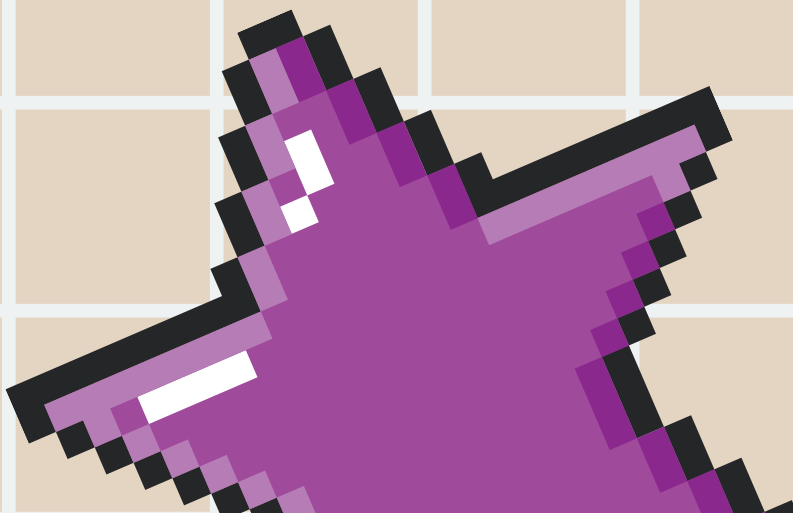
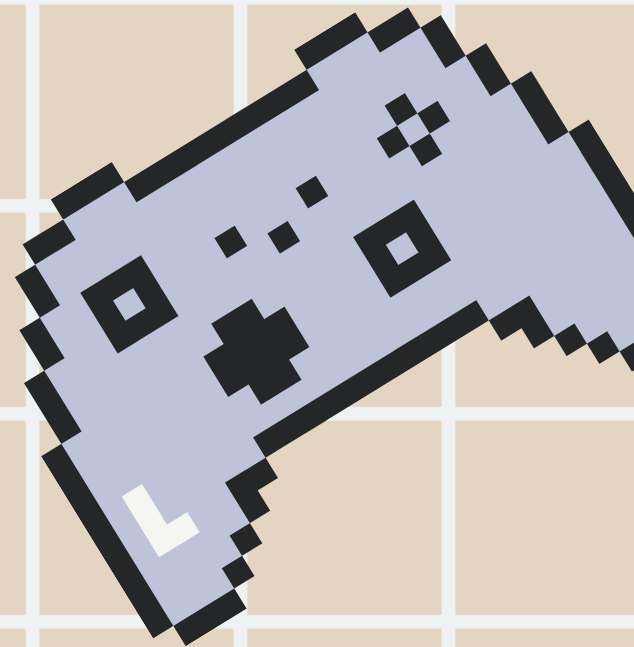
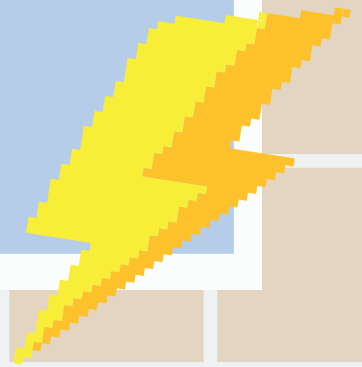


# MEDIENKONZEPT

Kreisjugendwerk  
der AWO Essen



## Impressum

© 2023 Kreisjugendwerk der AWO Essen (KJW)

Holsterhauser Platz 2

45147 Essen

[www.jugendwerk-essen.de](http://www.jugendwerk-essen.de)

Erste Auflage.

### Leitung, Redaktion und Layout:

Laura Goretzka, Projektmitarbeiterin AGOT und Mitarbeiterin Kreisjugendwerk der AWO Essen

Dieses Medienkonzept ist in Zusammenarbeit mit Mitarbeitenden des Kreisjugendwerks der AWO Essen entstanden.



Gefördert wurde dieses Projekt von der Arbeitsgemeinschaft Offene Türen Nordrhein-Westfalen e. V. AGOT NRW und dem Bundesministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen.



Arbeitsgemeinschaft Offene Türen  
Nordrhein-Westfalen e.V.

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,  
Gleichstellung, Flucht und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen



**Auf den folgenden Seiten findet Ihr das  
Medienkonzept des Kreisjugendwerks der AWO Essen  
mit einer Methodensammlung für eine  
diversitätsbewusste Haltung im Umgang mit Medien.**

## Vorwort und Projektidee

Das vorliegende Medienkonzept samt Methodensammlung wurde in Rahmen des Vielfalt-Projektes ‚Plan Digital‘ erarbeitet. Das Projekt wurde von der Arbeitsgemeinschaft Offene Türen Nordrhein-Westfalen e. V. (AGOT NRW) gefördert.

Zentrales Element des Vielfalt-Projektes war die regelmäßig stattfindende Medienwerkstatt in der offenen Einrichtung ‚Kinder- und Jugendhaus Plan KU‘ in Essen Kupferdreh. In der Medienwerkstatt wurden gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen verschiedenste Medien und Methoden ausprobiert. Angewandte Methoden hatten dabei den Schwerpunkt auf Diversität und vielfältig-Sein. Es wurden lebensweltorientierte Angebote erdacht, die auf eine Sensibilisierung für eine diversitätsbewusste Haltung im Umgang mit Medien abzielen. Gemeinsam wurden Vielfaltdimensionen und Diskriminierungsmerkmale erarbeitet, um rassistuskritisches Denken sowie Chancengleichheit zu fördern.

Im AddOn des Vielfalt-Projektes ist dieses vorgelegte Medienkonzept entstanden. Das AddOn eines Vielfaltprojektes dient dazu, einen Mehrwert über den jeweiligen Projektrahmen hinaus für weitere Einrichtungen zu schaffen. Das Konzept dient somit als Grundlage medienpädagogischen Handelns in den offenen Türen und stärkt eine diversitätsbewusste Haltung bei den Besuchenden als auch bei dem Fachpersonal. Auf vielfältige Weise werden Besuchende in ihrer Medienkompetenz gestärkt und dazu befähigt, sich angemessen und sicher im Netz zu bewegen sowie Medien im Hinblick auf Vielfalt und Diversität zu betrachten. Die in der Medienwerkstatt erprobten und angewandten Methoden zur Förderung einer diversitätsbewussten Haltung sowie Haltungsziele werden in dem Medienkonzept verankert.

Dieses Konzept samt Methodenkatalog soll als Inspiration und Vorlage für die offene Kinder- und Jugendarbeit dienen und dabei helfen, eine diversitätsbewusste Haltung in der medialen Welt einzunehmen und gemeinsam mit jungen Menschen an dieser zu arbeiten.

Weitere Informationen zur AGOT NRW: [www.agot-nrw.de](http://www.agot-nrw.de)

Weitere Informationen zum Kreisjugendwerk der AWO Essen: [www.jugendwerk-essen.de](http://www.jugendwerk-essen.de)

Zu den Social-Media-Kanälen des Kreisjugendwerks der AWO Essen:



Hier geht es zur Meta-Seite  
des Kreisjugendwerks



Hier geht es zum Instagram-  
Profil des Kreisjugendwerks

## Inhalt

1. Einleitung.....	7
1.1 Erziehungsauftrag Medienkompetenz.....	7
1.2 Kinder- und Jugendschutz im Netz.....	7
1.3 Haltung und Grundsätze .....	8
1.3.1 Offenheit und Bewusstsein für Diversität .....	8
1.3.2 Lebensweltorientierung in der medienpädagogischen Arbeit.....	8
1.4 Leitsätze .....	9
2. Themenbereiche .....	9
2.1 Diversität und Vielfalt.....	9
2.2 Hate Speech und Cybermobbing.....	10
2.3 Kapitalismuskritik .....	10
2.4 Fake News .....	11
3. Digitale und medienpädagogische Angebote .....	11
3.1 Bestehende Angebote.....	11
3.2 Was soll künftig noch angeboten werden?.....	12
3.3 Technische Ausstattung in den Einrichtungen .....	12
3.4 Spiele .....	13
4. Teilhabe.....	13
5. Regeln für die Mediennutzung.....	14
5.1 Mediennutzungsvertrag .....	14
5.2 Kommunikation .....	14
5.3 Nutzungsdauer .....	14
5.4 Nutzung nach Altersstufen .....	14
5.5 Voreinstellung von internetfähigen Endgeräten .....	14
5.6 Vorgehen bei Regelverletzung.....	15
5.7 Zusammenarbeit mit Eltern/Erziehungsberechtigten .....	15
5.8 Mediensucht .....	15
6. Rechtlicher Rahmen und Datenschutz .....	15
6.1 Die DSGVO in der Jugendarbeit.....	16
6.2 Präventive Maßnahmen.....	16
6.3 Kommunikation mit der Zielgruppe, Eltern/Erziehenden und Kolleg*innen.....	17
6.4 Recht am eigenen Bild.....	18

6.5 Regelkatalog für Ferienfreizeiten.....	18
6.6 Richtlinien FSK und USK .....	19
6.7 Datenschutz für Mitarbeitende.....	19
6.8 WLAN.....	20
7. Evaluationsplanung .....	20
7.1 Implementierung und Anwendung des Konzeptes wie gewährleistet? .....	21
7.2 Zuständigkeiten.....	21
7.3 Aktualität.....	21
8. Fort- und Weiterbildung.....	21
9. Methodensammlung zur Förderung einer diversitätsbewussten Haltung im digitalen Raum .....	23
10. Toolsammlung für digitale Teilhabe.....	43
11. Literaturverzeichnis und weiterführende Literatur .....	45

## 1. Einleitung

Dieses Medienkonzept wurde von dem Kreisjugendwerk der AWO Essen 2023 erarbeitet. Das Kreisjugendwerk ist der eigenständige Kinder- und Jugendverband der Arbeiterwohlfahrt Essen. Wir organisieren verschiedene Ferien- und Freizeitangebote für junge Menschen und öffnen täglich die Türen unserer offenen Kinder- und Jugendeinrichtungen für junge Menschen.

### **Ziel des Konzepts:**

Dieses Konzept ist eine verbindliche Grundlage. Es dient als Handlungsorientierung für die Umsetzung medienpädagogischer Angebote und soll Orientierung im Umgang mit Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen in den offenen Einrichtungen des Jugendwerks bieten. Besonderer Fokus wird dabei auf die Förderung einer diversitätsbewussten Haltung im Umgang mit Medien gelegt.

Da sich der Themenbereich der digitalen Medien im stetigen Wandel befindet, wird auch dieses Medienkonzept kontinuierlich weiterentwickelt und durchläuft in regelmäßigen Abständen einer Evaluierung und Revision durch die Mitarbeitenden der Einrichtung.

### 1.1 Erziehungsauftrag Medienkompetenz

Medienpädagogik ist ein wichtiger Bereich pädagogischer Arbeit in der Kinder- und Jugendarbeit, die das Ziel hat, Kinder und Jugendliche zu unterstützen und zu befähigen, möglichst eigenständig und selbstbestimmt ihren medialen Alltag zu gestalten und dabei am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben und teilzunehmen. Medienpädagogisches Handeln zielt darauf ab, Kinder und Jugendliche zu einem reflektierten und sicheren Gebrauch von Medien zu befähigen. Die Mediennutzung wird gemäß Dieter Baacke aus dieser Perspektive als Teil sozialen Handelns verstanden. Es wird nach der Bedeutung der Medien im Alltag gefragt und deren Rolle für die Lebensbewältigung. Bedürfnis- und Lebensweltorientierung, Erfahrungs- und Kommunikationsorientierung entwickeln sich zu Leitkategorien einer handlungsorientierten Medienpädagogik.<sup>1</sup> Der Erziehungsauftrag beinhaltet die Verantwortung der Eltern und Erziehungsberechtigten, Kinder und Jugendliche bei der Entwicklung von Medienkompetenz zu unterstützen. Medienkompetenz befähigt junge Menschen, Medien kritisch zu hinterfragen, Inhalte zu analysieren und verantwortungsbewusst damit umzugehen, um eine informierte und sichere Mediennutzung zu gewährleisten.

