



GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

Online-Konferenz:
Medienbildung inklusiv –
Projektbeispiele aus der Praxis

Hinweis: Online-Konferenz wird aufgezeichnet und veröffentlicht



BETEILIGTE

- Carola Werning, Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH
- Lidia Focke, nimm! - Netzwerk Inklusion mit Medien
- *Marco Bianchi und Jana Humann, Martinsclub Bremen e.V. (krank)*
- Karolina Albrich, Gaming ohne Grenzen
- Sabrina Köhnke, Initiativbüro
- Tanja Klein, Initiativbüro

AGENDA

- Hinweise zur Online-Konferenz
- Projektvorstellung “Gutes Aufwachsen mit Medien”
 - Vorträge
 - Diskussionsrunde





HINWEISE ZUR ONLINE-KONFERENZ

- Mitschnitt für Mediathek
 - Mirko und Kamera deaktiviert
- Fragen werden über Chat gesammelt
 - Links in “Geteilte Notizen”

DIE INITIATIVE

GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

- Bundesweiter Zusammenschluss verschiedener Akteure
- gefördert vom BMFSFJ
- Rahmenbedingungen für ein „Gutes Aufwachsen mit Medien“ schaffen



DIE INITIATIVE

- unterstützt Eltern und pädagogische Fachkräfte bei ihrer Medienerziehung im digitalen Zeitalter
- bietet Kindern und Jugendlichen altersgerechte Zugänge zur Medienwelt

DIE AKTEUR:INNEN

- entwickeln Angebote zur Stärkung der Medienkompetenz
- forschen praxisorientiert,
- qualifizieren Fachkräfte
- beraten Familien zu Themen der Medienerziehung und Medienbildung
- bieten eine digitale Landschaft mit guten und sicheren Kindermedien
- schaffen mit Wettbewerben und Jugendredaktionen Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche, kreativ und offen Medien einzusetzen.

AKTEURE DER INITIATIVE



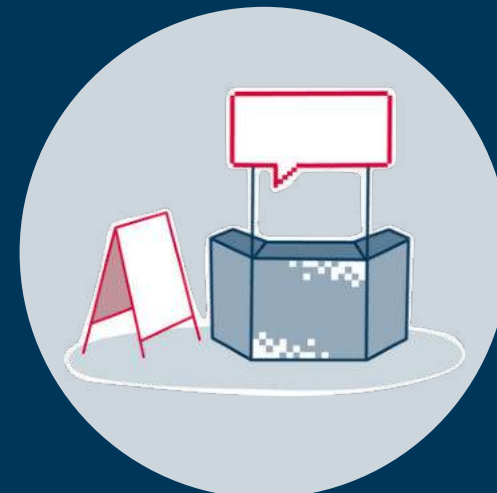
INITIATIVBÜRO



WEITERBILDEN



INFORMIEREN



ANWENDEN

WEITERBILDEN

ONLINE-KONFERENZEN

- Niedrigschwelliger Einstieg in medienpädagogische Themen
- heterogene Zielgruppe (päd. Fachkräfte, Eltern, etc.)
- Format: ca. 60-120 min, 2-4 Referierende (Theorie & Praxis)
- 200 TN über Big Blue Button
- Mitschnitt in Mediathek auf GAmM-Website
- 5-7 Online Konferenzen jährlich



INFORMIEREN

- Aktuelle Themen zu Jugendmedienschutz, Medienbildung und Medienerziehung
- z. B. Interviews mit Akteur:innen aus der Initiative
- Monatlicher Newsletter zu verschiedenen Themen, z. B. digitale Spiele, Fake News, etc.



WEBSITE

- zentrale Informations- und Serviceplattform
- kuratiert Meldungen der Akteur:innen und Netzwerke
- bündelt Veranstaltungen und Fachinformationen
- bereitet Materialien für verschiedene Zielgruppen auf
- ermöglicht gezielte Recherche nach Information sowie den niedrigschwelligen Einstieg in die Bereiche Medienerziehung, Medienbildung und Jugendmedienschutz



ANWENDEN & VERNETZEN

LOKALES NETZWERK FÜR EIN GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN



- Lokales Netzwerk besteht aus (mind.) drei Partnereinrichtungen:
- Medienpädagogische Expertise
- Zugang zur Zielgruppe
- Strategischer Partner
- Ziel: Förderung der Medienkompetenz vor Ort
- Angebote des Initiativbüros: Begleitung der Netzwerke, Öffentlichkeitsarbeit, Peer-Learning und Regionalkonferenzen
- 24 Lokale Netzwerke in ganz Deutschland



UMFRAGE

In welchen Bereich arbeiten Sie?

- A) Medienpädagogik
- B) Kita
- C) Bibliothek
- D) Jugendeinrichtung
- E) Behörde/Amt



UMFRAGE

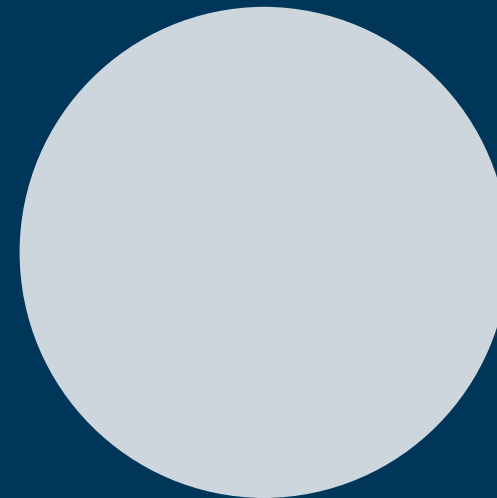
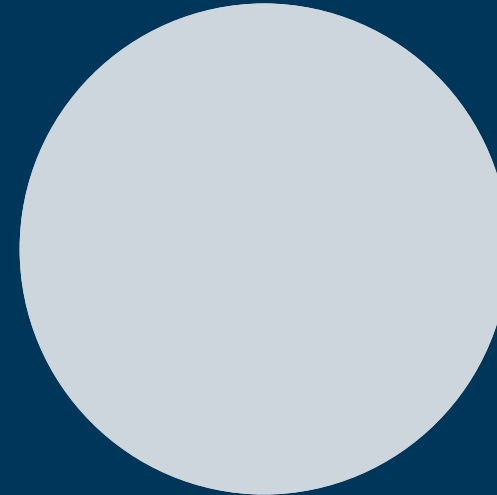
Haben Sie bereits selbst inklusive
Formate angeboten?

- A) Ja
- B) Nein
- C) Vielleicht

VORTRÄGE

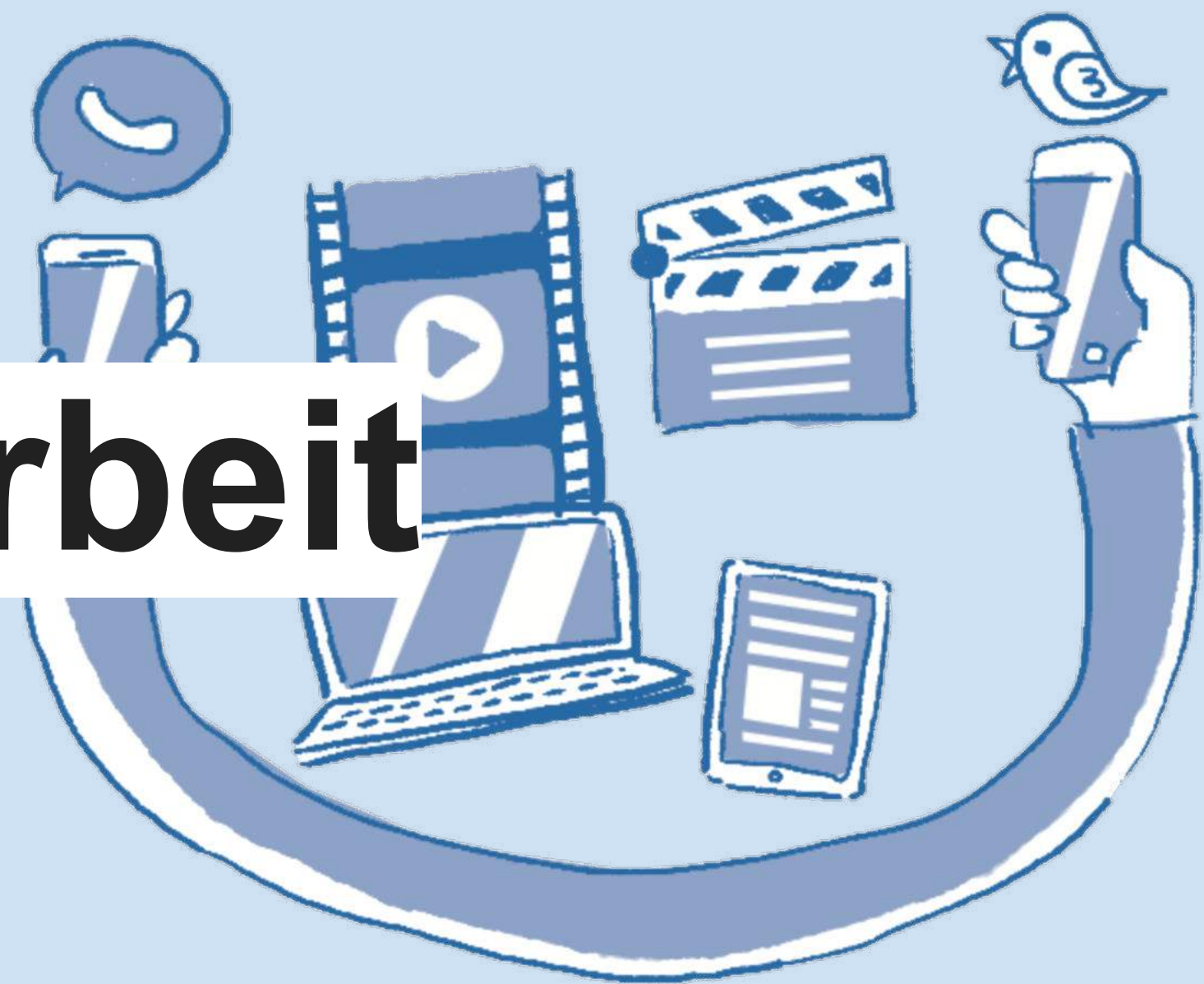


CAROLA WERNING



Inklusive Medienarbeit

Grundlagen



Carola Werning

www.barrierefrei-kommunizieren.de

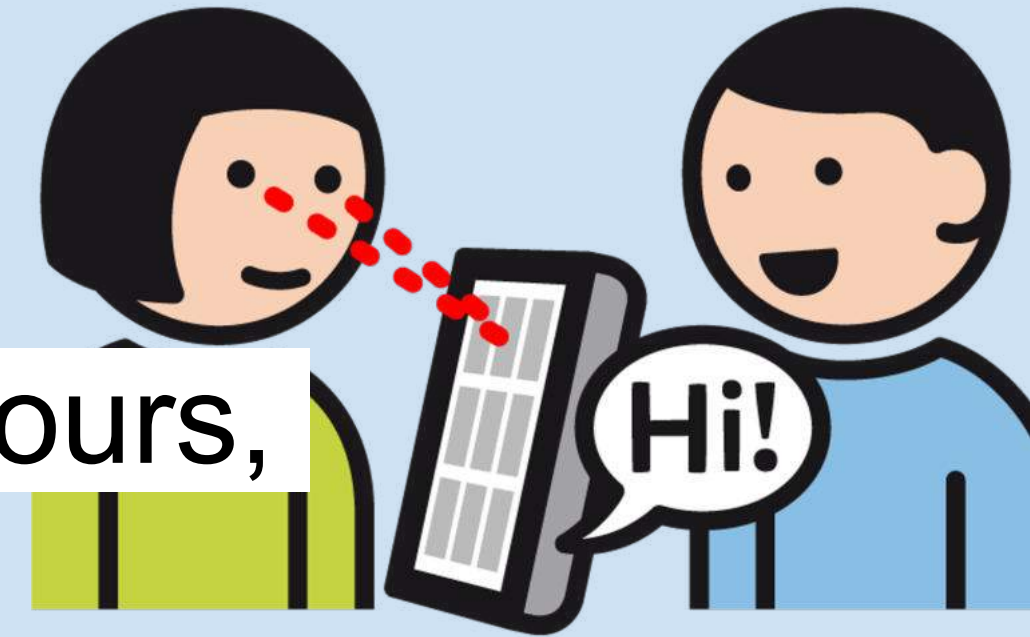
www.stiftung-barrierefrei-kommunizieren.de

barrierefrei kommunizieren!



