



Leitfaden zur Erstellung eines **medienpädagogischen Konzepts** für die Kinder- und Jugendarbeit

von den Abteilungen Kinder- und Jugendförderung/Jugendpflege
der Kreisverwaltungen **Borken** und **Warendorf**



1. EINLEITUNG

Das medienpädagogische Arbeiten **ergänzt** die klassische und bewährte Jugendarbeit vor Ort in Präsenz. **Sie erweitert sie gewinnbringend und lebensweltnah.**



Mobile Endgeräte sind aus dem Leben junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Sie sind **ganz selbstverständliche Begleiter des Alltags** und dienen als Zugang zu Informationen und Unterhaltung, zum Spielen, zum Pflegen von Beziehungen und zum Zeitvertreib.

Kinder und Jugendliche brauchen Know How zur Nutzung ihrer Smartphones, PCs, Tablets und Apps. Ganz praktisch in der **Handhabung** der Hard- und Software, aber auch in Bezug auf **Werte und Normen** bei der Nutzung.

In der täglichen Arbeit in Jugendzentren, Vereinen und Verbänden werden **schon vielseitige digitale Wege genutzt und neue Ideen umgesetzt**. Vorhandene Angebote werden an die Herausforderungen und Möglichkeiten der Digitalisierung angepasst und es werden gezielt neue Angebote geschaffen, um Kinder und Jugendliche fit zu machen im Umgang mit der digitalisierten Welt. Die Jugendarbeit fördert damit Kinder und Jugendliche aktiv, damit sie selbstbestimmt, verantwortlich und sozial in der digitalen Welt handeln können. **Eine wichtige Grundlage hierfür ist ein medienpädagogisches Konzept der Einrichtungen und Vereine.**

Mit diesem gemeinsam erarbeiteten Leitfaden möchten die beiden Abteilungen **Kinder- und Jugendförderung** bzw. **Jugendpflege** der Kreisverwaltungen **Warendorf** und **Borken** Haupt- und Ehrenamtliche in der Kinder- und Jugendarbeit bei der Erarbeitung eines solchen medienpädagogischen Konzepts unterstützen.



INHALT

Dieser Leitfaden ist wie folgt aufgebaut:

1. Einleitung & Inhalt	1
2. Digitale Jugendarbeit und Medienpädagogik	4
2.1 Digitale Jugendarbeit	4
2.2 Medienpädagogik	6
2.3 Medienpädagogik als Querschnittsaufgabe	8
2.4 Zielgruppen medienpädagogischer Arbeit	10
2.5 Ziele medienpädagogischer Arbeit	11
3. Medienpädagogisches Konzept	14
3.1 Nutzen	15
3.2 Integration in das vorhandene Konzept	16
3.3 Vorteile eines integrierten Konzepts	17
4. Konzeptentwicklung	18
4.1 Beteiligte der AG Medienkonzept	19
4.2 Vorgehen	21
4.3 Abgrenzung	30
4.4 Prämisse	31
4.5 Nachhaltigkeit	32
4.6 Gestaltung und Präsentation	33

Worum geht's?

Was nutzt es?

Wie geht es?

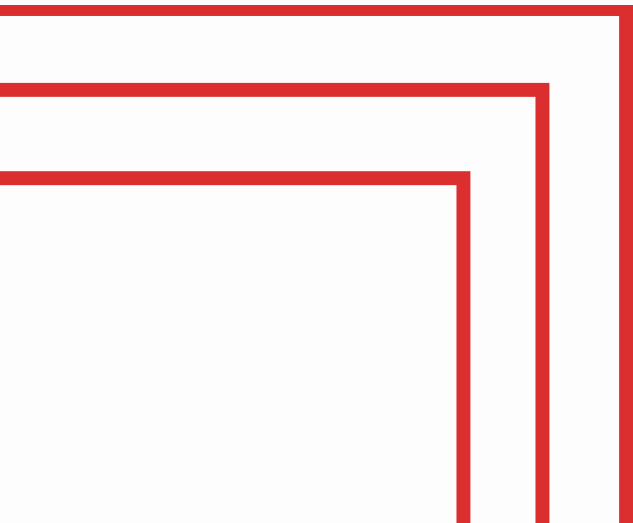


INHALT

5. Rechte und Pflichten	34
5.1. Rechtlicher Rahmen	35
5.2. Datenschutzgrundverordnung	36
5.3. Internetzugang	37
5.4. Jugendschutz	38
5.5. Medienkonzept versus Schutzkonzept	39
6. Ressourcen, Infos und Links	40
6.1. Software und Hardware	41
6.2. Finanzierung	42
6.3. Kooperationen und Netzwerke	43
6.4. Kompetenzen, Kenntnisse, Zuständigkeiten	44
6.5. Links, Infos und Kontakte	45

Worauf achten?

Was hilft?



2. DIGITALE JUGENDARBEIT & MEDIENPÄDAGOGIK

2.1 DIGITALE JUGENDARBEIT

Zur **digitalen Jugendarbeit** gehören Angebote für Kinder und Jugendliche, die sie **befähigen, digitale Medien und Technologien selbstbestimmt zu nutzen und zu diskutieren**. Neben dem Thematisieren von Gefahren und Risiken bei der Nutzung digitaler Medien müssen Kinder und Jugendliche auch lernen können, selbst digitale Medien aktiv und mündig zu nutzen und mitzugestalten. Damit das gelingt, reicht es nicht aus, nur vereinzelt medienpädagogische Angebote zu machen. **Durch eine digitale Jugendarbeit soll Digitales so selbstverständlich zur Jugendarbeit gehören, wie unser Alltag eben auch selbstverständlich digitaler wird.**

Worum geht's?



Ist hybride Jugendarbeit die Zukunft?

<https://youtu.be/8ipDjBu9MQU?t=6>



„Digitale Jugendarbeit denkt **Digitales als integralen Bestandteil der Jugendarbeit**. Gemeint sind damit nicht nur Angebote für junge Menschen, wie z.B. Digitalisierung als Thema der Jugendbildungsarbeit oder Medien und Technik als Aktivität, sondern gleichrangig auch die Digitalisierung von Arbeitsabläufen, ganzer Organisationen und Institutionen.“

Die von der EU-Kommission berufene Expertengruppe umreißt digitale Jugendarbeit wie folgt:

- Digitale Jugendarbeit hat die gleichen Ziele wie Jugendarbeit generell. Der Einsatz von digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit sollten diese Ziele immer unterstützen. Digitale Jugendarbeit bedeutet das **proaktive Benutzen oder Thematisieren** von digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit.
- Digitale Jugendarbeit ist **keine Methode** der Jugendarbeit – Digitale Jugendarbeit kann in alle Settings der Jugendarbeit einbezogen werden (Offene Jugendarbeit, Jugendinformation und -beratung, Jugendklubs, Mobile Jugendarbeit, ...).
- Digitale Jugendarbeit kann **sowohl in Präsenzsituationen als auch in Online-Umgebungen – oder in einer Mischung aus beidem** – stattfinden. Digitale Medien und Technologien können sowohl als **Tool, Aktivität oder Inhalt** in der Jugendarbeit eingesetzt werden.
- Digitale Jugendarbeit wird von der **gleichen Ethik und den gleichen Werten und Prinzipien** getragen wie die Jugendarbeit im Allgemeinen.“

<https://www.digitalejugendarbeit.de/2020/08/was-ist-digitale-jugendarbeit/>



2.2 MEDIENPÄDAGOGIK

Es gibt vielfältige Definitionen von Medienpädagogik. Eine der grundlegenden Definitionen stammt von Dieter Baacke. Er beschreibt in seinem Medienkompetenz-Modell folgende **vier Dimensionen**, die eine gute Medienpädagogik aufgreift:

- **Medienkunde** – bezieht sich auf das Wissen über Medien – bspw.: Welche verschiedenen Medien gibt es überhaupt? Wie kommt die App auf das Gerät? Wie entstehen deren Inhalte und wie werden diese generiert? Wie entsteht ein Film usw.?
- **Medienkritik** – die Fähigkeit zur kritischen Reflexion von Medien/Medieninhalten auf Basis der Medienkunde. Medienkritik ermöglicht es zu bewerten, ob z. B. individuelle und/oder gesellschaftliche Anforderungen, moralische/ethische Ansprüche erfüllt oder missachtet werden.
- **Mediennutzung** beinhaltet Medieninhalte passiv zu konsumieren – bspw. durch die Nutzung eines Streamingdienstes, die Durchführung von Recherchen im Internet usw. und Medien aktiv zu verwenden, wenn bspw. Kommentare in einem sozialen Netzwerk verfasst werden, Bilder und/oder Videos ins Netz gestellt werden (Out- und Inputmöglichkeiten von Medien).
- **Mediengestaltung** bezieht sich auf die kreative (Weiter-)Entwicklung von Medien und deren Inhalten, bspw. durch Produktion eines eigenen Videos, eines medienbasierten Angebots oder gar eines neuen Mediums.



