

interaktiv



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

01 | 2022



AKTIVE MEDIENARBEIT

MIT JUNGEN GEFLÜCHTETEN

DIGITAL DABEI! 7.0

INKLUSIVE MEDIENARBEIT IN NRW

INHALT

03 >> EDITORIAL

>> PROJEKTE

04 **Auftakt für das neue Projekt der LAG LM**
Lebenswelten treffen sich 2.0 – Ich erzähle dir meine Geschichte

06 **Digital dabei! startet in die siebte Runde**
Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit

12 **Alles digital und nun?**
Hybride Fachtagung zum Umgang mit Medien in der Jugendförderung in NRW am 5. September 2022 in Remscheid

>> BERICHTE

14 **Inklusive Vielfalt im Film – So wollen wir gezeigt werden!**
Workshop in der Inklusiven OT Ohmstraße in Köln

18 **Inklusive Jugendworkshops in unseren Netzwerkeinrichtungen**
nimm! Netzwerk Inklusion mit Medien

22 **Inklusives Coding & Making-Labor**
Workshop Inklusiv und digital im Mai

24 **Schnelle Tools für Inklusion**
Workshop Inklusiv und digital: Dabei sein ist alles!

>> IN EIGENER SACHE

26 **Möglichkeit zur Beteiligung für Mitglieder der LAG LM**
gamescom 2022 – Jugendforum reconnected, 24.–28. August 2022

28 **How to: nimm!-Akademie**
So funktioniert unsere neue Plattform

31 >> IMPRESSUM



Liebe Kolleg*innen,

wir freuen uns, Ihnen und Euch die aktuelle **interaktiv** vorzulegen und damit wieder Einblicke in die vielfältigen Aktivitäten in unseren Mitgliedseinrichtungen vor Ort, in unsere Kooperationsprojekte und unsere eigenen Projekte zu geben. Die Pandemie gerät immer mehr in den Hintergrund, und so können wir nach und nach wieder zu Präsenzveranstaltungen übergehen. Sogar das *Jugendforum NRW* auf der *gamescom* soll es in diesem Jahr wieder live vor Ort geben! Mehr dazu auf S. 26.

Unser gemeinsam mit unseren Mitgliedern durchgeführtes Projekt „Digital dabei! 7.0 – Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit“ hat durch den Krieg in der Ukraine leider noch einmal an Aktualität gewonnen. Viele Kolleg*innen bemühen sich derzeit, ihre Angebote an die Bedarfe der aus der Ukraine geflüchteten Kinder und Jugendlichen anzupassen. Auf den Seiten 6-11 berichten wir, was vor Ort passiert oder noch passieren soll, und wir möchten uns an dieser Stelle für das große Engagement bedanken!

Ein neues beziehungsweise wieder aufgelegtes Projekt hat im Mai begonnen: „Lebenswelten treffen sich 2.0 – Ich erzähle dir meine Geschichte“ ermöglicht es Jugendlichen, über das Digital Storytelling mit Menschen aus ganz anderen Kontexten zusammenzukommen und darüber zu berichten. Wir freuen uns über spannende digitale Formate und informieren auf den Seiten 4-5 über das Projekt.

Die Aktivitäten im *Netzwerk Inklusion mit Medien – nimm!* nehmen derzeit ebenfalls Fahrt auf. Hier tut sich einiges, und wir freuen uns, dass wir die im letzten Jahr an den Start gebrachte *nimm!-Akademie* am 23. Juni live vor Ort vorstellen können – bei unserem Praxistag in der *Inklusiven OT Ohmstraße* in Köln-Porz. Hier soll es den ganzen Tag ums Kennenlernen und Ausprobieren von inklusiven Methoden und assistiven Technologien gehen. Unsere Kooperationspartner*innen von der *tjfbg gGmbH* werden uns tatkräftig unterstützen. Wir freuen uns auf rege Beteiligung! Schauen Sie doch einfach mal vorbei! Die Plätze sind (leider) begrenzt!

In unseren Berichten ab Seite 14 können Sie aber auch in diesem Heft viel über das Thema Inklusion erfahren! Lesen Sie über unsere Workshops für den *Bundesverband Jugend und Film*, über unsere Social-Media-Aktivitäten und unsere inklusiven Jugendworkshops. Wir freuen uns, Sie bald auf einer unseren Präsenzveranstaltungen begrüßen zu dürfen!

Ich wünsche Ihnen nun viel Spaß beim Stöbern durch die vielfältige Medienarbeit in NRW und unsere zahlreichen Aktivitäten.

Ihre Christine Ketzer, *Geschäftsführerin*

AUFTAKT FÜR DAS NEUE PROJEKT DER LAG LM

Lebenswelten treffen sich 2.0 – Ich erzähle dir meine Geschichte

In unserem Projekt „Lebenswelten treffen sich 2.0 – Ich erzähl dir meine Geschichte“ treffen Jugendliche ab 14 Jahren auf Lebenswelten von Menschen, mit denen sie sonst wenig bis gar keinen Kontakt haben, über deren Lebensumstände sie wenig oder nichts wissen oder gegenüber denen sie vielleicht sogar Vorurteile haben. Dabei wird eine Person oder eine Gruppe von Menschen den jugendlichen Teilnehmenden ihre (Lebens-) Geschichte(n) erzählen, welche die Jugendlichen in einem nächsten Schritt medial darstellen sollen. Die Wahl des Mediums ist den Teilnehmenden freigestellt, inhaltlich und formal wird es darauf ankommen, die erzählte Story schlüssig, dramaturgisch sinnvoll und für andere nachvollziehbar zu erzählen.

Primäre Ziele dieses Projekts sind es, Vorurteile abzubauen und für den kritischen Umgang mit Medien – Filmen, Videos, Bildern, Texten und Sprache – zu sensibilisieren. Darüber hinaus werden mediale Erzählformen hinsichtlich ihrer Wirksamkeit, Ästhetik und Schlüssigkeit besprochen, Wissen zu den Themen Bild- und Persönlichkeitsrechte vermittelt sowie Kreativität und Entwicklung der Urteilsfähigkeit gefördert.

Wir freuen uns, dass wir vier unserer Mitgliedseinrichtungen dafür gewinnen konnten, als Projektpartner an „Lebenswelten treffen sich 2.0“

teilzunehmen: *Nocase Inklusive Filmproduktion gGmbH*, der *Kinder- und Jugendtreff/Spielhof Hillerheide* (Caritasverband für die Stadt Recklinghausen e.V.), die *Ev. Jugendbildungsstätte Tecklenburg* sowie das *Jugendzentrum.digital Köln*.

Zum Start des Projekts wird es am 15. Juni 2022 eine Auftaktveranstaltung für die pädagogischen Fachkräfte der vier teilnehmenden Projektpartner geben. Dort werden wir uns dem Thema Storytelling widmen und gemeinsam erarbeiten, welche Aspekte von besonderer Bedeutung sind, wenn die Lebensgeschichte anderer Personen erzählt werden. Zudem werden wir in einer Praxisphase selbst Geschichten erzählen und mit verschiedenen Medien praktisch ausprobieren, wie sich Geschichten medial darstellen lassen. Ausgestattet mit diesen Erkenntnissen werden dann im nächsten Schritt die Jugendworkshops in den jeweiligen Partnereinrichtungen umgesetzt.

