

Fachtag der *Medienkompetenz* **#Up2date im digitalen Raum**

Eine Fortbildungs- und
Informationsveranstaltung zur
Vernetzung und Förderung der
internationalen digitalen Kultur
#Medienkompetenz in Dortmund

07. Juni 2023

9.00–17.00 Uhr

Dietrich-Keuning-Haus





Sehr geehrte Damen und Herren,

Medienkompetenz ist der Schlüssel für den Eintritt in die digitale Welt und dazu bedarf es nicht nur Wissen, Neugier und Kreativität, sondern auch die Fähigkeit die digitalen Möglichkeiten kritisch zu beurteilen, um Risiken und Gefahren zu erkennen und damit eine effektive Nutzung der persönlichen Potentiale und Möglichkeiten in der digitalen Wissensbildung zu erreichen.

Damit ist Medienkompetenz auch eine Schlüsselkompetenz für die soziale und gesellschaftliche Teilhabe in der komplexen Lebensweise einer vernetzten, digitalen und globalen Gesellschaft. Dies ermöglicht insbesondere die Inklusion von benachteiligten Menschen und unterstützt interkulturell die Chancengleichheit in einer sich immer schneller verändernden digitalen Wissensgesellschaft.

Dieser Fachtag ist somit eine Fortbildungs- und Informationsveranstaltung zur synergetischen Vernetzung und Förderung der internationalen digitalen Kultur #Medienkompetenz in Dortmund und richtet sich an alle medienpädagogisch aktiven Menschen aus den sozialen, pädagogischen und künstlerischen Bildungsbereichen, wie Schulen, Hochschulen, Bibliotheken, Museen und auch an Bildungseinrichtungen freier Träger und Vereine, die insbesondere im Migrationsbereich digital und medienkompetent aktiv sind.

Eingeladen sind auch die Mitarbeiter*innen aus den beteiligten digitalen Bildungspartnerschaften und Institutionen wie Schulamt, Jugendamt, FABIDO - Tageseinrichtungen für Kinder und Kindertagespflege und der Kulturbetriebe.

Zudem ist dieser Fachtag auch eine regionale Vernetzungsveranstaltung vom Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“ und dient auch zum Kennenlernen und Austausch lokaler Netzwerke.



Kerstin Schmidt-Petrol | Amt für Angelegenheiten des
Oberbürgermeisters und des Rates #Wissenschaft und Talente

Jennifer Beck | Stadt Dortmund – Gesundheitsamt

Inez Koestel | WAM Die Medienakademie

Dimitrios Karakatsanis | Dortmunder U Digitale Kultur
#Medien-kompetenz DigitalesKulturLabor (DKL)



Dieser Fachtag der Medienkompetenz #Up2date im digitalen Raum, ist eine Kooperation der Mitglieder von DoNeM – Dortmunder Netzwerk Medienkompetenz mit dem Initiativbüro "Gutes Aufwachsen mit Medien", dem "Deutsches Kinderhilfswerk e.V.", dem Dietrich-Keuning-Haus und dem Dortmunder U – Digitales-KulturLabor (DKL).

Organisiert und unterstützt wir diese Fachtagung durch das Dortmunder Netzwerk Medienkompetenz.

Initiative | Gutes Aufwachsen mit Medien

(gutes-aufwachsen-mit-medien.de)

Up2date im digitalen Raum

(dkhw.de)

Herzlich willkommen im Dietrich-Keuning-Haus

(dortmund.de)

DigitalesKulturLabor (DKL) – Dortmunder U

(dortmunder-u.de)

Veranstaltungsort/ Gastgeber

Herzlich willkommen im Dietrich-Keuning-Haus

Das Dietrich-Keuning-Haus ist das größte und spartenreichste Kultur- und soziokulturelle Zentrum seiner Art in NRW. Das generationsübergreifende Programm umfasst Konzerte, Festivals, Tanz, Theater, Musicals, Filme sowie Talks, Fachtagungen und Kulturveranstaltungen aller Art. Im digitalen Zeitalter präsentieren wir auch Angebote wie E-Sport-Veranstaltungen, Gaming und kreative digitale Kooperationsprojekte wie die DOJamSession bei der sich Musiker*innen weltweit vernetzen, austauschen und vor allem mit ihnen gemeinsam musizieren und das Digitale-MusikLabor mit der iPad-Band für Kinder und Jugendliche. Das Keuning.haus versteht sich einerseits als Kulturzentrum mit eigenem Kinder- und Jugendbereich sowie als Bindeglied für alle lokalen Akteur*innen und gleichzeitig als gesellschaftspolitischer Ort mit überregionaler Wirkung, nicht zuletzt durch die Dialog- und Gesprächsformate und das neu installierte Online-Programm „Keuninghaus to Go“, welches bundesweit großen Zuspruch bekommt. Zum Haus gehören auch der Skatepark und der Sportpark. Vereine, Verbände, Gruppen und Privatpersonen haben zudem die Möglichkeit, im Keuning.haus Räume und medientechnische Geräte anzumieten, um eigene Veranstaltungen oder Projekte durchzuführen.

Kontakt:

Levent Arslan, Geschäftsbereichsleitung
Dietrich-Keuning-Haus, dkh.dortmund.de



Moderationsteam



Sarah Hamou

Seit 2018 ist sie auf Medienrecht spezialisiert mit dem Fokus auf deutsch-französischen Beziehungen sowie auf europäische und internationale Angelegenheiten. Seit 2020 ist sie als Internationale Medienex-

pertin und Lizenzberaterin bei der pressrelations GmbH in der Medienbeobachtung tätig. Zuvor arbeitete sie 3 Jahre am Lehrstuhl für Öffentliches Recht und Medienrecht an der Universität Potsdam. In ihrer akademischen Laufbahn wirkte sie als Referentin und Workshops-Organisatorin mit. Neben ihrer Tätigkeit bei pressrealitions GmbH forscht Sarah im Rahmen ihrer Dissertation im Fachbereich Internationales Medienrecht und Desinformation. Sie engagiert sich auch leidenschaftlich für das Projekt Media-Check.



Florian Klaus

Der Dipl.-Informationswirt hat Informationsmanagement studiert und arbeitet seit 2005 in der Medienanalyse, wo er Erfahrungen bei mehreren nationalen Medienanalyseanbietern gesammelt hat. Er hat

sich in seiner bisherigen Laufbahn insbesondere mit der Auswertung von sozialen Medien, politischen Analysen und Desinformation in der Medienlandschaft auseinandergesetzt. Seit 2015 arbeitet Herr Klaus im strategischen Bereich mit Fokus auf Geschäfts- und Produktentwicklung. Dank seines Engagements war er an der Veröffentlichung mehrerer Forschungsarbeiten zum Thema Desinformation und Wahlkampf beteiligt. Beim gemeinnützigen Projekt Media-Check arbeitet er insbesondere an den Kriterien zur Bewertung von Vertrauenswürdigkeit.