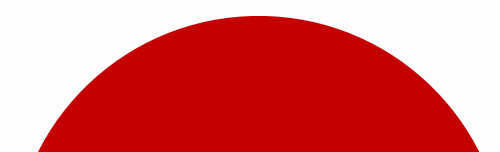
2.2 MEDIENPÄDAGOGIK

Aufbauend auf die genannten Dimensionen werden in der Medienpädagogik drei **Lernperspektiven** beschrieben:

1. die **Mediendidaktik**, d.h. das Lernen mit und durch Medien,
2. die **Medienerziehung**, d.h. das Lernen durch Prävention und Korrektur von Mediennutzungsverhalten im Sinne des Kinder- und Jugendschutzes,
3. die **Medienbildung**, d.h. das Lernen konkreter Dinge zum Thema Mediennutzung, wie z.B. zur Handhabung, zu den vielfältigen Möglichkeiten aber auch zu Werten und Normen bei der Nutzung.

Je nachdem, welche der drei Perspektiven gewählt wird, rücken bestimmte **medienpädagogische Haltungen, Methoden, Handlungsweisen und Ziele in den Vordergrund.**

Für die Erstellung eines Medienkonzeptes ist es wichtig, alle drei Perspektiven in den Blick zunehmen, damit eine **ganzheitliche Medienkompetenzförderung** stattfinden kann.



2.3 MEDIENPÄDAGOGIK ALS QUERSCHNITTAUFGABE

Das Thema Medien hat in den vergangenen Jahrzehnten an Bedeutung gewonnen. Sie betreffen mittlerweile alle Lebensbereiche und Themen (junger) Menschen. Daher ist die Medienpädagogik als **Querschnittsaufgabe** zu verstehen. Sie hat **zahlreiche Schnittstellen und Berührungspunkte zu anderen Bereichen der pädagogischen Arbeit mit jungen Menschen.**

Über den erzieherischen Kinder- und Jugendschutz möchte die Jugendarbeit seit jeher junge Menschen durch die Auseinandersetzung mit bestehenden Risiken und negativen Einflüssen vor gefährdenden Einflüssen, Stoffen und Handlungen **präventiv, also vorbeugend, schützen.** Sie sollen dazu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortung lernen, um angemessen mit Risiken umgehen zu können. Relevante Themen sind hier z.B. Sucht, Gewalt, Sexualität und Gesundheit. Das Thema Medien ist in den vergangenen Jahrzehnten hinzugekommen, denn auch in der digitalen Welt gibt es Risikofaktoren.

Daher ist es **wichtig, auch zum Umgang mit Risiken und Einflüssen von Medien präventive Angebote zu machen.** Dies muss auch in den allgemeinen Schutzkonzepten der Einrichtungen und Verbände berücksichtigt werden (s. hierzu Kapitel 5.5).

Medien bieten darüberhinaus aber auch **methodisch viele neue Möglichkeiten**, um zu den genannten Themen sehr nah an der Lebenswelt junger Menschen zu arbeiten.



2.3 MEDIENPÄDAGOGIK ALS QUERSCHNITTSAUFGABE

Über den Schutz junger Menschen durch präventive Angebote hinaus fordern die gesetzlichen Grundlagen des Kinder- und Jugendförderungsgesetzes die Jugendarbeit auf,

- **besondere Lebenslagen junger Menschen zu berücksichtigen,**
- **geschlechterdifferenziert zu arbeiten,**
- **die interkulturelle Bildung zu fördern und**
- **Kinder und Jugendliche an für sie relevanten Themen zu beteiligen.**

Dieser Auftrag kann durch die Nutzung digitaler Optionen vielfältig umgesetzt werden. Gleichzeitig können Kinder und Jugendliche im Hinblick auf Gefahren und Risiken in der digitalen Welt sensibilisiert werden, unabhängig zu welchem Thema gearbeitet wird.

Medienpädagogische Arbeit ist an technische Ausrüstung und pädagogisches Know How geknüpft. Daher ergeben sich über diese Schnittstellen hinaus auch Verknüpfungen zur organisationalen Struktur der Einrichtung, z.B. in Bezug auf Materialbeschaffung, Datenschutz und Personalmanagement. Damit ist sie **nicht nur Aufgabe der pädagogischen Fachkräfte und Ehrenamtlichen, sondern Thema für alle Beteiligten der Einrichtung/des Verbandes.**



2.4 ZIELGRUPPEN MEDIENPÄDAGOGISCHER ARBEIT

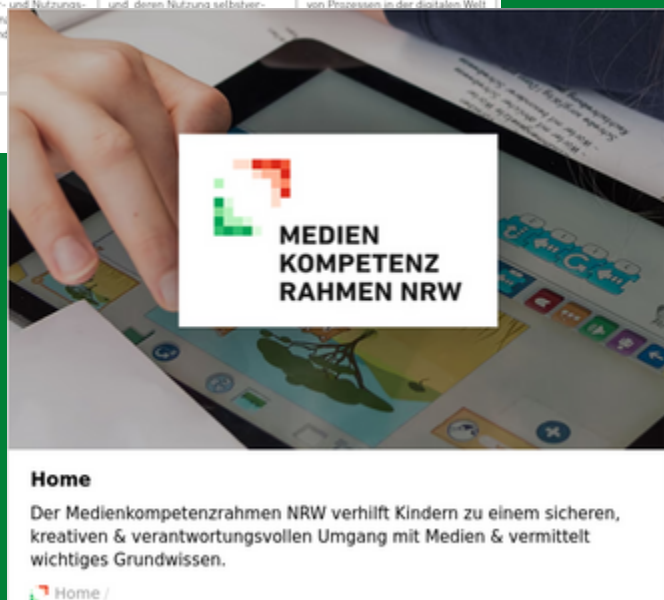
Für alle Akteure der Jugendarbeit sind **junge Menschen im Alter von 6-21 bzw. 27 Jahre** die zentrale Zielgruppe. Die **Mischung der Charaktere von Besucher*innen oder Mitgliedern ist so bunt wie die Jugendarbeit selbst**. Dies wird bei der Planung und Durchführung von Angeboten in der Jugendarbeit grundsätzlich berücksichtigt. **Die besten Ideen für mögliche Themen, Angebote und auch Regeln kommen von den jungen Menschen selbst**. Sie dabei zu unterstützen, ihre Ideen umzusetzen ist daher ein wesentliches Merkmal guter medienpädagogischer Jugendarbeit.

Zur Zielgruppe medienpädagogischer Arbeit zählen neben den Besucher*innen, Teilnehmenden und Mitgliedern auch die **ehrenamtlich aktiven jungen Menschen**, die für ihre Arbeit in der Einrichtung/dem Verein weiteres Know How benötigen und/oder selbst oft viele Ideen mitbringen, in denen sie sich ausprobieren wollen. **Mitarbeitende und Honorarkräfte** sind in Bezug auf die Qualifizierung zu medienpädagogischen Fragestellungen und die Vorbereitung von Materialien und Methoden für die konkrete Umsetzung eine wichtige Zielgruppe. Auch **Eltern** können Zielgruppe der Medienpädagogik der Einrichtung/des Vereins sein, wenn es bspw. darum geht sie für die Nutzung der Medien durch ihre Kinder zu sensibilisieren und informieren. Damit können sie Wissen für ihren Erziehungsauftrag erwerben und eine verantwortungsvolle Mediennutzung ihrer Kinder unterstützen.



2.5 ZIELE MEDIENPÄDAGOGISCHER ARBEIT

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Medienbildung Die interesselastete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen, Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Ungemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- i.a. des Bildrecht, Urheber- und Nutzungsrechts (z.B. Lizenzen, bewerten und	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung reflektieren	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt



<https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

Bei der Erarbeitung eines Medienkonzeptes sind die **bisherigen pädagogischen Ziele der Einrichtung und Angebote zu berücksichtigen**. Sie sollten sich darin wiederfinden.

Ein hilfreiches Instrument für die Benennung von pädagogischen Zielen zur Medienkompetenzförderung im Konzept ist der **Medienkompetenzrahmen NRW** für den schulischen und **außerschulischen Bildungsbereich**.

Er bietet einen Orientierungsrahmen, **wie Medienkompetenz an Kinder und Jugendliche vermittelt werden kann** und kann als Grundlage zur Definition pädagogischer Ziele der Einrichtung und Angebote genutzt werden.

