

arrierefrei kommunizieren!

Unterstützende Technologien | Barrierefreie Medien | Inklusion | Medienkompetenz



Workshops

Unterstützende Technologien, barrierefreie Medien, Inklusion und Medienkompetenz

barrierefrei kommunizieren! ist ein Projekt der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH. Wir entwickeln Projekte und Workshops rund um unterstützende Computertechnologien für Menschen mit Behinderung, barrierefreie Medien, Inklusion und Medienkompetenz. Wir möchten insbesondere pädagogische Fachkräfte, Kinder und Jugendliche, aber auch alle anderen Interessierten dabei unterstützen, sich mit diesen Themen auseinander zu setzen. In unseren Workshops geht es um:

- unterstützende Technologien, um mit dem Computer selbstbestimmt zu lernen, zu arbeiten und zu kommunizieren.
- barrierefreie Gestaltung digitaler Medien.
- Medienkompetenz für Heranwachsende und medienpädagogische Kompetenz für pädagogische Fachkräfte.
- Möglichkeiten, mit aktiver und kreativer Medienarbeit inklusive Settings zu fördern.
- Umgang mit Menschen mit Behinderung und Sensibilisierung zum Thema Behinderung.

Schreiben Sie uns eine E-Mail oder rufen Sie uns an, wenn Sie an einem Workshop interessiert sind. Wir stimmen alle unsere Angebote auf die inhaltlichen und zeitlichen Bedarfe der Teilnehmenden ab. Bitte informieren Sie uns, wenn Sie oder Workshop-Teilnehmende bestimmte Bedürfnisse hinsichtlich barrierefreier Informationsvermittlung oder ein angepasstes pädagogisches Konzept benötigen. Unterstützende Computertechnologien, die den Zugang zu digitalen Medien und Kommunikation ermöglichen, stehen im Erlebnisparcours und im Testzentrum zur Verfügung. Wir entwickeln regelmäßig neue Workshops und freuen uns über Anregungen und Themenvorschläge von Ihnen. Preise auf Anfrage.

Das Team von barrierefrei kommunizieren!

Inhalt

Unterstützende Technologien und barrierefreie Medien

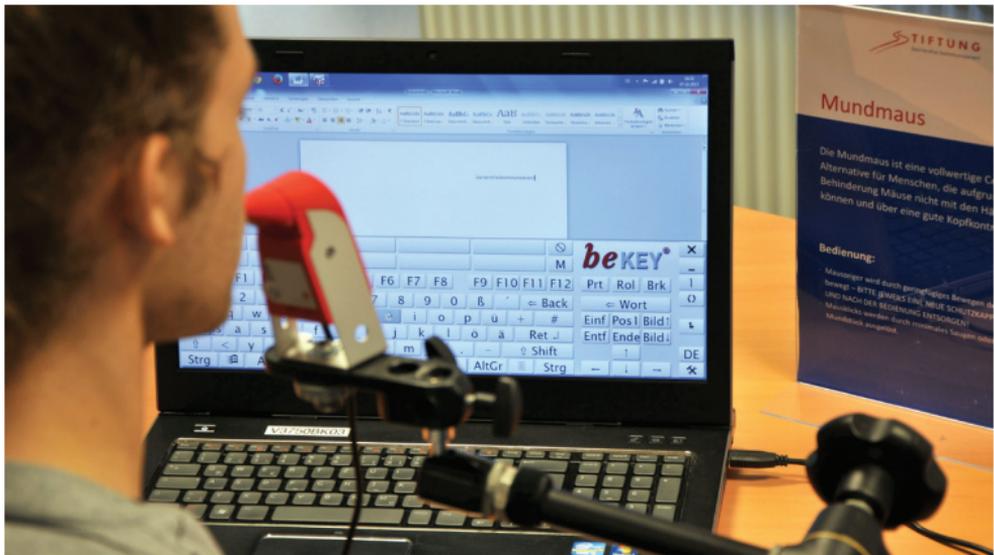
Unterstützende Technologien im Überblick	4
Barrierefreies Internet ganz praktisch	5
Untertitel und Audiodeskription erstellen	6
Tablets für den inklusiven Einsatz	7
Lernsoftware für jeden Bedarf	8
Von GuK bis Augensteuerung: Unterstützte Kommunikation	9

