

Aus der Praxis für die Praxis

Cybergrooming in Social Media

Schutz für *alle*?!



Ein Angebot der



In Kooperation mit der



Gefördert vom

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



Dr. Christine Ketzner

- Geschäftsführerin der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.

Bianca Rilinger

- Leitung Offene Kinder- und Jugendarbeit HOT Porz gGmbH für Inklusive OT Ohmstraße und OT Arche Nova
- 1. Vorsitzende der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. und Inklusions-Scout im nimm!-Netzwerk

Inklusive Methoden und Projektideen

Was verstehen wir unter Inklusion?

Wir vertreten ein soziales Modell von Behinderung:

- Behinderung ist **demnach nicht die Tatsache, dass jemand nicht laufen, hören oder sehen kann**. Sondern:
- Eine Behinderung entsteht dadurch, dass es **keine stufenlosen Eingänge und keine Aufzüge** gibt: So kommen Menschen im Rollstuhl nicht überall hin und rein.
- Eine Behinderung entsteht dadurch, dass es für gehörlose Menschen **keine Gebärdensprachdolmetscher** gibt, sodass sie nicht an Veranstaltungen teilnehmen können.
- Eine Behinderung entsteht dadurch, dass **Internetseiten Barrieren** haben, weil man beim Programmieren nicht daran denkt, die Webseite so zu gestalten, dass blinde Menschen sie sich anhören oder über eine Braille-Zeile ertasten können.

Inklusion bedeutet demnach:

Verschiedene Bedürfnisse von Anfang an mitdenken
und unterschiedliche Zugänge anbieten



www.inklusive-medienarbeit.de



So geht Inklusive Medienarbeit!

www.nimm-akademie.nrw

Weitere Informationen auf
www.inklusive-medienarbeit.de



**PROJEKTE
PLUS**

**Methoden
downloaden
und einfach
machen**



Nimm! bei Instagram – Tipps und Tricks zum Ausprobieren und Mitmachen



deinnimm

Folgen

Nachricht senden



198 Beiträge

728 Follower

335 Gefolgt

Netzwerk Inklusion mit Medien

Gemeinnützige Organisation

Tipps und Tricks zum ausprobieren und mitmachen.

Einrichtungen und Angebote aus NRW

#digitaleteilhabe #Inklusion #barrierefreiheit

Alle Links

nimm-akademie.nrw/praxistag + 4

Neue Methodenkarte

Sexuelle Bildung:
Meine Zukunft in Bildern



MELANIE LEUSCH
Inklusions Scout

"Sich mit den eigenen Wünschen für die Zukunft auseinanderzusetzen ist für alle Jugendlichen wichtig – vor allem aber für diejenigen, die eine Behinderung haben. Denn gerade Jugendliche mit Behinderung werden oft gar nicht nach ihrer Perspektive gefragt, ihr Weg scheint vorgezeichnet."



Europäischer Protesttag zur
Gleichstellung von
Menschen mit Behinderung

SAMSTAG
04

SONNTAG
05

SAMSTAG
11

SONNTAG
12



Neue Methodenkarte

Sexuelle Bildung:
partizipativ und inklusiv gedacht!



BIANCA REINKER
Inklusions Scout

"Sexuelle Bildung ist ein Menschenrecht! Da sie wichtig für die Entwicklung junger Menschen ist, sollte sie immer inklusiv gedacht werden. In diesem Workshop ist ausreichend Raum und Zeit, um auf individuelle Fragen einzugehen und mit allen Teilnehmenden ein Grundwissen zu verschiedenen Themen zu erarbeiten."



Barrierefrei
gestalten



Digital zusammen!
Smarte Tools für Inklusion
Am 22.04. von 10 bis 12 Uhr

Methoden für die Inklusiv Praxis:

Die Fotoampel

So wird dein Social-Media-Kanal cool und sicher!



Welche Fotos kann ich im Netz hochladen – und welche teile ich besser nicht? Die Fotoampel schafft endlich Klarheit für alle!