Digitale Medien & Inklusion

- Assistive Technologien (z. B. Erlebnisparkours, Beratungen)
- Digitale Barrierefreiheit (barrierefreies Internet, barrierefreie Dokumente)
- Inklusive Medienprojekte & inklusives Lernen (barrierefreie Tools, Bedarfe der Zielgruppe...)



Netzwerk Inklusion mit Medien

- Kooperationspartner der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.
- Ziel: Förderung inklusiver Medienprojekte in NRW
- Netzwerk aus Jugendeinrichtungen und Medienpädagog*innen
- Blog, (Online-) Workshops, Weiterbildungen, (digitale) Publikationen, Barcamps, Jugendevents...

Coming soon: nimm!-Akademie



Warum inklusive Medienarbeit?

- Menschenrecht!
- Medienkompetenzvermittlung für ALLE
- Begegnungen auf Augenhöhe, Berührungsängste abbauen
- Freiwilligkeit, Niedrigschwelligkeit, Interessenorientierung, Aufgabenvielfalt, Binnendifferenzierung

Inklusive Medienarbeit: Grundlagen

1. Medienprojekte anpassen an Bedarfe
2. Barrierefreie Zugänge zu digitalen Medien
3. Empowerment & Bewusstseinsbildung

1. **Medienprojekte adaptieren an Bedarfe**

- Haltung des “Adaptierens” entwickeln
- Nicht: Das geht nicht!
- Sondern: Wie passe ich es an?

Voraussetzung:

Wissen um die Bedarfe der Zielgruppe

Kenntnisse von Tools, die den Bedarfen der

Zielgruppe entsprechen

Beispiel: Soziale Medien, Datenschutz, Cybermobbing

- Fred Rößler/ barrierefrei kommunizieren!
- Mediennutzungsworkshop für blinde und sehbehinderte SuS
- Ziele: eigene Mediennutzung reflektieren, Auseinandersetzung mit Cybermobbing

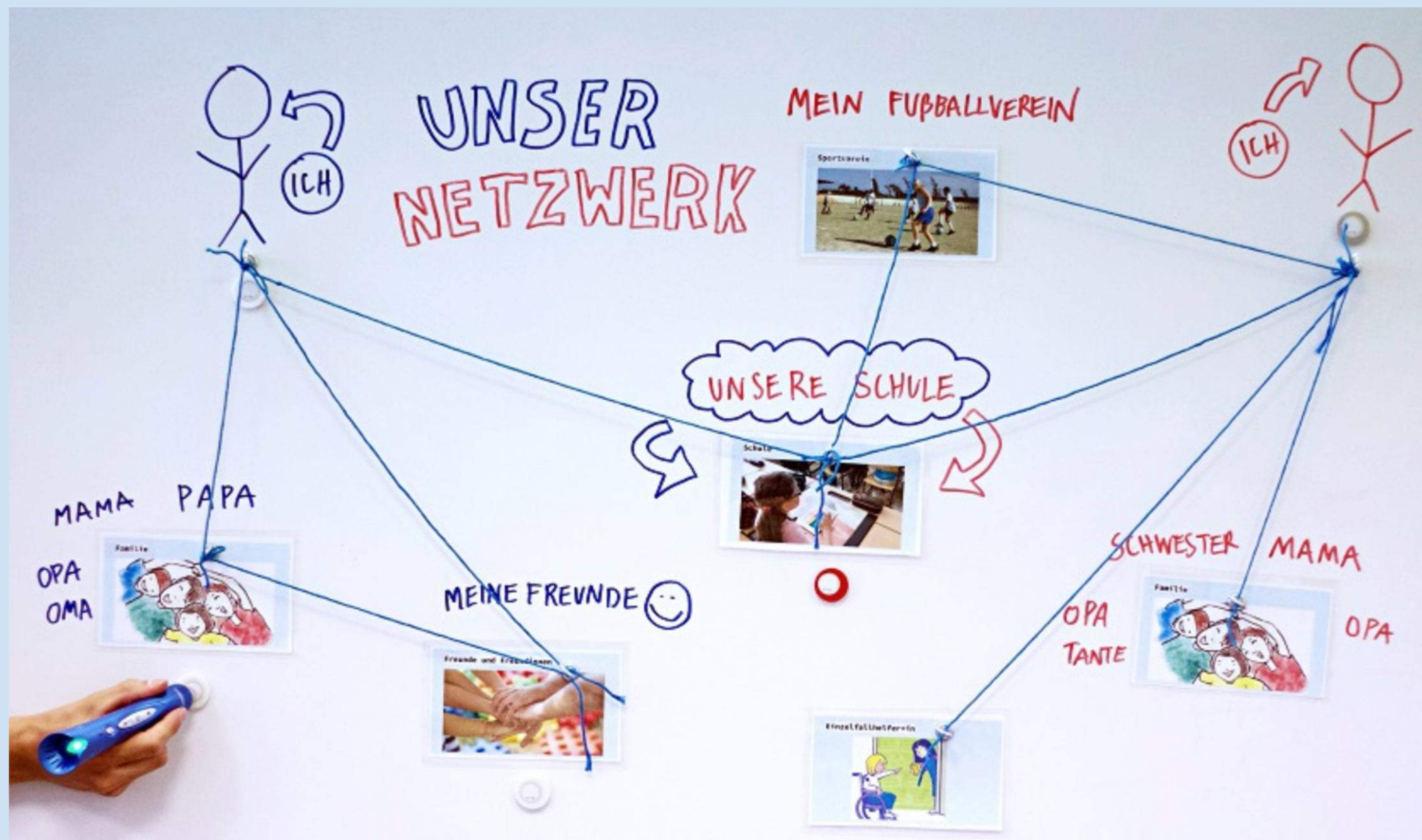
Frage: Wie lassen sich die Workshop-Methoden für die Zielgruppe barrierefrei anpassen?

Beispiel: Soziale Medien, Datenschutz, Cybermobbing

- Erklärvideo, dass auch nicht-visuell funktioniert
- fühlbares & “sprechendes” Netzwerk (Magnethaken, Schnüre, Audiostift Anybook Reader)
- laminierte Medienkarten mit Braillebeschriftung)
- barrierefreie E-Book-App auf dem iPad, um eigene Beiträge als Sprachdatei festzuhalten (Book Creator)

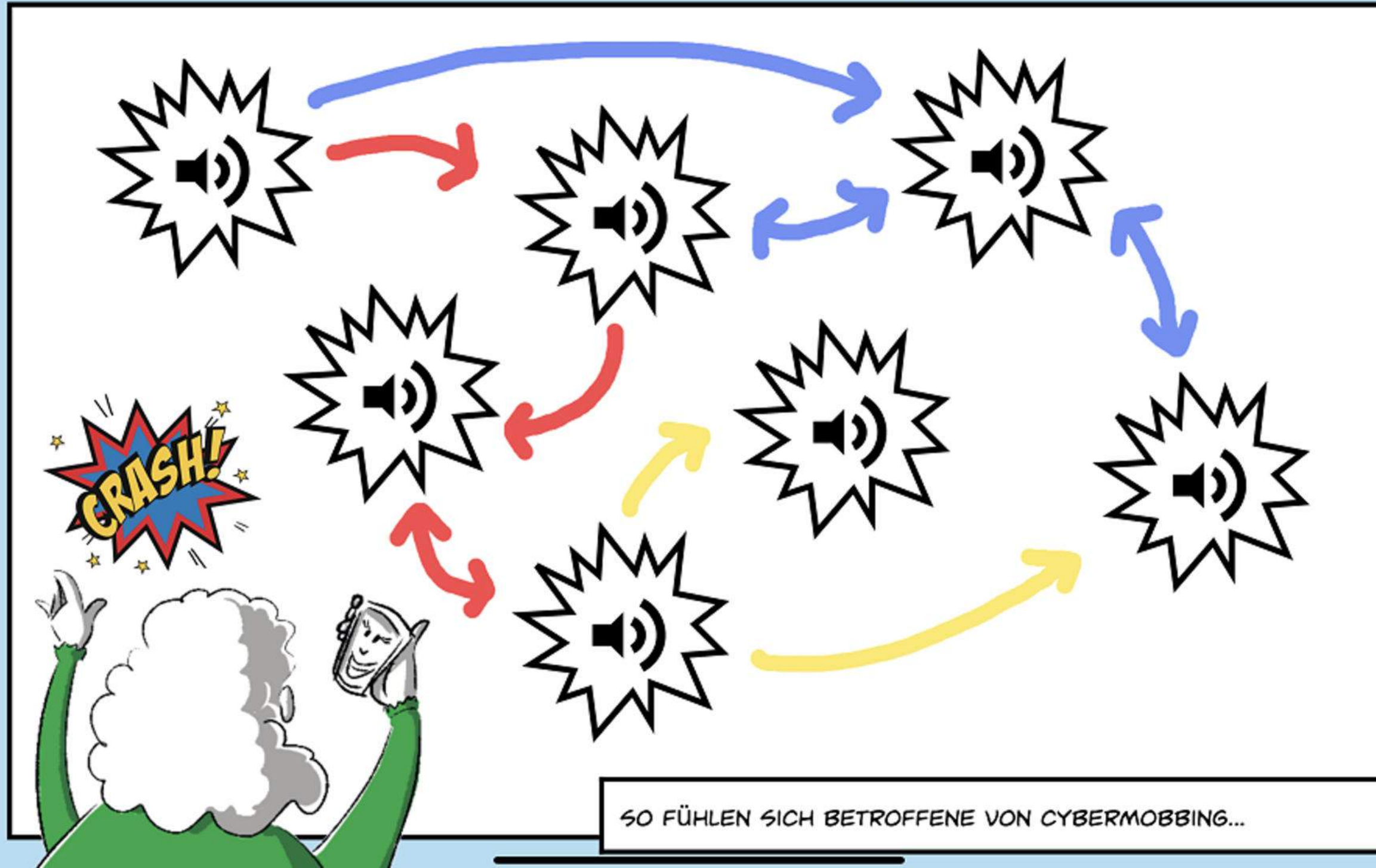








Gedanken-Collage: Betroffene



2. Barrierefreie Zugänge zu digitalen Medien

- Welche digitalen Medien sind barrierefrei? (Apps & Tools)
- Wie kann ich digitale Medien und Dokumente barrierefrei zugänglich machen? (Alternativtext, Untertitel, Audiodeskription)
- Welche assistiven Technologien unterstützen beim Zugang zu digitalen Medien? (Bedienungshilfen)

Beispiel: Social Media. Einfach

barrierefrei

- Domingos de Oliveira/ www.netz-barrierefrei.de
- Sensibilisierung für die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderung im Internet (speziell Social Media)
- Lernen, worauf man bei der Beschreibung bzw. Untertitelung audiovisueller Inhalte in Social Media Kanälen achten soll

Beispiel: Social Media. Einfach barrierefrei

- In Teams Bildbeschreibungen eigener Bilder (aus Social Media Kanälen) erarbeiten und vergleichen
- Untertitel erstellen (mit YouTube)
- In Social Media Kanäle einbinden

Ideal: Blinde Teilnehmende als Testpersonen!