Am Ende des Jahres werden alle Lebensgeschichten auf einer gemeinsamen Abschlussveranstaltung vorgestellt. Dabei bekommen die Jugendlichen die Möglichkeit, ihre Ergebnisse zu präsentieren und sich auszutauschen. Zudem werden alle Lebensgeschichten auf der Webseite der LAG LM präsentiert. Wir freuen uns sehr auf die kommenden Monate und sind schon jetzt ganz gespannt auf die Ergebnisse.

Foto: TimToppik/photocase



DIGITAL DABEI! STARTET IN DIE SIEBTE RUNDE

Nach einem erfolgreichen Abschluss von „Digital dabei! 6.0“ und der erfreulichen Nachricht, dass das Projekt ein weiteres Jahr aus Sondermitteln des Landes NRW gefördert wird, laufen nun die Workshops im Rahmen von „Digital dabei! 7.0“ an.

Denn in den letzten Jahren hat sich gezeigt, dass aktive Medienarbeit die Partizipation und Teilhabe von jungen Geflüchteten erfolgreich stärkt. Sie bietet ihnen vielfältige kreative Möglichkeiten, ihren sozialen Nahraum zu erkunden, mit Einheimischen persönlich in Kontakt zu treten und die eigene Perspektive medial in die Öffentlichkeit zu bringen. In diesem Jahr werden insgesamt 12 Mitgliedseinrichtungen in ganz NRW junge Geflüchtete an den kompetenten Umgang mit Medien heranführen. Im Nachfolgenden stellen wir die Projekte unserer Partnereinrichtungen vor.

Offener TV-Kanal Bielefeld e.V./Kanal 21

Im Jahr 2022 werden ein- und mehrtägige TV-Workshops durchgeführt, die auf die Interessen junger Geflüchteter abgestimmt sind und deren gesellschaftliche Teilhabe fördern. Die Beiträge werden

verstärkt berufliche Themen in den Vordergrund rücken, es wird aber auch um Alltagshilfen und Persönlichkeitsentwicklung gehen. Die Beiträge werden für das von jungen Geflüchteten erstellte regelmäßige Magazin „Young Refugees TV“ (YR-TV) entwickelt. Die YR-TV-Filmbeiträge werden über den TV-Lernsender *NRWision* verbreitet. In Absprache mit allen geflüchteten Teilnehmenden sollen deren Medienprodukte auch für mobile Endgeräte optimiert und u. a. via YouTube und WhatsApp bekannt gemacht werden.

Die Welle, Remscheid

Im Projekt „Escape Room Creators“ des soziokulturellen Zentrums *Die Welle* entwickeln und bauen die Jugendlichen einen Escape Room. Dieser soll anschließend der Öffentlichkeit zugänglich gemacht und von den Jugendlichen betreut werden, wenn Besucher den Escape Room spielen möchten. Der Bau eigener Escape Rooms ermöglicht es, in andere Zeiten zu reisen, Geschichten auszudenken, Kulissen und Requisiten zu bauen, Film- oder Audiomaterialien zu erstellen und zu rätseln, zu tüfteln und zu erfinden. In der kreativen Ausein-



andersetzung kommen dabei unterschiedlichste Medien zum Einsatz; Storytelling und Spannungsaufbau werden zu wesentlichen Instrumenten. Bei der medialen Umsetzung sollen den Teilnehmenden keine Grenzen gesetzt werden.

Haus der Jugend, Neuss

Ziel des Projekts ist es, Verantwortungsbewusstsein, Kreativität, Teilhabe und Zusammenarbeit im Umgang mit Medien zu vermitteln. Gemeinsames Musizieren wird zum Einstieg in das Projekt 2022 dienen. So sollen Songs entwickelt und aufgenommen und dazugehörige Musikvideos gedreht werden. Das aktive Bespielen von Social-Media-Kanälen ist ebenfalls Bestandteil. Weitere Aktivitäten sollen von den Jugendlichen selbst vorgeschlagen, ausgewählt und mitgestaltet werden. Die technischen Voraussetzungen im Haus (Videotechnik, Instrumente, Aufnahmetechnik) bieten eine Vielzahl an Optionen. Professionelle Unterstützung bekommen die Jugendlichen von einem Musikpädagogen und einem Filmemacher/Medienproduzenten, die im Projekt mitarbeiten.

jfc Medienzentrum, Köln

Die Ziele für das Projekt im Jahr 2022 sind vor allen Dingen, Freiraum für Kreativität zu schaffen und Erfolgserlebnisse zu vermitteln. Außerdem sollen unter den jeweils gültigen Bedingungen Präsenzangebote mit unterschiedlichen Kooperationspartnern durchgeführt werden. In den Workshops werden Grundbegriffe der Technik- und Softwarehandhabung vermittelt, Vertrauen durch Regelmäßigkeit geschaffen, Integration gefördert, der Spracherwerb unterstützt und die Reflexion im Team und mit den Kooperationspartnern weitergeführt.

Medienwerkstatt Minden-Lübbecke

Auch im Jahr 2022 stehen niederschwellige Angebote im Bereich Radio, Video und Foto im Mittelpunkt.

Zur Umsetzung der einzelnen Workshops wird mit regionalen Institutionen der Offenen Jugendarbeit und der Flüchtlingshilfe zusammengearbeitet. In den Workshops lernen die Teilnehmenden eine Reihe verschiedener Webtools kennen und finden z. B. heraus, wie Videokonferenzen und kollaboratives Arbeiten online funktionieren. Alle Ergebnisse werden während einer Abschlussveranstaltung präsentiert. Diese soll im Internet gestreamt werden, um möglichst viele Familien, Verwandte und Freunde der geflüchteten Jugendlichen sowie weitere Interessierte erreichen zu können. An der Planung und der technischen Umsetzung sollen die Jugendlichen maßgeblich beteiligt werden.

SKM Köln – Kinder- und Jugendeinrichtung Take Five

Im Projekt „3G durchgespielt – geplant, gedreht, geschnitten“ beschäftigen sich Jugendliche mit dem Thema „Mein Leben“. Die Teilnehmenden bringen in Gruppenarbeit ihre Gedanken zu Papier und verarbeiten sie filmisch, musikalisch und textlich. Die Jugendlichen agieren dabei als Akteur*innen, Kameraleute, Regisseur*innen, Drehbuchautor*innen und Cutter*innen. Die gemeinsame Beschäftigung mit dem Thema in Form von Videos mit Texten und Musik soll ihnen bei der Bewältigung ihrer Lebenssituation helfen. Dabei stehen folgende Fragen im Mittelpunkt: Wie ist mein Leben gerade? Wo will ich hin? Wer ist mein*e Freund*in? Was tut mir gut, was nicht?

barrierefrei kommunizieren!, Bonn

Im diesjährigen Projekt sollen die Teilnehmenden im wöchentlich stattfindenden Medienangebot die Textverarbeitung mit Word sowie die Erstellung professioneller Präsentationen mit PowerPoint lernen. Dafür werden fünf aktuelle Medienthemen erarbeitet, die an den Lebenswelten der Jugendlichen orientiert sind. Darüber hinaus lernen sie,



überzeugende Vorträge zu halten. Zusätzlich werden Workshops zu den Grundlagen der Programmierung mit Scratch und Ozobots angeboten. Zum Abschluss des Jahres können die Teilnehmenden das europäische Xpert-Zertifikat erhalten.

