

Inhaltsverzeichnis

1. Video-Guide durch die Wohngruppe
2. Fotoworkshop/Fotospiele
3. Radioprojekt „Unsere Lebenswelt im Veedel“
4. Hörspiel „Fridolin, der Frosch“
5. Spiel „Das Haus der Geräusche“
6. Kurzfilm „Unsere Weihnachtsgeschichte“
7. PowerPoint-Präsentation
8. Medienprojekt „VR-Brille!“
9. Gruppenkalender
10. Erklärvideo „Brandschutz“
11. Blog „Lieblingsorte in Münster“
12. Selbstgesteuertes Mobiles Lernen
13. Schulung „Smartphone-Führerschein“
14. Videoanleitung „Getränkeautomat“
15. Kurzfilm „Zeitmaschine“
16. Alltagshilfe für digitale Programme
17. Digitale Krimi-Rallye „Krimi total!“
18. Inklusiver Game Jam
19. Videoworkshop „Mein Leben als Gaming-Charakter“
20. Comic-Workshop
21. Inklusiver Jugendworkshop „Blog'n'Roll“
22. Facebook-Spiel

1. VIDEO-GUIDE DURCH DIE WOHNGRUPPE



Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmerin des Blended-Learning-Kurses *Inklusiv digital*

Jahr: 2017/2018

Durchgeführt mit folg. Personengruppe: Bewohnerin mit sogenannter Behinderung

Verwendete Medien/Software: GoPro-Kamera, Talker

Grober Ablauf:

Die Bewohnerin gestaltete eine Videoführung durch ihre Wohngruppe. Da sie im Rollstuhl fixiert ist, drehte sie das Video über eine GoPro, die an ihrem Mundstück befestigt war. Dadurch führte sie aus ihrer Perspektive heraus durch die Räumlichkeiten und gab zusätzlich über ihren Talker Informationen zu den verschiedenen Orten ein. Da die Bewohnerin nicht selbst in dem Video zu sehen sein wollte, war diese kreative Umsetzung der Videoführung vorteilhaft. Das Video wurde auf verschiedenen medialen Wegen veröffentlicht.

2. FOTOWORKSHOP/FOTOSPIELE

Ausführende Einrichtung/Person:

Integrative Kindertagesstätte

Jahr: 2014

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

inklusive Gruppe, 8 Kinder (4 mit Beeinträchtigung) und ihre Mütter



Verwendete Medien/Software: Digitalkamera/Smartphone/Tablet, PC/Laptop, Drucker

Link zum Projekt: <https://www.inklusive-medienarbeit.de/fotoarbeit-begeistert-alle-ein-gastbeitrag-von-mona-kheir-el-din/#more-4881>

Grober Ablauf:

Die Kinder und ihre Mütter beschäftigten sich in einem Workshop theoretisch und praktisch mit kreativem Fotografieren und Bildervielfalt. In einer Einführung lernten sie Begriffe zum Thema Foto kennen und fotografierten selbst ausgewählte Motive. Die Kinder machten Porträtfotos von ihren Müttern und druckten diese aus. Daraus wurden kleine Fotospiele entwickelt – ein Memory-Spiel (Mutter und Kind als Memory-Paar), ein Vielfaltsspiel (Porträts in Streifen geschnitten und durch Kombinationen neue Gesichter erschaffen) und ein Porträt-Puzzle (Porträts zu Puzzles zerschnitten). Anschließend konnten die Kinder die Spiele mit nach Hause nehmen.

3. RADIOPROJEKT „UNSERE LEBENSWELT IM VEEDEL“



Ausführende Einrichtung/Person:

Kooperation mit dem jfc (Jugendfilmclub) Medienzentrum, inklusive Freizeitstätte

Jahr: 2014

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

12 Kinder und Jugendliche (10–15 Jahre, teilweise mit sogenannter Behinderung)

Verwendete Medien/Software:

Audioaufnahmegeräte, PCs/Laptops, Schnittprogramm *Audacity*

Links zum Projekt:

- <https://www.inklusive-medienarbeit.de/unsere-lebenswelt-im-veedel-radioprojekt-der-inklusive-ot-ohmstrasse-ein-gastbeitrag-von-sylvia-klein/>
- <http://www.radio.jfc.info/project-id130-885->

Grober Ablauf:

Die Kinder und Jugendlichen produzierten eine eigene Radiosendung.

