

deine.inklusive-medienarbeit.de

DEIN HEFT!

INKLUSIVE PROJEKTE - BARRIEREFREIE MEDIEN

COMICS

INFOS

ANLEITUNGEN

Audio-
deskriptionen
zu allen Comics:



DAS BEDEUTEN DIE FARBEN



Hier findest du Infos zu der **OT Ohmstraße** und den Kompetenzzentren für Inklusive Medienarbeit. Das sind Einrichtungen in NRW, die schon lange Medienprojekte für alle anbieten – ganz egal, ob du eine Behinderung hast oder nicht so gut Deutsch sprichst. Hier sind auch die Comics entstanden, die ihr im Heft findet. Lust auf ein spannendes Medienprojekt? Dann auf dahin!



Hier findest du Infos und Anleitungen, wie man Filme barrierefrei gestaltet. Zum Beispiel wie man Untertitel und Audiodeskriptionen, also Filmbeschreibungen für blinde Menschen, erstellt. Außerdem Infos zu Leichter Sprache.



Hier findest du Informationen zur **LAG Lokale Medienarbeit** und zur **tjfbg gGmbH**. Wir sind Kooperationspartner und machen gemeinsam das Projekt **Netzwerk Inklusion mit Medien (Nimm!)**.



Impressum

Herausgeberin
Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V.
Emscherstraße 71 · 47137 Duisburg · Tel. 0203 4105810 · Fax 0203 4105820
info@medienarbeit-nrw.de · www.medienarbeit-nrw.de

in Kooperation mit der
Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH
Wilhelmstraße 52 · 10117 Berlin · Tel. 030 9799130 · Fax 030 97991322
info@tjfbg.de · www.tjfbg.de

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

V.i.S.d.P. Dr. Christine Ketzler

Auflage 1.500 Stück

Konzeption, Koordination und Redaktion
Selma Brand, Carola Werning, Dr. Christine Ketzler, Susanne Böhmig

Korrektur Irina Ditter

Grafik und Layout Alessandro Riggio

Druck WIRmachenDRUCK GmbH, Backnang

Abbildungen und Fotos Torsten Karsch (S.4 Bild 1, S.26 Bild 1),
REHvolution.de / photocase.de (S.6), www.sclera.be (S.24-25)

Titel RomanYa/shutterstock.com (+ S. 3), Dirtydog Creative/shutterstock.com (+ S. 2)



GLEICH GEHT'S LOS!

Erst kommt ein Vorwort. Dann dürft ihr umblättern...

Dieses Heft ist im Rahmen des Projekts **Nimm! on tour** des **Netzwerks Inklusion mit Medien** entstanden. Hier wurden im Jahr 2016 Videos und Comics zum Thema Vielfalt produziert. Das Heft enthält die Ergebnisse der Medienprojekte von und für junge Menschen sowie viele Infos zur Barrierefreiheit. Außerdem stellen wir euch Einrichtungen in NRW vor, die regelmäßig inklusive Angebote für junge Medienschaffende anbieten. Für die Projekte gab es mehrere Bedingungen:

- Sie sollten inklusiv sein. Das heißt: Alle konnten mitmachen. Egal ob mit oder ohne Behinderung und auch ohne deutsche Sprachkenntnisse.
- Die Videos sollten von den Teilnehmenden selbst barrierefrei gemacht werden. Das heißt: Die Filme bekamen Untertitel und eine Audiodeskription. Das ist eine Beschreibung des Filmgeschehens für diejenigen, die nicht sehen können.
- Und natürlich sollte das Produkt überzeugen. Nicht langweilig sein, sondern z. B. zum Nachdenken anregen oder bunt und lustig sein. Hauptsache: kreativ.

Ganz schön viele Herausforderungen auf einmal! Umso mehr haben wir uns über die tollen Ergebnisse gefreut. In diesem Heft haben wir alles gesammelt: Ihr findet die Comics, Links zu den Videos, Anleitungen, wie man Medien barrierefrei macht, und Einrichtungsvorstellungen.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen,
euer Team vom **Netzwerk Inklusion mit Medien (Nimm!)**



Foto: Torsten Kätsch



BARRIEREFREI KOMMUNIZIEREN!

Was wir tun

barrierefrei kommunizieren! in Bonn ist ein Projekt der **Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg gGmbH)**, das sich seit 2004 für die berufliche und gesellschaftliche Teilhabe von Menschen mit und ohne Behinderung mithilfe moderner Informations- und Kommunikationstechnologien einsetzt. **barrierefrei kommunizieren!** in Bonn führt beispielsweise seit 2009 das Projekt **Gemeinsam in die Zukunft** durch, das barrierefreie und inklusive Kurse für Jugendliche zur Förderung ihrer Medien-, Internet- und Computerkompetenz anbietet. Einen Schwerpunkt bildet die Unterstützung von Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit in Bonn bei der Durchführung inklusiver Medienprojekte.

Projekt-Beispiel: Inklusiver Computertreff

Im inklusiven Computertreff **Medien für alle**, der jeden Dienstag von 15–18 Uhr stattfindet, können junge Geflüchtete und Heranwachsende mit und ohne Behinderung das Internet kostenfrei nutzen und z. B. über soziale Netzwerke Kontakt mit Freunden und Familienangehörigen halten und lernen, wie man mit Office-Programmen umgeht. Oder sie können einfach chatten, spielen, quatschen und gemeinsam Spaß haben! **Medien für alle** soll die Heranwachsenden auch vor Ort erreichen. Das Team von **barrierefrei kommunizieren!** unterstützt daher z. B. das **HiP** im Bonner Stadtteil Neu-Villich durch Technik und Zeit bei der Durchführung eines eigenen inklusiven Computertreffs. Der inklusive Computertreff **Medien für alle** wird im Rahmen des Projekts **Gemeinsam in die Zukunft** gefördert vom **Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen**.

Diese Projekte machen wir

- Aktionen im Stadtteil Beuel wie z. B. die Kinderstadt Mini-Beuel
- Film-/Fotoworkshops wie z. B. den Kameraführerschein
- Jugendprojekte mit jungen Geflüchteten
- Sommerferienprogramm für die Stadt Bonn wie z. B. Tastaturtraining oder Fotoprojekte

Wir ergänzen die medienpädagogische Arbeit in NRW besonders durch ...

... unterstützende Technik vor Ort. Zum Beispiel indem wir eine Mundmaus für Menschen mit Körperbehinderung zur Verfügung stellen. Oder indem wir zeigen, welche Hilfen für Menschen mit Körper- und Sinnesbehinderung in Betriebssystemen installiert sind. So machen wir die medienpädagogische Arbeit barrierefrei für alle.

INFO

barrierefrei kommunizieren! Bonn
 Siebenmorgenweg 6–8 · 53229 Bonn-Beuel
www.barrierefrei-kommunizieren.de



BONN





MEDIENDING MÜNSTER

Was wir tun

Das **Mediending Münster** ist der Fachbereich für medienkulturelle Bildung im **Bürgerhaus Bennohaus**. Das **Bennohaus** ist ein Medien- und Kulturzentrum in Münster, das allen Bürgerinnen und Bürgern, insbesondere Kindern, Jugendlichen und älteren Menschen offensteht. Träger ist der **Arbeitskreis Ostviertel e.V.**

Das **Mediending Münster** will Kindern und Jugendlichen einen kreativen, aktiven und reflektierten Zugang zur medienkulturellen Bildung ermöglichen und sie auf ihrem Weg durch mediatisierte Welten begleiten. Wir tun dies inklusiv, partizipativ und interkulturell. Schwerpunkte unserer Arbeit sind die praktische Medienarbeit, die zielgruppengerechte Öffentlichkeitsarbeit und die Entwicklung neuer medien- und kulturpädagogischer Impulse.