Inklusion und Sensibilisierung

Behindert? Behindern? Behindernd?	10
Behinderungsbilder in den Medien und in der Werbung	11
Besser kommunizieren mit Hörbehinderten	12
Mit Rollstuhl, Emoji und allen Sinnen	13

Medienkompetenz für alle

Inklusive Medienpädagogik	14
Medienarbeit inklusiv – Fotostory, Hörspiel, Film	15
Umgang mit und in sozialen Medien	16
Elternabend/-arbeit zum Thema soziale Medien	17
Onlinewerbung	18
Handy nutzungsordnung entwickeln mit Design Thinking	19
Let's Play und Tutorial selbst erstellen	20
Verschwörungstheorien begegnen	21
Word, Excel, Powerpoint: Office-Basics für den Job	22
AG Medien	23



Unterstützende Technologien im Überblick

Für pädagogische
Fachkräfte und alle
Interessierten

Unterstützende Technologien ermöglichen Menschen mit Behinderung den Zugang zu digitalen Medien wie Computer und Internet, sie unterstützen bei der Kommunikation und mit ihrer Hilfe können Kompetenzen gefördert werden. Beispiele sind alternative Eingabegeräte wie Mundmaus, Taster, Kopf- oder Augensteuerung für Menschen mit Körperbehinderung, Vorlese- und Vergrößerungstechnik für Menschen mit Sehbehinderung, Kommunikationsgeräte für Menschen mit Sprachbehinderung sowie Lernsoftware. In diesem Workshop geben wir einen Überblick über die technischen Möglichkeiten, der Fokus liegt auf Techniken, die Lernen und Kommunikation ermöglichen und Kompetenzen fördern. Unterstützende Technologien können im Erlebnisparkours und im Testzentrum selbst ausprobiert werden.



Barrierefreies Internet ganz praktisch

Für alle
Interessierten

Computer und Internet sind sehr wichtig für Menschen mit Behinderung, da behinderungsbedingte Einschränkungen ausgeglichen werden können. Durch die Digitalisierung vieler Lebensbereiche haben sich neue Teilhabemöglichkeiten für Menschen mit Behinderung entwickelt. Damit Menschen mit Behinderung im Internet surfen und digitale Dokumente bearbeiten können, müssen diese jedoch barrierefrei programmiert bzw. gestaltet sein. Der Workshop gibt einen Einblick in die Grundlagen des barrierefreien Internets und der Barrierefreien Informationstechnikverordnung (BITV 2.0). Ganz praktisch wird gezeigt, was jeder – ganz ohne programmiertechnische Kenntnisse – zur Barrierefreiheit beitragen kann: Wir zeigen, wie man Inhalte im Internet und Office- (Word, Excel, Powerpoint) sowie PDF-Dokumente barrierefrei gestaltet, z. B. durch die Verwendung von Überschriftenformatierungen und das Einfügen von Alternativtexten.



Untertitel und Audio- deskription erstellen

Für alle
Interessierten

Immer mehr audiovisuelle Inhalte werden im Internet über Videoplattformen geteilt. Dieser Trend ist auch für Menschen mit Behinderungen positiv: Menschen mit Lernschwierigkeiten können z. B. audiovisuelle Inhalte leichter verstehen. Auch Menschen mit Seh- und Hörbehinderung können von audiovisuellen Inhalten profitieren – wenn diese barrierefrei gestaltet sind, z. B. durch Untertitel und Audiodeskription. In diesem Workshop zeigen wir ganz praktisch, wie man Videos mit einfachen und kostenfreien Video- und Audiotbearbeitungsprogrammen mit Untertitel und Audiodeskription barrierefrei gestalten kann. Sehr einfach geht das Einfügen von Untertiteln bei YouTube. Wir zeigen, wie, und gehen auf die Vor- und Nachteile ein.



