen wir den Abend mit dem Treffen der Kinderfilmszene im *Kinder- und Jugendcafé Röhre* ausklingen. Bei selbst gekochtem Essen von der Betreiberin des Hauses wurden angeregt die Erkenntnisse des Treffens besprochen, Erfahrungen ausgetauscht und Ideen diskutiert.

Wir bedanken uns herzlich beim BJF für die Einladung und die gute Organisation des Wochenendes. Wir freuen uns sehr über den inspirierenden Austausch und die vielen Ideen, die zustande gekommen sind, und blicken voller Spannung und Vorfreude auf unsere BJF-Workshops im nächsten Jahr.

INFO

www.bjf.info

✦ Bianca Rilinger

NEUE SOCIAL MEDIA PUBLIKATION

Inklusion und Soziale Netzwerke

Die neue Social-Media-Publikation der LAG *Lokale Medienarbeit* wird Anfang 2022 veröffentlicht. Sie legt den Schwerpunkt auf soziale Netzwerke und Inklusion. Außerdem beinhaltet sie einen Überblick zu Datenschutzbestimmungen und erklärt Fachbegriffe in Einfacher Sprache. Auch praktische Methoden und Ideen zur aktiven Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen werden hier vorgestellt.

Einen Einblick in die neue Publikation gibt der nachfolgende Impulstext von Bianca Rilinger, Leiterin der *Inklusiven OT Ohmstraße*:

Mit der Corona-Pandemie hat sich die Nutzung und Bedeutung von sozialen Netzwerken intensiviert und vervielfacht. Quasi über Nacht schossen Einrichtungs- und private Accounts auf den Social-Media-Plattformen aus dem Boden. Bloß nichts verpassen, dabei sein, mitreden und irgendwie soziale Kontakte trotz Ausgangssperre halten können – Beweggründe gab es viele.

Voller Tatendrang wurden Accounts erstellt und mit Inhalten gefüllt. Plötzlich fand soziale Arbeit ausschließlich über Instagram, Facebook, Skype, Zoom usw. statt: Zunächst völlig egal wie,





aber es musste irgendwie weitergehen. „Wir müssen erreichbar bleiben, zur Not über die privaten Accounts oder Handynummern“, so dachten viele. „Wir haben eine soziale Verantwortung, der wir nun nicht mehr über unsere so wichtige Beziehungsarbeit vor Ort gerecht werden konnten“.

Spätestens nach ein paar Wochen wurde - die Anforderung nach Anpassung der Einrichtungskonzepte, welche auch das Mediale umfassen, deutlich. Zudem stieg der Bedarf an der Auseinandersetzung mit Gefahren im Internet, und die Schutzkonzepte der Einrichtungen mussten ebenfalls dieser neuen Situation angepasst werden.

SOCIAL MEDIA AUCH NOCH IN DER KINDER- UND JUGENDARBEIT?

Die Verbindung von Kinder- und Jugendarbeit mit Social Media ist eine große Chance, birgt aber auch einige Risiken, die wir nicht ausklammern dürfen. Soziale Netzwerke geben grundsätzlich eine Altersbeschränkung an, die von Kindern und Jugendlichen jedoch ganz einfach umgangen werden kann, indem ein anderes Geburtsjahr eingestellt wird. Durch die Betreiber:innen der Plattformen wird dies in den seltensten Fällen kontrolliert. Somit haben oftmals bereits 11-jährige Zugriff auf Instagram, WhatsApp, TikTok und Co.

Hinzu kommt die fehlende Medienkompetenz von Erziehenden, die nicht über mögliche Risiken aufgeklärt sind oder keine Handlungskompetenzen haben, um Gefahrenquellen zu erkennen und zu minimieren. Somit sind Kinder und Jugendliche in sozialen Netzwerken ständig der Gefahr von Cybergrooming und -mobbing, Hatespeech, Sextortion und anderen Phänomenen schutzlos ausgesetzt.