Projekt-Beispiel: Inklusive Ferienfreizeit

In den Herbstferien, Osterferien und Sommerferien bieten wir eine inklusive Ferienfreizeit für Kinder ab acht Jahren an. Jede Woche hat ein anderes Motto, z. B. „Raumschiff Bennohaus – Erkundung des Weltalls“. Die Kinder drehen einen Science-Fiction-Film oder gestalten beim Schattenspiel gruselige Außerirdische. Die jungen Filmemacherinnen und Filmemacher produzieren Umfragen, Reportagen, Interviews und Spielfilme. Kinder mit und ohne Behinderung lernen dabei den Umgang mit Film- und Fotokameras, Audiogeräten und Tablets. Zudem erstellen sie jeweils zu jeder Woche einen Blogbeitrag über die aktuellen Tagesaktivitäten. Dieses medienpädagogische Programm wird durch Bastelangebote und Ausflüge ergänzt.

Diese Projekte machen wir

- Aktionen im Stadtteil
- Film-/Foto- und Audio-Workshops
- Jugendprojekte mit jungen Geflüchteten
- Kompetenzfördernde Projekte
- Medien-/Kunstprojekte

Wir ergänzen die medienpädagogische Arbeit in NRW besonders durch ...

... hochqualifizierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mit wertvollen Zusatzqualifikationen (z.B. Theater- und Musikpädagoginnen und -pädagogen), dadurch haben wir eine hohe Flexibilität in der inhaltlichen Ausrichtung der Angebote. So kann jedes Thema medienpädagogisch aufgearbeitet werden.



INFO

Mediending Münster
Medienkulturelle Bildung im Bennohaus
Bürgerhaus Bennohaus
Bennostraße 5 · 48155 Münster
www.bennohaus.info



UNTERTITEL

6

Untertitel machen Filme zugänglich: Wenn man nicht (gut) hören kann. Wenn man die im Film gesprochene Sprache nicht (gut) kann. Oder wenn man den Film gerade nicht mit Ton sehen kann. Untertitel erstellen ist nicht schwierig. Für die Arbeit, die ihr euch damit macht, werden euch sehr viele Menschen danken!

Benötigte Technik

- Laptop/Computer
- Videobearbeitungsprogramm (z. B. *Movie Maker*) oder Untertitelprogramm (z. B. *Subtitle Edit*) und Video Player (z. B. *VLC-Media Player*)

**IST JA KLAR! DAMIT ALLE
UNSEREN FILM VERSTEHEN, LEGEN
WIR NOCH UNTERTITEL DARUNTER!**

So geht's mit Movie Maker

Wenn Untertitel fester Bestandteil der Videodatei sind – wie bei der Erstellung mit *Movie Maker* –, nennt man das „hardcoded“. Vorteil: Sie sind leicht zu erstellen, da man im Programm nur an die Stellen klicken muss, wo gesprochen wird. Der Untertitel wird dann einfach eingetippt. Nachteil: Man kann die Untertitel nicht abschalten. Manche stört das. Möglichkeit bei kurzen Filmen: Zwei Versionen (eine mit, eine ohne Untertitel) auf die CD brennen. Dann kann man wählen, welche man schauen will.



- Stelle in der Timeline (dem Zeitbalken unter dem Filmvorschaufenster im Schnittprogramm) auswählen, die untertitelt werden soll: **Bildtitel** wählen.

- Ein Textfeld öffnet sich im Vorschaubild: Hier den Untertitel eingeben. Das Textfeld kann per Drag & Drop an die richtige Position geschoben werden. In der Timeline wird der Untertitel als Kästchen angezeigt.
- Mit den Texttools kann man den Untertitel bearbeiten: z.B. **Schriftart, -größe, -farbe** ändern oder die **Anzeigedauer** des Untertitels einstellen.
- Bei Bedarf: Untertitelblock auf der Timeline per Drag & Drop verschieben.



- Untertitel kopieren und an der nächsten Untertitel-Stelle einfügen: Textformatierungen bleiben erhalten, nur Text und Anzeigedauer müssen geändert werden.

Hart oder weich?

Untertitel, die man zu- oder abschalten kann, nennt man „softcoded“. Die Untertitel sind dann in einer extra Datei außerhalb der Videodatei gespeichert. Sie wird vom Videoplayer erkannt und kann bei Bedarf zusätzlich abgespielt werden. Eine Anleitung zum Erstellen mit dem Programm *Subtitle Edit* (kostenfrei) gibt es hier: deine.inklusive-medienarbeit.de → **Mach's barrierefrei.**

Noch leichter geht es mit *YouTube*: Film hochladen (und als „privat“ markieren, dann ist er nicht auffindbar!), Untertitel über den Videoeditor eingeben (bzw. den automatisch erzeugten Untertitel korrigieren), Untertitel speichern und die Untertiteldatei herunterladen. Wenn man nicht möchte, dass der Film auf *YouTube* ist: Film wieder löschen! Die heruntergeladene Untertitel-Datei kann jetzt über den Player (z. B. *VLC*) ein- oder ausgeschaltet werden.

**WÄHLE EINE EINFACHE SCHRIFT.
VERWENDE KEINE TEXT-EFFEKTE.
DER UNTERTITEL SOLLTE NICHT
LÄNGER ALS ZWEI ZEILEN UND
37 ZEICHEN PRO ZEILE SEIN.**

Link-Tipps

- Wie viele Zeilen lang und Zeichen breit sollte ein Untertitel-Text sein? Wie lange soll er eingeblendet werden? Wie untertitelt man Musik und Geräusche? Tipps geben die **Untertitel-Standards** von **ARD, ZDF** und Co: www.untertitelrichtlinien.de.
- Mit der App *Starks* (iOS, Android, kostenfrei) kannst du aktuelle Kinofilme mit Untertiteln erleben: www.gretaundstarks.de. Funktioniert auch zu Hause, wenn der Film in der Untertitel-datenbank von Starks ist.

**ACHTUNG:
BEIM SCHNITTPROGRAMM
PREMIERE VON ADOBE MUSS
MAN DAFÜR AUF DUPLIZIEREN
(STATT AUF KOPIEREN) KLICKEN,
SONST ÄNDERT SICH DER TEXT
ALLER UNTERTITEL!**

DER FOLGENDE COMIC ENTSTAND IM RAHMEN EINES INKLUSIVEN COMIC-WORKSHOPS
IN DER INKLUSIVEN OT OHMSTRASSE IN KÖLN.
DIE JUGENDLICHEN WAREN ZWISCHEN ELF UND FÜNFZEHN JAHREN ALT, UNTER
ANDEREM GEHÖRTE EIN AUTIST UND EINE JUGENDLICHE MIT DOWN SYNDROM ZUM
COMIC-TEAM.
DIE TEILNEHMENDEN HABEN SICH INTENSIV MIT DEM THEMA VIELFALT
AUSEINANDERGESETZT UND DANN DIE FOLGENDE GESCHICHTE GESCHRIEBEN UND
MEDIAL UMGESETZT.
VIEL SPASS BEIM LESEN!



DIE SUPERHERREN



UND DAS GEHEIME ARMBAND

EINES TAGES BEKAMEN UNSERE HELDEN EINEN BRIEF VON DER OT.