Teilnehmende mit Lernschwierigkeiten: Postings in Leichter Sprache



Studio

Auf deinem Kanal suchen

Inhalte des Kanals

Video

Bedienungshilfen iOS (Kopie)

Analytics

Editor

Kommentare

Untertitel

Einstellungen

Feedback senden

Deutsch

ENTWURF SPEICHERN

VERÖFFENTLICHEN

+ UNTERTITEL

ALS TEXT BEARBEITEN

herzlich willkommen heute gebe ich eine
einführung in die bedienungshilfen von

00:08:26

00:16:24

ios im beispiel werden die bedienungshilfen
von

00:16:24

ios 13 gezeigt je nach version und gerät
können

00:24:19

00:00:00

RÜCKGÄNGIG MACHEN

WIEDERHOLEN

00:00:00

00:05:00

00:10:00

herzlich willkommen heute gebe ich eine einföhrung in die bedier

00:00:00

00:05:00

00:10:00

herzlich willkommen heute gebe ich eine einföhrung in die bedier

00:00:00

00:05:00

00:10:00

herzlich willkommen heute gebe ich eine einföhrung in die bedier





Neuen Beitrag erstellen

[Teilen](#)







Ort hinzufügen

Barrierefreiheit

Alternativtexte beschreiben deine Fotos für Personen mit Sehbehinderung und werden für deine Fotos automatisch erstellt, wenn du keinen eigenen Alternativtext eingibst.



Lerntastatur mit bunten Tasten

Erweiterte Einstellungen 



Bedienungshilfen: iOS



3. Empowerment & Bewusstseinsbildung

- Wording: “Darf” ich “behindert” überhaupt sagen? Geht der Begriff “taubstumm”?
- Darstellung von Behinderung, Geschlechterrollen, Diversität in den Medien = Wahrnehmung in den Köpfen?
- Behinderte “Peers” in Social Media

Beispiel: SO wollen wir gezeigt werden!

- Bianca Rilinger/ Inklusive OT Ohmstraße
- Auseinandersetzung mit Geschlechterrollen und -klischees sowie Diversität in Filmen und Serien
- Vermittlung von Grundlagen der Filmarbeit

Praxis: Kurzfilm umgesetzt mit der Trailerfunktion in iMovie (gerne: "Superheldentrailer")





Kategorien

- Alle Bilder (3134)
-  Behinderungen (1239)
-  Persönlichkeiten (183)
- LGBTQ (24)
- Migrationsgeschichte (47)
-  Themen (1844)
-  Veranstaltungsbilder (1774)
- Bilder für Leichte Sprache (37)
- Publikationen (4)
-  Pressefotos (99)



Finde Video

LEBEN MIT BEHINDERUNG UND INKLUSION



Exoskelett: Dank dieser Technologie können gelähmte Menschen gehen | reporter

[reporter](#)



Wer ist hier behindert?

[Y-Kollektiv](#)



Querschnittslähmung: Ich bin mehr als mein Rollstuhl | Wie komm ich mit meinem Körper...

[Die Frage](#)



Leistungssport mit Behinderung / Auf Klo

[Auf Klo](#)



padlet



Carola Werning • 2Mt.

Barriere-Bingo II

Ein Spiel rund um digitale Barrieren. Von barrierefrei kommunizieren! / tjfbg gGmbH

Suchalarm I



Handgemacht I



Kopf, Auge, Mund I



Kamera-Auge I



Weitsichtig



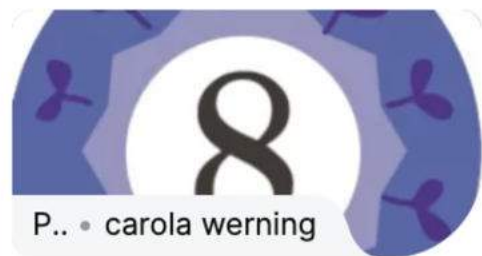
Taubstumm?



Sei mein Auge



Kurzsichtig



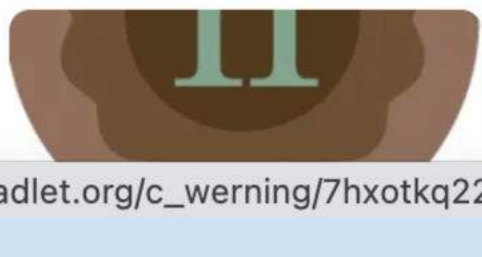
Der Vorleser I



Handgemacht I



Hörenlesen



Ausflugsplaner



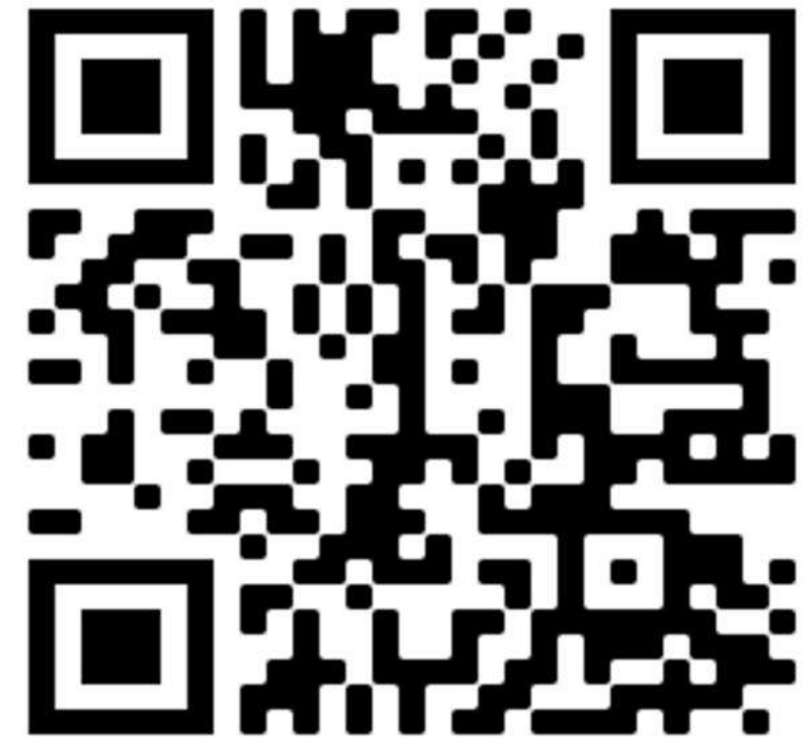
Kamera_Auge II



Ich sehe was



Unstille Post



VORTRÄGE



LIDIA FOCKE

nimm!

akademie

Lidia Focke
Koordinatorin Netzwerk Inklusion mit Medien



Ein Angebot von



in Kooperation mit der



Gefördert von dem

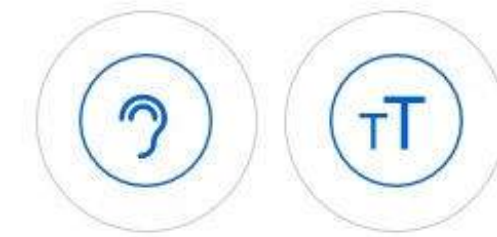
Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Das Netzwerk

- nimm! gibt es bereits seit über 10 Jahren
- Netzwerk besteht aus Fachkräften und Jugendeinrichtungen aus NRW
- Ziel: Inklusion voranbringen
 - Blog/ Jugendplattform
 - Social Media
 - Methodenkarten, Tool-Tipps, Praxisberichte, Publikationen
 - Barcamps, Workshops, Jugendmediennacht, Weiterbildung
 - "Inklusive Medienarbeit", Netzwerktreffen
 - Messen und Fachtagungen





STARTSEITE

[DAS NETZWERK](#)

[FÜR FACHKRÄFTE](#)

[FÜR JUGENDLICHE](#)

[MATERIALIEN](#)

[KONTAKT](#)

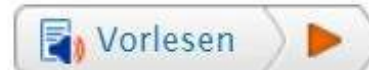


 Das Bildelement mit der Beziehungs-ID rld3 wurde in der Datei nicht gefunden.

www.inklusive-medienarbeit.de

[DAS NETZWERK](#) ▾[FÜR FACHKRÄFTE](#) ▾[FÜR JUGENDLICHE](#) ▾[MATERIALIEN](#) ▾

Jugend-Medienfortbildung mit Zertifikat als Co-Trainer*in im Bereich Comic



Bianca Rilinger/ Leitung Inklusive OT Ohmstraße

„Das Konzept steht, wir können die Anmeldungen drucken“ – so starteten wir im September mit dem Bewerben der ersten Jugend-Medienfortbildung in der Inklusive OT Ohmstraße. **Die wichtigste Frage, die wir uns bei der Erstellung des Konzeptes stellten, war die Frage nach der Unterscheidung zwischen einem Workshop und einer Fortbildung.** Schnell wurde uns klar, dass die Jugendlichen nach der Fortbildung in der Lage sein müssen, gemessen an ihren Stärken und Möglichkeiten, einen eigenen Workshop für jüngere Besucher*innen anbieten zu können und als Co-Trainerin, gemeinsam mit Fachkräften, Workshops und Fortbildungen zu leiten.

Mit sieben Jugendlichen mit und ohne Behinderungen startete ich dann am Mittwoch der ersten Herbstferienwoche mit der Jugend-Medienfortbildung.

Inklusive Jugendmedienworkshops

MATERIALIEN

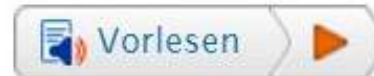
PUBLIKATIONEN

AUS DER PRAXIS

TOOL-TIPPS

ASSISTIVE TECHNOLOGIEN

Publikationen



DIGITAL

Projekte-Plus

Wie kann man spielerisch für digitale Barrieren sensibilisieren, Medienworkshops für Teilnehmende mit Einschränkungen anpassen und gemeinsam Spaß haben? *Projekte-Plus* ist das neue digitale Angebot von Nimm! Inklusions-Scouts und Netzwerkmitglieder aus den Kompetenzzentren für Inklusive Medienarbeit haben spannende Projektideen als Methodenkarten ausgearbeitet und geben Tipps für den Einsatz in inklusiven Settings.



