

interaktiv



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

01 | 2025



**DAS WAR UNSER GROSSER JUGEND-HACKATHON
SPACEBASE 25 - AUF NACH INKLUDIA!**

INHALT

03 >> EDITORIAL

>> PROJEKTE

- 04 **Neues Projekt – Digital dabei! Plus**
Prävention islamistischer Radikalisierung junger Geflüchteter auf Social Media
- 06 **Auf nach Inkludial!**
Save the Date: SpaceBase25 am 27. September
- 08 **Zehn Jahre Digital dabei!**
Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit
- 14 **Licht – Kamera – Action!**
Film-Workshops für Kinder und Jugendliche in Köln

>> BERICHTE

- 16 **Hackathon - Das inklusive Ideenlabor**
Große Abschlussveranstaltung des Projekts Status: inklusiv!
- 20 **Inklusiv und digital**
Workshop-Reihe zur inklusiven Jugendmedienarbeit in NRW

>> IN EIGENER SACHE

- 22 **Neue Publikation: Gaming für alle!**
Eine neue Ausgabe der Reihe Dabei sein und mitreden!
- 24 **Wir gestalten die digitale Zukunft gemeinsam!**
Jugendforum NRW auf der gamescom 2025
- 26 **Die neue interaktiv plus – Künstliche Intelligenz**
Einstieg in die kreative Arbeit mit KI-Modellen
- 28 **Save the Date!**
LAG-LM-Mitgliederversammlung und Vorstandswahlen am 2. Oktober 2025

29 >> TERMINE

30 >> HINWEISE & IMPRESSUM



Liebe Kolleg*innen,

die digitale Welt ist im Wandel – und wir sind mit-tendrin! Mit frischen Projekten, spannenden Veröf-fentlichungen und kreativen Formaten möchten wir auch in diesem Jahr zeigen, was aktive Medienarbeit alles leisten kann: Teilhabe ermöglichen, Vielfalt sichtbar machen und die digitale Welt gestalten. Diese Ausgabe der **interaktiv** steht ganz im Zeichen neuer Impulse und gemeinsamer Gestaltung.

Ideen, die verbinden: unser inklusiver Hackathon

Im April 2025 wurde aus einer Idee Realität: Unser erster inklusiver Hackathon brachte 100 Jugendliche mit und ohne Behinderung, Medienprofis und kreative Denker*innen im | Cultra | in Brühl zusammen, um gemeinsam digitale Lösungen für eine vielfältige Gesellschaft zu entwickeln. Der Artikel in dieser Ausgabe gibt Einblicke in die Prozesse, Begegnungen und Ergebnisse, die Mut machen für mehr inklusive Innovation. Bundesverdienstkreuzträgerin Natalie Dedreux und weitere jugendliche Vorreiter*innen zeigten uns, wie wir gemeinsam vorankommen.

Neu am Start: Digital dabei! Plus

Mit *Digital dabei! Plus* starten wir ein neues Pro-jekt, bei dem wir – aufsetzend auf unser langjähri-ges Medienprojekt mit jungen Geflüchteten – das Thema islamistische Radikalisierung auf Social Media in den Fokus nehmen. Durch Vernetzung, Workshops, Beratung und eine umfangreiche Materialsammlung tragen wir unseren Teil zur Prävention bei. Und natürlich fördern wir die digitale Teilhabe junger Geflüchteter weiterhin bei *Digital dabei! 10.0*. In kreativen Medienprojekten entstehen seit nunmehr zehn Jahren Geschich-ten, Perspektiven und Ideen, die zeigen: Digitale Bildung kann empower, verbinden – und sichtbar machen, was sonst oft übersehen wird.

Gaming für alle! – Die neue Publikation

Die Welt der Games bietet riesige Potenziale für Inklusion – vorausgesetzt, sie wird von Anfang an barrierefrei und zugänglich gedacht. Unsere neue Publikation *Dabei sein und mitreden!* beleuchtet, wie inklusives Gaming gelingen kann – mit Beispie-len aus der Praxis und konkreten Anregungen für die medienpädagogische Arbeit. Entstanden ist die Ausgabe in Kooperation mit der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW.

KI verstehen – Perspektiven öffnen

Die aktuelle Ausgabe von *interaktiv plus* widmet sich einem Zukunftsthema, das auch unsere Arbeit beeinflusst: künstliche Intelligenz. Wir werfen einen kritischen, praxisorientierten Blick auf die Chancen und Herausforderungen von KI in der Medienpädagogik – immer mit dem Fokus auf Teilhabe und Bildungsgerechtigkeit.

Den Sommer beschließen wir mit einem besonde-rem Event: dem *Jugendforum* auf der *gamescom* Ende August. Hier trifft Gaming auf Partizipation, Diskussion auf Mitgestaltung. Auch in diesem Jahr beteiligt sich das Team der LAG LM wieder am Jugendforum NRW. Wir freuen uns darauf!

Ab ins All mit SpaceBase25 im September

Mit dem Projekt *SpaceBase25* machen wir uns auf zu neuen Galaxien: Jugendliche gestalten ihre eige-nen Zukunftsvisionen in digitalen Erzählformen – von Sci-Fi-Stories bis hin zu interaktiven Medienan-geboten. Ein Projekt voller Fantasie, Diversität und digitaler Abenteuerlust! Unser Raumschiff startet am 27. September nach Inkludia – von der altbe-währten Raumstation Das Haus – die OT in Neuss. Seien Sie mit Ihren Jugendlichen dabei!

Das Team der LAG LM freut sich auf spannende Projekte und auf gute Kooperationen! Starten Sie mit uns in den Sommer!

Ihre Dr. Christine Ketzer, *Geschäftsführerin der LAG LM*

DIGITAL DABEI! PLUS

Prävention islamistischer Radikalisierung
junger Geflüchteter auf Social Media

NEUES PROJEKT: DIGITAL DABEI! PLUS

Prävention islamistischer Radikalisierung junger Geflüchteter auf Social Media

Soziale Medien sind längst zu einem zentralen Raum extremistischer Ansprachen geworden. Islamistische Akteure nutzen Plattformen gezielt, um junge Menschen durch emotional aufgeladene Narrative, religiös kontextualisierte Identitätsangebote und geschickt inszenierte Inhalte zu beeinflussen. Gerade für junge Geflüchtete in biografischen Umbruchsituationen können solche Ansprachen eine besondere Relevanz haben – nicht, weil sie per se anfälliger sind, sondern weil Identitätskrisen, Männlichkeitsbilder und soziale Ausgrenzung potenzielle Anknüpfungspunkte für Radikalisierungsprozesse darstellen können.

Gleichzeitig erleben geflüchtete Menschen in Deutschland eine zunehmend polarisierte öffentliche Debatte, die nach Ereignissen wie den Angriffen in Solingen, Mannheim oder Magdeburg zu weiterer Stigmatisierung führen kann. Während es essenziell ist, solchen diskriminierenden Effekten entgegenzuwirken, müssen Fachkräfte in medienpädagogischen Projekten die Mechanismen islamistischer Online-Propaganda verstehen, um gezielt präventiv arbeiten zu können. Seit nunmehr zehn Jahren erreichen wir über unser Projekt Digital dabei! Einrichtungen in ganz NRW, die sich Medienarbeit mit jungen Geflüchteten auf die Fahne geschrieben haben. Digital dabei! Plus setzt an dieser Expertise an und ergänzt sie um das Wissen, wie Jugendliche mittels Social Media radikalisiert werden. Dafür arbeiten wir mit einem Experten aus diesem Bereich zusammen und bieten bis zum Jahresende unterschiedliche Formate an.