### 1.2 Kinder- und Jugendschutz im Netz

Der Kinder- und Jugendschutz im Netz ist von enormer Bedeutung, da junge Menschen heutzutage einen Großteil ihrer Zeit online verbringen und somit vielfältigen Risiken ausgesetzt sind. Dies reicht von unangemessenen Inhalten bis hin zu Cybermobbing und Kontakt zu potenziell gefährlichen Personen. Ein effektiver Kinder- und Jugendschutz im Netz trägt dazu bei, die psychische und physische Gesundheit junger Nutzer\*innen zu schützen und ihre Entwicklung zu fördern. Ein Medienschutzkonzept muss diesen Aspekt unbedingt berücksichtigen, da es eine umfassende Strategie zur Sicherstellung eines sicheren und verantwortungsvollen Online-Umfelds für Kinder und

---

<sup>1</sup> Vgl. Baacke, Dieter: Medienpädagogik. 1997. Tübingen: Niemeyer, S. 51 ff.

Jugendliche bieten muss. Dies beinhaltet Maßnahmen wie Altersbeschränkungen für bestimmte Inhalte und Aufklärung über Gefahren im Internet. Durch die Integration von Kinder- und Jugendschutzmaßnahmen in ein Medienschutzkonzept können junge Menschen die positiven Aspekte der Medien nutzen, ohne unnötigen Risiken ausgesetzt zu sein.

## 1.3 Haltung und Grundsätze

### 1.3.1 Offenheit und Bewusstsein für Diversität

Offenheit ist das Leitmotiv der medienpädagogischen Arbeit des Kreisjugendwerks der AWO Essen. Medien werden als Chance zur Teilhabe gesehen, und nicht als Risiko in der offenen Kinder- und Jugendarbeit verstanden. Mitarbeitende trauen Kindern und Jugendlichen einen mündigen Umgang mit Medien zu. Aufklärung über potenzielle Gefahren unterstützt junge Menschen darin, Medien bewusst zu nutzen und zu konsumieren. In den Einrichtungen und bei den Angeboten des Jugendwerks sollen sichere Räume entstehen, in denen sich junge Menschen mit Medien ausprobieren können. Orte, an denen es Bewusstsein für Diversität und Vielfalt gibt. Orte, an denen Hass, Diskriminierung und Ausgrenzung keinen Platz haben.

### 1.3.2 Lebensweltorientierung in der medienpädagogischen Arbeit

Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen sind individuell. Junge Menschen selbst sind die Gestalter\*innen ihrer eigenen Lebenswelt. Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen sind Orte, Institutionen und ihre sozialen Gefüge. Allen voran zählen dazu Schule, Elternhaus sowie Kontakte und Aktivitäten in der Freizeit. Mit diesen Institutionen zu kooperieren und die Erfahrungen in die pädagogische Arbeit einzubeziehen, ist bereits Teil der Arbeit des Jugendwerks. Themen, Aufgaben und Bedarfe aus diesen Lebenswelten werden aufgegriffen, um angemessen auf bestimmte Herausforderungen oder gesellschaftliche Einflüsse zu reagieren.

Neben diesen klassischen Lebenswelten nehmen die Mitarbeitenden (digitale) Medien als wichtigen Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen wahr, und betrachten die digitale nicht als separierte, eigene Lebenswelt.

#### **Für die pädagogische Praxis bedeutet das:**

- Mitarbeitende zeigen Interesse an den Medieninhalten, mit denen sich Besuchende der Einrichtungen beschäftigen.
- Kinder und Jugendliche werden als Expert\*innen ihrer Lebenswelt gesehen.
- Es wird der offene Dialog gesucht, um Interessen der Zielgruppe zu erfahren und lebensweltorientierte Angebote zu schaffen, die nach den ermittelten Interessen und Bedarfen gestaltet werden.
- Ausgangspunkt des methodischen Handelns ist damit die Unwissenheit der Fachkräfte. Sie machen sich auf den Weg, die Lebenswelt der Kinder kennenzulernen und sich dieser anzunähern.
- Fachkräfte müssen nicht zwangsläufig als Medienexpert\*innen gesehen werden. Wichtiger ist die Offenheit für die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie sollen Medien sowohl als

Sozialisationsinstanz, aber auch als Entwicklungsaufgabe wahrnehmen und entsprechend behandeln.

Die medienpädagogische Arbeit wird als wichtiger Aspekt anerkannt, wird aber nicht Schwerpunkt der Arbeitsfelder sein. Der Blick wird auch weiterhin auf alle Bereiche der Lebenswelten von Heranwachsenden gerichtet sein. Daher stellt sich im Besonderen die Frage nach einer Verknüpfung der Lebenswelten.

## 1.4 Leitsätze

Folgende Leitsätze halten wir für die Praxis fest. Sie basieren auf den Werten und Grundsätzen unseres Kinder- und Jugendverbands.

1. Dieses Konzept dient als gemeinsame Basis beziehungsweise Verständnis bezüglich der Jugendmedienarbeit.
2. Angebote des Jugendwerks sind lebensweltorientiert und legen besonderen Fokus auf Diversität, Beteiligung und Chancengleichheit.
3. Medienangebote sollen Kindern und Jugendlichen im Besonderen Raum bieten, wie sie lernen sich angemessen im Netz zu verhalten, Medien rassistisch zu hinterfragen und eine diversitätsbewusste Haltung einzunehmen.
4. Um Chancengleichheit der Jugendlichen in Bezug auf die Nutzung und Verfügbarkeit von Medien zu fördern, bietet das Jugendwerk Besuchenden der Einrichtungen verstärkt die Möglichkeit der Nutzung von Hard- und Software. Auf politischer und städtischer Ebene setzt sich das Jugendwerk weiterhin für die Chancengleichheit mit Blick auf Medien ein.

## 2. Themenbereiche

Wie unter 1.3.2 erläutert, orientiert sich die medienpädagogische Arbeit des Kreisjugendwerks an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Für die Zielgruppe wichtige Themen sollen nach Möglichkeit und Kapazität in den Angeboten Einzug finden. Dabei soll eine mögliche Verknüpfung der realen und digitalen Lebenswelt mitgedacht werden.

### **Für die Praxis bedeutet das:**

Jährlich wird mindestens ein neuer Themenschwerpunkt gesetzt, der gemeinsam von den Mitarbeitenden in Form von Workshops und Methoden erarbeitet wird und in der medienpädagogischen Arbeit Einzug findet.

Im Folgenden werden erste Themenschwerpunkte beschrieben, die in der medienpädagogischen Arbeit mitgedacht werden sollen.

### 2.1 Diversität und Vielfalt

Die Handlungsanweisungen und Methoden des Konzepts legen einen besonderen Fokus auf das Thema Diversität und Vielfalt. Auch in der Pädagogik braucht es Raum und Zeit für eine aktive Auseinandersetzung mit Diversität. Ziel dabei ist es, Differenzen und Vielfalt als Ressourcen anzuerkennen und sie im Kontext von Machtverhältnissen zu reflektieren. Eine Auseinandersetzung beginnt bei der Selbstreflexion und der eigenen Identität. Da Medien, insbesondere soziale Medien

eine wichtige Rolle in der Identitätsfindung spielen, ist es ein wichtiger Bestandteil der Medienpädagogik, sich mit den Themen Diversität, Identität, Selbstreflexion, Normen und Werten sowie der damit verbundenen Rolle der Medien zu befassen.

**Für die Praxis bedeutet das:**

- Im Jugendwerk wird Vielfalt anerkannt, jede\*r ist willkommen.
- Es wird sichergestellt, dass alle Besuchenden Zugang zu Medienbildung haben und alle Stimmen, unabhängig von ihrer Identität, gehört werden.
- Alle medienpädagogischen Angebote, erdachte Methoden, Produkte und Handlungsanweisungen sind darauf ausgelegt, ein diversitätsbewusstes Medienverhalten zu fördern und dafür zu sensibilisieren.
- Angebotene Medien (vor allem Spiele) werden (gemeinsam mit Besuchenden) kritisch hinterfragt hinsichtlich Stereotype und Vorurteilen.
- Mitarbeitende verwenden inklusive Sprache, die niemanden ausschließt oder diskriminiert.
- Mitarbeitende stehen mit Besuchenden im Austausch über Vielfaltsdimensionen und Diskriminierungsmerkmale. Gemeinsam werden diese erarbeitet und die Mitarbeitenden dafür sensibilisiert.
- Medien werden Kindern und Jugendlichen in handhabbarer Form zur Verfügung gestellt, damit sie ihre Bedürfnisse und Interessen unabhängig von der Selektions- und Steuerungsmacht der Massenmedien artikulieren können und einen vielfältigen Blick auf und in die Medien werfen können.
- Nach Möglichkeit werden kollaborative Medienangebote geschaffen, die den Austausch unterschiedlicher Perspektiven fördern.

## 2.2 Hate Speech und Cybermobbing

Im Zuge einer diversitätsbewussten Haltung wurde sowohl bei der Zielgruppe selbst als auch beim Fachpersonal ein Bedarf an der Schulung im Umgang mit dem Thema Hate-Speech und Cybermobbing deutlich.

**Für die Praxis bedeutet das:**

- Es wird ein Workshop (intern) für Mitarbeitende angeboten, der über die Themen Hate-Speech und Cybermobbing informiert.
- Mitarbeitende sollen durch Workshops und Medienkenntnisse für die Anzeichen von Täter\*innen- und Opferverhalten im digitalen Raum sensibilisiert werden. Dadurch sollen sie in der Lage sein, zu intervenieren und zu beraten.

## 2.3 Kapitalismuskritik

In der Arbeit des Kreisjugendwerks als politischer Kinder- und Jugendverband wurde festgelegt, eine Kapitalismuskritik an bestehenden Medien und Medienpraktiken zu üben. Zudem soll eine stärkere gesellschafts- und medienkritischen Perspektive in den medienpädagogischen Angeboten berücksichtigt werden.

Kapitalismuskritik in Medien bezieht sich auf die Beeinflussung durch wirtschaftliche Interessen, die redaktionelle Unabhängigkeit gefährden kann. Ein Beispiel hierfür sind In-App-Käufe in digitalen Medien, die häufig Manipulationstaktiken verwenden, um Nutzer\*innen zum Konsum von virtuellen Gütern zu verleiten. Die Abhängigkeit von Werbeeinnahmen kann die Priorisierung relevanter Themen beeinflussen. Dies wirft wichtige ethische Fragen bezüglich der Verantwortung von Medienunternehmen und App-Entwickler\*innen auf, insbesondere in Bezug auf das Wohl der Nutzer\*innen und den Schutz redaktioneller Integrität. Eine fundierte Kapitalismuskritik fordert die Reflexion über die Auswirkungen des Kapitalismus auf die Medienlandschaft und über die ethischen Prinzipien kommerzieller Interaktion.

**Für die Praxis bedeutet das:**

- Gemeinsam mit dem ehrenamtlichen Vorstand wird ein Workshop zu dem Thema entwickelt und durchgeführt.
- Während gemeinsamer Spiele-Einheiten werden Kinder und Jugendliche über potenzielle Verkaufsstrategien durch bspw. In-App-Käufe aufgeklärt.
- Die Besuchenden werden bei geeigneten Anlässen wie z. B. dem gemeinsamen Gebrauch von sozialen Medien über Algorithmen und personalisierte Werbung aufgeklärt.

## 2.4 Fake News

Falschnachrichten oder sog. ‚Fake News‘ nehmen immer mehr zu und gewinnen so in einer demokratischen Gesellschaft zunehmend an Bedeutung. Mit der fortschreitenden Entwicklung von künstlicher Intelligenz steigt die Anzahl an Fake News stark an. Es bedarf einer Aufklärung von und Sensibilisierung für Falschnachrichten.

