

@arrierefrei
kommunizieren!

Digitale Medien
& Inklusion:
Teilhabe für alle

Unser Angebot





Wir unterstützen pädagogische Fachkräfte, inklusive Settings mit digitalen Medien zu gestalten. Zum Beispiel durch Apps für inklusives Lernen, assistive Apps und Medienprojekte. Unsere Angebote richten sich an Mitarbeiter*innen der tjfbg gGmbH und Käpt'n Browser gGmbH, pädagogische Fachkräfte, Kinder und Jugendliche, Schulen und Schüler*innen in Berlin-Mitte, berlinweit an Heranwachsende mit Behinderung, Schulen und Einrichtungen mit Angeboten für Kinder und Jugendliche mit Behinderung. Unsere Räume sind in der Wilhelmstraße 52, 10117 Berlin. Im Erlebnisparkours und im inklusiven Medienlabor stehen Tablets, digitale Tools und assistive Technologien zum Ausprobieren und Ausleihen zur Verfügung.



Unsere Aufgabe & pädagogische Haltung

Wir zeigen die Chancen digitaler Medien für junge Menschen mit Behinderung und fördern die Medienkompetenz aller Heranwachsenden. Pädagogische Fachkräfte unterstützen wir dabei, inklusive Settings mit digitalen Medien zu gestalten: durch Beratungs- und Workshop-Angebote sowie durch unseren Medienverleih. Wir dozieren nicht – wir möchten ins Gespräch kommen: In offenen Ausprobierformaten können digitale Tools und Projektideen kennengelernt und diskutiert werden. Inklusion ist für uns ein Menschenrecht. Wir orientieren uns dabei am sozialen Modell von Behinderung – Behinderung entsteht durch Barrieren, die wir in der digitalen Welt aus dem Weg räumen wollen.

Unsere Themen und Angebote:

1. Barrierefreiheit & Assistive Technologien
2. Inklusive Medienarbeit
3. AG Medien
4. Austauschrunde Tablets & Integration
5. Medienkompetenzzentrum Mitte & M.I.X.
6. Digitales Lernen
7. Publikationen
8. Medienverleih
9. Weitere Arbeitsfelder

www.barrierefrei-kommunizieren.de

Susanne Böhmig

s.boehmig@tjfbg.de

030 979913-195

Johannes Rück

j.rueck@tjfbg.de

030 979913-196

Frederik Rößler

f.roessler@tjfbg.de

030 979913-146

Carola Werning

c.werning@tjfbg.de

030 979913-198

Siiri Anderson

s.anderson@tjfbg.de

+49 160 671028

1. Barrierefreiheit & Assistive Technologien

Digitale Medien helfen, behinderungsbedingte Einschränkungen auszugleichen: Wer nicht sehen kann, kann sich Text vergrößert anzeigen oder vorlesen lassen. Wer nicht hören kann, profitiert von Untertiteln, textbasierter Kommunikation und DGS-Videos. Alternative Eingabetechnologien bis hin zur Augensteuerung ermöglichen die Bedienung digitaler Medien bei motorischen Behinderungen. Inklusive Lern-Apps und Vorleseoptionen unterstützen bei Lernschwierigkeiten.

Wichtig ist: Digitale Medien müssen barrierefrei (programmiert) sein. Fachkräfte benötigen Wissen über die Grundlagen digitaler Barrierefreiheit sowie über die Möglichkeiten assistiver Technologien, damit Heranwachsende mit Behinderung bzw. Förderbedarf die gleichen Lernchancen erhalten.





Unser Angebot:

- **Erlebnisparkours:** Vermittelt abwechslungsreich und spielerisch Überblickswissen zu assistiven Technologien, die ausprobiert werden können. Im Rahmen von Schulungen, Workshops und auf Veranstaltungen.
- **Beratung:** Welche Möglichkeiten gibt es, Barrieren durch digitale Medien zu reduzieren? Assistive Technologien können erprobt werden, um herauszufinden, ob sie individuell geeignet sind. Beispiel: Apps, um schriftliche Arbeitsblätter im Unterricht digital zu bearbeiten und vorzulesen.
- **Workshops:** Themen u. a. Assistive Technologien, Apps für inklusives Lernen, Barrierefreies Internet, Untertitel und Audiodeskription, Barrierefreie Kommunikation.