C+M+B+14
C+M+B+15



UND DER BRIEF ENTHIELT EIN ARMBAND ---



JUUUUUUUUUU



BOOAH, VOLL COOL!



SPÄTER GING ES ALLEN IRGENDWIE NICHT GUT ---

MELANIE KAM IN DEN RAUM UND WAR VERWUNDERT.



WAS IST DENN MIT EUCH LOS ?

WIR SIND TOTAL FERTIG UND WISSEN NICHT WARUM



WAS SIND DAS FÜR ARMBÄNDER ?

DIE HABEN WIR VON BIANCA BEKOMMEN..

MELANIE GING INS BURO UND FRAGTE BIANCA.



WAS ? WAS FÜR ARMBÄNDER ?

VON WEM SIND DIE ARMBÄNDER UND WAS RICHTEN SIE AN ?



BIANCA HAT EUCH DIE ARMBÄNDER NICHT GESCHICKT.



ICH HELFE DIR.

MELANIE UND ENRICO VERSUCHTEN IM INTERNET ETWAS ÜBER DIE ARMBÄNDER HERAUSZUFINDEN

MEINE KRÄFTE... SIE WERDEN SCHWÄCHER!

MELANIE UND ENRICO HATTEN ETWAS UNGLAUBLICHES HERAUSGEFUNDEN...



DIE ARMBÄNDER KLAUEN UNSERE KRÄFTE!

MIT ALLER KRAFT VERSUCHTEN DIE SUPERKIDS, DIE ARMBÄNDER LOSZUWERDEN...



WIR MÜSSEN SIE LOSWERDEN!

...BIS PLÖTLICH EIN COUNTDOWN AUFTAUCHE.

23:57:50

ALLE WAREN ERSCHROCKEN UND VERZWEIFELT.



OH NEIN!

WAS MACHEN WIR JETZT?

MEINE KRÄFTE...



EINER NACH DEM ANDEREN VERLOR SEINE KRÄFTE

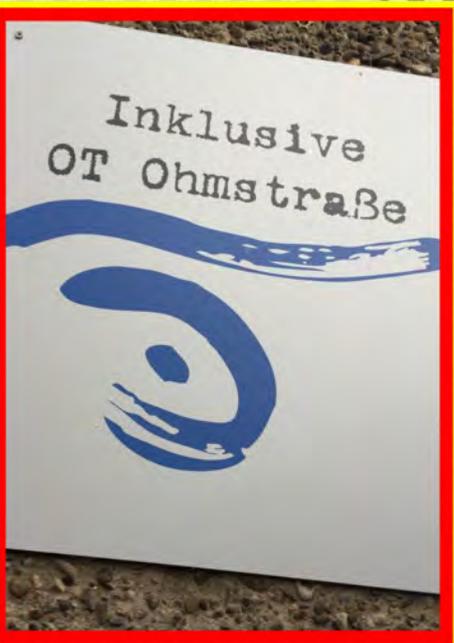


ICH BIN MÜDE...

NEIN!



AM NÄCHSTEN TAG IN DER OT OHMSTRAßE



ALLE LAGEN GESCHWÄCHT VOR DER OT...



SIE ÜBERLEGTEN SICH, WAS SIE TUN KÖNNTEN...



WIR MÜSSEN DOCH WAS MACHEN KÖNNEN!

SIE LEGTEN DIE ARME ANEINANDER UND MERKTEN DASS TIM'S ARMBAND LEUCHTET.



WAS SOLL DAS?! WAS HAST DU GETAN?!

WAS HAST DU GETAN?!

TIM WURDE NERVÖS
UND BEKAM PANIK



WO SIND
UNSERE
KRÄFTE?!

ÄHH...



TIM HATTE
ALLE KRÄFTE
GEKLAUT UND
VERSUCHTE
ZU FLÜCHTEN



ER WAR VERZWEIFELT.



MAN VERSUCHTE,
IHN AUFZUHALTEN.

ICH VERSTEH
DAS EINFACH
NICHT !



TROTZ ALLEN SUPERKRÄFTEN
WAR TIM TRAUERIG.

TIM ENTLOSS SICH, ZURÜCK ZUGEHEN, UM SICH BEI ALLEN ZU ENTSCULDIGEN.



SIE REDETEN DARÜBER, OB SIE TIM WIEDER IN DIE GRUPPE AUFNEHMEN SOLLEN.



STOP!!!

NEIN!

GUCK MAL, WAS ER GEMACHT HAT!

CENNET VERSUCHTE, ALLE DAVON ZU ÜBERZEUGEN, DASS JEDER MAL FEHLER MACHEN KANN.



CENNET HATTE MIT ALLEN GESPROCHEN UND SIE DAZU ÜBERREDET, TIM NOCH EINE ZWEITE CHANCE ZU GEBEN.



WAS ER GEMACHT HAT, WAR DOOF!



WIEDER VEREINT HIELTEN SIE IHRE ARMBÄNDER ANEINANDER.

PLÖTZLICH LÖSTEN SICH ALLE ARMBÄNDER VON SELBST
UND JEDER BEKAM SEINE SUPERKRÄFTE ZURÜCK.

UND WIE IMMER SIEGT...



DIE FREUNDSCHAFT

TIPP:
FÜR ALLE COMICS IN DIESEM HEFT GIBT ES
AUCH EINE AUDIOFASSUNG FÜR MENSCHEN
MIT SEHBEEINTRÄCHTIGUNG.

IHR KÖNNT EUCH DIESE AUF
WWW.DEINE-INKLUSIVE-MEDIENARBEIT.DE
ANHÖREN.



HAUS NEULAND E.V.

Was wir tun

Die Jugendbildungsstätte **Haus Neuland e. V.** gehört zu den größten Einrichtungen der politischen Bildung in NRW. Mit dem Projekt **JuMP – Jugend, Medien, Partizipation** hat sich **Haus Neuland** zu einem wichtigen Anlaufpunkt der Medienbildung entwickelt: In Workshops und Seminaren stärken wir Jugendliche in ihrer Medienkompetenz und motivieren sie zur gesellschaftlichen Beteiligung. Unsere Angebote sind inklusiv angelegt. Zu unseren jugendlichen Teilnehmenden gehören Geflüchtete, sozial Benachteiligte sowie Kinder mit Förderbedarf und Einschränkungen. Mit einem großen Weiterbildungsangebot und Seminaren zur politischen Bildung richtet sich **Haus Neuland** darüber hinaus auch an Erwachsene.