WORKSHOP – METHODENSAMMLUNG – VERNETZUNG UND BERATUNG

In unserem interaktiven Online-Workshop im Juni haben wir uns praxisnah mit islamistischen Narrativen, ihren Strategien auf Social Media und medienpädagogischen Präventionsansätzen auseinandergesetzt. Gemeinsam mit den Teilnehmenden haben wir Methoden entwickelt, die wir gern allen Interessierten auf unserer Webseite unter www.medienarbeit-nrw.de/projekte/digital-dabei-plus/ zur Verfügung stellen. Im Laufe des Jahres wird dort eine umfangreiche Sammlung von Hintergrundinformationen, Texten und Materialien entstehen.

In Kooperation mit dem Projekt Plan P. der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW (AJS) sowie weiteren Netzwerken erhöhen wir die Bekanntheit bestehender Angebote und vernetzen Akteur*innen. In der zweiten Jahreshälfte bieten wir zudem Beratungstermine für Fachkräfte über Zoom an, um die Methoden weiterzuentwickeln und Erfahrungen aus der Praxis zu reflektieren. Alle Ergebnisse werden wir auf unserer Projektseite veröffentlichen und so einen weiteren Baustein zum Umgang mit Radikalisierung auf Social Media leisten. Informieren Sie sich dort gern zum Angebot und den möglichen Beratungsterminen.

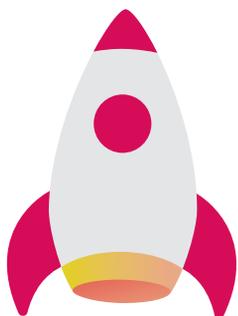
INFO

Beratungstermine:
06.08., 9:30 Uhr | 13.08., 15:00 Uhr
11.09., 8:30 Uhr



AUF NACH INKLUDIA!

Save the Date: SpaceBase25 am 27. September



Das Haus – die OT wird erneut Schauplatz des Besuchs von Aliens, des Zusammenkommens ganz unterschiedlicher Menschen und jeder Menge medialer Kreativität! Wir begeben uns auf die Mission, die Rakete startklar zu machen, um zum Planeten Inkludia zu gelangen. Ein Ort, an dem Vielfalt selbstverständlich ist und wo alle Menschen gleichberechtigt leben und gemeinsam jede Menge Spaß mit digitalen Medien haben!

Wir laden junge Menschen zwischen 12 und 26 Jahren aus ganz NRW herzlich ein, Teil dieser besonderen Mission zu werden! Es warten interaktive Aktions- und Mitmachstände und spannende Aufgaben. Gestaltet eure eigenen kreativen Medienideen – ganz individuell und so, wie es für euch passt.

Das Festival wird von Beginn an partizipativ organisiert und von den Jugendlichen mitgestaltet. An unseren Aktionsständen können sich die Besucher*innen spannenden Aufgaben stellen und gemeinsam auf Mission gehen. Gaming, Robotik, KI und vieles mehr warten darauf, entdeckt zu werden.

Begleitet wird die Mission von engagierten jugendlichen Medienexpert*innen und unseren Partner*innen aus dem Netzwerk nimm! – Inklusion mit Medien.

WICHTIGE MISSIONSDATEN

Datum: Samstag, 27. September 2025 | Zeit: 11:00–17:00 Uhr

Ort: Das Haus – die OT inklusive Jugendeinrichtung in Neuss

An diesem Tag verwandelt sich das Jugendzentrum in eine intergalaktische Raumstation – mit Laborräumen, Bordkantine und Kommandozentrale!

Die Anmeldung ist ab sofort möglich. Mehr Infos dazu gibt es auf der Projektseite, die über den QR-Code erreichbar ist. Startet mit uns durch!

SPACE BASE 25

DAS INKLUSIVE JUGEND-MEDIEN-FESTIVAL

27.09.2025
11-17 UHR

DAS HAUS - DIE OT
Inklusive Jugendeinrichtung
Hamtorwall 18 - 41460 Neuss

AUSPROBIEREN UND MITMACHEN:
KI, MAKING, GAMES UND MEHR

**BEGIB DICH AUF DIE MISSION UND
GEWINNE TOLLE PREISE!**

FÜR ALLE
VON 12 BIS 26 JAHRE

Ein Projekt der

LAGLM
Lokale Medienarbeit NRW e.V.

gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Anmeldung und Infos



ZEHN JAHRE DIGITAL DABEI!

Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit



In der Jugendmedienarbeit ist Kontinuität ein wichtiger Bestandteil einer erfolgreichen Arbeit. Daher freut es uns besonders, dass wir in diesem Jahr das zehnjährige Bestehen unseres Projekts *Digital dabei!* feiern dürfen.

Seit 2016 führen wir mit unseren Mitgliedsorganisationen Projekte zur Ausweitung medienpädagogischer Angebote auf die Zielgruppe junger Geflüchteter in NRW durch. Denn wir finden: Aktive Medienarbeit kann Brücken bauen. Sie bietet vielfältige Möglichkeiten der Demokratiebildung und eröffnet neue Wege der Partizipation, Integration und Meinungsbildung. Den Teilnehmenden im Projekt *Digital dabei!* werden stets neue Optionen geboten, sich mit technischen und digitalen Medien auseinanderzusetzen, ihre Medienkompetenz sowie ihre technischen Fähigkeiten und Kenntnisse auszuweiten und zu stärken und sich kreativ zu beteiligen. Durch die erstellten Medienprodukte kann die Perspektive der Jugendlichen in die Öffentlichkeit gebracht und der Kontakt zur einheimischen Bevölkerung intensiviert werden. In der aktiven Arbeit mit Medien werden zudem Sprachbarrieren überwunden und Integration gefördert – für mehr Mitbestimmung und eine Gesellschaft, in der alle mitgestalten können.

Auch in diesem Jahr führen wir gemeinsam mit **13 Partnereinrichtungen** und mit der Unterstützung durch Sondermittel des Landes NRW junge Geflüchtete in ganz NRW an den kompetenten Umgang mit Medien heran. Viele Partner*innen der vergangenen Jahre setzen ihre Arbeit fort, andere sind neu hinzugekommen.

barrierefrei kommunizieren!, Bonn

Zielgruppe sind insbesondere Jugendliche und junge Heranwachsende, die Unterstützung beim Lernen benötigen und die nicht über technische Ausstattung wie Computer mit Office-Programmen und einen Drucker verfügen. Ihnen soll vermittelt werden, wie man mit dem Microsoft-Office-Paket umgeht, sodass z. B. Bewerbungen geschrieben und Präsentationen für die Schule erstellt werden können. Die Jugendlichen sollen damit in die Lage versetzt werden, die Prüfung zur Erlangung eines Computer-Zertifikats abzulegen, mit dem sie ihre Kompetenzen auch nachweisen können, z. B. wenn sie sich bewerben. Im wöchentlich stattfindenden Medienangebot lernen die Teilnehmenden Basiswissen in der Textverarbeitung mit Word, den Umgang mit PowerPoint, freies Vortragen und mehr. Da viele neue Fachbegriffe auf einfache Weise vermittelt werden müssen, wird mit Arbeitsblättern gearbeitet, die in Einfacher Sprache verfasst sind.