**Für die Praxis bedeutet das:**

- Mitarbeitende werden im Rahmen eines (internen) Workshops über das Thema Fake News aufgeklärt. Ziel ist es sie Multiplikator\*innen auszubilden, die junge Menschen über Fake News aufklären können.
- Es werden konkrete Quellen ausformuliert, welche zur Recherche über und Entkräftung von Fake News (z. B. [www.mimikama.at](http://www.mimikama.at) oder der Fakten-Check der Tagesschau) verwendet werden, und insbesondere der Zielgruppe empfohlen werden können.

## 3. Digitale und medienpädagogische Angebote

Welche digitalen Angebote gibt es bereits? Welche Ausstattung ist vorhanden? Was läuft gut, was soll künftig angeboten werden?

### 3.1 Bestehende Angebote

- Regelmäßige Medienwerkstatt im Medienraum des Kinder- und Jugendhaus Plan KU, aktuell jeden Donnerstag von 15-18 Uhr

- Teilnahme an den stadtweiten Medientagen der Stadt Essen
- Auf Anfrage offener Zugang zu Laptops, Tablets und Spielekonsolen in den offenen Einrichtungen Jugendzentrum Schonnebeck und Plan KU
- Social-Media Plattformen und Website als Informationsquellen über bestehende Angebote und jugendpolitische Themen

### 3.2 Was soll künftig noch angeboten werden?

- Permanenter Zugang zu einem Desktop-PC, der den Besuchenden ohne Anfrage zur Verfügung steht
- Workshops für Mitarbeitende

### 3.3 Technische Ausstattung in den Einrichtungen

#### **Kinder und Jugendhaus ‚Plan KU‘ in Essen Kupferdreh:**

- 8 Tablets (4 x für Kinder, 4 x für Jugendliche)
- 4 Laptops
- Stative für Kamera, Laptop und Handy
- Mikrofon
- Greenscreen Technik
- VR-Brille 2 x
- Playstation 5 (für Jugendliche)
- Playstation 4 (für Kinder)
- Ringlicht
- Nintendo Switch

#### **Kinder- und Jugendzentrum Essen Schonnebeck:**

- Tablets 6 x
- Laptops 4 x
- Playstation 5 (Youth Culture 4)
- Nintendo Switch
- VR-Brille 1 x

Zur **Grundausrüstung** in jeder Einrichtung gehören Laptops, Tablets, Konsole, Beamer, Musikboxen. Sollte eines dieser Geräte defekt sein, wird umgehend für Ersatz gesorgt.

Langfristig sollen auch unsere **Jugendclubs** mit entsprechender Grundausrüstung ausgestattet werden.

Werden neue Medien und Technik angeschafft, wird auf die **Kompatibilität** mit vorhandenen Geräten geachtet.

## 3.4 Spiele

Die Gaming-Welt ist für die Besuchenden unserer Einrichtungen ein wichtiges Thema. Da digitales Spielen nicht nur ein weitverbreitetes Hobby ist, sondern auch vielfältige Möglichkeiten für Lernen und Entwicklung bereithält – von kritischem Denken über Problemlösungskompetenzen bis hin zu sozialen Interaktionen – möchten wir es fest in unserer pädagogischen Arbeit verankern. Durch die Auseinandersetzung mit Spielen und Mechanismen können wir pädagogische Ziele verfolgen, die gezielt die Medienkompetenz und die digitale Bildung der Jugendlichen fördern.

### **Für die Praxis bedeutet das:**

- Angebotene Spiele orientieren sich am medienpädagogischen Spieleratgeber.
- Aktuelle Studien werden im Blick behalten.
- Altersfreigaben nach FSK und USK-Empfehlungen werden eingehalten.
- Angebotene Spiele für gemeinsame Aktionen werden vorab vom Fachpersonal auf Eignung geprüft.
- Aus Gründen der Nachhaltigkeit werden Spiele bevorzugt digital gekauft und heruntergeladen.
- Im Bildungskontext werden Spiele nach Möglichkeit integriert, bspw. ein spielerisches Quizz zur Wissensvermittlung.

## 4. Teilhabe

Die Möglichkeit zur digitalen Teilhabe ist dem Kreisjugendwerk sehr wichtig. Wo immer es möglich ist, sollen digitale Beteiligungsmöglichkeiten mitgedacht werden. Teilhabe soll als Querschnittsaufgabe gesehen und sichtbar gemacht werden. Eine Sammlung digitaler Werkzeuge für Beteiligungsmöglichkeiten findet sich im Anhang auf Seite 43.

### **Für die Praxis bedeutet das:**

- In den Einrichtungen wird eine Grundausstattung für die wichtigsten digitalen Beteiligungsmöglichkeiten (WLAN, Computer, Tablets) zur Verfügung gestellt.
- Digitale Tools werden in die Alltagsstruktur integriert, sei es in der Teamarbeit oder z.B. der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Programmerstellung mittels digitaler Umfrage.
- Angebote werden digital begleitet, in Form von Fotos oder Videos.
- Die digitale Kommunikation im Team und mit Externen findet ausschließlich über Diensthandys statt (Diensthandypflicht).
- Es wird ein niedrighschwelliger Zugang zum WLAN durch QR-Codes ermöglicht.
- Es werden grundlegende Kenntnisse vermittelt, die eine digitale Partizipation ermöglichen.
- Ergebnisse von Gruppenarbeiten und Diskursen werden digital gesammelt.
- Während Workshops oder Seminaren wird mindestens ein digitales Tool angewandt.
- Es wird abgewogen, wo digitale Teilhabe sinnvoll und nötig ist.
- Es werden medienpädagogisch angelegte Beteiligungsprojekte angeboten, z. B. basierend auf Video oder Radiobeiträgen zu Themen im Stadtteil.

- Beteiligungsprojekte werden gefördert und die Möglichkeit zur Mitbestimmung der Projektauswahl und angewandter Technik geboten.
- Kinder und Jugendliche dürfen bei der Erstellung von Inhalten für Social Media mitwirken.

## 5. Regeln für die Mediennutzung

Regeln für die Mediennutzung stehen im Spannungsfeld von Pragmatismus und Datenschutz. Die hier festgelegten Regeln sollen dabei helfen, diesem Spannungsfeld zu begegnen und eine möglichst sichere Mediennutzung für alle zu schaffen.

**Für die Praxis bedeutet das (siehe Punkt 5.1 bis 5.8):**

### 5.1 Mediennutzungsvertrag

Gemeinsam mit den Besuchenden der Einrichtungen wird ein Mediennutzungsvertrag erarbeitet, der von allen neuen wie bekannten Besuchenden unterzeichnet wird. Um die Regeln aktuell zu halten, evaluieren die Mitarbeitenden gemeinsam mit den Besuchenden den Regelkatalog einmal jährlich. Der Vertrag wird gut einsehbar in den jeweiligen (Medien) Räumen ausgehängt. Der Vertrag kann erstellt werden unter: [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)

### 5.2 Kommunikation

Für die (gemeinsame) Kommunikation im Netz als auch in den Einrichtungen wird eine Netiquette erarbeitet. Diese wird vor Ort ausgehängt.

### 5.3 Nutzungsdauer

Mitarbeitende beider Einrichtungen sind dazu angehalten, eine Nutzungsdauer mit den Besuchenden festzulegen und ein System zur Überprüfung der Nutzungsdauer zu schaffen.

### 5.4 Nutzung nach Altersstufen

Die Freigabe und Nutzungserlaubnis der Medien orientiert sich an der FSK und USK.

### 5.5 Voreinstellung von internetfähigen Endgeräten

- Bei Endgeräten auf die Kinder Zugriff haben, wird die Suchmaschine ‚Frag Finn‘ voreingestellt, bei anderen Geräten für Jugendliche und Erwachsene ‚DuckDuckGo‘ oder ‚Ecosia‘.
- Die Privatsphäre-Einstellungen der Browser-Apps auf den jeweiligen Endgeräten wird für mehr Privatsphäre optimiert.
- Der Download von Apps ist nur in Absprache mit den Mitarbeitenden erlaubt und wird über die App ‚Family Link‘ verwaltet.
- Nach Möglichkeit wird die Nutzung von Tablet durch Kinder und Jugendliche getrennt. Die Tablets für Kinder bzw. Jugendliche sind entsprechend voreingestellt.

## 5.6 Vorgehen bei Regelverletzung

- Konsequenzen/Regeln für die Nutzung der Medien werden im Vorhinein klargestellt und mit der Zielgruppe besprochen.
- Bei einem Regelverstoß folgt aktives Einschreiten:
  - Auf diskriminierende Äußerungen sollen Mitarbeitende aktiv reagieren und Verwarnungen bis kleinere Strafen wie ein Verbot zur Teilnahme/Nutzung des Mediums aussprechen.
  - Auf die Missachtung von Altersgrenzen sollen Mitarbeitende aktiv reagieren und Verwarnungen bis kleinere Strafen wie ein Verbot zur Teilnahme/Nutzung des Mediums aussprechen.
  - Sexualisierte Gewalt, Einsicht oder Vervielfältigung von pornografischem Material oder Gewaltdarstellungen sind streng verboten und ziehen rechtliche Konsequenzen nach sich. Bei Verdacht oder Verstoß wird ein Elterngespräch gesucht und sofern erforderlich alle rechtlichen Schritte eingeleitet. Bei nicht eindeutigen Gefährdungslagen kann eine anonyme externe Beratung hinzugezogen werden. In jeder Einrichtung wird ein Kontakt von externen Beratungsstellen im entsprechenden Bereich (z. B. Jugendamt, Jugendpsychologisches Institut oder Kinderschutzbund) hinterlegt.
  - Bei einer Kindeswohlgefährdung wird ein Elterngespräch gesucht.

## 5.7 Zusammenarbeit mit Eltern/Erziehungsberechtigten

- Bei schweren Regelverletzungen wird der Kontakt zu den Eltern oder Erziehungsberechtigten gesucht.
- Eltern werden nur hinzugezogen, wenn rechtliche Altersgrenzen oder Einwilligungsforderungen dies erfordern.
- Besteht ein Verdacht von Cybermobbing, sexueller Gewalt im Netz oder anderen gefährdenden Internetphänomenen, wird parallel zum Gespräch mit der betroffenen Person bei Minderjährigen der Kontakt zu den Eltern gesucht.

## 5.8 Mediensucht

- Bei dem Verdacht von Mediensucht wird der Kontakt zur betroffenen Person und bei Minderjährigen zusätzlich der Kontakt zu den Eltern gesucht.
- Um Kinder und Jugendliche über Mediensucht aufzuklären und dieser vorzubeugen, werden ihnen Kontakte zu entsprechenden Beratungsstellen zur Verfügung gestellt.

# 6. Rechtlicher Rahmen und Datenschutz

Das Medienkonzept berücksichtigt den rechtlichen Rahmen und gibt Handlungsanweisungen zum Datenschutz, um sicherzustellen, dass sämtliche medienbezogene Aktivitäten im Einklang mit geltenden Gesetzen und Vorschriften sowie dem Schutz der Privatsphäre der Nutzer\*innen stehen.

## 6.1 Die DSGVO in der Jugendarbeit

Die Datenschutz-Grundverordnung (DSVGO) spielt in der Jugendarbeit eine wesentliche Rolle. In Zusammenarbeit mit jungen Menschen ist es dem Kreisjugendwerk ein wichtiges Anliegen, die Verwendung von personenbezogenen Daten transparent zu halten und über die Bestimmungen und Bedeutung von Datenschutz aufzuklären. Mit der Einhaltung der DSGVO als Kinder- und Jugendverband fördern wir das Bewusstsein für Datenschutz und einen verantwortungsbewussten Umgang mit Daten in der Jugendarbeit.