<https://youtu.be/rbkbcU2iE38>



Lebensweltorientierung & Medienkompetenzen vermitteln



DIE 6 KOMPETENZBEREICHE

„Der Kompetenzrahmen weist sechs Kompetenzbereiche aus:

1. Bedienen und Anwenden beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

2. Informieren und Recherchieren umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

3. Kommunizieren und Kooperieren heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

4. Produzieren und Präsentieren bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Medienbildung	6.2 Algorithmen erkennen

5. Analysieren und Reflektieren ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

6. Problemlösen und Modellieren verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“ (Medienberatung NRW 2018)

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Medienbildung	6.2 Algorithmen erkennen



BEISPIELE MEDIENPÄDAGOGISCHER ANGEBOTE

- Youtube-AG (Videos kritisch gucken)
- Online-Games spielen oder sogar entwickeln
- Robotik-Kurse
- DIY-Anleitungen selbst filmen und online stellen
- E-Sport-Events durchführen (FIFA-Turnier o.Ä.)
- digitale Kunstwerke erschaffen
- Social-Media-Workshop zu relevanten Themen
- Fotoworkshop
- Jugendhaus-Messenger-Gruppe inkl. Regelerstellung dafür
- Angebote zu Risikofaktoren, gefährlichen Trends und Prävention
- "Medienrat" aus Kindern und Jugendlichen für die Einrichtung/den Verein initiieren
- Bau-, Kreativprojekte nach digitalen Anleitungen umsetzen
- Filme drehen/Hörbücher aufnehmen
- Handy-/PC-Führerschein erarbeiten
- Songs texten und aufnehmen
- 3-Druck ausprobieren
- DJ Kurs
- Lightpainting
- Lieblings-Apps vorstellen lassen
- Workshop "Go's & No Go's in der Medienwelt"
- Rätsel, Rallyes, Escaperooms mit digitalen Elementen
- digitale Beteiligungs- und Abstimmungsmöglichkeiten nutzen
- Repair-Cafés für technische Geräte
- Programmieren und Gestalten
- Workshop zu Stories & Fotos für Social Media erstellen - aber wie?
- Plottern
- Fotos vor dem Green Screen schießen und virtuelle Hintergründe einbauen
- ...

Digitales Fußballturnier



Escape Room bauen



Lan-Party in der Jugendarbeit



Raumschiff bauen



Tanz, Coding & Making



<https://youtu.be/QtQZ80G-QvI?list=PLWdA5B0Jgf8J3U754e2XDa5YCiUhGlz44>
<https://youtu.be/D9d3U-AVyg0>
<https://youtu.be/2QSnJwnxupU>

<https://youtu.be/DZ4reVKtWmg>
<https://youtu.be/UceqCa2creg>



3. MEDIENPÄDAGOGISCHES KONZEPT

Was nutzt es?

Definition: Was ist ein Medienkonzept?

Podcast #1: Medienkonzepte unter der Lupe | Jugendhil...
Share

PODCAST #1:
MEDIENKONZEPTE UNTER DER LUPE

Watch on YouTube



<https://youtu.be/YDYWhvBt80Q>

Ein **medienpädagogisches Konzept** ist die **Grundlage für die pädagogische Arbeit mit Medien**.

Dies ist **ein Plan, in dem beschrieben wird, wer, warum, mit wem und für wen** medienpädagogisch arbeitet.

Dadurch erkennbar:

- welche **Haltung** die Einrichtung/der Verein zur medienpädagogischen Arbeit hat,
- mit welchen **Zielgruppen** medienpädagogisch gearbeitet wird,
- welche **Themen** medienpädagogisch bearbeitet werden,
- welche **technische, räumliche, personelle** und **finanzielle** Ausstattung für medienpädagogische Arbeit genutzt wird,
- welche **Kooperationspartner*innen, Netzwerke** es gibt,
- wie und wie oft die Arbeit in der Einrichtung, dem Verein anhand des Konzepts regelmäßig auf **Aktualität überprüft** wird.

3.1 NUTZEN EINES MEDIENPÄDAGOGISCHE KONZEPTS

Ein Konzept, in dem beschrieben wird, wie die pädagogische Arbeit mit Medien in einer Einrichtung oder einem Verein gestaltet wird, ermöglicht

- **jugendrelevante Themen** aufzugreifen und mit den Zielgruppen zu bearbeiten,
- **überprüfbare Ziele** zu formulieren, die mit der medienpädagogischen Arbeit erreicht werden sollen,
- **Schwerpunkte zu setzen** in einem breit gefächerten Themenbereich,
- die medienpädagogische **Arbeit und Ausrichtung** zu erklären und zu legitimieren,
- **nötige Ressourcen** (finanziell, personell, technisch, zeitlich) zu kalkulieren und zu überprüfen,
- neue **Beteiligte schnell** in die vorhandenen Strukturen **einzuarbeiten**,
- die **Qualität** der medienpädagogischen Arbeit zum einen zu definieren und zum anderen zu überprüfen.

Damit liegt ein klarer **Handlungsleitfaden und -auftrag** vor.



3.2 WIE INTEGRIERE ICH DIE MEDIENPÄDAGOGIK IN DAS VORHANDENE EINRICHTUNGS- ODER VEREINSKONZEPT?

Die Erarbeitung eines medienpädagogischen Handlungsplans **bedeutet nicht**, dass Einrichtungen oder Vereine sich **grundsätzlich ganz neu in ihrer pädagogischen Arbeit aufstellen müssen**. Die medienpädagogischen Bausteine lassen sich in das bestehende Konzept integrieren.

Dies kommt nicht nur den Kindern und Jugendlichen, sondern auch der Einrichtung oder dem Verein selbst zugute, weil die Digitalisierung auch Arbeitsprozesse verändern und erleichtern kann.

Im Rahmen der Erstellung eines Konzepts geht es daher darum, **einen Plan zu entwickeln, wie bereits vorhandene Strukturen, pädagogische Ausrichtungen und Grundsätze** (bspw. Partizipation, Freiwilligkeit, Offenheit, Lebenswelt- und Sozialraumorientierung...) **und vorhandenes Wissen** genutzt und mit **medienpädagogischen Tools, Methoden und Angeboten** erweitert, unterstützt oder verändert werden können. Damit kann die Jugendarbeit **Kinder und Jugendliche schützen, unterstützen und befähigen**, ihr Leben in der digitalisierten Welt selbstbestimmt, verantwortlich und reflektiert zu gestalten.



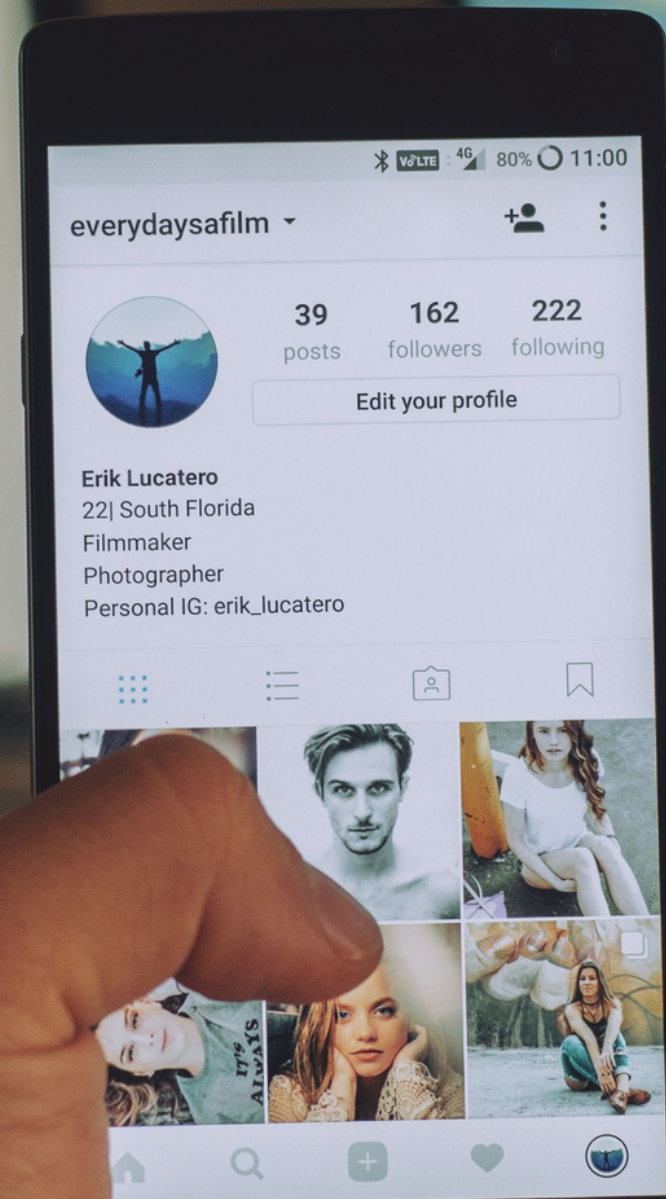
3.3 VORTEILE EINES INTEGRIERTEN MEDIENPÄDAGOGISCHEN KONZEPTS

Ein **Einrichtungskonzept**, das die **Medienpädagogik als Querschnittsaufgabe berücksichtigt** kann für die Einrichtung oder den Verein und seine Zielgruppen

- **Normalität und Freude** am Umgang mit Medien vermitteln und aktivierend wirken,
- **Schutz und Förderung** zugleich ermöglichen,
- unterschiedliche Bedarfe der **Zielgruppen berücksichtigen** und erklären,
- **verschiedene Perspektiven** aufzeigen,
- nachschlagbare **Leitsätze** liefern,
- **erweiterbar und aktualisierbar** bleiben.