2. Inklusive Medienarbeit

Medienkompetenzförderung ist in einer digitalisierten Welt eine wichtige Bildungsaufgabe: Junge Menschen müssen dabei unterstützt werden, Medien kompetent für ihre eigene Zwecke kreativ zu nutzen. Sie sollen in die Lage versetzt werden, Medienangebote kritisch zu hinterfragen. Sie sollen Medien als Kommunikations- und Produktionswerkzeuge kennen und nutzen – und natürlich auch spielen und Spaß haben.

Bei der Entwicklung medienkompetenzfördernder Angebote muss auch an junge Menschen mit Behinderung bzw. Förderbedarf gedacht werden: Sie nutzen digitale Medien wie alle anderen auch. Digitale Medien können für sie die Chance bieten, behinderungsbedingte Einschränkungen auszugleichen. Gleichzeitig sind sie stärker von der Gefahr betroffen, digital abgehängt zu werden – aufgrund von technischen Barrieren, weil es keine an ihre Bedarfe angepassten Angebote gibt oder weil ihnen ein kompetenter Umgang damit nicht zugetraut wird.

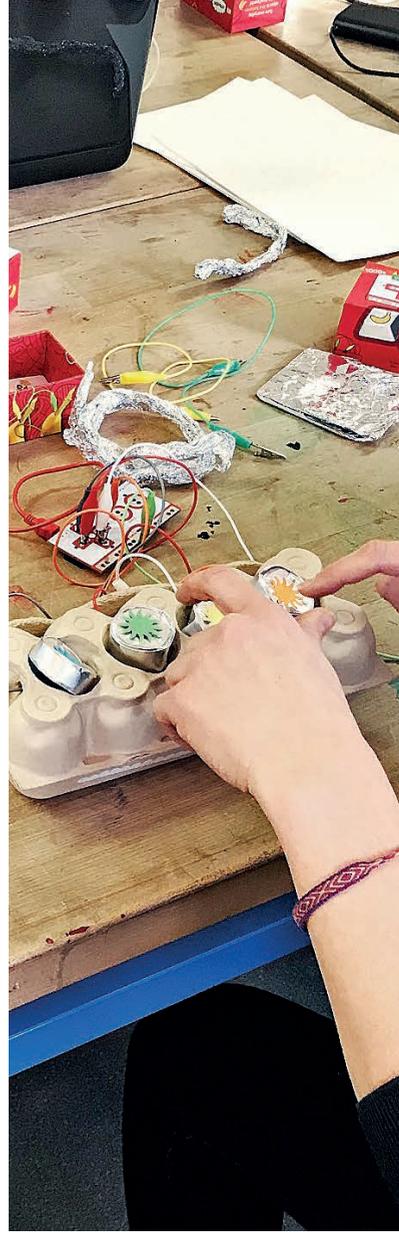
Gemeinsame Medienprojekte machen Spaß! Junge Menschen mit und ohne Behinderung können sich in inklusiven Medienprojekten auf Augenhöhe, ohne Leistungsdruck und noch einmal von einer ganz anderen Seite als in schulischen Kontexten kennen lernen. Kreative Medienprojekte bieten eine Aufgabenvielfalt mit Beteiligungsmöglichkeiten für alle und können so ein Inklusionsmotor sein.



Wir entwickeln Workshops rund um Medienkompetenz und Inklusion für pädagogische Fachkräfte, Kinder und Jugendliche, aber auch alle anderen Interessierten (z. B. aus Unternehmen, Behörden oder gemeinnützigen Einrichtungen). Unsere Angebote werden auf Ihre inhaltlichen und zeitlichen Bedarfe abgestimmt. Wir passen unsere Workshops an die Voraussetzungen der Zielgruppe an und führen Workshops z. B. an Förderschulen Lernen, GE oder Sehen durch. Informieren Sie uns, wenn Sie barrierefreie Informationsvermittlung oder ein angepasstes pädagogisches Konzept benötigen.