Das Haus – die OT, Neuss

Das Projekt *Digital dabei!* wird seit 2018 erfolgreich in der inklusiven Jugendeinrichtung in Neuss durchgeführt. Im Projekt arbeiten ein Musikpädagoge und ein Filmmacher/Medienproduzent zusammen. Gemeinsam mit den Jugendlichen wird Musik produziert, dazu werden Musikvideos gedreht. Die technischen Voraussetzungen im Haus (Instrumente, Aufnahmetechnik, Videotechnik) bieten dafür diverse Möglichkeiten. Liveauftritte auf der hauseigenen Bühne, bei denen die eigenen Songs präsentiert werden können, sind ebenfalls

angedacht. Die zahlreichen Aktivitäten werden mit der Kamera begleitet und dokumentiert.

Die Welle, Remscheid

In diesem Jahr wird es erneut ein wöchentliches offenes Making-Angebot geben. Mithilfe verschiedenster Technologien, wie kleiner modularer Elektronik, Open-Source-Software, einem 3D-Drucker, LötKolben und einer Vielzahl von Tutorials und Vorlagen, lassen sich unzählige Projekte und kreative Ideen von Jugendlichen realisieren. Durch kreative, technische Projekte können die Teilnehmer*innen nicht nur wichtige handwerkliche und digitale Kompetenzen erwerben, sondern auch Selbstvertrauen und soziale Bindungen aufbauen. Dies hat sich bereits im letztjährigen Projekt gezeigt. Der MakerSpace in der Jugendeinrichtung soll vor allem ein Raum der Begegnung, des Ausprobierens und des kreativen Gestaltens sein, in dem sich die Jugendlichen gegenseitig bei ihren Projekten unterstützen und in Austausch miteinander treten können.

Heimstatt e.V. Bonn, Jugendzentrum St. Cassius

Durch die Zusammenarbeit des *Jugendzentrums St. Cassius* mit *bonn.digital* bietet das Projekt eine breite Palette an Aktivitäten sowie Entfaltungs- und Entwicklungsmöglichkeiten im Bereich Medienarbeit. Diese umfassen u. a. Workshops zur Medienkompetenz, in denen junge Menschen mit Fluchterfahrung grundlegende Fähigkeiten in Fotografie, Videoproduktion, Audibearbeitung und Social Media erwerben. Außerdem werden Workshops im Bereich Storytelling und Selbstausdruck angeboten, in denen die Teilnehmenden ermutigt werden, ihre eigenen Geschichten, Erfahrungen und Anliegen auszudrücken. Inter-

kultureller Austausch sowie der Dialog und die Zusammenarbeit zwischen geflüchteten und nicht geflüchteten Jugendlichen sollen gefördert werden, um gegenseitiges Verständnis und den Abbau von Vorurteilen zu unterstützen. In Workshops zur Medienproduktion sollen die jungen Menschen Inhalte zu gesellschaftlichen Themen, Integration und kultureller Vielfalt erstellen, die ihre Perspektiven widerspiegeln.

jfc Medienzentrum, Köln

2025 wird das Projekt erneut dezentral durchgeführt, u. a. in Jugendzentren oder Willkommensinitiativen. Im Mittelpunkt stehen medienpädagogische Ansätze in den Themenfeldern Making, Fotografie, Video und Audio. Thematische Schwerpunkte werden mit den Teilnehmenden wochenweise erarbeitet. Audio, Fotografie, Plotten, Video mit Greenscreen-Technik, Upcycling, KI u. v. m. können angeboten werden. Die Teilnehmenden arbeiten in Gruppen oder allein, manche werden zu Peercoaches ausgebildet, die dann andere Jugendliche im Umgang mit den verschiedenen Medien schulen werden.

Jugendzentrum.digital, Köln

In diesem Jahr soll ein ein wöchentlicher zweistündiger Coding-&Making-Workshop angeboten werden – ein Konzept, das sich bereits im Jahr 2024 als erfolgreich herausgestellt hat. Durchgeführt werden soll das Projekt weiterhin im Jugendzentrum.digital, einer Einrichtung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Es wird inhaltlich und pädagogisch begleitet von erfahrenen Expert*innen und einem*einer hauptamtliche*n Mitarbeiter*in. Das Angebot wird bewusst integrativ gestaltet, damit eventuelle Vorurteile untereinander abgebaut

werden können und ein gemeinsames Miteinander entsteht. Ziel ist es, den Teilnehmenden Zugang zu digitalen Technologien zu ermöglichen und ihnen Gelegenheit zu geben, in einem offenen Lernraum ihre Talente zu entdecken. Die Ausstattung im Haus (3D-Drucker, Lasercutter, Dashbots etc.) bietet eine Vielzahl von Optionen, technische und digitale Kenntnisse und Fähigkeiten aufzubauen und zu erweitern und somit digitale Medienkompetenz zu fördern.

Kinder- und Jugendtreff Hillerheide, Recklinghausen

Im Projekt *Digital dabei! 10.0* soll die Arbeit im Bereich Film weiter vertieft werden. Ziel ist es, einen Jahresrückblick für 2025 zu erstellen. Dabei sollen eine Vielzahl von Aktionen, Ausflügen und Projekten der Einrichtung im Laufe des Jahres mit der Kamera begleitet und die Aufnahmen auf Social Media veröffentlicht werden. Am Ende werden die entstandenen Videos zu einem filmischen Jahresrückblick zusammengeschnitten, der ebenfalls über die Social-Media-Kanäle der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden soll.

Medienwerkstatt Minden-Lübbecke

Im Projekt *nachgedacht – schnell gemacht: Podcast-Beiträge!* im Rahmen von *Digital dabei! 10.0* sollen die Teilnehmenden 8–10 Podcast-Beiträge erstellen, die veröffentlicht werden. Optional können diese Beiträge gebündelt, zum Halbjahresende als Radiosendung aufbereitet und im heimischen Lokalsender *Radio Westfalica* ausgestrahlt werden. Die Teilnehmenden lernen digitale Schnittprogramme kennen, probieren sich an kreativen Lösungen zur besseren Hörbarkeit, wählen selbst die Themen und diskutieren in der Gruppe die entstandenen Ergebnisse.



Eindrücke aus dem
TüftelLab Neuss



Medienzentrum Ruhr e.V., Essen

Im Projekt *Redaktion PLUS* wird jungen Menschen mit Fluchterfahrung die Mitarbeit in der medienkompetenzfördernden Lehr- und Lernredaktion townload-tv.de und dem YES-Magazin angeboten. Dabei werden die Teilnehmenden gezielt durch speziell abgestimmte Workshop-Inhalte und -Materialien unterstützt und gefördert. Ziel ist es, Jugendlichen mit Fluchterfahrung Begegnungen mit Menschen der Mehrheitsgesellschaft im lokalen oder regionalen Rahmen zu ermöglichen. Es sollen Medienbeiträge aus den Themenkreisen Kultur, Wissenschaft, (Stadt-) Gesellschaft und Migration erarbeitet werden. Erzählt und veröffentlicht werden gemeinsam recherchierte und selbstständig realisierte (migrantische) Ruhrgebietsgeschichten.