[Weitere Infos und Übersicht der Methodenkarten](#)

[Alle Methodenkarten downloaden \(Alle PDFs in einer Zip-Datei\)](#)

MATERIALIEN

PUBLIKATIONEN

AUS DER PRAXIS

TOOL-TIPPS

ASSISTIVE TECHNOLOGIEN

Tool-Tipps



Welche digitalen Werkzeuge helfen bei der inklusiven Medienarbeit? Für die Rubrik Tool-Tipps haben wir unser Netzwerk gefragt, mit welchen Tools sie am liebsten arbeiten und warum. Wichtig ist uns: Sie sollen einfach bedienbar sein und so die Hürden für den Einstieg für alle Beteiligten senken. [Seit April sind wir auf Instagram vertreten](#) und Dienstag ist dort unser Tool-Tipp-Tag. Dann wird ein neuer Tool-Tipp vorgestellt: Aus der Praxis, für die Praxis.

Barriere-Bingo Online

25 „Türchen“ öffnen – rund ums Thema assistive Technologien, digitale Barrierefreiheit und Inklusion. Eine Ressource für den Einsatz in Online-Workshops. [Zum Tool-Tipp](#)



Alternativtexte bei Twitter

Die Kommunikationsplattform Twitter ist vor allem bekannt für seine bis zu 280 Zeichen langen



Tool-Tipps



Workshops/ Weiterbildung



deinnimm

68 Beiträge

378 Abonnenten

264 abonniert

Netzwerk Inklusion mit Medien

Lokaler Dienstleister

Tipps und Tricks zum ausprobieren und mitmachen.

Einrichtungen und Angebote aus NRW

#digिताleteilhabe #Inklusion #barrierefreiheit

www.inklusive-medienarbeit.de/linkweiser

TT der Woc...



Projekte-Plus



Rückblick



ToolTippTag



Vor Ort

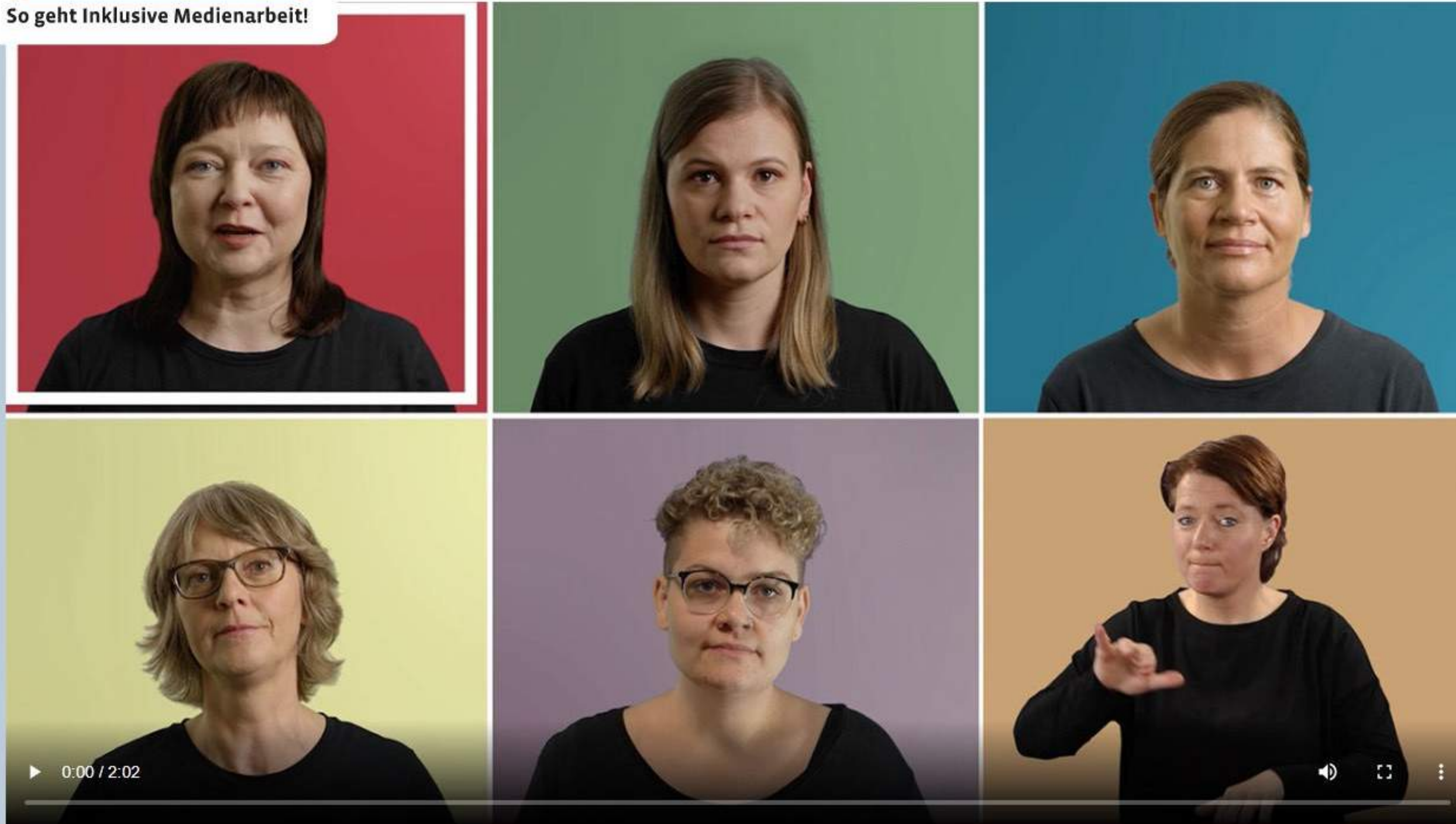
Das Bildelement mit der Beziehungs-ID rld3 wurde in der Datei nicht gefunden.

instagram.com/deinnimm

nimm!-Akademie

- Digitale Formate sind für die offene Kinder- und Jugendarbeit wichtig!
- Soll Hemmschwelle senken sich mit dem Thema zu beschäftigen
- Methoden und Materialien für alle unabhängig vom Kenntnisstand
 - Aus der Praxis für die Praxis
- Inhalte nach 6 Themen-Schwerpunkten aufgeteilt
- Verknüpfung von digitalen Angeboten und Workshops vor Ort
 - Barcamp 2022
- Jugendliche stellen als Medienexpert:innen ihre Bedarfe vor





Digital zusammen!



Games: gemeinsam



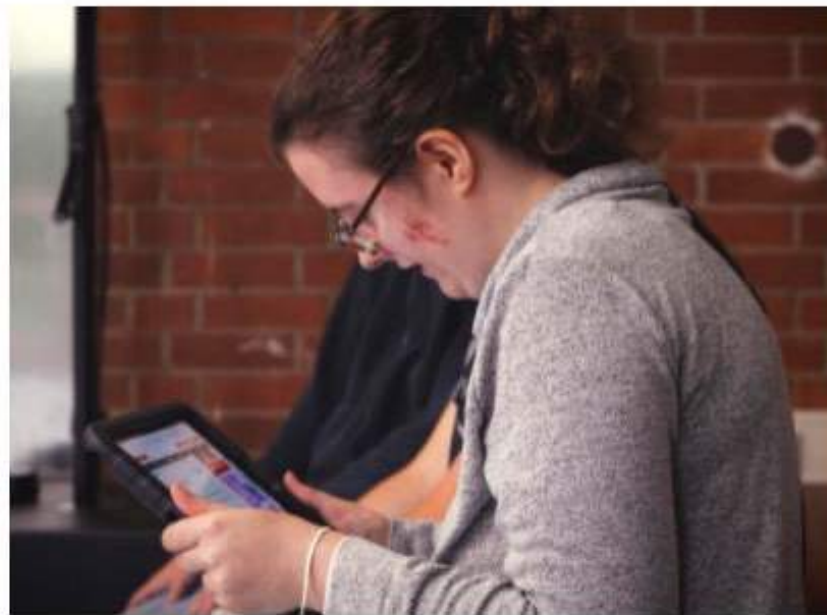
Audio & Podcast



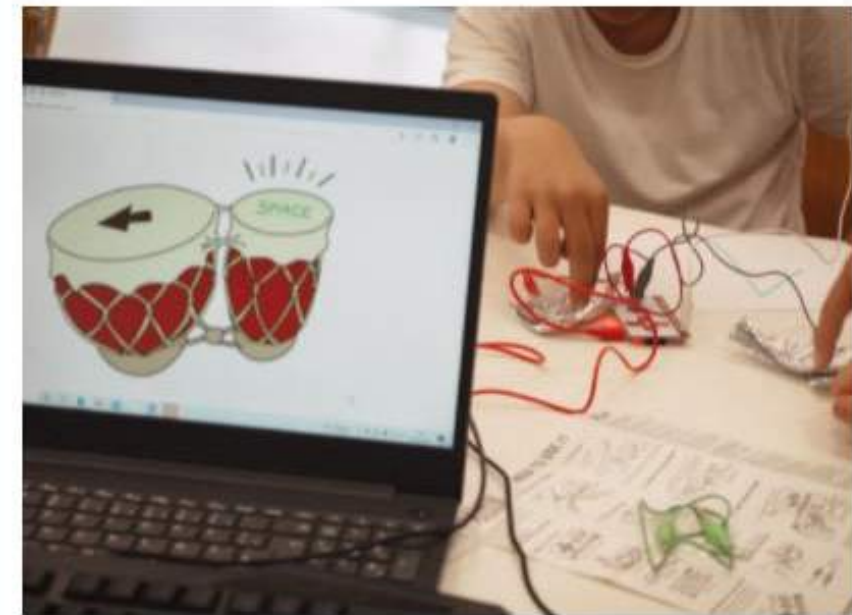
Foto & Video



Social? Sicher!



Coding & Making





So geht Inklusive Medienarbeit!

Foto & Video

Comics und (Trick-) Filme lassen sich mittlerweile kinderleicht erstellen und Programme für die (Bewegt-) Bildbearbeitung gibt's wie Sand am Meer: Hier gibts eine Auswahl aus der inklusiven Netzwerkpraxis. Und weil nicht jede:r (gut) sehen, hören oder eine Kamera halten kann, zeigen wir: Wie man mit einfachen Tools Untertitel und Audiodeskription erstellen kann und wie man mit assistiven Tools Jugendliche mit Behinderung in die inklusive Foto-/Filmarbeit einbezieht.





Foto & Video barrierefrei

Einfach einsteigen!

Foto & Video in Projekten

Foto & Video barrierefrei

Foto und Video sind audiovisuelle Medien für Augen und Ohren. Wer nicht (gut) sehen oder hören kann, benötigt Alternativtexte, Untertitel oder eine Audiodeskription für einen barrierefreien Zugang. Was das ist und wie man diese schnell erstellt, erfährt man hier.



Alternativtexte

Durch Alternativtexte werden digitale Bilder im Internet, auf Social-Media-Kanälen oder in digitalen Dokumenten und Präsentationen für blinde Menschen barrierefrei. Sie beschreiben – aussagekräftig und kurz – den Inhalt des Bildes. Alternativtexte sind “unsichtbar” für Sehende und werden von Screenreadern – Vorleseprogramme für blinde Menschen – vorgelesen. Alternativtexte sind KEINE Bildunterschriften, die sich auch an sehende Menschen richten!

Wo trage ich Alternativtexte ein?