DAS BRAUCHT MAN

- iPads (eins pro 2–3 Personen), die Apps Comic Life oder BookCreator
- Zugang zum Internet
- Beamer oder ausgedruckte Fotos
- Ampelkarten GRÜN, GELB, ROT (ggf. laminiert)
- farbige Aufkleber GRÜN, GELB, ROT
- Drucker
- ggf. iMovie, Adobe Spark Video bzw. AnyBook Audiostift
- sinnvoll: größerer Raum, um Bewegung zu ermöglichen und Kommunikation anzuregen

max. Teilnehmendenzahl: 2–18 Teilnehmende

empfohlener Betreuungsschlüssel: 1–2 Betreuende (je nach Gruppengröße und Unterstützungsbedarf)

Zeitlicher Umfang: 2–3 Stunden (mit Pausen)



Ziele

- Jugendliche mit und ohne Behinderung für das Recht am eigenen Bild bzw. die Rechte anderer am Bild sensibilisieren
- Sensibilisierung für Gefahren im Internet beim Veröffentlichen von Fotos – Stichwort „Urheberrecht“



Methoden für die Inklusiv Praxis:

Die Fotoampel

Vorbereitung

Im Vorfeld müssen lizenzfreie Fotos heruntergeladen oder ausgedruckt werden, hier eignet sich z. B. die Seite Pixabay.de. Alternativ können Bilder verwendet werden, an denen man die Rechte hat. Sinnvoll ist es, die Anzahl der Fotos an die Gruppengröße anzupassen (2-3 pro Person). Auf den Bildern sollten unterschiedliche Szenarien abgebildet sein (z. B. Kinder, mehrere Personen, Plätze, Partys u. ä.). Wichtig ist, dass deutlich wird, welche Fotos zur Veröffentlichung in sozialen Netzwerken geeignet sind und welche nicht.

Im großen Raum

Ist ein größerer Raum vorhanden, können die Ampelkarten **GRÜN, GELB, ROT** auf den Boden geklebt werden. Besonders eignen sich laminierte Karten, die immer wieder verwendet werden können und einfach abgewischt werden können. Alternativ können auch kleine Ampelkarten ausgeteilt werden, die bei der Abstimmung hochgehalten werden sollen. Perfekt ist im großen Raum die Übertragung der Bilder mit dem Beamer an die Wand.

Im kleinen Raum oder mit kleiner Gruppe

Eine weitere Alternative ist es, Fotos auszudrucken, zu laminieren und Ampelaufkleber bereitzulegen. So kann die Methode auch in einem kleinen Raum, an einem Tisch oder mit einer kleinen Gruppe durchgeführt werden.

Durchführung

Schritt 1 Die Projektleitung zeigt Fotos mittels Beamer (alternativ liegen diese ausgebreitet im Raum oder auf dem Tisch) und lässt beschreiben, was auf ihnen zu sehen ist. Eine weitere Alternative könnte so aussehen: Eine teilnehmende Person sucht sich ein Foto aus und beschreibt, was sie sieht. Je nach Gruppe und Unterstützungsbedarf der Teilnehmenden kann im Vorfeld ein Video aus den Fotos erstellt werden (z. B. mit iMovie oder Adobe Spark Video). Außerdem können die Bilder mit Audiodeskription beschrieben werden. So sind sie auch blinden Teilnehmenden zugänglich.

Schritt 2 Jede einzelne Person bewertet nun, ob das gezeigte Foto für Social-Media-Kanäle geeignet ist, und ordnet es den Ampelkarten zu, d. h., sie hält eine Ampelkarte hoch oder beklebt die Bilder mit einem Ampelaufkleber. Die Fotos sollen nach den Ampelfarben eingeteilt werden:

GRÜN = voll okay

GELB = geht so oder keine Ahnung oder es kommt darauf an ...

ROT = geht gar nicht

Nach der Zuordnung darf jede teilnehmende Person die Wahl der Farbe begründen.