Wie geht es?



Hier gibt's ein Starterkit zur Medienkonzepterstellung



<https://conceptopia.nrw/do-it-yourself/>

4. KONZEPTENTWICKLUNG

Zur Erstellung eines medienpädagogischen Konzepts ist es sinnvoll, das vorhandene allgemeine pädagogische Konzept in die Hand zu nehmen und daran entlang zu prüfen, **an welcher Stelle die Nutzung von Medien und die Digitalisierung schon Einzug gehalten hat**, wo also bereits Berührungspunkte, Notwendigkeiten oder Ideen entstanden sind oder gerade entstehen. Darauf aufbauend können dann im zweiten Schritt konkrete Vorhaben festgehalten werden.

Wichtig ist, dass die Ideen für das zukünftige medienpädagogische Vorgehen **von möglichst vielen Zielgruppen erarbeitet werden**. Schließlich kann Jugendarbeit nur erfolgreich umgesetzt werden, wenn die Aktiven in der Einrichtung oder dem Jugendverband in der Entwicklung beteiligt werden. Das **entspricht dem Grundprinzip und damit dem Alleinstellungsmerkmal der Jugendarbeit: Partizipation**, also **aktive und echte Mitbestimmung und Mitgestaltung** der Zielgruppen an allen Prozessen der Jugendarbeit.

4.1 AG MEDIENKONZEPT- WER MUSS BETEILIGT WERDEN?

Bei der Erarbeitung des medienpädagogischen Konzeptes, ist es wichtig, **Vertreter*innen möglichst vieler Zielgruppen** der Einrichtung oder des Verbandes einzubeziehen, damit sie sich und ihre Anliegen in dem Konzept wiederfinden und sich dadurch damit identifizieren können. Dies ermöglicht, dass das Konzept und die darin festgelegten Wirkungs- und Handlungsziele von allen akzeptiert, getragen und umgesetzt werden.



Zu beteiligende Personen/Gruppen können, je nach Ausrichtung der Einrichtung/des Vereins, z.B. sein:

- **Träger/Leitung**
- **Mitarbeitende**
- **Kinder und Jugendliche**
- **Honorarkräfte**
- **Ehrenamtliche**
- **Eltern**

Wie intensiv Vertreter*innen der unterschiedlichen Zielgruppen am Prozess der Erstellung des medienpädagogischen Konzeptes beteiligt werden, kann sich unterscheiden. Es kann von einer einmaligen bis hin zu einer dauerhaften Beteiligung gehen. Entscheidend ist, dass die **Beteiligungsformen, die Intensität und der Zeitpunkt** den unterschiedlichen Zielgruppen zeitlich, inhaltlich und methodisch entspricht.

Die Vertreter*innen des Trägers/des Vorstands und der Mitarbeitenden sollten am gesamten Prozess beteiligt werden, weil sie die Hauptverantwortung für den Prozess haben. Andere Zielgruppen können zu bestimmten Fragestellungen oder bei für sie besonders relevanten Themen wiederkehrend oder auch punktuell einbezogen werden.

WIE BETEILIGTE AUSWÄHLEN?

Wenn festgelegt werden soll, wer aus dem Kreis der Mitarbeitenden an der Erarbeitung des medienpädagogischen Konzepts beteiligt wird, **ist es empfehlenswert, unterschiedliche Personen einzubeziehen.**

Von Vorteil ist, wenn Mitarbeitende dabei sind, die **gerne konzeptionell arbeiten und medienpädagogisches Interesse** haben. Außerdem ist **eine technikaffine Person** hilfreich.

Auch Personen, die der medienpädagogischen Arbeit gegenüber eher **kritisch oder skeptisch** sind, können hilfreich sein, um den bisherigen pädagogischen Alltag um eine mediengestützte pädagogische Arbeit sinnvoll zu erweitern.

Auf jeden Fall sollten Vertreter*innen der Leitung und des Trägers/ Vorstands mitwirken, da diese die notwendigen Entscheidungsbefugnisse haben.

Bei den anderen Zielgruppen (**Kinder, Jugendliche, Honorarkräfte, Ehrenamtliche, Eltern** etc.) kommt es vor allem darauf an, dass die Beteiligten **Interesse an dem Thema haben** und bei ihrer Mitarbeit in dem, was aus ihrer Sicht wichtig ist, ernst genommen werden.



4.2 VORGEHEN BEI DER KONZEPTENTWICKLUNG

In der gegründeten Arbeitsgruppe kann nun das Konzept und damit der **konkrete Plan für die medienpädagogische Arbeit** entwickelt werden. Folgendes Vorgehen bietet sich dafür an.



MÖGLICHES VORGEHEN:

1. Bestandsaufnahme
2. Überprüfung
3. Eine medienpädagogische Leitidee formulieren
4. Wirkungs- und Handlungsziele entwickeln
5. Konkrete Schritte planen und formulieren
6. Konzept schreiben

1. SCHRITT: BESTANDSAUFNAHME

Bei der Bestandsaufnahme gilt es zu schauen, wo die Einrichtung/der Verband in der Arbeit mit Medien aktuell schon steht:

- Welche **Kanäle, Programme, Apps und Plattformen** werden schon genutzt?
- Welche **Angebote/ Projekte** gibt es schon?
- Mit welchen **Zielen** werden diese initiiert und genutzt? (vgl. Kompetenzbereich des Medienkompetenzrahmens)
- Für welche **Zielgruppen** gibt es aktuell Angebote?
- Welche **Regeln** gibt es in der Einrichtung/im Verband zum Umgang mit Medien schon?
- Was war der Einrichtung/dem Verband bisher **wichtig** in Bezug auf das pädagogische Arbeiten (mit Medien)?
- Welche **Ressourcen** (z.B. technisch, perosnell, räumlich, finanziell) gibt es?
- Wer hat **Erfahrungen mit der Konzepterstellung**?



BEISPIELE...

- **Kanäle, Programme, Apps und Plattformen**

Homepage, WhatsApp, TikTok, Signal, Instagram, Facebook, Twitch, Spielekonsolen, PC-Spiele, Discord, andere Tools, Suchmaschinen für Kinder, Infomaterialien...

- **Angebote/ Projekte**

Mediencout-Ausbildung, Nutzungsvereinbarungen mit Jugendlichen, Robotik-Kurse, digitale FIFA-/Minecraft-/Fortnite-Spiele und -turniere, Videodrehs, Programmierworkshops, Fotobearbeitungsworkshop, DIY-Videos, digitale Rätsel, Abstimmungen über Instagram...

- **Zielgruppen**

Kinder, Jugendliche, Ehrenamtliche, Honorarkräfte, Fachkräfte, Eltern...

- **Regeln**

z.B. zur Nutzung des WLANs und der PCs, von WhatsApp-Gruppen und Profilen etc...

- **vorhandene Ressourcen**

PCs, Smartphones, Apps, Profile in sozialen Medien, (W)LAN, Know How, Geld, Spielekonsolen, Beamer, Headsets, Mikrofone, Kameras, Honorarkräfte, Ideen...



IDEE ZUM VORGEHEN BEI DER BESTANDSAUFNAHME...

Sammelt Eure bisherigen Angebote, Projekte, Kanäle etc. auf **Moderationskarten** (pro Karte 1 Begriff) und legt diese auf das Plakat des **Medienkompetenzrahmens** an die jeweilige Kompetenz, die Ihr mit dem aktuellen Angebot bereits vermittelt/nutzt/ bearbeitet.

Gleicht im Anschluss ab, welche Kompetenzen Ihr aktuell schon fördert und was Eure bisherigen Schwerpunkte sind. Überlegt dann gemeinsam, **an welchen Stellen Ihr Kinder und Jugendliche noch konkreter unterstützen und fördern könntet** und welche Schritte es dafür bräuchte.