### **Für die Praxis bedeutet das:**

- Wo immer Daten von jungen Menschen verarbeitet werden, sei es bei der Mitgliederverwaltung, Veranstaltungsplanung oder Kommunikation, wird über den Gebrauch der Daten aufgeklärt.
- Alle Mitarbeitenden machen sich mit den wichtigsten Bestimmungen der DSGVO in der Kinder- und Jugendarbeit vertraut.
- Es werden Informations- und Beratungsstellen für Besuchende und Mitarbeitende festgelegt, an die sie sich für weitere Informationen und Hilfestellung im Falle eines Verstoßes gegen die DSGVO wenden können. In jeder Einrichtung wird der Kontakt zu einer solchen Beratungsstelle ausgehängt.
- Es wird ein/eine Datenschutzbeauftragte\*r ernannt, der/die das Team über die aktuellsten Änderungen informiert.

## 6.2 Präventive Maßnahmen

Damit unsere Einrichtungen maximal sicherere Orte für alle Besuchenden sind, beantworten Mitarbeitende einen Fragenkatalog, der bei präventiven Maßnahmen hilft.

### **Fragenkatalog für Mitarbeitende um Einrichtungen als maximal sicheren Ort zu gestalten:**

- Gibt es eine Ansprechperson für Besuchende, wenn ein Verstoß gegen Datenschutz vorliegt?
- Sind Mitarbeitende für die DSGVO in der Kinder- und Jugendarbeit sensibilisiert?
- Sind Mitarbeitende über die rechtlichen Grundlagen informiert?
- Wissen Mitarbeitende, wo sie sich zu aktuellen und medienrelevanten Themen informieren können?
- Wissen Mitarbeitende, wie sie im Falle eines Verstoßes vorgehen?
- Wie positionieren sich Mitarbeitende, wenn sie von Verstößen gegen die DSGVO der Besuchenden untereinander erfahren?
- Besteht ein Risiko, dass ungewollt Bilder innerhalb der Einrichtung geteilt werden können?

### **Präventive Maßnahmen:**

Neben einem Handlungsplan in Fällen von Verstößen und Problemfällen sind präventive Maßnahmen in den Einrichtungen ebenso wichtig. Mitarbeitende stellen sicher, dass möglichst alle Maßnahmen in die Praxis umgesetzt werden.

#### **Für die Praxis bedeutet das:**

- Gemeinsam werden Mediennutzungsvereinbarungen erarbeitet, siehe unter Punkt fünf ‚Mediennutzungsvertrag‘.
- Es werden technische Möglichkeiten beim Gebrauch von medialen Endgeräten genutzt wie die Whitelist und Blacklist.
- Es werden alternative Suchmaschinen in den Endgeräten voreingestellt, z. B. ‚DuckDuckGo‘, ‚Ecosia‘ oder ‚Qwant‘.
- Besuchende wie Mitarbeitende halten sich an einen vorab im Team festgelegten Verhaltenskodex.
- Der Zugang zum WLAN wird durch ein Passwort geschützt und ist für Dritte nicht zugänglich.
- Für eine Sensibilisierung werden Fallbesprechungen im Team als Methode durchgeführt.
- Alle Beteiligten einigen sich auf eine Kommunikationskultur, bei der Nachfragen im Falle von Unklarheiten und eine Reflexion des eigenen Standpunkts, der eigenen Meinung oder Wissensstands zu den Grundregeln gehört.
- Es erfolgt eine regelmäßige Evaluation des eigenen Wissensstands.
- Es gibt in jeder Einrichtung einen Notfallplan im Falle eines Verstoßes.
- Es gibt die Möglichkeit für eine kollegiale Beratung im Team.

### **6.3 Kommunikation mit der Zielgruppe, Eltern/Erziehenden und Kolleg\*innen**

Das Kreisjugendwerk der AWO hat sich dazu entschlossen, Whats App zur Kommunikation mit Jugendlichen und Eltern zu nutzen. Bei den Überlegungen zum Einsatz steht der Lebensweltbezug und die pädagogische Einschätzung der Nutzung über der Datenschutzbedenken. Neben Whats App werden die Jugendlichen und Eltern auch über Instagram und Facebook erreicht. Es besteht ebenfalls die Kontaktmöglichkeit per E-Mail oder Telefon.

#### **Für die Praxis bedeutet das:**

- Mitarbeitende kommunizieren nur über die Nummer der Diensthandy, nicht über ihre privaten Geräte.
- Die Kommunikation über Messenger beinhaltet nur allgemeine Informationen und Termine.
- Mitarbeitende achten bei der Nutzung von Messengern wie auch bei Social Media allgemein (Instagram, Meta) stets darauf, keine personenbezogenen Daten besonderer Kategorien gem. Art. 9 Abs. 1 DSGVO (also Daten, aus denen die rassische und ethnische Herkunft, politische Meinungen, religiöse oder weltanschauliche Überzeugungen sowie Gesundheitsdaten oder Daten zum Sexualleben oder der sexuellen Orientierung einer natürlichen Person) preiszugeben.
- Dort wo Kontakt zu den Eltern/Erziehenden besteht, wird über die Nutzung von Whats App informiert.
- Wenn der Erstkontakt von den Kindern und Jugendlichen ausgeht, wird auch mit ihnen kommuniziert. Durch die Kontaktaufnahme seitens der Jugendlichen wird das Einverständnis zur Nutzung von Whats App angenommen.

- Bei dem Erstellen von Inhalten für Social Media wird eine Mitwirkung der Jugendlichen bei der Veröffentlichung erwünscht und durch die Abstimmung mit dem (jugendlichen) Vorstand bereits praktiziert.
- Gerade in den Jugendeinrichtungen ist eine Zusammensetzung der Redaktion für Social Media aus Mitarbeitenden und Jugendlichen erstrebenswert.
- Bei dem Erstellen von redaktionellen Inhalten wurde entschieden, dass das pädagogische Ziel der Teilhabe und Förderung der Medienkompetenz höher eingestuft wird als die Reichweite der Inhalte.
- Es wurde im Besonderen über Gefahren im Internet bei der Verbreitung von pornografischem Material oder gewalthaltigen Medieninhalten gesprochen. Dabei wurde deutlich, dass die klare rote Linie die Kindeswohlgefährdung darstellt. Eine Reaktion auf einen Verdacht sollte das Elterngespräch sein.

## 6.4 Recht am eigenen Bild

Das Recht am eigenen Bild wird eingehalten. Alle Mitarbeitenden werden über Dos and Don'ts für die Erstellung von Bildmaterial informiert.

Do's	Dont's
Vor der Aufnahme von Bildern wird eine Einwilligungserklärung für die Bildnutzung eingeholt (Fotoerlaubnis).	Es werden keine Bilder von ungünstigen Posen oder leicht bekleideten Teilnehmenden (im Sommer und auf Ferienfreizeiten relevant) gemacht.
Das Recht am eigenen Bild wird immer gewahrt.	Es werden keine Bilder von Teilnehmenden gemacht, die explizit nicht abgebildet werden wollen.
Es werden bevorzugt Gruppenfotos anstatt Einzelbilder gemacht.	Bilder werden nicht ungefragt verbreitet.
Entstandene Bilder werden den abgebildeten Personen vor einer Veröffentlichung gezeigt.	
Bilder werden ausschließlich mit dem Diensthandy oder -kamera gemacht.	

## 6.5 Regelkatalog für Ferienfreizeiten

Das Kreisjugendwerk der AWO Essen ist stadtweit bekannt für die Kinder- und Jugendfreizeiten, die zwei Jahre nach der Gründung 1978 erstmalig und seitdem fortlaufend für Essener Kinder und Jugendliche angeboten werden. Aus diesem Grund werden explizite Regeln für Mitarbeitende und ehrenamtliche Jugendgruppenleiter\*innen festgehalten, die neben allen anderen hier festgehaltenen Regelungen gelten.

### Für die Praxis bedeutet das:

- Telefonnummern der Eltern von Teilnehmenden liegen nur beim leitenden Team.

- Bilder von Teilnehmenden werden nur mit einem Diensthandy gemacht, das extra für die Durchführung von Ferienfreizeiten angeschafft wurde. Die Aufnahme mit privaten Endgeräten ist nicht gestattet.
- Bilder von Teilnehmenden werden niemals in den privaten Social Media Accounts hochgeladen. Die Bilder sind einzig für den offiziellen Account des Kreisjugendwerks.
- Teamende haben keinen privaten Kontakt zu den Teilnehmenden über Social Media, die eigene Telefonnummer oder andere Medien.
- Sollten Teamende aus Notfallgründen mit dem privaten Handy mit Eltern/Erziehungsberechtigten kommunizieren, wird die eigene Rufnummer unterdrückt.
- Teamende teilen keine Bilder von Teilnehmenden, auf denen sie ungünstig oder freizügig abgebildet sind (z. B. keine Bilder im Bikini/Badehose), siehe Punkt 6.4.

## 6.6 Richtlinien FSK und USK

Bei der Kinder- und Jugendarbeit sollten die FSK-Richtlinien in Deutschland und die USK-Richtlinien in den USA beachtet werden, um altersgerechte Medieninhalte sicherzustellen. Diese Bewertungssysteme geben Altersfreigaben für Filme, Spiele und andere Medien an und dienen als Leitfaden für pädagogische Aktivitäten, um geeignete Inhalte für verschiedene Altersgruppen auszuwählen und zu verwenden. Es ist wichtig, sicherzustellen, dass die gewählten Medien den jeweiligen Richtlinien entsprechen, um eine angemessene und verantwortungsbewusste Medienauswahl für Kinder und Jugendliche zu gewährleisten.

### **Für die Praxis bedeutet das:**

- Es wird sichergestellt, dass angebotene Medien den Altersfreigaben gemäß FSK und USK entsprechen. Informationen dazu gibt es hier: <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/jugendschutz-alterskennzeichen/usk-kennzeichen/>
- Mitarbeitende begleiten die Besuchenden bei ihrer Mediennutzung und gehen mit den Jugendlichen ins Gespräch. Was wurde angeschaut? Was hat gefallen, was nicht? Wenn ja, warum? Eine Diskussion über Inhalte hilft Jugendlichen bei der Entwicklung eines kritischen Bewusstseins für Medien.
- Es wird eine breite Palette von Medieninhalten angeboten, die verschiedene Perspektiven, Kulturen und Identitäten repräsentieren. Dies fördert Verständnis, Toleranz und Empathie unter den jungen Menschen.
- Bei den angebotenen Medien werden nach Möglichkeit die individuellen Interessen, Sensibilitäten und Reifegrade der Besuchenden berücksichtigt.
- Die verwendeten Medien werden den Eltern/Erziehungsberechtigten gegenüber transparent gehalten und über die medienpädagogischen Ziele informiert, um ein gemeinsames Verständnis für die Medienauswahl- und -nutzung zu schaffen.

## 6.7 Datenschutz für Mitarbeitende

Datenschutz für Mitarbeitende ist wichtig, um deren persönliche Informationen und Privatsphäre zu schützen, Vertrauen aufzubauen und rechtliche Anforderungen zu erfüllen. Ein festgehaltener Regelkatalog stellt sicher, dass klare Regeln und Verfahren für die Erfassung, Speicherung und Nutzung

von Mitarbeitendendaten existieren, was das Risiko von Missbrauch oder Datenverlust minimiert und eine transparente und verantwortungsbewusste Arbeitsumgebung fördert.

**Für die Praxis bedeutet das:**

- Alle Mitarbeitenden unterziehen sich alle zwei Jahre einer Datenschutzeschulung, die von der AWO jährlich angeboten wird. Sie werden über ihre Datenschutzrechte informiert.
- Personenbezogene Daten werden nur für legitime geschäftliche Zwecke genutzt.
- Bei der Erfassung von personenbezogenen Daten der Zielgruppe wird diese auf verständliche Weise darüber aufgeklärt.
- Der Zugriff auf personenbezogene Daten ist auf autorisierte Personen im Team beschränkt.
- Mögliche technische Sicherheitsmaßnahmen die zum Schutz der Daten beitragen werden umgesetzt.