1. *Projekttag:* Als Einstieg wurden Radiosendungen und -beiträge geraten und gemeinsam überlegt, wie eine Radiosendung erstellt wird. Um sich mit den Audioaufnahmegeräten vertraut zu machen, interviewten sich die Kinder und Jugendlichen gegenseitig in Zweiertams.
2. *Projekttag:* Sie führten in Kleingruppen eine Passant_innenumfrage in der Stadt durch.
3. *Projekttag:* Es wurde über Kleingruppen das Schneiden der Audioaufnahmen am Laptop oder das Erstellen von Sprachaufnahmen geübt.
4. *Projekttag:* Die Kinder und Jugendlichen führten Interviews mit Teilnehmenden eines Theaterprojekts durch.
5. *Projekttag:* Als Abschluss nahm die Gruppe im Radiostudio des jfc Medienzentrums ihre Moderation der Sendung und einen Jingle (Einspielmusik eines Radiosenders) auf. Ihre einstündige Sendung wurde drei Wochen später (vom Medienzentrum geschnitten) im Bürgerfunk von Radio Köln ausgestrahlt.

4. HÖRSPIEL „FRIDOLIN, DER FROSCH“

Ausführende Einrichtung/Person: Schwerpunktschule



Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

inklusive Kindergruppe, 6 Kinder (2 mit Beeinträchtigung)

Verwendete Medien/Software:

Easi-Speak-Aufnahmegeräte, Schnittprogramm *Audacity*

Link zum Projekt:

<https://www.inklusive-medienarbeit.de/fridolin-der-frosch-ein-inklusive-hoerspiel-projekt-mit-elementen-der-hoerfoerderung-von-nina-treusch/>

Grober Ablauf:

Die Kinder entwickelten eine eigene Hörgeschichte. Zu Beginn wurden mehrere Spiele zur Hörförderung durchgeführt – z. B. Ohrenspitzer-Übung, Geräuschkoffer (Geräusche mit verbundenen Augen raten), Weckerspiel (versteckten, tickenden Wecker suchen) und Stille Post (Sprecher_innen mit verbundenen Augen raten). Danach wurde gemeinsam eine Geschichte um Fridolin, den Frosch, ausgedacht. Es fanden kleine Sprechübungen statt – z. B. Mundakrobatik (Stimme verstellen) – und die Kinder machten sich mit den Aufnahmegeräten vertraut. Dann wurden die Sprecher_innenrollen und Geräusche für das Hörspiel aufgenommen und die Aufnahmen mit Audacity geschnitten. Jedes Kind bekam das Hörspiel als CD mit nach Hause.



5. SPIEL „DAS HAUS DER GERÄUSCHE“

Ausführende Einrichtung/Person: Kindertagesstätte

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

6 Kita-Kinder (3 mit sogenannter Behinderung)

Verwendete Medien/Software: Easi-Speak-Mikrofone, Digitalkameras

Link zum Projekt:

<https://www.inklusive-medienarbeit.de/haus-der-geraeusche-ueber-wahrnehmung-selbstwirksamkeit-und-soziales-lernen-ein-gastbeitrag-von-klaus-tembrink/>

Grober Ablauf:

Die Kinder setzten sich mit unterschiedlichen Medien mit Geräuschen auseinander. In der 1. Projekteinheit erzeugten sie Geräusche (z. B. Luftballons platzen lassen), in einer 2. Einheit nahmen sie selbst erzeugte Geräusche mit einem Audioaufnahmegerät auf. In einem 3. Schritt wurden die Objekte oder Orte der Geräusche mit Digitalkameras fotografiert. Die Audioaufnahmen und die Fotos wurden in der 4. Projekteinheit zu einem „Geräusche-Memory“ zusammengefügt. In den letzten beiden Einheiten wurde das Spiel „Haus der Geräusche“ gespielt – an den Orten der Geräusche wurden die passenden Fotos von der Projektleitung versteckt, die Kinder mussten diese nach Anhören der Geräusche am Ort finden und in ein Holzhaus mit Setzkästen richtig einsetzen.