Workshops: Medienkompetenz für alle

- Medienworkshop für Schulklassen
- Aktive Medienarbeit inklusiv - Mit Medien-Apps und Storytelling-Methoden
- Kreative Medienarbeit mit Book Creator
- Selbermachen: Einsteigen ins Making und Coding
- Robotik: Einführung
- Stadt der Zukunft: Upcycling-Projekt mit Robotik-Tools
- Making und Coding im Unterricht
- Umgang mit und in sozialen Medien
- Elternabend/-arbeit zum Thema Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen und soziale Medien



3. AG Medien

Die AG-Mitglieder sind Multiplikator*innen, die ihr fachliches Wissen und Können zur Professionalisierung der Kolleg*innen zur Verfügung stellen. In der AG Medien bearbeiten wir aktuelle medienpädagogische Themen. Diese werden von den Fachkräften selbst ausgewählt und durch fachliche Inputs ergänzt. Dadurch ist die AG Medien ganz nah an der beruflichen Praxis von pädagogischen Fachkräften!

Themenschwerpunkte sind z. B.:

- Programmieren und Robotik
- Cybermobbing
- Kreative Medienprojekte
- Gaming

Die in der AG Medien erarbeiteten Inhalte werden allen Mitarbeitenden der tjfbg zur Verfügung gestellt.









4. Austauschrunde Tablets & Integration

Die Arbeit der Integrationserzieher*innen der tjfbg gGmbH unterstützen wir durch den Verleih von iPads sowie Infos, Workshops und Publikationen rund um Apps mit einem Mehrwert für Kinder mit Förderbedarf.

Um unsere Angebote noch besser auf die Bedarfe der Integrationserzieher*innen abzustimmen führen wir in regelmäßigen Abständen die Austauschrunde Tablets & Integration durch. Unser Ziel: Mehr Vernetzung und mehr Rückmeldungen aus der Praxis zu den Fragen:

- Welche Erfahrungen haben Sie bereits gemacht mit dem Einsatz von Tablets, Apps und digitalen Medien?
- Was wünschen Sie sich und was brauchen Sie, um noch mehr digitale Medien zur Unterstützung Ihrer Kinder mit Förderbedarf einzusetzen?

Bei jedem Treffen stellen wir außerdem Apps zum Ausprobieren vor, die wir interessant finden für den Einsatz in inklusiven Settings: Zum Beispiel Lern-Apps für Mathe und Deutsch, Apps für die kreative Medienarbeit und zum Erstellen eigener Lerninhalte.

5. Medienkompetenzzentrum Mitte & M. I. X

Als Medienkompetenzzentrum Mitte im Rahmen des Berliner Landesprogramms jugendnetz-berlin.de unterstützen wir die Medienkompetenzförderung aller Kinder und Jugendlichen im Berliner Bezirk Mitte. Unser Wissen über die inklusive Gestaltung von Medienprojekten fließt dabei in alle Angebote des Meko Mitte ein. Das Meko Mitte unterstützt pädagogische Fachkräfte durch Workshops und bei Themen wie:

- Umgang in sozialen Netzwerken, Prävention von Cybermobbing
- Beratung zur Umsetzung von Medienprojekten
- technische Beratung: Tablets oder Laptops?
Welche Lernroboter sind geeignet? Welches ist das beste Programm um mit dem Programmieren anzufangen?





Das inklusive Medienlabor M. I. X. – ein Projekt im Rahmen des Landesprogramms Medienbildung für GUTE SCHULE – ist ein flexibel gestaltbarer Ort, an dem jede Menge Medientechnik getestet und ausprobiert werden kann: Vom Tablet mit vielen Apps für die Erstellung eigener Medienprodukte über assistive Technologien bis hin zu Robotik- und Coding-Tools. Hier entwickeln wir Konzepte, führen Workshops durch und stellen Medienkisten für den Einsatz in Schulen zusammen.

Unser Ziel: Medienkompetenzförderung von Schülerinnen und Schülern in Berlin Mitte durch einfache, gut in den pädagogischen Alltag integrierbare Medien. Unser Schwerpunkt: Inklusive Medienarbeit und assistive Technologien für Kinder und Jugendliche mit Behinderung und Förderbedarf. Alle Angebote orientieren sich am Basiscurriculum Medienbildung.





6. Digitales Lernen

Der Einsatz von digitalen Werkzeugen im pädagogischen Bereich und Arbeitsalltag ist unverzichtbar geworden. Mit dem Tablet (iPad), eine Art digitaler „Werkzeugkoffer“ mit diversen praktischen Werkzeugen – den Apps –, kann bequem Organisatorisches erledigt werden und pädagogisch gearbeitet werden.