Projekt-Beispiel: JuMP-Feriencamp

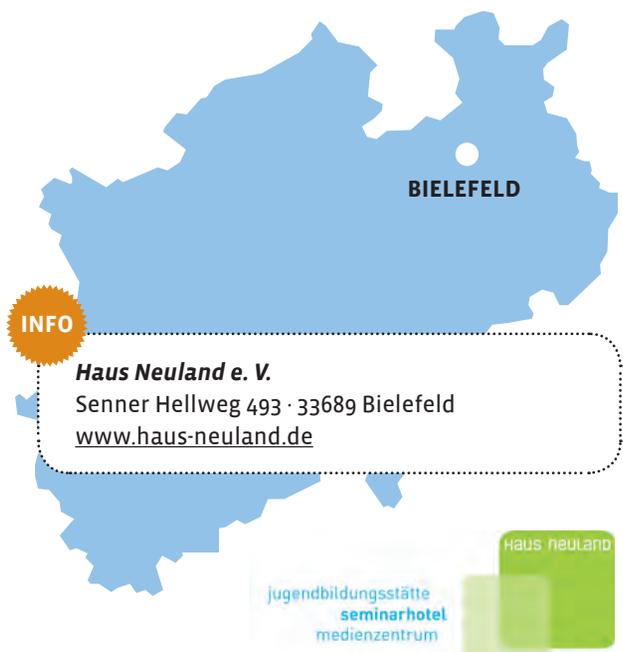
Im Herbst 2016 gab es im **Haus Neuland** ein **JuMP-Feriencamp** zum Thema digitale Selbstverteidigung. 13 Jugendliche (11–18 Jahre) haben vier Tage lang Möglichkeiten kennengelernt, ihre digitale Kommunikation und ihre persönlichen Daten zu schützen. Beim Alternate Reality Game Data Run kamen die Jugendlichen z. B. einem Whistleblower zur Hilfe und verhinderten den Ausfall der Kühlfunktion eines fiktiven Atomkraftwerks. Mit Videoclips, einem Comic und einer digitalen Rallye dokumentierten sie schließlich die Inhalte des Feriencamps und präsentierten sie zum Abschluss Eltern und Geschwistern. Wegen der großen Altersspanne, einem Teilnehmenden mit Entwicklungsverzögerung und zwei Geflüchteten war die Gruppe sehr heterogen. Dank der Betreuung durch bis zu sechs Pädagoginnen und Pädagogen, Referierende und Betreuende konnten dennoch alle Jugendlichen individuell unterstützt und gefördert werden.

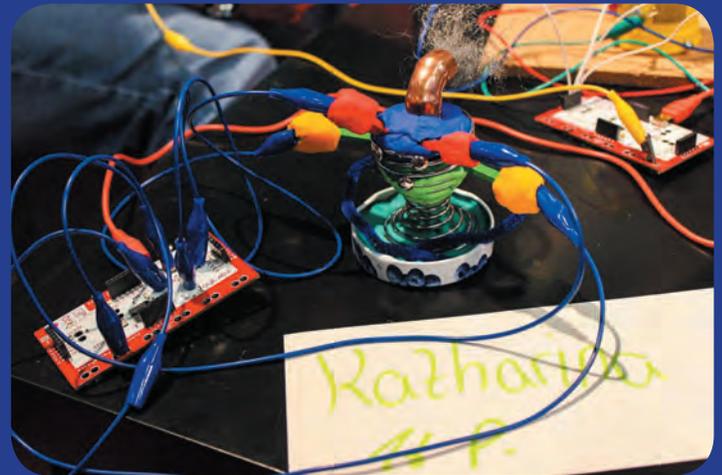
Diese Projekte machen wir

- Workshops zu Medienthemen wie Cybermobbing, Datenschutz, Hate Speech (je nach Interesse der Jugendgruppen)
- Feriencamps mit Medienworkshops für Jugendliche
- Videoworkshops in Haus Neuland oder vor Ort in Jugendeinrichtungen und Schulen
- Wochenendcamps für Jugendliche im Bereich der kulturellen Bildung: Poetry Slam, Comic, Rap
- Weiterbildungsseminare für pädagogische Fachkräfte aus der Jugendbildung

Wir ergänzen die medienpädagogische Arbeit in NRW besonders durch ...

... die Verknüpfung von Medienkompetenzförderung mit Inhalten der politischen Bildung.





SPIELERATGEBER NRW

Was wir tun

Der **Spieleratgeber-NRW** ist die pädagogische Informationsplattform zu Computer- und Konsolenspielen sowie Spiele-Apps. Kinder und Jugendliche werden in redaktionelle Prozesse aktiv mit eingebunden. Ihre Meinung ist der Grundstein unserer Beurteilungen. Als Ergänzung zu den gesetzlichen Kennzeichnungen der **USK** bieten wir zu den Spielen eine pädagogische Alterseinschätzung sowie objektive Informationen zu Inhalt, Präsentation, Kosten, Anforderungen, Umfang, Wirkung und Bindungsfaktoren an. Weiterhin versteht sich der **Spieleratgeber-NRW** als pädagogischer Reflektor der Gaming-Kultur. Er berichtet über Veranstaltungen und beleuchtet aktuelle Trends, Studien und die pädagogische Praxis. Außerdem bietet er wertvolle Anregungen zur zeitgemäßen Medienerziehung und Didaktik.

Projekt-Beispiel: Inklusive Spieltestergruppen

Wir bieten inklusive Spieltestergruppen an. Neben der herkömmlichen pädagogischen Beurteilung steht hier auch der Test von Barrieren auf dem Programm – und natürlich die gegenseitige Unterstützung und die Sensibilisierung für unterschiedliche Stärken und Bedürfnisse. Gerade das Thema Gaming bietet sich für inklusive Projekte an, da hier Berührungspunkte abgebaut und gemeinsame Interessen erkannt werden können.

Diese Projekte machen wir

- Inklusive Tagesaktionen zum Thema Gaming
- Beratung hinsichtlich eines Unterstützungsbedarfs
- Projekte zum Thema Coding
- Projekte im Bereich Hilfen zur Erziehung
- Eltern- und Pädagogen-LANs
- Jugendredaktion Ctrl-Blog
- Medienpädagogische Vorträge, Workshops und Fachfortbildungen
- Organisation des Bereichs Kulturelle Bildung auf der Next Level Conference

Wir ergänzen die medienpädagogische Arbeit in NRW besonders durch ...

... qualifizierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter für verschiedene medienpädagogische Themen. Das reicht von Beratung über den Aufbau von Netzwerken bis hin zu Projekten zu Themen wie Gaming, Coding, Making etc.

INFO

Spieleratgeber-NRW
Ein Projekt der Fachstelle
für Jugendmedienkultur NRW
Weinsbergstr. 190 · 50825 Köln
www.spieleratgeber-nrw.de

KÖLN



**PSSSSST! NICHTS VERRATEN,
WAS SEHENDE ZUSCHAUER
VIELLEICHT NOCH GAR NICHT
BEMERKT HABEN. ;-)**

AUDIODESKRIPTION

18

Was das ist

Um Filme für blinde und sehbehinderte Menschen zugänglich zu machen, wird beschrieben, was gerade zu sehen ist: sachlich, knapp und informativ. In einer extra Tonspur, die man zuschalten kann. Sie wird abgepielt: Wenn niemand spricht und wenn keine wichtige Filmmusik oder Geräusche zu hören sind. Denn auch die Stimmung des Films soll rüberkommen. So können blinde und sehbehinderte Menschen Filme schauen.

Warum denn das

- Filme gehören zum Leben dazu – jeder soll sie sehen können.
- Eine Audiodeskription vermittelt „sichtbares“ Wissen (z. B. über Mode), auch das ist für blinde Menschen wichtig.
- Seit 2014 müssen staatlich geförderte Filme barrierefrei sein.