Danach bewertet die Gruppe das Bild gemeinsam. Es wird entweder mit einem Klebepunkt in der gewählten Ampelfarbe versehen und/oder auf dem PC, Laptop oder Tablet in einen entsprechenden Ordner verschoben.

Schritt 3 Die Gruppe teilt sich in die drei Arbeitsgruppen **GRÜN, GELB, ROT** auf und hält die vorher erarbeiteten Ergebnisse z. B. in den Apps Comic Life oder BookCreator fest.

- Gruppe **GRÜN**: Fotos, die du immer auf deinen Social-Media-Kanal hochladen kannst.
- Gruppe **GELB**: Fotos, bei denen du dir genau überlegen solltest, ob du sie hochladen möchtest. Fotos, für die du eine Erlaubnis brauchst.
- Gruppe **ROT**: Fotos, die du besser nicht auf deinen Social-Media-Kanal hochladen solltest.

Abschluss Jede teilnehmende Person erhält ein ausgedrucktes Exemplar der Ergebnisse aus Schritt 3 der drei Gruppen und kann jederzeit nachschlagen, welche Arten Fotos für soziale Netzwerke geeignet sind.



Methoden für die Inklusiv Praxis:

Die Fotoampel

Inklusiv gedacht

Durch die Vielzahl unterschiedlicher Fotos und die Besprechung von möglichen Gefahren bestimmter Fotos bekommen alle Teilnehmenden einen Überblick. Die Ampel ermöglicht eine verständliche Einteilung in „gut“ und „schlecht“. Durch die niedrighwellige Vermittlung ohne Schrift und mit reduzierten Inhalten werden die Informationen auch für Teilnehmende mit einer kognitiven Beeinträchtigung erfahrbar. Durch die verschiedenen Möglichkeiten, die Ampelfarben den Fotos zuzuordnen, können unterschiedliche motorische Fähigkeiten und Bedürfnisse berücksichtigt werden. Auch Teilnehmende mit Sehbehinderung können bei Projekten mit vielen Bildern mitmachen:

- Möglichkeit A: Die Fotos mit AnyBook-Reader-Aufklebern bestücken, welche mit dem Bildinhalt besprochen wurden. Mit dem Vorlesestift AnyBook Reader können die Inhalte vorgelesen werden. Wichtig: Für blinde Teilnehmende zusätzlich mit Moosgummi-Stickern o. ä. die Platzierung des Anybook-Reader-Aufklebers fühlbar machen! Hier gibt es weitere Infos zum AnyBook Reader
- Möglichkeit B: Fotos in ein Video einbetten, das eine Audiodeskription mit Bildbeschreibungen enthält. Hier bieten sich besonders iMovie oder Adobe Spark Video an. Somit können auch sehbeeinträchtigte Personen die Inhalte nachvollziehen und sich beteiligen. Hier geht es zum Tool-Tipp: Erstellen einer Audiodeskription mit iMovie



TIPPS

Bei dieser Methode ist der Schwierigkeitsgrad für die Bewertungen der Bilder sehr variabel und kann gut an die einzelnen Gruppen angepasst werden. Zu Beginn eignen sich vor allem eindeutig „grüne“ und „rote“ Bilder.



BIANCA RILINGER

Nimm!-Inklusions-Scout
Inklusive OT Ohmstraße/
nimm!-Kompetenzzentrum für
Inklusive Medienarbeit

FAZIT

„Fotorechte greifbar und erfahrbar machen – das geht mit dieser Methode! Sie regt zu intensivem Austausch und Diskussionen an und ist einfach umsetzbar, niedrighwellig und kostengünstig.“

www.inklusive-ot-ohmstrasse.com

www.inklusive-medienarbeit.de/inklusions-scouts/bianca-rilinger

www.inklusive-medienarbeit.de/kompetenzzentren



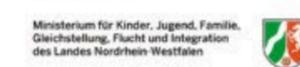
Ein Angebot von



In Kooperation mit



Gefördert vom



Methoden für die Inklusiv Praxis:

„Türsteher*in“

Öffentlicher oder privater Account?