Nocase inklusive Filmproduktion, Dortmund

Im inklusiven und interaktiven Filmprojekt Ziel verfolgen soll der im Jahr 2024 im Rahmen von *Digital dabei! 9.0* entstandene Film zum Märchen Schneewittchen so finalisiert und aufbereitet werden, dass er bei bundesweiten Filmfestivals eingereicht werden kann. Dabei bestimmen die Teilnehmenden selbst, welche Rolle sie bei der Bearbeitung einnehmen wollen, basierend auf ihren Fähigkeiten, Kenntnissen und Vorlieben. Darüber hinaus wird eine neue Kooperation mit Geflüchteten aus Eschweiler angestrebt, und die bestehenden Kontakte zu Geflüchteten aus der Ukraine in den Städten Haltern am See und Dortmund sollen weiter intensiviert werden.

In weiteren Filmworkshops erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, die verschiedenen Bereiche der Filmproduktion kennenzulernen und auszuprobieren, sodass ihnen ein umfangreiches Bild vom Filmemachen vermittelt wird.

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

Aufbauend auf den Erfahrungen in den letzten Jahren sollen die von jungen Geflüchteten erstellten Bewegtbild-Beiträge weiterhin über das Magazin *Grenzenlos TV* veröffentlicht werden. Darüber hinaus sollen Produkte für Social-Media-Kampagnen entwickelt werden. Hierzu werden ein- oder mehrtägige produktorientierte Workshops durchgeführt, die auf die Interessen der Teilnehmenden abgestimmt sind und deren gesellschaftliche Teilhabe fördern sollen. Dabei lernen die Teilnehmenden, dass ihre produktionsorientierte Medienarbeit auch öffentlichkeitswirksame Effekte erzielt. Alle Filmbeiträge werden über den TV-Lernsender NRWision verbreitet.

SKM Köln – Kinder- und Jugendeinrichtung

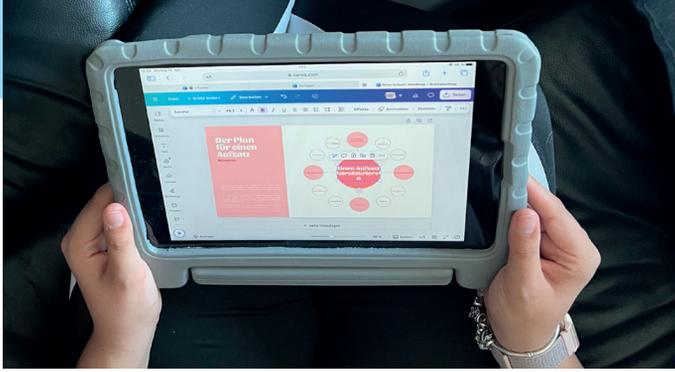
Take Five

Im Projekt *Gib Standort! 2.0 – Unterwegs Richtung Zu(g)kunft im Rahmen von Digital dabei! 10.0* beschäftigen sich junge Geflüchtete filmisch mit den Themen Mobilität, Eigenständigkeit und Selbstwirksamkeit. Untereinander sprechen die Jugendlichen oft über das, was für sie Heimat bedeutet, und daraus ergeben sich Diskussionen, was mit dem Begriff gemeint ist: ein Ort, ein Gefühl, die Familie oder Freunde. Kann ein neuer Standort auch Heimat werden? Genau diese Frage greift das neue Projekt auf. In den Filmworkshops sollen die Teilnehmenden Videos über verschiedene Standorte drehen, die für sie von Bedeutung sind, um eigenständig durch ihren Alltag zu kommen. Darüber hinaus überprüfen die Jugendlichen, wie mobil sie überhaupt in einer Metropole wie Köln mithilfe der öffentlichen Verkehrsmittel sein können. Welche

Streckenabschnitte gibt es neu zu entdecken? So entdecken sie gegebenenfalls komplett neue Standorte, die ihnen bislang unbekanntere Seiten ihrer neuen Heimat zeigen. Ohne ÖPNV hätten sie diese womöglich niemals gefunden! Neben der Förderung von sozialen Kompetenzen sollen Verbindlichkeit, Respekt und Durchhaltevermögen im Projekt trainiert werden. Außerdem erweitern die Teilnehmenden ihre digitalen Kompetenzen im Bereich Videoproduktion. Gemeinschaftsgefühl und soziales Verhalten, aber auch die Wertschätzung von Vielfalt sollen geschult und gefördert werden.

TüftelLab, Neuss

Ein neuer Projektpartner ist in diesem Jahr das TüftelLab, ein kreativer MakerSpace in der Neusser Innenstadt speziell für Jugendliche, die eigene Ideen verwirklichen und erste Schritte im Making gehen möchten. Hier werden Ideen zu Prototypen und Herausforderungen zu Zukunftsvisionen! Das Angebot im Rahmen von *Digital dabei! 10.0* umfasst 8-10 Workshops, die alle zwei Wochen stattfinden sollen. Die Workshops haben jeweils einen eigenen thematischen Schwerpunkt, z. B. 3D-Druck, Lasercutter, Mikrocontroller, Roboter und KI. Die Teilnehmenden erkunden verschiedene Maker-Themen, probieren Neues aus und entwickeln ihre eigenen Projekte. Im Mittelpunkt steht das kreative Arbeiten mit Technik. Die Workshops fördern den praktischen Umgang mit Materialien und zeigen, wie man vorhandene Ressourcen clever und nachhaltig nutzen kann, um innovative Lösungen zu schaffen. Mit dem Projekt sollen erste Kenntnisse in Programmiersprachen, Robotik und Upcycling-Techniken vermittelt, Kreativität, Problemlösungsfähigkeit und Zusammenarbeit gefördert und Teilhabe durch aktive Einbindung in den kreativen Prozess gestärkt werden. Zudem sollen die Teilnehmenden für Nachhaltigkeit und den verantwortungsvollen Umgang mit Ressourcen sensibilisiert werden.



LICHT / KAMERA / ACTION!

Film-Workshops für Kinder und Jugendliche in Köln

Die beliebte Workshop-Reihe *Vielfalt in Film und Fernsehen der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM)* in Kooperation mit der *Inklusiven OT Ohmstraße* geht auch 2025 weiter. In zwei spannenden Film-Workshops erkunden Kinder und Jugendliche in Köln, wie Vielfalt in Film und Fernsehen dargestellt wird – oder eben nicht. Als NRW-Landesverband des bundesweiten Netzwerks des *Bundesverbands Jugend und Film e.V. (BJF)* will die LAG LM junge Menschen nicht nur zum Nachdenken, sondern auch zum kreativen Handeln anregen.

OSTERFERIEN-WORKSHOP: SO WOLLEN WIR GEZEIGT WERDEN!

Jugendliche mit und ohne Behinderungen kamen in den Osterferien zusammen, um sich dem Thema Vielfalt mit offenen Augen und neugierigem Geist zu nähern. Gleich zu Beginn ging es ans Eingemachte: Was bedeutet Vielfalt überhaupt? Welche Diskriminierungserfahrungen gibt es? Wie sieht es mit der Repräsentation in der Medienwelt aus?

Mit dabei: Tablets, ein Beamer – und jede Menge Kreativität! Die Jugendlichen brainstormten, diskutierten und sammelten Begriffe rund um Vielfalt in Film und Fernsehen. Mithilfe des Designtools Canva erstellten sie eine bunte Mindmap, die als Ideenschmiede für ihren eigenen Film diente.

