

Corinne Reber und Monika Luginbühl

## Selber machen ist der Königsweg

Aktive medienpädagogische Begleitung von Menschen mit einer Lern- und/oder kognitiven Behinderung

### Zusammenfassung

*Auch Menschen mit einer Lern- und/oder kognitiven Behinderung haben das Recht darauf, Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien zu erwerben und von deren Möglichkeiten zu profitieren. Um dies zu erreichen, bietet sich eine handelnde, an einem konkreten Produkt orientierte, reflexive Medienpädagogik im Sinne der «Aktiven Medienarbeit» und des «Makings» an. In diesem Artikel wird anhand des Beispiels eines medienpädagogischen Nachmittags zum Thema «Tricks mit Bildern» gezeigt, wie diese Methoden in der Praxis umgesetzt werden können.*

### Résumé

*Les personnes ayant des troubles de l'apprentissage et/ou une déficience cognitive ont, elles aussi, le droit d'acquérir des compétences dans l'utilisation des médias numériques, afin de profiter des possibilités qu'ils offrent. Pour y arriver, une éducation aux médias réflexive, basée sur l'action, orientée sur un produit concret – c'est-à-dire basé sur un « travail médiatique actif » et un « making » – s'y prête bien. Prenant pour exemple une après-midi d'éducation aux médias sur le thème de « trucs avec images », cet article montre comment ces méthodes peuvent être mises en pratique.*

### Medien gehören zu unserer Lebenswelt

Die digitalen Medien sind heute fester Bestandteil unseres Lebens. Dies ist auch bei Menschen mit einer Lern- und/oder kognitiven Behinderung so. Fast alle haben ein Smartphone. Der Besitz von Mediengeräten reicht aber nicht, um an der «digitalen Welt» bzw. durch deren Möglichkeiten an der Gesellschaft teilzuhaben. Die Medienkompetenz ist mit all ihren Teilbereichen zu einer Kulturtechnik wie das Lesen, Schreiben und Rechnen geworden, «die wesentlich dazu beitragen kann, in den vollen Genuss aller Menschen- und Bürgerrechte zu gelangen und Chancengleichheit herzustellen» (Bosse, 2013, S. 26f.). Dies wurde auch in der UN-Behindertenrechtskonvention so festgehalten.

Gerade bei Heranwachsenden mit einer Lern- und/oder kognitiven Behinderung

steht die Förderung der Medienkompetenz noch wenig im Fokus der Bildungsbemühungen. In Bezug auf die digitalen Medien sind bei dieser Gruppe vor allem die Gefahren, sich im Internet zu verlieren oder Opfer von materiellen, körperlichen oder emotionalen Grenzüberschreitungen zu werden, im Zentrum der Aufmerksamkeit. Genutzt werden die digitalen Medien von Menschen mit einer Behinderung vor allem, um behinderungsbedingte Schwierigkeiten zu überwinden. «Wenn das Stichwort Medienbildung mit Menschen mit Behinderung fällt, wird darunter oftmals ausschliesslich die technische Ermöglichung des Zugangs zu digitalen Medien verstanden. Diese Perspektive auf die rehabilitativen Nutzungsweisen verkürzt den Blick auf die reflexive, die soziale und die kulturelle Dimension des Erwerbs von Medienkompetenz» (Bosse, 2012, S. 14).

Die nationale Plattform Jugend und Medien Schweiz<sup>1</sup> orientiert sich in ihrer Definition von Medienkompetenz an derjenigen von Dieter Baacke, der das Thema Medienpädagogik bedeutend geprägt hat. Es werden vier Teilkompetenzen beschrieben, welche nur zusammen eine umfassende Medienkompetenz ergeben (Moser, 2010, S. 241f.):

- **Technische Kompetenz:** Hier geht es darum, Geräte technisch angemessen zu bedienen.
- **Nutzungskompetenz:** Kreative Kompetenzen wie die Gestaltung von Bildern oder Filmen gehören ebenso dazu wie das Formatieren von Dokumenten oder Strategien im Umgang mit der täglichen Datenfülle.
- **Reflexions- und Rezeptionskompetenz:** Themen in diesem Bereich sind die kritische Betrachtung des eigenen Umgangs mit digitalen Medien, die Grundlagen zur Beurteilung von seriösem Datenmaterial und das Wissen, was im Internet erlaubt ist und was nicht.
- **Soziale Kompetenz:** Digitale Medien für sich selbst und im Umgang mit anderen konstruktiv und angemessen zu nutzen, ist das Ziel dieses Kompetenzbereichs.