Öffentlicher Account - Jede Person kann mein Haus betreten, braucht nicht klopfen oder fragen, ich kann nichts dagegen unternehmen. (Türsteher*in steht neben der Türe und alle Personen gehen in den Raum hinein)

Privater Account - Türsteher*in steht vor der Türe und kann Fragen stellen, annehmen oder ablehnen.

Reflexion:

- Wie war die Methode für euch?
- Wie hat es sich angefühlt wenn alle Personen einfach deinen Raum betreten dürfen?
- Wie hat es sich angefühlt entscheiden zu können, wer den eigenen Raum betritt?
- Welche Accounts sollten öffentlich, welche privat sein?



nimm!-News

Alle Neuigkeiten zur Inklusiven Medienarbeit und unserem Netzwerk gibt es ab sofort auch als Newsletter!



Jetzt anmelden!



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!





tapU - Entstehung

Was? Präventionsmethoden zur Thematisierung von Sexualität, Grenzverletzungen und sexualisierter Gewalt für eine jugendlichen Zielgruppe

Namensbedeutung? tapU kommt von “to tap” = klopfen, anklopfen und “u” = you = du/dir also in etwa „Darf ich mal bei dir anklopfen?“. Weiterer Gedanke: mit dem TABU brechen – etwas ansprechen können und enttabuisieren

Entstehung? Im September 2021 wurden kurzfristig Landesmittel zur Verfügung gestellt. AGOT NRW e.V. erhielt diese und stellte sie ihren landesweiten Projekten zur Verfügung.



www.tapu.nrw



tapU - Entstehung

Herausgegeben von



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

Gefördert vom

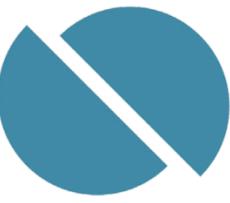
In Kooperation mit



Umsetzung durch



BECK TO THE SEA



tapU - Entstehung

Partizipation? Ja! Beteiligt waren Jugendliche aus fünf Einrichtungen der offenen Kinder und Jugendarbeit. Sie haben sowohl bei der Konzeption geholfen als auch bei den Testings des Materials mitgewirkt.

Wichtig war uns von Beginn an:

- Beitrag zur Sensibilisierung von Kindern und Jugendlichen
- Stärkung von Kindern und Jugendlichen
- Digitale und analoge Spielformate
- Begleitmaterial für Fachkräfte und Eltern
- Ausleihe von Materialkoffer



Wo sind deine Grenzen?

www.tapu.nrw



tapU - Ziele

- Sprachfähigkeit
- Überwindung zum Ansprechen des Themas
- Erkennen eigener Grenzen
- Erkennen der Grenzen anderer
- Grenzsituationen kennenlernen
- Gefahrensituationen erkennen
- Erweiterung der Handlungsoptionen im Fall einer Grenzüberschreitung
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Förderung von Respekt
- Förderung von Achtsamkeit
- Sichtbarmachung von Regeln



www.tapu.nrw



tapU - Bestandteile

Icebreaker- Kein Blatt vorm Mund (analog)

Synonym-Spiel: Illustrierten Bildkarten müssen passende Wortkarten zugeordnet werden. Diese können auch mit eigenen Begriffen ergänzt werden.

Ziele: Hemmungen abbauen, Atmosphäre auflockern, Sprachfähigkeit fördern, Grenzen kennenlernen

Anleitung und Druckdatei sind kostenlos auf der tapU Startseite zu finden, weitere Hinweise im Handbuch. Benötigt wird ein Drucker. Bei Interesse besteht auch die Möglichkeit die Karten in einer Box bei uns in der Landesstelle zu bekommen.