Ein besonderes Highlight im Workshop war das gemeinsame Anschauen des aktuellen deutschen Films *Alter weißer Mann* (Deutschland, 2024, Simon Verhoeven). Die Teilnehmenden nahmen den Film genau unter die Lupe, und es wurde kritisch diskutiert: Wo verstecken sich Stereotype? Wer bekommt Sichtbarkeit – und wer nicht? Welche Privilegien schwingen in den Rollenbildern mit? Wie werden verschiedene gesellschaftliche Gruppen in Medien dargestellt?

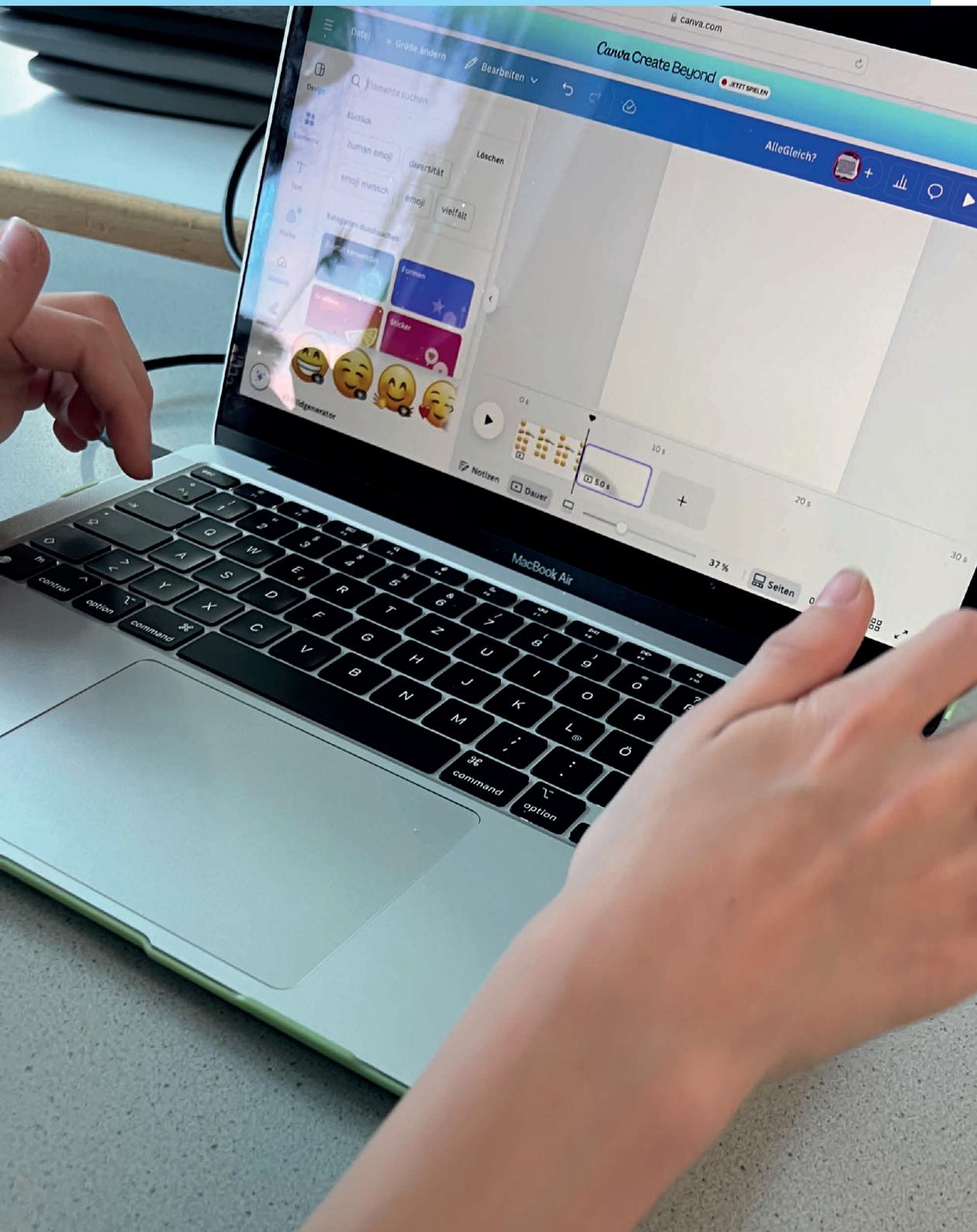
HERBSTFERIEN: JETZT SIND DIE JÜNGEREN DRAN!

Der zweite Workshop der Reihe steht bereits in den Startlöchern: In den Herbstferien haben Kinder zwischen acht und zwölf Jahren die Chance, in die Welt des Films einzutauchen und ihre eigenen Visionen von Vielfalt kreativ umzusetzen.

INFO

Weitere Informationen sowie die Möglichkeit zur Anmeldung finden sich auf www.medienarbeit-nrw.de/projekte/bundesverband-jugend-und-film/ oder über den nebenstehenden QR-Code.





status:
inklusive

Vanessa Wobb

HACKATHON DAS INKLUSIVE IDEENLABOR

Große Abschlussveranstaltung des Projekts Status: inklusiv!





» Wir waren überwältigt von der positiven Stimmung.

Hoch konzentriert blickt die zwölfjährige Daria auf die Baseballcap in ihren Händen. Unter der Folie des Bügelbildes kommt nach und nach eine kleine gelbe Glühbirne zum Vorschein – ein Symbol für das, was an diesem Tag geplant war: gemeinsam Ideen für eine inklusive Zukunft entwickeln.

Daria ist eine von über hundert jungen Menschen, die am 5. April 2025 zum Hackathon ins Jugendkulturhaus [CULTRA] nach Brühl gekommen sind. Die Veranstaltung bildet das große Finale des Projekts *Status: inklusiv!* Jugendliche an sechs Standorten in Nordrhein-Westfalen – Aachen, Brühl, Köln, Lüdenscheid, Moers und Neuss – konnten zuvor einen barrierefreien Umgang mit Social Media erlernen und anschließend als ausgebildete InklusCoaches auf ihren eigenen Projekt-Accounts bei Instagram aktiv werden. An diesem Samstag standen jedoch keine Instagram-Inhalte im Vordergrund. Beim Jugend-Hackathon, der gemeinsam von der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. und den InklusCoaches geplant worden war, wurden die Themen Inklusion und Vielfalt auf kreative Weise erlebbar.

SENSIBILISIEREN FÜR GEMEINSCHAFT

An sieben Stationen konnten die Teilnehmenden im Alter von 12 bis 26 Jahren gemeinsam über sich hinauswachsen und allerlei Medienideen gestalten. Sie produzierten einen eigenen Podcast, schrieben ihren persönlichen Rap-Text, gestalteten Textilien und bewiesen fotografisches Talent. „Unser Raum war gefüllt mit Liebe. Jede*r war willkommen!“, so Christian „Cizzah“ Schons aus der Kinder- und Jugendeinrichtung *Take Five* in Köln-Bilderstöckchen.