Unser Angebot umfasst:

- Unterstützung bei Fragen zu den Einsatzmöglichkeiten des Tablets und der Apps
- Workshops und Fortbildungen für relevante Apps im pädagogischen Bereich, wie z. B. der digitalen Pinnwand Padlet
- Beratung und Unterstützung bei der Entwicklung und Umsetzung digitaler Formate und Lernmöglichkeiten im pädagogischen Bereich
- Unterstützung bei Online-Veranstaltungen und der E-Learning Lernplattform Moodle

7. Publikationen

Inklusion mit digitalen Medien: Wie vielfältig und bunt das Thema ist, zeigen unsere Publikationen. Sie können kostenlos bei uns abgeholt werden!

Barrierefreie Lernsoftware & Apps für inklusives Lernen:

Anhand von App-Beispielen wird gezeigt, wie Kinder mit motorischen Einschränkungen und Lernschwierigkeiten mit digitalen Medien leichter lernen können.

Digitale Medien im inklusiven Einsatz:

Wie lassen sich Tablets konkret in heterogene Lernsettings integrieren, so dass alle Kinder profitieren und lernen können? Expert*innen berichten aus ihrer Praxis.

Methodenkarten:

Geschichten erzählen mit Apps, analog ins Programmieren einsteigen oder mit dem Smartphone barrierefreie Orte markieren – die Methodenkarten bieten Projektablaufe, Anleitungen, Hintergrundinfos.



Erste Schritte mit Book Creator



barrierefrei kommunizieren!

PROJEKTIDEE

Einfache Projekte mit Book Creator

MATERIAL

- Basismaterialien (z. B. buntes Papier, Schere, Kleber-) / Skizze)
- Tablets

Book Creator

Inklusiv gedacht: Coding & Making

Mittlerweile gibt es zahlreiche Programmiersprachen und -umgebungen für den Bildungsbereich. Das Ziel: Kinder an die Grundlagen des Programmierens heranzuführen. Sie sind meistens sehr grafisch und werden als grafische Bausteine (Drag-and-Drop) wie Bausteine angeboten, die den Kindern einen einfachen Einstieg ermöglichen.

ANALOG PROGRAMMIEREN

Beim analogen Programmieren werden grammatikalisch niedrigerer Programmiersprachen verwendet, die für Kinder leichter verständlich sind. Ein Warm-Up-Spiel ist ein gutes Beispiel dafür. Oder man überträgt den Alltag in den Algorithmus. Die gleichen Abläufe werden als Algorithmen weitergegeben. Auch für das CODING.

Storytelling mit Scratch

Tablets (Windows, macOS) oder Desktop-Computer für browserbasierte Storytelling und Mikrofon, um Audioaufnahmen zu erstellen

ZIELE

kostenlose visuelle Programmiersprache erstellen eigene Geschichten

VORBEREITUNG

- Optional, aber sinnvoll: Scratch-Account einrichten, um eigene Projekte zu veröffentlichen und sich mit der Community auszutauschen.
- Scratch 3.0 herunterladen und sich mit dem Scratch-Editor im Browser unter scratch.mit.edu/projects/editor öffnen.
- Sich mit der Funktionsweise von Scratch vertraut machen.

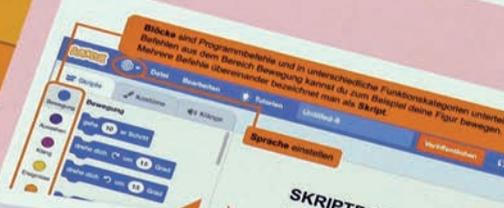
ANLEITUNG Scratch

Unterstützt durch MEHRI aus dem Landesprogramm „Medienbildung für GUTE SCHULE“

barrierefrei kommunizieren!

ANLEITUNG

...EREN BEGRIFFEN
...roboter, der mit Programmblocken die vier Ecken eines Quadrats zeichnet. Und-Karten gibt es zu...
...Welt...
...ndem man...



SKRIPTBEREICH

Ziehe Blöcke aus dem Menü und füge sie in deinen Skripten zusammen. Du kannst Blöcke verschieben und umstellen.

Im Block angeklickt, kannst du diesen und die anderen Blöcke verschieben.