Es gibt aber auch ganz klar Chancen in der Jugendmedienarbeit. Denn wo sonst als in sozialen Netzwerken oder in virtuellen Games erreichen wir unsere potenziellen Besucher:innen? Sie sind überall, tauschen sich aus, produzieren ihren eigenen Content und konsumieren gepostete Inhalte. Soziale Netzwerke ermöglichen Kreativität. Jugendliche können ihre Gedanken zum Ausdruck bringen und erlernen wichtige Medienkompetenzen, beispielsweise im Bereich der Bildbearbeitung. Sie vernetzen sich untereinander und festigen Freundschaften über gemeinsame Interessen.

Zudem bekommen sie Zugang zu ihren Stars und zu Influencer:innen, welche als Vorbilder fungieren und den Jugendlichen bei ihrer Identitätsbildung eine wichtige Quelle sind.

ARBEIT IN KOPRODUKTION ÖFFNET NEUE TÜREN

Wenn kompetente Fachkräfte mit Kindern und Jugendlichen auf Augenhöhe Gefahrenquellen in sozialen Netzwerken erarbeiten und ihnen geeignete Kompetenzen vermitteln, um diese zu minimieren, werden neue Türen für die Jugendarbeit geöffnet. Insbesondere die Einbeziehung von Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen ist enorm wichtig, um ihre Teilhabe, die auch das Mediale umfasst, zu stärken. Denn oftmals befinden sich Kinder und Jugendliche mit Behinderungen in sozialen Netzwerken, und somit ergibt sich eine große Chance der hybriden Teilhabe an Jugendarbeit. Wieso sollten wir als fähige Fachkräfte in der Jugendsozialarbeit diese Chancen nicht nutzen, um unsere Kinder und Jugendlichen auf dem digitalen Weg zu begleiten?

MITGLIEDERVERSAMMLUNG NEUER VORSTAND WURDE GEWÄHLT

29. November 2021

Die Mitgliederversammlung der *Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit* fand auch im Jahr 2021 digital statt. Die Tagesordnung bot den Mitgliedern jede Menge Informationen, spannende Projektberichte und anregende Diskussionen. Und natürlich die Wahl eines neuen Vorstands.

BERICHTE DES LETZTEN GESCHÄFTSJAHRES

Vorstand und Geschäftsführung der LAG LM hatten ihren Mitgliedern viel aus dem vergangenen Jahr zu berichten. Vor allem über die Weiterentwicklung des *Netzwerk Inklusion mit Medien (nimm!)*. Wie bereits in der letzten *interaktiv* berichtet, wurde *nimm!* mit dem ersten Platz beim Inklusionspreis NRW ausgezeichnet, was bei allen für große Freude gesorgt hat. Entsprechend motiviert ging es mit neuen Ideen weiter. Eine Workshop-Reihe im Juni stand unter dem Motto „Inklusiv und digital“ und die LAG LM bot pädagogischen Fachkräften ein vielfältiges Online-Weiterbildungsangebot. Zahlreiche Jugendworkshops in den Einrichtungen vor Ort ergänzten das *nimm!*-Programm 2021.

Highlight war die Vorstellung des neuen Projekts *nimm!-Akademie*, das im Juni an den Start ging. Die Online-Plattform hat es sich zum Ziel gesetzt, das Thema Inklusive Medienarbeit voranzutreiben und einfache Methoden und Weiterbildungsangebote kompakt zu präsentieren.

Einen ausführlichen Bericht zum Projekt finden Sie weiter vorn in diesem Heft.

Darüber hinaus wurde vom Projekt *Digital dabei! 6.0* berichtet, welches bereits das sechste Jahr in Folge erfolgreich in Partnereinrichtungen in ganz NRW umgesetzt wird. Mit dem Projekt wird jungen Geflüchteten die Möglichkeit zu Partizipation, gesellschaftlicher Teilhabe und Integration mithilfe von aktiver Medienarbeit geboten. Einen detaillierten Bericht zu den einzelnen Projekten finden Sie in der *interaktiv*-Ausgabe 01/2021 und auf www.medienarbeit-nrw.de unter Publikationen.