Benötigte Technik

- Computer/Laptop
- Mikrofon (mit einem Mikrofon, das man über USB anschließt, wird der Ton besser als mit dem Laptop-Mikrofon)
- Film- bzw. Tonschnittsoftware: *Movie Maker*, *Audacity* (kostenfrei), *Adobe Premiere* (kostenpflichtig, hat aber mehr Funktionen)

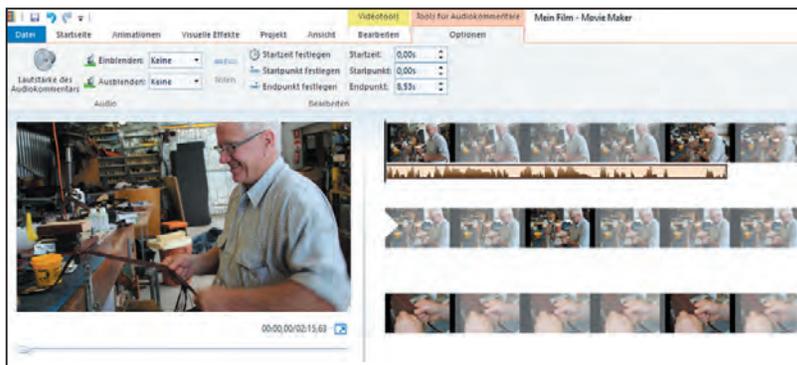
**ACHTET BEREITS BEIM DREHEN
AUF AUSREICHEND SPRECHPAUSEN.
DANN BLEIBT ZEIT FÜR DIE BESCHREI-
BUNG DER FILMSZENEN.**

**AM BESTEN IST,
WENN EINE SEHBEHINDERTE
PERSON IM TEAM IST!
SIE KANN EINSCHÄTZEN, OB
EINE AUDIODESKRIPTION
VERSTÄNDLICH IST.**

So geht's mit Movie Maker

In *Movie Maker* gibt es – wie in fast allen Videobearbeitungsprogrammen – eine Audiokommentarfunktion. Vorteile: Man kann die Beschreibung der Szenen zeitgleich zur Betrachtung des Films einsprechen. Man kann Audiodeskription auch direkt bearbeiten. Man kann z.B. die Audiodeskription in der Timeline – das ist der Zeitbalken unter dem Filmfenster im Schnittprogramm – nachträglich noch so verschieben, dass der Audiokommentar nur in den stummen Szenen abgespielt wird.

- Vor der Aufnahme das Mikrofon richtig einstellen (falls eins zum Anschließen verwendet wird):
Datei → Optionen → Audio und Video.
- Stelle, die kommentiert werden soll, in der Timeline anklicken. Funktion **Audiokommentar aufzeichnen** auswählen.
- **Aufzeichnung** und **Beenden** klicken, um die Aufnahme zu beginnen bzw. zu beenden.



- **Audiokommentar speichern:** Speicherort wählen, Namen für die Aufnahme eingeben, speichern.
- Die Tonaufnahme erscheint jetzt in der Timeline als Balken an der zuvor ausgewählten Stelle.
- Wenn der Abspiel-Zeitpunkt des Kommentars nicht ganz stimmt: Per Drag & Drop kann die Tonaufnahme an die richtige Stelle verschoben werden.
- Mit den **Tools für Audiokommentare** kann die Tonaufnahme weiter bearbeitet werden.

Alternative

Audiokommentar zunächst in einem Audioprogramm (z. B. *Audacity*) einsprechen und in einem zweiten Arbeitsschritt in das Videoprogramm einbinden. Vorteil: mehr Möglichkeiten zur Tonbearbeitung. Nachteil: mehr Arbeitsschritte notwendig, Timing ist schwieriger. Anleitung zum Erstellen von Audiodeskriptionen mit *Audacity*:

- deine.inklusive-medienarbeit.de
- **Mach's barrierefrei → Hören statt Sehen: Audiodeskription.**

Link-Tipps

- Bei hoerfilm.info und www.gretaundstarks.de gibt es das aktuelle Hörfilmprogramm für TV und Kino.
- Gute Infos: **Vorgaben für die Erstellung von Audiodeskriptionen** (Standards von *ARD, ORF, SRF, ZDF*, die *Deutsche Hörfilm gGmbH, Hörfilm e.V.* und *audioskript*).
- Mit der App *Greta* (iOS, Android, kostenfrei) können Kinofilme mit Audiodeskription erlebt werden: App und Audiodeskription über WLAN herunterladen, ins Kino gehen, App starten, Kopfhörer auf und los geht's!

TIERE

VON PHILIPP UND FREDERIC





DIESER COMIC ENTSTAND, EBENSO WIE DIE FOLGENDEN COMICS, IM RAHMEN EINES INKLUSIVEN COMICWORKSHOPS BEI BARRIEREFREI KOMMUNIZIEREN IN BONN. DIE JUGENDLICHEN TEILNEHMER HABEN DIE MINECRAFT SZENARIEN SELBST GEBAUT UND DANN MIT HILFE VON SPRECHBLASEN ZUM LEBEN ERWECKT.



DIE WELLE gGMBH

Was wir tun

DIE WELLE gGmbH ist Träger des soziokulturellen Zentrums in Lennep/Remscheid. Ein Tätigkeitsschwerpunkt liegt in der Organisation und Durchführung multikultureller Veranstaltungen sowie von Klein- und Großprojekten, insbesondere in den Bereichen Video, Computer, Internet, Foto, Musik, Literatur, Theater und Tanz. Des Weiteren werden Multiplikatoren kontinuierlich Weiterbildungsmaßnahmen und Gruppenleiterschulungen angeboten. Unsere Angebote sind vielfältig und lebensnah und bieten auch jungen und erwachsenen Menschen Förderung, Unterstützung und Orientierung in ihrer sozialen, emotionalen und kreativen Entwicklung. Wir geben den Teilnehmenden Zeit, Raum und Übungsfelder, um Interessen und Fähigkeiten in kontinuierlichen offenen Angeboten und Aktionen zu entdecken oder in Gruppen und Kursen zu vertiefen. Darüber hinaus führen wir kurz- und langfristige Projekte in den Bereichen Medien und Kultur durch, die oft in Kooperation mit anderen Einrichtungen stattfinden. Wir wollen, dass sich Menschen aktiv mit der eigenen sowie der Lebenssituation anderer auseinandersetzen. Inklusive Angebote und Projekte sind seit vielen Jahren Bestandteil unserer Arbeit.

Projekt-Beispiel: Comic-Projekt Neue Welten

In einigen Projekten 2016 haben wir uns mit der Zukunft und fiktiven Welten beschäftigt. Im Comic-Projekt **Neue Welten** für Jugendliche ab 13 Jahren haben die Teilnehmenden einen ganz neuen Planeten erschaffen und einen von dessen Bewohnern auf die Erde geschickt. Die Jugendlichen haben die Geschichte erfunden, sich mit Fotografie beschäftigt und Kostüme gebastelt. Am Ende ist ein acht Seiten langes Comic entstanden. Dieses Format eignet sich gut für inklusive Gruppen, weil viele kleine und unterschiedliche Aufgaben in das Projekt einfließen.

Diese Projekte machen wir

- Film-, Foto-, Audioprojekte mit Jugendlichen
- Kunst- und Medienprojekte im Stadtteil
- Projekte mit Geflüchteten
- Generationsübergreifende Projekte
- Fortbildungen v. a. im medialen Bereich

Wir ergänzen die medienpädagogische Arbeit in NRW besonders durch ...

... Erfahrungen mit unterschiedlichsten Zielgruppen durch langjährige Zusammenarbeit mit verschiedenen Schulformen, Einrichtungen im Stadtteil und den täglichen Besucherinnen und Besuchern des **Offenen Jugendbereichs**. So konnten wir mittlerweile eine breit gefächerte Angebotsstruktur zusammenstellen. Die räumlichen und mobilen Möglichkeiten in der **WELLE** erweitern unsere Möglichkeiten ebenfalls. Wir versuchen, neue Ideen, gesellschaftliche Entwicklungen und Trends in unsere Projekte einfließen zu lassen und auch die Projektziele individuell den Gruppen anzupassen.