Programm- planung

09.00 Uhr *Ankommen und Anmelden – Stehcafé*

10.00 Uhr *Programmvorstellung durch das
Moderatorenteam*

10.10 Uhr *Begrüßung Planungsteam*

Levent Arslan | Direktor des DKH und Gastgeber

Kerstin Schmidt-Petrol, Jennifer Beck, Inez Koestel,
Dimitrios Karakatsanis | Geschäftsführungsteam DoNeM
Kooperationspartner*innen vom Deutschen Kinder-
hilfswerks e.V. und der Stiftung Digitale Chancen

10.20 Uhr *Grußworte*

Jörg Stüdemann | Stadtdirektor und Kulturdezernent
der Stadt Dortmund

10.40 Uhr *Impulsvortrag I*

Prof. Dr. Alexander Carôt | „Digitale Transformation
von Kultur #Kunst #Musik #Bildung #KI“

11.00 Uhr *Beginn der Podiumsdiskussion I
– Thematischer Talk zur
Digitalen Transformation*

Jörg Stüdemann | Stadtdirektor und Kulturdezernent
der Stadt Dortmund

Prof. Dr. Alexander Carôt | Dekan FB5 Hochschule Anhalt
Angewandte Informatik | Digitale Medien

Heike Fortmann-Petersen | Schulleitung
Droste-Hülshoff-Realschule Dortmund | Informatik und
Robotik

Torben Holzhauer | Schulleitung
Gisbert-von-Romberg-Berufskolleg der Stadt Dortmund
Inklusive digitale Bildung

Daria Jaranowska | Teamleitung Digitale Kultur
Dortmunder U | Digitales Koproduktionslabor

Martin Depenbrock | Fachbereich Schule | stellv. Fachbereichsleitung und Bereichsleitung „Digitale Bildung“

11.40 Uhr *Interaktive Vernetzung I*

Besuch der Informationsstände – Erfrischungsmöglichkeit

12.40 Uhr *DOJamSession – Online vernetzen und gemeinsam musizieren*

Experimentelle Präsentation eines musikalischen Live-act im Internet – So geht Jammen im digitalen Zeitalter
Die DOJamSession ist ein digitales Kultur- und Musik-Projekt. Musiker*innen unterschiedlicher Stilrichtungen sind online vernetzt und jammen gemeinsam.

13.00 Uhr *Impulsvortrag II*

Kai Hanke | „Up2date im digitalen Raum“

Kinderrechtliche Impulse für den Jugendmedienschutz

13.20 Uhr *Beginn der Podiumsdiskussion II*

Mechthild Appelhoff | Leiterin der Abteilung Medienorientierung der LFM NRW

Dr. phil. Stefan Kimm | LWL-Klinik Dortmund

Elisabeth-Klinik | Kinder- und Jugendpsychiatrie

Kai Hanke | stellv. Geschäftsführer des Deutschen Kinderhilfswerks e.V.

Claudia Wierz | Leiterin Medienzentrum der Stadt Dortmund

Roxanna-Lorraine Witt | Referentin für Veranstaltungsmanagement, E-Sports, Gaming- und Digitalkultur

14.00 Uhr *Beginn der Workshop-Phase I und Vernetzungsmöglichkeit bei der Informationsbörse*

14.45 Uhr *Beginn der Workshop-Phase II und Vernetzungsmöglichkeit bei der Informationsbörse*

15.00 Uhr *Vernetzungsmöglichkeit bei der Informationsbörse und Diskussionsrunde der lokalen Netzwerke*

15.45 Uhr *DigitalesMusikLabor (DML)*
– *Die iPad-Band*

Ein niederschwelliges digitales Musikprojekt, live präsentiert auf dem iPad von Kindern und Jugendlichen aus dem Keuning-Haus (DKH), mit Tobias Gorka, Musiklehrer, digitaler Komponist und Medienpädagoge und Dimitrios Karakatsanis, Referent für Medienkompetenz #DigitalesKulturLabor (DKL) beim Dortmunder U.

16.30–17.00 Uhr *Ausklang der Veranstaltung*

Hier gehts zur Anmeldung:



Kooperationspartnerschaft

Up2date im digitalen Raum – Kinderrechte & Jugendmedienschutz

2021 haben die Vereinten Nationen Leitlinien für Kinderrechte im digitalen Raum veröffentlicht. Darin stecken viele neue Impulse zu der Frage, was Politik und Gesellschaft tun können, damit Kinder und Jugendliche im Internet und bei der Mediennutzung beteiligt, gefördert und geschützt werden. Mit ihrer Veranstaltungsreihe tragen die Koordinierungsstelle Kinderrechte beim Deutschen Kinderhilfswerk e.V. (DKHW) und das Initiativbüro "Gutes Aufwachsen mit Medien", beides gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), diese Impulse in Medienbildung und Medienpolitik und verknüpfen sie mit aktuellen Entwicklungen im Jugendmedienschutz. Erfahrungen und Perspektiven der Fachkräfte werden nutzbar gemacht, um auch zukünftige Regulierungen und Maßnahmen nah an den Lebenswirklichkeiten und Bedarfen der Kinder und Jugendlichen zu entwickeln.

Im Rahmen des Fachtages der Medienkompetenz in Dortmund wird das DKHW einen Impulsvortrag zum Thema "Jugendmedienschutz für alle? Impulse aus kinderrechtlicher Sicht" einbringen und in der anschließenden Gesprächsrunde diskutieren.

<https://www.dkhw.de/schwerpunkte/medienkompetenz/angebote-fuer-fachkraefte/up2date-im-digitalen-raum/>

Info:

Koordinierungsstelle Kinderrechte, Deutsches Kinderhilfswerk e.V., Initiativbüro "Gutes Aufwachsen mit Medien", Stiftung Digitale Chancen

Kontakt: Caroline Walke

Informations- börse digital und interaktiv

Stadt- und Landesbibliothek – Stadt Dortmund

So wie die Kundschaft verändern sich auch die Bibliotheken.