6. KURZFILM „UNSERE WEIHNACHTSGESCHICHTE“

Ausführende Einrichtung/Person: Kindergarten

Jahr: 2010

Durchgeführt mit folgender Personengruppe: Kindergartengruppe

Zielgruppe: Kinder zwischen 4 und 10 Jahren

Verwendete Medien/Software:

Digitalkamera, Audioaufnahmegerät, Audiotbearbeitungs- & Videoschnittsoftware

Grober Ablauf:

Die Kinder stellten eine Weihnachtsgeschichte gemeinsam als Kurzfilm dar. Dazu malten sie Landschaften und Kulissen für einzelne Szenen auf Papier, fotografierten Personen und Tiere mit der Digitalkamera und stellten die Szenen mit den ausgedruckten Figuren und den gezeichneten Hintergründen auf einer Magnettafel dar. Sie nahmen die Szenen mit der Kamera auf und erstellten mit einem Audioaufnahmegerät die Tonspur.

Die Erzieherin übernahm die Erzähler_innenrolle, die Kinder die direkte Rede von Personen und Tieren. Die Szenenbilder wurden animiert und mit den Audioaufnahmen zu einem Film zusammengefügt. Der Film wurde auf einer Weihnachtsfeier mit den Eltern der Kinder präsentiert, für die die Kinder Einladungskarten bastelten.

7. POWERPOINT-PRÄSENTATION



Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmer des Blended-Learning-Kurses *Inklusiv digital*

Jahr: 2017/2018

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

Medienaffiner Klient

Verwendete Medien/Software: PC/Laptop, Office-Programm *PowerPoint*

Grober Ablauf:

Die Fachkraft gestaltete gemeinsam mit einem Klienten eine PowerPoint-Präsentation. Die Präsentation behandelte auf niederschwelligem Niveau, was ein Schädel-Hirn-Trauma ist. Dabei orientierten sich die Fachkraft und ihr Klient an den leicht verständlichen Darstellungs- und Erklärungsformen der Sendung mit der Maus.

8. MEDIENPROJEKT „VR-BRILLE!“



Ausführende Einrichtung/Person:

Pro Mädchen Mädchenhaus Düsseldorf e.V.

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

13 Mädchen (10-15 Jahre, 4 mit sogenannter geistiger Behinderung)

Verwendete Medien/Software:

mehrere Computer, Online-Programm *CoSpaces Edu*, Beamer

Link zum Projekt: <https://www.inklusive-medienarbeit.de/vr-brille/>

Grober Ablauf:

Die Mädchen bastelten sich ihre eigenen Virtual-Reality-Brillen und gestalteten eine eigene virtuelle Welt. Am ersten Tag des zweitägigen Ferienprojekts (je 4,5 Stunden) bastelte jedes Mädchen eine eigene VR-Brille aus Pizzakartons, VR-Linsen und Bastelutensilien. Dabei halfen Bastelbögen mit einer Anleitung sowie drei Betreuerinnen des Mädchentreffs. Nach der komplexen Bastelaufgabe zeigten die Betreuerinnen den Mädchen, wie sie ihre VR-Brillen mit ihren eigenen Smartphones und speziellen VR-YouTube-Videos testen und virtuelle Welten erkunden können. Am zweiten Projekttag führten die Betreuerinnen über den Beamer in das Programm CoSpaces Edu ein, mit dem sich virtuelle Welten selbst gestalten lassen. Um den Mädchen den Zugang zum Programm zu erleichtern, wurde ein Lehrer_innenkonto mit einem virtuellen Klassenzimmer angelegt, in das sich alle Teilnehmenden mit einem Passwort anmelden können. Anschließend erstellten die Mädchen ihre eigenen virtuellen Welten. Das Programm war für sie intuitiv anzuwenden und erlaubte ihnen, ihre Kreativität frei auszuleben. Es entstanden ganz unterschiedliche virtuelle Welten und Geschichten. Zum Abschluss präsentierte jedes Mädchen ihre eigene Welt über den Beamer. Mithilfe der CoSpaces Edu-App auf ihren Smartphones loggten sich die Mädchen in das Klassenkonto ein und erkundeten die virtuellen Welten der anderen mit ihren eigenen VR-Brillen.