Evangelische Jugendbildungsstätte Tecklenburg

Für 2022 sind zwei Medienwerkstätten geplant, in denen gemeinsam an einem Projekt gearbeitet wird, um vor Ort niederschwellig den Kontakt zu gleichaltrigen Menschen zu stärken. Zur Vertiefung des Kontakts und der gemeinsamen Arbeit wird u. a. zu einem Workshop-Wochenende in die Ev. Jugendbildungsstätte eingeladen. Die Projekte sind im Bereich Fotografie, Video, Internet und Radio angesiedelt – welche Darstellungsform gewählt

wird, wird in der Vorbereitungsphase zusammen mit den Jugendlichen entschieden. Die Auswahl der Teilnehmenden findet in enger Absprache mit Kooperationspartnern und regionalen Hilfsorganisationen statt. Die konkreten Arbeitsschritte und möglichen Ergebnisse werden mit den Teilnehmenden und Partnern gemeinsam entwickelt, um den Bedarfen vor Ort gerecht werden zu können.

Heimstatt e.V. Bonn, Jugendzentrum St. Cassius

Das Projekt „Digital dabei! 7.0“ ist für die Herbstferien 2022 angedacht und wird im Workshop-Format innerhalb der Öffnungszeiten der Einrichtung stattfinden. Die Projektwoche soll durch die Social-Media-Agentur *Bonn.Digital*, mit der das Jugendzentrum seit Jahren erfolgreich kooperiert,

begleitet werden. Die Zusammenarbeit hat sich in der Vergangenheit als außerordentlich wertvoll und gewinnbringend für die Jugendlichen und beide Kooperationspartner gestaltet. Angebote, die mit den Teilnehmenden umgesetzt werden, sind beispielsweise das Produzieren von Podcasts, Hörspielen, Videos, YouTube-Beiträgen und Instagram Stories.

Nocase Inklusive Filmproduktion gGmbH, Dortmund

Im Projekt „Bilder verbinden – Sprache auch?“ liegt der Fokus auf kreativer Filmarbeit. Die Jugendlichen haben die Möglichkeit, die verschiedenen Bereiche rund um das Thema Film intensiv kennenzulernen und selbst auszuprobieren. Sie werden in alle Prozesse und Arbeitsschritte eingebunden, sodass ihnen ein umfassendes Bild vom Filmmachen und von den Arbeitsweisen der digitalen Medien vermittelt wird. Unter der Prämisse der professionellen Zusammenarbeit werden Wege gefunden, dass jede*r eine relevante Rolle in der Produktion des Films spielt. Durch das Projekt werden Lernräume geboten, Offenheit füreinander hergestellt und gleichzeitig Berührungsängste abgebaut. Im Rahmen des Projekts soll die Kooperation mit *Train of Hope* weitergeführt werden.

Kinder- und Jugendtreff Hillerheide, Recklinghausen

Ziel für das Projekt im Jahr 2022 ist es, die Podcast-Serie zu einem regelmäßigen Sendeformat weiterzuentwickeln und es zu professionalisieren. Neben der Erstellung der Podcast-Serie wird ein Video- und Fotoformat entwickelt, das den gesamten Jahresverlauf in der Einrichtung und die Veränderungen im Stadtteil widerspiegelt. Aus den einzelnen Bausteinen soll am Ende eine komplette Dokumentation zum Wandel des Stadtteils entstehen. In Gesprächen mit geflüchteten Jugendlichen, die

den Kinder- und Jugendtreff regelmäßig besuchen, hat sich herausgestellt, dass sie diesen Wandel als eine sehr spannende Phase in ihrer neuen Heimat empfinden.

Internationales Frauenfilmfestival, Dortmund|Köln

Der erste Workshop im Rahmen von „Digital dabei! 7.0“ wurde bereits erfolgreich umgesetzt. Beim Jugendworkshop „Do You Speak Film?“ des *Internationalen Frauenfilmfestivals Dortmund/Köln* waren die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen für die

Kuratierung eines Filmprogramms verantwortlich. Insgesamt haben sechs Teilnehmende im Alter von 13–17 Jahren mitgemacht. Ihre Aufgabe war es, aus den vom IFFF Dortmund+Köln zuvor ausgewählten Filmen ein eineinhalbstündiges Programm auf die Beine zu stellen. Pro Film sollte es eine kurze Präsentation geben, gefolgt vom Anschauen des Films sowie einem anschließenden 15-minütigen Filmgespräch. Insgesamt standen neun aktuelle Kurzfilmproduktionen aus sieben Ländern zur Auswahl, die mit wenig bis gar keiner Sprache ihre Geschichten erzählen.

Der Auswahlprozess wurde von einer Workshopleitung moderiert, die Filmauswahl sowie die Reihenfolge, in der die Filme gezeigt werden sollen, war den jugendlichen Teilnehmenden komplett selbst überlassen. Der Workshop gliederte sich in mehrere Phasen: Sichtung der Filme, Besprechung und Analyse sowie die Feinabstimmung. Um den Überblick nicht zu verlieren, wurden prägnante Arbeitstitel pro Film, wie z. B. der „Spiegel-Film“ oder der „Bus-Film“, genutzt. Diese dienten auch als Erinnerungsstütze, da teilweise bis zu zwei Wochen zwischen den einzelnen Terminen der Workshops lagen.

Neben der Zusammensetzung des Programms bereiteten die Teilnehmenden auch die Präsentation der Filme auf dem Festival vor. Dafür wurden Argumente für die Begründung der Filmauswahl gesammelt, Texte verfasst und die Moderation geübt. In der Woche vor dem Festival übersetzten die Schüler*innen ihre Texte in weitere Sprachen: Englisch, Persisch und Kurdisch.

Während der Filmpräsentationen in Köln und Dortmund erhielten die Teilnehmenden vom Publikum Lob für ihre Filmauswahl. In Dortmund kam nach der Präsentation ein Lehrer auf die Gruppe zu, um sich persönlich für deren besondere Leistungen zu bedanken und um ihnen seine Bewunderung für ihre Performance auszusprechen.

Insgesamt war das Festival ein voller Erfolg, und alle Beteiligten freuten sich, dass nach der Lockdown-Phase der Jugendworkshop im Rahmen des IFFF wieder stattfinden konnte.



DIGITALDABEI!7.0

Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit

ALLES DIGITAL UND NUN?

Hybride Fachtagung zum Umgang mit Medien in der Jugendförderung
in NRW am 5. September 2022 in Remscheid



Die LAG Lokale Medienarbeit NRW wird, gemeinsam mit den Kolleg*innen aus dem Netzwerk Medienpädagogik NRW, am 5. September die hybride Fachtagung „Alles digital und nun?“ in der Akademie der Kulturellen Bildung in Remscheid ausrichten. Wir freuen uns über die Förderung durch das Jugendministerium NRW, das diesen Fachtag angeregt hat, und auf reges Interesse und Präsenz vor Ort!

Das Netzwerk Medienpädagogik NRW ist ein Zusammenschluss der landesweit arbeitenden Institutionen GMK (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur), AJS (Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW), fjmk (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), der Akademie der Kulturellen Bildung und dem jfc Medienzentrum, das freundlicherweise im Namen aller die Beantragung des Fachtags beim LVR übernommen hat.

WORUM SOLL ES GEHEN?