- Beispiel Microsoft Word: Bild einfügen → Rechtsklick auf Bild → Alternativtext bearbeiten (Anleitung für Word 2016 bzw. älter)
- Beispiel WordPress: Bild in Medienübersicht hochladen und anklicken, Alternativer Text und Beschreibung hinzufügen
- Beispiel Facebook: Bild hochladen → “Bearbeiten” → Alternativtext → der automatisch erstellte Alt-Text ist meistens unbrauchbar. “Benutzerdefiniert” anklicken

Tipps für gute Alternativtexte

- Leitfaden zum Schreiben guter Alternativtexte (Domingos de Oliveira)
- Bildbeschreibung (Alternativtext) in Social Media – vier einfache Regeln (DBSV e. V.)



Untertitel

Untertitel sind wichtig für hörbehinderte Menschen – aber nicht nur! Auch wer eine Sprache noch lernt oder Filme unterwegs anschauen will, aber keine Kopfhörer dabei hat, freut sich über Untertitel! Wer einfach und schnell Untertitel erstellen will, kann die automatische Spracherkennung von YouTube dafür nutzen. Alles, was man dafür braucht: Einen Google-Account. Die Qualität der automatisch erkannten Untertitel hängt von der Sprachqualität ab, Fehler können aber einfach und schnell korrigiert werden. Gut zu wissen: Die Untertitel können von YouTube als Untertitel-Datei heruntergeladen und das Video bei YouTube gelöscht werden (wenn man nicht möchte, dass das Video bei YouTube ist). Die Untertitel-Datei kann man dann weiterverwenden, z. B. für Facebook- oder Instagram-Videos.

Erstellen von Untertiteln mit YouTube

- Untertitel mit YouTube (barrierefrei kommunizieren!)
- Tutorial: Facebook Video Untertitel in wenigen Minuten (fast) automatisch mit Youtube erstellen

Tipps für gute Untertitel



Audiodeskription

Eine Audiodeskription beschreibt die visuellen Elemente eines Films in den Dialogpausen. So können auch blinde Menschen Filme schauen. Warum, wieso, weshalb? Darüber sprechen blinde Personen hier: [Blind Filme schauen – so geht das!](#) (Ypsilon, funk.de)

Tipp: Wer selbst mal Filme mit Audiodeskription schauen will, kann über die [Greta-App](#) Audiodeskriptionen auf's mobile Telefon laden und den Film im Kino (oder auch zu Hause) schauen – und über Kopfhörer parallel den Audiodeskriptionen lauschen.

Erstellen einer Audiodeskription mit iMovie

- [Audiodeskription mit iMovie](#) (barrierefrei kommunizieren!)

Tipps für eine gute Audiodeskription

- [Vorgaben für Audiodeskriptionen](#) (Öffentlich-rechtliche Sender)

Ein Projekt von



In Kooperation mit



Gefördert vom

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



Teil von



Einfach einsteigen!

Es gibt jede Menge Tools und Apps für den sehr niedrigschwelligen Einstieg in Foto- und Videoprojekte. Bereits Kinder sind oft sehr fit und verstehen intuitiv den Umgang mit den verschiedenen Apps. Umgekehrt sind Apps, die eher “kindlich” rüberkommen, auch für größere Kinder und Jugendliche oft noch sehr Spaß und regen zu kreativen Höhenflügen an... 😊 Hier sollte man also nicht vorneherein bestimmte Tools ausschließen! Generell ist es immer wieder toll und begeisternd, WIE kreativ – und vor allem ohne viel Impuls von “außen” – Heranwachsende mit Foto- und Video-Tools umgehen. Hier gibt es einige Tipps und Empfehlungen aus unserer Praxis:



Chatterpix

Mit der kostenfreien App Chatterpix Kid (ab iOS 9.0, ab Android 7.0) lassen sich die Bilder – und natürlich auch Kinder, z. B. im Bereich Sprachförderung! – zum “Quatschen” bringen. Einfach Foto von Gegenstand machen, Linie für den “Mund” aufziehen, Sprachaufnahme erstellen. Dazu gibt es noch einiges an Verzier-Elementen, z. B. Hüte, Schleifen, Sonnenbrillen... Was auch immer das Deko-Herz begehrt.

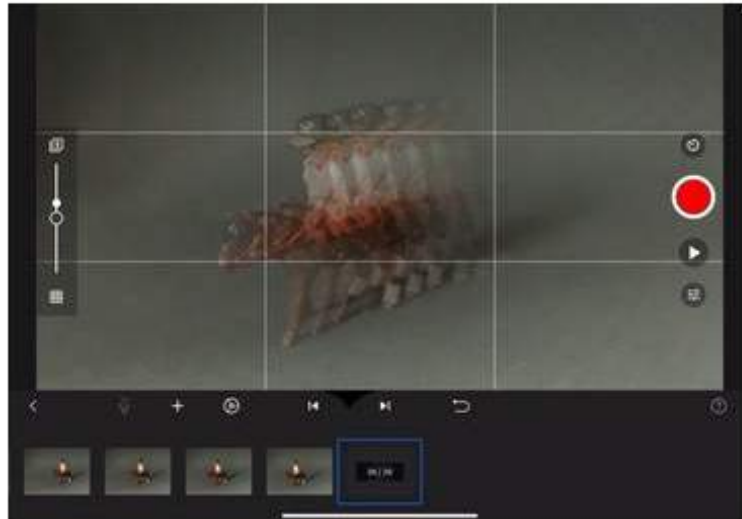
- Chatterpix: Sprechende Bilder – mehr Infos und Anleitung



Puppet Pals

Puppets Pals 2 (ab iOS 10.0, Vollversion ca. 6 Euro) funktioniert nach dem Prinzip des Figurentheaters und ist auch bereits für sehr junge Kinder bedienbar – macht aber auch Älteren Spaß! Einfach Hintergrund – z. B. Wüste, Prärie, Stadt, Unterwasser... – und Charaktere wählen, sie wie in einem Puppentheater auf der Bühne miteinander agieren lassen und natürlich sprechen lassen. Was immer für Spaß sorgt, ist die Möglichkeit mit einem Foto von sich einen eigenen Charakter zu gestalten. Für längere “Stücke” sollte man die Szenen einzeln aufnehmen und im Anschluss in einem Schnittprogramm wie z. B. iMovie zusammenfügen.

- Projektbericht: [Storytelling mit Puppet Pals – Online-Ferienprogramm](#)
- [Anleitung Puppets Pals](#)



Stop Motion Studio

Stop Motion Studio Pro (ab iOS 9.0, ca. 6 Euro) ist ein App zum einfachen Erstellen von Stop Motion Filmen. Stop Motion bedeutet: Eine Figur oder ein Objekt wird durch minimale Bewegung zwischen den Bildern zum Leben erweckt. Dieses Prinzip kennt man vom Daumenkino oder von Trickfilmen. Umso geringer die Unterschiede zwischen zwei Bildern sind, desto flüssiger nimmt das menschliche Auge die Bewegung wahr. Kino-Projektionstechnik gibt Kinofilme mit 24 Bildern pro Sekunde wieder. 24 Einzelbilder ergeben also eine Sekunde „flüssigen“ Film. In Stop Motion Studio Pro lässt sich die Anzahl der Bilder pro Sekunde auch verringern: Denn nicht immer hat man die Geduld oder die Zeit, für nur fünf Sekunden Film über 100 Fotos zu machen! Die App lässt sich

Foto & Video in Projekten

Auf unserem Blog inklusive-medienarbeit.de findet man zahlreiche Berichte über Comic- und (Trick-) Filmprojekte! Die folgenden Projekte geben einen Einblick in die Kreativität und Vielfalt der umgesetzten Projekte:

Filmprojekt „Film ab!“



Ferienangebot im Rahmen eines inklusiven Mädchentreffs mit Teilnehmenden mit und ohne Lernschwierigkeiten

Stop-Motion mit Smartphone und Tablet



Das letzte Einhorn im Land der Vielfalt



Trickfilmworkshop im Mädchentreff Alten Feuerwache Köln: Kreative Auseinandersetzung mit dem Thema "Vielfalt" – umgesetzt als Stop-Motion-Movie mit selbstgebastelten Figuren

Der Schmuckraub



Stop-Motion mit Smartphone und Tablet



Für hörbehinderte Schülerinnen und Schüler: Zielgruppenangepasste Umsetzung eines Trickfilm-Projekts

Der Schmuckraub



Ein Comicprojekt der Offenen Jugendarbeit Rosendahl – Herausforderungen der Umsetzung eines Comicprojekts in der offenen Kinder- und Jugendarbeit

Peer-Ausbildung



Foto- und Videoangebote können auch als "Aufhänger" und Anreiz für Peer-Ausbildungsprojekte genutzt werden: Zum Beispiel um die Jugendlichen allgemein im Umgang mit dem iPad zu schulen. Oder um sie zu schulen, selbst Comic-Projekte für Gleichaltrige umzusetzen

- Jugend-Medienfortbildung mit Zertifikat als Co-Trainer*in im Bereich Comic
- Video-Workshop mit iPad-Führerschein



Repräsentation & Identität

Foto- und Videoprojekte eignen sich sehr gut, um sich mit dem Thema Repräsentation und Selbstdarstellung auseinanderzusetzen. Auch das Thema “Darstellung von Behinderung in den Medien” kann gut in einem Medienprojekt aufgegriffen werden.

- Methodenkarte: SO wollen wir gezeigt werden! Vielfalt in Film und Fernsehen

Digital & analog

Der Einsatz digitaler Medien schließt natürlich den Einbezug analoger Elemente nicht aus – gerade durch die Verbindung von digital und analog ermöglichen kreative, vielfältige Projekte und Produkte, an denen alle in irgendeiner Form teilhaben können:



- Fotohacks: Pimp deinen Instagramfeed! – Analoge Ideen für coole Fotoeffekte
- Digital dabei! und Digital dabei! 2.0 – Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit. “Augenfotos” als einfach, effektive Fotoprojektmethode
- Lightpainting mit Weihnachtsstimmung : Spaß mit selbstgebastelten Lightpainting-Elementen und effektvollen Fotos
- VR-Brille – Inklusives Medienprojekt im Mädchentreff Leyla – VR-Projekt mit aus Pizzakartons selbstgebastelten VR-Brillen
- Virtuelle Streetart: Lieblingsorte-Spielorte Haus der Jugend Neuss – Echte Lieblingsorte, digital verfremdet



Barrierefreiheit

Wer Filmprojekte umsetzen möchte, sollte auch über das Thema Barrierefreiheit nachdenken. Wie kann z. B. das Thema Audiodeskription – d. h. eine Filmbeschreibung für Blinde – selbst Bestandteil eines inklusiven Medienprojekts sein? Wie kann man Teilnehmenden mit motorischer Beeinträchtigung das Filmen erleichtern?

- Inklusives Medienprojekt: Audiodeskriptionen von Kurzfilmen
- Tool-Tipp: Smartphone-Gimbal
- Projektbericht: Storywelten Hören



Greenscreenprojekte

Wer Filmprojekte umsetzen möchte, sollte auch über das Thema Barrierefreiheit nachdenken. Wie kann z. B. das Thema Audiodeskription – d. h. eine Filmbeschreibung für Blinde – selbst Bestandteil eines inklusiven Medienprojekts sein? Wie kann man Teilnehmenden mit motorischer Beeinträchtigung das Filmen erleichtern?