## 6.8 WLAN

Bei der Bereitstellung von WLAN in offenen Einrichtungen für Kinder und Jugendliche ist es wichtig, angemessene Sicherheitsmaßnahmen zu implementieren, um den Schutz sensibler Daten und die Privatsphäre der Nutzer\*innen zu gewährleisten. Zugleich sollte die Internetnutzung über das WLAN auf altersgerechte und pädagogisch sinnvolle Inhalte beschränkt oder gefiltert werden, um eine sichere und positive Online-Erfahrung zu fördern. Regelmäßige Aufklärung über verantwortungsbewusstes Online-Verhalten sind ebenfalls entscheidend, um die Zielgruppe vor potenziellen Risiken im digitalen Raum zu schützen.

**Für die Praxis bedeutet das:**

- Es wird ein sicheres Passwort für den WLAN-Zugang gewählt, welches in regelmäßigen Abständen geändert wird, um unbefugten Zugriff zu verhindern.
- Besuchende der Einrichtung haben Zugang über Gast-WLAN und somit beschränkte Nutzungsrechte.
- Über einen altersgerechten Content-Filter (sog. Black- und Whitelist) werden unangemessene Inhalte blockiert.
- Router und WLAN-Ausrüstung werden durch regelmäßige Sicherheitsupdates auf dem neuesten Stand gehalten.
- Das Passwort für das Gast-WLAN wird niedrigschwellig zur Verfügung gestellt, durch den Aushang eines QR-Codes.

## 7. Evaluationsplanung

Die in den vielfältigen Workshops, Fortbildungen und Tagungen erarbeiteten Inhalte sollen sich in diesem Medienkonzept in Form von praxisnahen und anwendungsbezogenen Handlungswerkzeugen- und Empfehlungen wiederfinden. Hierfür soll regelmäßig, mindestens aber jährlich im Rahmen der Evaluation die Inhalte des vergangenen Jahres aufgearbeitet und analysiert werden.

**Folgende Fragen werden dabei auf den Prüfstand gestellt:**

- Welche Ziele wurden in der Praxis erreicht?

- Welche Ziele wurden nicht erreicht, und weshalb nicht?
- Welche Leitsätze wurden umgesetzt?
- Wurden alle festgelegten Themen bearbeitet?
- Gab es Themen, die nicht bearbeitet wurden, wenn ja, werden sie im neuen Jahr wieder aufgegriffen?
- Welche Methoden haben sich in der Praxis bewährt?
- Gibt es Methoden, die schwer in die Praxis umzusetzen waren?

## 7.1 Implementierung und Anwendung des Konzeptes wie gewährleistet?

Die größte Aufgabe im Team liegt darin, die hier erarbeitete Haltung, Ziele und Leitsätze in die Praxis umzusetzen. Um das zu bewerkstelligen, wird im Team bei der **jährlichen** Evaluation festgehalten, wie das am besten gelingen kann.

## 7.2 Zuständigkeiten

Ein wichtiger Teil der Evaluation ist die Klärung von Zuständigkeiten im Team. Sowohl im Gesamtteam als auch in den Einrichtungen selbst werden Ansprechpersonen ausgemacht und **folgende Fragen berücksichtigt**:

- Hat es mit den Zuständigkeiten gut funktioniert? Falls nicht, warum nicht?
- Werden die Zuständigkeiten neu ausgelost oder haben sie im neuen Jahr Bestand?
- Ist die Aufteilung der Zuständigkeiten effektiv gewesen oder müsste sie um-/neu verteilt werden?

## 7.3 Aktualität

Alle Themenschwerpunkte, Methoden, Technik und Medien sollten jährlich auf ihre Aktualität hin geprüft werden.

**Folgende Fragen werden dabei berücksichtigt:**

- Welche Themen sind gerade bei der Zielgruppe oder Mitarbeitenden wichtig?
- Gibt es neue Medien, die in diesem Konzept berücksichtigt werden sollten?
- Welche Trends kursieren gerade in der medialen Welt?
- Gibt es neue, relevante (Beratungs-)Angebote, Informationsquellen oder Methoden, die wir kennen sollten?
- Sind alle Mitarbeitenden auf dem neuesten Stand und nutzen die festgelegten Informationsquellen zur (Weiter-)Bildung im medienpädagogischen Bereich?
- Gibt es Neuerungen im Kinder- und Jugendschutz oder der DSGVO?
- Gibt es Neuerungen in der FSK oder USK?

## 8. Fort- und Weiterbildung

- Einmal jährlich trifft sich das gesamte Jugendwerksteam und bespricht aus medienpädagogischer Sicht wertvolle Entwicklungen und bildet sich in einem vorab festgelegten Thema weiter. Die Treffen dienen zum Austausch, Lernen und Ausprobieren.

- Jede\*r Mitarbeiter\*in ist dazu angehalten, sich eigenständig mit den wichtigsten Entwicklungen aus der medienpädagogischen Praxis auf dem Laufenden zu halten. Dafür relevante Quellen sind:
  - Die JIM-Studie (Jugend, Information, Medien): <https://www.mpfs.de/studien/>
  - Klick Safe: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)
  - Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK): [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)
  - Landesanstalt für Medien: [www.medienanstalt-nrw.de](http://www.medienanstalt-nrw.de)
  - AJS NRW: <https://ajs.nrw/medien/>
- Das Jugendwerk nimmt an den einmal jährlich auf städtischer Ebene organisierten Medientagen teil.
- Wichtige Quellen für Informationen zum Thema Vielfalt und Diversität sind:
  - [Verein für Medienbildung](#)
  - [IDA Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismuserbeit e. V.](#)
  - [Belltower News, Netz für digitale Zivilgesellschaft](#)
  - [FUMA Fachstelle Gender & Diversität](#)

## 9. Methodensammlung zur Förderung einer diversitätsbewussten Haltung im digitalen Raum

### **Name der Methode:**

No Hands, No Aim?

### **Ziel:**

Kann man ohne die eigenen Hände zocken? Sensibilisierung für körperliche Einschränkungen.

### **Altersstruktur:**

10 bis 17 Jahre

### **Teilnehmer\*innenzahl:**

Kleingruppen à 3 bis 5 Personen

### **Kurzbeschreibung:**

Die Kinder sollen einen Controller zunächst konzipieren und anschließend selbst bauen, den man ohne Hände benutzen kann.

### **Zeitraumen:**

2 Stunden

### **Material:**

- Makey Makey (<https://makeymakey.com/>)
- kleine Gegenstände zum Bauen des Controllers (z.B. Banane, Apfel, Radiergummi, etc.), alternativ eignet sich Knete sehr gut
- Laptops
- Spiele zum Testen des Controllers

### **Methodisches Vorgehen:**

Die Teilnehmenden sollen hier zunächst Mithilfe des Makey Makey einen Controller basteln. Dieser soll funktionsfähig sein, aber bedienbar, ohne die Hände zu benutzen. Am Ende werden die Controller vorgestellt und gemeinsam ausgetestet.

### **Praktische Tipps:**

Der Controller sollte folgendes können: Vor, zurück, springen, A & B.

Im Nachgang können aktuelle reale Lösungen angeschaut werden, z.B. wie zocken Leute, die querschnittsgelähmt sind?

**Name der Methode:**

Charakter-Sammelkarten – Stereotype in digitalen Spielwelten

**Ziel:**

Wie divers ist der Videospielecharakter?

**Altersstruktur:**

Ab 7 Jahre

**Teilnehmer\*innenzahl:**

2 bis 15 Personen

**Kurzbeschreibung:**

Die Teilnehmenden bekommen Charakter-Sammelkarten und sollen selbst die abgebildeten Charaktere im Hinblick auf Diversität bewerten. Vielfaltsdimensionen und Diskriminierungsmerkmale werden gemeinsam erarbeitet.

**Zeitraumen:**

ca. 40 Minuten

**Material:**

- Charakter-Sammelkarten (siehe Anhang dieser Methode)
- Flipchart
- Tablet oder PC

**Methodisches Vorgehen:**

Zunächst werden die Spielregeln anhand eines Beispiels (Joshi – Super Mario) erklärt. Dabei wird auf einem Flipchart die Bewertungsskala angezeigt. Diese enthält sieben Punkte, die bewertet werden:

1. Alter
2. Figur (Bodytype)
3. Sexualität (Gender Identity & sexual Orientation)
4. Status (Sozioökonomischer Background & aktueller Habitus)
5. Kultur (Race & ethnische Herkunft)
6. Fähigkeiten (kognitiv & physische Fähigkeiten)

Die Bewertung erfolgt dabei jeweils durch einen Punkt auf der jeweiligen Linie. Eins ist hierbei direkt in der Mitte, sechs dabei sehr weit außen. Am Ende werden alle Punkte verbunden, und es entsteht so eine eigene Figur. Je mehr Fläche diese im Inneren einnimmt, umso diverser ist der Charakter.

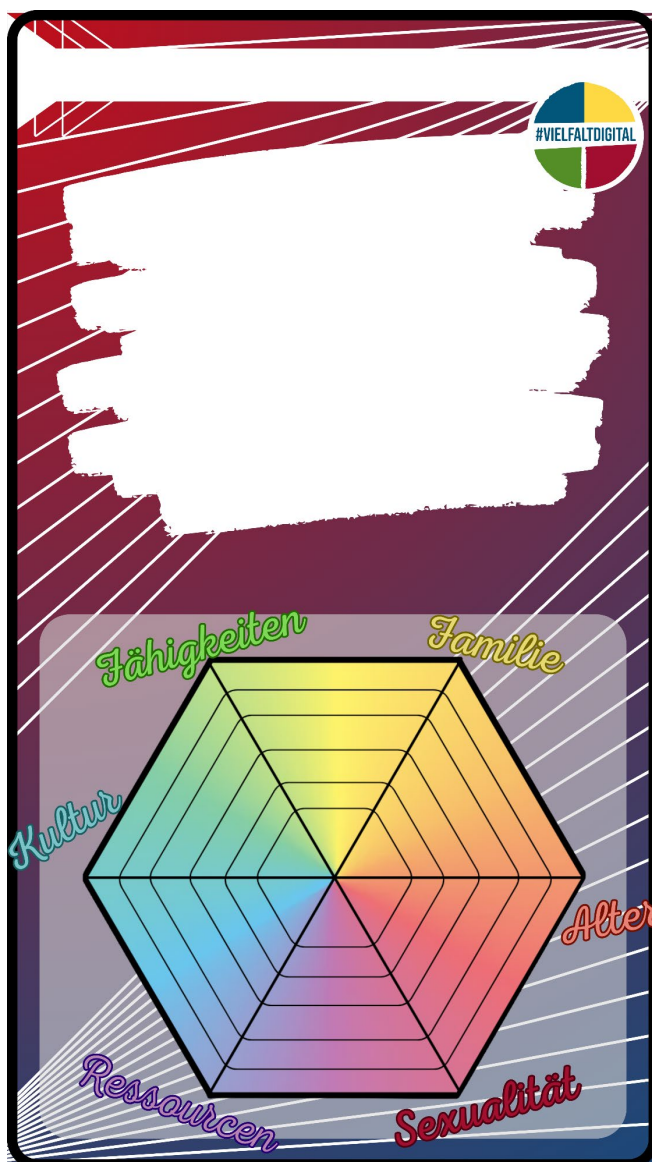
Im Anschluss bekommt jedes Kind eine eigene Karte mit einem Videospiele-Charakter und darf die Bewertung wie zuvor gemeinsam erprobt nun selbst an dem neuen Charakter ausführen. Am Ende werden die Ergebnisse präsentiert und diskutiert.

Die Spielleitung kann bei der Diskussion Leitfragen stellen:

- Warum gibt es ein deutliches Ungleichgewicht zwischen männlichen und weiblichen Charakteren?
- Warum ist die ‚männliche‘ Seite eher dunkel und erdfarben gehalten, wohingegen auf der ‚weiblichen‘ Seite die helleren Farben (und Rosa) vorherrschen?
- Warum sind weibliche Monster meist konventionell attraktiv bzw. sexualisiert, während die männlichen auch hässlich sein ‚dürfen‘?