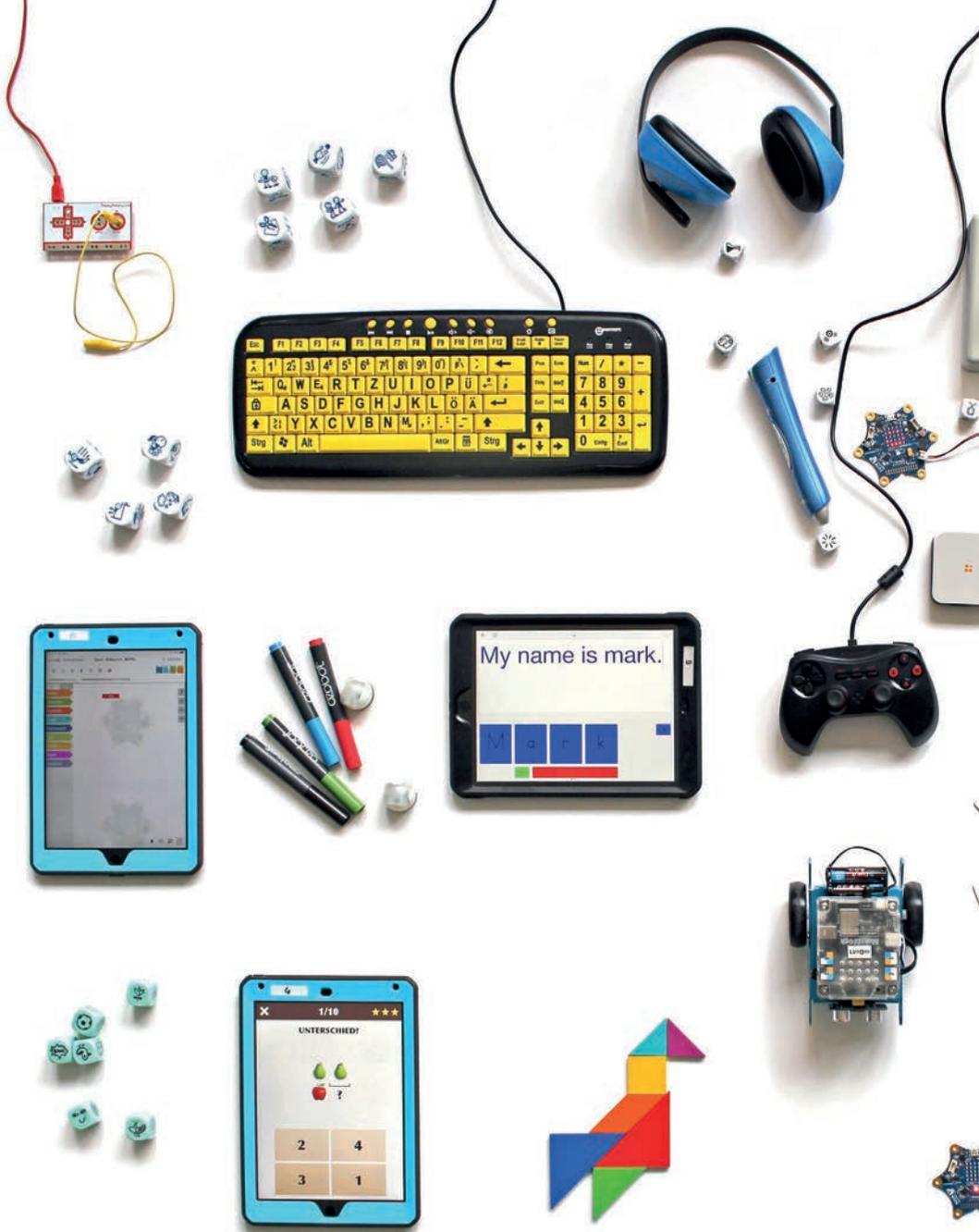
Die Mauszeiger, um einen Block wieder zu verschieben ihn einfach zurück ins Menü.

Mit diesen Buttons kannst du neue Figuren oder neue Bühnenbilder hinzufügen.

Unterstützt durch MEHRI aus dem Landesprogramm „Medienbildung für GUTE SCHULE“

barrierefrei kommunizieren!