Ausleihbare Medien, Elektronische Bücher, Zeitschrifteninhalte und Lexika sowie andere geprüfte Inhalte gehören in immer größeren Maße zu den Angeboten der Stadt- und Landesbibliothek die nach dem Motto „Finden, Entdecken und Nutzen“ möglichst Google-like angeboten werden – natürlich auch in der mobilen Version. Neue Medienformen kommen hinzu. Der Trend der Wissensvermittlung per eLearning nach dem Motto „Sehen, Verstehen und bestehen“ findet zunehmend Berücksichtigung auch bei den Angeboten der Bibliotheken genauso wie der immer stärkere Ausbau des Lernortes Bibliothek. In dem Workshop geben die Mitarbeiter*innen eine Einführung in das umfassende Angebot der E-Tutorials von Linked In Learning

Kontakt:

Dr. Johannes Borbach-Jaene, Hans-Christian Wirtz



Der Arbeitsbereich Digitale Kultur#Medienkompetenz im Dortmunder U mit dem (DKL),

setzt die Schwerpunkte auf eine experimentelle und kreative Auseinandersetzung mit der digitalen Welt. Die Förderung einer positiven Digitalität, in einer intensiven Vernetzung von Musik, Kunst, Kultur, Gaming und Medienkompetenz stehen dabei im Vordergrund.

Durch die Förderung der kreativen und kulturellen Digitalität des Einzelnen kann eine nicht nur technik-basierende Perspektive auf sozialen und kulturellen Veränderungsprozesse des digitalen Zeitalters erreicht werden. Auch die dynamischen Entwicklungen der Immersion (virtuelle Realität) spielen hierbei eine immer größere Rolle und sind somit ein wichtiger Bestandteil der digitalen und kulturellen Impulsprojekte des DKL.

Der Schwerpunkt des DKL ist die Förderung von spielerischer und kreativer Medienkompetenz (Media Literacy), mit dem Ziel die Lese-, Schreib, und Rechenkompetenz, um die Fähigkeit zu erweitern, digitale Medien effektiv und positiv für die Kommunikation- und soziale Interaktion mit anderen Menschen global einzusetzen.

Kontakt:

Dimitrios Karakatsanis

**Dortmunder U – Digitale Kultur#Medienkompetenz
– DigitalesKulturLabor (DKL)**



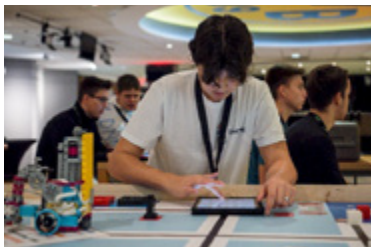
Mit Minecraft Education wird kreatives, inklusives Lernen durch Spielen fördert. Wie können Roboter zukünftig eine wichtigere Rolle spielen und als Begleiter oder Freund der Menschen agieren.

Mit Minecraft Education wird kreatives, inklusives Lernen durch Spielen fördert. Eckige Welten, eröffnen neue Bildungsmöglichkeiten. Was ist Minecraft? Wozu die ganzen Blöcke? Wie kann ein Game beim Lernen helfen? Entdecke Sie die Grundlagen von Minecraft Education. Erfahren Sie wie Minecraft Education für die Schule medienpädagogisch eingesetzt werden kann.

Die Bedeutung von Robotern nimmt in unterschiedlichsten Lebensbereichen kontinuierlich zu. Während sie in der Automatisierung der industriellen Produktion schon lange nicht mehr wegzudenken sind, erobern sie Stück für Stück auch unseren Alltag.

Kontakt:

Katrin Eitschberger, Andreas Unger, Anna Bonorden



FABIDO

Digitale Bildung und Medienkompetenz im Elementarbereich: Digitale Angebote und Beispiele guter Praxis in den FABIDO – Kindertageseinrichtungen

Kinderschutz und Kinderrechte:

„Recht am eigenen Bild“

Ansprechpartnerin*innen:

Birgit Reinhold

**FABIDO – Familienergänzende Bildungseinrichtungen
für Kinder in Dortmund**

Gesundheitsamt

**Medienkompetenz braucht Multiplikatoren
Familie als erster und wichtigster Bildungsort
– auch in der Medienkompetenz**

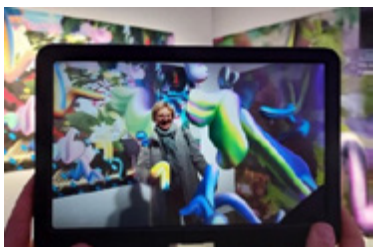
Jennifer Beck und Wilhelm Klein präsentieren anhand von Information – und Anschauungsmaterialien einzelne Arbeitsschwerpunkte aus ihren (gemeinsamen) Handlungsfeldern zum Thema Medien mit Blick auf die Familienbildung. Hier liegt ein Fokus auf der Bedeutung von Multiplikator*innen in der Arbeit mit den Zielgruppen.

Kontakt:

Jennifer Beck und Wilhelm Klein

Jugendamt – Präventionsfachstelle

#Familienbildung – Gesundheitsamt



Stadt Dortmund
Gesundheitsamt

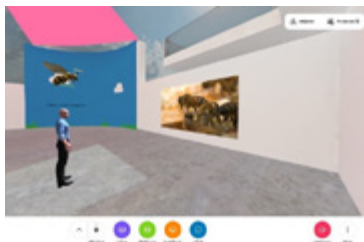
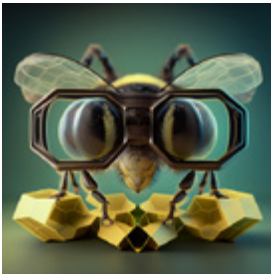


Digitale Transformation, inklusive Bildung und Entwicklung digitaler Lernarrangements im Kontext der MINT-Fächer. Vorstellung von virtuellen Räumen zur digitalen Transformation inklusiver Bildung und Entwicklung digitaler Lernarrangements im Kontext der MINT-Fächer.

Das Gisbert-von-Romberg-Berufskolleg entwickelt inklusive, virtuelle und immersive digitale Räume, um Lernumgebungen und -Inhalte den technischen Möglichkeiten gemäß pädagogisch sinnvoll und modern zu vermitteln. Der Fokus liegt dabei auf der Entwicklung digitaler Lernarrangements im Kontext der MINT-Fächer sowie der Förderung der digitalen Teilhabe von Menschen mit Behinderungen am Beispiel der Online-Software Mozilla Hubs.

Kontakt:

**Torben Holzhauer, Steffen Günnigmann,
Tobias Gorka, Rafael Karl Manowski**



Drohnen, Roboter und 3D-Druck

– Die DigitalWerkstatt bringt sie in die Nordstadt

Die „DigitalWerkstatt – Bridging the Gap“ ist ein niedrigschwelliger, kreativer Lern- und Bildungsort in der Dortmunder Nordstadt.