Es ist unabdingbar, auch mit Menschen mit einer Lern- und/oder kognitiven Behinderung an allen Teilbereichen der Medienkompetenz zu arbeiten.

### **Medien selber gestalten fördert die Medienkompetenz**

Im letzten Jahr fragte uns das Theresiahaus<sup>2</sup> in Solothurn an, ob wir für ihre Lernenden, damals waren dies nur junge Frauen<sup>3</sup>, einen Nachmittag zum Thema digitale Medien durchführen würden.

Für uns war sofort klar, dass wir mit den jungen Frauen aktiv handelnd arbeiten und mit den digitalen Medien ein Produkt herstellen wollten. Handlungs- und produktorientiertes digitales Arbeiten ist für Menschen mit einer Lern- und/oder kognitiven Behinderung sinnvoll, da nicht nur auf der sprachlichen Ebene, sondern auch auditiv, haptisch und visuell gelernt werden kann (Bosse, 2014, S. 150). Gleichzeitig kann durch diese Art des Arbeitens auch Vorbehalten der Betreuenden gegenüber digitalen Medien entgegengewirkt werden (Bosse, 2017, S. 27).

Entsprechend den Erkenntnissen aus der Forschung gab es vom Team zu Beginn auch Bedenken gegenüber unserer Idee, mit den Lernenden digitale Bildbearbeitung und Trickfilme zu machen. Trotzdem war die Bereitschaft da, sich gemeinsam mit den jungen Frauen darauf einzulassen.

Bei der Gestaltung des Nachmittages stützten wir uns auf zwei medienpädagogische Ansätze: Die Aktive Medienarbeit und das *Making*. Diese beiden werden im Folgenden vorgestellt.

<sup>1</sup> Jugend und Medien Schweiz hat vom Bundesamt für Sozialversicherungen (BSV) den Auftrag, den sicheren, altersgerechten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu fördern ([www.jugendundmedienschweiz.ch](http://www.jugendundmedienschweiz.ch)).

<sup>2</sup> «Das Theresiahaus bietet jungen Frauen und Männern mit Lernschwierigkeiten, kognitiven und Mehrfach-Beeinträchtigungen Ausbildungen in der Hauswirtschaft, Hotellerie und Gastronomie sowie im Betriebsunterhalt an» (<https://theresiahaus.ch/ueber-uns/theresiahaus>).

<sup>3</sup> Heute können auch junge Männer im Theresiahaus eine Ausbildung machen.

Das Begriffspaar «Aktive Medienarbeit» wurde vor allem von Fred Schell geprägt. Schell (2003) geht davon aus, dass Medien zur Gesellschaft dazugehören und bei der Lebensgestaltung der Menschen eine Rolle spielen. In dem Sinne ist für ihn Medienpädagogik keine «Spezialdisziplin», sondern gehört zur allgemeinen Pädagogik. Die Heranwachsenden sollen lernen, Medien «dort, wo es sinnvoll ist, kritisch und produktiv als Mittel in der Auseinandersetzung mit ihrer Lebenswelt zu gebrauchen» (Schell, 2003, S. 29). Dadurch sollen die Kinder und Jugendlichen lernen, gesellschaftliche Strukturen zu durchschauen, ihre eigenen Standpunkte zu erkennen und auch öffentlich zu vertreten. Das bedeutet, dass Themen aus der Lebenswelt mithilfe von digitalen Medien bearbeitet werden. Die digitalen Medien sind dabei die Werkzeuge (Schell, 2003, S. 51). «Das heisst, sie sollen lernen, die Medien und ihre symbolischen Ausdrucksformen zu durchschauen, die Entwicklung der Medien und ihre Rolle in unserer Gesellschaft zu begreifen und mit Hilfe der Medien an der gesellschaftlichen Kommunikation teilzuhaben, also zu partizipieren» (Schell, 2008, S. 10).

Einen ähnlichen Zugang zur Medienkompetenzförderung findet sich auch beim *Making*. Dieser pädagogische Ansatz hat sich aus der Bewegung des *Do-it-yourself* (DIY), des Selbermachens, entwickelt. Bei diesen DIY-Aktivitäten sind «immer mehr Menschen jedoch nicht nur handwerklich aktiv und bauen nach Anleitung, sondern entwickeln und produzieren neuartige Produkte selbst und nutzen dazu auch digitale Werkzeuge» (Schön, Ebner & Narr, 2016, S. 8). Der emanzipatorische Aspekt steht hier weniger im Zentrum als bei der Aktiven Medienarbeit.

