



NRW

Arbeitshilfe

zur Erstellung eines Medienkonzeptes
in der Jugendarbeit

Herausgeber:

Landesarbeitsgemeinschaft der Arbeiterwohlfahrt NRW (AWO NRW)
c/o Arbeiterwohlfahrt Bezirksverband Niederrhein e. V.
Lützowstraße 32
45141 Essen

Verantwortlich:

Jürgen Otto (Geschäftsführer der AWO NRW)

Redaktion:

Muna Hischma (AWO Westliches Westfalen e.V.)
Janine Opalka (AWO Westliches Westfalen e.V.)
Marita Badde (Fachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit AWO/Jugendwerke NRW)

In Zusammenarbeit mit dem Fachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit der AWO und Jugendwerke NRW sowie Kolleg*innen aus der Praxis.

Wir bedanken uns herzlich für die Mitwirkung bei allen!

Bildnachweise: ©shutterstock.com/Drazen Zigic (Titel); ©freepik.com

1. Auflage, Oktober 2024

Gefördert durch Mittel des Kinder- und Jugendförderplans:

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



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
1.1 Bedeutung für die Einrichtung	2
1.2 Chancen der Mediennutzung und Teilhabe	3
1.3 Ziele eines Medienkonzeptes	3
1.4 Aktuelle Situation in der Einrichtung	4
2. Lebensweltorientierung in der medienpädagogischen Arbeit	5
2.1 Kinder- und Jugendschutz im digitalen Raum: Risiken und Herausforderungen	5
2.1.1 Einflussnahme und Rechtsdruck im digitalen Raum	5
2.1.2 Mediensucht	6
2.2 Kinderpädagogische Aspekte	6
2.3 Jugendpädagogische Aspekte	6
3. Medienpädagogische Grundlagen	7
3.1 Die vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke (1996)	7
3.2 Begriffserklärungen	8
4. Haltungskonzepte und Auftrag	9
4.1 Auftrag und rechtliche Grundlagen	9
5. Datenschutz	10
6. Risikobereiche der Mediennutzung/Prävention	11
6.1 Präventive Maßnahmen	11
6.2 Mediennutzungsregeln	12
7. Künstliche Intelligenz im Medienzeitalter – Chancen, Risiken und unsere Verantwortung	13
8. Öffentlichkeitsarbeit und Vernetzung	15
9. Fortbildungen und Schulungen	15
10. Qualitätsmanagement und Evaluation	16
11. Methoden und Tools: kreative und aktive Medienarbeit	16
11.1 Von der Idee zum Projekt	18
12. Autor*innen	19

1. Einleitung

In der Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen stehen wir vor der faszinierenden Aufgabe, jungen Menschen in einer zunehmend digitalisierten und medial geprägten Welt Orientierung und Unterstützung zu bieten. Die Mediennutzung hat sich in den letzten Jahren rapide verändert und beeinflusst nahezu jeden Aspekt des Lebens von Kindern und Jugendlichen. Von sozialen Medien bis hin zu digitalen Kunstformen – die Möglichkeiten und Herausforderungen, die die Medienlandschaft mit sich bringt, sind vielfältig und spannend zugleich. In diesem Kontext gewinnt die Förderung von Medienkompetenz und Medienbildung für junge Menschen zunehmend an Bedeutung. Ein fundiertes Medienkonzept ist dabei von essenzieller Bedeutung, um unsere Zielgruppe auf ihrem Weg zu mündigen, kritischen und kreativen Mediennutzer*innen und -produzent*innen zu begleiten.

Die vorliegende Arbeitshilfe stellt eine strukturierte und partizipative Herangehensweise dar, um die Medienbildung junger Menschen zu stärken. Die Arbeitshilfe setzt den Fokus auf die Förderung von Medienkompetenz, den kreativen Umgang mit Medien, die digitale Teilhabe, Prävention und Inklusion. Dabei werden nicht nur die Bedürfnisse der Zielgruppe berücksichtigt, sondern auch die Zusammenarbeit mit Eltern und Schulen.

Auf EU-Ebene wurde in den Jahren 2016 – 2017 eine Expert*innengruppe zu digitaler Jugendarbeit eingesetzt. Folgende Arbeitsdefinitionen wurden von ihnen formuliert:

- „Unter Digitaler Jugendarbeit fällt die Nutzung von digitalen Medien und digitalen Technologien in der Jugendarbeit
- Digitale Jugendarbeit ist keine eigenständige Methode oder Form der Jugendarbeit, sondern kann in alle herkömmlichen Jugendarbeits-Settings integriert werden
- Sie verfolgt die gleichen Ziele und handelt nach denselben Prinzipien, Werten und ethischen Haltungen wie Jugendarbeit im Allgemeinen
- Digitale Jugendarbeit kann im Online- oder Offline-Setting sowie in Mischformen stattfinden
- Digitale Medien und Technologien können entweder als Werkzeug, als Aktivität oder als Inhalt in der digitalen Jugendarbeit behandelt werden“.¹

Diese Definitionen heben die Bedeutung der Integration digitaler Medien und Technologien in die Jugendarbeit der AWO NRW hervor. Sie bieten eine wertvolle Orientierung für die Entwicklung und Umsetzung von Medienkonzepten, die den aktuellen Anforderungen und Möglichkeiten der digitalen Welt gerecht werden.

1.1 Bedeutung für die Einrichtung

Die Bedeutung der Nutzung eines Medienkonzepts in der Zusammenarbeit mit jungen Menschen sehen wir in den folgenden Punkten:

- **Klare Ausrichtung:** Ein Medienkonzept ermöglicht der Einrichtung, ihre Haltung und Leitlinien in Bezug auf die Jugendarbeit und im Kontext der Medienbildung klar zu definieren sowie zu kommunizieren. Es dient als pädagogisches Fundament, auf dem alle Aktivitäten und Programme im Bereich der Medienbildung aufbauen können.
- **Orientierung für Mitarbeitende:** Das Medienkonzept bietet den Mitarbeitenden eine klare Orientierung, wie sie Medien in der Arbeit mit jungen Menschen einsetzen können. Es ist hilfreich, einheitliche Standards für die Medienpädagogik zu etablieren.
- **Transparenz und Vertrauen:** Die transparente Darstellung der Haltung und Leitlinien in Bezug auf die Medienarbeit schafft bei allen Beteiligten Vertrauen. Sie wissen, welche Werte und Prinzipien die Einrichtung verfolgt.
- **Partizipation und Beteiligung:** Ein Medienkonzept *soll* die Einbeziehung der jungen Menschen selbst fördern. Durch die Beteiligung an der Entwicklung des Konzepts, werden sie zu aktiven Gestalter*innen ihrer Medienumgebung.
- **Sicherheit und Prävention:** Das Medienkonzept *muss* Sicherheitsmaßnahmen und Präventionsstrategien gegen potenzielle Risiken im Umgang mit Medien umfassen. Dies schützt die jungen Menschen vor schädlichen Einflüssen.
- **Anpassungsfähigkeit:** Ein Medienkonzept *muss* flexibel sein, um sich den ständig ändernden Medienlandschaften und den Bedürfnissen der Zielgruppe anzupassen.

1 Vgl. EU-Kommission 2018:6. Link: https://digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf.

1.2 Chancen der Mediennutzung und Teilhabe

Die Nutzung von Medien bietet eine Vielzahl von Chancen und Möglichkeiten:

- **Zugang zu Informationen:** Durch Medien wie das Internet, Bücher, Zeitungen und Zeitschriften haben Menschen Zugang zu einer Fülle von Informationen zu unterschiedlichsten Themen aus aller Welt.
- **Kommunikation:** Medien ermöglichen es Menschen, miteinander in Kontakt zu treten, sei es über soziale Medien, E-Mails, Messaging-Apps oder Videokonferenzen. Dies erleichtert die Kommunikation über große Entfernungen hinweg und fördert den Austausch von Ideen und Meinungen.
- **Bildung:** Medien können als Lernwerkzeuge dienen, indem sie Bildungsprogramme, Online-Kurse, Tutorials und andere Lehr- und Lernmaterialien bereitstellen. Sie bieten die Möglichkeit zum Selbststudium und zur Weiterbildung unabhängig von Zeit und Ort.
- **Kulturelle Vielfalt:** Durch Medien erhalten Menschen Einblicke in verschiedene Kulturen, Traditionen, Lebensweisen und Perspektiven. Sie ermöglichen es, die Vielfalt der Welt zu erkunden und interkulturelles Verständnis zu fördern.
- **Kreativität und Selbstaussdruck:** Medien wie Fotografie, Film, Musik und Kunst geben Menschen die Möglichkeit, ihre Kreativität auszudrücken und sich selbst zu verwirklichen. Sie können ihre Gedanken, Ideen und Emotionen auf vielfältige Weise zum Ausdruck bringen.
- **Berufliche Chancen:** Die Beherrschung digitaler Medien und Technologien ist in vielen Berufsfeldern unerlässlich geworden. Die kompetente Nutzung von Medien kann daher die beruflichen Chancen verbessern und den Zugang zu bestimmten Arbeitsmärkten erleichtern.
- **Aktive Teilnahme an der Gesellschaft:** Medien bieten Plattformen für politische Beteiligung, soziales Engagement und die Verbreitung von Meinungen. Sie ermöglichen den Menschen, sich über gesellschaftliche Themen zu informieren, sich zu engagieren und ihre Stimme zu erheben.