Zudem wurde von den beiden digitalen Veranstaltungen DJHT sowie dem *Jugendforum NRW* auf der *gamescom* berichtet, bei denen die LAG LM mit einem virtuellen Messestand und Beiträgen erfolgreich vertreten war.

NEUER VORSTAND BEI DER LAG LM

Ein besonderer Tagesordnungspunkt war die Wahl des neuen Vorstands. Alle zur Wahl stehenden Personen haben sich den Mitgliedern vorgestellt. Anschließend wurde über die Zusammensetzung des Vorstands für die nächsten zwei Jahre abgestimmt. Dabei fungierte Rebecca Hipp als Wahlleiterin. Alle Kandidat:innen wurden einstimmig gewählt. Die LAG LM freut sich auf eine gute Zusammenarbeit in den kommenden Jahren.



Isabella - Projekt Youschool



A1 Leo Cresnar (JuBi Tecklenburg)



Harald Richter



Mel Ulrich-Märsch



Michael Schiffer - DIE WELLE



Eik-Henning Tappe



Anne Haage

1. Vorsitzender:

Leo Cresnar, Amt für Jugendarbeit der EkvW Evangelische Jugendbildungsstätte Tecklenburg

2. Vorsitzende:

Melanie Ulrich-Märsch, Sozialpädagogin B.A. Fachstellenleitung des Jugendinformations- und bildungszentrums (Jib) der Stadt Münster

Kassenwart:

Michael Schiffer, Geschäftsführer Die Welle gGmbH, Remscheid

Beisitzende:

Isabella Kuhne, Projektkoordination und Medienpädagogin im Projekt Youschool der BAJ e.V., Medienpädagogin im Projekt Perspektiven für junge Geflüchtete, Bielefeld

Dr. Annegret Haage, Fachgebiet Körperliche und Motorische Entwicklung in Rehabilitation und Pädagogik, TU Dortmund

Prof. Dr. Eik-Henning Tappe, Professur für Digitalisierung und Medienpädagogik in der Sozialen Arbeit, Fachhochschule Münster

Harald Richter, Dipl.-Sozialarbeiter (FH) und Werbewirt (WAK), Köln

Rechnungsprüfer:
Ulrich Otto, Bürgerfunkhaus im Bert-Brecht-Haus Oberhausen

WIR SAGEN DANKE, DANKE, DANKE!