Die Bedeutung digitaler Medien für die Jugendförderung hat durch die Kontaktbeschränkungen während der Pandemie noch einmal eine besondere Aufmerksamkeit erhalten. In vielen Bereichen hat es geradezu einen Digitalisierungsschub gegeben, und Fachkräfte öffnen sich zunehmend den Möglichkeiten der aktiven Medienarbeit. Wichtig ist nun vor allem, die Qualität der digitalen Arbeit zu sichern und alle dabei mitzunehmen. Die Tagung am 5. September 2022 soll die Bandbreite der Beratungs- und Vernetzungsmöglichkeiten in

NRW aufzeigen und bietet Fachkräften der Jugendhilfe und der Medienpädagogik die Chance auf Austausch und neue Impulse. Methoden aus der Praxis werden vorgestellt und können ausprobiert werden, es kann Beratung in Anspruch genommen und Vernetzung gefördert werden. Angesprochen sind alle Fachkräfte der Jugendförderung in NRW, aber auch Ehrenamtliche und Vertreter von Jugendverbänden.

Uns interessiert besonders, wie zentrale Ziele der Jugendförderung – auch oder gerade in unterschiedlichen Krisenszenarien – mit digitalen Medien unterstützt und umgesetzt werden können. Dabei wollen wir auf die aktuellen Herausforderungen der pädagogischen Praxis schauen und die schon vorhandenen Unterstützungsmöglichkeiten der medienpädagogischen Facheinrichtungen vorstellen. Fortbildung, Beratung und Best Practice in Sachen Medienpädagogik sind im Netzwerk Medienpädagogik NRW reichlich vorhanden. Außerdem wollen wir uns mit den Besucher*innen des Fachkongresses mit der Frage von Qualitätsstandards in der digitalen bzw. hybriden Jugendarbeit beschäftigen.

INFO

Details finden sich in Kürze auf www.medienarbeit-nrw.de und in unserem Newsletter.

GMK – www.gmk-net.de

AJS – <https://ajs.nrw>

fjmk – www.jugendmedienkultur-nrw.de

Akademie Kulturelle Bildung –

<https://kulturellebildung.de>



INKLUSIVE VIELFALT IM FILM – SO WOLLEN WIR GEZEIGT WERDEN!

Workshop in der Inklusiven OT Ohmstraße in Köln

In der letzten Ausgabe der *interaktiv* berichteten wir vom Arbeitstreffen der Landesverbände des Bundesverbands Jugend und Film in Lübeck, auf dem u. a. das Seminarprogramm für das Jahr 2022 abgestimmt wurde. Unser Beitrag zum Programm ist die inklusive Jugendworkshopreihe „Inklusive Vielfalt im Film – So wollen wir gezeigt werden!“. Kinder und Jugendliche setzen sich mit Diversität in Filmen auseinander, wobei ein besonderes Augenmerk auf der Darstellung von Menschen mit einer Behinderung liegt. Nachfolgend berichtet Workshopleiterin Melanie Leusch vom ersten erfolgreich durchgeführten Seminar im April:

In den Osterferien 2022 fand in der *Inklusiven OT Ohmstraße* der erste Workshop zum Thema „Inklusive Vielfalt im Film – So wollen wir gezeigt werden!“ statt. Acht Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderungen zwischen 8 und 12 Jahren meldeten sich zum Workshop an. Was sie dort erwartete, war den Teilnehmenden noch nicht ganz klar.

Nachdem alle Kinder und Jugendlichen im „Chillraum“ der *Inklusiven OT Ohmstraße* Platz genommen hatten, sprachen wir über die Tagesplanung und klärten Wünsche für den Workshop. „Boah, machen wir das wirklich?“, fragte ein

Jugendlicher und warf ungefähr tausend Ideen in den Raum, die er gern sofort umgesetzt hätte.

Nach und nach stiegen wir in die Thematik ein und setzten uns mit dem Begriff „Film“ auseinander. Zu Beginn des Workshops gab es spannende Diskussionen über Tablets, Apps und Special Effects. Außerdem gestalteten die Kinder und Jugendlichen ein Plakat. Sie schnappten sich iPads und suchten auf der Seite *Pixabay* nach Bildern von Kameras, Mikrofonen, Schauspielenden und Licht. Diese wurden gesammelt, ausgedruckt und auf ein riesiges Plakat geklebt, welches nun Teil der *Inklusiven OT Ohmstraße* ist.

Zudem wurden den Kindern und Jugendlichen Fotos von unterschiedlichen Personengruppen vorgelegt, z. B. von Menschen mit Behinderungen, People of Color und mehrgewichtigen Personen. Die Bilder führten zu einem langen, intensiven und sensiblen Gespräch, in dem die Kinder und Jugendlichen über eigene Erfahrungen, Eindrücke und Emotionen sprachen. „Meine Schwester hat auch eine Behinderung. Im Fernsehen werden Menschen mit Behinderung immer wie doof dargestellt. Das will ich nicht“, war nur eine Aussage von vielen. Als Vorbereitung auf den eigenen Filmtrailer, den die Teilnehmenden am Ende des Tages drehen sollten, wurde der Film „Wunder“ (Stephen



Chobsky, USA, 2017) angeschaut. Währenddessen reflektierten die Teilnehmenden ihre erlernten Kenntnisse und besprachen sie leise mit ihren Teamkolleg*innen. Nach Ende des Films informierten sich die Teilnehmenden im Internet über die Schauspielenden und stellten fest: „Der Junge hat in echt gar keine Behinderung – der ist nur geschminkt.“

„DAS MÜSSEN WIR ANDERS MACHEN!“

Für die Erstellung des eigenen Filmtrailers wurden Apps wie Greenscreen, StopMotion, Videostar und iMovie genutzt. Sie befanden sich schon vorinstalliert auf den iPads, sodass die Kinder und Jugendlichen sie, nach einer kurzen Einführung, zunächst selbst ausprobieren konnten. Alle benutzten Apps sind kostenfrei und können im App Store heruntergeladen werden. Während der Phase des Ausprobierens entstanden unterschiedliche kleine Videos,