Tablets für den inklusiven Einsatz

Für pädagogische
Fachkräfte der
Grundstufe

Tablets sind motivierend. Sie sind oft sehr leicht zu bedienen. Sie sind vergleichsweise günstig. Und einige unterstützende Technik ist bereits vorinstalliert bzw. können die Geräte durch unterstützende Apps an unterschiedliche Bedarfe angepasst werden. Man kann mit Tablets Kompetenzen fördern (z. B. Ursache-Wirkungs-Verständnis, Lesen, Schreiben, Rechnen) und Medienprojekte durchführen. Daraus ergeben sich für den inklusiven Einsatz spannende Möglichkeiten. Themen des Workshops: Unterstützende Apps und alternative Eingabetechnologien für Tablets, Apps zur Förderung von Kompetenzen bzw. zum gemeinsamen Spielen, Apps zum Erstellen eigener Medienprodukte (z. B. Comics, vertonte Bilderbücher).



Lernsoftware für jeden Bedarf

Für pädagogische
Fachkräfte

Lernsoftware kann das Lernen von Kindern mit Behinderung oder Lernschwierigkeiten wirksam unterstützen. In diesem Workshop werden einige ausgewählte Programme vorgestellt: Tasterbedienbare Lernsoftware und Apps für verschiedene Lernbereiche; unterstützende Software für Heranwachsende mit Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten sowie eine barrierefreie Schulsoftware, die auch Kindern mit Körperbehinderung, die nicht handschriftlich schreiben können, das Ausfüllen von Arbeitsblättern ermöglicht. Mittlerweile gibt es auch Apps, die das Fotografieren und Bearbeiten von Arbeitsblättern mit der Tastatur ermöglichen. Sie sind eine tolle Hilfe für Heranwachsende, die nicht (gut) mit dem Stift schreiben können.



Von GuK bis Augensteuerung: Unterstützte Kommunikation

Für pädagogische
Fachkräfte

Unterstützte Kommunikation (UK) bezeichnet alle Hilfen, um die Kommunikation von Menschen ohne (verständliche) Lautsprache zu fördern. Das können Gebärden, Bildkarten und technische Hilfen sein: Mit schrift- oder symbolbasierter Kommunikationssoftware werden Computer und Tablets zu sogenannten „Talkern“. Es gibt technische Hilfen, mit denen das Ursache-Wirkungs-Verständnis und damit eine wichtige Grundlage von Kommunikation geübt werden kann bis hin zu hochkomplexen Kommunikationsgeräten, mit denen auch körperlich schwerstbehinderte Menschen mit Hilfe einer Augensteuerung grammatikalisch korrekt kommunizieren können. Der Workshop bietet einen Einstieg in das Thema und einen Überblick über technische UK-Hilfen.



Behindert? Behindern? Behindernd?

Für pädagogische
Fachkräfte und
Freiwillige

Pädagogische Fachkräfte sind – Stichwort Inklusion – zunehmend mit dem Thema Behinderung sowie Heranwachsenden mit Behinderung konfrontiert. In diesem Workshop wollen wir keine Patentrezepte im Umgang mit bestimmten Behinderungsarten geben, sondern wir wollen Mut machen, sich offen mit dem Thema auseinanderzusetzen sowie eigene und andere Meinungen zu diskutieren und zu reflektieren. Dafür haben wir verschiedene Aktivitäten und Aktionen in einem Sensibilisierungsworkshop gebündelt, die wir in unterschiedlicher Länge (z. B. ein oder zwei Tage) durchführen können: Wir streiten uns über das Denkmal von Präsident Roosevelt, versuchen blind, gehörlos und im Rollstuhl mit der U-Bahn zu fahren und drehen dabei Videos, üben Lippenlesen, schauen Werbung und fragen: „Bist du behindert?“