Beim Rollstuhl-Parcours des *Brühler Turnvereins 1879 e.V.* konnten die Jugendlichen ein tieferes Gespür füreinander und für die Bedeutung eines barrierefreien Alltags entwickeln. „Es ist gar nicht so einfach, die Hindernisse zu überwinden“, sagte die 27-jährige Lara, die erstmals in einem Rollstuhl saß. „Aber es ist schon interessant, und mit ein bisschen Übung klappt es immer besser.“

Die Spielstation der Initiative *Gaming ohne Grenzen* sensibilisierte die jungen Teilnehmenden für assistive Technologien und zeigte ihnen, wie Inklusion auch beim gemeinsamen Zocken umge-



Ergebnispräsentation aus dem Fotografie-Workshop

setzt werden kann. „Für mich war es etwas ganz Neues, anstatt mit den Händen mit den Augen zu spielen. Aber es war eine coole Erfahrung“, berichtete die 13-jährige Anastasia nach ihrer Gaming-Runde mit dem Eyetracker.

WIE WOLLEN WIR ZUSAMMENLEBEN?

Das inklusive Ideenlabor bot den Jugendlichen nicht nur Platz für kreatives Ausprobieren, sondern auch die Gelegenheit, über ihre Vorstellungen einer inklusiven Zukunft nachzudenken. „Wie wollen wir zusammenleben?“ war eine zentrale Frage, die an diesem Tag immer wieder aufgeworfen wurde. Es ging darum, ein gesellschaftliches Miteinander zu entwerfen, in dem jeder Mensch gleichermaßen teilhaben kann.

Den Anfang machte ein Panel-Talk, in dem junge Menschen, darunter Aktivistin und Journalistin Natalie Dedreux und der parteipolitisch aktive Joel Dralus erklärten, wie sie sich dafür einsetzen, dass alle Menschen gut zusammenleben können. Tanja vom inklusiven Brühler Rollstuhlbasketball, Bari von der Initiative *Gaming ohne Grenzen* und Jessi vom inklusiven Theaterensemble „Perfekt ist sooo langweilig“ berichteten zudem über ihre Erfahrungen in Kunst, Kultur und Sport. „Jeder Mensch hat immer eine Stimme, und ich habe Lust, meine lautstark einzusetzen“, fasste Joel passend zusammen. Das Vision Board von Medientrainerin Maria Steinmetz wurde zum Raum, in dem sich Wünsche und

Visionen für eine inklusive Zukunft visualisieren ließen. In Bildern, Texten, Symbolen und Farben drückten die Jugendlichen ihre Gedanken zu Themen wie Barrierefreiheit, Teilhabe und Chancengleichheit aus. Zusätzlich sammelten die Teilnehmenden ihre Lieblingsorte. An diesen Orten – sei es ein Jugendzentrum, ein Park oder eine Bibliothek – fühlen sie sich besonders wohl, weil dort Inklusion spürbar ist und Hürden nicht (mehr) existieren.

HACKATHON SORGT FÜR BEGEISTERUNG

Zum Abschluss der Veranstaltung gab es für die Organisator*innen großen Applaus und strahlende Gesichter. Auf die Frage, ob die Erwartungen an die Veranstaltung erfüllt worden seien, sagte Richard Krings aus dem Team der LAG LM: „Ich würde sagen, sie wurden sogar übertroffen! Wir waren überwältigt von der positiven Stimmung und von dem, was die Jugendlichen in so kurzer Zeit auf die Beine gestellt haben!“ Das spiegelten auch die InklusCoaches, die an diesem Tag das große Finale ihres Projekts feierten. Richard weiter: „Ihnen hat das Projekt großen Spaß gemacht. Einige von ihnen haben angekündigt, die Instagram-Accounts auch nach Projektende weiter bespielen zu wollen. Das freut mich besonders!“

INFO

Eindrücke vom Hackathon gibt es unter www.medienarbeit-nrw.de/projekte/status_inklusiv/



Rollstuhl-
parcours
des Brühler
Turnvereins
1879 e.V.

» Jeder Mensch hat immer eine Stimme, und ich habe Lust,
meine lautstark einzusetzen.



Teilnehmende beim
Panel-Talk auf dem
Hackathon

status
inklusiv

Gemeinsam
für mehr Vielfalt
in Social Media

INKLUSIV *UND* DIGITAL

Workshop-Reihe zur Inklusiven Jugendmedienarbeit in NRW





Die Workshop-Reihe *Inklusiv und digital* wird auch 2025 fortgesetzt und begleitet Fachkräfte dabei, Medienprojekte so zu gestalten, dass alle Jugendlichen teilhaben können, unabhängig von ihren individuellen Voraussetzungen. Im Mittelpunkt stehen praxisnahe Ansätze, die inklusive und barrierefreie Medienarbeit ermöglichen.

Als Auftakt haben wir im März den Workshop *Fake News erkennen – aber inklusiv!* angeboten. Hier sollte es um die Frage gehen, wie Jugendliche mit Behinderung im Umgang mit falschen Informationen gestärkt werden können. Viele gängige Methoden der Faktenprüfung, wie etwa die Rückwärtsbildersuche oder komplexe Quellenanalysen, setzen bestimmte Fähigkeiten voraus und sind nicht für alle zugänglich. Im Workshop sollten alternative Wege entwickelt werden, um das Thema verständlich, niedrigschwellig und inklusiv zu vermitteln, angepasst an verschiedene Bedarfe. Aus organisatorischen Gründen mussten wir die Veranstaltung leider verschieben und werden sie zu einem späteren Zeitpunkt anbieten.

Im April fand der Workshop *Smarte Tools für inklusive Settings* statt, bei dem digitale Anwendungen vorgestellt wurden, die inklusives Arbeiten erleichtern. Dazu zählen unter anderem Tools zur Vereinfachung von Sprache, automatische Untertitelung sowie Bildbeschreibungen. Solche Funktionen können helfen, Inhalte barrierefrei aufzubereiten und unterschiedliche Bedürfnisse in der medienpädagogischen Praxis besser zu berücksichtigen.

Im Mai ging es in Aachen mit dem Workshop *Einfach anfangen!* weiter. Dieses Format richtete

sich im Jugendzentrum D-Hof an Fachkräfte, die erste Erfahrungen in der inklusiven Medienarbeit sammeln wollten. Das Team der *LAG Lokale Medienarbeit NRW* stellte einfache Methoden und technische Hilfsmittel vor, die leicht in die Praxis übertragbar sind. Ergänzt wurde das Angebot durch Austausch und Übungen, die einen praxisnahen Einstieg in das Thema ermöglichten.

WEITERE TERMINE IM HERBST 2025

Im Herbst wird das Workshop-Programm fortgesetzt: Am 9. Oktober findet der Online-Workshop *Smart & inklusiv? – KI in der Jugendarbeit* statt. Er gibt Einblicke in den Einsatz von KI-basierten Tools in der außerschulischen Bildungsarbeit, etwa zur barrierefreien Kommunikation oder zur kreativen Mediengestaltung. Gleichzeitig werden Fragen nach ethischen Grenzen und möglichen Ausschlüssen durch KI diskutiert.

Am 2. November folgt eine weitere Ausgabe des Workshops *Einfach anfangen!*, diesmal in Bonn, in Kooperation mit dem dortigen Jugendamt. Auch hier steht der Einstieg in eine inklusive, barrierefreie Medienarbeit im Mittelpunkt.

INFO

Weitere Informationen zu den Workshops und zur Anmeldung gibt es unter www.inklusive-medienarbeit.de/termine.

Mit den nimm!-News erhalten Interessierte aktuelle Informationen zu kommenden Workshops und Angeboten bequem per E-Mail. Melden Sie sich gern hier an: www.nimm-akademie.nrw/newsletter.