9. GRUPPENKALENDER



Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmerin des Blended-Learning-Kurses *Inklusiv digital*

Jahr: 2018/2019

Durchgeführt mit folgender Personengruppe: 10 Bewohner_innen einer Wohn-gruppe mit sogenannter geistiger Behinderung und psychischen Beeinträchtigungen

Verwendete Medien/Software:

Gruppen-PC, Office-Programm *Word*, Programm Boardmaker
<https://www.rehamedia-shop.de/boardmaker-v6-einzelplatz-lizenz.html>

Grober Ablauf:

Die Bewohner_innen gestalteten gemeinsam einen Monatskalender für ihre Wohngruppe. Ihr Wunsch war ein Kalender, in dem Gruppenaktivitäten übersichtlich dargestellt werden können. Mit den Programmen Word und Boardmaker erstellten sie eine Kalendervorlage, trugen Gruppenaktivitäten wie z. B. Lebensmitteleinkäufe oder Geburtstagsfeiern sowie Termine wie Ostern schriftlich ein und füllten den Kalender zur visuellen Unterstützung des Geschriebenen mit TEACCH-Bildern und -Icons. Schließlich wurde der Monatskalender ausgedruckt und in der Wohngruppe aufgehängt.

10. ERKLÄRVIDEO „BRANDSCHUTZ“



Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmerin des Blended-Learning-Kurses *Inklusiv digital*

Jahr: 2018/2019

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

ein Wohngruppenbewohner mit sogenannter geistiger Behinderung

Verwendete Medien/Software:

Smartphone, Online-Programm *mysimpleshow*

Link zum Projekt: <https://videos.mysimpleshow.com/VjQt98udQf>

Grober Ablauf:

Der Bewohner erstellte ein Erklärvideo zum Thema Brandschutz. Da es in der Wohngruppe Schwierigkeiten mit dem Verhalten der Bewohner_innen im Brandfall gab, wurde entlang des Prinzips des Peer-Teachings ein Video erstellt, in dem ein Gruppenmitglied den restlichen Bewohner_innen erklärt, wie man sich im Fall eines Feueralarms korrekt zu verhalten hat. Dazu machte der Bewohner zunächst mit einem Smartphone Fotos von der Einrichtung und schrieb mit Unterstützung der Fachkraft ein Skript in leichter Sprache. Anschließend lud er die Fotos in mysimpleshow hoch und fügte das Skript ein, das vom Online-Programm automatisch in gesprochenen Text umgewandelt wurde. Das fertige Erklärvideo präsentierte der Bewohner auf einer Bewohner_innenversammlung. Zusätzlich wurde das Video an die Smartphones einiger Gruppenmitglieder gesendet.

11. BLOG „LIEBLINGSORTE IN MÜNSTER“



Ausführende Einrichtung/Person:

Uni Münster

Jahr: 2012

Durchgeführt mit folg. Personengruppe: 10 Jugendliche (9 mit Down-Syndrom)

Zielgruppe: inklusive Gruppe, Kinder ab 8 Jahren, Menschen mit sogenannter geistiger Behinderung jeden Alters

Verwendete Medien/Software:

Digitalkamera/Smartphone, PC/Laptop mit Internetzugang, Blogsoftware *WordPress*

Links zum Projekt:

- <https://www.inklusive-medienarbeit.de/>
- <https://www.inklusive-medienarbeit.de/themenmonat-5-sicher-in-sozialen-netzwerken-bloggen-mit-jugendlichen-mit-down-syndrom-von-nadja-zaynel/>
- <https://lieblingsortinmuenster.wordpress.com/>

Grober Ablauf:

Die Jugendlichen gestalteten gemeinsam einen Foto-Blog über schöne Orte in Münster. Zur Einführung in das Thema Internet und Blogs visualisierten die Jugendlichen anhand kreativ gestalteter College-Blöcke, wie ein Blog mit verschiedenen Unterseiten aufgebaut ist. Die Gruppe machte schließlich eine Foto-Tour durch Münster – sie besuchten ihre Lieblingsorte, fotografierten sie und stellten die Fotos auf ihren Blog online.

12. SELBSTGESTEUERTES MOBILES LERNEN



Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmerin des Blended-Learning-Kurses *Inklusiv digital*

Jahr: 2018/2019

Durchgeführt mit folgender Personengruppe: 2 Bewohner einer Wohngruppe (einer mit sogenannter geistiger Behinderung und Epilepsie, einer mit Autismus)

Verwendete Medien/Software: App von National Geographic zum Englischlernen

Grober Ablauf:

Die Bewohner erweiterten ihre Englischkenntnisse selbstgesteuert durch eine Lern-App. Beide luden die App von National Geographic Learning aus dem Lernpaket Life (allgemeiner Englischkurs für Erwachsene) auf ihre Smartphones. Begleitend zu ihrem privaten Englischunterricht, den die Fachkraft anbot, übten die Bewohner mit der App eigenständig Vokabeln, probierten kleine Aufgaben aus und festigten ihr Wissen über Erklärvideos und Audiobeiträge von National Geographic Learning.