- Gemeinsam mit den Teilnehmer*innen Geschichten vorbereiten: Handlung, Dialoge, Charaktere und Schauplätze bestimmen.
- Ein Storyboard ist eine gute Möglichkeit, um den Handlungsverlauf vorab zu visualisieren.
- Hilfreich ist auch, Dialoge schriftlich vorzubereiten. Alternativ können auch Geschichten umgesetzt werden, die (z. B. im Deutschunterricht) bereits thematisiert worden sind.





8. Medienverleih

Diese Medien können von Fachkräften der tjfbg, von Schulen im Berliner Bezirk Mitte sowie berlinweit von Förderschulen ausgeliehen werden (für ca. acht Wochen oder länger nach Vereinbarung):

iPads plus Zubehör

- mit einfach bedienbaren Apps für die kreative, inklusive Medienarbeit
- zum Erstellen von (Trick-)Filmen, (Hör-)Geschichten, E-Books, Fotos, Comics, Sounds

Programmieren und Tüfteln

- mBots, Ozobots, Calliope mini, Lego WeDo, Cubetto
- Makey Makey und Scratch

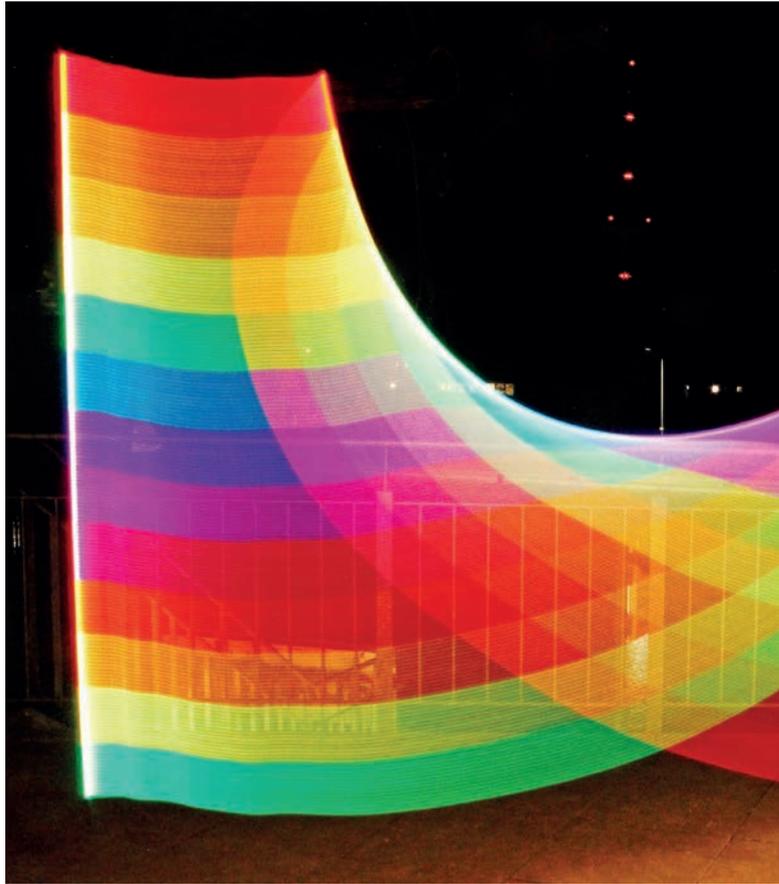
Spiele und Lernen

- iPads mit Lern- und Spiele-Apps
- Anybook Reader
- interaktives Spielesystem Osmo