Hier werden digitale Theorie und möglichst barrierefreie Praxis und Anwendung miteinander vereint. Das junge Projekt der GrünBau gGmbH versteht sich als außerschulischer Lern- und Erlebnisort, der für alle Altersgruppen offen ist. In dem knappen Jahr ihres Bestehens wurde sie bereits von mehr als 1800 Teilnehmenden im Alter von 5 bis 65 Jahren besucht. Kinder aus den umliegenden Kindergärten und Schulen sind hier häufige Besucher. Beim Spielen mit dem Blue-Bot, einem kleinen Lernroboter, lernen die Kinder die Grundlagen des Programmierens. Teenager genießen die abendlichen Gaming-Sessions, bei denen sie PlayStation spielen oder sogar Virtual-Reality-Spiele ausprobieren können.

Kontakt:

Sarah Dopichei, Leon Da Silva, Denis Bugajski

Die Initiative “Gutes Aufwachsen mit Medien” informiert am Infostand zu den Angeboten der Bündnisprojekte.

Dazu gehören u.a. Informationsmaterialien zu Medienbildung, Jugendmedienschutz sowie Anregung für die medienpädagogische Praxis für pädagogische Fachkräfte und Institutionen der Kinder- und Jugendhilfe.

Die Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“ unterstützt pädagogische Fachkräfte und Eltern bei ihrer Erziehungsverantwortung im digitalen Zeitalter und Kindern und Jugendlichen altersgerechte Zugänge zur Medienwelt. Übergreifendes Ziel der Initiative ist es, Rahmenbedingungen für ein „Gutes Aufwachsen mit Medien“ zu schaffen. Gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) ist die Initiative ein bundesweiter Zusammenschluss verschiedener Projekte. Die Projekte entwickeln Angebote zur Stärkung der Medienkompetenz, forschen praxisorientiert, um den bestehenden Kenntnisstand zu erweitern, qualifizieren Fachkräfte und unterstützen sie in der Medienarbeit vor Ort, zum Beispiel durch lokale Netzwerke, beraten Familien zu Themen der Medienerziehung und Medienbildung, bieten eine digitale Landschaft mit guten und sicheren Kindermedien, schaffen mit Wettbewerben und Jugendredaktionen Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche, kreativ und offen Medien einzusetzen. Das Initiativbüro bündelt die Angebote und Informationen rund um die Initiativprojekte und Medienthemen u.a. in einem monatlichen Newsletter und bietet regelmäßige kostenlose Online-Konferenzen für Fachkräfte.

**Initiativbüro “Gutes Aufwachsen mit Medien”,
Stiftung Digitale Chancen
Kontakt: Caroline Walke**



Die LWL-Klinik Dortmund – Elisabeth-Klinik ist eine Fachklinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychotherapie und Psychosomatik, die nach dem Prinzip der sozialpsychiatrischen Regionalversorgung arbeitet und mit 35 stationären Betten, sowie 12 tagesklinischen Plätzen die Regel- und Pflichtversorgung für die Stadt Dortmund übernimmt.

Die zu behandelnden Störungsbilder umfassen den gesamten Bereich der Störungen und Erkrankungen, die dem Fachgebiet Kinder- und Jugendpsychiatrie zugerechnet werden. In der Klinik wird nach einem therapieschulenübergreifenden Konzept in multiprofessionellen Teams gearbeitet.

Der LWL im Überblick:

Der Landschaftsverband Westfalen-Lippe (LWL) arbeitet als Kommunalverband mit mehr als 19.000 Beschäftigten für die 8,3 Millionen Menschen in der Region. Der LWL betreibt 35 Förderschulen, 21 Krankenhäuser, 18 Museen, zwei Besucherzentren und ist einer der größten deutschen Hilfezahler für Menschen mit Behinderung. Er erfüllt damit Aufgaben im sozialen Bereich, in der Behinderten- und Jugendhilfe, in der Psychiatrie und in der Kultur, die sinnvollerweise westfalenweit wahrgenommen werden. Ebenso engagiert er sich für eine inklusive Gesellschaft in allen Lebensbereichen. Die neun kreisfreien Städte und 18 Kreise in Westfalen-Lippe sind die Mitglieder des LWL. Sie tragen und finanzieren den Landschaftsverband, dessen Aufgaben ein Parlament mit 125 Mitgliedern aus den westfälischen Kommunen gestaltet.

Kontakt: Dr. phil. Stefan Kimm

Freiwillige im Kulturellen Jahr (FSJK), zusammen mit Informatik-Schüler*innen der Droste-Hülshoff-Realschule in Dortmund.

Erze fördern, Städte bauen, Industriewelten gestalten – ganz digital Dank Minecraft! Die LWL-Museen für Industriekultur experimentieren seit Neustem mit Minecraft Education – der Bildungsedition des beliebten Videospiels. Schüler*innen bauen mit den berühmten Blöcken virtuelle Welten der Industriekultur und erkunden sie gemeinsam. Ihre Vorbilder sind die berühmten Industriedenkmäler des Landschaftsverbandes Westfalen-Lippe, z.B. Zeche Zollern in Dortmund, das Schiffshebewerk Henrichenburg in Waltrop oder die Ziegelei Lage. Das Museumsteam will mit dem virtuellen Erkunden und Bauen das Interesse der Jugendlichen an kulturellen und technischen Themen und die digitale Medienkompetenz fördern.

Kontakt: Anna Bonorden



Medienkompetenz, Desinformation und die Nutzung von Media-Check. Bedeutung von Medienkompetenz und die Rolle von Nachrichtenquellen bei der Vermittlung von Medienkompetenz.

Besucher*innen können die Suchmaschine von Media-Check ausprobieren und eine praktische Übung durchführen, um die Vertrauenswürdigkeit von Nachrichtenquellen zu bewerten. Dabei können sie auch die Qualitätsmerkmale von Medien kennenlernen und anwenden.

Media-Check ist ein gemeinnütziges Kooperationsprojekt des Fraunhofer Instituts FKIE, der pressrelations GmbH und der K12 Agentur für Kommunikation und Innovation GmbH. Ziel des Projekts ist es, Medien- und Nachrichtenkompetenz an Schulen zu vermitteln und junge Menschen auf die Zukunft vorzubereiten und ihnen dabei zu helfen, eine kritische und reflektierte Haltung gegenüber Medien zu entwickeln. Dazu bietet Media-Check Schulen eine Suchmaschine für Medienkompetenz, die Nachrichtenquellen nach ihrer Vertrauenswürdigkeit einstuft. Es verbindet das Medienmonitoring von pressrelations mit dem auf journalistisch-ethischen Grundregeln basierenden Medien-Score, um tagesaktuelle Suchbegriffe in Artikeln digitaler Medien zu finden und die Vertrauenswürdigkeit des Mediums zu bewerten.