Im Sinne dieser beiden Ansätze war es zum einen unser Ziel, mit den jungen Frauen Bilder zu bearbeiten und Trickfilme zu erstellen. Zum anderen wollten wir ihnen durch Gespräche und die Reflexion des Workshops helfen zu realisieren, wie Medien bearbeitete Bilder einsetzen. «Medien selbst zu gestalten hilft dabei zu durchschauen, wie Medien von anderen gestaltet wurden» (Schnaak & Böhmig, 2012, S. 21).

### Medienpädagogik im Theresiahaus

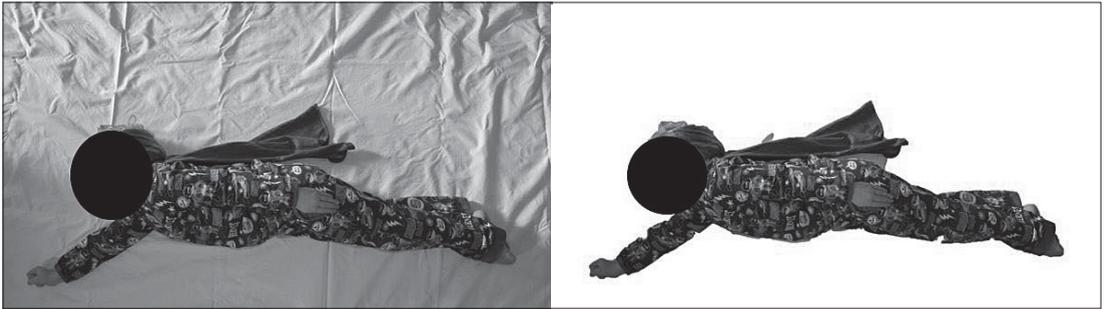
Den Einstieg machten wir mit einer Fotomontage. Wir zeigten den jungen Frauen ein Bild, auf dem zwei Kinder in Superheldenkostümen über die Stadt Bern fliegen. Dass dieses Bild nicht echt ist, dass diese Kinder nicht fliegen können, erkannten die Frauen sofort. Die Antworten auf die Frage, wie das Bild gemacht wurde, blieben auf einer sehr konkreten Ebene, etwa, dass die Kinder an Seilen befestigt wären oder hochgehoben worden seien.

Wir zeigten den jungen Frauen die «Auflösung»: Es wurden Fotos von Kindern gemacht, die auf einem weissen Tuch am Boden liegen. Die Kinder wurden mit einem Bearbeitungsprogramm ausgeschnitten und dann vor einem neuen Hintergrund platziert.



© BFF

Können diese Kinder fliegen?



© BFF

### So geht der Trick

Als Nächstes schauten wir einen kurzen Trickfilm, in dem sich ein paar Spielfiguren durch das Bild bewegten. Auch hier konnten sich die Frauen nicht vorstellen, wie dieser Film entstanden ist. Aufgrund der Antworten wie, dass ein Motor eingebaut oder an einem Faden gezogen wurde, stellten wir fest, dass die Erklärungen wiederum auf einer sehr konkreten Ebene blieben. Auch hier besprachen wir mit ihnen wieder den «Trick», nämlich, dass ein Trickfilm aus vielen einzelnen Bildern besteht.

Zum Schluss des ersten Teils betrachteten wir Bilder von Models aus Jugendzeitschriften und fragten, ob diese Frauen im echten Leben genauso aussehen würden, was die Mehrheit bejahte. Nun zeigten wir den Lernenden Vorher-Nachher-Bilder aus Bildbearbeitungsprogrammen. Wie viel mit Make-up und Bildbearbeitung verändert werden kann, wird auch im Kurzfilm «Dove evolution»<sup>4</sup> ersichtlich.

Im Anschluss konnten die jungen Frauen digitale Tricks selbst ausprobieren. Jeweils für zwei Personen stand ein iPad mit vorinstallierten Apps zur Verfügung. Die digitale Entwicklung unterstützt solche Aktivitäten. «Noch nie ist es so einfach gewesen, Medienprojekte zu realisieren» (Schwinge, 2009, S. 75). Viele Apps bieten

heute einfache Möglichkeiten, digital zu gestalten, was früher viel mehr an Infrastruktur und Können verlangte.