Behinderungsbilder in den Medien und in der Werbung

Für pädagogische
Fachkräfte, Freiwillige
und alle Interessierten

Medien einen starken Einfluss darauf, wie über etwas gedacht wird und welche „Bilder in den Köpfen“ herrschen. Dieser Einfluss ist umso stärker, je weniger Berührungspunkte man zu bestimmten Themen und Menschen hat. Medien beeinflussen das gesellschaftliche Denken über Behinderung sehr stark, weil viele in „echt“ wenig Kontakt zu Menschen mit Behinderung haben. In diesem Workshop zeigen wir, wie Behinderung in der Werbung dargestellt wird. In der Werbung geht es immer darum, Aufmerksamkeit zu erzeugen. Oft geschieht das mit Überraschungseffekten, die von einer bestimmten Erwartungshaltung ausgehen. Gemeinsam wollen wir lustige und kontroverse Werbespots schauen, eigene und gesellschaftliche Vorstellungen von Behinderung diskutieren.



Foto ©: Beate Trautner

Besser kommunizieren mit Hörbehinderten

Für pädagogische
Fachkräfte,
Schülerinnen und
Schüler

Hörbehinderungen sind „unsichtbar“ und zugleich stark einschränkend. Obwohl sich die Partizipations- und Kommunikationsmöglichkeiten durch technische Entwicklungen (z. B. verbesserte Hörtechnik, Untertitel, Mail/SMS) stark verbessert haben, ist das Wichtigste ein Umfeld, das die Hörbehinderung durch entsprechende Kommunikationsstrategien berücksichtigt. Im Workshop wird auf die verschiedenen Bedarfe von Menschen mit Hörbehinderung eingegangen, Kommunikationsregeln erarbeitet und Möglichkeiten für besseres Kommunizieren und Teilhabe – vom Schriftdolmetschen bis zur Untertitel-App – vorgestellt. Jüngere Schülerinnen und Schüler werden spielerisch, z. B. durch Lippenleserätsel und Fingeralphabet, Rollenspiele mit Spielfiguren, an das Thema herangeführt und für andere Kommunikationsformen sensibilisiert.



Mit Rollstuhl, Emoji und allen Sinnen

Für Schülerinnen
und Schüler

Mit unseren Angeboten sensibilisieren wir für unterschiedliche Bedürfnisse und regen Kinder und Jugendliche an, sich mit dem Thema Behinderung auseinander zu setzen. Spiel und Spaß kommen dabei nicht zu kurz – und Berührungsängste gar nicht erst auf. Die Inhalte dieses Workshops gestalten wir je nach Alter und dem Interesse der Teilnehmenden: Auf einer Fahrt im Rollstuhlparcours erleben die Kids das Rollifahren als sportliche Herausforderung, lernen aber auch einiges über Mobilität und unnötige Barrieren. Der Sinnesparcours schärft die Aufmerksamkeit für ALLE Sinne, vor allem für die manchmal vernachlässigten: Fühlen, Schmecken, Riechen, Hören. Wie Kommunizieren mit Bildern geht, zeigen unsere Emoji-Rätsel. Als Barriredetektive gehen die Teilnehmenden in „gemischt-behinderten“ Teams auf Tour und erkunden ihre Umwelt auf Barrieren für Blinde, Gehörlose und Rollstuhlnutzende.