### Praktische Tipps:

Diese Methode ist abgeleitet von dem „Diversity space tool“ von Blizzard. Man kann danach über Für und Wider dieser Methode in der Videospiel-Entwicklung diskutieren. Hierfür sind grundlegende Informationen notwendig. Wir empfehlen z. B. folgenden Artikel: „Activision Blizzard's new "diversity space tool" gets frosty reception from devs.“ (<https://www.gamedeveloper.com/culture/activision-blizzard-s-new-diversity-space-tool-gets-frosty-reception-from-devs>)



Methode: Für die Hundebabys

**Name der Methode:**

Für die Hundebabys

**Ziel:**

Blick für Diversität schulen und Stereotype erkennen

**Altersstruktur:**

Ab 10 Jahre

**Teilnehmer\*innenzahl:**

2 Gruppen à mind. 5/max. 10 Personen

**Kurzbeschreibung:**

Der Gruppe wird spielerisch anhand von Videomaterial Diversität erklärt und gezeigt.

**Zeitraumen:**

2 ½ Stunden

**Material:**

- Zitronen, Steine oder ähnliches
- Beamer mit Boxen
- 2 Tablets
- Flipchart
- Internetzugang

Trailer

A: Sims 3 - <https://www.youtube.com/watch?v=p7BAUNzJvts>

B1: Team Fortress 2 - <https://www.youtube.com/watch?v=C4cfo0f88Ug> (ggf. anderer Trailer)

B2: Destiny 2- <https://www.youtube.com/watch?v=DxMofNYJrTo> (**Wichtig!! Nach min 1:05 stoppen**)

**Methodisches Vorgehen:**

Zunächst wird das Zitronenspiel durchgeführt. Hier können bereits erste Erfahrungen mit typischen Klischees und Stereotype gemacht werden. Ggf. kann bereits die Frage erörtert werden, was diese Art von Denken ausmacht.

Danach wird mit den Teilnehmenden das Video A in der Großgruppe angeschaut. Anschließend folgt eine angeleitete Reflexion mit Fragen wie:

- Fandet ihr die Darstellung der Charaktere stereotypisch?
- Ist die Darstellung alltagsnah?
- Ob und wie würdet ihr den Trailer ändern, um weniger die Stereotype zu bedienen und Diversität zu fördern?

Methode: Für die Hundebabys

Die Ergebnisse werden mithilfe eines Flipcharts oder ähnlichem festgehalten, damit sich Teilnehmende in der zweiten Phase auf die Ergebnisse berufen können.

Nun wird die Gruppe aufgeteilt. Beide Gruppen bekommen je ein Video (B1 und B2). Die Gruppen sollen im Anschluss zunächst die obigen Fragen diskutieren und einschätzen.

Danach treffen sich die Gruppen und stellen ihre Ergebnisse vor.

Anschließend werden alle Videos noch einmal in der chronologischen Reihenfolge des Erscheinungsjahres geschaut und abschließend über Veränderungen im Laufe der Zeit im Hinblick auf Diversität und Stereotypendenken gesprochen.

**Praktische Tipps:**

!!ACHTUNG!! - Die Trailer, die hier genommen wurden, sind teilweise bei einem FSK16 - schaut euch vorher die Schnipsel an und entscheidet, ob ihr diese nutzen wollt.

Das Zitronenspiel findet ihr auf der nächsten Seite.



## "Zitronenübung"



### Lernziele:

- Erlebnisorientierte Sensibilisierung zu Stereotypen und Vorurteilen
- Selbstreflexion zu dem Thema
- Einstieg ins Thema der interkulturellen Kompetenz
- Aufmerksamkeit und Beobachten üben
- Fokus auf Unterschiede innerhalb von einer auf den ersten Blick homogenen Gruppe richten

**Zielgruppe:** Jugendliche, ältere Kinder

**Gruppengröße:** 5 bis 30

**Dauer:** 20'

**Material:** Eine Zitrone für jede\_n, Moderationskärtchen, Stifte

**Raum:** Groß genug für die Gruppe

### Durchführung

**Schritt 1:** Jede\_r bekommt ein Kärtchen und einen Stift und soll spontan drei Begriffe aufschreiben, die ihm\_ ihr in den Sinn kommen, wenn er\_sie an eine Zitrone denkt. Die Begriffe werden gesammelt und vor der Gruppe geclustert. Oft wiederholen sich die Begriffe.

**Schritt 2:** Verteile die Zitronen an jede\_n Teilnehmende\_n. Gib allen 30 Sekunden bis eine Minute Zeit, um sich die eigene Zitrone genau anzuschauen und sich diese zu merken. Sammle sie wieder ein und mische sie miteinander.

**Schritt 3:** Bitte die Leute, unter den gemischten Zitronen die eigene zu finden und zu nehmen. Normalerweise geschieht das sehr schnell und ohne Probleme. Um das Ganze schwieriger zu gestalten, vor allem bei kleineren Gruppen, kannst du neue Zitronen dazugeben.

**Auswertung:** Fragen fürs Plenum:

- Hast du deine Zitrone schnell wieder gefunden? Wie?
- Woran hast du sie erkannt?
- Bist du überrascht? Warum?

134 \_ Kapitel 6



Während die Teilnehmenden von den speziellen Eigenschaften ihrer Zitronen erzählen, werden ihre Aussagen festgehalten und als Kontrast zu den Assoziationen von Schritt 1 aufgehängt.

**Transfer:** Weitere Fragen fürs Plenum:

- Wenn ihr euch eure Aussagen zu den Zitronen vor und nach der Übung anschaut – was fällt euch auf?
- Was ihr mit den Zitronen erlebt habt – seht ihr da ähnliche Denkschemata in Bezug auf zwischenmenschliche Beziehungen/unsere Gruppe?

Eigentlich sind auf den ersten Blick alle Zitronen gleich. Trotzdem findet jede\_r ihre\_seine Zitrone wieder. Dazu müssen wir einfach genauer hinschauen und mehr Aufmerksamkeit aufbringen. Am Anfang, als wir Begriffe zu dem Wort „Zitrone“ gesammelt haben, haben wir die Frucht kategorisiert. Äußere Merkmale sind Ausgangspunkte für das Schubladendenken: wie verhält man sich, wozu ist man (un)fähig, usw. Oft sagt uns das Schubladendenken nicht viel über das Individuum. Der Fokus liegt auf den Unterschieden innerhalb einer auf den ersten Blick homogenen Gruppe.



- Die Übung sollte ausreichend in Auswertung und Transfer reflektiert werden, damit noch stärkere Stereotypisierung vermieden wird. **Vermeide unbedingt einen direkten Vergleich zu Menschen** (Biologisierungsgefahr!) oder eine Übertragung von spezifischen Eigenschaften auf Menschengruppen! (Z.B.: „Es stimmt doch, alle Zitronen sind sauer, also sind alle Frauen...“, usw.)
- Gut als einfacher, erlebnisorientierter Einstieg ins Thema, nicht ausreichend für erfahrene und tief reflektierende Teilnehmer.

**Quelle:** Europahaus Auroch und Anti-Bias-Werkstatt (Hg.): Methodenbox: Demokratie-Lernen und Anti-Bias-Arbeit

Methode: Meine Identität - was macht mich aus?

**Name der Methode:**

Meine Identität - was macht mich aus?

**Ziel:**

Auseinandersetzung mit sich selbst: Was sind meine Eigenschaften, Interessen, Fähigkeiten?

**Altersstruktur:**

10 bis 17 Jahre

**Teilnehmer\*innenzahl:**

1 bis 15 Personen

**Kurzbeschreibung:**

Teilnehmende fertigen eine Collage über sich selbst an. Ausgangspunkt ist ein Selfie, das sie mit dem Smartphone aufnehmen.

**Zeitraumen:**

60 Minuten

**Material:**

- Smartphone
- Internetzugang
- PC, Tablet oder Smartphone zur Bildbearbeitung

**Methodisches Vorgehen:**

Teilnehmende erstellen eine Collage von sich selbst. Ausgangspunkt ist ihr Selfie, das mit dem Smartphone aufgenommen haben. Sie dürfen sich selbst so inszenieren, wie sie sich gern sehen oder von anderen gesehen werden möchten. Alle Formen der Bildbearbeitung (z. B. Canva, InShot, Gimp, Picsart), Filter und Schriftarten können genutzt werden.

Um Werte, Eigenschaften und Wünsche darzustellen, sollen die Teilnehmenden nun im zweiten Schritt überlegen, was sie ausmacht (Eigenschaften, Merkmale, Interessen, Fähigkeiten) und dafür Bilder finden. Entweder selbst aufgenommen oder aus lizenzfreien Bilddatenbanken wie pixabay.com, piqsels.de oder unsplash.com, oder Symbole von thenounproject.com, die sie digital z. B. mit Canva in einer Collage über sich verarbeiten.

Wer möchte, darf das Ergebnis der Kreativaufgabe zeigen.

Im Anschluss moderiert die Fachkraft ein Reflexionsgespräch. Folgende Fragen können im Rahmen dessen gestellt werden:

- Was kann durch ein Selfie dargestellt werden? Können unsere inneren Werte durch ein einziges Foto transportiert werden?
- Was war dir besonders wichtig darzustellen?
- Gibt es etwas, was du an der Aufgabe schwierig fandest?
- Würdest du dein Bild im Netz posten? Ja/Nein, warum?
- Empfindest du die Selbstdarstellung anderer im Netz als echt? Ja/Nein, warum?
- Gibt es ‚Regeln‘, wie man im Netz aussehen muss oder was man machen muss, um gut anzukommen?
- Was macht das mit dir? Hast du das Gefühl, dass du so sein musst wie die anderen?
- Mit allen Filtern, Normen und Formaten: Sind die Menschen im Netz überhaupt einzigartig oder nimmst du sie als vielfältig wahr? Begründe deine Wahrnehmung kurz.
- Was macht Menschen einzigartig?
- Was macht Menschen vielfältig?

**Praktische Tipps:**

Manche empfinden Selfies als peinlich oder unangenehm. Die Leitung sollte zu Beginn darauf hinweisen, dass das Bild niemandem gezeigt werden muss.

Die genannten Bildbearbeitungsprogramme sind in der Basisversion alle kostenlos.

Methode: My own Hero

**Name der Methode:**

My own Hero

**Ziel:**

Kinder lernen spielerisch Tools zum Bearbeiten von 3D Modellen kennen und schulen ihren Blick zum Erkennen von Stereotypen.

**Altersstruktur:**

Ab 6 Jahre

**Teilnehmer\*innenzahl:**

Kleine Gruppe von max. 10 Personen

**Kurzbeschreibung:**

Jedes Kind bekommt die kleine Aufgabe, sich selbst als Held\*in darzustellen und einen eigenen Avatar in einem vorbestimmten Setting zu definieren.

**Zeitraumen:**

2 ½ Stunden

**Material:**

- Internetzugang
- ein Tablet pro Person
- ein Avatar-Generator Tool (wie z.B. <https://www.heroforge.com/> für 3D oder <https://www.avatarsinpixels.com/minipix>)

**Methodisches Vorgehen:**

Zunächst wird in der Gruppe ein Überbegriff für die Avatare besprochen: Was ist ein Avatar?

Die Gruppe geht über die digitale Spielewelt und ihre Held\*innen in den Austausch. Welche Spiele werden gespielt? Wie sehen die Held\*innen-Figuren der Spiele aus? Was müssen sie können?

Nachdem die Teilnehmenden erste Überlegungen angestellt haben, sollen sie kurz überlegen, wie ihr Avatar aussieht und was er können soll. Dies kann von Disability-Hero bis hin zur Feenwelt reichen. Ziel ist es, möglichst vielfältige Spielfiguren zu erstellen.

Im Anschluss können sie ihren Avatar erstellen und ihn danach präsentieren.

Sollte die Frage noch nicht zu Beginn der Diskussion aufgekommen sein, kann im Nachgang gemeinsam reflektiert werden: Wie werden die verschiedenen Geschlechter dargestellt?

Methode: My own Hero

Gibt es queere Held\*innen? Sind Spielfiguren mit einer Behinderung bekannt?