NEUE PUBLIKATION: *GAMING FÜR ALLE!*

Eine neue Ausgabe der Reihe *Dabei sein und mitreden!*

In der neuesten Ausgabe der Schriftenreihe *Dabei sein und mitreden!* widmen wir uns gemeinsam mit Expert*innen des Projekts *Level Up Initiative Gaming ohne Grenzen* der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW dem Thema Gaming.

Games verbinden: Man kann gemeinsam spielen, auch wenn man nicht am gleichen Ort ist – mit Freunden oder mit Fremden, die man übers Gaming kennenlernt. Spiele sind ein wichtiger Teil der Lebenswelt junger Menschen, daher ist klar, dass sie auch Teil vieler Medienprojekte sind, die sich „Lebensweltorientierung“ auf die Fahnen schreiben. Doch welche Rolle spielt das Thema Inklusion dabei? Kann wirklich jede*r Teil der Gaming-Gemeinschaft sein – auch wenn er*sie nicht den Controller mit den vielen Knöpfen bedienen oder keine tollen Grafiken sehen kann? Und wie lassen sich Computerspiele in inklusiven Kontexten einsetzen?

Als Einstieg in das Thema beleuchten wir, inwieweit Inklusion durch digitale Spiele in der außerschulischen Jugendmedienarbeit gefördert werden kann. Der große Methodenteil bietet Fachkräften praxisnahe Projektideen für die Arbeit vor Ort. Wir zeigen, wie mit einfachen Möglichkeiten niedrigschwellige Gaming-Workshops umgesetzt werden können, an denen alle teilhaben können.

Angereichert wird die Publikation mit Definitionen der wichtigsten Begriffe rund um das Thema Gaming in Einfacher Sprache. Wir wünschen schon jetzt viel Spaß beim Lesen!

INFO

Die neue Ausgabe steht zur Bestellung als Printausgabe und zum kostenlosen Download auf unserer Webseite unter www.medienarbeit-nrw.de/angebot/publikationen zur Verfügung.

An dieser Stelle möchten wir uns herzlich bei Maria Steinmetz bedanken, die die Schriftenreihe *Dabei sein und mitreden!* seit der ersten Ausgabe mit ihren schönen Zeichnungen illustriert.





WIR GESTALTEN DIE DIGITALE ZUKUNFT GEMEINSAM!

Jugendforum NRW auf der gamescom 2025

Die gamescom 2025 wird wieder zum Hotspot für alle, die Gaming, digitale Kultur und gesellschaftliches Engagement vereinen wollen – und das Jugendforum NRW ist mittendrin! Vom ersten Tag an heißt es in Halle 10.1 mitmachen, mitdenken, mitgestalten! Das Jugendforum NRW bietet allen Jugendlichen eine Bühne – für ihre Ideen, ihre Themen und ihre digitale Kreativität.

An diesem einzigartigen Ort treffen sich junge Medienschaffende, Jugendredaktionen, kreative Teams aus der Jugendarbeit und begeisterte Gamer*innen, um zu zeigen: Gaming ist mehr als nur Unterhaltung. Es ist ein Raum für Teilhabe, Bildung, Dialog und Zukunftsvisionen – ob am Mikrofon, im Stream, auf der Bühne oder im MakerSpace.

E-SPORT UND INKLUSION – DIGITAL UND ANALOG BEGEGNEN SICH

Das Team der LAG LM plant in diesem Jahr ein neues Mitmachangebot. Wir bauen die Brücke von digital nach analog und spielen vor Ort echten Rollstuhlbasketball, während wir gleichzeitig Rollstuhlbasketball digital zocken. Beides noch nie ausprobiert? Dann auf jeden Fall vorbeikommen!

Beim Jugendforum kann man ausprobieren, was möglich ist, wenn Technik und Inklusion zusammenspielen. Gemeinsam mit Expert*innen und Gamer*innen werfen wir einen Blick in die Zukunft des (digitalen) Spielens: fair, vielfältig und für alle zugänglich.

LIVE, LAUT UND LEIDENSCHAFTLICH: DIE BÜHNE BEIM JUGENDFORUM

Auch 2025 wird das Bühnenprogramm wieder von der Jugendredaktion gestaltet. Es gibt Interviews mit Entwickler*innen, Panels zu ausgewählten Themen – und natürlich jede Menge Raum für eigene Beiträge. Kommen Sie vorbei, rätseln und spielen Sie mit! Wir sehen uns auf der gamescom 2025 – beim Jugendforum NRW!

INFO

<https://jugendforum-nrw.de>

**JUGEND
FORUM
NRW**



2


Was findet man auf der Seite „wheelmap.org“?



- Wheelmap.org kann von jeder Person „gefüttert“ werden
- Auf der ganzen Welt sind bereits barrierefreie Orte markiert
- Wichtige Infos: Wo ist der Eingang? Gibt es ein barrierefreies WC?
- Ist es markiert worden von den Sozialheld*innen



Dr. Christine Ketzer und Rebecca Hipp moderieren das interaktive RoboQuiz



DIE NEUE INTERAKTIV PLUS – KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Einstieg in die kreative Arbeit mit KI-Modellen

In unserer neuen Ausgabe der *interaktiv plus* bieten wir Methoden für einen niedragschweligen Einstieg in das Thema künstliche Intelligenz.

KI ist längst mehr als nur ein Trend – sie verändert unsere Art zu lernen, zu gestalten und zu kommunizieren. Jede Woche wird von neuen Entwicklungen berichtet und neue Tools werden veröffentlicht. Dabei werden immer mehr KI-Funktionen auch in herkömmlichen Apps, in Suchmaschinen und auf Social-Media-Plattformen eingebunden. Es ist herausfordernd, hier den Überblick zu bewahren und mit den Entwicklungen Schritt zu halten.

Ein Verständnis für generative KI kann am besten entwickelt werden, indem man sich mit ihr praktisch und spielerisch auseinandersetzt. Texte, Bilder und sogar Musik können wir heute mit KI-Programmen erstellen – ganz ohne Vorkenntnisse im Programmieren. Eine einfache textbasierte Beschreibung reicht aus, um von den KI-Tools gute Ergebnisse zu erhalten. Insbesondere bei der Arbeit mit heterogenen und inklusiven Gruppen bietet diese Technologie viele Möglichkeiten, um beispielsweise Sprachbarrieren abzubauen. KI-Systeme wie Sprachassistentenprogramme oder automatisierte Untertitel ermöglichen allen Jugendlichen den Zugang zu medialen Inhalten. Bildbeschreibungen helfen Blinden und Sehbeeinträchtigten, Inhalte zu verstehen (z. B. bei Social-Media-Postings), während Sprache-zu-Text-Programme gehörlosen oder

schwerhörigen Jugendlichen Unterstützung bieten. Intelligente Bildbearbeitungssoftware und automatisierte Animationswerkzeuge machen es leicht, auch ohne umfassende Vorkenntnisse eindrucksvolle Ergebnisse zu erzielen. Diese niedragschweligen Zugänge fördern nicht nur das Selbstbewusstsein der Jugendlichen, sondern ermutigen sie auch, eigene Geschichten zu erzählen und sich in einem inklusiven kreativen Umfeld zu entfalten.