Inklusive Medienpädagogik

Für pädagogische
Fachkräfte

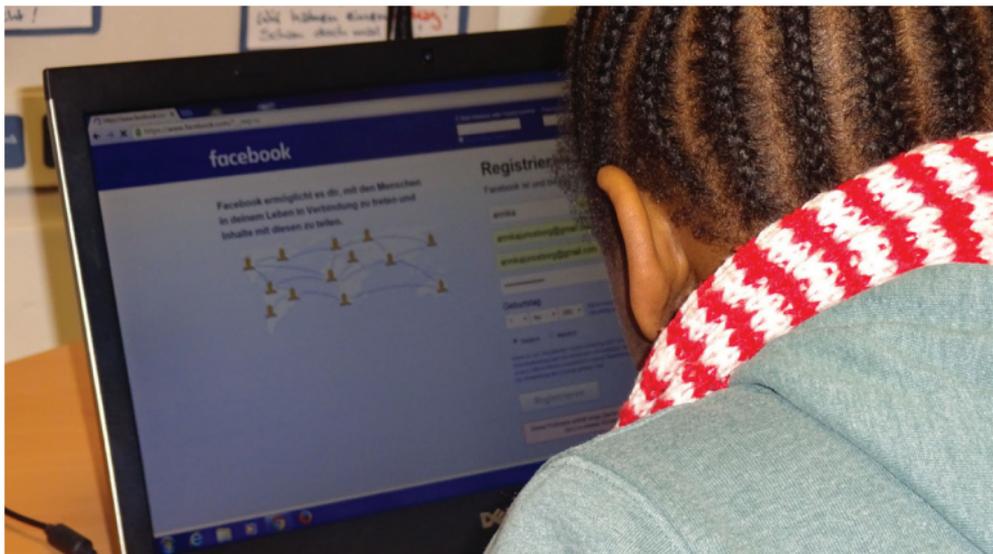
Inklusive Medienpädagogik bedeutet: Alle Möglichkeiten digitaler Medien müssen allen Menschen zugänglich gemacht werden. Digitale Medien bieten Informationen für alle. Sie ermöglichen, dass sich jeder an gesellschaftlichen Diskussionen beteiligen kann. Und sie ermöglichen die Förderung inklusiver Settings durch gemeinsame Medienprojekte. Dafür müssen digitale Medien für alle zugänglich gestaltet sein und es muss Lern-, Technik- und Medienprojektangebote für unterschiedliche Bedarfe geben. Kombiniert mit dem Workshop „Lernen und Kommunizieren mit unterstützenden Technologien“ vermitteln wir die Potenziale digitaler Technologien für Inklusion. Der Workshop lässt sich auch sehr gut mit dem Workshop „Aktive Medienarbeit inklusiv“ kombinieren.



Medienarbeit inklusiv – Fotostory, Hörspiel, Film

Für pädagogische
Fachkräfte und alle
Interessierten

Jeder Mensch, jede Geschichte und jedes Medium ist anders. In diesem Workshop ist genau diese Vielfalt unser gemeinsamer Ausgangspunkt, um kreativ Geschichten zu entwickeln und diese mit audiovisuellen Medien zu erzählen. Spaß und Faszination in diesem schöpferischen Prozess stehen an erster Stelle. Dabei sorgen wir für die Möglichkeiten und achten darauf, dass alle Teilnehmenden sich auch aktiv einbringen können. Durch den Wechsel vom Konsumenten zum Produzenten werden auf spielerische Weise Erfahrungen und Wissen über das gewählte Medium erarbeitet und dadurch die individuelle Medienkompetenz gestärkt.



Umgang mit und in sozialen Medien

Für Schülerinnen
und Schüler ab
der 5.Klasse

WhatsApp, Snapchat, YouTube, Instagram ... Bei einem Großteil der Kinder und Jugendlichen sind soziale Medien fest im Alltag verankert. Sie dienen ihnen auf vielfältige Weise der Kommunikation und Information. Aber es gibt auch bei der Nutzung einiges zu beachten, was nicht unbedingt beim versehentlichen darüber Stolpern erst leidvoll erfahren werden muss. Die beiden Schwerpunkte im Workshop liegen auf Datensicherheit und Cybermobbing. Die Teilnehmenden werden in verschiedenen Übungen, Gruppendiskussionen und Rollenspielen für Stolperfallen in sozialen Medien und für Cybermobbing sensibilisiert. Ziel des Workshops ist die gemeinsame Entwicklung einer Klassen- bzw. Gruppenregelung über den Umgang mit sozialen Medien.