Bei Behinderung bzw. Förderbedarf

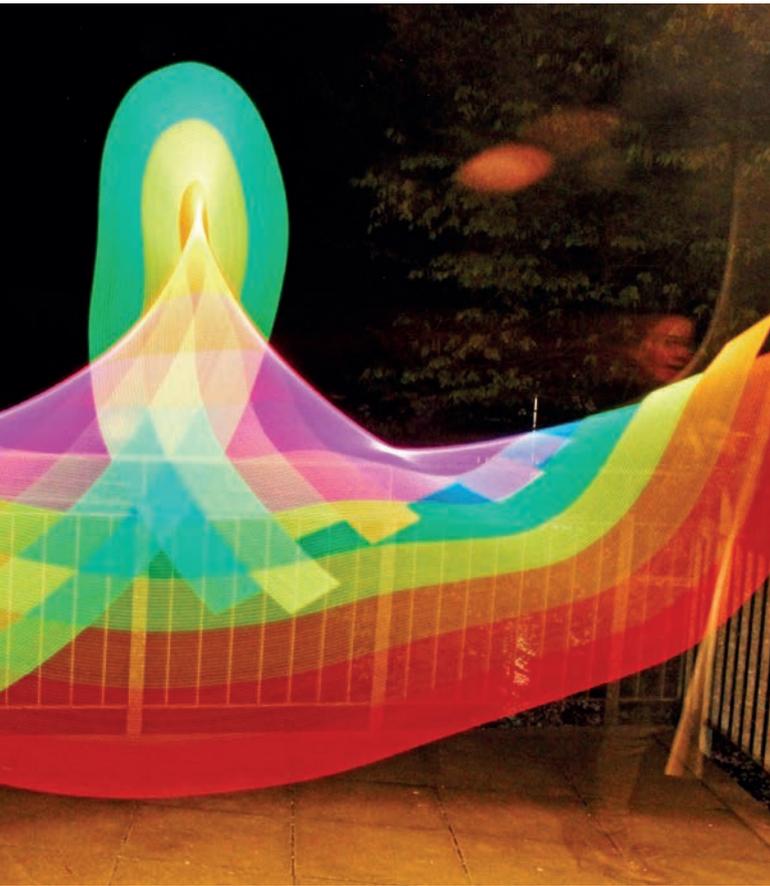
- iPads mit assistiven Apps bei Lern-, Schreib-, Lese- und Rechenschwierigkeiten

Dazu gibt es: eine umfangreiche Medien- und Technikführung, einfache Projektideen und bei Bedarf Unterstützung beim Projektstart.



9. Weitere Arbeitsfelder

Wir unterstützen den Träger bei der medienpädagogischen Profilierung. Kolleg*innen, die Kinder mit Förderbedarf betreuen, zeigen wir, welche Möglichkeiten digitale Medien für inklusive Settings bieten. Unser Wissen rund um Inklusion und digitale Medien geben wir außerdem in Workshops, Publikationen und auf Fachveranstaltungen weiter:



- Ausprobiertage der Stiftung barrierefrei kommunizieren!
- Kooperationspartner im Netzwerk Inklusion mit Medien (Nimm!):
Weiterbildung Inklusive Medienarbeit , Fachtage, Barcamps, Blog inklusive-medienarbeit.de
- Unterstützung der Medienarbeit in den Kindertagesstätten der Käpt'n Browser gGmbH
- Medien-Workshops im Rahmen der Freiwilligenseminare von *Einstieg statt Auszeit*
- Mitwirkung bei schulübergreifenden Angeboten

FILM

MEDIEN
KOMPA
RTENZ

Machen

Entdecken
Ordnen

Beobachten

Digitale
SPIELE

DINGE

CODING

Ästhetik

GAMING
Fotografie

MAKING

KON

Sortieren

TECHNIK
Erkunden

Mitteln
Kreativ

digital & analog

OFFEN

produzieren

SIXTELL
Making

Browser
Käpt'n

MINIKT

Eigensinn
barrierefrei

CODING

Selbstgesteuert

Lernen

Motion
STOP

ink
NO



E Perspektiven tjfbg

ROBOTIK

Zugänglich

Erforschen

LN W

S P A R S

Daten Private

Werk

Diskurse Apps

VERGLEICHEN R statt

KONSTR

Gestalten

NACHHALTIGKEIT

UIEREN Beschreiben

InfOrmatIk

Umweltbildung

Soziale Netzwerke

BEDeutUNG

NaWi

TABLETS

Unterstützen

AUSPROBIEREN

Partizipation

visu

KOMMUNIKATI

Digitale Bildung Lernen

Impressum

Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH · www.tjfbg.de
Geschäftsführer: Thomas Hänsgen | Amtsgericht: Berlin-Charlottenburg HRB 121600 B

Käpt'n Browser gGmbH · www.kaeptnbrowser.de
Geschäftsführer: Thomas Hänsgen | Amtsgericht: Berlin-Charlottenburg HRB 99734 B

Das Copyright liegt beim Herausgeber. Reproduktion und Veröffentlichungen von Inhalten dieser Publikation in jeglicher Hinsicht bedürfen der Genehmigung des Herausgebers.



Käpt'n Browser

Stand: August 2020