Die jungen Frauen machten mit der App «Stop Motion» und ein paar Spielfiguren einen kurzen Trickfilm. Mit der App «Face Tune» konnten sie ein Foto von ihrem Gesicht bearbeiten. Diese App wird meist gebraucht, um sich zu verschönern. Es können aber auch lustige Bilder gemacht werden – z. B. kann man sich die Haare färben oder die Nase vergrössern.

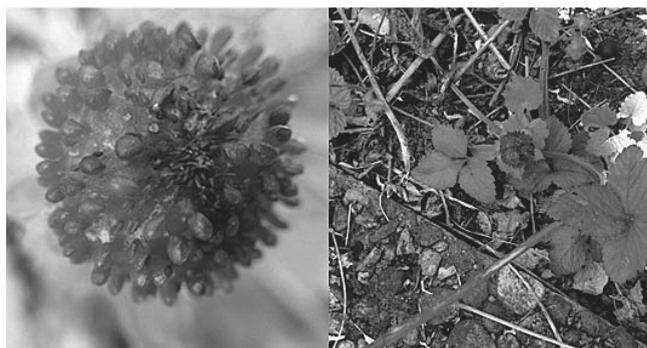
An einem dritten Posten konnten die Lernenden mit Makrolinsen, die über die Kameralinse des iPads geklemmt wurden, Nahaufnahmen von Gegenständen und Pflanzen machen.



© BFF

Trickfilm mit der App Stop Motion

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=iYhCn0jf46U>



© TEILNEHMERIN DES WORKSHOPS

Beere mit Makrolinse und mit normaler Ansicht

Jeder Posten wurde von einigen Betreuungspersonen des Theresiahauses und von uns begleitet. Ein Teil des Personals war zu Beginn etwas gehemmt, mit den beiden Apps zu arbeiten. Das zeigt, wie wichtig es ist, dass auch Betreuungspersonen die Möglichkeit erhalten, sich in Sachen digitale Medien zu bilden. Dieser Meinung sind auch von Gross und Rölleke (2017).

Gemeinsam wurde mit den Apps gebastelt und viel gelacht. Dies zeigt, dass es Spass macht, Medien selber zu gestalten, was wiederum für den Lernprozess förderlich ist (Schell, 2010, S. 16).

### Erkenntnisse aus dem Workshop

Inwiefern solche Medienprojekte möglich sind, hängt von verschiedenen Faktoren ab; unter anderem auch von den individuellen Fähigkeiten der Zielgruppe (Kutscher, 2017, S. 209). Dies war auch bei unserer Gruppe beobachtbar. Während ein Teil der jungen Frauen die App «Face Tune» sehr schnell im Griff hatte und selbstständig Tools fand, war die Bedienung für andere eher schwierig. Dass für das Verschieben des Bildausschnittes zwei Finger benutzt werden müssen, für das Zeichnen aber nur einer, forderte einige der Teilnehmerinnen sehr.

Ob und wie handlungsorientierte Medienprojekte in Angriff genommen werden, hängt aber auch von der Haltung der Betreuungspersonen gegenüber digitalen Medien und von deren eigenen Medienkompetenzen ab (Kutscher, 2017). Nach Bosse (2017, S. 27) «haben Mitarbeitende in Einrichtungen der Behindertenhilfe häufig Vorbehalte gegen Medien. Um den damit oftmals verbundenen bewahrpädagogischen Habitus zu verändern, ist eine aktive, produktionsorientierte und reflexive Medienarbeit zu empfehlen». Auch wir sind im Theresiahaus diesen Weg gegangen. Dass sich der Workshop gelohnt hat und er als positiv erlebt worden ist, zeigt sich auch darin, dass wir für das nächste Schuljahr wieder eingeladen worden sind.

Zum Abschluss des Nachmittages stellten wir unsere Medienprojekte vor und sprachen darüber, was gelernt wurde. Nach der Veranstaltung kam eine junge Frau zu uns und sagte, dass sie früher alles geglaubt habe, was sie in Zeitschriften gesehen habe, und dass dies in Zukunft nicht mehr so sein werde. Sie wisse jetzt, dass die Frauen auf diesen Bildern in Wirklichkeit nicht unbedingt so aussehen. Dies hat uns sehr gefreut und bestätigt, dass durch das eigene Tun mit digitalen Medien wichtige Erkenntnisse gewonnen werden können.