Zbigniew Pluszynski scheidet aus dem Vorstand aus

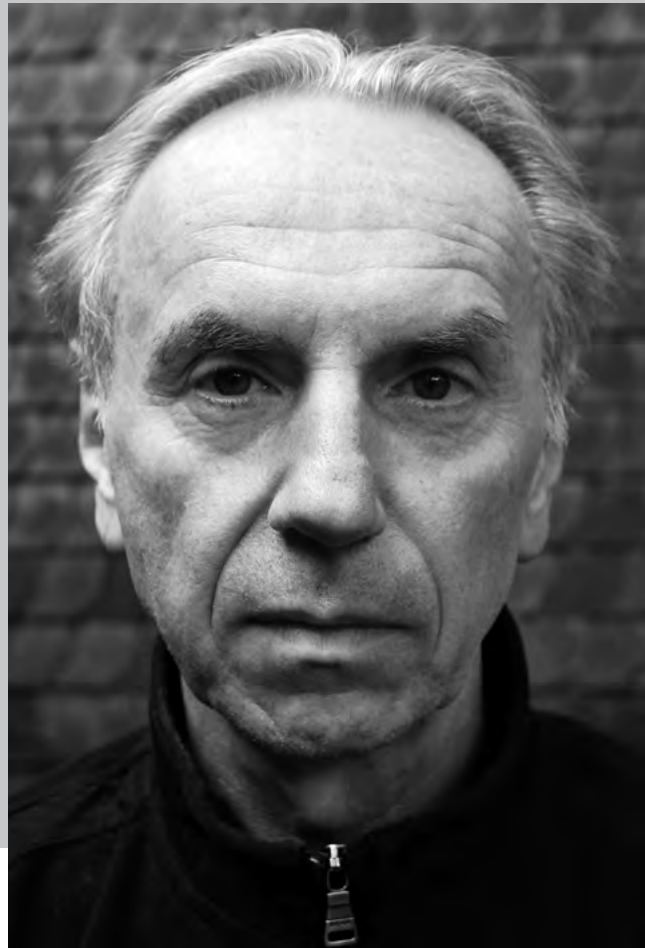
Über 10 Jahre hat er die Geschicke der LAG LM als 1. Vorsitzender gelenkt und davor bereits viele Jahre als Kassenwart im Vorstand mitgewirkt. Zbigniew Pluszynski ist mit der aktuellen Wahl des Vorstands ausgeschieden, und wir werden seinen Einsatz und sein Engagement vermissen.

Bereits 2020 hat er seine Position als Geschäftsführer der „Welle gGmbH“ in Remscheid verlassen, um in den Ruhestand zu gehen. Sein Nachfolger, Michael Schiffer, folgt ihm nun in den Vorstand der LAG LM, was uns sehr freut.

Für die Jugendarbeit vor Ort, Teilhabe und Inklusion hat Zbigniew sich nicht nur als Vorsitzender der LAG LM eingesetzt, sondern er hat auch im Bergischen seine Kontakte gepflegt und Vernetzung vorangetrieben. Zbigniew hat nie gezögert, wenn es schwierige Situationen gab, Dinge entschieden werden mussten, Projekte an den Start gehen sollten. Bereits früh hat er auf digitale Medien gesetzt, und als das Thema Inklusion von der LAG LM als Schwerpunktthema besetzt wurde, gehörte *Die Welle* in Remscheid zu den ersten Kompetenzzentren für Inklusive Medienarbeit, das mit Workshops, Know-how und Equipment die Arbeit vor Ort vorantrieb. Wir haben Zbigniew als Visionär und engagierten Pädagogen geschätzt, der stets Trends erkannt und die LAG LM im vergangenen Jahrzehnt maßgeblich geprägt hat. Für die Geschäftsstelle war er zuverlässiger Ansprech- und Sparringspartner, und er vertrat den

Vorstand auch gegenüber dem Jugendministerium interessenstark.

Der Vorstand der *LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.* und das Team der Geschäftsstelle in Duisburg sagen herzlich Danke und wünschen noch viel Spaß und Gesundheit im wohlverdienten Ruhestand!





www.nimm-akademie.nrw

IMPRESSUM

Herausgeberin:

Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM)
Hedwigstraße 30-32 · 47058 Duisburg · Tel. 0203 418676-80 (Zentrale)
info@medienarbeit-nrw.de · www.medienarbeit-nrw.de

Auflage: 400

Vi.S.d.P.: Dr. Christine Ketzer

Redaktion: Dr. Christine Ketzer, Rebecca Hipp, Lidia Focke

Korrektur: Irina Ditter

Illustrationen: Maria Steinmetz

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



Anzeigen und
Beilagen in der
interaktiv

Sie haben die Möglichkeit,
in unserer **interaktiv**
eine Anzeige zu schalten.
Die Mediadata schicken
wir Ihnen gerne zu.



DABEI SEIN UND MITREDEN! SOCIAL MEDIA FÜR ALLE!



Methodische Ansätze für die inklusive Jugendmedienarbeit



Weitere Informationen auf www.medienarbeit-nrw.de