INFO

DIE WELLE gGmbH
Wallstr. 54 · 42897 Remscheid
www.diewelle.net

REMSCHIED

DIE WELLE
gemeinnützige GmbH



INKLUSIVE OT OHMSTRASSE

Was wir tun

Die **Inklusive OT Ohmstraße** steht seit 50 Jahren Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit und ohne Behinderung zur attraktiven Freizeitgestaltung zur Verfügung. Die Angebote und Programme orientieren sich an den individuellen Interessen, Bedürfnissen und Ideen unserer Besucherinnen und Besucher. Die Teilnahme an den Angeboten ist freiwillig und wir ermöglichen sie weitestgehend kostenlos. Die Durchführung von Medienangeboten mit den Schwerpunkten Film und Foto ist ein regelmäßiger Begleiter unserer Arbeit. Wir stehen als Ansprechpartner zur Verfügung und unterstützen und beraten in allen Lebensbereichen wie z. B. Inklusion, Schule, Freundschaft, Familie und Beruf.

Projekt-Beispiel: Die Mediendetektive

Das inklusive medienpädagogische Projekt **Die Mediendetektive** richtet sich an Jugendliche im Alter von 12–16 Jahren und beschäftigt sich mit der Suche nach spannenden Ereignissen in der **Inklusiven OT Ohmstraße**, der Erstellung von Medienprodukten (Fotos, Videos, Artikel und Berichte) sowie deren Veröffentlichung. Die inklusive Gruppe trifft sich regelmäßig mittwochs und dokumentiert Aktionen oder Veranstaltungen. Sie erstellen beispielsweise ein Comicrezept zu einer Kochaktion, welches dann an alle Interessierten verteilt wird. Gemeinsam produzieren die Mediendetektive aber auch einen Jahresrückblick als Film, der einen spannenden Überblick über die Aktionen im vergangenen Jahr beinhaltet. Dieser Film wird zum einen auf der Kinder- und Jugendweihnachtsfeier gezeigt und zum anderen auf der Homepage und bei *YouTube* veröffentlicht.

Diese Projekte machen wir

- Die Mediendetektive
- Medien-/Kunstprojekte

Wir ergänzen die medienpädagogische Arbeit in NRW besonders durch ...

... ein multiprofessionelles Team mit Erfahrungen im Bereich der kreativen Medienarbeit und der Verknüpfung von Kunst und Medienarbeit.



LEICHTE SPRACHE UND EINFACHE SPRACHE

Nicht alle können alles lesen: Zum Beispiel, weil sie Lernschwierigkeiten haben, weil sie eine andere Sprache sprechen oder weil sie gehörlos sind. Was passiert, wenn man wichtige Texte – zum Beispiel von Ämtern, Ärzten, Politikern, Lehrern oder Chefs – nicht kapiert? Man verpasst Sachen oder wichtige Informationen, kann zum Beispiel bei einem Medienprojekt eine Anleitung nicht verstehen. Daher haben sich vor einigen Jahren Menschen mit Lernschwierigkeiten – so möchten sie lieber genannt werden als „geistig behindert“ – und ihre Vertreter dafür stark gemacht, dass wichtige Informationen auch in sogenannter Leichter Sprache vorliegen müssen.

Leichte Sprache

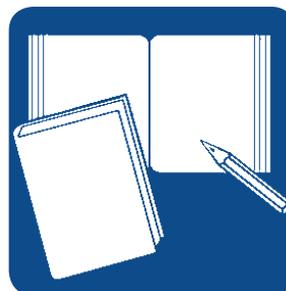
Leichte Sprache folgt bestimmten Regeln, die das Netzwerk Leichte Sprache aufgestellt hat. Die wichtigsten Regeln lauten:

- Kurze Sätze verwenden. Jeder Satz enthält nur eine Aussage.
- Fremdwörter und Fachbegriffe vermeiden oder erklären.
- Keine Redewendungen, Metaphern, sprachliche Bilder
- Einfache Grammatik: Aktivsätze, kein Konjunktiv. Dativ statt Genitiv
- Zusammengesetzte Wörter durch Bindestrich trennen (z. B. Comic-Heft).

Außerdem gibt es bestimmte Vorgaben, wie der Text gestaltet werden soll:

- Gut lesbare Schriftart, Schriftgrad 14, Zeilenabstand 1,5
- Text gut strukturieren durch viele Absätze und Zwischenüberschriften.
- Bilder verwenden, die beim Verstehen unterstützen.

Ganz wichtig ist: Menschen mit Lernschwierigkeiten lesen und überprüfen diese Texte und sagen, wenn sie etwas nicht verstanden haben. Die Texte werden dann gegebenenfalls noch mal überarbeitet.



Einfache Sprache

Einfache Sprache ist ebenfalls eine vereinfachte Sprachform. Allerdings gibt es hier keine festen Regeln wie bei der Leichten Sprache. Insgesamt ist diese Sprache etwas „schwieriger“ als Leichte Sprache: z. B. können die Sätze länger sein und es werden auch mal Fremdwörter verwendet. Einfache Sprache richtet sich an alle, die sich aus unterschiedlichen Gründen mit schwierigen Texten schwertun, z. B. funktionale Analphabeten, Deutschlernende oder alle Menschen, die versuchen, einen Behördenbrief zu verstehen ;-).

ÜBERSETZUNGS-BEISPIEL



Einige Menschen können keine schweren Texte lesen. Zum Beispiel Menschen mit Lern-Schwierigkeiten. Oder Menschen, die nicht gut Deutsch können. Oder auch einige gehörlose Menschen. Das ist schlecht. Man verpasst Sachen. Man versteht zum Beispiel eine Anleitung nicht, wenn man in einem Medien-Projekt mitmacht. Menschen mit Lern-Schwierigkeiten haben daher gesagt: Es muss auch Texte in Leichter Sprache geben!

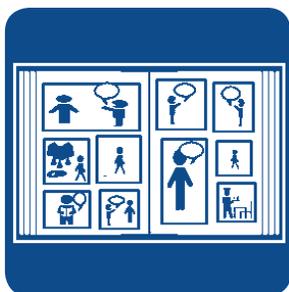
Was Leichte Sprache ist



Für Leichte Sprache gibt es genaue Regeln. Diese Regeln hat sich das Netzwerk Leichte Sprache zusammen mit Menschen mit Lern-Schwierigkeiten ausgedacht.

Einige Regeln sind

- Kurze und einfache Sätze schreiben.
- Nur eine Sache wird in einem Satz erklärt.
- Keine schweren Wörter benutzen. Oder schwere Wörter erklären.
- Lange Wörter durch einen Strich teilen.
- Einfache und große Schrift verwenden.
- Zwischen den Zeilen einen größeren Abstand machen.
- Viele Überschriften machen.
- Viele Bilder im Text verwenden.



Die wichtigste Regel ist

Menschen mit Lern-Schwierigkeiten müssen den Text lesen. Sie sagen, wenn sie etwas nicht verstanden haben. Dann wird der Text noch einmal neu geschrieben.



Einfacher texten

Sucht euch im Internet Texte in Leichter Sprache oder Einfacher Sprache schaut sie euch an: Was fällt euch auf? Wie sind die Texte verfasst?

Setzt euch mit den Regeln der Leichten Sprache vom Netzwerk Leichte Sprache auseinander und findet für bestimmte Regeln Textbeispiele.