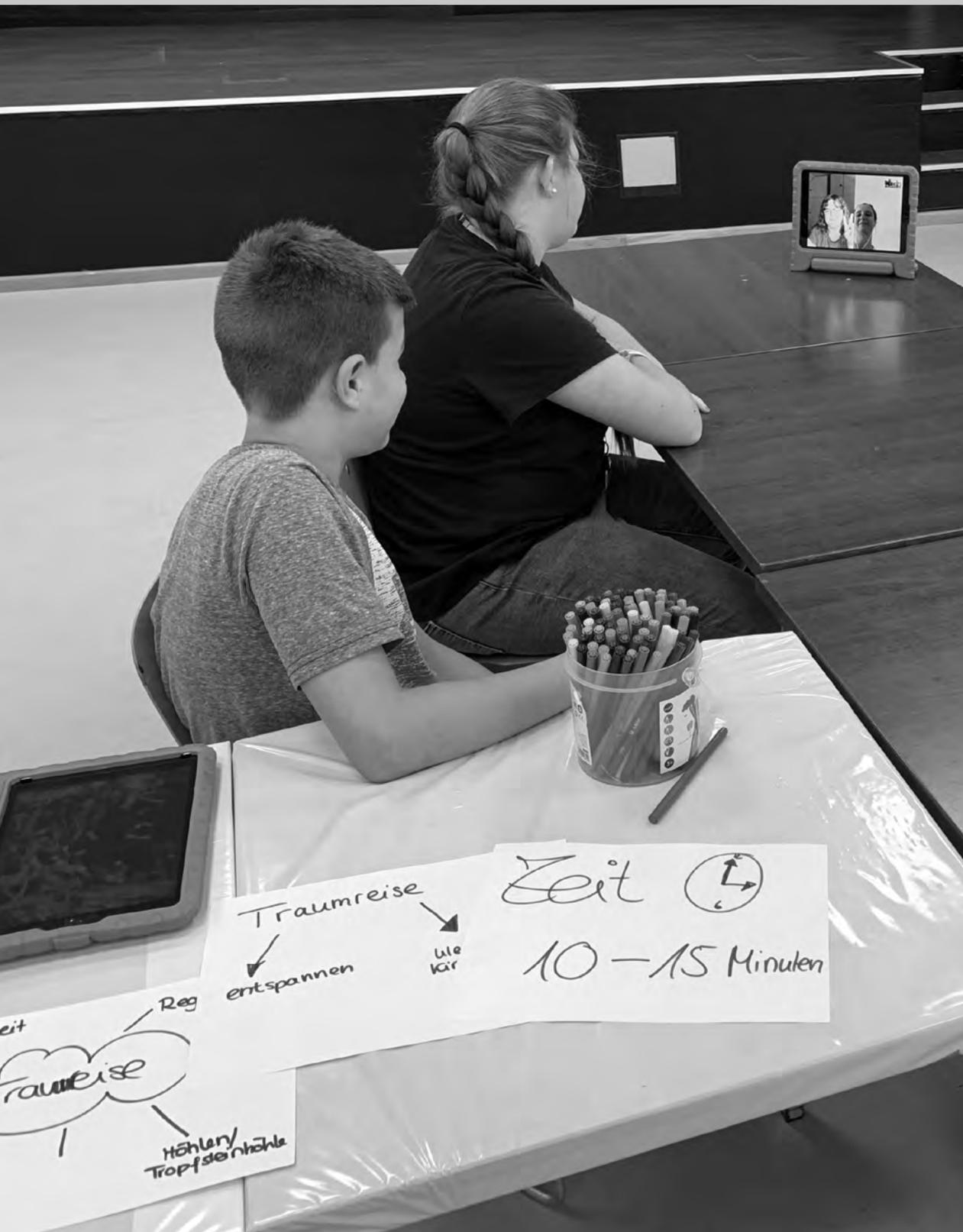
die sich die Kinder und Jugendlichen untereinander zeigten.

Die Trailerfunktion der App iMovie gefiel den Teilnehmenden am besten. Für die Erstellung des Filmtrailers entschieden sie sich für die Rubrik „Horror“ und überlegten sich eine eigene unglaubliche Story. Für den Trailer wurden nicht nur das Gartenhäuschen und Gebüsche auf dem Gelände der *Inklusiven OT Ohmstraße* genutzt, sondern auch Effekte, die die Apps bereithielten.

Die Premiere des Horrorfilmtrailers namens „Die 5 Freunde im verfluchten Haus“ fand noch am selben Tag auf dem Fernseher des Chillraums statt. Der Trailer ist auch auf der Webseite der LAG LM zu finden unter: www.medienarbeit-nrw.de/inklusivevielfalt

Nach einer ausgiebigen Reflexionsrunde teilten alle Teilnehmenden mit, einen solchen Workshop noch einmal besuchen zu wollen. Sie verabredeten sich für nach den Ferien, um Teil 2 des Horrorfilms zu drehen.





INKLUSIVE JUGEND- WORKSHOPS IN UNSEREN NETZWERK- EINRICHTUNGEN

nimm! Netzwerk Inklusion mit Medien

Jedes Jahr unterstützt *nimm!* Netzwerkeinrichtungen dabei, Jugendworkshops vor Ort durchzuführen. Alle Jugendworkshops sind inklusiv: für Jugendliche mit und ohne Behinderung und für Heranwachsende mit Fluchtgeschichte. Bei den Workshops in den Einrichtungen entstehen spannende und kreative Produkte. Zu schade, um sie nur ein Mal zu zeigen und dann wieder zu vergessen. Ob Film, Radio, Comic oder Game: Auf unserer Jugendplattform deine.inklusive-medienarbeit.de veröffentlichen wir die Ergebnisse inklusiver Jugendworkshops. Und das barrierefrei, mit Untertitel, Audiodeskription und Textskript. Auf unserem Blog www.inklusive-medienarbeit.de, unter der Rubrik „Aus der Praxis“, werden Projektberichte veröffentlicht. Diese sollen andere Fachkräfte inspirieren und über Schwierigkeiten und Potenziale der Methoden informieren.

EINIGE HIGHLIGHTS DER LETZTEN JAHRE

Gaming!-Filmworkshop

Im Oktober 2018 fand bei der *Nocase Inklusive Filmproduktion gGmbH* in Eschweiler ein Filmworkshop mit sechs jungen Teilnehmenden statt. Entstehen sollte ein Film zum Thema „Gaming“:

Das Medium „Computerspiele“ sollte dabei mit dem Medium „Film“ fusionieren. Es sollte ein neues Gefühl für beide Medien entstehen, indem man sich vom Fokus auf ein Medium löst. Aufgrund des objektiven Blicks – mittels eines Films – sollte die Perspektive auf das Medium „Computerspiele“ verändert und das Bewusstsein für den Umgang damit gestärkt werden.

Traumreise für die Ohren

Sieben Teilnehmende ab 12 Jahren produzierten 2020 eine Dschungel-Traumreise in der OT Ohmstraße. Die fertig aufgenommene Traumreise sollte online für jüngere Kinder zur Verfügung gestellt werden. Zusammen mit zwei Kolleginnen, die sich im Homeoffice befanden, und Jugendlichen, die nicht vor Ort in der *Inklusiven OT Ohmstraße* sein konnten, fand ein zweistündiger Skype-Nachmittag statt, bei dem gemeinsam die Story für die Traumreise namens „Die Reise zum geheimnisvollen Berg“ geschrieben wurde. Trotz unterschiedlicher Bedingungen war es so allen Jugendlichen möglich, am Projekt teilzunehmen, auch wenn sie nicht körperlich anwesend sein konnten. Ein Teilnehmer ließ uns sogar aus seinem Ostseurlaub Meeresrauschen als Tonspur zukommen, die wir super in die Dschungel-Traumreise einbauen konnten.



Die Jugendlichen hatten in der Projektwoche eine Menge Spaß daran, eine spannende Traumreise für Kinder zu schreiben, passende Musik herauszusuchen, Geräusche aufzunehmen und alle Tonspuren zusammenschneiden, sodass wir nach wenigen Tagen eine fertige Traumreise auf Instagram hochladen konnten.

Schwarzlicht-Fotos und Grusel-Trickfilm

Das *Bürgerhaus Bennohaus* verwandelt sich jedes Jahr an Halloween zu einem „Gruselhaus“. Während einer Halloween-Aktion entstanden diese zwei Workshops, welche mit jeweils ca. fünf Teilnehmenden durchgeführt wurden:

Schwarzlicht-Fotos: Zu Beginn des Workshops wurde im *Bürgerhaus Bennohaus* ein Raum komplett abgedunkelt, mit Schwarzlicht-Scheinwerfern ausgeleuchtet und mit verschiedenen Seilen, Bändern, Tüchern und Klebeband in Neonfarben sowie Spinnennetzen und ein paar Halloween-Deko-Elementen geschmückt.