<https://tapu.nrw/icebreaker/anleitung>



tapU - Bestandteile

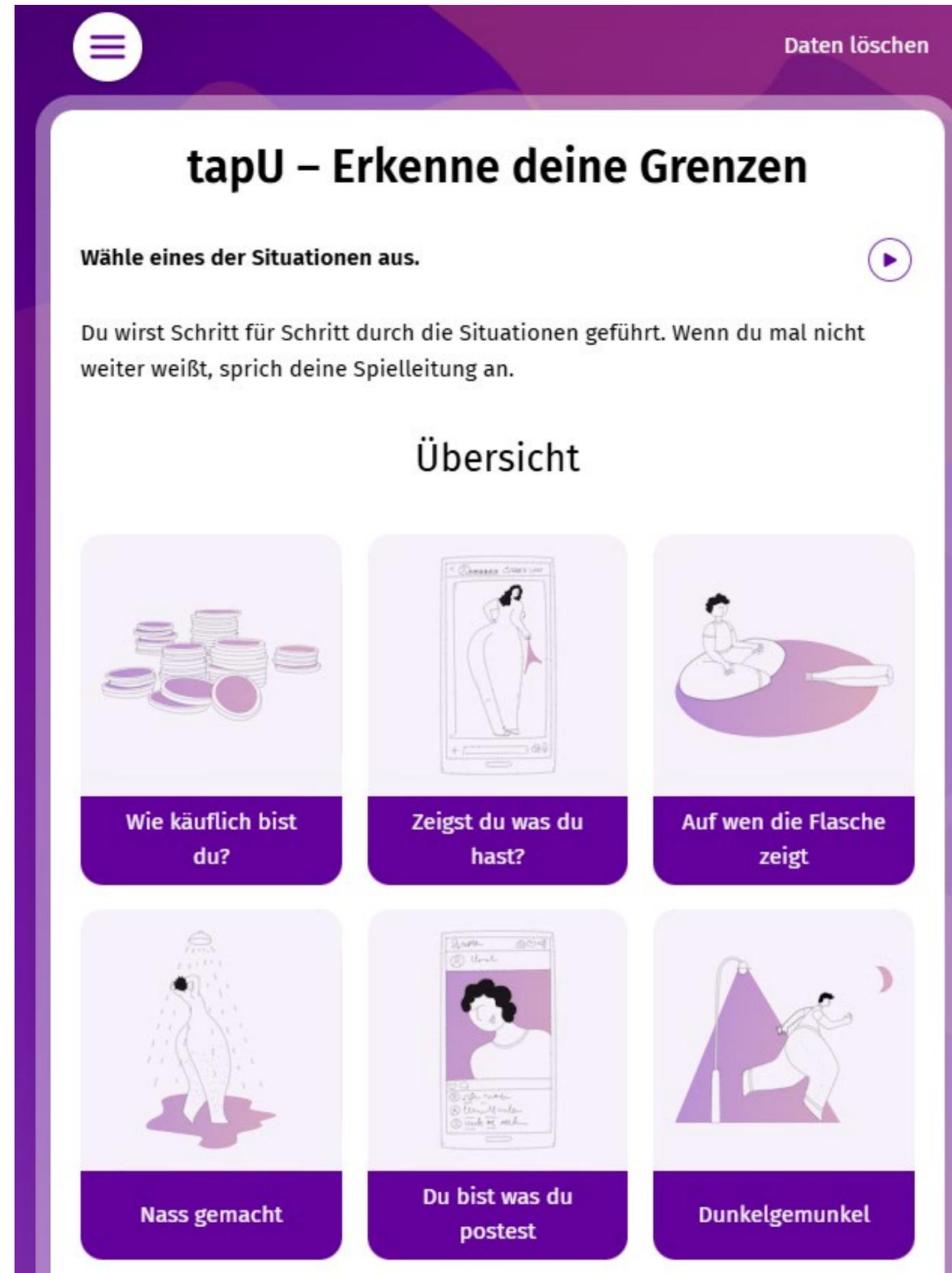
tapU – Erkenne deine Grenzen (digital)

Darstellung verschiedener Situationen, die im digitalen oder analogen Raum passieren können. Ergänzend sind Achtsamkeitsübungen zu finden, mit denen die Jugendlichen ihre eigenen Grenzen auch körperlich erfahren können.