Vor einigen Tagen waren wir, nach einem Jahr, wieder im Theresiahaus, um einen Nachmittag zum Thema Medien zu gestalten. Die Hälfte der Teilnehmenden war schon letztes Jahr dabei. Etliche dieser jungen Frauen zeigten nun zu unserer Freude ein kritisches Bewusstsein beim Betrachten von Bildern. Dass diese bearbeitet sein können, ist ihnen heute klarer und sie erinnerten sich an das, was wir vor einem Jahr gemeinsam erarbeitet hatten. Ganz im Sinne des schon erwähnten Zitates «Medien

selbst zu gestalten hilft dabei zu durchschauen, wie Medien von anderen gestaltet wurden» (Schnaak & Böhmig, 2012, S. 21). Auf lange Sicht können Menschen mit Lern- und/oder kognitiven Beeinträchtigungen auch lernen, Medien selber zu gestalten und die Produkte zu veröffentlichen. Dadurch können sie an gesellschaftlichen Prozessen vermehrt teilnehmen und ihre Sichtweise auf verschiedene Themen, insbesondere aber auf das Leben mit einer Behinderung, darstellen. Dies ist das übergeordnete Ziel dieser handelnden Art der Medienpädagogik. «Mediale Inhalte, die von betroffenen Personen selbst hergestellt werden, sind ein wichtiges Mittel im Inklusionsprozess, um Barrieren, Vorurteile, Stigmatisierung und Diskriminierung öffentlich zu machen» (Bosse, 2017, S. 25) und die eigene Sichtweise auf das Leben mit einer Behinderung darzustellen, welche sich oft von der Perspektive von Menschen ohne Behinderung unterscheidet.

Selber machen als Königsweg heisst folglich, dass Medienpädagogik nicht nur vor den Gefahren des Internets schützende und Fähigkeiten fördernde Aspekte hat, sondern auch aktiv zur Inklusion beiträgt und die Sichtweise auf gesellschaftliche Themen vielfältiger macht.

Konkrete Ideen für die medienpädagogische Praxis finden sich unter [www.mekis.ch](http://www.mekis.ch). MEKIS – Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe. Das Projekt stellt Grundlagen für die Etablierung einer fachlich fundierten Medienerziehung und medienpädagogischen Begleitung von Kindern und Jugendlichen in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe bereit.

## Literatur

- Bosse, I. (2012). Medienbildung im Zeitalter der Inklusion – eine Einleitung. In I. Bosse (Hrsg.), *Medienbildung im Zeitalter der Inklusion* (S. 11–26). Düsseldorf: LfM.
- Bosse, I. (2013). Keine Bildung ohne Medien! Perspektiven der Geistigbehindertenpädagogik. *Teilhabe*, 52 (1), 26–32.
- Bosse, I. (2014). Zur Rolle der Medienpädagogik im Inklusionsprozess. *Vierteljahresschrift für Heilpädagogik und ihre Nachbargebiete*, 2, 149–153.
- Bosse, I. (2017). Digitale Teilhabe im Kontext von Beeinträchtigung und Migration. Zum Selbstverständnis inklusiver und integrativer Medienpädagogik. In F. von Gross & R. Röllecke (Hrsg.), *Medienpädagogik der Vielfalt – Integration und Inklusion* (S. 19–30). München: kopaed.
- Kutscher, N. (2017). Geflüchtete als Zielgruppe medienpädagogischer Arbeit in der digitalisierten Gesellschaft. Erkenntnisse, Potentiale und Herausforderungen. In S. Eder, C. Mikat & A. Tillmann (Hrsg.), *Software takes command. Herausforderungen der «Datafizierung» für die Medienpädagogik in Theorie und Praxis* (S. 203–217). München: kopaed.
- Moser, H. (2010). *Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter* (5. Aufl.). Wiesbaden: VS.
- Schell, F. (2003). *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis*. München: kopaed.
- Schell, F. (2008). Aktive Medienarbeit im Zeitalter des partizipativen Netzes. *Medien + Erziehung*, 2, 9–12.
- Schell, F. (2010). Aktive Medienarbeit. In J. Hüther & B. Schrob (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik* (S. 9–16) (5. Aufl.). München: kopaed.
- Schnaak, T. & Böhmig, S. (2012). Inklusive Medienpädagogik – was ist das? In Landesge-

meinschaft Lokale Medienarbeit NRW (Hrsg.), *Materialien für eine inklusive Medienpädagogik* (S. 17–21). [www.medienarbeit-nrw.de/wp-content/uploads/2018/03/Materialien\\_fuer\\_eine\\_inklusive\\_Medienpaedagogik.pdf](http://www.medienarbeit-nrw.de/wp-content/uploads/2018/03/Materialien_fuer_eine_inklusive_Medienpaedagogik.pdf) [Zugriff am 09.10.2018].