Elternabend/-arbeit zum Thema soziale Medien

Für Eltern und
pädagogische
Fachkräfte

„Als ich so alt war wie mein Kind, gab es noch kein Handy ...“ Über einen medienbiografischen Einstieg in das Thema werden zunächst die unterschiedlichen Erfahrungen der Generationen und die rasante Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologien deutlich. Darauf aufbauend setzen wir uns mit sozialen Medien und mit der Frage auseinander, wie ein konstruktiver Austausch zwischen Erwachsenen und Heranwachsenden über den Umgang mit sozialen Medien gelingen kann und welche Herausforderungen für Eltern und pädagogische Fachkräfte damit verbunden sind.



Onlinewerbung

Für Schülerinnen
und Schüler ab
der 5.Klasse

Information, Spiel, Spaß oder Werbung? Das zu unterscheiden ist im Internet mitunter sehr schwer. Besonders für Kinder und Jugendliche, die als lukrative Zielgruppe verstärkt anvisiert werden, ist nicht jede Werbung als solche zu erkennen. Im Workshop werden wir deshalb zunächst spielerisch herausfinden, was Werbung eigentlich erreichen möchte, wie sie im Internet funktioniert und ausprobieren, wie wir sie erkennen können. Die verschiedenen Formen von Werbung werden wir dabei genauer betrachten. Vom Pop-Up über das Onlinegewinnspiel bis hin zur Schleichwerbung bei so manchem YouTube-Star. Dabei werden wir einige unserer Lieblingsinternetseiten genau unter die Lupe nehmen und gemeinsam Ideen entwickeln wie wir mit Onlinewerbung umgehen können.



Handynutzungsordnung entwickeln mit Design Thinking

Für Schülerinnen und Schüler ab der 5. Klasse (auch gemeinsam mit den Eltern möglich)

Handys in der Schule? Handys auf der Klassenfahrt? Handys überall? Ein Totalverbot von Handys geht an der Lebensrealität vorbei. Immer mehr Schulen, Kinder- und Jugendeinrichtungen vereinbaren daher Handynutzungsordnungen, die die Nutzung in schul- und sozialkompatible Bahnen lenken sollen. Das Besondere an diesem Workshop ist, dass die Handynutzungsordnung von den Schülerinnen und Schülern selbst erarbeitet wird. Die Design-Thinking-Methode versetzt die Teilnehmenden in verschiedenen Arbeitsschritten in die Rolle von Forschenden und Erfindenden. Dabei geht es zunächst darum, die Bedürfnisse und die Ideenvielfalt der Schülerinnen und Schüler für alle Beteiligten sichtbar zu machen. Erst im zweiten Schritt wird gemeinsam eine Lösung entwickelt, die von allen geschätzt, respektiert und eingehalten werden kann.



Let's Play und Tutorial selbst erstellen

Für alle
Interessierten

Auf einschlägigen Videoportalen im Netz gibt es für jedes halbwegs bekannte Computerspiel ein sogenanntes Let's Play und für viele gängige Computerprogramme ein Tutorial. Dabei handelt es sich um selbstgemachte Videos, in denen das Geschehen auf dem Bildschirm dargestellt und kommentiert wird. Besonders die Live-Kommentierung bei Let's Plays, aber auch die verständliche Erklärung bei Tutorials fordern die sprachlichen Fertigkeiten ganz schön heraus. Während es beim Let's Play eher um Unterhaltung geht, liegt der Schwerpunkt beim Tutorial auf Erklären und Veranschaulichen. Im Workshop werden wir ein kleines Let's Play oder Tutorial selber herstellen. Neben dem Umgang mit der Technik und den Programmen steht der Spaß am kreativen Ausdruck im Vordergrund.