Die Unterscheidung in zwei Kategorien von Medien ermöglicht eine einfache Verständlichkeit. Tritt ein Suchbegriff ungeplant im Unterricht auf, kann er mit Media-Check sofort und „on demand“ analysiert werden. Der Einsatz kann somit leicht an das Leistungsniveau der Klasse, das Fachgebiet oder das Vorwissen zum Suchbegriff angepasst werden.

Kontakt: Sarah Hamou, Florian Klaus



Gemeinschaftsstand von Medienzentrum Dortmund und Masterplan Digitale Bildung/Codeweek Regio-Hub Dortmund

Digitale Arbeitsgeräte / Digitaler Warenkorb 2.2

(z.B. Makey Makey, Ozobot etc)

Unterstützungsangebote des Medienzentrums für
Schulen und Lehrer*innen

Codeweek Dortmund 2023 – Wie kann man mitmachen?

Das Medienzentrum der Stadt Dortmund koordiniert verantwortlich die Umsetzung der im Dortmunder Medienentwicklungsplan aufgestellten Aufgaben. Zusammen mit dem Medienberatungsteam der Bezirksregierung Arnsberg gestaltet das Medienzentrum (medien)pädagogische Unterstützungsangebote für Lehrer*innen. Projekte wie z.B. „Medienscouts“ und „Dinge zum Laufen bringen“ gehören zum regelmäßigen Angebotsportfolio.

Der „Masterplan Digitale Bildung“ beschreibt die Rahmenstrategie, um digitale Teilhabe und Bildung für alle Dortmunder*innen zu fördern und zu stärken – in allen Altersgruppen und in allen Stadtbezirken. Das Medienzentrum und die Koordinierungsstelle des Masterplans Digitale Bildung arbeiten in einer eng abgestimmten Partnerschaft, um gemeinsam Rahmenbedingungen für gut gelingende Bildungsprozesse in einer sich immer schneller digitalisierenden Gesellschaft zu schaffen.

Kontakt: Claudia Wierz, Andreas Kastner



MEDIENZENTRUM
BERATUNG | UNTERSTÜTZUNG | QUALIFIZIERUNG

MIA-DO-KI #Pcycle-Piraten – Upcycling Projekt mit alten Rechnern

Im Sinne einer nachhaltigen Digitalisierung stattet das Kommunale Integrationszentrum Dortmund in Kooperation mit weiteren Partner*innen (z.B. PCycle-Piraten Nette) zurzeit Schüler*innen, die keine digitale Ausstattung in Form eines Rechners zuhause haben, durch ein PC-Upcycling-Projekt mit Computern aus.

Daher bitten wir Organisationen, Vereine, Verwaltungen, Banken, Versicherungen etc. um Spenden von alten - funktionsfähigen - Geräten (Rechner, Peripheriegeräte, Laptops)!!

Die digitalen Workshops zur Einführung in die Arbeit mit den Geräten führen wir ggf. ebenfalls durch. Je nach Schulungsbedarf der Zielgruppe bedienen wir dabei folgende Inhalte an:

- Einführung in das Thema Freie Software (Linux-Distribution z.B. Mint)
- Textverarbeitung mit LibreOffice Writer
- Bildverarbeitung, u.a. Erstellung eines Screenshots
- Umgang mit dem Dateimanager
- mehrsprachige Lernspielprogramme

Kontakt: Bianca Rammert

Das Projekt page21 erforscht die Erweiterung des musealen Erlebnisses mittels immersiver Erzählstrategien.

Wie lässt sich eine Verbindung zwischen analogen Kunstgegenständen aus Museen und den Möglichkeiten neuer digitaler Vermittlungsmethoden schaffen? page21 sucht Antworten in der Entwicklung einer digitalen, narrativen und multi-sensorischen Kunstreise. Dabei steht nicht die originalgetreue Reproduktion von Kunstwerken für den digitalen Raum im Vordergrund, sondern die digitale (Neu-) Erzählung von Themenwelten und Geschichten im Kontext von virtuellen Interpretationen der realen Werke.

page21 ist ein Kooperationsprojekt der Kulturbetriebe Dortmund mit dem Dortmunder U, Museum Ostwall und Museum für Kunst und Kulturgeschichte Dortmund, das seit 2020 zusammen mit dem Initiator storyLab kiU der Fachhochschule Dortmund der Erforschung und Entwicklung digitaler Erzählwelten an der Schnittstelle zwischen Kunst, Gesellschaft, technologischer Innovation und Narration nachgeht und diese im Immersiven Raum im Dortmunder U präsentiert.

Kontakt: Daria Jaranowska, Anna Rumeld



PAGE21

**Amt für Angelegenheiten des Oberbürgermeisters
und des Rates**

Richtlinien der Stadtpolitik / CIO – Digitale Großstadt

Das Smart City Team präsentiert: Eine Smart City verfolgt das Ziel, ihren Bürger*innen eine hohe Lebens- und Umweltqualität zu bieten. Gemeinsam mit der Stadt Schwerte hat Dortmund nun eine Strategie entwickelt, um Schritt für Schritt diesem Ziel näher zu kommen. Die interkommunale Zusammenarbeit, das Teilen von Wissen sowie das Lernen voneinander stehen dabei im Zentrum der gemeinsamen Arbeit – sowohl zwischen den städtischen Verwaltungen als auch den beiden Stadtgesellschaften.

Die aktive Mitgestaltung der hier lebenden Bürger*innen ist dabei von besonders großer Bedeutung. Daher wurden bereits einige Mitwirkungsangebote ins Leben gerufen und werden stets weiterentwickelt. In kreativen Beteiligungsformaten werden innovative Ideen, Konzepte und Projekte erarbeitet, die gemeinsam mit Kooperationspartner*innen umgesetzt werden. Demnächst werden unter www.smart-city.dortmund.de alle Informationen rund um das Vorhaben zu finden sein. Beim „Fachtag der Medienkompetenz #Up2Date im digitalen Raum“ im Dietrich-Keuning-Haus steht das Team Smart City der Stadt Dortmund für Fragen und Anregungen bereit. Besucher*innen haben zudem die Gelegenheit, die innovativen Smart City Projekte der Stadt kennenzulernen.