13. SCHULUNG „SMARTPHONE-FÜHRERSCHEIN“



Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmerin des Blended-Learning-Kurses *Inklusiv digital*

Jahr: 2018/2019

Verwendete Medien/Software:

PC, Office-Programm *PowerPoint*

Grober Ablauf:

Die Fachkraft konzipierte für Klient_innen des Berufsbildungsbereichs einer Werkstatt eine mehrtägige Schulung zum Thema Smartphone-Nutzung. Sie erstellte mit dem Programm PowerPoint eine Präsentation, die die vier Schulungstage begleitete. Am ersten Tag wurden die Teilnehmenden dazu angeregt, die vielfältigen Funktionen von Smartphones und deren Entwicklung zu reflektieren. Am zweiten Schulungstag beschäftigten sie sich mit wichtigen Smartphone-Einstellungen (z. B. Sicherheitseinstellungen) und der Bedeutung von Emoticons in der Online-Kommunikation, am dritten Tag mit Apps und am vierten Tag mit Regeln für den Umgang mit Smartphones in der Werkstatt.

14. VIDEOANLEITUNG „GETRÄNKEAUTOMAT“



Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmerin des Blended-Learning-Kurses *Inklusiv digital*

Jahr: 2018/2019

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

2 Angestellte einer Werkstatt (eine Bewohnerin mit sogenannter geistiger Behinderung und ein Bewohner mit starker sogenannter körperlicher Behinderung und Autismus)

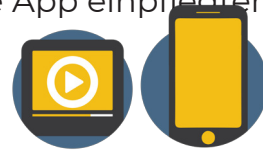
Verwendete Medien/Software:

Tablet, App *PuppetPals*

Link zum Projekt: <https://www.padigi-medienkompetenz.de/hintergruende/beispiele-aus-der-praxis/>

Grober Ablauf:

Die Angestellten erklärten den Kaffee- und den Getränkeautomaten ihrer Werkstatt über zwei kurze Videos. Nach einem ersten Ausprobieren und Vertrautmachen mit der App machten die Projektteilnehmenden mit dem Tablet verschiedene Fotos von den Getränkeautomaten. Dann entwickelten sie gemeinsam ein Skript für die Tonaufnahme des Videos. Mit der App PuppetPals erstellten sie schließlich die Videoanleitung, indem sie die Fotos der Getränkeautomaten in die App einpflanzten und die Fachkraft parallel den Text einsprach.



15. KURZFILM „ZEITMASCHINE“

Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmer des Blended-Learning-Kurses *Inklusiv digital*

Jahr: 2018/2019

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

Gruppe bestehend aus 5 Männern mit sogenannter geistiger Behinderung

Verwendete Medien/Software:

Tablet, App *PuppetPals*

Grober Ablauf:

Die Männer drehten gemeinsam einen Kurzfilm über verschiedene geschichtliche Epochen. Zuerst lernten sie die App PuppetPals kennen und überlegten sich eine Geschichte, die sie damit umsetzen wollten. Es entstand die Idee, eine Reise durch die Zeiten des alten Roms, des Mittelalters bis hin zu einer Station auf dem Mond kreativ abzubilden. Jeder der Projektteilnehmenden übernahm einen Halt auf der Zeitreise und überlegte sich dazu einen kleinen Text. Es wurden außerdem Fotos von ihnen gemacht und in Bilder typischer Vertreter_innen der jeweiligen Epochen hineingeschnitten. Schließlich drehten die Teilnehmenden das Video ab, indem sie Hintergrundbilder und ihre Figuren in die App einpflanzten und ihr Skript einsprachen.

16. ALLTAGSHILFE FÜR DIGITALE PROGRAMME



Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmerin des Blended-Learning-Kurses „*Inklusiv digital*“

Jahr: 2017/2018

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

Klient_innen in der Forensik ohne Zugang zu Smartphones und Internet

Verwendete Medien/Software: keine

Grober Ablauf:

Geplant war das Erstellen einer Liste von Programmen für Mac- und Android-Geräte. Die Programme und Anwendungen sollten in diesem Rahmen vorgestellt werden und es sollten Tipps erarbeitet werden, wie sie im Alltag eingesetzt werden können.