Schön, S., Ebner, M. & Narr, K. (2016). *Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten*. BoD: Norderstedt.

Schwinge, C. (2009). *Potenziale der aktiven Medienarbeit im Paradigma des Social Webs*. Diplomarbeit an der Universität Hamburg. Fachbereich Erziehungswissenschaft.

Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UN-Behindertenrechtskonvention, UN-BRK), vom 13. Dezember 2006, durch die Schweiz ratifiziert am 15. April 2014, in Kraft seit dem 15. Mai 2014, SR 0.109.

Von Gross, F. & Röllecke, R. (2017). *Medienpädagogik der Vielfalt. Integration und Inklusion*. In F. von Gross & R. Röllecke (Hrsg.), *Medienpädagogik der Vielfalt – Integration und Inklusion* (S. 11–15). München: kopaed.



Corinne Reber, lic. phil.  
Dozentin für Heil- und Medienpädagogik  
[corinne.reber@bffbern.ch](mailto:corinne.reber@bffbern.ch)



Monika Luginbühl, M. A.  
Dozentin für Sozial- und Medienpädagogik  
[monika.luginbuehl@bffbern.ch](mailto:monika.luginbuehl@bffbern.ch)

BFF Bern  
Abteilung Höhere Fachschulen  
Kapellenstrasse 6  
3001 Bern

## Impressum

Schweizerische Zeitschrift für  
Heilpädagogik, 24. Jahrgang, 11–12/2018  
ISSN 1420-1607

### Herausgeber

Stiftung Schweizer Zentrum  
für Heil- und Sonderpädagogik (SZH)  
Haus der Kantone  
Speichergasse 6, Postfach, CH-3001 Bern  
Tel. +41 31 320 16 60, Fax +41 31 320 16 61  
[szh@szh.ch](mailto:szh@szh.ch), [www.szh.ch](http://www.szh.ch)

### Redaktion und Herstellung

Kontakt: [redaktion@szh.ch](mailto:redaktion@szh.ch)  
Verantwortlich: Romain Lanners  
Redaktion: David Bisang, Silvia Brunner Amoser,  
Silvia Schnyder, Daniel Stalder  
Rundschaue und Dokumentation: Thomas Wetter  
Inserate: Remo Lizzi  
Layout: Monika Feller

### Erscheinungsweise

9 Ausgaben pro Jahr, jeweils in der Monatsmitte

### Inserate

[inserate@szh.ch](mailto:inserate@szh.ch)  
Annahmeschluss: 10. des Vormonats;  
Preise: ab CHF 220.– exkl. MwSt.;  
Mediadaten unter [www.szh.ch](http://www.szh.ch) → Zeitschrift

### Auflage

2410 Exemplare (WEMF/SW-beglaubigt)

### Druck

Ediprim AG, Biel

### Jahresabonnement

Schweiz CHF 76.90 (inkl. MwSt.);  
Ausland CHF 84.00  
Preis Studierende mit Legi: CHF 53.85 (inkl. MwSt.)  
Preise Kollektivabonnemente: auf Anfrage

### Einzelnummer

Schweiz CHF 8.20 (inkl. MwSt.), plus Porto  
Ausland CHF 8.00, plus Porto

### Abdruck

erwünscht, bei redaktionellen Beiträgen  
jedoch nur mit ausdrücklicher Genehmigung  
der Redaktion.

### Hinweise

Der Inhalt der veröffentlichten Beiträge von  
Autorinnen und Autoren muss nicht mit  
der Auffassung der Redaktion übereinstimmen.

Informationen zur Herstellung von Artikeln  
erhalten Sie unter [www.szh.ch](http://www.szh.ch) → Zeitschrift

Weitere Informationen erhalten Sie auf  
unserer Website [www.szh.ch](http://www.szh.ch)