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

**Kontakt: Nina Winneckens, Olivia Nierobisch,
Kerstin Schmidt-Petrol**



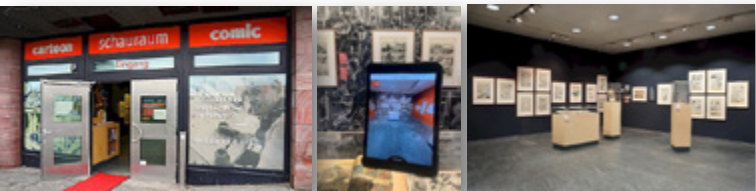
Im schauraum: comic + cartoon dreht sich alles um die „Neunte Kunst“:

Wir zeigen Comics und Cartoons in Originalen und vermitteln grafisches Erzählen in Wort und Bild. In Ausstellungen, Vorträgen, Lesungen, Comic-Streits, Führungen und Workshops wird das Medium Comic und Cartoon gespielt und gezeigt - stets mit dem Ziel, durch Ausstellungen und in Programmen die Anerkennung und das Bewusstsein für Comics als eigenständige Kunstform zu steigern. Eine der heute am meisten genutzten Kommunikationsformen besteht aus der gleichzeitigen Rezeption von Bild- und Textinformationen: Comics legten hier Ende des 19. Jahrhunderts einen Grundstein.

Der schauraum: comic + cartoon ist ein Projekt der Dortmunder Kulturbetriebe in enger Zusammenarbeit mit der U2 im Dortmunder U (Programm) und der Stadt- und Landesbibliothek (Bibliothek und Lektorat).

Neben der analogen Präsentation vor Ort kann auch der digitale schauraum im Netz überzeugen. Besonders interessant sind hierbei die virtuellen Rundgänge, die einen Besuch im schauraum aus der ganzen Welt ermöglichen. Aber auch Video-Führungen, digitale Cartoon-Ausstellungen und Aufzeichnungen des beliebten Formats Dortmunder Comic-Streit sind hier kostenlos zu finden. Alle Angebote sind auf der Homepage unter einem Link zusammengefasst: Virtuelle Rundgänge - Digitaler schauraum - schauraum: comic + cartoon - Museen - Freizeit, Kultur, Tourismus - Stadtportal dortmund.de

Kontakt: Sophia Paplowski, Roman Kurth



Youth Group des VKII Ruhrbezirk e.V.

Die Youth Group des VKII Ruhrbezirk e.V. und ehrenamtliche Mitarbeiter*innen präsentieren die Ergebnisse ihrer selbstständigen Forschungen zu den Themen wie Smart-Home und Energie-Management und stellen die Weiterbildungsmöglichkeiten des VKII Ruhrbezirk e.V. bezüglich Medienkompetenz, IT, Elektrotechnik, Maschinenbau vor. Es handelt sich um ein Kooperationsprojekt des VKII Ruhrbezirk e.V. mit dem Dortmunder U.

Kontakt: Matel Ba



Häuserrallye der Jugendfreizeitstätten und die Entwicklung eines mobilen Escape Rooms zum Thema Medienkompetenz mit Jugendlichen. (Coding und Making)

Mit seinen Aktivitäten und Angeboten unterstützt das ZM.i.DO Kinder und Jugendliche bei einem sicheren, reflektierten und gesunden Aufwachsen mit digitalen Medien. Dabei ist es wichtig herauszustellen, dass Medienkompetenz nicht nur technische Fähigkeiten, sondern vor allem kritisches Denken und soziale Kompetenzen beinhaltet. Die Arbeit des ZM.i.DO hat zum Ziel gesellschaftliche Teilhabe, Chancengleichheit und den Kinder- und Jugendmedienschutz zu ermöglichen. Die Angebote setzen bei den Medieninteressen von Kindern und Jugendlichen an und werden bedarfsorientiert weiterentwickelt.

Darüber hinaus bildet das ZM.i.DO pädagogische Fachkräfte fort, stellt Materialien und Methoden für die Praxis zur Verfügung und begleitet die Einrichtungen der Kinder- und Jugendförderung bei der Implementierung ihrer medienpädagogischen Arbeit.

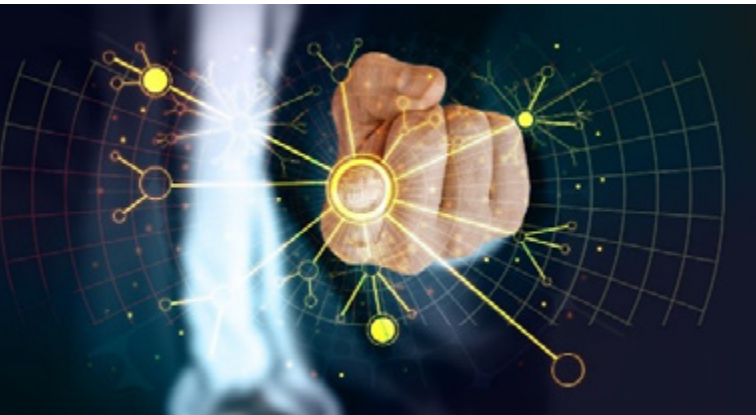
Das Projekt „Häuserrallye“ bindet vier Jugendfreizeitstätten aus unterschiedlichen Stadtbezirken Dortmunds ein. Kinder und Jugendliche entwickeln für ihre JFS eine Rallye, in der sie ihre Begegnungstätte mittels digitaler/analoger Rätsel spannend für andere Besucher*innen gestalten, die neu in die Einrichtung kommen. Dabei wird ein großer Wert auf den inklusiven Ansatz gelegt, um möglichst allen Kindern und Jugendlichen den Zugang zu diesem Projekt zu ermöglichen. Die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen erhalten die Möglichkeit die anderen drei Einrichtungen, welche nicht in ihrem Einzugsgebiet liegen, kennenzulernen, indem sie dort die individuell entwickelten Rallyes spielen. Somit ist die Vernetzung der Kinder und Jugendlichen über den eigenen Stadtbezirk hinweg angeregt und der Sozialraum wird, pädagogisch begleitet, erweitert.

Der mobile Escape Room wird partizipativ mit Jugendlichen entwickelt und beinhaltet ein medienpädagogisches Thema. Die Förderung der technischen als auch sozialen Medienkompetenz stehen hierbei gleichmaßen im Fokus. In der Entwicklung werden Coding und Making eine zentrale Rolle spielen. Der Escape Room wird nach Fertigstellung anderen Einrichtungen und Institutionen vorgestellt und nutzbar gemacht.

Ansprechpartnerin*innen:

Tanja Young

Jugendamt/Kinder- und Jugendförderung/ZM.i.DO



ZM.i.DO

INTELLIGENTE
KOMMUNIKATION
UND MEDIEN
KOMPETENZ

Zentrum
Medienkompetenz
Dortmund

Workshop

Sie haben die Möglichkeit an verschiedenen thematischen Workshops interaktiv teilzunehmen:

Die Workshopdauer ist jeweils 45 Minuten.

Für die Teilnahme an den Workshops ist jedoch eine verbindliche Online-Anmeldung erforderlich und Sie können nur an einem Workshop teilnehmen da die Anzahl der Plätze leider begrenzt sind.