Los geht's: Versucht, etwas so leicht wie möglich zu beschreiben (z. B. „Nudeln mit Tomatensoße kochen“). Vergleicht eure Entwürfe. Welcher ist am besten zu verstehen und enthält trotzdem alle wichtigen Informationen? Überlegt, was man noch weglassen oder anders formulieren könnte.



Link-Tipps

- www.leichtesprache.org: Regeln der Leichten Sprache und eine Liste mit Büchern und Materialien in Leichter Sprache
- www.nachrichtenleicht.de: Nachrichtenportal in Einfacher Sprache.
- www.bpb.de: Leitfäden und Infos zu Politik und Mediennutzung. „Einfach Internet“ oder „Einfach Politik“ in das Suchfeld rechts oben eingeben.
- www.hurraki.de: Wörterbuch in Leichter Sprache. Hier kann jeder mitmachen!
- www.alphabetisierung.de → **Service** → **Downloads**
→ **Unterricht**: Zahlreiche Materialien in Einfacher Sprache zum Herunterladen (u. a. Beruf/Bewerbung, Musik/Lifestyle, Handy/Internet, Graffiti, Ernährung, Sucht/Drogen, Liebe/Elternschaft, Politik)
- www.bidok.uibk.ac.at/leichtlesen: Online-Bibliothek mit Texten in Leichter Sprache. Hier gibt es auch Auszüge bekannter Bücher wie „Tschick“ und „Wir Kinder vom Bahnhof Zoo“ in Einfacher Sprache.

DIE AMPEL IST ROT,
DAS KIND KENNT KEINE
AMPELN UND GEHT.



EIN AUTO
KOMMT UND
ES GIBT
EINEN
UNFALL.

Unfall!
KNALL!

AUA!



UND SCHON KOMMEN DIE SANITÄTER.

ALLE LEUTE KOMMEN
UND HELFEN DER
FAMILIE.



DAS KIND LIEGT
AUF DER TRAGE.



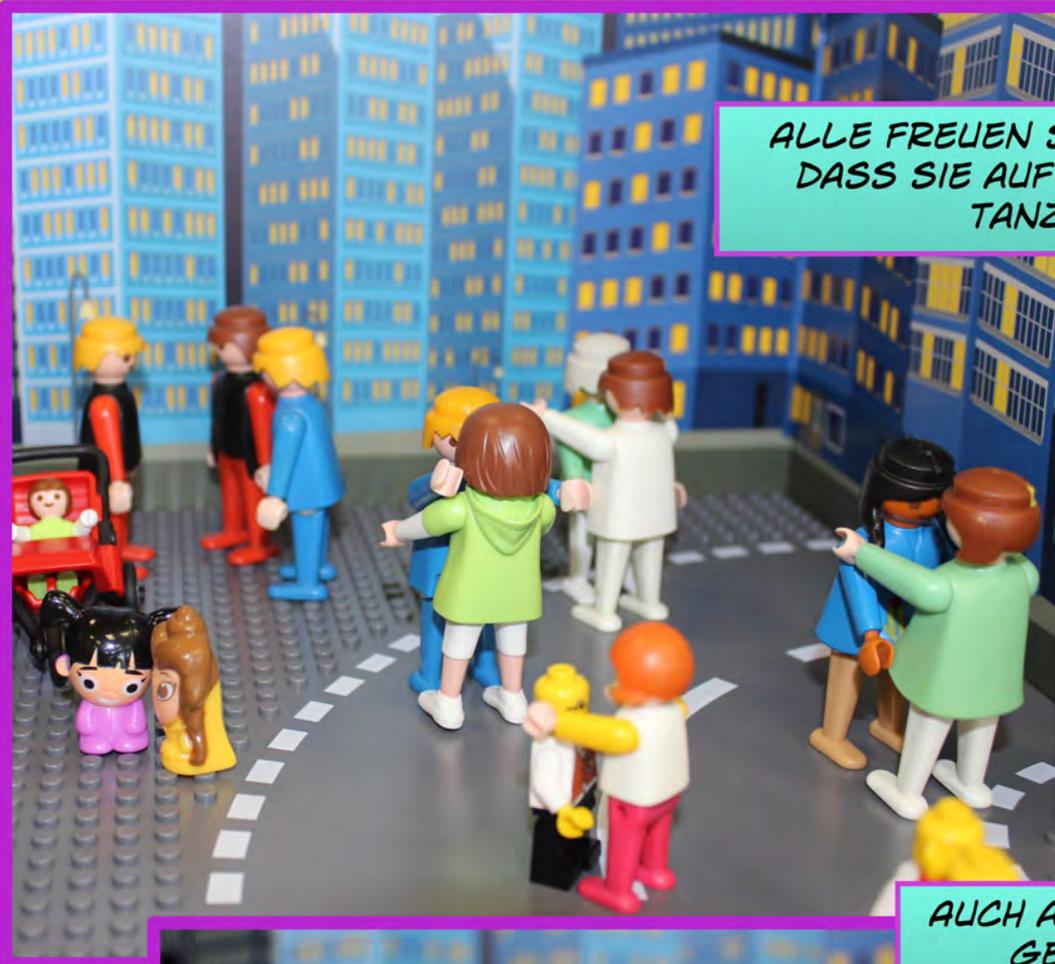
DAS KIND HAT
GLÜCK GEHABT UND
IST NICHT SCHWER
VERLETZT!



DAS KIND MUSS NICHT INS
KRANKENHAUS UND ALLE
FREUEN SICH!



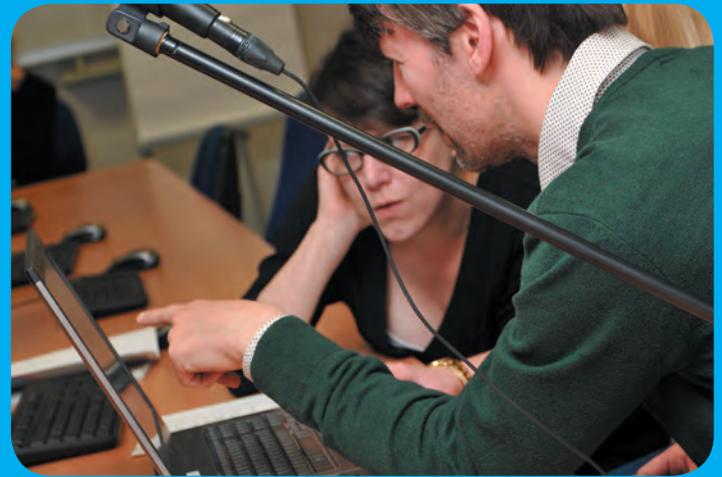
ALLE FREUEN SICH SO SEHR,
DASS SIE AUF DER STRASSE
TANZEN.



AUCH ARABISCH WIRD
GETANZT...



ERSTELLT VON: IRIDA, HVIN UND LAVA



TECHNISCHE JUGENDFREIZEIT- UND BILDUNGSGESELLSCHAFT gGMBH

Was wir tun

Die **Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg gGmbH)** ist anerkannter Träger der Jugendhilfe mit einer Vielzahl von sozialpädagogischen (Weiterbildungs-)Angeboten in Berlin, NRW und Sachsen. Schwerpunkte der Aus- und Weiterbildung sind z. B. Inklusion, naturwissenschaftlich-technische Bildung und Medienpädagogik. Die Projekte **barrierefrei kommunizieren!** und **Meko Mitte** (Medienkompetenzzentrum für den Bezirk Berlin-Mitte) verbinden die Themen barrierefreie Kommunikation für Menschen mit Behinderung und Zugang zu digitalen Medien durch unterstützende Technologien und barrierefreies Internet sowie Inklusive Medienpädagogik und aktive Medienarbeit und setzen hier gemeinsame Projekte um.