Insgesamt können Medien eine positive Rolle bei der persönlichen Entwicklung, Bildung, Kommunikation und Teilhabe an der Gesellschaft spielen, wenn sie verantwortungsbewusst genutzt werden. Dabei sollte Teilhabe als eine Querschnittsaufgabe verstanden und entsprechend betont werden.

In der Praxis bedeutet das:

- **Bereitstellung einer Grundausstattung** für die wichtigsten digitalen Beteiligungsmöglichkeiten (WLAN, Computer, Tablets) in den Einrichtungen.
- **Integration digitaler Tools** in die Alltagsstruktur, sei es in der Teamarbeit oder der Einbindung von Kindern und Jugendlichen in die Programmgestaltung mittels digitaler Umfragen.
- **Digitale Begleitung** von Angeboten in Form von Fotos oder Videos.
- **Nutzung eines Diensthandys** für die digitale Kommunikation im Team und mit Externen.
- **Bereitstellung eines niedrigschwelligen Zugangs** zum WLAN durch QR-Codes.
- **Vermittlung** grundlegender Kenntnisse zur digitalen Partizipation.
- **Digitale Sammlung von Ergebnissen** aus Gruppenarbeiten und Diskussionen.
- **Anwendung mindestens eines digitalen Tools** während Workshops oder Seminaren.
- **Abwägung**, wo digitale Teilhabe sinnvoll und notwendig ist.
- **Angebot medienpädagogisch angelegter Beteiligungsprojekte** beispielsweise basierend auf Video- oder Radiobeiträgen zu Themen im Stadtteil.

1.3 Ziele eines Medienkonzeptes

Auftragsbewusstsein schaffen und Handlungssicherheit bieten: Das Medienkonzept *soll* allen Beteiligten bewusst machen, dass die Förderung von Medienbildung und Medienkompetenz eine wichtige Aufgabe ist. Es soll Sicherheit im Umgang mit Medien vermitteln, um mögliche Unsicherheiten und Ängste abzubauen sowie ein Bewusstsein für potenzielle Gefahren schaffen.

Bildung zu sachgerechtem, selbstbestimmtem, kreativem und sozialverantwortlichem Handeln: Junge Menschen *sollen* dazu befähigt werden, Medien auf sinnvolle Weise zu nutzen und dabei sozialverantwortlich zu handeln.

Partizipationskompetenz: Das Medienkonzept *soll* die Fähigkeit fördern, aktiv an Medienprozessen teilzunehmen und Medieninhalte zu gestalten. Dies ermöglicht den jungen Menschen, ihre Stimmen zu erheben und an der Gestaltung ihrer Medienumgebung teilzuhaben sowie ihre Interessen berücksichtigt wissen. Die Förderung der Fähigkeit zur aktiven Gestaltung von Medieninhalten, sei es durch kreatives Schreiben, Fotografie, Video oder andere Medienformen unterstreicht dies.



1.4 Aktuelle Situation in der Einrichtung

In unseren Einrichtungen stehen verschiedenste Angebote im Bereich der Medienarbeit zur Verfügung. Die Bereitstellung von PCs und Tablets für Lernzwecke und kreative Projekte, Gaming sowie die Bereitstellung von Spielkonsolen gehören zur Standardausrüstung. Für die Erstellung eines einrichtungsbezogenen Medienkonzeptes können folgende Punkte berücksichtigt werden.

Ist-Stand-Analyse: Bei der Durchführung einer Ist-Stand-Analyse wird festgehalten, welche Geräte und Medien in der Einrichtung bereits vorhanden sind. Dies umfasst sowohl Computer, Tablets und Smartphones als auch Spiele und Multimedia-Ausstattung. Diese Analyse hilft, den Ausgangspunkt für die Medienarbeit zu ermitteln und gezielt auf vorhandene Ressourcen aufzubauen.

Umsetzungsprozess! – Wo stehen wir?

Jedes Team besitzt bereits unterschiedliche Erfahrungen und Kompetenzen. Vor der Entwicklung eines eigenen Medienkonzeptes, ist es hilfreich sich mit dem aktuellen Ist-Stand auseinanderzusetzen:

- Einrichtungskultur, Haltung und Strategie im Umgang mit digitalen Medien
- Wie ist unser Auftrag formuliert? Bedarfsanalyse?
- Verfügbarkeit technischen Equipments, welche Infrastruktur ist vorhanden für das Team, für junge Menschen?

- Welche Medienkompetenzen und Fähigkeiten im Bereich der Informationstechnologien bestehen?
- Gibt es Erfahrungen in der Online-Kommunikation mit jungen Menschen?
- Gibt es Erfahrungen in der fachlichen Begleitung der Mediennutzung von jungen Menschen?
- Welche zeitlichen Ressourcen können wir zur Verfügung stellen?
- Einbeziehung junger Menschen in die Planung und Durchführung der Digitalen Jugendarbeit
- Welche Kontakte zu Ansprechpartner*innen/Kooperationspartner*innen (mit spezifischem Know-how) gibt es? Welche Kontakte können wir aufbauen?

WLAN und Internetzugang: Steht eine sichere WLAN-Verbindung zur Verfügung? Diese ist Voraussetzung dafür, dass alle Kinder und Jugendlichen einen Zugang zu digitalen Ressourcen haben.

Spiele: Welche Spiele bieten wir in der Einrichtung an und werden diesen den unterschiedlichen Vorlieben der Nutzer*innen gerecht?

Fördermittel-Akquise: Digitale Endgeräte sowie eine stabile WLAN-Verbindung sind nicht in allen Einrichtungen ausreichend vorhanden. Demnach sollte die Förderlandschaft betrachtet werden (LWL, LVR, regionale Stiftungen...)²

² Im Anhang sind Informationen für Konzeptsteller*innen „Von der Idee zum Projekt“ zu finden.

2. Lebensweltorientierung in der medienpädagogischen Arbeit

Die Medienwelt junger Menschen ist geprägt von verschiedenen Formen des Medienhandelns: Rezeptives Medienhandeln, Kommunikatives Medienhandeln und Produktives Medienhandeln. Junge Menschen nutzen Medien, um sich zu unterhalten, zu informieren, mit anderen in Kontakt zu treten und ihre Kreativität auszudrücken. Wir stehen vor folgenden Entwicklungsaufgaben:

- **Die Welt der jungen Menschen verstehen:** Wir müssen lernen vom jungen Menschen aus zu denken und ihre Bedürfnisse anzuerkennen.
- **Eine kohärente Identität ausbilden:** Medien spielen eine wichtige Rolle bei der Identitätsentwicklung junger Menschen, da sie dazu beitragen, das Selbstbild und die Selbstwahrnehmung zu formen sowie eine Orientierung bieten.
- **An der Welt teilhaben:** Medien ermöglichen es jungen Menschen, an gesellschaftlichen und kulturellen Ereignissen teilzunehmen und sich aktiv in das öffentliche Leben einzubringen.
- **Bedeutung digitaler Aktivitäten:** Digitale Aktivitäten spielen eine bedeutende Rolle in der Lebenswelt junger Menschen. Gleichzeitig bergen sie jedoch auch Risiken wie den Druck zur Selbstinszenierung, die Gefahr von Cybermobbing und den Verlust der Privatsphäre.³

2.1 Kinder- und Jugendschutz im digitalen Raum: Risiken und Herausforderungen

Was kann gefährlich werden? Cybermobbing, exzessive Bildschirmzeit, Online-Belästigung und der Konsum ungeeigneter Inhalte sind nur einige der Gefahren, die junge Menschen im Internet erleben können. Die Anonymität des Internets ermöglicht es Täter*innen (sexuali-

sierter) Gewalt und anderen Kriminellen, Kontakt zu minderjährigen Nutzer*innen aufzunehmen. Datenmissbrauch und Identitätsdiebstahl sind weitere ernsthafte Bedrohungen.