Weitere Informationen zur Anmeldung und Registrierung finden Sie unter der Rubrik: **„Anmeldung“**.

14.00 Uhr

Beginn der Workshop-Phase I

Workshop 1:

Stadt- und Landesbibliothek

E-Learning mit Linked In Learning

So wie die Kundschaft verändern sich auch die Bibliotheken.

Ausleihbare Medien, Elektronische Bücher, Zeitschrifteninhalte und Lexika sowie andere geprüfte Inhalte gehören in immer größeren Maße zu den Angeboten der Stadt- und Landesbibliothek die nach dem Motto „Finden, Entdecken und Nutzen“ möglichst Google-like angeboten werden – natürlich auch in der mobilen Version. Neue Medienformen kommen hinzu. Der Trend der Wissensvermittlung per eLearning nach dem Motto „Sehen, Verstehen und bestehen“ findet zunehmend Berücksichtigung auch bei den Angeboten der Bibliotheken genauso wie der immer stärkere Ausbau des Lernortes Bibliothek. In dem Workshop geben die Mitarbeiter*innen eine Einführung in das umfassende Angebot der E-Tutorials von Linked In Learning.

Präsentiert durch Dr. Johannes Borbach-Jaene (Bibliotheksdirektor) der Dortmund und Hans-Christian Wirtz (stv. Leiter der Stadt- und Landesbibliothek)



Workshop 2:
Droste-Hülshoff-Realschule
Minecraft Education
Minecraft Education

Mit Minecraft Education wird kreatives, inklusives Lernen durch Spielen fördert. Eckige Welten, eröffnen neue Bildungsmöglichkeiten. Was ist Minecraft? Wozu die ganzen Blöcke? Wie kann ein Game beim Lernen helfen? Entdecke Sie die Grundlagen von Minecraft Education. Erfahren Sie wie Minecraft Education für die Schule medienpädagogisch eingesetzt werden kann.

Präsentiert durch Anna Bonorden
Freiwillige im FSJ-Kultur – LWL-Industriemuseum
– Westfälisches Landesmuseum für Industriekultur



Workshop 3:

*FABIDO – Familienergänzende Bildungseinrichtungen
für Kinder in Dortmund*

Kinder werden zu Mediengestalter*innen

Es werden verschiedene Apps, die in den Kitas eingesetzt werden, vorgestellt und ausprobiert:

Book Creator, Green Screen, Pic Collage, Puppet Pals, Stop Motion

Hier wird das Ziel verfolgt, den Kindern und Familien einen kreativen und gestaltenden Einsatz aufzuzeigen und näherzubringen, der Kinder zu Mediengestalter*innen werden lässt.

**Präsentiert durch Birgit Reinhold Fachreferentin –
Stadt Dortmund – FABIDO**



Workshop 4: Gaming und Gamingcommunities

„Why so serious?“ – Gaming und Gamingcommunities als Potential zwischen Radikalisierung und Emanzipation

Digitale Spiele erfreuen sich ungebrochen großer Beliebtheit. Laut JIM-Studie 2022 spielen 76% der zwischen 12- und 19-Jährigen regelmäßig Computerspiele. In diesem besonders aufnahmefähigem Alter werden die jungen Menschen durch ihren Medienkonsum mit einer Bandbreite von Eindrücken, Welt- und Wertevorstellungen konfrontiert, die sich durch den Austausch mit gleichgesinnten Spieler*innen im Netz be- und verstärken. Dass Spiele ein besonders geeignetes Medium zur Wissensvermittlung sind, haben seit kurzer Zeit nicht nur Schulen und Universitäten, sondern auch internationale Organisationen entdeckt, die ihre Menschenrechtler*innen mit Spielen und VR-Simulatoren ausbilden. Doch auch Hassrede, Vorurteile und Gewalt sind Phänomene, die Netzcommunities an der Tagesordnung stehen. Wie werden welche Werte durch Spiele vermittelt – und welche Auswirkungen hat das langfristig? In diesem Workshop werden exemplarisch Methoden, Motive, Codes und ihre Bedeutung im demokratischen Wertekontext anhand der Ästhetiken verschiedener Spiele vorgestellt. Den TN wird ein Eindruck der Zusammenhänge von Dynamiken in Spielen und den dazugehörigen Communities vermittelt, mit welchem sie lernen Spiele unter den Gesichtspunkten der Radikalisierungsprävention und des Empowerment zu bewerten.

Präsentiert durch: Roxanna-Lorraine Witt
Referentin für Veranstaltungsmanagement, im
Büro des Dortmunder Stadtdirektors. Neben den
Bereichen E-Sports, Gaming- und Digitalkultur ist
sie Ansprechpartnerin für interkulturelle Veranstaltungen und zivilgesellschaftliches Engagement.



14.45 Uhr

Beginn der Workshop-Phase II

Workshop 5:

Bibliothek – E-Learning mit Linked In Learning

So wie die Kundschaft verändern sich auch die Bibliotheken.

Ausleihbare Medien, Elektronische Bücher, Zeitschrifteninhalte und Lexika sowie andere geprüfte Inhalte gehören in immer größeren Maße zu den Angeboten der Stadt- und Landesbibliothek die nach dem Motto „Finden, Entdecken und Nutzen“ möglichst Google-like angeboten werden – natürlich auch in der mobilen Version. Neue Medienformen kommen hinzu. Der Trend der Wissensvermittlung per eLearning nach dem Motto „Sehen, Verstehen und bestehen“ findet zunehmend Berücksichtigung auch bei den Angeboten der Bibliotheken genauso wie der immer stärkere Ausbau des Lernortes Bibliothek. In dem Workshop geben die Mitarbeiter*innen eine Einführung in das umfassende Angebot der E-Tutorials von Linked In Learning.

Präsentiert durch Dr. Johannes Borbach-Jaene (Bibliotheksdirektor) der Stadt- und Landesbibliothek Dortmund und Hans-Christian Wirtz (stv. Leiter der Stadt- und Landesbibliothek)



Workshop 6:
Droste-Hülshoff-Realschule Dortmund präsentiert
Roboter in der Schule

In diesem Roboter - Workshop können die Teilnehmer*innen verschiedene pädagogisch geeignete Roboter programmieren, testen und erste Erfahrungen austauschen. Roboter-AG der Droste-Hülshoff-Realschule

Die Bedeutung von Robotern nimmt in unterschiedlichsten Lebensbereichen kontinuierlich zu. Während sie in der Automatisierung der industriellen Produktion schon lange nicht mehr wegzudenken sind, erobern sie Stück für Stück auch unseren Alltag. Wie können Roboter zukünftig eine wichtigere Rolle spielen und als Begleiter oder Freund der Menschen agieren.