17. DIGITALE KRIMI-RALLYE „KRIMI TOTAL!“



Ausführende Einrichtung/Person:

Netzwerk Inklusion mit Medien (NIMM!),
eine Grundschule und eine Förderschule mit Schwerpunkt ‚Geistige Entwicklung‘

Jahr: 2014

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

4 Schüler_innen der Grundschule, 4 Schüler der Förderschule (12–13 Jahre)

Verwendete Medien/Software:

iPads, unterschiedliche Apps wie *Actionbound*, *GarageBand*, *iMovie*, *Comic Life*

Link zum Projekt:

<https://www.inklusive-medienarbeit.de/krimi-total-inklusive-medienbildung-via-ipad-und-co-ein-gastbeitrag-von-corinna-wulf/>

Grober Ablauf:

Die Kinder entwickelten eine interaktive Krimi-Rallye. Als Einstieg lösten sie selbst zwei Mitmach-Krimis, danach entwickelten sie eigene kleine Rätsel mit den iPads – eine Kleingruppe erstellte Fotorätsel, eine andere Kleingruppe Geräuscherätsel. Anschließend entwickelten sie gemeinsam ihre eigene Krimi-geschichte und setzten sie in Fotos, Videos und Audioaufnahmen über die iPads um. Das Zusammenschneiden der medialen Aufnahmen übernahm die Projektleitung aus Zeitmangel im Projekt. Im letzten Schritt testeten die Kinder ihre eigene Krimi-Rallye und stellten sie in einem großen Abschlussevent vor.

18. INKLUSIVER GAME JAM



Ausführende Einrichtung/Person:

Teilnehmerin des Blended-Learning Kurses „*Inklusiv digital*“

Jahr: 2017/2018

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

Bewohner_innen (20–70 Jahre, viele spielen gerne Videospiele)

Verwendete Medien/Software:

PCs, Game-Maker-Programme/Programmier-Software

Grober Ablauf:

Geplant war die Umsetzung eines inklusiven *Game Jams*. In Kooperation mit einer Gruppe Studierender sollten von den Studierenden Spiele entwickelt werden. Der inklusive Aspekt sollte entweder im Thema Inklusion liegen, das die Studierenden bei der Spieleentwicklung behandeln, oder in einer inklusiven Umsetzung.

19. VIDEOWORKSHOP

„MEIN LEBEN ALS GAMING-CHARAKTER“



Ausführende Einrichtung/Person:

Inklusive Freizeitstätte

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

8 Jugendliche mit und ohne sogenannter Behinderung (12–17 Jahren)

Verwendete Medien/Software: iPad, Schnittprogramm *iMovie*, MacBook

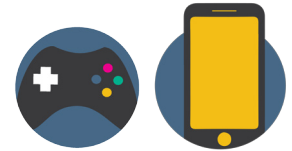
Links zum Projekt:

- <https://www.inklusive-medienarbeit.de/mein-leben-als-gamingcharakter-video-workshop-in-der-inkluisiven-ot-ohmstrasse-von-melanie-leusch/>
- <https://jugendplattform.inklusive-medienarbeit.de/wordpress/pokemon-abenteuer/>

Grober Ablauf:

Die Jugendlichen setzten ein digitales Spiel in einem Kurzfilm um. Nach einer kurzen Einführung in die Videoarbeit überlegten die Jugendlichen, welche Spiele es mit interessanten Gaming-Charakteren gibt, und entschieden sich für Pokémon. Die Gruppe entwickelte schriftlich eine lustige Geschichte zu Pokémon. Zum Dreh nahmen die Jugendlichen Requisiten von zu Hause mit, zum Beispiel Stofftiere oder ein Pikachu-Kostüm. Mit dem iPad drehten sie ihre ausgearbeiteten Filmszenen. Eine Kleingruppe schnitt die Szenen am MacBook mit dem Programm *iMovie*, während eine andere Kleingruppe eine Audiodeskription und Untertitel entwickelte. Abschließend wurden alle Elemente zusammengefügt, der Film gemeinsam angesehen und das Projekt reflektiert.