Ein Beispiel: Ihr stellt fest, dass Ihr die sozialen Medien aktuell vor allem nutzt, um Euer Angebot zu bewerben. Ihr nutzt sie also schwerpunktmäßig, um Informationen zu verbreiten. Dadurch nehmen Eure Zielgruppen Euch und Euer Angebot schon besser wahr, aber sie lernen dadurch noch nichts Konkretes. Wie könnte Euch dies gelingen? Könnte man die Kanäle z.B. auch so gestalten, dass Eure Zielgruppen neben Werbung für ein Angebot auch wichtige Informationen von Euch bekommen, zu **Themen, die sie interessieren bzw. betreffen** (bspw. Entscheidungen des Rats vor Ort und Bedeutung für die Jugendlichen, Infos zu Wahlen oder zu Themen, die junge Menschen im Alltag begegnen (Trends, Hypes, Passendes zur Jahres- oder Schulzeit, aktuelle Themen aus den Nachrichten, Hatespeech, (Cyber-)Mobbing, verbale und körperliche Gewalt, Drogenkonsum, politische Trends...)? Oder lassen sich die Kanäle auch nutzen, um sich ein Meinungsbild der Jugendlichen vor Ort zu bestimmten Ideen einzuholen oder sie konkret mitentscheiden zu lassen, was sie sich für die nächsten Wochen oder von der Politik vor Ort wünschen (über Abstimmungen etc.)?

Kreative und abwechslungsreiche Vorgehensweisen ermöglichen an dieser Stelle, dass sich **junge Menschen über das reine Informieren zu Angeboten hinaus, mit Themen auseinandersetzen können, die für sie wichtig oder von Bedeutung sind**. Sie können zudem **Hilfstrukturen kennenlernen**, sich **mit Risiken auseinandersetzen** und aktiv **mitbestimmen lernen**. Das ist deutlich mehr als eine reine Information.



2. SCHRITT: ÜBERPRÜFUNG

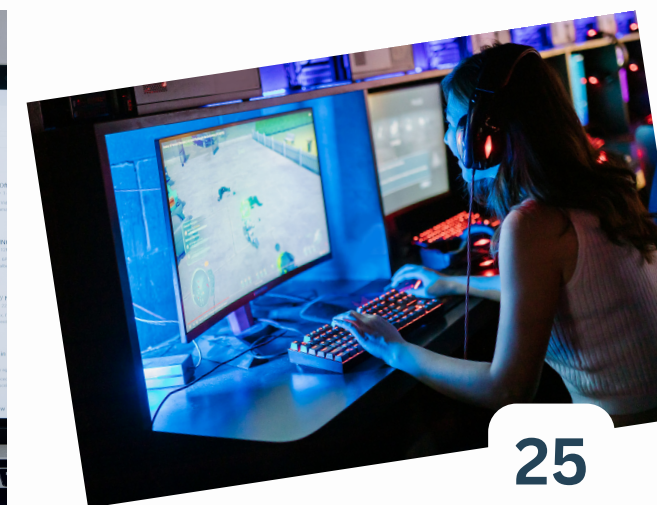
Im zweiten Schritt wird geschaut, inwieweit die aktuelle Nutzung, die bestehenden Regeln oder das Angebot schon **an die Fragen, Anliegen und Erfordernisse anknüpfen**, die die unterschiedlichen Zielgruppen rund um das Thema Medien und Digitalisierung mitbringen.



Die Ergebnisse dieser ersten beiden Schritte sind der Ausgangspunkt für die konkrete Formulierung des Konzepts.

Dabei hilft z.B. die Beantwortung folgender Fragen:

- **Was sollen unsere Zielgruppen** bei uns zum Thema Mediennutzung **lernen**?
- Wo haben sie einen **hohen Bedarf**?
- Welche Angebote decken diesen schon ab?
- Wo können wir **noch ausbauen**?
- Was **interessiert Kinder und Jugendliche** aktuell besonders?
- Welche Angebote können wir dazu machen?
- Welche **pädagogischen Themen** können damit bearbeitet werden?
- Welche **Werte** wollen wir als Einrichtung/Verein dabei vermitteln?



NÄCHSTE SCHRITTE

3



FORMULIERUNG EINER MEDIENPÄDAGOGISCHEN LEITIDEE

d.h.

Grundhaltung & Vision

der Einrichtung/ des Verbands
zur Arbeit mit Medien klären

MÖGLICHE LEITFRAGEN:

- Was ist uns in der medienpädagogischen Arbeit wichtig?
- Wie stehen wir gemeinsam zum Thema?
- Was ist unsere gemeinsame Haltung und wie zeigen wir diese nach außen?
- Welche Werte wollen wir vermitteln?
- Wofür soll die Einrichtung, der Verband in der medienpädagogischen Arbeit bekannt sein? Was soll sie/ihn hierbei auszeichnen?

NÄCHSTE SCHRITTE

4



WIRKUNGS- & HANDLUNGSZIELE ENTWICKELN

d.h.

Umsetzung der Leitidee
klären

MÖGLICHE LEITFRAGEN:

Wirkungsziele:

- Was wollen wir durch die pädagogische Arbeit mit Medien bei jungen Menschen/ anderen Zielgruppen bewirken?
- Mit welchen Themen sollen sich junge Menschen bei uns beschäftigen können?

Handlungsziele:

- An welchen Stellen im Alltag wollen wir unsere erzielte Wirkung konkret fördern?
- Welche Kanäle, Programme, Apps und Plattformen sollen dafür genutzt werden?
- Welche Regeln, Möglichkeiten, Einschränkungen zur Nutzung von Medien sollen bei uns gelten und wie sollen diese festgelegt werden?
- Welche Qualifizierung planen wir für die Mitarbeitenden, Ehrenamtlichen, um die medienpädagogische Arbeit in den Alltag einbeziehen zu können?

NÄCHSTE SCHRITTE

5



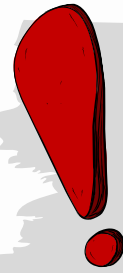
KONKRETE SCHRITTE PLANEN & FORMULIEREN

d.h.
einen konkreten **Plan** zur
medienpädagogischen Arbeit
entwickeln

MÖGLICHE LEITFRAGEN:

- Welche Angebote und Ideen wollen wir konkret umsetzen?
- Was brauchen wir noch an Material, technischer Ausstattung, Personal, Ressourcen oder Wissen, um unsere Ziele zu erreichen?
- Wer kann uns dabei unterstützen? Welche Expert*innen, Kooperationspartner*innen fragen wir an?
- Wer ist für welche aufkommende Aufgabe verantwortlich?
- Wer ist verantwortlich für welche genutzten Kanäle?
- Wer darf entscheiden, was veröffentlicht wird?
- Zu welchen Uhrzeiten sind unsere digitalen Kanäle erreichbar?
- Welche Datenschutzregelungen müssen wir beachten?
- Welche Sicherheitsinstrumente und -methoden wollen wir nutzen?
- Wie sichern wir das Know-How und die Zuständigkeiten bei Personalwechsel?
- Wann überprüfen wir unsere Arbeit anhand der Ziele?
- Wie wird die Aktualität des Konzeptes gesichert?

6 MEDIENKONZEPT SCHREIBEN



Es ist sinnvoll, den entwickelten Plan nicht nur mündlich, sondern auch **schriftlich** festzuhalten. In dem dadurch entstehenden **medienpädagogischen Konzept** wird konkret beschrieben, **wer, was, warum, mit wem und für wen** macht.

WER?

Welche Personen sind in der medienpäd. Arbeit aktiv? Wer trägt die Verantwortung für was?

WAS?

Was wird aktuell an medienpäd. Elementen umgesetzt? Was ist zukünftig geplant?

WARUM?

Was ist das Ziel der medienpäd. Arbeit? Was soll bewirkt und umgesetzt werden? (Wirkungs- und Handlungsziele)

MIT WEM?

Wer ist neben den schon aufgeführten Personen noch an der medienpäd. Arbeit beteiligt? Kinder, Jugendliche, Ehrenamtliche, Honorarkräfte, Kooperationspartner*innen, Netzwerke?

FÜR WEN?

Wer gehört zu den Zielgruppen der medienpäd. Arbeit? Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, Ehrenamtliche, Eltern...?

4.3 ABGRENZUNG: WAS KANN EIN MEDIENPÄDAGOGISCHES KONZEPT NICHT LEISTEN?

Das medienpädagogische Konzept ist nur so gut, wie die Ziele, die darin formuliert werden.