Verschwörungstheorien begegnen

Für pädagogische
Fachkräfte und
Freiwillige

Chemtrails, Mondlandung, Reichsbürger, Reptiloide, Elvis lebt ... Sogenannte Verschwörungstheorien verbreiten sich rasant in sozialen Medien, konstruieren scheinbar bewiesene Zusammenhänge und bieten verführerisch einfache Antworten. Dabei transportieren sie sehr häufig menschenverachtendes Gedankengut und vergiften das Gesprächsklima in einer pluralistischen Gesellschaft. Gegenargumente und Kritik werden dabei zum festen Bestandteil der Verschwörung. Im Workshop werfen wir einen Blick auf Verschwörungstheorien im Internet, analysieren ihre Merkmale und Strukturen. Wir erschaffen exemplarisch eine eigene Verschwörung und überlegen, wie Verschwörungstheorien im Alltag und in der pädagogischen Arbeit begegnet werden kann.



Word, Excel, Powerpoint: Office-Basics für den Job

Für pädagogische
Fachkräfte und
Office-Einsteigerin-
nen und -einsteiger

Eine Dokumentation erstellen, Schülerlisten führen, einen Flyer gestalten... auch pädagogische Fachkräfte kommen um den Einsatz von Office-Programmen, wie z. B. Word, Excel oder Powerpoint, nicht herum. Moderne Büroanwendungsprogramme sind mittlerweile sehr benutzerfreundlich, so dass die Gestaltung ansprechender Dokumente damit kein Hexenwerk ist. In unserem Workshop vermitteln wir die Funktionen, die man wirklich im Job benötigt, indem wir z. B. einen Flyer oder ein längeres Dokument gemeinsam gestalten.

AG Medien

Für pädagogische
Fachkräfte der
tjfbg gGmbH

Medienbildung und -erziehung sind wichtige Bestandteile im professionellen Alltag in den sozialpädagogischen Bereichen der Schulen, die in der Trägerschaft der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH liegen. In der vier Mal im Jahr ganztägig stattfindenden AG Medien erhalten daher die vom Träger berufenen Fachkräfte die Möglichkeit, sich zum Thema weiterzubilden und sich untereinander zu vernetzen. Die Gestaltung der Veranstaltungen orientiert sich dabei an folgenden zwei Grundsätzen:

Partizipation, Austausch und Vernetzung

Die Form und Inhalte der Treffen beruhen auf den Ideen und den Bedürfnissen der Teilnehmenden und passen sich daran an. Durch den Austausch über ihre eigenen medienpädagogischen Erfahrungen und die aktuellen Entwicklungen in ihren sozialpädagogischen Bereichen etabliert sich ein einrichtungsübergreifendes Netzwerk. Zusätzlich übernehmen die Teilnehmenden die Rolle der Multiplikatoren in ihrem professionellen Umfeld.

Handlungsorientierter Ansatz

Besonders die aktiven medienpädagogischen Ansätze, wie z.B. Film-, Foto- und Tonarbeit, setzen medienpädagogische Kompetenz aufbauend auf der eigenen Medienkompetenz voraus. Für die Vermittlung eignet sich daher ein handlungsorientierter Ansatz. Die Teilnehmenden probieren es selbst aus und machen ihre eigenen Erfahrungen. Das daraus resultierende Wissen über das spezifische Medium wird in einem zweiten Schritt reflektiert und auf den professionellen pädagogischen Kontext übertragen.

barrierefrei kommunizieren!

Wilhelmstraße 52

10117 Berlin

Fon/Fax (030) 97 99 13 -195/ -22

berlin@barrierefrei-kommunizieren.de

www.barrierefrei-kommunizieren.de

Verkehrsanbindungen:

- S-Bhf. Brandenburger Tor
- U-Bhf. Mohrenstraße
(Aufzug: nur beim U-Bhf. Stadtmitte)
- Bus 200

Barrierefrei zugänglich durch Aufzug, Rampen und rollstuhlgerichtetes WC.