- Inklusives Medienprojekt: Ich wünsch mir was
- noch mehr Greenscreen-Projekte (Sammlung)

nimm!

akademie

So geht Inklusive Medienarbeit!

[**www.nimm-akademie.nrw**](http://www.nimm-akademie.nrw)

Lidia Focke
focke@medienarbeit-nrw.de



Ein Angebot von



in Kooperation mit der

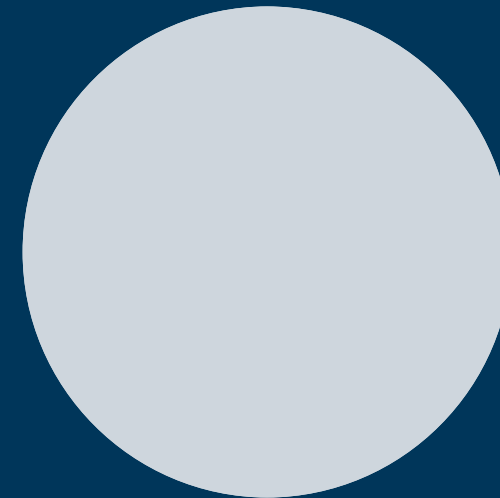
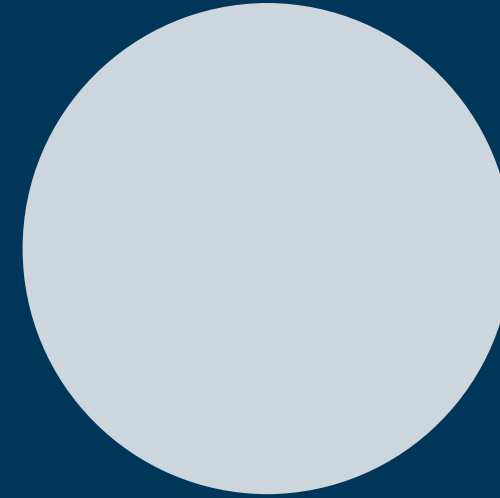


Gefördert von dem

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



VORTRÄGE



KAROLINA ALBRICH

**Das Projekt zum Thema
Barrierefreiheit digitaler Spiele für
Jugendliche von 12 bis 27 Jahren.**

GAMING OHNE GRENZEN

Ein Projekt der

fjmk 
Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW

Gefördert durch die
**Aktion
MENSCH**

und


congstar



Das Projekt

- Wir möchten herausfinden, welche **digitalen Spiele** mit verschiedenen Einschränkungen spielbar sind.
- Dazu testen wir diese in fünf wöchentlich stattfindenden **inkluisiven Spieletest-Gruppen** im Raum Köln und Umgebung.
- Wir sind keine Initiative sondern ein Projekt der außerschulischen Jugendarbeit.
- Die medienpädagogische Arbeit mit **Jugendlichen und jungen Erwachsenen von 12 bis 27** Jahren mit und ohne Behinderung steht im Fokus!
- Welche Spiele sind besonders barrierearm? Mit welchen Technologien lassen sich Hürden überwinden? Die **Ergebnisse unserer Tests** halten wir auf dieser Website fest:

www.gaming-ohne-grenzen.de



Die Ziele

- Räume der Begegnung schaffen
- Werte der Inklusion stärken
- Medienkompetenz fördern
- Vielfalt positiv hervorheben
- Förderung von unterschiedlichen Stärken

Wir wünschen uns mehr Diversität und Inklusion in der Gaming-Community.



**Wir wollen Gaming ohne Grenzen -
Für Alle!**



Mitmachen

In diesen Einrichtungen finden die Gruppentreffen statt:

café **leichtsinn**

bürgerzentrum
DEUTZ

Support **51**

Inklusive
OT Ohmstraße

JUGENDZENTRUM
digital

(Café Leichtsinn, Bürgerzentrum Deutz, Support 51, OT Ohmstraße und Jugendzentrum.digital)

Und darüber hinaus? Schreibt uns gerne einfach an.
Eure Erfahrungen fließen in unsere Beurteilungen mit ein!



Barrieren in Games

Wir testen Spiele in vier verschiedenen Bereichen:



Hören

Funktioniert das Spiel auch ohne Ton? Gibt es Untertitel, die du gut lesen kannst?



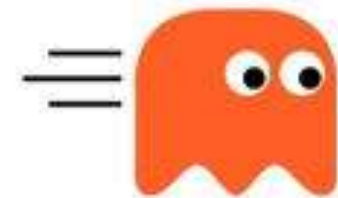
Verstehen

Musst du knifflige Rätsel lösen? Ist die Sprache kompliziert? Gibt es viele gruselige Momente, wo du dich erschreckst?



Sehen

Kannst du das Spiel auch spielen, wenn du nicht so gut sehen kannst? Oder wenn du bestimmte Farben nicht unterscheiden kannst?



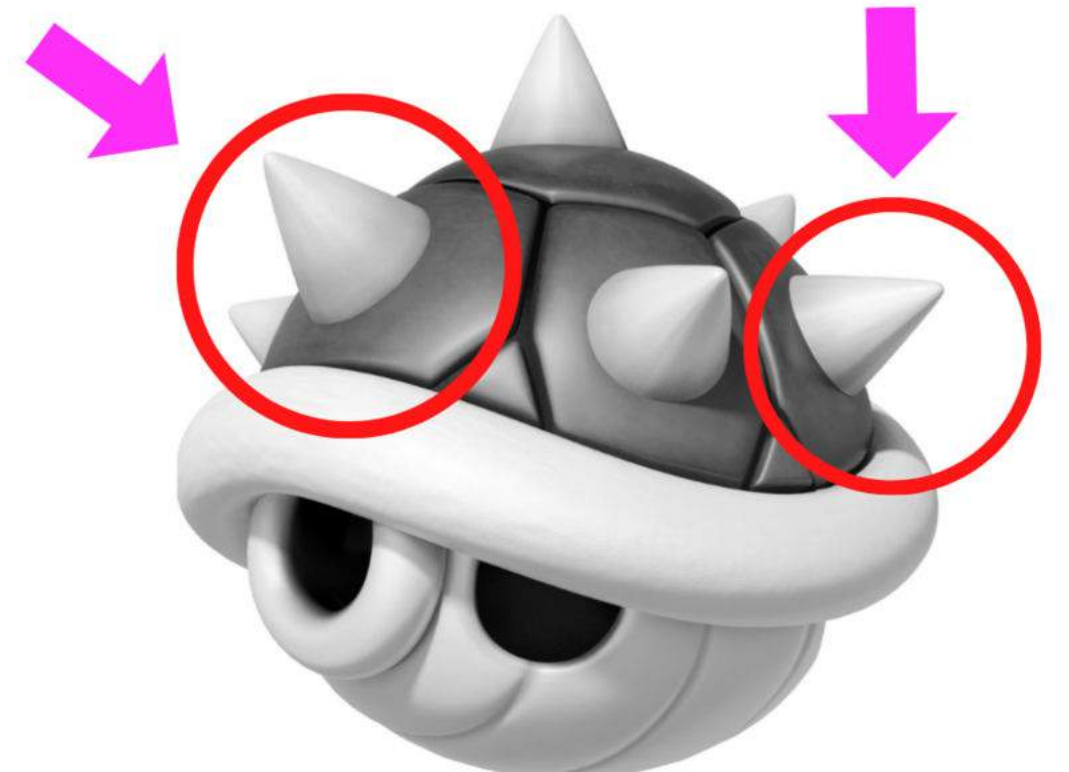
Steuern

Gibt es Hilfsmittel in den Einstellungen, die du benutzen kannst, um die Steuerung einfacher zu machen?

Unterscheidung durch Farben

Manche Menschen können
bestimmte Farben nicht
erkennen oder
unterscheiden.
Das nennt sich:
Farben-fehl-sichtig-keit.

Dann sehen zum Beispiel
Rot und **Grün** total ähnlich
aus.
Eher so: **Rot** und **Grün**.



Adaptive Controller



Quad-Stick (Saug-Blas-Steuerung)

GoG Botschafter Dennis Winkens
Foto: Privat



Xbox Adaptive Controller

GoG Botschafterin Melanie Eilert
Foto: Anna Spindelndreier

Medienkompetenzrahmen NRW

 Für Schulen
in NRW

 Medienkompetenz-
fördernde Maßnahmen



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medianausstattung (Hardware) Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

1. BEDIENEN UND ANWENDEN



1.1 Medianausstattung (Hardware)

Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

eyetracker "Tobii"



Ausprobieren von assistiver Technologie zum Beispiel Eyetracker, Vorlesefunktionen, Adaptive Controller aber auch reguläre Spielekonsolen

NVDA - Kostenloser Screenreader:

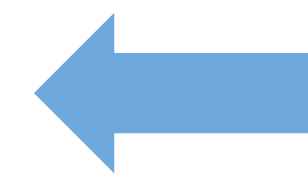
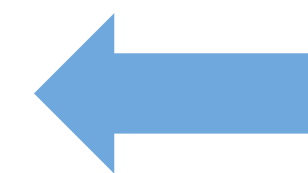
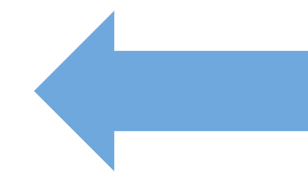
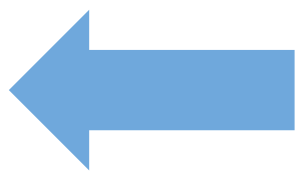
<http://nvda.bhvd.de/>



Xbox Adaptive Controller mit Logitech Buttons

Aktuelle Spielekonsolen

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	
2.1 Informationsrecherche	
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	
2.2 Informationsauswertung	
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	
2.3 Informationsbewertung	
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	
2.4 Informationskritik	
Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	



- Einsatz von Games wie Geoguessr, Cityguesser oder Whaats.com
- Simulationen wie Bus und Bahn-Simulatoren z.B. zum Vorab Durchspielen von Ausflugsfahrten für Menschen mit kognitiver Behinderung
- Spiele bewerten und kritisch hinterfragen.

Cityguesser: <https://virtualvacation.us/guess>
Geoguessr: <https://www.geoguessr.com/>



Bus Simulator



Flight Simulator

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN



3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

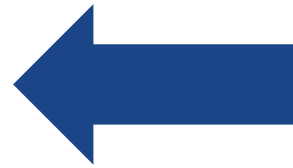
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen



Zum Beispiel
Minecraft Edu,
Among Us, Keep
Talking and nobody
explodes, FIFA

Im Sportunterricht
digitale Spiele ins
analoge übertragen

Analoger vs. digitaler
Sport (Just Dance,
Ring Fit, Boxen, FIFA)



Minecraft



Among US



Just Dance 2021

Analoger Shooter

Spielziel: alle Teammitglieder des gegnerischen Teams kampfunfähig zu machen.

Grundregeln: Jede*r bekommt zu Beginn einen roten Ball. Auf dem Boden werden gelbe und blaue Bälle verteilt. Alle Bälle dürfen aufgehoben und wiederverwendet werden. Die Bälle haben verschiedene Effekte!