Ein wesentliches Risiko für Kinder und Jugendliche sind kinder- und jugendgefährdende Inhalte. Dazu zählen z. B. gewaltverherrlichende Online-Spiele oder Videos mit pornographischen Darstellungen. Schutzeinstellungen und weitere technische Maßnahmen können dabei unterstützen, solche Inhalte zu blockieren. Neben ungeeigneten Inhalten kann außerdem Cyberkriminalität, zum Beispiel „Phishing-Ver suche“, Infektionen mit Schadsoftware oder der Diebstahl von sensiblen Daten, zur Gefahr werden.⁴

2.1.1 Einflussnahme und Rechtsdruck im digitalen Raum

Die reale Welt ist von der Analogen nicht mehr trennbar, sie beeinflussen sich gegenseitig. Junge Menschen sind unmittelbaren Risiken ausgesetzt, denen wir entgegenwirken müssen. Im Folgenden werden Herausforderungen im Jahr 2024 dargelegt:

- Durch Algorithmen und Influencer werden in den sozialen Medien bestimmte Bilder und Videos in den Vordergrund gerückt.
- Junge Menschen werden häufig mit reaktionären Bildern und Aussagen überflutet.
- Es geschieht im virtuellen Raum eine Renaissance der Männlichkeit: souverän sein, der Stärkere sein, in bestimmten Situationen mehr Macht ausstrahlen, rückt in den Vordergrund.
- Junge Menschen suchen Orientierung in der Entwicklung – gerade in der Geschlechterentwicklung, nach Anforderungen und Bildern, denen man im Alltag begegnet (Was wird mir vermittelt? Was sagt mir die Gesell-

³ Vgl. Thiersch, Hans (2014): Lebensweltorientierte Soziale Arbeit. Aufgaben der Praxis im sozialen Wandel. 9. Auflage. Weinheim, Beltz Juventa.

⁴ Vgl. bsi.bund.de

schaft was „normal“ ist? Welche Rolle soll ich erfüllen?) – dass wird z. B. auf TikTok⁵ verstärkt aufgegriffen. Auf TikTok passierte u. a. der Aufruf zum „national rape-Day“ (24.04.2024). Dieser wurde von frauenfeindlichen Männern ins Leben gerufen und verbreitet. Laut einer Falschmeldung, die auf TikTok kursiert, sei der 24. April ein Tag, an dem man straflos sexuell übergriffig werden dürfe.⁶

- Es wird eine Art toxische Männlichkeit verbreitet – eine Männlichkeit jenseits des Gesunden – sexistische und diskriminierende Vorstellungen werden geteilt.
- Soziale Medien fangen junge Menschen auf der Suche nach Orientierung in der Entwicklung ab und vermitteln stark tradierte Geschlechterrollen.
- Problem „Verklärte Wahrnehmung“: Junge Menschen finden (rechts-) radikale Einstellungen gut – so auch die der AFD (treten auf TikTok verstärkt auf), reflektieren nicht, was deren Politprogramm bedeutet, hinterfragen nicht.

Daraus resultiert: Wir müssen auf den fehlenden Reflexionsraum reagieren: Einrichtungen müssen verstärkt Raum geben, damit junge Menschen Erlebtes aus dem Netz schildern und somit dieses aufarbeiten können.

2.1.2 Mediensucht

Mediensucht wird als übermäßiger Umgang mit elektronischen oder digitalen Medien verstanden. Mit Blick auf die Geschichte der Medienutzung fällt auf, dass jedes Medium – vom Radio über das Fernsehen bis hin zum Smartphone – in seiner jeweiligen Zeit eine steigende Nutzung erfahren hat und deshalb oft in der Kritik steht oder stand. In den letzten Jahren, besonders durch die Pandemie, hat die Nutzung digitaler Medien, vor allem bei jun-

gen Menschen zugenommen. Allerdings sagt die Dauer der Nutzung wenig über ein mögliches Suchtverhalten aus. Ein Hinweis auf eine Mediensucht liegt erst dann vor, wenn jemand die Fähigkeit verliert, selbstbestimmt und kompetent mit Medien umzugehen.

Für den Fall, dass Mediensucht beobachtet oder durch junge Menschen als Problem geäußert wird, ist es von Vorteil Beratungsstellen oder Netzwerkpartner*innen zu kennen, die kompetent begleiten, unterstützen oder übernehmen können.⁷

2.2 Kinderpädagogische Aspekte

Im Bereich der Kinderpädagogik ist es wichtig, Medienangebote altersgerecht zu gestalten und Kinder bei der sicheren und verantwortungsvollen Nutzung von Medien zu unterstützen. Dazu gehören die Auswahl geeigneter Medieninhalte, die Vermittlung von Medienkompetenz und -bildung die Förderung eines reflektierten Umgangs mit Medien.⁸

2.3 Jugendpädagogische Aspekte

In der Jugendarbeit spielen Medien eine zentrale Rolle bei der Gestaltung von Freizeitangeboten und der Förderung der Selbstständigkeit und Selbstbestimmung junger Menschen. Es gilt, Jugendliche zu ermutigen, ihre Medienkompetenz zu stärken und sich kritisch mit Medieninhalten auseinanderzusetzen.⁹

5 Allgemeine Aussagen zu TikTok:

- verbreiten Desinformation,
 - mangelnder Datenschutz,
 - hat Potential die Demokratie zu gefährden,
 - Beiträge können die kommenden Wahlen entscheidend beeinflussen.
- Daher hat die EU in diesem Frühjahr (2024) ein Verfahren gegen Tik-Tok eröffnet und prüft,
- ob genug gegen die Verbreitung illegaler Inhalte unternommen wird,
 - ob gegen den Jugendschutz verstoßen wird (Quelle: https://germany.representation.ec.europa.eu/news/dsa-eu-kommission-leitet-formliches-verfahren-gegen-tiktok-ein-2024-02-19_de)

6 Vgl. WDR-Pressmitteilung: <https://www1.wdr.de/nachrichten/tiktok-vergewaltigungstag-bildungssenatorin-reagiert-100.html>.

7 Vgl. <https://medienkompass.de>

8 Vgl. Medienkompetenzrahmen NRW: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

9 Vgl. ebd.

3. Medienpädagogische Grundlagen

Medienpädagogik ist eine Teildisziplin der Erziehungswissenschaft, Bildungswissenschaft, Sozialen Arbeit, Medienwissenschaft und Kulturwissenschaft. Sie umfasst alle pädagogischen Maßnahmen und Konzepte, die darauf abzielen, Lernende im Umgang mit Medien zu unterstützen und sie zu befähigen, Medien kritisch zu nutzen, zu verstehen und selbstständig zu gestalten. Dabei berücksichtigt sie sowohl die technischen Aspekte als auch die sozialen, kulturellen und ökonomischen Bedingungen, unter denen Medien genutzt werden. So können Defizite in der Mediensozialisation ausgeglichen und präventiv verhindert werden.

Das Ziel der Medienpädagogik ist es, Menschen zu mündigen und verantwortungsbewussten Mediennutz*innen zu erziehen. Dabei geht es nicht nur um die technische Beherrschung von Medien, sondern in erster Linie um die Entwicklung und Stärkung von Medienkompetenz. Diese Fähigkeit gilt als eine wichtige Schlüsselkompetenz in der heutigen digitalen Gesellschaft.

3.1 Die vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke¹⁰ (1996)

Der Begriff *Medienkompetenz* wurde geprägt durch den Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke und hat sich im Laufe der 90er Jahre als übergeordnetes Ziel der Medienpädagogik durchgesetzt. Baacke definiert Medienkompetenz in einem theoretischen Modell, das aus vier Dimensionen besteht: Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung und Medienkritik.

Medienkunde: Diese Dimension bezieht sich auf klassische Wissensbestände über Medien und ihre Funktionsweise. Zum einen geht es darum, zu verstehen, wie die verschiedenen Medienarten bedient werden. Zum anderen gilt es zu wissen, wie sie produziert und verbreitet werden.

Mediennutzung: Unter Mediennutzung versteht Baacke die Fähigkeit, Medien rezeptiv und interaktiv zu nutzen, sei es für persönliche oder berufliche Zwecke. Auf diese Weise kön-

nen Medien als Werkzeug zur Informationsbeschaffung, Kommunikation und kreativen Ausdrucksmöglichkeit genutzt werden.

Mediengestaltung: Mit Mediengestaltung ist eine Partizipationskompetenz gemeint, die die aktive und kreative Auseinandersetzung mit Medien beinhaltet. Diese Dimension unterliegt einer stetigen Veränderung sowohl in technischer als auch in inhaltlicher Hinsicht. Innovative Aspekte und eine ästhetische Herangehensweise stehen hier im Vordergrund. So können die Lernenden selbst Medieninhalte erstellen und teilen, anstatt nur passive Konsumenten zu sein. Durch die Erfahrung eigener Produktion wird der*die Einzelne urteilsfähiger und kritischer gegenüber Fremdproduktion (vgl. Kapitel 11 „Methoden und Tools: Kreative und aktive Medienarbeit“).

Medienkritik: Diese Dimension bezieht sich auf die Fähigkeit, Medieninhalte kritisch zu analysieren und zu bewerten. Dabei ist es wichtig, die Glaubwürdigkeit von Informationen zu hinterfragen und mögliche Manipulationen zu erkennen (s.u. Fake News). Medienkritik beinhaltet auch die Fähigkeit, Medieninhalte in einen größeren Kontext einzuordnen und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft zu verstehen. Demzufolge sind ethische Fragen und soziale Konsequenzen zu berücksichtigen (s.u. Hate Speech und Cybermobbing). In diesem Zusammenhang ist es sinnvoll, Lernende zur Reflexion über die eigenen Mediennutzungsgewohnheiten anzuregen. Es geht darum, sich bewusst zu werden, wie Medien unser Denken, Verhalten und unsere Beziehungen beeinflussen und dafür Verantwortung zu übernehmen. Insbesondere Kinder und Jugendliche sollten befähigt werden, sich vor möglichen Gefahren und Risiken im Internet zu schützen und das eigene Medienverhalten zu reflektieren.

Durch diese Unterteilung werden die verschiedenen Fähigkeiten und Kenntnisse abgebildet, die erforderlich sind, um Medien effektiv und verantwortungsbewusst zu nutzen. Indem wir uns in allen vier Dimensionen weiterentwickeln, kann laut Baacke eine umfassende Medienkompetenz erlangt bzw. gestärkt werden. Allerdings ist dieser Aspekt vor dem Hin-

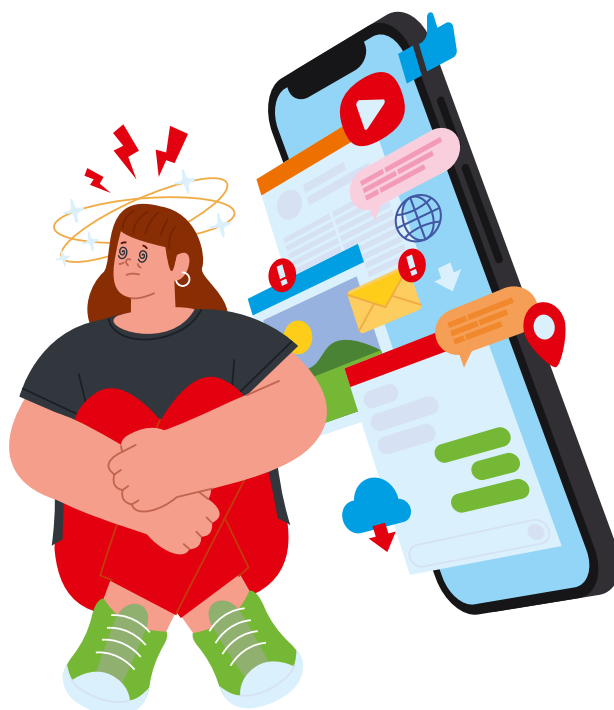
¹⁰ Vgl. Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel.

In: Rein, Antje von (Hrsg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn: Deutsches Institut für Entwicklungspolitik (DIE), S. 112–124.

tergrund eines kontinuierlichen Prozesses zu sehen, der ein lebenslanges Lernen voraussetzt. Dieter Baackes Modell bildet in erster Linie eine medienbezogene Handlungskompetenz ab, die durch die Aneignung von Orientierungswissen entsteht und infolgedessen gesellschaftliche Teilhabe ermöglicht.

3.2 Begriffserklärungen

- **Fake News** sind irreführende oder falsche Informationen, die vor allem über soziale Netzwerke verbreitet werden. Sie werden oft von Einzelpersonen oder Gruppen mit bestimmten Absichten erstellt und verbreitet, beispielsweise mit dem Ziel zur Manipulation der öffentlichen Meinung, zur Förderung von Hass oder aus rein finanziellen Interessen.
- **Hate Speech** bezeichnet beleidigende, herabwürdigende oder diskriminierende Äußerungen im digitalen Raum, die sich gegen bestimmte Gruppen richten. Diese Äußerungen können sich in Form von rassistischen, sexistischen, homophoben oder sonstigen diskriminierenden Kommentaren äußern. Sie können strafrechtlich relevant sein, wenn sie beispielsweise zu Gewalt aufrufen oder zu Hassverbrechen führen.
- **Cybermobbing** auch als Cyberbullying bekannt, bezeichnet das wiederholte und absichtliche Belästigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Beleidigen anderer Personen über das Internet oder mobile Kommunikationsmittel. Dies kann durch das Versenden von beleidigenden Nachrichten, das Verbreiten von Gerüchten oder das Posten von peinlichen Fotos oder Videos geschehen. Cybermobbing kann ernsthafte psychische und soziale Auswirkungen auf die Opfer haben und sollte ernst genommen werden.
- **Cybergrooming** ist die gezielte Kontaktaufnahme Erwachsener mit Kindern oder Jugendlichen über das Internet mit dem Ziel, eine sexuelle Beziehung aufzubauen oder sexuellen Missbrauch zu begehen. Die Täter nutzen dabei oft soziale Netzwerke, Chatrooms oder Messaging-Dienste, um Vertrauen zu den Opfern aufzubauen und sie zu sexuellen Handlungen zu verleiten. Cybergrooming ist eine ernsthafte Gefahr für Kinder und Jugendliche im Internet und erfordert Aufmerksamkeit und Prävention.
- **Sexting** bezeichnet das Versenden oder Empfangen von sexuell expliziten Nachrichten, Bildern oder Videos über das Internet oder Mobiltelefone. Diese Inhalte können freiwillig zwischen zwei Personen ausgetauscht werden, bergen jedoch das Risiko, ungewollt verbreitet oder missbraucht zu werden. Es ist wichtig, über die Risiken von Sexting aufzuklären und Jugendliche zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit intimen Inhalten zu ermutigen.
- **Diversity** bezieht sich auf die Vielfalt und Verschiedenheit von Menschen in einer Gesellschaft oder Organisation. **Kritik** an Diversity kann verschiedene Formen annehmen, von der Ablehnung von Maßnahmen zur Förderung von Vielfalt bis hin zu konkreten Vorbehalten gegenüber bestimmten Gruppen. Es ist wichtig, kritische Diskussionen über Diversity zu führen, um Vorurteile abzubauen und eine inklusive Gesellschaft zu fördern.



4. Haltungskonzepte und Auftrag

Die Implementierung des Medienkonzeptes im Arbeitsalltag geschieht, wenn es von allen Akteur*innen gelebt wird und ein aktiver Teil der pädagogischen Arbeit ist. In den Einrichtungen, in denen junge Menschen betreut, beraten und begleitet werden oder ihre Freizeit in vielfältigen Angeboten verbringen, muss es selbstverständlich sein, die Rechte der anvertrauten Person zu schützen und Beteiligung zu ermöglichen. Neben der Erarbeitung und Implementierung, darf auch die kontinuierliche Weiterentwicklung des Medienkonzeptes nicht außer Acht gelassen werden. Das Medienkonzept ist keine Broschüre, welche nur abgespeichert wird – vielmehr lebt es von einer ständigen Anwendung, Reflexion im Kontext der eigenen Haltung, Überarbeitung und stetigen Erweiterung.

Der gesetzliche Auftrag zur Befähigung und Teilhabe umfasst das Recht jedes Einzelnen, an der digitalen Welt teilzuhaben und sich aktiv einzubringen. Trotz verschiedener Ausgangssituationen zu Hause ist es wichtig, allen Kindern und Jugendlichen gleiche Chancen auf den Zugang und die Nutzung digitaler Medien zu ermöglichen. Dieser Zugang ist entscheidend, um die gesellschaftliche Teilhabe in einer zunehmend digitalen Welt zu gewährleisten.

Haben die jungen Menschen diese nicht, ist es umso wichtiger, ihnen in unterschiedlichen Angeboten, Projekten, Maßnahmen und Möglichkeiten zu bieten. Jede*r sollte die gleiche Chance haben, Medien zu nutzen, sich zu informieren, zu lernen, mit ihnen zu arbeiten und zu kommunizieren. Nur so ermöglichen wir den jungen Menschen die gesellschaftliche Teilhabe, – an einer Welt, die sich schnell und digital entwickelt, teilzuhaben und mitzuwirken.

4.1 Auftrag und rechtliche Grundlagen

Der rechtliche Rahmen des Medienkonzeptes gewährleistet, dass die Rechte, der Schutz und die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum sichergestellt werden und unterstreicht zugleich unseren pädagogischen Auftrag. Im Folgenden sind die relevanten gesetzlichen Bestimmungen aufgeführt:

Grundgesetz (GG)

- **Artikel 2 GG:** Allgemeines Persönlichkeitsrecht, Recht auf Privatsphäre

UN-Kinderrechtskonvention (UN-KRK)

- **Artikel 3:** Das Wohl des Kindes
- **Artikel 12:** Teilhabe
- **Artikel 17:** Zugang zu Informationen und Medien
- **Artikel 19:** Schutz vor Gewalt

Sozialgesetzbuch VIII (SGB VIII)

- **§ 11 SGB VIII:** Jugendarbeit – außerschulische Bildung und Angebote zur Entwicklung

Bürgerliches Gesetzbuch (BGB)

- **§ 105 BGB:** Beschränkte Geschäftsfähigkeit
- **§ 110 BGB:** Taschengeldparagraf

Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)

- **Artikel 6 DSGVO:** Rechtmäßigkeit der Verarbeitung (Nutzung von WhatsApp, SnapChat, Facebook)

Kunsturhebergesetz (KunstUrhG)

- **§ 22 KUG:** Recht am eigenen Bild

Strafgesetzbuch (StGB)

- **§ 184b StGB:** Verbreitung, Produktion und Besitz von kinderpornographischen Inhalten
- **§ 184c StGB:** Jugendpornographie
- **§ 185 StGB:** Beleidigung
- **§ 186 StGB:** Üble Nachrede
- **§ 187 StGB:** Verleumdung
- **§ 201 StGB:** Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes
- **§ 201a StGB:** Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen
- **§ 238 StGB:** Nachstellung (Stalking)
- **§ 240 StGB:** Nötigung
- **§ 241 StGB:** Bedrohung, Androhung von Gewalt

5. Datenschutz

Gerade wenn es um junge Menschen geht, hat der Datenschutz oberste Priorität. Um diesen sicherzustellen, gibt es in der Regel spezifische Vorgaben von der jeweiligen Einrichtung oder dem Projekt, wie mit persönlichen Daten, Bildern oder Videoaufnahmen umzugehen ist. Die rechtliche Grundlage hierfür bildet unter anderem die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), die genau regelt, wie personenbezogene Daten verarbeitet und geschützt werden müssen.¹¹ Datenschutz spielt eine zentrale Rolle in der Medienpädagogik, da Kinder und Jugendliche frühzeitig lernen müssen, wie sie ihre persönlichen Daten schützen können. Mit einer umfassenden Präventionsarbeit können wir die wichtigsten Aspekte berücksichtigen:

- **Sensibilisierung:** Junge Menschen erkennen die Bedeutung des Datenschutzes. Sie erlangen ein Bewusstsein für die Daten, die sie online teilen und wissen um die möglichen Konsequenzen.
- **Mit praktischen Übungen und/oder in Workshops** üben sie den Umgang mit persönlichen Daten. Zum Beispiel zeigt der medienpädagogische Workshop „Den Daten auf der Spur“ wie Daten gesammelt und genutzt werden.
- **Medienkompetenz** umfasst unter anderem die Fähigkeit, kritisch mit Informationen umzugehen und die Vertrauenswürdigkeit von Quellen zu bewerten. Das hilft, Falschinformationen zu erkennen und sich sicher im Netz zu bewegen.

In den einzelnen Gliederungen gibt es eine*n Datenschutzbeauftragt*en, die gemeinsam mit den Verantwortlichen technische Einstellungen besprechen und entscheiden, sowie Vereinbarungen zur Daten- und Bildnutzung formulieren. Zudem wird sichergestellt, dass der Datenschutzverweis für die Homepage, soziale Medien und andere Plattformen ordnungsgemäß umgesetzt wird.¹²

Ein weiterer wichtiger Punkt ist der Umgang mit Messenger-Diensten wie WhatsApp. Aufgrund der datenschutzrechtlichen Herausforderungen und der rechtlichen Rahmenbedingungen, die durch die DSGVO vorgegeben werden, sollten Alternativen zu WhatsApp in Betracht gezogen werden. Es ist empfehlenswert, datenschutzkonforme Messenger-Dienste zu nutzen, um den Schutz der persönlichen Daten von jungen Menschen bestmöglich zu gewährleisten. An dieser Stelle empfiehlt es sich, mit dem*der jeweiligen Datenschutzbeauftragten*in Kontakt aufzunehmen.



¹¹ Vgl. <https://www.dsgvo-gesetz.de>

¹² Für weiterführende Informationen und Hilfestellungen kann auf den Tool-Strauß der AWO WW zu-rückgriffen werden: <https://www.taskcards.de/#/board/4fd02e10-b06b-4d07-a85b-e8b44f6485c2/view?token=66fd87cc-a3ff-40bb-ac2d-54125f143292>.

6. Risikobereiche der Mediennutzung/ Prävention

Beziehungsarbeit spielt eine wichtige Rolle bei der individuellen Förderung und dem Einfluss auf gesellschaftliche Strukturen durch eine verständliche Darstellung digitaler Entwicklungen. Prävention sollte vor dem Hintergrund der vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke als bildungsorientierte Hilfe wirken.

Um sicherzustellen, dass eine Einrichtung maximal sicherer Orte für alle jungen Menschen ist, können unsere Mitarbeiter*innen einen Fragenkatalog, der bei präventiven Maßnahmen unterstützt, beantworten. Der *Fragenkatalog* für Mitarbeiter*innen zur Gestaltung von Einrichtungen als maximal sicheren Ort lautet wie folgt:

- Gibt es eine definierte Ansprechperson für Besucher*innen, wenn ein Verstoß gegen den Datenschutz festgestellt wird?
- Sind Mitarbeiter*innen für die DSGVO sensibilisiert?
- Sind Mitarbeiter*innen über die rechtlichen Grundlagen informiert?
- Wissen Mitarbeiter*innen, wo sie sich über aktuelle und medienrelevante Themen informieren können?
- Wissen Mitarbeiter*innen, wie sie im Falle eines Verstoßes vorgehen sollen?
- Wie positionieren sich Mitarbeiter*innen, wenn sie von Verstößen gegen die DSGVO unter den Besucher*innen erfahren?
- Besteht die Möglichkeit, dass Bilder innerhalb der Einrichtung ungewollt geteilt werden können?

6.1 Präventive Maßnahmen

Wie können wir junge Menschen vor potenziellen Gefahren im Netz schützen?

- **Elterliche Aufklärung:** Eltern sollten sich über die verschiedenen digitalen Plattformen und deren Gefahren im Klaren sein. Sie sollten ihren Kindern verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien beibringen und altersgerechte Inhalte auswählen.
- **Technische Lösungen:** Es gibt zahlreiche Filter- und Sicherheitssoftware, die Eltern installieren können, um den Zugang zu ungeeigneten Inhalten zu blockieren.

- **Schulische Bildung:** Schulen sollten digitale Medienkompetenz in den Lehrplan integrieren, um Schüler*innen auf die Herausforderungen des digitalen Zeitalters vorzubereiten.
- **Soziale Verantwortung:** Plattformen und App-Entwickler*innen haben die Verantwortung, sicherzustellen, dass ihre Dienste sicher für Kinder und Jugendliche sind. Dies erfordert strenge Altersüberprüfungen und die Entfernung schädlicher Inhalte.
- **Aktive Kommunikation:** Eltern und Kinder sollten offen über die Online-Erfahrungen sprechen. Kinder sollten sich bei Problemen an ihre Eltern oder Vertrauenspersonen wenden können.
- **Die Jugendarbeit** hat die Möglichkeit, in verschiedensten Settings und Angebotsformen den Kinder- und Jugendschutz im digitalen Raum zu repräsentieren, junge Menschen somit zu bilden, aber gleichzeitig Grenzen und Gefahren aufzuzeigen.

Sinnvoll ist es den **Kinderschutz schon in der Bildung der Medienkompetenz mitzudenken**. Wie können wir junge Menschen dazu bewegen kritische Nutzer*innen zu werden? Gibt es Good-Practice-Beispiele? Wie erreichen wir junge Menschen? Wie schaffen wir es, junge Menschen so zu fördern und zu unterstützen, dass sie Gefahren rechtzeitig erkennen und sich somit selbst schützen können?

Mögliche Verhaltensleitlinien:

Digitale Kompetenz umfasst weit mehr als nur technisches Know-how; sie ist auch eine Frage der Haltung und des verantwortungsvollen Verhaltens in der digitalen Welt. Phänomene wie Hass im Netz und Cybermobbing haben in den letzten Jahren leider an Bedeutung gewonnen. Zudem erfordert die immense Menge an gespeicherten Daten, welche durch Algorithmen für wirtschaftliche Zwecke gefiltert und genutzt werden, eine kritische Auseinandersetzung mit den Normen und Werten in der digitalen Welt.

Das Institut für Digitale Ethik an der Stuttgarter Hochschule der Medien¹³ hat Leitlinien entwickelt, die ein gelingendes Miteinander im Netz fördern sollen. Diese sogenannten *10 Gebote der digitalen Ethik* bieten wertvolle Orientierung:

¹³ Vgl. <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/home>

7. Künstliche Intelligenz im Medienzeitalter – Chancen, Risiken und unsere Verantwortung

Die rasante Entwicklung von Künstlicher Intelligenz (KI) verändert den Medienbereich grundlegend. Sie ermöglicht es, Informationen schneller zu sammeln, zu verarbeiten und zu verbreiten – mit dieser Effizienz gehen sowohl Chancen als auch Risiken einher. KI kann die Meinungsvielfalt unbewusst steuern, Filterblasen verstärken und die Verbreitung von Desinformation erleichtern.

Medienkompetenz ist heute wichtiger denn je. Sie schützt und stärkt Kinder und Jugendliche, indem sie ihnen hilft, Informationen kritisch zu hinterfragen und fundierte Entscheidungen zu treffen. Um die Partizipation junger Menschen und ihre aktive Teilhabe an demokratischen Prozessen und Entscheidungen zu stärken, sollten wirkungsvolle Maßnahmen dauerhaft in der Sozialen Arbeit verankert werden. Auf lange Sicht braucht es praxisnahe Bildungsangebote, Online-Seminare und gezielte Aufklärungskampagnen, die den verantwortungsvollen Umgang mit KI ansprechend und verständlich vermitteln.

Eine Herausforderung ist die schwer kalkulierbare Dynamik generativer KI. Täglich erscheinen neue Tools, oft ohne ausreichende Erkenntnisse über langfristige Risiken. Besonders für Kinder und Jugendliche sind diese Technologien leicht zugänglich. Fachgremien und Bundesbehörden, darunter der Bundesbeauftragte für den Datenschutz, warnen bereits vor verschiedenen Risiken, die insbesondere den Kinder- und Jugendmedienschutz betreffen.

- **Altersgerechte Nutzung? Fehlanzeige!** KI-Systeme berücksichtigen das Alter der Nutzer*innen nicht – ein Risiko für junge Zielgruppen.
- **Täuschend echt:** Sprachmodelle können so realistisch agieren, dass sie mit echten Menschen verwechselt werden. (z.B. KI-generierte Influencer*innen¹⁸)

- **Unkontrollierbare Inhalte:** Ohne technisches Vorwissen können Nutzer*innen gefährliche oder verstörende Inhalte generieren.
- **Falschinformationen in Massen:** Fehlerhafte Trainingsdaten führen zur Verbreitung von Desinformation.
- **Identitätsmissbrauch:** KI erleichtert das Vortäuschen falscher Identitäten – ein Einfallstor für Cyber-Grooming.
- **Deepfakes und Missbrauch:** Die Erstellung manipulierter oder pornografischer Inhalte wird zunehmend einfacher.
- **Cybermobbing durch KI:** KI-generierte Bilder und Videos können zur gezielten Manipulation und Schikane genutzt werden.
- **Sicherheitslücken:** Durch die Eingabe¹⁹ von böswilligen Befehlen (Prompts) können Schutzmaßnahmen von KI-Systemen umgangen werden. So können sensible Daten gestohlen oder verbotene Inhalte ausgegeben werden.
- **Verletzung der Privatsphäre:** KI-Systeme sammeln und analysieren große Mengen an personenbezogenen Daten. Diese Daten werden auch zum Training der²⁰ KI verwendet.
- **Diskriminierung und Vorurteile:** KI-Systeme können unbewusst Vorurteile aus den Trainingsdaten übernehmen. Ausgaben der KI können so bestimmte Personengruppen²¹ benachteiligen.
- **Gesundheitsgefährdendes Verhalten:** KI-generierte Inhalte können zu gesundheitsgefährdendem²² Verhalten anstiften, z.B. gefährliche Challenges oder Pranks.
- **Filterblasen:** KI-Algorithmen²³ können dazu führen, dass in sozialen Medien nur noch Inhalte angezeigt werden, die die eigenen Überzeugungen bestätigen.
- **Abhängigkeit:** Wenn sich Kinder und Jugendliche zu stark auf KI-Systeme verlassen, kann das die Entwicklung ihrer Fähigkeiten beeinflussen. Eigenständiges Denken oder unabhängiges²⁴ Lösen von Problemen kann ihnen dadurch schwerer fallen.

18 <https://weblog.datenwerk.at/was-sind-ki-influencer-und-wo-stehen-wir-aktuell>

19 www.ibm.com/de-de/topics/prompt-injection

20 www.tagesschau.de/wissen/technologie/ki-trainingsdaten-privat-datenschutz-100.html

21 www.boeckler.de/de/boeckler-impuls-vom-algorithmus-diskriminiert-47283.htm

22 www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/presse/pressemitteilungen/deepfakes-hetze-missbrauch-ki-verschaerft-risiken-fuer-kinder-und-jugendliche-im-netz-243650

23 www.bpb.de/lernen/bewegtbild-und-politische-bildung/556000/ki-in-den-sozialen-medien/

24 <https://xn--die-pdagogische-wende-91b.de/kritisches-denken-nimmt-durch-den-einsatz-von-ki-ab/> (Kritische Anmerkung: hier handelt es sich um eine neuere, kleinere Studie mit lediglich 666 Proband*innen, weitere Studien(-ergebnisse) müssen im Blick behalten werden.



Der Umgang mit Künstlicher Intelligenz erfordert nicht nur technisches Wissen und fachliche Kompetenz, sondern auch ethische Reflexion und ein Bewusstsein der Chancen und Risiken: Kinder und Jugendliche müssen über die notwendigen Werkzeuge verfügen, um sicher und verantwortungsbewusst mit KI umzugehen. Dazu gehören u.a. kritisches Denken, das Bewusstsein über den Schutz der (eigenen) Privatsphäre und die Funktionsweise von KI. Es liegt an uns, diese Technologien verantwortungsbewusst einzusetzen und Kinder sowie Jugendliche für die Risiken zu sensibilisieren – bevor sie von der digitalen Welle überrollt werden.

Gleichzeitig kann der gezielte Einsatz von KI viele zahlreiche Prozesse, Aufgaben und Tätigkeiten unterstützen und vereinfachen:

- **Inklusiver Lerngedanke:** Texte können in einfache Sprache umgewandelt werden, um einem breiterem Publikum Teilhabe zu ermöglichen.

- **Sprachbarrieren abbauen:** Durch den einfachen Zugang zu Übersetzungsprogrammen und digitalen Tools können sich junge Menschen auch im schulischen Kontext schnell Unterstützung holen.
- **Niedrigschwelliger Zugang:** Durch den einfachen Zugang zu Übersetzungsprogrammen und digitalen Tools können sich z.B. junge Menschen auch im schulischen Kontext schnell Unterstützung holen.
- **Wissensvermittlung:** KI-basierte Lernplattformen können personalisierte Unterstützung bieten, indem sie Lerninhalte an das individuelle Tempo und die Stärken der Schüler*innen anpassen.

Diese Arbeitshilfe legt einen besonderen Fokus auf die Risiken von Künstlicher Intelligenz. Dabei soll jedoch nicht übersehen werden, dass KI auch zahlreiche Vorteile und Chancen bietet, die ebenso bedeutend sind und berücksichtigt werden sollten.

8. Öffentlichkeitsarbeit und Vernetzung

Öffentlichkeitsarbeit sorgt für Transparenz der medialen pädagogischen Angebote und schafft Vertrauen bei Erziehungsberechtigten und Auftraggeber*innen. Die Vernetzung soll Kooperationen im Zusammenhang mit Mediatisierung fördern und eine Bearbeitung kollektiver Fragestellungen ermöglichen. Durch Vernetzung sollen Synergieeffekte geschaffen werden. Geschlossene Kooperationen ermöglichen die Bündelung von Wissen und erlauben das Hin-

wirken auf gesellschaftliche Veränderungen vor dem Hintergrund der fördernden und ermöglichenden Zielsetzung präventiven Handelns in Bezug auf Mediennutzung. Die Umsetzung eines Medienkonzeptes benötigt gute Kooperationen und Vernetzungen. Bedingung sind neben etablierten Netzwerkstrukturen (intern und extern) ein Verständnis bei allen Beteiligten für die Wichtigkeit eines Medienkonzeptes.

9. Fortbildungen und Schulungen

Fortbildungen und Schulungen sind essenziell, um Mitarbeitende für die Herausforderungen im Umgang mit digitalen Medien und neuen Technologien zu qualifizieren. Durch gezielte Fortbildungen und Schulungen können Mitarbeitende besser auf die sich stetig verändernde Medienlandschaft vorbereitet werden und ihre Fähigkeiten zur Förderung einer sicheren und verantwortungsvollen Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen ausbauen. Feste Ansprechpersonen und nicht nur für Verstöße sollten in der Einrichtung vorhanden sein. Die Fortbildungen können dazu dienen, Multiplikator*innen auszubilden. Geeignete Schulungsmaßnahmen sind hier zu finden: Volksschulen, LWL/LVR, AJS, CONCEPTOPIA, Fachstelle für Jugendmedienkultur (FJMK).

Dabei sollten verschiedene Qualifikationen und Kompetenzen im Fokus stehen:

- **Medienpädagogische Kompetenzen:** Mitarbeitende sollten über fundierte Kenntnisse in der Medienpädagogik verfügen, um junge Menschen bei der sicheren und sinnvollen Nutzung digitaler Medien zu unterstützen.
- **Technische Kenntnisse:** Fortbildungen sollten Mitarbeitende mit den neuesten Entwicklungen in der digitalen Welt vertraut machen und ihnen helfen, technische Tools und Plattformen sicher und effektiv einzusetzen.
- **Datenschutz und IT-Sicherheit:** Angemessenes Verständnis der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) sowie Kenntnisse über Datenschutz und IT-Sicherheit sind unerlässlich, um die Privatsphäre der Nutzer*innen zu schützen und rechtliche Anforderungen zu erfüllen.
- **Kommunikationsfähigkeiten:** Schulungen sollten Mitarbeitende in ihrer Fähigkeit stärken, effektiv mit Kindern, Jugendlichen, Eltern und anderen relevanten Akteur*innen über Medienthemen zu kommunizieren und sie zu sensibilisieren.
- **Krisenmanagement und Konfliktlösung:** Mitarbeitende sollten in der Lage sein, angemessen auf Krisensituationen oder Konflikte im Zusammenhang mit Medien zu reagieren und geeignete Lösungsstrategien anzuwenden.
- **Selbstreflexion und Weiterentwicklung:** Schulungen sollten Raum bieten für Selbstreflexion und persönliche Weiterentwicklung der Mitarbeitenden, um ihre eigene Mediennutzung zu reflektieren und sich kontinuierlich weiterzubilden.

10. Qualitätsmanagement und Evaluation

Die Arbeitshilfe zur Erstellung eines Medienkonzeptes in der Jugendarbeit sollte regelmäßig überprüft und angepasst werden. Ein fester Turnus für die qualitative Überprüfung stellt sicher, dass die Themenschwerpunkte stets aktuell bleiben und den Bedürfnissen der jungen Menschen gerecht werden.

Eine kontinuierliche Evaluation des Medienkonzeptes ist entscheidend, um sicherzustellen, dass es den aktuellen Entwicklungen und Herausforderungen in der digitalen Welt entspricht. Dies trägt zur kontinuierlichen Quali-

tätssteigerung bei: Ein gut durchdachtes Medienkonzept fördert nicht nur die Medienbildung in der Einrichtung, sondern unterstützt ebenfalls die Entwicklung der Medienkompetenz und kreativen Fähigkeiten der jungen Menschen.

Medienpädagogische Arbeit sollte daher ein regelmäßiger Tagesordnungspunkt in der Teamarbeit sein, um sicherzustellen, dass alle Beteiligten auf dem neuesten Stand sind und die pädagogischen Ziele gemeinsam verfolgt werden können.

11. Methoden und Tools: kreative und aktive Medienarbeit

Kreativtools...

- ... können einen neuen Zugang und neuen „Drive“ zu bekannten Themen bringen.
- ... nehmen „Unmotivierte“ vielleicht noch einmal anders mit.
- ... bringen immer Neues mit sich.
- ... müssen nicht nur technischer Natur sein.
- ... können gesellschaftliche Prozesse gestalten.
- ... fördern die Aneignung von Medienkompetenz(en) und -bildung.

ABER:

- ... können auch zu Verwirrung und Überforderung führen.
- ... sollten sowohl zu den Kompetenzen und Interessen der Durchführenden als auch zu der Zielgruppe passen. (Wer ist zuständig?)
- ... müssen überlegt und reflektiert ausgewählt werden.
- ... müssen ggf. an das (Projekt-)Budget angepasst werden.
- ... sollten auf Aktualität, Benutzbarkeit und Datensicherheit überprüft werden.
- ... die Anwendung sollte vorher ausprobiert und geübt werden.
- ... möchten nicht ungenutzt im Schrank verstauben.
- ... sollten versichert sein.

Die nachfolgend genannten digitalen Tools sind DSGVO-konform und somit datenschutzrechtlich größtenteils unbedenklich. Bitte beachten, dass eine datenschutzrechtliche Einschätzung immer temporär ist und sich bspw. bei geänderten Geschäftsbedingungen der Anbieter ändern kann. Vor Nutzung bitte immer in Absprache mit der IT-Abteilung gehen.

Kommunikation und Austausch:

- **SIGNAL** – Nachrichten, Texte, Foto, Video und Links (der Messenger ist auf der AWO White-Liste).
- **WHATSAPP** – Nachrichten, Texte, Foto, Video und Links (nur mit Ausnahmegenehmigung!).
- **Digitaler Stuhlkreis** – browserbasiertes, datenschutzkonformes und kostenfreies Tool, bspw. zum Kennenlernen, für Teamarbeit und zur Gruppenreflexion.
- **Social-Media:** (wichtig: vor Nutzung von Social-Media-Plattformen die datenschutzrechtliche Einschätzung der IT-Abteilung und ggf. das „OK“ einholen.
- **Facebook/Messenger** – viele Gruppen (Informationen).
- **Instagram** – teilen von Fotos und Videos, beliebt bei Jugendlichen, Unternehmen und Vereinen, u.a. für Werbung, Netzwerk und Kooperation.
- **TikTok** – Videoportal, überwiegend zur Unterhaltung genutzt.

Gestaltung:

- **Canva** – Grafik-Design Plattform für Videos, Bilder, Flyer, PDFs, Karten und vieles mehr.

Tools für Projekte, Angebote und Aktionen:

- **Spielbar.de** – rezensiert digitale Spiele und beurteilt ihr pädagogisches Potenzial für die politische Bildung, sowohl für den Einsatz in der Schule als auch für zu Hause.
- **TaskCards** – digitale Pinnwand.
- **Padlet** – digitale Pinnwand.
- **MakeyMakey** – das MakeyMakey-Board ist eine kleine Platine, mit dem sich leitfähige Objekte in Computertasten umwandeln lassen. Innerhalb kürzester Zeit lassen sich damit kreative, auf Berührungen reagierende Installationen herstellen: Musikinstrumente, Computerspiele und vieles mehr!
- **Ratgeber Broschüre des BMFSJ** – digitale Spiele-Beurteilung.
- **Gaming ohne Grenzen** – das inklusive und partizipative Projekt bietet Jugendlichen mit und ohne Behinderung eine aktive Teilhabe an der Gaming-Kultur, verschiedene Links, Ideen und Möglichkeiten zur Umsetzung.
- **App-Check** – Testberichte zum Datensendeverhalten von Android-Apps.
- **Krypto Kids** – Escape Box zu Themen wie Datenschutz.
- **Pädagogisches Making, Coding und Robotik**: 3D Druck, Apps, Roboter, Drohnen, Smart Home, Programmieren, z.B. Blockprogrammierung, Hardware, Lasercutter, eSport, VR, **Cospaces Edu** (eigne 3D Projekte, Bilder, Filme und Sound).

lichen und übersichtlichen Aufbau geeignet für die Sekundarstufen, Berufsschulen und auch Weiterbildungen. Viele offen lizenzierte Lehr- und Lernmaterialien (OER) stehen kostenlos und zur freien Anpassung zur Verfügung.

- **LearningApps** – LearningApps.org unterstützt Lern- und Lehrprozesse mit kleinen interaktiven, multimedialen Bausteinen. Die Bausteine können sehr einfach online erstellt und genutzt werden. Es steht eine Reihe von Vorlagen (Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests etc.) zur Verfügung. Die Bausteine selbst stellen keine abgeschlossenen Lerneinheiten dar. Sie sind zum Üben und Vertiefen von Fertigkeiten (z.B. im Fremdsprachenunterricht) gedacht und eignen sich nicht für die Erklärung komplexer Sachverhalte. Die von den Nutzenden veröffentlichten Bausteine weisen unterschiedliche Qualität auf und müssen vor dem Einsatz im Unterricht überprüft werden.
- **Fobizz Tools** – digitale Tools mit KI-Assistenz für Schulen. Hierüber soll digitaler Unterricht einfach und sicher gestaltet werden können.
- **ThingLink** – ein Tool zum Erstellen von interaktiven begehbaren Simulationen mit eingebetteten Mikrolearningmöglichkeiten und automatischer Sprachübersetzung. Kombination von verschiedenen Medientypen zu ansprechenden Lernszenarien. ThingLink unterstützt mehrere Arten von visuellen Medien mit einer einfach zu erlernenden Benutzeroberfläche (Bild, 360 Grad, Video, 3D-Editor).

Lernplattformen:

- **Lumi Education** – interaktive Lern-Plattform.
- **BIPARCOURS** – digitales Lernwerkzeug von Bildungspartner NRW. Die Anwendung kann von Schulen sowie von außerschulischen Lernorten und Partner*innen in Nordrhein-Westfalen genutzt werden. Mit dem Parcours-Creator können browserbasiert Quizanwendungen, Themenrallyes, Führungen sowie Stadt- und Naturrundgänge zu vielfältigen Fragestellungen und Themen erstellt und anschließend in der App mit dem Smartphone oder Tablet gespielt werden. Video-Tutorials und Begleitmaterialien sind auf der Homepage zu finden.
- **Tutory** – ein Tool zum Erstellen von Arbeitsblättern. Mit Tutory erstellte Dokumente und Arbeitsblätter sind durch ihren eher sach-

Tools für Umfragen:

- **Slido** – kostenfrei: 5 Umfragen, verschiedene Fragetypen, unbegrenzte Teilnehmerzahl, Einzellizenz für Veranstaltungen möglich.
- **Mentimeter** – kostenfrei: 2 Fragen pro Umfrage, verschiedene Fragetypen, unbegrenzte Teilnehmerzahl. Nur Jahreslizenzen.
- **Kahoot!** – kostenfrei: nur Multiple Choice Fragen und max. 10 Teilnehmende. Lizenzen 18€- 60€/ pro Jahr.
- **LamaPoll** – kostenfrei: 50 Teilnehmende, insgesamt eher ein Tool für wissenschaftliche Umfragen, aber Live-Umfrage in der Beta-Version vorhanden.

Weitere Links:

- www.jugendleiter-blog.de/tipps/medien-pädagogik – aktuelle Tipps, Tools und Informationen rund um die Medienpädagogik.
- www.diggiraum.de – sexuelle Bildung, interaktiv.
- www.digitalejugendarbeit.de – auch Podcast und Blog.
- www.medienpaedagogik-praxis.de – Materialien, Methoden, Praxisbeispiele, Tipps, Tricks, aktuelle Infos.
- Institut für Digitale Ethik (hdm-stuttgart.de)
- <https://ajs.nrw> – Materialien zur Präventionsarbeit, z. B. „Cyber-mobbing begegnen“.
- <https://krypto-kids.de/> – Abenteuerspiel für Kinder ab 8 Jahren zum Thema Datenschutz (Download)
- www.juuuport.de/beratung/infomaterial – kostenloses Infomaterial, Postkarten, Broschüren
- <https://bzkj.de> – Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz
- <https://bsi.bund.de> – Bundesamt für Sicherheit und Informationstechnik – Reader zum Basisschutz und Jugendschutzeinstellungen an Smartphone und Tablet
- <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

Informationsvermittlung durch Fachstellen (Links, Literatur, Meldestellen)

- www.fjmk.de
- www.klicksafe.de – Materialien, Regeln, Ratgeber
- www.jugendmedienkultur-nrw.de/projekte/
- www.mediennutzungsvertrag.de – individueller Nutzungsvertrag für junge Menschen
- BMFSFJ – Kinder und Jugendliche im Netz besser schützen
- Elternratgeber SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht. – SCHAU HIN! (schau-hin.info)
- www.irights.info – zahlreiche Tipps rund um das Urheberrecht
- www.projekt-powerup.de/faq/00208/ – FAQ Power Up – Fallbeispiele zu medienpädagogischen Alltagssituationen

Unterstützungsangebote oder Materialien für die Präventionsarbeit:

- Materialien für die Präventionsarbeit: <https://klicksafe.de>
- Pädagogische Informationsplattform für Computerspiele und Apps: www.spieleratgeber-nrw.de
- Challenge für den besseren Umgang mit dem Smartphone: <https://handysektor.de/artikel/handysektor-real-life-challenge>

Konkrete Anlaufstellen:

- Beratungs- und Anlaufstellen für Betroffene: www.fv-medienabhaengigkeit.de/
- Webinare und Hilfe in deiner Nähe: <https://webcare.plus/service>

11.1 Von der Idee zum Projekt

INFOS FÜR KONZEPTERSTELLER*INNEN

Ein Projektkonzept ist ein theoretisch wie empirisch gut begründeter **Handlungsplan**, der so konkret wie möglich angibt:

- **was von wem für wen warum** (d.h. mit welcher theoretischen und empirischen Begründung),
- **wie** (d.h. mit welchen Mitteln, Methoden und Techniken) getan werden soll,
- um unter explizierten **Rahmenbedingungen** legitimierte **Ziele** in einem **angegebenen Zeitraum** zu erreichen.

Ein Projektkonzept behandelt folgende Fragen:

- Was ist der **Hilfebedarf**?
- **Welche Ziele** wollen wir **erreichen**?
- **Wen genau** wollen wir **erreichen**?
- **Wie** können wir unsere **Ziele erreichen**?

- **Was benötigen** wir dafür?
- **In welchem Zeitraum** müssen die **Ziele erreicht** werden.

Ein Projektkonzept ist SMART:

- **Spezifisch:** Ziele Müssen eindeutig definiert sein (nicht vage, sondern so präzise wie möglich).
- **Messbar:** Ziele müssen messbar sein. Qualitative und Quantitative Messgrößen bestimmen.
- **Akzeptabel:** Ziele müssen von den Empfänger*innen/Teilnehmer*innen akzeptiert werden/sein (Planung attraktiv gestalten, sodass man selbst Lust hat, die Ziele zu realisieren).
- **Realistisch:** Durchführbarkeit der Ziele innerhalb der Zeit und mit den Mitteln.
- **Terminiert:** Zu jedem Ziel gehört eine klare Terminvorgabe, bis wann das Ziel erreicht sein muss.

So könnte ein Projektantrag aussehen:**Deckblatt****Anlage zum Antrag**

Leitung
Träger
Durchführungsort
Ansprechpersonen

Kurzbeschreibung der Fachstelle/Abteilung:

Beispiel:

Die Fachstelle Jugendsozialarbeit der Arbeiterwohlfahrt (AWO) Unterbezirk Münsterland – Recklinghausen richtet sich mit ihren differenzierten Angeboten und unterschiedlichen Projekten an Jugendliche und junge Erwachsene.

Die Fachstelle bietet im Rahmen der Jugendsozialarbeit sowohl Maßnahmen zur Integration schulmüder Jugendlicher, als auch sozialpädagogische Unterstützung beim Einstieg in das Berufsleben. Die Hilfen, Angebote und Maßnahmen sind dabei vorwiegend auf benachteiligte junge Menschen ausgelegt, die in erhöhtem Maße auf Unterstützung bei der beruflichen und sozialen Integration angewiesen sind. In fünf Städten sind wir mit strukturelevanten langfristigen Programmen im Bereich Schulsozialarbeit, Schulmüdigkeit/Schulverweigerung und Übergang Schule-Beruf tätig. Darüber hinaus bieten wir eine Vielzahl an Projekten für Schüler*innen aller Schulformen an.

Zielgruppe

1. Welche Ziele möchten wir mit unserem Projekt erreichen?
2. An wen richtet sich unser Vorhaben?

Bedarf/Begründung**Konzept**

- Welche Aktivitäten planen Sie?
- Inhalte des Projektes

Angestrebte Ziele**Durchführung des Konzeptes**

3. Wer übernimmt welche Aufgaben?

Methoden**Rahmenbedingungen****Zeiten****Material****Räume****WEITERE PUNKTE GGFS. AUFFÜHREN****Dokumentation und Auswertung****Kostenplan**

TABELLARISCHE AUFFÜHRUNG

12. Autor*innen

Janine Opalka AWO Westliches Westfalen e.V. (AWO WW)

Marita Badde Fachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit AWO/Jugendwerke NRW

Jennifer Milde AWO WW Unterbezirk Münsterland-Recklinghausen

Paula Weber AWO WW Unterbezirk Münsterland-Recklinghausen

Isabell Lux AWO WW Unterbezirk Münsterland-Recklinghausen

Finn Richter AWO WW Unterbezirk Ruhr-Mitte

Leonard Schuppar AWO WW dobeq GmbH

Sören Jagnow AWO WW Unterbezirk Dortmund