**Präsentiert durch das Lehrerteam (Informatik):
Katrin Eitschberger und Andreas Unger**



Workshop 7:
Medienzentrum der Stadt Dortmund

Im Rahmen des DigitalPaktes beliefert das Medienzentrum flächendeckend Dortmunder Schulen mit „Digitalen Arbeitsgeräten“ aus den Bereichen Coding, Robotik, Sensorik und Making (u.a. Lego Prime, MakeyMakey, Ozobot, mBot, Bluebot, RaspberryPi, Sensoren etc.)

Im Workshop werden wir eine Auswahl der Tools vorstellen, die Unterstützungsangebote durch das Medienzentrum und den Masterplan Digitale Bildung skizzieren und im Austausch mit den Teilnehmenden weiterentwickeln.

**Präsentiert durch Claudia Wierz, Andreas Kastner
Stadt Dortmund – Fachbereich Schule – 40/6-2 –
Medienzentrum**



MEDIENZENTRUM
BERATUNG | UNTERSTÜTZUNG | QUALIFIZIERUNG

Workshop 8:

FABIDO – Familienergänzende Bildungseinrichtungen für Kinder in Dortmund

Es werden verschiedene Apps, die in den Kitas eingesetzt werden, vorgestellt und ausprobiert:

Book Creator, Green Screen, Pic Collage, Puppet Pals, Stop Motion

Hier wird das Ziel verfolgt, den Kindern und Familien einen kreativen und gestaltenden Einsatz aufzuzeigen und näherzubringen, der Kinder zu Mediengestalter*innen werden lässt.

**Präsentiert durch Birgit Reinhold Fachreferentin
– Stadt Dortmund – FABIDO**

Netzwerktreffen

15.00 Uhr

Diskussionsrunde der lokalen Netzwerke

Einladung zum Kennenlernen und Austausch lokaler Netzwerke

Das Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“ berät und begleitet lokale Netzwerke, wie es das „Dortmunder Netzwerk Medienkompetenz – DoNeM“ ist. In einem „Lokalen Netzwerk für ein Gutes Aufwachsen mit Medien“ vernetzen sich Akteure der Kinder-, Jugend- oder Familienhilfe mit medienpädagogischen Institutionen eines Ortes oder einer Region.

Als Netzwerk engagieren sie sich gemeinsam für mehr Medienkompetenz vor Ort, damit Kinder, Jugendliche und Familien einen souveränen, reflektierten und verantwortungsbewussten Umgang mit Medien erlernen.

Im Rahmen des Fachtages der Medienkompetenz in Dortmund veranstalten wir ein regionales Treffen interessierter Netzwerke oder ähnlicher Bündnisse. Im Mittelpunkt stehen dabei das gegenseitige Kennenlernen sowie der Austausch über die Chancen und Herausforderungen in der Netzwerkarbeit.

Darüber hinaus erhalten wir Einblicke in das Netzwerk DoNeM mit seiner Medienarbeit vor Ort.

Eine separate Anmeldung zum Netzwerktreffen ist nicht notwendig.

Lokale Netzwerke des Initiativbüros „Gutes Aufwachsen mit Medien“, Stiftung Digitale Chancen
Ansprechpartnerin: Sandra Liebender



Anmeldung und Registrierung

Die Veranstaltung wird kostenlos angeboten, aber eine **verbindliche Anmeldung und Registrierung ist online** erforderlich, da die Anzahl der Plätze für den Fachtag begrenzt sind. Hierbei können Sie sich gleichzeitig auch für **einen Workshop** anmelden.

Die Anmeldung erfolgt online bis zum 05.06.2023:



Veranstaltungsort



Dietrich-Keuning-Haus
Leopoldstr. 50-58
44147 Dortmund
Tel. (0231) 50-2 51 45
E-Mail: dkh@dortmund.de
<http://dkh.dortmund.de/>

Das Dietrich-Keuning-Haus ist barrierefrei gebaut. Alle Bereiche können auch von Rollstuhlfahrer*innen aufgesucht werden. Für Hörgeschädigte steht bei Veranstaltungen eine FM-Anlage als Ergänzung zu vorhandenen Hörhilfen zur Verfügung. Wenn Sie Hilfsmittel benötigen, bitten wir Sie, vorab beim DKH anzufragen.

Projektplanung, Organisation, Umsetzung

Ansprechpartner:

Dimitrios Karakatsanis
Dortmunder U
Digitale Kultur#Medienkompetenz
Leitung DigitalesKulturLabor (DKL)
Referent Medienkompetenz
Park der Partnerstädte 2
(Büro: Emil-Moog-Platz 2/7)
44137 Dortmund
Tel. (0231) 50-2 45 44
E-Mail: dimitrios.karakatsanis@stadtdo.de

Der „Fachtag der Medienkompetenz #Up2date im digitalen Raum“, wird von den Mitgliedern von DoNeM – dem „Dortmunder Netzwerk Medienkompetenz“ unterstützt.



Weitere Informationen zu DoNeM - Dortmunder Netzwerk Medienkompetenz erfahren Sie auf unserer Homepage: <https://medienkompetenz.dortmund.de/>

Impressum

Herausgeber: Stadt Dortmund

Redaktion: Dimitrios Karakatsanis (verantwortlich)

Word Cloud Titel: Idee und Design Dimitrios Karakatsanis

Abbildungen:

SmartCityDortmund.png – Roland Gorecki

VKII Ruhrbezirk e.V. – Boris Siyam

schauraum: comic + cartoon

DigitalesKulturLabor (DKL)

Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“

page21

WRO-11, Katharina Kavermann

TECHNIK BEGEISTERT_2-10

MCH_Landingpage-2023_Bilder_2303093_230309 -

Media-Check

statista1, ZB abendbild 2017 - Stadt- und Landesbibliothek

02 Smart City Meetup 2022 - Roland Gorecki_klein

04 Smart City Meetup 2022 - Roland Gorecki_klein

Biene-KI - Mozilla Hubs Biene_02 - Rafael Karl Manowski

Bild Dietrich-Keuning-Haus – Google Earth 3D

Alle weiteren Abbildungen sind den jeweiligen Institutionen zuzuordnen.

Kommunikationskonzept, Satz:

Stadt Dortmund, Fachbereich Marketing und

Kommunikation – 06/2023

Stadt Dortmund
Gesundheitsamt



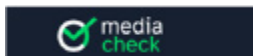
Stadt Dortmund
Jugendamt



Die Medienakademie Wam*



MEDIENZENTRUM
BERATUNG | UNTERSTÜTZUNG | QUALIFIZIERUNG



PAGE21