Ball-Effekte:

- **Rot:** Wirst du von einem roten Ball getroffen, wirst du kampfunfähig und musst dich hinsetzen/ hinlegen und darfst dich nicht mehr bewegen.
- **Blau:** Bist du kampfunfähig und wirst von einem blauen Ball getroffen, wirst du sofort wiederbelebt. Du kannst dich nun wieder bewegen.
- **Gelb:** Wirst du von einem gelben Ball getroffen, bist du für 10 Sekunden bewegungsunfähig und musst auf der Stelle stehen bleiben.

Pädagogisches Ziel:

- Gesundes Gaming: Bewegung und frische Luft für Bildschirmpausen
- Soziales Miteinander + Teamwork fördern





4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2 Gestaltungsmittel

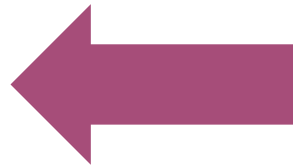
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3 Quellendokumentation

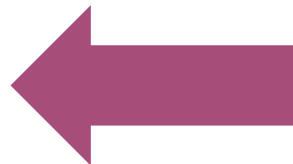
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten



- Draw Your Game, Twine
- Kurzfilme oder Storytelling mit die Sims 4 oder Minecraft



- Gender in Games
- Ethik in Games



Die Sims 4

Metal Gear Solid 5

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN



5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

5.2 Meinungsbildung

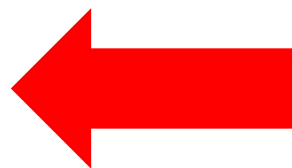
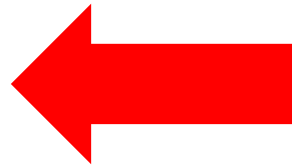
Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

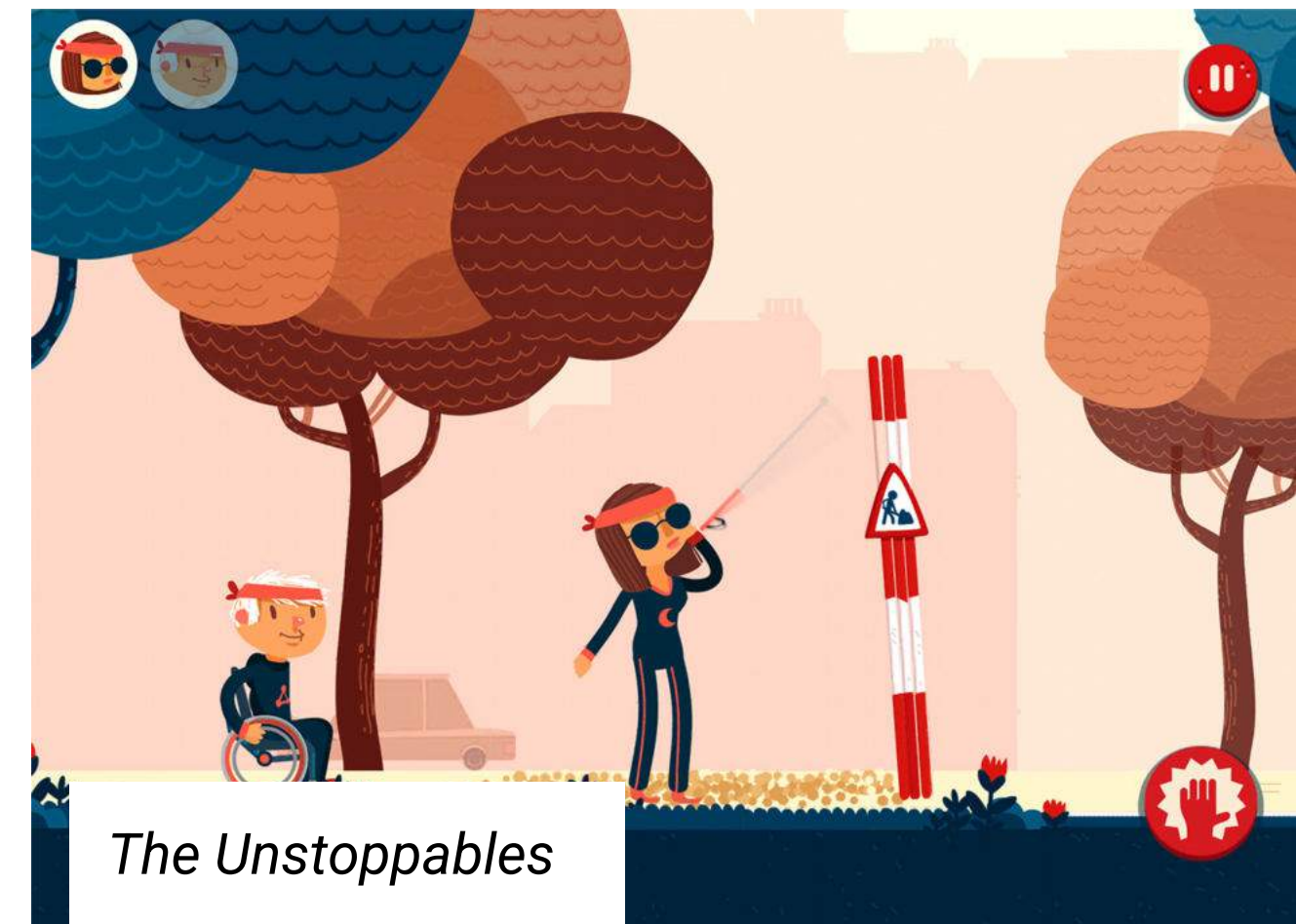


**Spiele Beurteilen:
Barrieren in Games,
Altersempfehlungen,
Vielfalt in Spielen**
Z.B. als Projektwoche:
Jede*r bringt sein
Lieblingsspiel mit (USK
konform)

z.B. The Unstoppables,
Games zu Mental Health
Avatare/ Fantasiefiguren
erstellen



<https://www.heroforge.com/>



The Unstoppables

Gaming ohne Grenzen?

Mit simulierten Einschränkungen zu mehr Verständnis

Wie fühlt es sich an, wenn man nicht gut sehen, hören oder seine Hände bewegen kann? Mit simulierten Einschränkungen digitale Spiele testen und für Barrieren in Games sensibilisieren.

DAS BRAUCHT MAN

- digitale Spiele auf Computer oder Konsole
- Materialien, um Einschränkungen zu simulieren, z. B. Klebeband, Tuch, Simulationsbrillen für Seheinschränkungen (online bestellen oder selbst basteln)
- pro Spielstation: 1 Betreuungsperson und max. 6 Teilnehmende
- ca. 2–3 Stunden (mit Pause)

Ziele

- Kinder und Jugendliche auf spielerische Weise für das Thema Barrieren in Games sensibilisieren.
- Barrieren überwinden und Vielfalt fördern durch technische Hilfsmittel und gemeinsames Spielen.

Vorbereitung

- Computer und/oder Konsolen aufbauen und Controller aufladen, um Wartezeiten während der Aktion zu vermeiden.
- Spielstationen vorbereiten. Spieletipp für den Einstieg: 1-2-Switch für die Nintendo Switch. Die Minispiele haben verschiedene Schwerpunkte. So lässt sich für alle ein passendes Spiel finden. 1-2-Switch eignet sich für Menschen mit kognitiven, visuellen, auditiven sowie motorischen Einschränkungen.



Durchführung

- Ablauf erklären, Paare bilden; so kann man sich leichter abwechseln.
- Die Paare entscheiden sich für eine Spielstation bzw. ein Minispiel und spielen/ testen es vier Mal:
 1. ohne simulierte Barrieren
 2. mit leisem/ausgestelltem Ton ohne zu sprechen
 3. mit Simulationsbrillen für Seheinschränkungen bzw. mit verbundenen Augen
 4. mit nur einer Hand
- Minispiel bzw. Spielstation wechseln und auf Fragebogen ankreuzen, mit welchen Einschränkungen ein Spiel gut, weniger gut oder gar nicht spielbar war.
- Gemeinsame Abschlussreflexion: Welche Erfahrungen hast du gemacht? Wie kamst du mit den Barrieren zurecht? (Wie) Konntest du die Barrieren überwinden? Wie kannst du andere bestärken und unterstützen?

6. PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN



6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

6.4 Bedeutung von Algorithmen

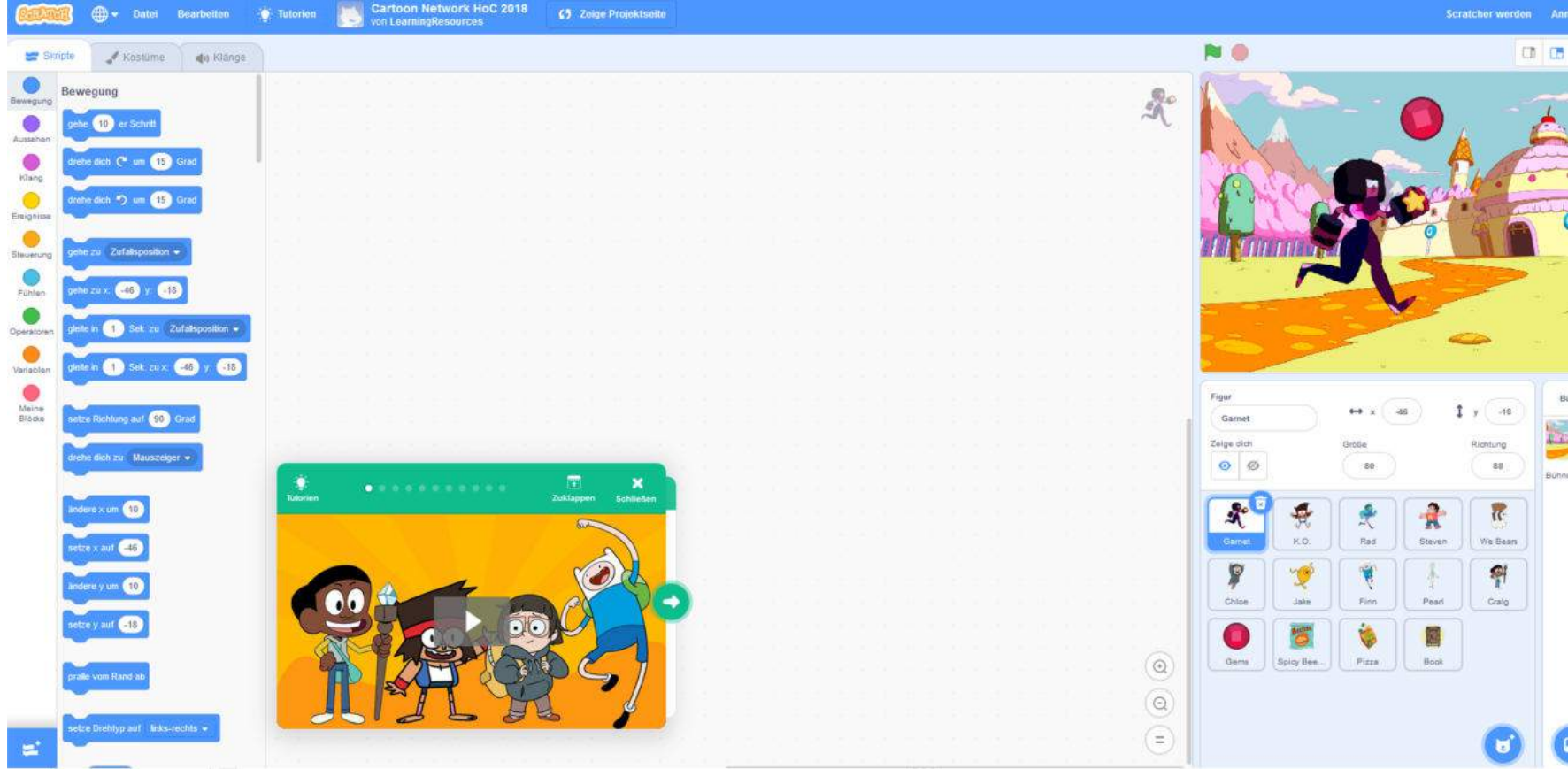
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