20. COMIC-WORKSHOP



Ausführende Einrichtung/Person:
Einrichtung der offenen Jugendarbeit

Jahr: 2016

Durchgeführt mit folgender Personengruppe: 6 Jugendliche (13–16 Jahre, teilweise mit sogenannter Behinderung, Flucht- und/oder Migrationshintergrund)

Verwendete Medien/Software:
PC-Spiel *Minecraft*, Comic-App/-Programm (z. B. *Comic Life*)

Link zum Projekt:
<https://www.inklusive-medienarbeit.de/vielfalt-und-toleranz-ein-comic-workshopbericht-von-andre-naujoks/>

Grober Ablauf:

Die Jugendlichen gestalteten eine eigene Comicgeschichte zu den Themen Vielfalt und Toleranz. Die Jugendlichen übten das Erstellen von Comics mit Übungsbildern und mit Hilfe der Projektleitung ein. In zwei Gruppen entwickelten sie schließlich ihre eigene Geschichte: Die Jungen erstellten im PC-Spiel *Minecraft* eine Welt für ihre Comic-Story, die Mädchen gestalteten über gezeichnete Bilder ihren Comic.

21. INKLUSIVER JUGENDWORKSHOP „BLOG‘N‘ROLL“

Ausführende Einrichtung/Person: Medientrainer

Jahr: 2018

Durchgeführt mit folgender Personengruppe: 9 Jugendliche

Verwendete Medien/Software: App *Draw Your Game*, Programm *Twine*

Links zum Projekt:

- <https://www.inklusive-medienarbeit.de/blognroll-im-bennohaus-inklusive-jugendworkshop-von-daniel-riedl/>
- <https://jugendplattform.inklusive-medienarbeit.de/wordpress/twine-textbasierte-computerspiele-selbst-gemacht/>

Grober Ablauf:

Die Jugendlichen entwickelten eigene Level für das Jump‘n‘Run-Spiel *Draw Your Game* sowie Spielgeschichten über das Programm *Twine*. Zunächst spielten sie selbst einige Level von *Draw Your Game*, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen, dann wurden eigene Level auf Papier aufgemalt, abfotografiert und von der App in spielbare Level umgewandelt. Auch bei der Beschäftigung mit *Twine* spielten die Jugendlichen erst einige Runden selbst, dann setzten sie sich näher mit dem Programm auseinander. Damit können Spielgeschichten erstellt werden, deren Plots je nach den Entscheidungen der Spieler_innen unterschiedlich ausfallen können, indem verschiedenen HTML-Seiten gebaut und verknüpft werden. Unter Anleitung des Medientrainers entwickelten die Jugendlichen in Kleingruppen eigene Geschichten und setzten sie in *Twine* um. Zum Abschluss schrieben sie einen Blogbeitrag über ihren Workshop.



22. FACEBOOK-SPIEL

Ausführende Einrichtung/Person:

Einrichtung der offenen Jugendarbeit

Durchgeführt mit folgender Personengruppe:

Jugendgruppe (11–13 Jahre)

Zielgruppe:

Ursprünglich für Eltern ohne Facebook-Erfahrung mit Kindern mit Facebook-Accounts, auch für Kinder oder Menschen mit sogenannter geistiger Behinderung geeignet

Verwendete Medien/Software: Spieldateien von pb21.de

Links zum Projekt:

- <https://www.inklusive-medienarbeit.de/themenmonat-5-sicher-in-sozialen-netzwerken-mechanismen-sozialer-netzwerke-offline-und-online-nachvollziehen-zwei-beispiele/>
- <https://www.inklusive-medienarbeit.de/soziales-netzwerk-spielen/>
- <http://pb21.de/2013/01/facebook-spiel-download/>

Grober Ablauf:

Die Kinder und Jugendlichen stellten in einem Offline-Spiel die Funktionsweise von Facebook mit Spielkarten aus Papier nach. Dazu füllte jedes Kind ein eigenes Profil aus (Anmeldephase), ging Freundschaften ein (Vernetzungsphase) und führte Aktionskarten aus – z. B. eine Gruppe erstellen oder einen Kommentar schreiben (Spielphase). In einer Reflexionsphase wurde über das Spiel diskutiert.

Weitere Informationen:

Das Facebook-Spiel wurde in einem Kooperationsprojekt der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und des DGB Bildungswerks entwickelt. Auf der folgenden Website gibt es eine ausführliche Spielanleitung und die Spieldateien kostenlos zum Download: <http://pb21.de/2013/01/facebook-spiel-download/>