Wenn diese nicht realistisch erreichbar sind und der Plan, wie diese Ziele erreicht werden sollen, nicht konkret genug beschrieben ist, wird das Konzept **als Leitfaden für das pädagogische Handeln** nicht erfolgreich genutzt werden können.

Dies gelingt aber, wenn

- die Ziele sehr **genau beschrieben** werden,
- sie **messbar** sind,
- sie gleichzeitig **realistisch** (unter den aktuellen Rahmenbedingungen) erreichbar sind,
- die Zielerreichung auf einen bestimmten Zeitpunkt **terminiert** ist.

Das kann gelingen, in dem der geplante Zielzustand im Detail beschrieben wird.

Beispiel zum Handlungsziel
"Regeln für WhatsApp-Gruppe des Jugendhauses aufstellen"

"Bis zum 31.12.2023 haben Max und Lilly gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen Regeln für die Nutzung der Jugendhaus-WhatsApp-Gruppe erarbeitet und eine*n Gruppensprecher*in wählen lassen. Im Anschluss werden diese alle drei Monate überprüft, wiederholt bekannt gegeben und ein*e neue*r Sprecher*in gewählt."

Geschieht dies nicht oder wird das Konzept und das Vorgehen entlang der beschriebenen Ziele nicht regelmäßig überprüft und angepasst, kann es **einengend wirken und neue, jugendgerechte Herangehensweisen verhindern**. Wird es darüber hinaus nicht als sich weiter zu entwickelnder Handlungsplan und Leitfaden für eine lebensweltorientierte Jugendarbeit verstanden, bleibt es ungenutzt und es wurde unnötig Arbeit investiert.

4.4 PRÄMISSE: PROBIEREN GEHT ÜBER STUDIEREN



Auch eine sehr sorgfältige Vorbereitung des medienpädagogischen Arbeitens wird nicht davor schützen, dass **unerwartete Herausforderungen und Überraschungen** auf die Beteiligten zukommen.

Daher ist eine **interessierte und kritische Haltung** sowie **Mut, Neues auszuprobieren** und die **Erlaubnis, Fehler zu machen**, im Umgang mit digitalen Medien eine **wichtige Voraussetzung und Grundhaltung**.

Denn es geht vielmehr darum, aus den Fehlern und Unvorhersehbarkeiten zu lernen und sich als Aktive in der Jugendarbeit anhand dieser Erfahrungen weiterzuentwickeln.

Zudem sind die Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen häufig schneller am Zahn der Zeit und wechseln regelmäßig die vielseitigen neuen digitalen Möglichkeiten. **Diese Schnelligkeit sollte aber kein Grund sein, nicht anzufangen.**

Schließlich können die **Zielgruppen als Expert*innen** verstanden und genutzt werden. Als Fachkraft oder Ehrenamtliche*r kann man dabei eine kritische Reflexion anregen, um die Kinder und Jugendlichen zur kritischen Mediennutzung zu befähigen. Dadurch entstehen häufig ganz neue hybride oder analoge Ideen entwickeln.



Grenzenlose Teilhabe?!

<https://www.youtube.com/watch?v=fW4P9OPwtVY>

4.5 NACHHALTIGKEIT DES KONZEPTS

Medienpädagogisches Arbeiten wird aufgrund der voranschreitenden Digitalisierung unserer Gesellschaft ein **Zukunftsthema für die Jugendarbeit bleiben.**

Die Möglichkeiten, die sich dadurch für die Jugendarbeit ergeben, werden vielfältig sein.

Neue Wege werden sich eröffnen, alte Tools und Apps verschwinden, neue Strukturen und Handhabungen etablieren. Bewährtes wird sich anpassen und einige Prozesse werden durch die digitalen Möglichkeiten erleichtert, wie bspw. die Öffentlichkeitsarbeit, Anmeldeverfahren, Kontaktaufnahme, Antragsstellungen etc.



Um als Einrichtung oder Verein zu wissen, ob es gelingt, die Zielgruppen im Umgang mit Medien entlang des eigenen medienpädagogischen Konzepts gewinnbringend zu fördern, ist es nötig, **das aktuelle medienpädagogische Vorgehen** und die **gewählten medienpädagogischen Methoden** regelmäßig zu **überprüfen.**

Das gelingt am besten entlang der Ziele, die im medienpädagogischen Konzept beschrieben werden.

Die **regelmäßige Evaluation der Zielerreichung** ermöglicht es, den stetigen Wandel der digitalen Möglichkeiten aufzugreifen und mit dem aktuellen Vorgehen als Einrichtung oder Verein abzugleichen.

Damit ist **sichergestellt**, dass man **dauerhaft nah an der medialen und digitalen Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen bleibt.**

Es bietet gleichzeitig die Möglichkeit, immer wieder neue Strategien zu entwickeln und die Vielfalt der Möglichkeiten zu nutzen, als Arbeitserleichterung oder zur Steigerung der Attraktivität des Angebots.

4.6 GESTALTUNG UND PRÄSENTATION

Konzepte werden in der Regel genutzt, um die **pädagogische Ausrichtung zu definieren**, aber auch, um die **pädagogische Arbeit der Einrichtung/des Verbandes transparent und verständlich nach außen darstellen und erklären** zu können.



DAS GELINGT **BESONDERS GUT**, WENN

- im Konzept **klare Grundlagen, Vorhaben und Ziele** beschrieben werden,
- die **Sprache an die Zielgruppen angepasst** ist,
- die **Gestaltung ansprechend und anregend** ist (analog wie digital) und sie einen Wiedererkennungswert zur Einrichtung/ zum Verband hat (Corporate Design).

In welcher **Form** das Konzept veröffentlicht wird, ist der Kreativität der Einrichtung/des Vereins überlassen. Die Digitalisierung ermöglicht hier immer wieder neue Wege.

Worauf achten?

5. RECHTE UND PFLICHTEN

Wer medienpädagogisch arbeitet, stellt sich schnell die Frage:

"Was ist zu berücksichtigen?" Im Kopf sind schnell rechtliche Fragestellungen, der Datenschutz und auch der Kinder- und Jugendschutz. Die wesentlichen Grundlagen werden hier exemplarisch ausgeführt.

Grundsätzlich gilt für jegliches pädagogisches Arbeiten:

Die Kindheit und die Jugend **ist eine besonders schützenswerte Zeit.**

Gleichzeitig haben Kinder und Jugendliche entsprechend der **UN-Kinderrechtskonvention** aber nicht nur das Recht auf **Unversehrtheit**, sondern auch auf **Teilhabe**. Das gilt auch für das Leben in der Medienwelt (s. Artikel 17 der Kinderrechtskonvention).



<https://www.kinderrechte.de/kinderrechte/un-kinderrechtskonvention-im-wortlaut/#c3248>



5.1 RECHTLICHER RAHMEN

Bei der Erstellung eines Medienkonzeptes für die Einrichtung und bei der Planung von Angebote spielen **pädagogische und rechtliche** Rahmenbedingungen eine wichtige Rolle. Beides ist im Gesetz verankert und steht damit gleichberechtigt nebeneinander.

Daher ist es jeweils **abzuwägen**, inwiefern sich z.B. **rechtlicher Rahmen und pädagogische Ziele entgegenstehen** und (vor allem) **wie sie miteinander in Einklang gebracht werden können**.

Es geht also darum, pragmatische, kurzfristige **Lösungen zu finden**, aber auch langfristige, nachhaltige **Strukturen zu schaffen**, um zum einen dem **Auftrag des Schutzes** aber auch dem **Auftrag der Befähigung** von Kindern und Jugendlichen gerecht zu werden.



Sicher durch die rechtliche Grauzonen

Rechtliches abwägen



<https://www.youtube.com/watch?v=1tIj45TmlMM>



<https://www.youtube.com/watch?v=5SfEkCzP27k>



Wie es gelingen kann, wird im Video und Podcast des Jugendhilfe-Navis beschrieben.



5.2 DATENSCHUTZGRUNDVERORDNUNG (DSVGO)

Die Datenschutzgrundverordnung **gilt für alle Institutionen, die personenbezogenen Daten wie Name, Anschrift, Handynummer, Geschlecht usw. verarbeiten und speichern.** Eine Verarbeitung ist nur zulässig mit der Zustimmung der betroffenen Person oder der Erziehungsberechtigten, wenn die Verarbeitung notwendig ist, für die Erfüllung eines Vertrages, zur Durchführung einer vorvertraglichen Maßnahme und zum Schutz lebenswichtiger Interessen (Kindeswohl). Nach Art. 8 Abs. 1 DSGVO können Kinder und Jugendliche bei Angeboten von Diensten in der Informationsgesellschaft (WhatsApp, Instagram, TikTok) erst **ab einem Alter von 16 Jahren** eine wirksame Einwilligung zur Verwendung persönlicher Daten erteilen können. **Das bedeutet, dass bis dahin die Erziehungsberechtigten der Datenerhebung und -verarbeitung zustimmen müssen.**

WEITERE INFORMATIONEN



Neue Merkblätter: DSGVO & WLAN in Jugendhilfe

Kinder und Jugendschutz für NRW

 AJS NRW /



Auf der Seite der AJS finden sich weitere Merkblätter zum Thema E-Sports und Jugendschutz, Bildrechte etc. Link:

AJS NRW

Kinder und Jugendschutz für NRW

 ajs.nrw

<https://ajs.nrw/>



5.3 INTERNETZUGANG ÜBER WLAN, PC ODER LAN-KABEL

Bei der Bereitstellung eines Internetangebotes in einer Einrichtung sollte neben den technischen Voraussetzungen auch die rechtlichen Rahmenbedingungen klar sein.