Projekt-Beispiel: Untertitel und Audiodeskription erstellen

Immer mehr Videos werden über das Internet geteilt – und stellen Menschen mit Seh- und Hörbehinderung vor neue Barrieren. Dabei könnten sie von audiovisuellen Medien profitieren, wenn diese Untertitel oder Audiodeskriptionen hätten. In Workshops vermitteln wir praktisch, wie man Untertitel und Audiodeskriptionen erstellt. Die einfache, alltagstaugliche Umsetzbarkeit steht dabei im Vordergrund, daher nutzen wir z. B. kostenfreie Schnittsoftware, Open-Source-Untertitel-Programme und *YouTube*. Häufig nehmen Menschen mit Sehbehinderung an diesem Workshop teil, deren Wahrnehmung für die Erstellung von guten Audiodeskriptionen sehr wichtig ist.

Diese Projekte machen wir

- Inklusive Anti-Cybermobbing- und Social-Media-Workshops
- Workshops rund um die barrierefreie Gestaltung digitaler Medien
- Workshops zu unterstützenden Computertechnologien, die Menschen mit Behinderung den Zugang zu Computer und Internet ermöglichen
- Projekte zu den Themen Behinderung in den Medien, Barrieren in der Umwelt, Kommunikation und Behinderung

Wir ergänzen die medienpädagogische Arbeit in NRW besonders durch ...

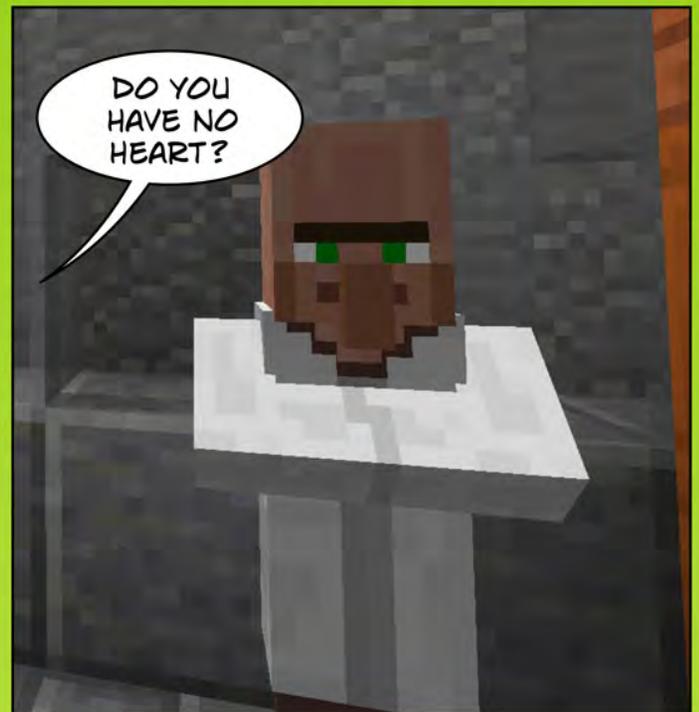
... unsere Mitarbeiter von **barrierefrei kommunizieren!** in Bonn. Sie sind Experten in Sachen unterstützende Technologien und barrierefreie Medien: Ihr Wissen geben sie in Beratungen, Schulungen und Workshops weiter. Einige unterstützende Technologien können vor Ort in Bonn ausprobiert werden.

INFO

tjfbg gGmbH
barrierefrei kommunizieren!/Meko Mitte
Wilhelmstr. 52 · 10117 Berlin
www.tjfbg.de

HOMELESS





PHILIPP ALEX
FREDERIC

INFO:
DIESER COMIC IST AUF ENGLISCH GESCHRIEBEN, WEIL DIE JUGENDLICHEN, DIE IHN ERSTELLT HABEN, AUS UNTERSCHIEDLICHEN LÄNDERN KOMMEN UND SICH WAHREND DES WORKSHOPS AUCH AUF ENGLISCH VERSTÄNDIGT HABEN.



LANDESARBEITSGEMEINSCHAFT LOKALE MEDIENARBEIT NRW E.V.

Was wir tun

Als Fachstelle vernetzen und koordinieren wir die landesweite Arbeit der vielfältigen Medienprojekte in Nordrhein-Westfalen, darüber hinaus akquirieren wir Großprojekte und führen sie mit unseren Mitgliedern durch. Außerdem informieren wir bei Fragen zu Film, Fernsehen, Video, Fotografie, Audio, Radio, Computer, Internet und Multimedia. Die **Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit** unterstützt bei der Konzeption, Planung und Durchführung von Medienprojekten. Wir beraten außerdem Entscheidungsträger auf fachlicher und strategischer Ebene. Wir sind die Lobby für Medienarbeit und Medienbildung in NRW und setzen uns in Kooperation mit anderen Akteuren für die Förderung und Weiterentwicklung medienpädagogischer Konzepte, Strukturen und Projekte ein.

Projekt-Beispiel: Radiocamp

„Nur 44 Stunden – Jugendradio unter Dampf“ lautete das Motto des **Radiocamps**. Für die Jugendlichen im Alter von 14 bis 20 Jahren war es ein volles Programm. Die Themen Internetradio – Chancen und Tücken eines Onlinesenders, redaktionelle Arbeit, Schnitt und Live-Sendung wurden in diesem Projekt bearbeitet. Ein volles Programm, die Gruppen mussten sich sputen, um mit ihren Beiträgen fertig zu werden. Nach Abgabe dieser war aber noch kein Sendeschluss in Sicht, eine einstündige Sendung fasste die Redaktionsarbeit des Tages zusammen und ließ bei den ersten Live-Moderationen schweißnasse Hände aufkommen.

Diese Projekte machen wir

- Medienpädagogische Vernetzungsprojekte in Nordrhein-Westfalen
- Fortbildungen zu aktuellen Themen aus der Medienarbeit für Fachkräfte
- Veröffentlichung von Publikationen zu aktuellen Themen aus der medienpädagogischen Praxis

Wir ergänzen die medienpädagogische Arbeit in NRW besonders durch ...

... landesweite, übergeordnete Vernetzung und Beratung.

INFO

**Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NRW e.V.**
Emscherstr. 71 · 47137 Duisburg
www.medienarbeit-nrw.de

DUISBURG

Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NRW
Fachstelle für aktive Medienarbeit



Im Projekt **Nimm! on tour** sind auch vier Filme entstanden. Alle Filme haben Untertitel und eine Audiodeskription. Die Filme könnt ihr euch ansehen auf: deine.inklusive-medienarbeit.de



Das waren die Meinungen unserer Englandexperten

Das **Medienlabor Münster** aus dem **Bennohaus** produzierte
Ups! Die Comedyshow
Sommer 2016



Der **Mädchen*treff** der Alten Feuerwache in Köln produzierte
Das letzte Einhorn im Land der Vielfalt
Winter 2016



Die **No Case inklusive Filmproduktion gGmbH** produzierte
Liebe
Herbst 2016



Die **No Case inklusive Filmproduktion gGmbH** produzierte
DaseinWegsein
Herbst 2016

Schriften zur
lokalen Medienarbeit
Nr. 15



Ein Projekt von

Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NRW

Fachstelle für aktive Medienarbeit



In Kooperation mit



Gefördert vom

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

