



# SPAWNPOINT

Institut für Spiel- und Medienkultur

Inklusive &  
Intergenerative  
Medienbildung

Gerrit Neundorf [er/ihm] | [gerrit.neundorf@institut-spawnpoint.de](mailto:gerrit.neundorf@institut-spawnpoint.de)

[www.institut-spawnpoint.de](http://www.institut-spawnpoint.de)

[@spawnpoint.institut](https://www.instagram.com/spawnpoint.institut)



# Agenda

**01** kurz vorgestellt

**02** Impulse & Lösungsansätze

**03** Herausforderungen





# SPAWNPOINT



Wir bringen Digitalkultur in Bildung & Soziales  
seit 2008 medienpädagogisch aktiv  
seit 2020 als An-Institut im Landesauftrag

# Interdisziplinäres Team

Medien- und Sozialpädagogik, Kommunikationswissenschaften und Medienforschung



# Profil



## Kompetenz und Teilhabe

z.B. Fortbildung inklusive Medienbildung, Lehre an Thüringer Hochschulen,



## Beratung und Coaching

z.B. Hochschulen zu Digitaler Didaktik, Bildungsträger zu Game Based Learning, Vereine zu E-Sport



## Transfer Digitalkultur

Innovative Modellprojekte z.B. Game Jam in der politischen Bildung



## Forschung

Forschungsprojekt zu Mädchen und MINT-Themen – Jugend hackt 2 Go, Dissertation Retrogames/Spielkultur



