

Düsseldorf, 27.09.2021

**MEDIALAB  
TERMINE**



## MediaLab Inklusiv - Einsatz digitaler Medien in Förderschulen fördern

**Digitale Informationsveranstaltung,  
5. November 2021, 14.00 – 17.00 Uhr**

Das MediaLab im LVR-Zentrum für Medien und Bildung lädt zur digitalen Informationsveranstaltung am 5. November 2021 von 14.00 – 17.00 Uhr ein.

Mit vier konkreten je 30minütigen praktisch-fachlichen Impulsen für den Einsatz digitaler Medien in Unterricht und Schule möchten uns mit Ihnen darüber austauschen, wie ein Transfer in Ihren pädagogischen Alltag förderspezifisch gelingen kann.

Mit den Ergebnissen des Austausches dieser Veranstaltung wollen wir unseren multimedialen Lernort „MediaLab“ in Düsseldorf in der technischen Ausstattung förderspezifischer und die medienpraktischen Workshops inklusiver gestalten und das hybrid, online und in Präsenz. Wir freuen uns darauf, Sie am 5.11. online im Rahmen einer Zoom-Konferenz (LVR-Lizenz) begrüßen zu dürfen.

---

**14.00h**      **Begrüßung und Einführung ins Programm**  
**Amina Johannsen, LVR-Zentrum für Medien und Bildung Düsseldorf**

---

**14.10h**      **Impuls 1 - Teilhabe mit digitalen Medien und Assistiven Technologien unterstützen**  
Was sind Assistive Technologien und wie grenzen sich diese von Alltagstechnologien ab? Wie nutzen Schülerinnen und Schüler Assistive Technologien in der Schule? Erwerben sie hierdurch bereits Kompetenzen, die die Nutzung digitaler Medien fördern?  
**Marcel Feichtinger, Fachberatung AT/UK, Beratungshaus Münster, Landeskoordination ANUK NRW**

---

**14.40h**      **Austausch**

---

**14.50h      Impuls 2 – Kreatives Arbeiten mit dem iPad am Beispiel der App „Book Creator“**  
 Digital dokumentieren, eigene Lerninhalte und Lernportfolios erstellen und die Ergebnisse gemeinsamer Arbeiten mit den Schüler\*innen präsentieren - das ermöglicht die App „Book Creator“ **im Zusammenspiel mit den iPad Bordmitteln**. Anhand eigener Praxisbeispiele zeigt Nils Lion, wie die App im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung, in der Grundschule und in der Methodik/Didaktik der Unterrichtsplanung genutzt werden kann.  
**Nils Lion, Katenkamp-Schule, Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung Ganderskese, Niedersachsen APLS, Apple Professional Learning Specialist**

**15.20h      Austausch**

**15.30h      Impuls 3 – Filmbildung - Erklärfilme selbst gemacht**  
 Mithilfe von Erklärfilmen können komplexe Inhalte kurz und verständlich dargestellt werden. Durch das Erstellen eigener Erklärfilme können sich Schülerinnen und Schüler intensiv und eigenständig mit Lerninhalten auseinandersetzen – und nebenbei ihre Film- und Medienkompetenz stärken. Wie kann diese Form der aktiven Filmarbeit im Unterricht eingesetzt werden? Und was ist dabei je nach Förderschwerpunkt zu beachten?  
**Sabine Weyer, Medienberaterin Düsseldorf**  
**Eva Schwert, LVR-Zentrum für Medien und Bildung, Medienzentrum Düsseldorf**

**16.10h      Impuls 4 - Gaming ohne Grenzen - Das Projekt zum Thema Barrierefreiheit digitaler Spiele**  
 Bei Gaming ohne Grenzen spielen und testen Jugendlichen mit und ohne Behinderung digitale Spiele und bewerten diese insbesondere im Hinblick auf die Barrierefreiheit.  
 Welche Barrieren gibt es in digitalen Spielen und wie können diese gemeinsam überwunden werden? Können digitale Spiele Inklusion fördern? Die Referentinnen Saskia Moes und Mara Schulze berichten über Methoden und Erfahrungen aus der Projektpraxis.  
**Saskia Moes, Projektleitung Gaming ohne Grenzen, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW**  
**Mara Schulze, Projektmitarbeit Gaming ohne Grenzen, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW**

**16.50h      Verabschiedung**

**17:00h      Ende der Veranstaltung**



**@ Anmeldung:**  
 Medialab-inklusive@lvr.de