Die Teilnehmenden konnten z. B. die Gestaltung der Wand mit Klebeband und mit Halloween-Stickern vornehmen, leuchtende Luftballons bemalen oder sich mit Neonfarben Spinnennetze, Skelette usw. auf die Haut schminken (lassen). Mit Tüchern

zum Umhängen, leuchtenden Pois, die die Kinder für coole Fotoeffekte durch den Raum schwingen konnten, sowie den bemalten Luftballons machten wir anschließend Aufnahmen, auf denen die Teilnehmenden ihre eigenen Ideen umsetzen und ihre „Kunstwerke“ in Szene setzen konnten. Um die farbig leuchtenden Effekte direkt betrachten zu können, luden wir die Fotos zwischendurch auf digitale Bilderrahmen. Im Anschluss durften die Teilnehmenden ihre Lieblingsbilder mitnehmen.

Grusel-Trickfilm: Für die Grusel-Trickfilme wurde zunächst zusammen mit den Jugendlichen eine gruselige Geschichte ausgewählt, dann wurden selbst erstellte Hintergründe auf das Tablet geladen. Beispielsweise entstand die Geschichte von einem bösen Geist, der ein Haus zum Einsturz bringt, oder die Story von einer Gruppe Kürbis-Gesichter und Geister, die gemeinsam eine große Party feiern.

Der nächste Schritt war das Basteln der Figuren. Dabei haben die Teilnehmenden einfach vorbereiteten Figuren ausgemalt, ausgeschnitten und aufgeklebt oder auch eigene gezeichnet. Abwechselnd wurden die Figuren vor einem Greenscreen bewegt, und nach jeder Veränderung wurde ein Foto gemacht. Nachdem das Bildmaterial erstellt

war, konnten die Teilnehmenden eine Tonspur anlegen und die Texte ihrer Figuren einsprechen.

Die entstandenen Filme waren jeweils um die 2 Minuten lang. Alle Beteiligten hatten bei der Durchführung viel Spaß, und die kleine Gruppengröße ermöglichte es allen, gemäß ihrer unterschiedlichen Kompetenzen eine Aufgabe zu übernehmen und aktiv an ihrem eigenen Trickfilm mitzuarbeiten.

Jugend-Medienfortbildung

Die *Inklusive OT Ohmstraße* führte 2021 die erste Jugend-Medienfortbildung mit Zertifikat im Bereich Comic durch. Das Besondere? Die Jugendlichen sollten nach der Fortbildung in der Lage sein, einen eigenen Workshop für jüngere Besucher*innen anzubieten und als Co-Trainer*in, gemeinsam mit Fachkräften, 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 zur Erstellung eines eigenen Comics geeignet sind?

Von den Jugendlichen in Eigenregie recherchierte Apps wurden im Hinblick auf ihre Stärken

und Schwächen, v. a. auch im Bereich Barrierefreiheit, untersucht und ausgiebig getestet.

Anschließend wurde Wissen zur Planung und Durchführung von Projekten vermittelt und direkt bei einem eigenen Projekt angewendet. Zunächst testeten die Jugendlichen ihre Ideen in einem Probedurchgang untereinander, 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.

DIESJÄHRIGES MOTTO: VIELFALT

Auch in diesem Jahr realisieren fünf Netzwerkeinrichtungen inklusive Medienangebote für die Jugendlichen vor Ort. Bereits Anfang März trafen sich die Akteur*innen, um über ein Motto abzustimmen. Hierbei wurde das Motto „Vielfalt“ ausgewählt.

Wir freuen uns auf eure Projekte und sind gespannt auf die Ergebnisse!

INKLUSIVES CODING & MAKING-LABOR

Workshop Inklusiv und digital im Mai

Der letzte Workshop unserer Reihe „Inklusiv und digital“ fand am 23. Mai 2022 in Köln statt. Simon Leifeling von der Fachhochschule Münster gab einen praktischen Einblick in die Welt des Coding & Making. Nach einem kurzen Einstieg in die visuelle Programmiersprache Scratch konnten die Teilnehmenden schnell ein eigenes kleines Spiel mit Tonaufnahmen und Figuren entwickeln. Bei Scratch werden Code-Elemente als grafische Blöcke per Drag-and-drop wie Bausteine zusammengesteckt. Das ist bunt, deutlich einfacher, als Codes zu schreiben, und es bietet vielen Jugendlichen einen spielerischen ProgrammierEinstieg mit schnellen Erfolgserlebnissen.

Nach dem ersten Einstieg in Scratch wurden Einsatzmöglichkeiten des Makey Makey vorgestellt. Mit der Leiterplatte Makey Makey können Stromkreise gebildet und aus fast allem eine Tastatur gebaut werden. Nach ersten einfacheren Programmierversuchen mit Knete, Kupferband, Papier und Stiften bauten die Teilnehmenden gemeinsam mit dem Workshopleiter Simon einen größeren Parcours.

Hierfür wurde an einer Wand entlang eine Drahtschnur gelegt und Alufolie auf den Boden geklebt. Der gesamte Stiel eines Wischmopps wurde bis zum Frotteeaufsatz mit Draht umwickelt,

anschließend wurde der Frotteeaufsatz befeuchtet. Zusätzlich verbanden die Teilnehmenden zwei Löffel mit ein wenig Abstand voneinander mit Draht. Dann ging es ans Testen: Zwei Teilnehmerinnen hielten jeweils einen der zuvor verdrahteten Löffel in einer Hand. Eine der beiden musste mit der anderen Hand an der Drahtschnur an der Wand entlangfahren. Die andere musste mit der freien Hand den präparierten Wischmopp über die auf den Boden geklebte Alufolie ziehen. Solange diese Verbindung zwischen Löffeln, Drahtschnur und Wischmopp aufrechterhalten wurde, ertönte ein aufgenommenes „Ticktack“-Audio. Sobald eine der beiden einen Fehler machte, vom „Weg“ abkam und somit den aufgebauten Stromkreis unterbrach, hörte das „Ticktack“ auf und ein „Dö-Döm“-Geräusch ertönte.

Bei der Entwicklung des Parcours hatten alle Teilnehmenden viel Spaß und überlegten gleichzeitig, wie man die Makey Makeys in der inklusiven Praxis einsetzen kann. Hierfür wurden verschiedene Strategien und Adaptionmöglichkeiten entwickelt. Am Ende waren sich alle einig: Die Leiterplatte lässt sich auf vielfältige Art und Weise, auch im Hinblick auf den Schwierigkeitslevel, in der Jugendarbeit einsetzen.





SCHNELLE TOOLS FÜR INKLUSION

Workshop Inklusiv und digital: Dabei sein ist alles!

Was können Akteure in inklusiven Projekten tun, um die Teilhabe von Teilnehmenden mit Behinderung und Förderbedarf zu verbessern? Welche einfachen Tools, kostenfreien Apps und Geräte-Bordmittel können möglichst niedrigschwellig für mehr Barrierefreiheit in der inklusiven Medienarbeit genutzt werden? Um diese Fragen ging es im nimm!-Online-Workshop am 9. Mai 2022. Die Dozentin Carola Werning von *barrierefrei kommunizieren!/Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft* zeigte assistive

Tools für die Bereiche Sehen, Lesen & Schreiben, Hören & Sprechen.

Sehen: Hier wurden Tools vorgestellt, um gedruckte und digitale Informationen zu vergrößern und optisch anzupassen, z. B. durch verschiedene Farbkontraste, was je nach Art der Sehbehinderung wichtig ist.