Ziele: Diskussion über mögliche Reaktionen, Lösungswege und Bewusstwerdung eigener Gefühle und Grenzen.

Dieser Materialteil sollte immer gemeinsam mit einer pädagogischen Fachkraft gespielt werden, da so Trigger und entstehende Gesprächsbedarfe rechtzeitig erkannt und die betroffene Jugendliche unterstützt werden können.

<https://tapu.nrw/>



The screenshot shows the tapU app interface. At the top right, there is a "Daten löschen" button. The main title is "tapU – Erkenne deine Grenzen". Below the title, there is a play button icon and the instruction "Wähle eines der Situationen aus." followed by a sub-instruction: "Du wirst Schritt für Schritt durch die Situationen geführt. Wenn du mal nicht weiter weißt, sprich deine Spielleitung an." The section is titled "Übersicht" and displays a grid of six situation cards, each with an illustration and a question:

- Wie käuflich bist du? (Illustration: stacks of coins)
- Zeigst du was du hast? (Illustration: a person on a smartphone screen)
- Auf wen die Flasche zeigt (Illustration: a person sitting on a bottle)
- Nass gemacht (Illustration: a person in a shower)
- Du bist was du postest (Illustration: a person on a smartphone screen with a post)
- Dunkelgemunkel (Illustration: a person running in the dark)

tapU - Material

Poster-Maker (digital)

Nachdem die Jugendlichen im zweiten Teil Situationen und Grenzen wahrgenommen und Lösungsstrategien entwickelt haben, geht es nun darum sie in individuelle Verhaltensregeln für die Gruppe oder die ganze Einrichtung zu übersetzen.

In vorgegebenen Textfeldern können die Regeln festgehalten werden. Es ist auch möglich die Gestaltung des Posters anzupassen und das eigene Einrichtungs-Logo hochzuladen, um die Identifikation mit den erarbeiteten Regeln zu steigern. Das ausgedruckte Poster kann dann für alle sichtbar aufgehängt werden.

<https://tapu.nrw/regeln/generator>

The screenshot shows the 'Deine Rechte' (Your Rights) section of the tapU digital poster maker. The interface is colorful with a purple and orange gradient background. At the top, there is a hamburger menu icon and the title 'Deine Rechte'. Below the title, there are five text input fields, each containing a rule and a double-headed arrow icon on the right side. The rules are:

- Du hast das Recht, deine eigene Meinung und Vorschläge einzubringen.
- Du hast das Recht, dass dir zugehört wird und dich niemand unterbricht.
- Du hast das Recht auf Teilhabe, das bedeutet: dass du bei allem mitmachen darfst.
- Du hast das Recht, selbst zu bestimmen, wann & wo du fotografiert, gefilmt oder aufgenommen wirst.
- Du darfst selber entscheiden, wie du genannt und angesprochen wirst.

At the bottom of the interface, there are several settings and options:

- Farbe wählen**: Four colored circles (blue, green, yellow, red) for selecting a color.
- Schrift wählen**: A dropdown menu showing 'Fira Sans' with a downward arrow.
- Eigenes Logo laden**: A button labeled 'Datei wählen' (Choose file).
- Logoposition**: Two arrow buttons (left and right) for adjusting the logo position.
- Papierformat**: A toggle switch between 'A3' and 'A4', with 'A4' currently selected.

There is also a small illustration of a hand with a person's face inside it, and a logo for 'fjmk' in the bottom left corner.

tapU - Material

Handbuch (analog oder digital)

Inhalt:

- Einleitung
- Ziele von tapU
- Spielanleitungen - pädagogischer Hintergrund und praktische Hinweise
- Hilfeseiten

https://tapu.nrw/tapU_Handbuch.pdf



Handbuch
tapu.nrw



Diskussionsrunde Klärung offener Fragen



SCHÖN, DASS IHR DA WART!