Deshalb stellen wir in der *interaktiv plus* einfache Methoden für den Einstieg in KI-Programme vor und klären über Chancen und Risiken auf. Die Ausgabe ist online abrufbar, dafür den untenstehenden QR-Code scannen.

Wir wünschen viel Spaß beim Einstieg in die Welt der generativen KI und ihrer kreativen Möglichkeiten!





SAVE THE DATE!

LAG LM Mitgliederversammlung und Vorstandswahlen
am 2. Oktober 2025

Hiermit möchten wir alle Mitglieder schon jetzt bitten, sich unsere Mitgliederversammlung am 2. Oktober 2025 vorzumerken. Ort und Uhrzeit werden wir noch bekannt geben. Wir erinnern uns gern an die Feier mit Ihnen und Euch anlässlich des 45-jährigen Bestehens unseres Vereins im letzten Jahr, und freuen uns auch in diesem Jahr darauf, uns bei Snacks und Getränken auszutauschen und zu netzwerken. In diesem Jahr steht die Wahl eines neuen Vorstands auf dem Programm.

Die Einladung zur Mitgliederversammlung, inklusive der Vorstellung aller Kandidat*innen für die Vorstandswahlen, wird Ihnen und Euch fristgerecht zugeschickt. Wir bedanken uns schon jetzt für ein zahlreiches Erscheinen.



Jugendform NRW auf der gamescom

20. bis 24. August 2025

Messe Köln

Auch in diesem Jahr findet das Jugendforum NRW auf der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele, der gamescom, statt. Die LAG Lokale Medienarbeit freut sich wieder dabei zu sein und Einblicke in die (Inklusive) Medienarbeit zu bieten. Wir freuen uns auf zahlreiche Besuchende.

SpaceBase 25 – Auf nach Inkludia!

27. September 2025

DAS HAUS – die OT, Neuss

Wir verwandeln das Jugendzentrum in eine Raumstation mit allem, was dazugehört – von Laborräumen über die Bordkantine bis zur Kommandozentrale. Das Ziel: der Planet Inkludia. Ein Ort, an dem alle Menschen gleichberechtigt leben. Wir laden junge Menschen von 12 bis 26 Jahren aus ganz NRW herzlich ein sich an Aktions- und Mitmachständen spannenden Aufgaben zu stellen und ihre eigenen kreativen Ideen zu gestalten. Anmeldungen sind ab sofort über die Kanäle der LAG LM möglich. Mehr Infos unter www.medienarbeit-nrw.de/projekte

Mitgliederversammlung

02. Oktober 2025

Ort wird noch bekannt gegeben

Wir laden herzlich zur diesjährigen Mitgliederversammlung der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. ein. Ein wichtiger Tagesordnungspunkt: Die Wahl des neuen Vorstandes. Außerdem blicken wir gemeinsam auf das Jahr 2025 zurück und besprechen die nächsten Schritte und Pläne für 2026. Wir freuen uns auf einen regen Austausch mit unseren Mitgliedern. Die offizielle Einladung mit Informationen zur Anmeldung und Tagesordnung folgt in Kürze.

Inklusiv und digital! Workshop-Reihe

Herbst 2025

Vor Ort und digital

Im Herbst bietet das Netzwerk Inklusion mit Medien, kurz nimm!, erneut Workshops für die Inklusive Medienarbeit an. Mit hilfreichen Tipps, Tricks und Tools für den schnellen Einstieg in die Inklusion werden Themen aus der Praxis für die Praxis vertreten sein. Die Angebote finden online und in Präsenz statt und richten sich an Fachkräfte der außerschulischen Jugendarbeit in NRW. Weitere Infos und Anmeldung unter: www.inklusive-medienarbeit.de/termine/

GMK-Forum

14. bis 16. November 2025

Oldenburg

Vom 14.-16. November 2025 findet das 42. Forum Kommunikationskultur in Oldenburg statt. Mit dem Thema Don't Panic! Medienbildung für Mut und Resilienz in einer Welt im Umbruch möchte das Forum vielfältige Wege und Methoden der Medienpädagogik aufzeigen, die sich mit den aktuellen Entwicklungen auseinandersetzen. Im Mittelpunkt steht eine kreative und lebensweltbezogene Medienpädagogik, die mutig und zuversichtlich in die Zukunft blicken lässt. Anmeldungen ab September unter: www.gmk-net.de/veranstaltungen/42-forum-kommunikationskultur-2025/

INKLUSIV UND DIGITAL – UNSERE WORKSHOPS FÜR FACHKRÄFTE

Die beliebte Workshop-Reihe Inklusiv und digital wird auch im Herbst fortgesetzt. Freuen Sie sich auf einen bunten Themen-Mix voll hilfreicher Tipps, Tricks und Tools für die Inklusive Medienarbeit.

**9. Oktober, 10-12 Uhr – Smart & inklusiv?
KI in der Jugendarbeit
(Online)**

**5. November, 10-13 Uhr – Einfach Anfangen in Bonn
(vor Ort)**

Für pädagogische Fachkräfte der außerschulischen Jugendarbeit aus NRW sind unsere Workshops wie immer kostenfrei. Für alle weiteren Interessenten erheben wir eine Teilnahmegebühr (25,-€).

Alle Informationen sowie Anmeldemöglichkeiten finden Sie unter www.nimm-akademie.nrw/termine/.



KENNEN SIE SCHON UNSERE NEWSLETTER?

Der LAG LM Newsletter informiert in regelmäßigen Abständen zu aktuellen Themen sowie unseren Angeboten und Projekten rund um aktive Jugendmedienarbeit in NRW. Anmeldung über www.medienarbeit-nrw.de/newsletter

Über die nimm!-News bekommen Sie alle Informationen zu unserem Netzwerk und zur Inklusiven Medienarbeit. Anmelden können Sie sich unter www.nimm-akademie.nrw/newsletter.

Anzeigen und Beilagen in der

interaktiv

**Veranstaltungen,
Workshops oder Projekte
einem breiten Fachpublikum in
NRW bekannt machen?
Mit einer Anzeige in
der interaktiv ist das möglich.
Zu den Mediadaten**



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

Jahr: 2025

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

Redaktion: Rebecca Hipp, Dr. Christine Ketzler

Korrektur: Irina Ditter

Illustrationen: Maria Steinmetz

Layout: Alessandro Riggio

Druckerei: Druckhaus Süd, Köln

Kosten: Jahresabonnement 5,00 Euro,
Einzelnummer 3,00 Euro

Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



GAME ON!

Hi!

Uploading...

**DABEI SEIN UND MITREDEN!
GAMING FÜR ALLE!**

Methodische Ansätze für die
Inklusive Jugendmedienarbeit

 **nimm!**
netzwerk inklusion mit medien



Weitere Informationen auf www.medienarbeit-nrw.de

SPACE BASE 25

DAS INKLUSIVE JUGEND-MEDIEN-FESTIVAL

27.09.2025
11-17 UHR

DAS HAUS - DIE OT

Inklusive Jugendeinrichtung
Hamtorwall 18 - 41460 Neuss

AUSPROBIEREN UND MITMACHEN:
KI, MAKING, GAMES UND MEHR

BEGIB DICH AUF DIE MISSION UND
GEWINNE TOLLE PREISE!

FÜR ALLE
VON 12 BIS 26 JAHRE

Ein Projekt der
LAGLM
Lokale Medienarbeit NRW e.V.

gefördert vom
Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Anmeldung und Infos