Lesen & Schreiben: Für Teilnehmende mit Lese- und Schreibschwierigkeiten (beispielsweise aufgrund von Lernschwierigkeiten, Legasthenie oder weil man eine Sprache noch nicht gut be-

herrscht) sind Tools notwendig, die Informationen vorlesen können. Das können sowohl digitale als auch gedruckte Informationen sein, die mittels OCR-Technik in digitalen vorlesbaren Text umgewandelt werden. Sehr hilfreich ist es, wenn digitaler (oder digitalisierter) Text auch optisch an individuelle Bedarfe angepasst werden kann, etwa durch größere oder andere Schrift, Zeilenabstände oder Hintergrundfarben. In mehrsprachigen Kontexten können Übersetzungsfunktionen eine große Hilfe sein. Wenn man nicht schreiben kann, z. B. aufgrund feinmotorischer Probleme oder Schreibschwierigkeiten, gibt es Apps, mit denen man Arbeitsblätter fotografieren und das Textbild mittels Diktierfunktion beschriften kann.

Hören & Sprechen: Wer nicht (gut) hören kann, kann Apps nutzen, die gesprochenen in geschriebenen Text umwandeln, der mitgelesen werden

kann. Diese gehen mit einer Vielzahl von Anpassungsmöglichkeiten und Funktionen einher. Auch hierzu gibt es Beiträge auf unserem Blog, wie z. B. [Speech-to-Text: Tools im Vergleich](#). Menschen, die nicht (verständlich) lautsprachlich kommunizieren können, profitieren von Text-to-Speech-Tools, die geschriebenen Text und gesprochene Sprache umwandeln und die es z. T. bereits kostenfrei gibt.

Nach dem Input, in dem die Tools vorgestellt und demonstriert wurden, hatten die Teilnehmenden die Möglichkeit, in einer Praxisphase die jeweiligen Tools über ein Padlet auf ihren Geräten auszuprobieren, sie zu kommentieren und hinsichtlich der Eignung für die eigene Arbeit zu bewerten.

Auf unserem Blog www.inklusive-medienarbeit.de stellen wir die hier genannten Apps näher vor. Außerdem finden Sie dort weiterführende Links zu diesem Themenbereich.

MÖGLICHKEIT ZUR BETEILIGUNG FÜR MITGLIEDER DER LAG LM

gamescom 2022 – Jugendforum reconnected, 24.–28. August 2022



Jugendforum NRW

Jugendforum reconnect
24. bis 28. August 2022



Nach zwei rein digitalen Veranstaltungen soll das Jugendforum auf der *gamescom* in diesem Jahr in hybrider Form stattfinden. Das heißt: Es gibt wieder eine Präsenz vor Ort mit einem reichhaltigen und spannenden Programm, und die LAG LM ist natürlich mit von der Partie!

Auf dem *Jugendforum NRW*, einem gemeinsamen Messestand mit landesweiten Partner*innen, werden auch wir wieder vertreten sein. Für unsere Mitglieder bedeutet das, dass sie die Möglichkeit haben, sich beim Makerspace, beim Bühnenprogramm oder im Rahmen von Bewegungsangeboten zu präsentieren.

Wir finden, das ist eine großartige Chance, die vielfältige Medienarbeit in NRW vorzustellen und sichtbar zu machen. Eine Beteiligung bietet die Möglichkeit, sich mit Vertreter*innen aus der Politik, mit Fachkräften aus dem Bereich Gaming und mit Kolleg*innen zu vernetzen und Teil des Jugendforums NRW zu sein. Wir werden versuchen, auch die begehrten Slots am Wochenende zu bespielen. Meldet euch daher rechtzeitig, wenn ihr Interesse habt!

WAS IST IN DIESEM JAHR GEPLANT?

Neben dem großen Messestand vor Ort in der Kölner Messe wird es ein umfangreiches Bühnengebot geben, das live gestreamt wird. Die Angebote

von Bühne und Partnerstand sollen dabei noch besser vernetzt werden und dadurch vertiefende Gespräche und Beratung ermöglichen.

Der gemeinsame Partnerstand soll in diesem Jahr klarer strukturiert werden und die beteiligten Institutionen noch besser präsentieren. Die LAG LM wird, zusammen mit ihren Partner*innen aus dem *Netzwerk Inklusion mit Medien (nimmi!)*, das Thema barrierefreie Games aufgreifen und Gelegenheit zum Ausprobieren von Methoden und assistiven Technologien beim Makerspace bieten. Begleitet und dokumentiert wird alles wieder von der Jugendredaktion der *Jugendpresse Rheinland*, die jedes Jahr vom Jugendforum berichtet. Außerdem soll Raum für Bewegungsangebote und kleinere Ausstellungen bereitgestellt werden. Auch hier können sich unsere Mitglieder beteiligen.

Die LAG LM bietet die Möglichkeit, sich auf der größten Gaming-Messe der Welt zu präsentieren, sich mit anderen medienpädagogischen Fachkräften auszutauschen, die Jugendkultur Gaming besser kennenzulernen und Besucher*innen über die pädagogische Arbeit zu informieren.

Meldet euch bei Interesse zeitnah bei Lidia Focke (focke@medienarbeit-nrw.de) oder telefonisch unter 02 03/41 86 76-84.

Die Planungen sind in vollem Gange und sollen noch vor den Sommerferien zum Abschluss gebracht werden. Wir freuen uns, gemeinsam mit euch eure Arbeit vor Ort zu zeigen!

HOW TO: NIMM!-AKADEMIE



Bild 1



Bild 2

Bereits im letzten Jahr haben wir mit unserem Projekt *nimm!-Akademie* Informationen und Methoden zur Inklusiven Medienarbeit bereitgestellt, mit denen jede*r in der digitalen Welt dabei sein kann. Denn wir sind überzeugt: Mit Inklusiver Medienarbeit gewinnen alle! Doch wie findet man sich auf der Webseite www.nimm-akademie.nrw zurecht? In diesem Beitrag stellen wir euch den Aufbau der *nimm!-Akademie* vor. (Bild 1)

Menüleisten:

Am Kopf der Seite befindet sich parallel zum *nimm!-Akademie*-Logo auf der linken Seite das Hauptmenü oben rechts. Über das Hauptmenü gelangt man

- zur Startseite,
- zu unseren Themenbereichen,
- zu Informationen über uns,
- zum aktuellen Workshop-Angebot
- und zu unseren Kontaktdaten.

Oberhalb des Hauptmenüs gibt es in einem weiteren Menü die Optionen, zur Newsletterbestellung und zu unseren Social-Media-Plattformen zu gelangen. Der Newsletter informiert in

regelmäßigen Abständen zu aktuellen Themen in unseren Workshops. In diesem Menü befindet sich zudem eine Beschreibung der *nimm!-Akademie* in Leichter Sprache. Außerdem hat man hier die Möglichkeit, die Textgröße auf der Webseite anzupassen oder sich die Inhalte vorlesen zu lassen.

Startseite:

Unter dem Hauptmenü befindet sich ein Banner zu aktuellen Angeboten der *nimm!-Akademie*. Unterhalb des Banners kommt man zu einem Einleitungsvideo. (Bild 2)



Bild 3

In diesem Video erklären die Beteiligten der *nimm!-Akademie* die Idee hinter dem Projekt und stellen die Themenbereiche vor. Diese Einführung verfügt, ebenso wie alle Themenvideos auf der Webseite, über Untertitel und eine Übersetzung in Gebärdensprache.