**Praktische Tipps:**

Schaut, dass ihr hier einen Transfer von digital und analog hinbekommt. Druckt die Charaktere vielleicht aus und lasst sie ausmalen oder ähnliches. Dadurch können die Kinder etwas physisch mit nach Hause nehmen. Bei *heroforge* kann man sich die Dateien im Nachhinein kaufen und selbst mit einem 3D Drucker drucken lassen.

Man kann mit den gesammelten Ideen zu dem Überbegriff auch eine KI befragen, wie sie einen Charakter aus dieser Welt malen würde (Beispiel: Draw a blind, strong, female, kind, lovely fairy with a flower decorated armor and a spear).

Methode: Pokemon Schwarz

**Name der Methode:**

Pokemon Schwarz

**Ziel:**

Teilnehmende erfahren, wie blinde Menschen Videospiele spielen.

**Altersstruktur:**

Ab 8 Jahre

**Teilnehmer\*innenzahl:**

Zweiergruppen

**Kurzbeschreibung:**

Die Gruppen spielen Pokemon. Dabei wird es für die Spielenden immer schwerer, sich auf ihre Augen zu verlassen.

**Zeitraumen:**

60 Minuten

**Material:**

- Internetzugang
- Tablet mit einem Emulator für den GBA  
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fastemulator.gbafree&hl=de&gl=US>)
- Das Spiel ‚Blatt Grün‘ als Romhack (<https://wowroms.com/de/roms/nintendo-gameboy-advance/pokemon-blattgruene-edition-germany/13818.html>)

**Methodisches Vorgehen:**

Die Teilnehmenden werden in Zweiergruppen aufgeteilt.

Diese Methode ist in drei Phasen unterteilt. Jede Phase dauert circa acht Minuten.

In der ersten Phase sieht die spielende Person alles, was auf dem Display passiert. Die/der zweite Teilnehmer\*in der Gruppe kommentiert, was die spielende Person tut.

In der zweiten Phase wird der spielenden Person die Augen verbunden. Die/der zweite Teilnehmer\*in führt die spielende Person durch die Spielwelt.

In der dritten Phase kann sich die spielende Person nur noch auf seine/ihre Ohren verlassen und muss selbst einen Weg durch das hohe Gras finden.

Methode: Pokemon Schwarz

Nachdem alle drei Phasen durchlaufen sind, tauschen die beiden Teilnehmenden die Rollen untereinander und die andere Person spielt bzw. leitet an.

**Praktische Tipps:**

Es ist wichtig, dass der Ton von Anfang an aktiv ist. Die Teilnehmenden sollten zu Beginn darauf hingewiesen werden, dass sie darauf achten sollen, welchen Ton das Pokemon macht, wenn es z. B. vor eine Wand läuft.

Es wird einfacher, wenn man in Phase eins und zwei den gleichen Weg abläuft.

Sollten Text-Boxen erscheinen, dürfen diese in Phase drei vorgelesen werden.

Methode: Diversitäts-Memory

**Name der Methode:**

Diversitäts-Memory

**Ziel:**

Diversitätsbewusste Haltung fördern und dafür sensibilisieren

**Altersstruktur:**

Ab 7 Jahre

**Teilnehmer\*innenzahl:**

6 bis 15 Teilnehmende

**Kurzbeschreibung:**

Die Teilnehmenden machen mit ihren Händen Handabdrücke auf Papier und fotografieren diese. Die Fotos werden quadratisch auf Klebeetiketten für die Erstellung eines Memories abgedruckt.

**Zeitraumen:**

40-60 Minuten

**Material:**

- Kamera (Tablet, Handy oder Digitalkamera)
- Papier und hautverträgliche Farbe für den Handabdruck (pro Teilnehmer\*in eine eigene Farbe)
- Karton zum Basteln der Legekarten oder fertige Blanko-Legekarten, mind. 6 Paar pro Teilnehmer\*in
- Blanko-Klebeetiketten zum Bedrucken mit den Handmotiven
- PC zum Anordnen und Ausdrucken der Fotomotive

**Methodisches Vorgehen:**

Die Teilnehmenden bemalen ihre linke Hand mit einer Farbe und machen davon einen Abdruck auf einem Blatt Papier. Jede\*r Teilnehmer\*in bekommt für den Abdruck eine eigene Farbe.

Anschließend nehmen sie ihre rechte Hand und machen mit der gleichen Farbe wie zuvor einen Abdruck davon auf einem Blatt Papier.

Die Farbe wird abgewaschen und weggeräumt.

Anschließend machen die Teilnehmenden jeweils ein Foto von dem linken und rechten Handabdruck. Ein Memory-Paar besteht aus dem gleichfarbigen Hand-Paar eines/einer Teilnehmer\*in. Die Fotos

Methode: Diversitäts-Memory

werden auf den PC übertragen und in die Druckvorlage für das Memory eingepflegt (Ausdruck muss quadratisch sein).

Die bedruckten Klebeetiketten mit den Handabdrücken werden auf die Legekarten aus Karton aufgeklebt.

**Praktische Tipps:**

Damit die Teilnehmenden das Memory anschließend mit nach Hause nehmen können und das Spielen Spaß macht, empfiehlt es sich, jedem/jeder Teilnehmer\*in mindesten sechs Kartenpaare mitzugeben.

Wer möchte, kann im Rahmen der Methode die Vielfalt von Hautfarben thematisieren und darüber aufklären, dass jedes Erscheinungsbild gleichwertig ist.

Methode: Music from around the world

**Name der Methode:**

Music from around the world

**Ziel:**

Beats, Rhythmen und Instrumente diverser Kulturen kennenlernen.

**Altersstruktur:**

Ab 8 Jahre

**Teilnehmer\*innenzahl:**

Gruppen à ca. 6 Personen

**Kurzbeschreibung:**

Die Gruppen versuchen zuerst von verschiedenen traditionellen Musikgenres Regeln, Instrumente und Charakteristika zu erhören. Anschließend sollen sie einen Beat in einem ausgewählten Genre nachbauen.

**Zeitraumen:**

3 Stunden

**Material:**

- Musikbox
- PC mit Beatsoftware, z.B.: MPC Beats und dem MPK mini Software Manager (kostenloser Download: <https://www.akaipro.com/>)
- e-Piano

**Methodisches Vorgehen:**

Zuallererst bekommen die Teilnehmenden Musik aus unterschiedlichen Genres vorgespielt. Es sollten nicht mehr als drei Genres sein. Diese können die Kinder selbst vorschlagen. Dabei sollten immer zwei bis drei Lieder eines Genres gehört werden. Nach jedem Genre werden Charakteristika herausgearbeitet.

In der zweiten Phase sollen Kinder nun einen eigenen Beat bauen. Dafür überlegen sie sich, welche der Charakteristika für ihren Beat entscheidend sein sollen und bauen diesen mittels der Software.

**Praktische Tipps:**

Jedes Musikgenre ist tendenziell dafür geeignet, allerdings sind Genres wie Reggae, Polka oder Samba Musik eher dafür geeignet als Metal, Rock und Pop, da letztere viele Einflüsse haben und es schwer ist, eine Charakteristik zu erkennen.

Methode: GartKlc Phone

**Name der Methode:**

GartKlc Phone

**Ziel:**

Grundverständnis für eine KI entwickeln und verdeutlichen, dass die Sichtweisen von Menschen sehr divers sind.

**Altersstruktur:**

Ab 8 Jahre

**Teilnehmer\*innenzahl:**

Gruppen à 3 Personen

**Kurzbeschreibung:**

Teilnehmende lernen spielerisch, wie eine KI die eingegebenen Befehle interpretiert. Sie lernen mit der Methode, dass jeder Mensch Dinge anders wahrnimmt.

**Zeitraumen:**

10 Minuten plus 2 x 5 Minuten pro Person in der Gruppe

**Material:**

- Ein Tablet pro Person
- Canva App ([www.canva.com](http://www.canva.com))
- Text zu Bild oder eine andere Text zu Bild KI, z. B. [www.midjourney.com](http://www.midjourney.com) oder [www.craiyon.com](http://www.craiyon.com)
- Vorlage GartKlc

**Methodisches Vorgehen:**

Zunächst muss jede\*r der Gruppe ein Objekt beschreiben, wie eine Tasse, Schere oder ähnliches. Diese Beschreibung geben die Teilnehmenden einer KI, welche Text zu Bild generiert (z. B. midjourney oder craiyon).

Anschließend werden die jeweiligen Ergebnisse verglichen und diskutiert (Was war bei wem gut/schlecht?; Wie nah ist das entstandene Bild am Original?; etc.)

Danach werden vier verschiedene Gegenstände, welche aber der gleichen Kategorie angehören, in die Tischmitte gestellt (z.B. diverse Tassen oder Scheren). Anschließend sucht sich jede\*r heimlich einen Gegenstand und beschreibt der KI erneut, was er/sie sieht.

Das so entstandene Bild wird anschließend an den/die Sitznachbar\*in gegeben, welche\*r nun das von der KI erzeugte Bild beschreibt und es wieder von der KI interpretieren lässt.

Methode: GartKlc Phone

Bevor ihr das Tablet mit dem KI-Generator weitergebt, sollten die Gegenstände von der Tischmitte entfernt werden.

Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis reihum alle Teilnehmenden jeweils ein generiertes Bild der vorherigen Person in dem KI-Generator beschrieben haben.

Anschließend werden die Ergebnisse angeschaut und gemeinsam diskutiert.

**Praktische Tipps:**

Achtet darauf, dass die Beschreibungen auch gespeichert werden. Zu diesem Zweck und für einen besseren Überblick kann diese Vorlage bei Canva genutzt werden:

[https://www.canva.com/design/DAFmQ1-eH-0/7vRDx7-sabi\\_xhAjOvSa1g/view?utm\\_content=DAFmQ1-eH-0&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink&mode=preview](https://www.canva.com/design/DAFmQ1-eH-0/7vRDx7-sabi_xhAjOvSa1g/view?utm_content=DAFmQ1-eH-0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview)

Solltet ihr kein Canva nutzen und die Bilder nur in der KI generieren lassen, sorgt dafür, dass keine Bilder oder Beschreibungen verloren gehen! Ihr könnt sie bspw. mit Screenshots sichern.

Das Spiel ist abgewandelt von Gartic Phone (<https://garticphone.com/de>), welches ebenfalls sehr gut mit Kindern gespielt werden kann.


Ein Beispiel für die Anwendung der Methode findet ihr auf der nächsten Seite.

1

GartKic Phone



Beschreibe hier das Bild, was du oben siehst!



2

GartKic Phone



Mit dieser Beschreibung habe ich angefangen

Blaue Tasse aus Keramik mit einem abgenutzten braunen Rand




3

GartKic Phone



Beschreibe hier das Bild, was du oben siehst!

Tasse mit verschiedenen Blautönen. Der Henkel ist rechts. Sie ist abgesetzt mit braunen Streifen



4

GartKic Phone



Beschreibe hier das Bild was du oben siehst!



**Name der Methode:**

Algorithmus im Spiegel der Gesellschaft

**Ziel:**

Teilnehmende sollen über Algorithmen aufgeklärt werden und ihnen bewusst gemacht werden, wie rassistisch und diskriminierend diese sein können. Gleichzeitig sollen die Teilnehmenden ermutigt werden, kritisch über den Einsatz von Algorithmen in der Gesellschaft nachzudenken und Handlungsoptionen zu entwickeln.

**Altersstruktur:**

Ab 14 Jahre

**Teilnehmer\*innenzahl:**

Ab 4 Teilnehmenden möglich

**Kurzbeschreibung:**

Neben einer Aufklärung über Algorithmen seitens der Leitung setzen sich die Teilnehmenden selbst mit Studien und Eigenerfahrungen über Algorithmen auseinander.