# Inklusive Medienbildung

Für Menschen mit geistiger / körperlicher Behinderung

Gaming, 3D-Druck und Medienkompetenz

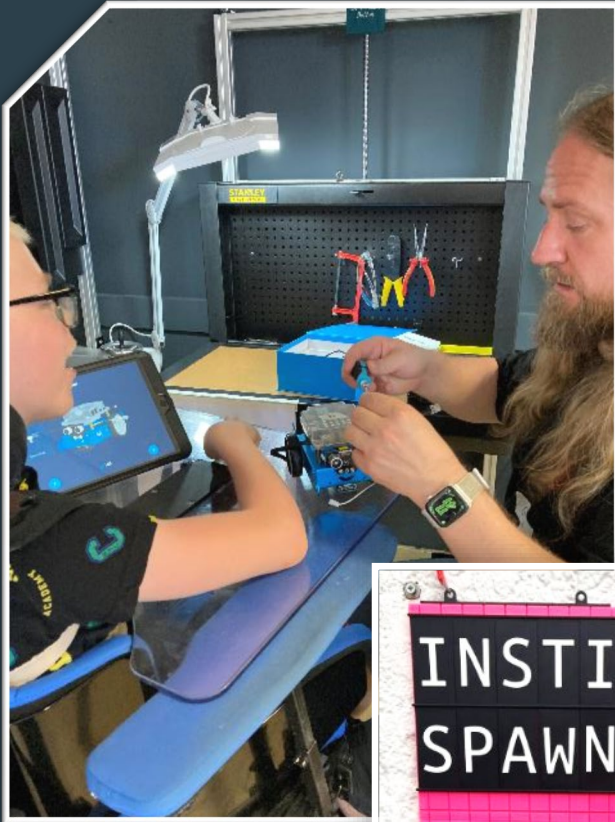
## Barrierefreier Maker Space

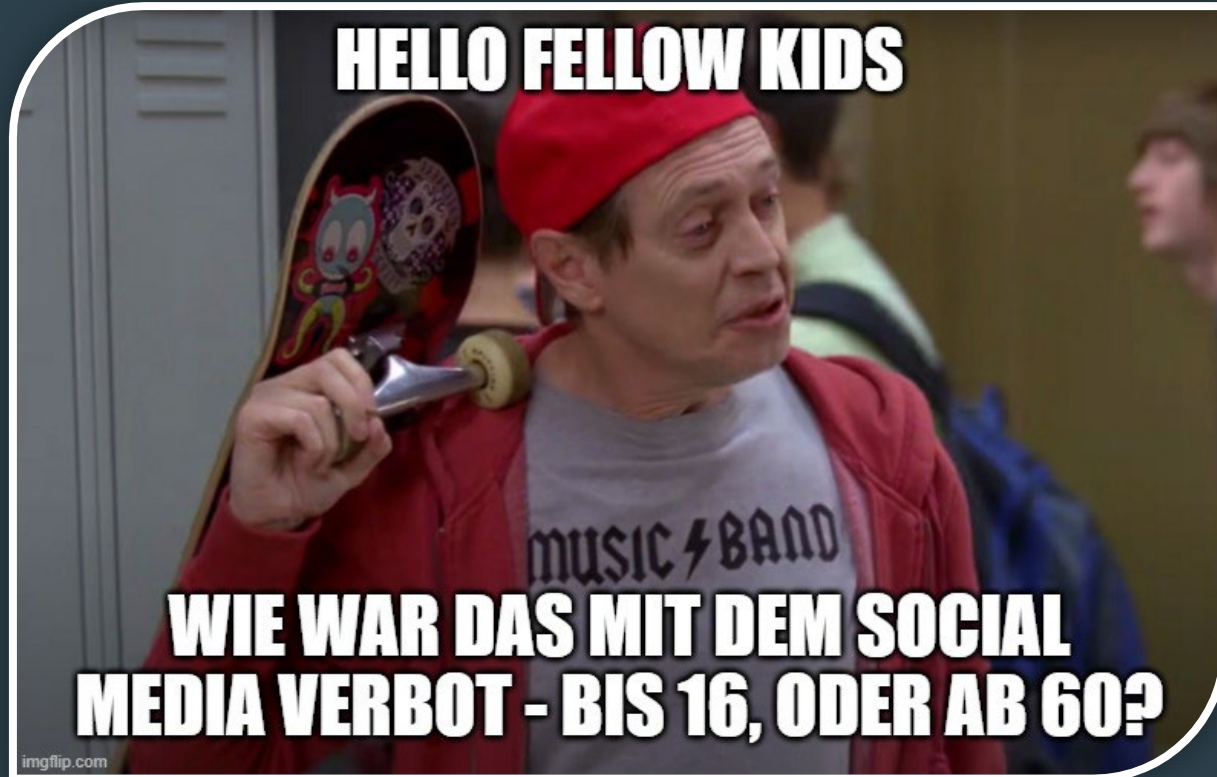
### Grundsatz:

Ort, der für alle zugänglich ist und der von Akteur\*innen der Thüringer Bildungslandschaft genutzt wird.

### Ansatz:

Beratung und Fortbildung für ganz Thüringen





## Intergenerationelle Medienbildung

Junge und ältere Menschen gemeinsam erreichen, um Gesellschaft zu stärken, Synergien zu nutzen, Spaltung entgegenzuwirken und Resilienz auszuprägen

## Repair Cafés intergenerativer gestalten

### Grundsatz:

Kostenfreies Angebot, das für alle  
zugänglich ist

Junge und ältere Menschen bringen ihre  
Skills direkt als TeilGebende ein

### Ansatz:

- RC mit Angeboten für Jugendliche  
zusammenlegen
- politische und nachhaltige Medienbildung  
wird über Impulse während der Cafés  
angeboten und diskutiert



# Herausforderungen

## Inklusive Medienbildung:

- Thema für Multiplikator\*innen nicht besonders “sexy”?
  - Fakt: Weniger TN als bei anderen Angeboten, trotz UN-Behindertenrechtskonvention und Barrierefreiheitsstärkungsgesetz
- Angebote für Menschen mit Behinderung nicht präsent genug?
  - Wenig Nachfrage bzw. Wahrnehmung der Angebote durch Menschen mit Behinderung
  - Angebote per Einladung (inclusive Schulen oder Organisationen) erfolgreicher als offene Angebote

## Intergenerationelle Medienbildung:

- Repair Cafés werden vorrangig von älteren Menschen besucht
  - Beobachtung: Junge Menschen zu erreichen ist trotz u.a. ‘Fridays for Future’ auch hier deutlich schwerer geworden
- Repair Cafés sind zumeist ehrenamtlich getragene Angebote
  - Ressourcen reichen häufig nicht aus, um zusätzliche Angebote zu gestalten/umzusetzen
  - Kooperationen mit politischer und ökologischer (Medien-)Bildung sollten forciert werden



# Übergeordnete Fragen

1. Wie erreiche ich Menschen, die bisher schwer zugänglich waren?
2. Wie lassen sich Angebote so aufbereiten, dass sie in unterschiedlichen Lebenswelten ankommen und vor allem angenommen werden?



# Konkrete Fragen

- Wie erreichen wir alle? #Vielfalt
- Welche Themen und Menschen erreichen wir/nicht?
- Wie erreiche ich Menschen, die bisher schwer zugänglich waren? #“Blinde Flecken“
- Wie lassen sich Angebote so aufbereiten, dass sie in unterschiedlichen Lebenswelten ankommen und vor allem angenommen werden? #Best-Practice
- Was können wir verändern? Worauf haben wir welche Einflussmöglichkeiten?