Ein WLAN-Angebot der Einrichtung ist seit der Abschaffung der Störerhaftung 2017 weitestgehend risikofrei. Anders sieht es bei der Bereitstellung eines Internetzugangs per PC- oder LAN-Kabel aus. Hier besteht weiterhin die **Störerhaftung**. Da der Kreis der potenziellen Nutzer überschaubarer ist, hält der Gesetzgeber die Kontroll- und Prüfpflichten des Anschlussinhabers daher grundsätzlich für zumutbar.

Die Bereitstellung eines Internetzugangs in der Einrichtung und bei Angeboten bietet die Möglichkeit, **mit Kindern und Jugendlichen über deren Nutzungsverhalten und gemeinsam ausgehandelte Regeln ins Gespräch zu kommen.**

<https://ajs.nrw/neue-merkblaetter-dsgvo-wlan-in-jugendhilfe/>



5.4 JUGENDSCHUTZGESETZ

Kinder und Jugendliche haben **ein Recht auf kindgerechte digitale Teilhabe**, d.h. keine ungehemmte Teilhabe, sondern das **Recht auf unbeschwerte Mediennutzung in sicheren Interaktionsräumen**.

Mit dem neuen Kinder- und Jugendschutzgesetz und den darin formulierten Schutzziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes (§10a JuSChG) sollen Kinder und Jugendliche **vor entwicklungsbeeinträchtigenden und jugendgefährdenden Medien geschützt** werden, mit dem Ziel, **zu selbstbestimmtem und altersgemäß risikobewusstem Handeln** durch die Mediennutzung befähigt zu werden. Hierzu zählt auch die Förderung von Orientierung für Kinder, Jugendliche, Eltern sowie pädagogische Fachkräfte bei der Mediennutzung und -erziehung, um eine Steigerung von Selbstbefähigung zu erreichen.

Ziel ist es also, Kinder und Jugendliche zum Selbstschutz zu befähigen und Eltern und Fachkräfte in ihrem Auftrag zu stärken.

Diese Ziele können in entsprechenden Angebote und in einem Medienkonzept der Einrichtung verankert werden.

BSI | Neuausrichtung des Gesundheitswesens

<https://dejure.org/gesetze/JuSchG/10a.html>



5.5 MEDIENKONZEPT VERSUS SCHUTZKONZEPT

Sowohl bei der Erarbeitung eines Medienkonzeptes als auch eines Schutzkonzeptes gegen (sexualisierte) Gewalt sollten beide Themen berücksichtigt werden. Praktisch heißt das: Im Medienkonzept sollte der Schutz vor sexualisierter Gewalt über das Internet einbezogen werden und im Schutzkonzept (sexualisierter) Gewalt sollten die Gefahren und Risiken der Mediennutzung thematisiert werden. Für beides braucht es Interventions- und Präventionsmöglichkeiten.



6. RESSOURCEN, INFOS UND LINKS

Alles eine Frage der Haltung?



<https://www.youtube.com/watch?v=sJ9XR-i8YgM>

Für die pädagogische Arbeit mit Medien werden natürlich zum einen **motivierte Mitarbeitende und ggfs. Honorarkräfte oder Ehrenamtliche** benötigt, die über grundsätzliche Fragestellungen, Themen und Vorgehensweisen mit möglichen Methoden informiert und fortgebildet sind. Es können aber auch **Referent*innen und Expert*innen** für bestimmte Angebote hinzugeholt werden. Für Mitarbeitende und Ehrenamtliche gibt es mittlerweile zahlreiche Fort- und Weiterbildungsangebote (s. Beispiele unter 5.3).

Darüber hinaus braucht es weitere Ressourcen, wie z.B.

- **Soft- und Hardware**
- **Finanzierung**
- **Kooperationen und Netzwerke**
- **Kompetenzen, Kenntnisse, Fähigkeiten**
- **Links, Infos und Kontakte**



6.1 SOFTWARE UND HARDWARE

Für die pädagogische Arbeit mit Medien braucht es neben den motivierten Personen auch entsprechende **Hard- und Software**. Hierzu zählen bspw.:

- **Dienst-Smartphone**
- **PC/ Laptop/ Tablet**
- **(W)LAN**
- **Apps/Profile auf Plattformen...**

Was darüber hinaus gebraucht wird, ist von dem Vorhaben abhängig. Sollen Online-Games gespielt werden, sind Kopfhörer, Mikrofon und eine Webcam nötig.

Soll in einem Robotik-Workshop das Programmieren geübt werden, braucht es auch das entsprechende Material für die kleinen Roboter. Wenn es darum gehen soll, bestimmte Apps auf ihre Logarithmen oder gefilterte Fotos etc. zu untersuchen, braucht es die jeweilige App.



6.2 FINANZIERUNG

Um flexibel pädagogisch agieren zu können, gibt es **zahlreiche Förderoptionen und Sponsorenmittel**, für technische Ausstattung, vor allem aber für pädagogische Angebote mit Medien. **Beispielhaft** seien folgenden Stiftungen/Töpfe genannt:

- **Aktion Mensch** – Internet für alle (Investitions- und Angebotsförderung)
- **Telekom Stiftung** (Investitions- und Angebotsförderung)
- **Kinder- und Jugendförderplan NRW** (Angebotsförderung)
- **Kinder- und Jugendförderplan der Jugendämter** (Angebotsförderung)

Darüber hinaus gibt es **Möglichkeiten, sich Hardware auszuleihen**. Entweder bei Firmen vor Ort oder auch beim Medienzentrum oder ggfs. von Schulen. Dies gilt es vor Ort zu klären.



6.3 KOOPERATIONEN UND NETZWERKE

Die Jugendarbeit arbeitet seit jeher mit vielen unterschiedlichen **Partner*innen im Sozialraum** zusammen und profitiert von ihrem sozialen Netzwerk vor Ort.

Für die medienpädagogische Arbeit bietet es sich neben den o.g. Förderoptionen an, mit **Vereinen, Einrichtungen und Organisationen sowie Firmen** zusammen zu arbeiten, die in Bezug auf die neuen Bedarfe an technischer Ausrüstung und auch Know How unterstützen können. Sie können das Vorhaben technisch, methodisch, finanziell oder durch ihr Wissen unterstützen.

Vielleicht gibt es **unter den Besuchenden oder im Verein** bereits Fachkundige oder wertvolle Kontakte, die helfen können, die richtige Lösung für eine Fragestellung zu finden. Auch die örtliche Presse kann genutzt werden, um nach den passenden Expert*innen und Unterstützer*innen zu suchen.



6.4 KOMPETENZEN, KENNTNISSE, ZUSTÄNDIGKEITEN

Um medienpädagogisch zu arbeiten, benötigen die beteiligten Personen **Know How für die Nutzung digitaler Endgeräte sowie für die Vermittlung von Werten und Normen.**

Hierzu zählen bspw. folgenden Themen:

- **Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen**
- **Grundlagen zu Digitalisierung, Medienpädagogik und Medienethik**
- **Rechtliche Grundlagen der Medienpädagogik** (Datenschutz & pädagogischer Auftrag)
- **Digitale Trends und Kommunikationsformen**
- **Methoden medienpädagogischer Praxis und technische Infrastruktur**
- **Vernetzung und Kooperation**

Dabei müssen nicht alle Personen alles können. Die Zuständigkeiten und die Bereitstellung der Informationen innerhalb des Teams sollten aber konkret geklärt sein.