**Zeitraumen:**

2 Stunden

**Material:**

- Laptops oder Tablets für eine Internetrecherche + Internetzugang
- Bastelmaterial für ein Plakat, Tonaufnahme- oder Videogerät

**Methodisches Vorgehen:**

Die Teilnehmenden werden zunächst in einem kurzen Impulsvortrag der Leitung über Algorithmen informiert. Was sind Algorithmen? Wo und warum werden sie eingesetzt? Teilnehmende werden dabei integriert und der Wissensstand abgefragt (10 Minuten Zeit).

Die Leitung nennt ein Beispiel für einen rassistischen und diskriminierenden Algorithmus. Ein Beispiel für einen rassistischen und diskriminierenden Algorithmus könnte ein automatisiertes Bewerbungsscreening-System sein, das unbewusst bestimmte ethische Gruppen aufgrund von Voreingenommenheit benachteiligt. Stellen wir uns vor, dass ein Algorithmus aufgrund historischer Daten aus der Vergangenheit trainiert wurde, die eine geringere Einstellungsquote für Bewerber\*innen bestimmter ethnischer Hintergründe zeigen. Wenn dieser Algorithmus dann verwendet wird, um Bewerbungen zu analysieren, könnte er unbeabsichtigt ähnliche Diskriminierung fortsetzen, indem er Bewerber\*innen aufgrund ihrer ethnischen Zugehörigkeit benachteiligt. Dieses Beispiel verdeutlicht, wie Algorithmen Vorurteile und Diskriminierung verstärken können, wenn sie nicht angemessen überwacht und auf ihre Fairness überprüft werden.

Die Teilnehmenden werden gefragt, ob sie von eigenen Erfahrungen berichten möchten.

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt, und suchen im Netz nach Fallstudien und weiteren Beispielen zu diskriminierenden Algorithmen (30 Minuten Zeit).

Alle Teilnehmenden diskutieren in der ganzen Gruppe über die ethischen Herausforderungen im Zusammenhang mit Algorithmen und mögliche Lösungsansätze (20 Minuten Zeit).

Die Teilnehmenden kehren wieder in ihre Kleingruppen zurück und überlegen sich ein eigenes kleines Medienprojekt, das ein Bewusstsein für algorithmische Diskriminierung in der Gesellschaft fördert. Dies könnte ein Aufklärungsvideo sein (dort könnten gut die zuvor besprochenen Inhalte aufgenommen und im Video vermittelt werden), ein Podcast (auch hier können die Teilnehmenden die zuvor besprochenen Inhalte aufnehmen und vermitteln), ein Plakat oder Social-Media-Beitrag sein (je nach Aufwand mind. 60 Minuten Zeit).

Zum Abschluss werden die kleinen Medienprojekte gegenseitig vorgestellt (30 Minuten Zeit).

**Praktische Tipps:**

Die Leitung sollte vorab deutlich machen, dass dies ein geschützter Raum ist, und geteilte Erfahrungen respektvoll behandelt werden. Teilnehmende die sich bei dem Thema unwohl fühlen oder sich nicht öffnen wollen, dürfen sich dem Angebot entziehen.

Ein Algorithmus kann auch gut mit einem Kochbuch veranschaulicht werden. Schaut euch gemeinsam ein Rezept an. Dort steht genau, welche Zutaten ein Rezept benötigt, um das gewünschte Ergebnis zu haben. Bei einem Algorithmus funktioniert es genauso. Er wird von uns ‚gefüttert‘, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

## 10. Toolsammlung für digitale Teilhabe

Die vorgeschlagenen Tools sind alle so gewählt, dass die Teilnehmenden keinen eigenen Account benötigen, um das Tool nutzen zu können. Es werden nur kostenlose oder in der Basisversion kostenlose Tools vorgeschlagen (hier kann es sein, dass anfänglich kostenlose Tools kostenpflichtig werden). Eine Registrierung ist gelistet, wenn die/der Mitarbeitende sich registrieren muss. Ist das Tool DSGVO konform, ist dies vermerkt.

Meinungsabfrage, Mitentscheiden:

- [Etherpad](#) | Keine Registrierung | kostenlos
- [Padlet](#) | Registrierung | kostenlos
- [Tricider](#) | Keine Registrierung | kostenlos | DSGVO konform

Ideensammlung, digital Zusammenarbeiten:

- [Task Cards](#) | Registrierung | bis zu 3 Pinnwände in Basisversion kostenlos | DSGVO konform
- [OPIN](#) | Registrierung | kostenlos
- [ePartool](#) | Keine Registrierung | kostenlos
- [Brabbl](#) | Registrierung | in Basisversion kostenlos | DSGVO konform
- [Tricider](#) | Keine Registrierung | kostenlos | DSGVO konform
- [Wortwolken](#) | Keine Registrierung | kostenlos | DSGVO konform
- [Mentimeter](#) | Registrierung | kostenlos | DSGVO konform

Digital präsentieren:

- [Canva](#) | Registrierung | Basisversion kostenlos, für NGOs kostenloser Pro Account
- [Wortwolken](#) | Keine Registrierung | kostenlos | DSGVO konform
- [Twine](#) | Keine Registrierung | kostenlos | DSGVO konform

Abstimmung:

- [OPIN](#) | Registrierung | kostenlos
- [ePartool](#) | Keine Registrierung | kostenlos
- [VotesUp](#) | Registrierung | kostenlos für Veranstaltungen mit bis zu 50 Teilnehmenden | DSGVO konform
- [Tricider](#) | Keine Registrierung | kostenlos | DSGVO konform

Projektplanung:

- [Trello](#) | Registrierung | kostenlos
- [Task Cards](#) | Registrierung | bis zu drei Pinnwände in Basisversion kostenlos | DSGVO konform
- [OPIN](#) | Registrierung | kostenlos

Bildgestaltung:

- [Canva](#) | Registrierung | Basisversion kostenlos, für NGOs kostenloser Pro Account
- [Snapseed](#) | keine Registrierung | kostenlose App
- [Gimp](#) | Keine Registrierung | kostenloses Programm

Videogestaltung:

## Toolsammlung

- [Canva](#) | Registrierung | Basisversion kostenlos, für NGOs kostenloser Pro Account
- [VN Videoeditor App](#) | Keine Registrierung | kostenlos
- [OpenShot](#) | Keine Registrierung | kostenloses Programm
- [Blender](#) | Keine Registrierung | kostenloses Programm

## Lernen:

- [Kahoot](#) | Registrieren | Basisversion kostenlos
- [LearningApps](#) | Keine Registrierung | kostenlos
- [Flora Incognita App](#) | Keine Registrierung | kostenlos | DSGVO konform
- [Twine](#) | Keine Registrierung | kostenlos | DSGVO konform

## Tipp:

Wer für die medienpädagogische Arbeit Apps verwenden und diese vorab auf ihr Datensendeverhalten hin prüfen möchte, kann dies unter <https://appcheck.mobilsicher.de/> machen. Der Mobilsicher AppChecker gibt Auskunft darüber, welche App-Eigenschaften die Anwendung mit sich bringt.

## 11. Literaturverzeichnis und weiterführende Literatur

### Infoportale:

Zentrale Initiative Deutschlands für einen sicheren Umgang im Netz: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

Gemeinnützige Organisation für Menschenrechte im Netz: [www.hateaid.org](http://www.hateaid.org)

SCHAU HIN!, Beratungsstelle Gewalt und Hass im Netz: [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

Medienpädagogik-Praxisblog: [www.medienpaedagogik-praxis.de](http://www.medienpaedagogik-praxis.de)

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur: [www.gmk-net.de/](http://www.gmk-net.de/)

Landesanstalt für Medien NRW: [www.medienanstalt-nrw.de/](http://www.medienanstalt-nrw.de/)

Anlaufstelle für praktische Themen zum digitalen Alltag: [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)

Bundeszentrale für politische Bildung: [www.bpb.de](http://www.bpb.de)

Inklusive Medienarbeit: <https://www.medienarbeit-nrw.de/>

Einordnung und Enthüllung von Fake News: [www.mimikama.at](http://www.mimikama.at)

Juuuport Beratungsangebot für junge Menschen bei Internetproblemen und Infostelle für Hass im Netz: [www.juuuport.de](http://www.juuuport.de)

Jugendschutz im Netz: [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)

Portal zur Erstellung eines Mediennutzungsvertrags: [www.medienutzungsvertrag.de](http://www.medienutzungsvertrag.de)

Spieleratgeber NRW: Informationen zu USK und FSK sowie eine pädagogische Beurteilung von Spielen: <https://spieleratgeber-nrw.de/>

### Studien:

JIM-Studie: <http://www.mpfs.de/startseite/%20>

Cyberlife-Studie: <https://www.tk.de/presse/themen/praevention/medienkompetenz/studie-cyberlife-2022-2135612>

### Digitale Spiele pädagogisch beurteilt:

Spieleratgeber NRW: [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

Spielbeurteilungen: [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)

Digitale Spiele - pädagogisch beurteilt, Band 23, Ausgabe 2022/23

### Podcasts zum Thema Medienkompetenz:

Raw and Uncut: <https://www.gmk-net.de/2020/11/05/podcast-raw-and-uncut/>

Jugendhilfe-Navi-Podcast: <https://ajs.nrw/jugendhilfe-navi-podcast/>

Klicksafe fragt: <https://www.klicksafe.de/podcast>

Medially: <https://medially.podigee.io/>

### Thematisch passende Blogs:

Bell Tower News: <https://www.belltower.news/>

Charta der Vielfalt: Für Diversity in der Arbeitswelt: <https://www.charta-der-vielfalt.de/>

#### **Hilfreiche Social-Media-Kanäle:**

Hawar.impact

Naberwasgeht

#### **Apps:**

„KonterBUNT“ – Einschreiten für Demokratie: Die App KonterBUNT zeigt Euch, wie ihr auf Stammtischparolen reagieren könnt. Die App wurde der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur zur App des Monats gewählt: <https://konterbunt.de/>

#### **Serienvorschlag:**

Dear white people (Diese Serie kann gemeinsam mit jungen Menschen angesehen werden, um sich mit dem Thema Rassismus und Diskriminierung auseinanderzusetzen.)

#### **Quiz zum Thema Rassismus:**

„Antidiskriminierung, Rassismuskritik und Diversität“ 105 Reflexionskarten für die Praxis von der IDA (Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismusbearbeitung e. V.), erschienen im Beltz Verlag

#### **Information zur Erstellung eines Medienkonzepts:**

Conceptopia – Jugendförderung NRW geht digitale Wege: [www.conceptopia.nrw](http://www.conceptopia.nrw)

#### **Fachliteratur nach Themen geordnet:**

Rassismus:

- Excit Racism. Rassismuskritisch denken lernen, von Tupoka Ogette. 10. Auflage, Juni 2021.
- Medien. Pädagogik und Rassismus.Kritik, merz, Zeitschrift für Medienpädagogik, 66. Jahrgang, Nr. 5, Oktober 2022.
- Themenheft Rassismus, hrsg. Von Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage. Redaktion: Jeannette Goddar, Sanem Kleff, Eberhard Seidel. Nr. 127, 1. Auflage, Mai 2023.

Vielfalt und Diversität:

- Public Value trifft Silicon Valley – Wie lässt sich Vielfalt in algorithmischen Medienumgebungen garantieren?, hrsg. von Landesanstalt für Medien NRW. 10. Ausgabe, 10. April 2023.
- Medienpädagogik der Vielfalt – Integration und Inklusion, hrsg. von Friederike von Gross & Reante Röllecke. Dieter Baacke Preis Handbuch, Band 12. München: Kopaed-Verlag, 2017.

## Literaturverzeichnis

- Vielfalt in Film und Fernsehen. Inklusives Filmprojekt mit Kindern und Jugendlichen, hrsg. von interaktiv plus, Gemeinschaft lokale Medienarbeit NRW e. V. (LAG LM). Ausgabe 01/2023.

### Medienpädagogik:

- Baacke, Dieter: Medienpädagogik. Tübingen: Niemeyer, 1997.
- Schorb, Bernd: Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte, Forschung und Praxis. Opladen: Leske+Budrich, 1995.