Unterhalb des Einleitungsvideos findet man die sechs Themenbereiche der *nimm!-Akademie*:

- Digital zusammen!
- Games: gemeinsam
- Audio & Podcast
- Foto & Video
- Social? Sicher!
- Coding & Making

Zur Übersicht der Themen gelangt man auch über das Hauptmenü unter „Themen“. (Bild 3)

Themen:

Jeder Themenbereich verfügt über den gleichen Aufbau. (Bild 4)



Bild 4



Bild 5

Beim Klicken auf ein Thema gelangt man zur Übersichtsseite. Dort befindet sich unter dem Titel ein Themenmenü mit vier Auswahlmöglichkeiten. Dieses Menü erscheint auch immer wieder am Ende der einzelnen Seiten, damit der Nutzende nicht an den Anfang der Seite scrollen muss und die Übersicht behält.

Beispielhaft wird im Folgenden der Themenbereich „Digital zusammen!“ erklärt. Der/Die Besucher*in befindet sich standardmäßig bei der ersten Auswahlmöglichkeit. Diese trägt immer den Titel des jeweiligen Themas, im Beispiel „Digital zusammen!“. Hier erscheinen ein kleiner Einleitungstext und darunter ein kurzes Video als Einleitung. Fachkräfte und Jugendliche, unsere Medienexpert*innen, erklären, wieso für sie das Thema wichtig ist.

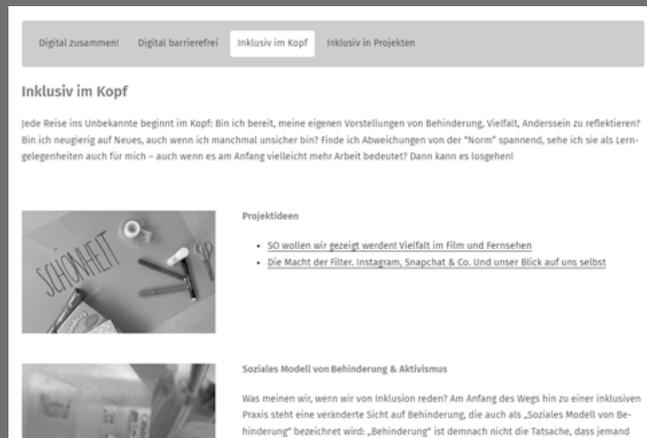


Bild 6

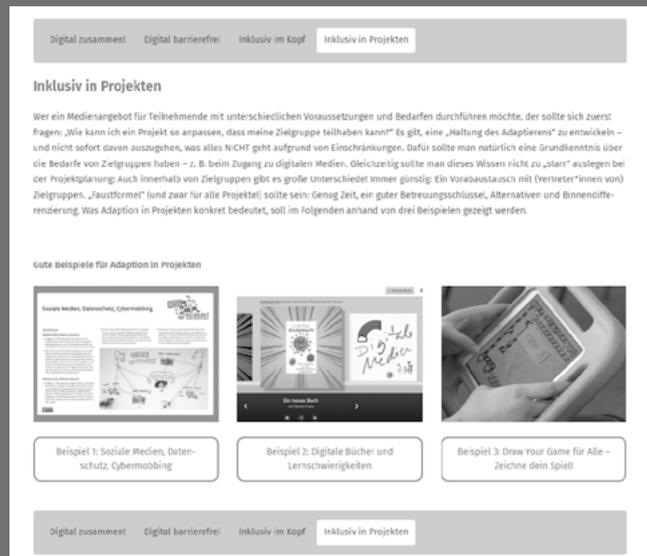


Bild 7

Die zweite Auswahlmöglichkeit im Themenmenü ist in unserem Beispiel „Digital barrierefrei“. Auch wenn sich die Titel in den jeweiligen Themenbereichen unterscheiden, befinden sich an zweiter Stelle im Menü immer erste Informationen und weiterführende Links. Hier erhält der/die Nutzende einen Überblick zum Thema. (Bild 5)

Die dritte Auswahlmöglichkeit im Themenmenü, in unserem Beispiel „Einfach einsteigen“, beinhaltet erste einfache Methoden und Projektideen für die Praxis. Diese richten sich an Interessierte, die z. B. noch wenig Erfahrung in dem jeweiligen Thema oder nur wenig zeitliche Kapazitäten zum Austesten haben. Diese Einstiegsmethoden sollen die Hemmschwelle senken, selber aktiv zu werden. (Bild 6)

Die vierte Auswahlmöglichkeit, im Beispiel „Inklusiv in Projekten“, stellt Projektideen und Berichte aus der Praxis vor. Hier befinden sich Methodenkarten und weiterführende Links zum Vertiefen in das Thema. (Bild 7)

Workshops: Über die Menüleiste gelangt man zu dem Bereich „Workshops“. Neben dem umfangreichen Angebot auf der Webseite finden im Rahmen der *nimm! Akademie* auch regelmäßig Workshops statt. In diesen sollen Themen vertieft und ein Austausch ermöglicht werden. Unsere Dozent*innen kommen alle aus der Praxis und wollen ihr Wissen und ihre Erfahrungen weitergeben. In erster Linie richten sich die Workshops an Fachkräfte der außerschulischen Jugendarbeit und sind für diese kostenfrei.

Hier gehts zur
nimm!
akademie



www.nimm-akademie.nrw



Die neue InterAktiv plus steht auf unserer Homepage zum Download zur Verfügung.

Anzeigen und Beilagen in der **interaktiv**
Sie haben die Möglichkeit, in unserer **interaktiv** eine Anzeige zu schalten. Die Metadaten schicken wir Ihnen gerne zu.

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 Ketzler
Redaktion: Dr. Christine Ketzler, 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**



TERMINE

BJF-Workshop: Inklusive Vielfalt im Film
13. Juli 2022
Inklusive OT Ohmstraße, Köln-Porz
Der inklusive Filmworkshop setzt sich mit dem Thema Diversität im Film auseinander. Gemeinsam werden Aspekte erarbeitet, wie die Teilnehmenden Behinderungen in Filmen dargestellt sehen möchten. Anschließend wird zusammen ein Film angesehen und auf die erarbeiteten Aspekte hin besprochen. Außerdem werden Trailer zu eigenen inklusiven Filmkonzepten erstellt. Der Workshop richtet sich an Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren.

gamescom Jugendforum NRW 2022
„Jugendforum reconnected“
24.–28. August 2022
Köln und digital
Nach zwei rein digitalen Jahren soll das Jugendforum auf der gamescom in diesem Jahr in hybrider Form stattfinden. Die LAG LM wird, gemeinsam mit ihren Partner*innen aus dem Netzwerk Inklusion mit Medien (nimm!), Makerspace-Angebote und ein Bühnenprogramm anbieten.

Fachkongress: Alles digital und nun? Hybride Fachtagung zum Umgang mit Medien in der Jugendförderung in NRW
5. September 2022, Remscheid
Gemeinsam mit den Kolleg*innen aus dem Netzwerk Medienpädagogik NRW wird die LAG LM einen hybriden Fachkongress in der Akademie der Kulturellen Bildung in Remscheid veranstalten. Die Tagung soll die Bandbreite der Beratungs- und Vernetzungsmöglichkeiten in NRW aufzeigen und bietet Fachkräften der Jugendhilfe und der Medienpädagogik die Möglichkeit zu Austausch und neuen Impulsen. Mehr dazu bald auf www.medienarbeit-nrw.de.



nimm!-News

Alle Neuigkeiten zur Inklusiven Medienarbeit und unserem Netzwerk gibt es ab sofort auch als Newsletter!



Jetzt anmelden!



Inklusiv
und
digital

Unsere Workshops im September 2022!



Weitere Informationen auf www.inklusive-medienarbeit.de