Es zahlreiche **Fortbildungsmöglichkeiten** im Bereich Medienpädagogik. Anbieter sind z.B.:

- Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW (AJS NRW)
- JFF – Institut für Medienpädagogik
- Fachstelle für Jugendmedienkultur (FJMK)

Broschüre zu
Qualitätskriterien
medienpädagogischer
Arbeit



https://conceptopia.nrw/wp-content/uploads/2022/12/Broschuere-Qualitaetskriterien-medienpaedagogischer-Ressourcen-1.pdf?mc_cid=21f456d7ee&mc_eid=cad47aba30

6.5 LINKS, INFOS UND KONTAKTE

Das Internet bietet zahlreiche Plattformen, auf denen zum einen **hilfreiche Informationen** und zahlreiche **Fort- und Weiterbildungsangebote** z.B. zur Qualifizierung der Mitarbeitenden zu finden sind. Darüber hinaus gibt es dort schon viele **Materialien und Ideen** zum methodischen Vorgehen und **Kontakte** zu interessante Expert*innen und Referent*innen.

Hier einige hilfreiche Links:

Kategorie Informationen, Wissen für Fachkräfte, Ehrenamtliche und Eltern:

- **Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (FJMK):** <https://fjmk.de/>
- **Klicksafe** – bündelt und entwickelt relevante Informationen und Angebote zu einer sicheren, kompetenten und selbstbestimmten Internetnutzung“ <https://www.klicksafe.de/> –
- **AJS- Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Nordrhein-Westfalen:** <https://ajs.nrw/medien/>
- **JFF – Institut für Medienpädagogik:** von Beratung über Evaluation und Expertise bis Workshops und eigenen Veröffentlichungen, bietet das JFF ein breites Spektrum medienpädagogischer Angebote, immer mit Blick auf die Bedürfnisse von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen: www.jff.de
- **Online dabei – aber sicher!** Kindern und Jugendlichen Orientierung in der digitalen Welt geben: <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/online-dabei-aber-sicher--163354>
- **Jugendhilfeportal:** <https://www.jugendhilfeportal.de/jugendschutz/>

6.5 LINKS, INFOS UND KONTAKTE

- **Medienkompetenzrahmen NRW** – zur Entwicklung eines sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>
- **Alles Wissen OKJA:** <https://www.oja-wissen.info/suchen-finden/?q=Digital&submit=>
- **Jugendhilfe-Navi:** Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW: <https://www.youtube.com/c/JugendhilfeNavi>
- **Internet-ABC:** Das Internet-ABC möchte Hilfestellungen bieten, wenn es darum geht, sich und Kinder fit zu machen für das Internet: <https://www.internet-abc.de/>
- **Medien kindersicher:** Die Seite informiert Eltern über technische Schutzlösungen für die Geräte, Dienste und Apps ihrer Kinder: www.medien-kindersicher.de
- **Scout – Das Magazin für Medienerziehung:** Online dabei – aber sicher! Kindern und Jugendlichen Orientierung in der digitalen Welt geben: <https://www.scout-magazin.de/>
- **Elternguide:** Informationsportal zur Medienerziehung in der Familie: www.elternguide.online
- **Gutes Aufwachsen mit Medien:** unterstützt Eltern und pädagogische Fachkräfte bei ihrer Erziehungsverantwortung im digitalen Zeitalter und bietet Kindern und Jugendlichen altersgerechte Zugänge zur Medienwelt: www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de
- **Handysektor:** unabhängige Anlaufstelle für den digitalen Alltag – mit vielen Tipps, Informationen und auch kreativen Ideen rund um Smartphones, Tablets und Apps: www.handysektor.de

6.5 LINKS, INFOS UND KONTAKTE

- **Jugendschutz.net:** recherchiert Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten und drängt Anbieter und Betreiber ihre Angebote so zu gestalten, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können: www.jugendschutz.net
- **Klick-Tipps-Net:** auf der Kinderseite von klick-tipps.net stellen Medienpädagoginnen sorgsam geprüfte, gute Kinderseiten und -apps in kurzen Videos vor. Im Elternbereich gibt es u.a. detaillierte App-Besprechungen: www.klick-tipps.net
- **MediaSmart:** Vermittlung von Werbe- und Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen ein, freie Unterrichtsmaterialien, Veröffentlichung von Fachartikeln, (Video-)Beiträge auf dem Media Smart-Blog rund um das Thema Medien und Werbung: www.mediasmart.de
- **Mediencout:** Ziel des Projekts ist es, dass Kinder und Jugendliche kompetent, mit Freude und Faszination, aber gleichzeitig gesund, sicher und wertorientiert mit Medien umgehen lernen: www.mediencout.info
- **Schau hin – was Dein Kind mit Medien macht:** Orientierung in der elektronischen Medienwelt und gibt konkrete, alltagstaugliche Tipps, wie sie den Medienkonsum ihrer Kinder kompetent begleiten können, 150 Spielideen, Medienquiz: www.schauhin.info
- **Zebra:** digitale Beratungsplattform der Landesanstalt für Medien NRW, an die sich Bürgerinnen und Bürger mit konkreten Fragen zur Nutzung digitaler Medien wenden können. Hier erhalten sie individuelle Antworten und konkrete Hilfestellungen: www.zebra-medienfragen.de
- **Digitalcheck NRW:** <https://www.digitalcheck.nrw/> – zum Testen, wie digital man selbst schon ist.

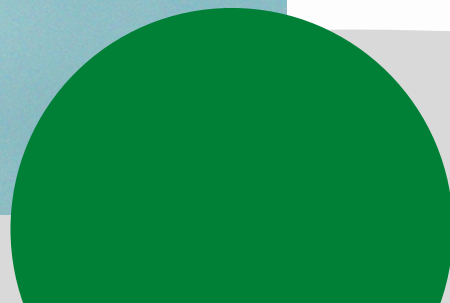
6.5 LINKS, INFOS UND KONTAKTE

Starterkit für die Medienkonzeptentwicklung



Content is no longer available

<https://conceptopia.nrw/do-it-yourself/#formular>



Tipps für präventive Medienarbeit



<https://youtu.be/kXNMMl0oIQg>



Haltung entwickeln!



<https://youtu.be/tMjEGLBb9U0>

6.5 LINKS, INFOS UND KONTAKTE

Kategorie Informationen, Wissen für Kinder und Jugendliche:

- **Klicksafe für Jugendliche:** bündelt und entwickelt relevante Informationen und Angebote zu einer sicheren, kompetenten und selbstbestimmten Internetnutzung – extra Seite für Jugendliche: <https://www.klicksafe.de/jugendliche>
- **Klicksafe für Kinder:** bündelt und entwickelt relevante Informationen und Angebote zu einer sicheren, kompetenten und selbstbestimmten Internetnutzung“ – extra Seite für Kinder: <https://www.klicksafe.de/kinder>
- **Handysektor:** hier gibt es sehr viele Infos zu den meist genutzten Apps etc. – für Mitarbeitende und Zielgruppen: <https://www.handysektor.de>
- **Digitalcheck NRW:** zum Testen, wie digital man schon ist: <https://www.digitalcheck.nrw/>
- **Juuuport:** Hilfe bei Cybermobbing, WhatsApp-Stress & Co. Online-Beratung für junge Menschen: <https://www.juuuport.de/beratung>
- **Internet ABC:** Hinweise, Infos etc. für Kinder, Fachkräfte, Eltern: <https://www.internet-abc.de/>
- **Scroller – Medienmagazin für Kinder:** <https://www.scroller.de/>
- **Blinde Kuh:** deutschsprachige Suchmaschine für Kinder: www.blinde-kuh.de
- **Frag Finn:** geschützter Surfraum für Kinder: www.fragfinn.de
- **Total Digital:** Über das Lieblingsbuch bloggen, eine Fotostory entwickeln, Kinderbuchhelden im Netz nachspüren oder Bilderbücher multimedial entdecken – bietet Kindern und Jugendlichen im Alter von 3 bis 18 Jahren einen spielerischen Zugang: www.lesen-und-digitale-medien.de

6.5 LINKS, INFOS UND KONTAKTE

Kategorie Methoden/Ideen:

- **Praxisblog Medienpädagogik:** <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/tag/jugendarbeit/>
- **Kreative Methoden:** <https://workshop-helden.de/workshop-methoden/>

Kategorie Medienkonzepterstellung:

- **Conceptopia - Jugendförderung NRW geht digitale Wege:** <https://conceptopia.nrw/>
- **Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (FJMK):** <https://fjmk.de/>

VERFASSER

KREIS BORKEN

Fachbereich Jugend und Familie

Abteilung Kinder- und Jugendförderung

Burloer Straße 93

46325 Borken

www.jugendarbeit-kreis-borken.de



KREIS WARENDORF

Amt für Jugend und Bildung - Prävention und frühe Hilfen

Jugendpflege

Waldenburger Str. 2

48231 Warendorf

www.kreis-warendorf.de/unsere-themen/jugendamt



Für Fragen rund um den
Leitfaden oder die
Konzeptentwicklung
stehen wir gerne zur
Verfügung!