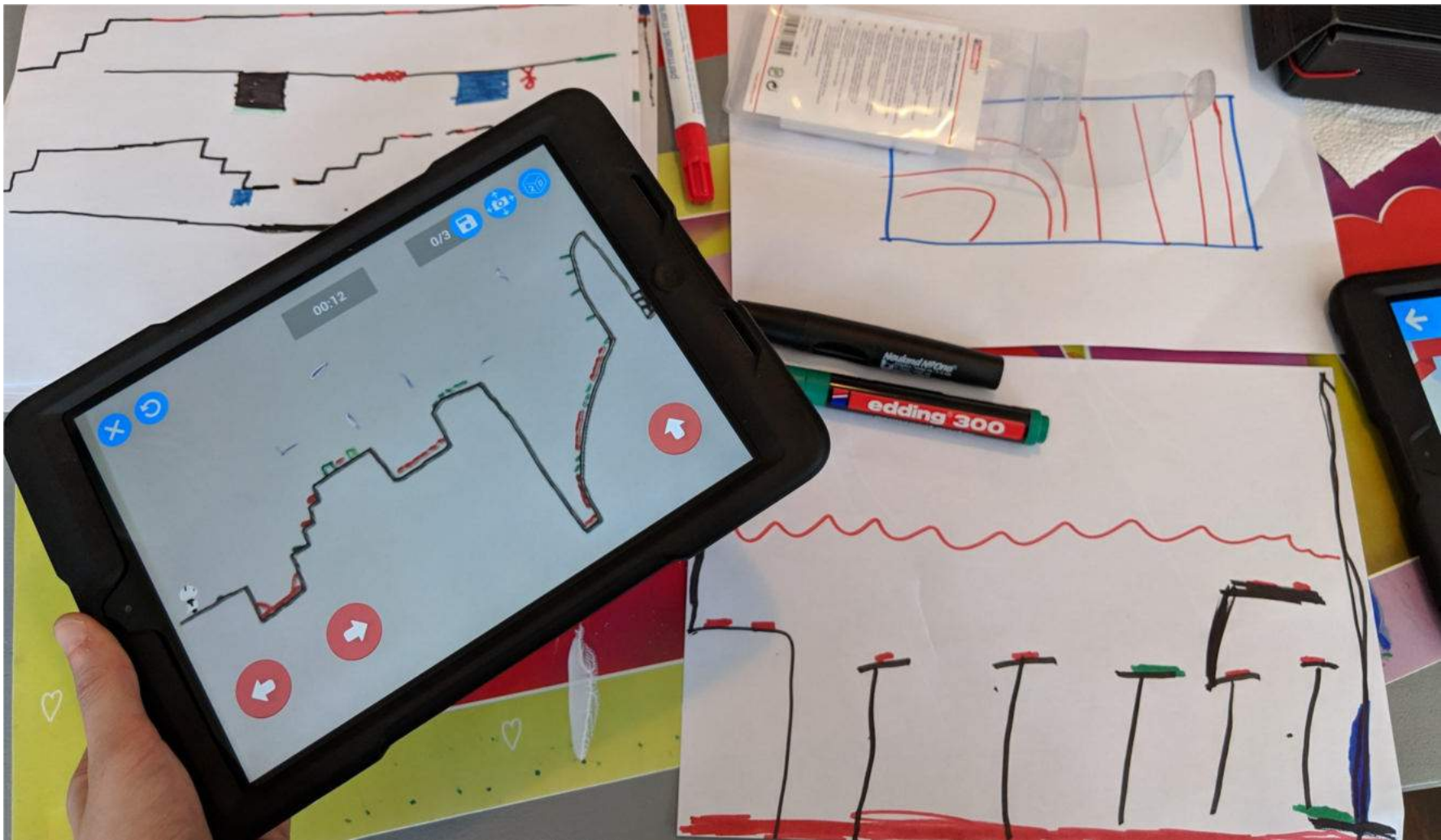
-

Game Design
(Draw Your Game,
Bitsi, Skcratch,
CoSpaces Edu)
Minecraft
Redstone

-

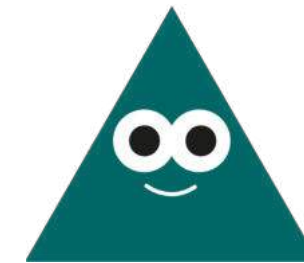


<https://scratch.mit.edu/>



Technische Voraussetzungen?

Es muss ein Zugang zu digitalen Spielen bestehen. Dabei sind die Möglichkeiten aber weitreichend.



Es können Spiele auf Tablet, Handy, Pc oder Konsole genutzt werden. Internetzugang ist bei manchen Geräten ein Muss.

Uns ist es ein Anliegen, dass die Jugendlichen entscheiden dürfen, was sie spielen und bewerten.



(© Max Zindel)





(© Max Zindel)



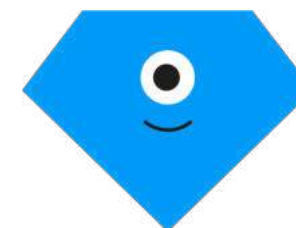
Vorkenntnisse?

Wir erleben häufig, dass Jugendliche mit Behinderung digitale Spiele für sich ausschließen, da sie Barrieren fürchten.



Wir freuen uns dann immer sehr, wenn sie diese Ängste revidieren können.
Digitale Spiele sind für alle da!

Es sind keinerlei Vorkenntnisse nötig, um an unseren Gruppen teilzunehmen und gemeinsam Spaß zu haben.



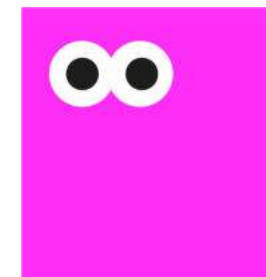


(© Max Zindel)

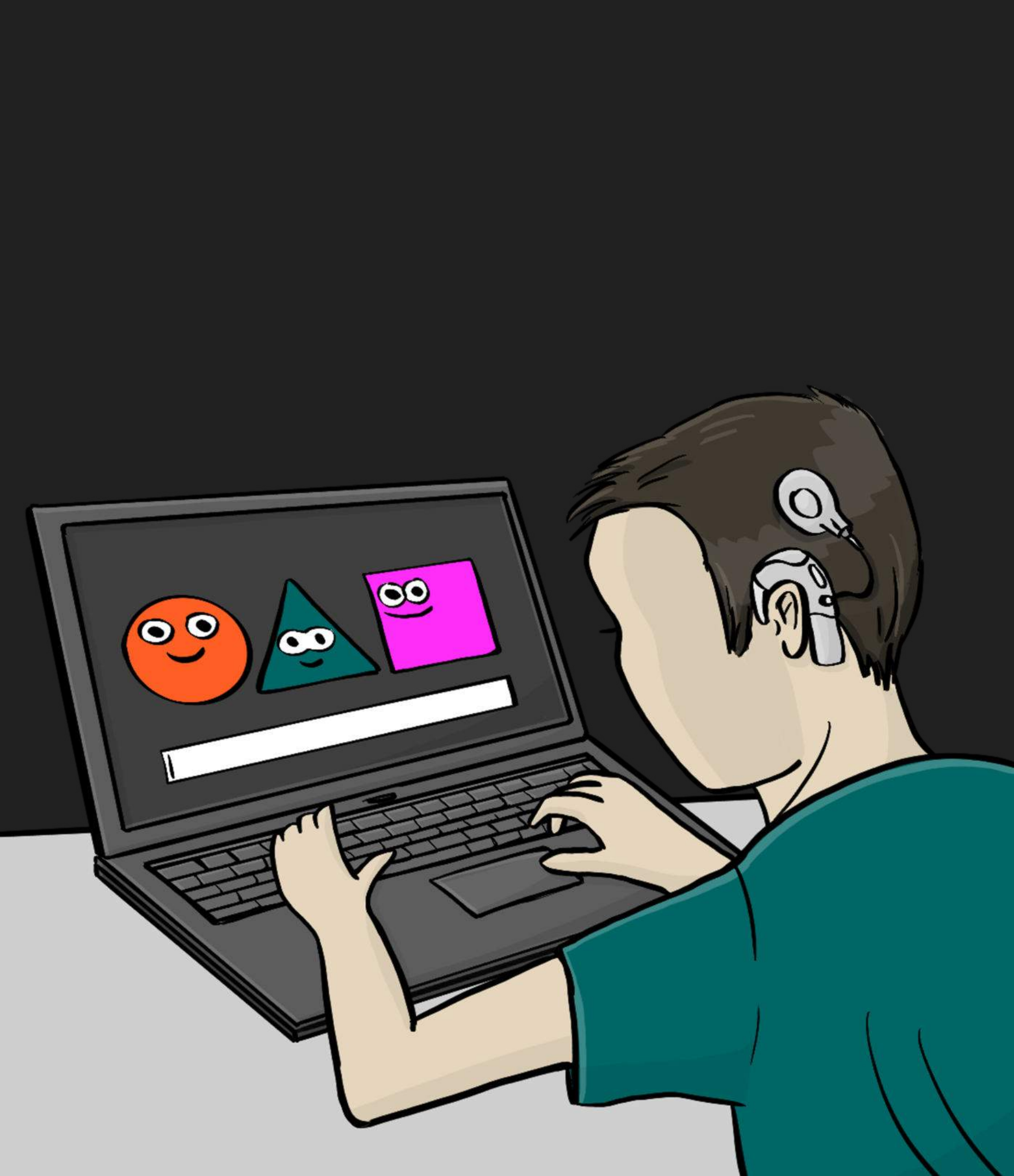


Tipps!

Nutzen Sie das Expert*innenwissen der Kinder und Jugendlichen in Ihrer Einrichtung und planen Sie Projekte gemeinsam. Das Miteinander und der Spaß ist am wichtigsten.



Beziehen Sie die Jugendlichen beim Aufbau und bei der Bedienung der Technik mit ein. Allein dadurch werden schon wichtige Sozial- und Medienkompetenzen gefördert.



Kontakt

Homepage: www.gaming-ohne-grenzen.de

E-Mail Adresse Info@gaming-ohne-grenzen.de

Twitter [@ggrenzen](https://twitter.com/ggrenzen)

Instagram [@gaming-ohne-grenzen](https://www.instagram.com/gaming-ohne-grenzen)

Twitch [Gaming_ohne_Grenzen](https://www.twitch.tv/Gaming_ohne_Grenzen)

Telefon 0221 67 77 41 926



DISKUSSIONSRUNDE

Stellen Sie gerne Ihre Frage im Chat und schreiben Sie ggf. dazu, an wen sie sich richtet!

VIELEN DANK!



gutes_aufwachsen_mit_medien



IniGAmM



inigamm

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Im Rahmen von:

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN