



Medienkompetenz für Bilderstöckchen



Chancen durch Medienbildung

Haltungspapier



Ein Projekt von:



Weiterleitungspartner:



Mit finanzieller Unterstützung des Landes Nordrhein-Westfalen und des Europäischen Sozialfonds



EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Sozialfonds



Ministerium für Arbeit,
Gesundheit und Soziales
des Landes Nordrhein-Westfalen



Einführung	2
Projekt und Zielgruppe	3
Bestandsaufnahme	4
Theoretische Grundlagen	5
Medienpädagogik	5
Medienkompetenz	7
Gefahren	8
Chancen	12
Haltung	14
Zielsetzungen	15
5-Punkte-Plan	16
Ressourcen	18
Notfallplan	18
Anlaufstellen und weiterführende Informationen	20

Einführung

Digitale Medien nehmen einen großen Anteil im Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen ein. Sie werden von ihnen zur Unterhaltung, zum Lernen und zur Alltagsbewältigung eingesetzt.

Das gemeinsam erarbeitete Dokument der Vertreter*innen der Jugendeinrichtungen Bilderstöckchens, der Stadtteilkoordination, der Bezirksjugendpflege und den Mitarbeitenden der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk)* stellt die Haltung und Ziele dieser zur Medienbildung im Stadtteil dar. Dabei fließen sowohl die Erfahrungen aus den beiden vergangenen Projektjahren als auch aus der täglichen Arbeit in den Jugendeinrichtungen ein, um das Haltungspapier auf die konkrete Zielgruppe anzupassen.

Während der letzten zwei Jahre konnten die Kolleg*innen der *fjmk* in guter Zusammenarbeit mit der *OT Take Five*, der *OT Lucky's Haus*, dem *Kellerladen e.V.*, der *Sozialarbeit der Gemeinschaftshauptschule Bilderstöckchen*, dem *AK Regionales*, der *AG Jugend* und der *Sozialraumkoordination* die Bedarfe der Jugendlichen, aber auch die der Fachkräfte kennenlernen.

Bei der Entwicklung dieses Haltungspapiers wurden Zielsetzungen erarbeitet, die die Wirkung des Projekts nachhaltig im Stadtteil verankern sollen. Handlungsansätze zum Erreichen dieser Ziele werden in diesem Dokument aufgezeigt.

Projekt und Zielgruppe

Mit finanzieller Unterstützung vom *Land Nordrhein-Westfalen (Amt für Arbeit, Gesundheit und Soziales)*, der *Stadt Köln* und dem *Europäischen Sozialfonds* startete im Jahr 2019 das Projekt "Chancen durch Medienbildung - Medienkompetenz für Bilderstöckchen", welches durch die *Stadt Köln* beantragt und durch die *fjmk* durchgeführt wurde. Das Projekt schließt sich an den örtlichen Sozialraum an. Die Mitarbeitenden des Projekt-Teams arbeiteten eng mit den Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, einer Einrichtung im Übergang von Schule und Beruf, der Schulsozialarbeiterin und der Sozialraumkoordination zusammen.

Die Arbeit im Projekt basierte auf zwei Säulen: Die erste Säule war die Unterstützung des gesunden Aufwachsens mit Medien, wobei neben einer gesunden und reflektierten Mediennutzung auch großen Wert auf die Verbindung mit analogen Angeboten gelegt wurde. Als zweite Säule wurde ein zielgruppenorientierter Medieneinsatz angestrebt, durch den eine identitätsstiftende Bindung an den Sozialraum der Kinder und Jugendlichen Bilderstöckchens ermöglicht werden sollte.

Ziel des Projekts war es, ein gesundes Aufwachsen durch und mit Medien zu unterstützen und einen nachhaltigen Erwerb von Medienkompetenzen zu fördern. So wurden gemeinsam mit den Akteur*innen des Sozialraums verschiedene Angebote für die Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 10 und 27 Jahren umgesetzt und Informationsangebote für Eltern und Multiplikator*innen initiiert.

Die Nachhaltigkeit des Projekts stand dabei besonders im Fokus der Arbeit. Die Angebote förderten nicht nur die Kinder und Jugendlichen des Stadtteils, sondern bezogen auch die Fachkräfte in die Angebote mit ein und unterstützen sie darüber hinaus durch Fortbildungen zu medienpädagogischen Themen.

Bestandsaufnahme

In einem ersten Schritt wurde mit den Einrichtungen und Stadtteilakteur*innen eine Bestandsaufnahme durchgeführt. Diese sollte Bedarfe aufdecken, aber auch bereits funktionierende Strukturen sichtbar machen.

Um die Medienarbeit im Stadtteil voranzutreiben, ist als grundlegende Ressource eine verlässliche und sichere Internetverbindung nötig. Alle befragten Einrichtungen und Akteur*innen haben grundsätzlich Zugang zu einer Internetverbindung. Es hat bereits eine Verbesserung der digitalen Infrastruktur stattgefunden, allerdings besteht in manchen Bereichen, wie z.B. der Ausstattung weiterer Räume mit Internetzugängen oder eine verbesserte Internetleistung, noch Handlungsbedarf. Dies ist eng an finanziellen Ressourcen und andere Abhängigkeiten (z.B. die Wahl der Internetprovider) gebunden. Durch die bestehenden Einschränkungen entstehen außerdem "digitale Barrieren", zum Beispiel durch gesperrte Webseiten und Anwendungen sowie durch veraltete Technik. An dieser Stelle ist auch anzumerken, dass eine Firewall grundsätzlich sinnvoll und wichtig ist, sie allerdings bei zu starker Einschränkung die Jugendmedienarbeit erschweren kann.

Die technische Ausstattung hat sich in den letzten Jahren verbessert: Es stehen beispielsweise Computer für Aufgaben, wie das Schreiben von Bewerbungen, zur Verfügung. Hervorgehoben werden kann besonders das Musik- und Filmangebot der *OT's Lucky's Haus* und *Take Five* sowie der neu entstandene Digitalraum inkl. 3D-Drucker des *Kellerladen e.V.*

Bei der technischen Ausstattung besteht noch Bedarf an Geräten zur Nutzung und Arbeit mit Social Media Plattformen. Stellenweise muss veraltete Technik ersetzt werden. Weiterer Bedarf besteht bei Geräten im Unterhaltungsbereich, wie z.B. Spielekonsolen oder Tablets, die nicht nur für die Freizeitgestaltung, sondern auch für medienpädagogische Zwecke nutzbar sind.

Die Akteur*innen gaben an, dass medienbezogenes bzw. medienpädagogisches Wissen meist motiviert durch privates Interesse am Thema erworben wird. Besonders im Bereich der Berufsvorbereitung ist das Wissen bereits gut ausgebaut. Schulungsbedarf sehen die Akteur*innen bei rechtlichen Aspekten und teilweise auch im "Unterhaltungsbereich" (z.B. beim Thema Gaming). Es besteht der Wunsch nach einer besseren Übertragung des theoretischen Wissens in die Praxis und einer gelungenen Integration des Wissens in den Arbeitsalltag.

Besonders hervorzuheben ist die bereits bestehende, sehr gute Vernetzung und Zusammenarbeit der Stadtteilakteur*innen. Durch sie ist es möglich, dass sowohl Ressourcen wie technische Geräte als auch Wissen gegenseitig zur Verfügung gestellt und ausgetauscht werden. So kann Vorhandenes effizienter genutzt werden und ein größeres Spektrum an Angeboten gemeinsam gestaltet werden.

Theoretische Grundlagen

Medienpädagogik

Die Medienpädagogik ist eine Teildisziplin der Sozialen Arbeit, Erziehungswissenschaft, Bildungswissenschaft, Medienwissenschaft sowie der kulturellen Bildung und Kulturwissenschaft. In einer Gesellschaft, deren Lebensbereiche durch digitale Kommunikationstechnologien geprägt sind, gewinnt die Medienpädagogik zunehmend an Bedeutung. Aufgrund der sich ständig verändernden Umwelt muss die Medienpädagogik als Disziplin flexibel bleiben und sich weiterentwickeln.

Je nach Perspektive ändert sich die Form und Ausrichtung der Medienpädagogik. Aus der Lehr-Lern-Perspektive liegt der Fokus auf der

Mediendidaktik. Diese untersucht die Möglichkeiten, die digitale Medien zur Aufbereitung und Vermittlung von Lerninhalten bereithalten.

Medienerziehung konzentriert sich auf Handlungsempfehlungen für den Medienalltag. Dabei geht es sowohl um präventive Konzepte, als auch um die Vermittlung von Kompetenzen, die Kinder und Jugendliche zur Bewältigung des Medienalltages brauchen.

Medienbildung kann ergänzend zur Medienerziehung gesehen werden, denn es geht unter der Bildungsperspektive insbesondere darum, transformatorische Prozesse anzuregen. Das bedeutet, dass sich das Selbst- und Weltbild von Kindern und Jugendlichen in Bezug auf Medien und in Auseinandersetzung mit diesen weiterentwickelt. Das Ziel ist, eine kritisch-reflexive Haltung zu Medien zu erlangen und einen verantwortungsvollen Umgang zu erlernen.

Die heutige Medienpädagogik zielt darauf ab, **Medienkompetenz** zu vermitteln und **Medienbildungsprozesse** anzustoßen und dadurch Selbstwirksamkeit und Teilhabe zu ermöglichen.



(eigene Darstellung; Tulodziecki, Gerhard (2011): Zur Entstehung und Entwicklung zentraler Begriffe bei der pädagogischen Auseinandersetzung mit Medien. MedienPädagogik 20 (11. September). S. 11–39.)

Medienkompetenz

Wenn von Medienkompetenz gesprochen wird, ist dabei oftmals der Begriff gemeint, der unter anderem von *Dieter Baacke* in den 1970er Jahren geprägt wurde. Durch sein Konzept änderte sich die Ausrichtung der Pädagogik in Bezug auf Medien grundlegend, da zuvor besonders der Schutzgedanke und die negativen Einflüsse von Medien im Vordergrund standen. Sein Konzept sieht Mediennutzer*innen als aktive und selbstwirksame Akteur*innen. Nach Baacke (1997) gibt es vier Teilbereiche der Medienkompetenz: die Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und die Mediengestaltung. Durch diese Aufteilung in vier Bereiche wird einerseits deutlich, wie komplex der Bereich der Medienkompetenz ist und andererseits kann sie dabei helfen, passende Angebote zur Förderung der einzelnen Bereiche zu erstellen.

Mit **Medienkritik** wird die Fähigkeit gemeint, das eigene Wissen über Medien zu reflektieren. Das bedeutet, dass das Wissen über die Medienlandschaft hinterfragt wird und auch "hinter die Kulissen" geschaut wird. Zum Beispiel kann hinterfragt werden, ob Medieninhalte neutral und informativ gestaltet sind oder ob sie zum Beispiel durch die Finanzierung von Werbepartnern beeinflusst werden. Mit Medienkritik ist aber auch das Reflektieren des eigenen Medienkonsums gemeint.

Um kritisch mit Medieninhalten umzugehen ist allerdings zunächst Wissen über Medien notwendig. Dieses fällt unter den Bereich der **Medienkunde**. Dabei geht es um die Funktionsweise von Medien und auch um Strukturen der Medienlandschaft. Ein Beispiel dafür ist das Wissen, dass neben dem öffentlich-rechtlichen Rundfunk auch private Angebote bestehen, die sich durch Werbung finanzieren. Es zählt aber auch das Wissen dazu, wie ein Computer oder andere technische Geräte funktionieren und richtig bedient werden.

Der dritte Bereich ist die **Mediennutzung**. Die Mediennutzung lässt sich in einen passiven und einen aktiven Bereich teilen. Ersterer ist die rezeptive Nutzung, bei der Menschen Medien, wie Videos oder auch das Fernsehprogramm, konsumieren. Der zweite Bereich, die aktive Mediennutzung, umfasst zum Beispiel das Filmen mit dem Smartphone. Beide Aktivitäten, sowohl der reflektierte Medienkonsum als auch die Bedienung, sollen kompetent durchgeführt werden.

Der vierte Teilbereich, die **Mediengestaltung**, ist kreativ und innovativ zu verstehen. Dabei werden Medien genutzt, um etwas "Neues" zu gestalten und auch künstlerisch eingesetzt, sodass kreative Fähigkeiten und Ideenreichtum gefördert werden.

In aktuelleren Definitionen, wie zum Beispiel der des Medientheoretikers *Henry Jenkins* (2006), wird insbesondere der partizipative Charakter in alltäglichen, medialen Tätigkeiten hervorgehoben. So stellen Medien Hilfsmittel zur Teilhabe am gesellschaftlichen Leben dar. Die Kultusministerkonferenz spitzte im Jahr 2017 diese These noch weiter zu und teilte in ihrem Strategiepapier zur Bildung in der digitalen Welt mit: "wer nicht (digital) kommuniziert, nimmt nicht [an der Gesellschaft] teil". Weitergedacht bedeutet dies, dass die Möglichkeiten einer digitalisierten Welt den Zugang zu gesellschaftlichen Prozessen wie Bildung und Politik maßgeblich beeinflussen. Somit ist Medienkompetenz als eine grundlegende Fähigkeit im 21. Jahrhundert anzusehen.

Gefahren

Kinder und Jugendliche leben in einer Welt, in der mediale Angebote alltäglich und allgegenwärtig sind. Sie werden in diese mediatisierte Welt hineingeboren und wachsen mit vielfältigen Angeboten auf. Das heißt allerdings nicht, dass sie schon alle nötigen Kompetenzen besitzen, um mit diesen Angeboten adäquat umzugehen. Auch verfügen sie nicht über das nötige Wissen, um

Konsequenzen und Risiken für sich und andere zu bewerten, einzuordnen und verstehen zu können. Daher wird es immer wieder vorkommen, dass Kinder und Jugendliche diversen Gefahren im digitalen Raum gegenüberstehen oder negative Erfahrungen machen. Diese sind zum Teil sehr komplex und weitreichend, sodass im Folgenden einige Beispiele genannt werden, um auf die möglichen Tragweiten hinzuweisen. Hierbei besteht selbstverständlich kein Anspruch auf Vollständigkeit, da die Gefahren und Herausforderungen immer von den individuellen Dispositionen und Resilienzen der Kinder und Jugendlichen abhängen.

Kinder und Jugendliche haben einen großen Entdeckungsdrang. Das Erleben von Neuem übt auf sie einen starken Reiz aus. Für Kinder und Jugendliche ist es oftmals schwer, den Impulsen einer ständig verfügbaren Medienwelt nicht nachzugeben. Daher besteht das Gefahrenpotential einer ausgedehnten Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen. Es ist jedoch wichtig, diese nicht vorschnell als pathologische Erkrankung, wie bspw. eine Sucht, zu betiteln. Häufig ist diese ausgedehnte Mediennutzung ein Symptom für verschiedene Problemlagen. Daher gilt es die weiteren Risiken entsprechend in den Blick zu nehmen und mit einem Gesamteindruck die Mediennutzung reflektiert und vielleicht im besten Fall auch gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen zu thematisieren.

Vielen (jungen) Mediennutzer*innen fehlt es weiterhin an der Kompetenz, mediale Inhalte zu bewerten und einzuordnen, sodass zum Beispiel Falschnachrichten (sog. "Fake News") nicht durchschaut werden. In der JIM-Studie 2018 (vgl. JIM-Studie, 2018, S. 16-17, mpfs) zeigte sich, dass medialen Informationsangeboten in Sozialen Netzwerken immer größeres Vertrauen im Vergleich zu den "alten" Medien entgegengebracht wird. So sind etwa Nachrichten und Informationen ohne journalistische Standards aus Sozialen Netzwerken, die unreflektiert und unüberprüft weiter geteilt werden, sehr gefährlich. Durch die persönliche Beziehung zu den Teilenden ist das Vertrauen häufig ausschlaggebender für die Weiterverbreitung als die

Plausibilität oder Überprüfbarkeit. "Die befreundete Person wird mir ja keinen Unsinn erzählen wollen" ist oftmals ein Motiv und die Ursache der Weiterverteilung der falschen Informationen.

Insbesondere Kinder und Jugendliche befinden sich in einem ständigen Austausch über ihre Interessen, Stars, Vorbilder, aber natürlich auch über das Zeitgeschehen. Während sich Mund-zu-Mund-Propaganda und Verschwörungsmythen früher nur lokal und langsam verbreiteten, verändert sich die Dynamik heutzutage durch digitale Vernetzung sehr schnell.

Kinder und Jugendliche brauchen ein gutes Gespür, um falsche von wahren Informationen unterscheiden zu können. Und gleichzeitig benötigen sie auch Handlungsmuster, um die schnellen Dynamiken von *WhatsApp*-Gruppen und Social Media Plattformen zu verstehen und falsche Informationen aktiv zu widerlegen.

Ein weiterer großer Problembereich ist gerade auch in sozialen Netzwerken die Darstellung von Rollen und Rollenvorbildern. Als konkretes Beispiel dienen hier diejenigen Influencer*innen, die als Markenbotschafter*innen und Werbetreibende Produkte und Dienstleistungen bewerben, ohne dies klar und einfach erkennbar auszuweisen. Häufig werden Produkte in entsprechenden Rollenklischees verankert, sodass gerade bei Jugendlichen in der Zeit der körperlichen Veränderung und Identitätsfindung stereotype Körper- und Rollenbilder manifestiert und bestärkt werden. Die Vielfalt unserer Gesellschaft wird hier leider in einer großen Anzahl der medialen Inhalte nicht dargestellt und/oder bewusst ausgeklammert. Das gilt es zu thematisieren, damit die Kinder und Jugendlichen dafür sensibilisiert werden, mit welchen Tricks die Wahrnehmung beeinflusst wird. Diese kritische Haltung benötigt jedoch auch Zeit, immer wiederkehrende Gespräche und Diskurse. Möglicherweise stoßen Pädagog*innen dabei zunächst auf Widerstände, da die Idole und Vorbilder der Kinder und Jugendlichen kritisiert werden. Doch hier trifft dann die bewährte

Beziehungsarbeit auf aktuelle Medienthemen und eine beiderseitige Auseinandersetzung ist für eine professionelle Haltung immer förderlich.

Zusätzlich zu den schon genannten Themengebieten gibt es noch weitere Felder, vor denen Kinder und Jugendliche nicht gänzlich abgeschirmt werden können. Jedoch kann durch Sensibilisierung und Reflexion präventiv agiert werden. Ein Beispiel hierfür sind nicht jugendfreie bzw. möglicherweise sogar darüber hinausgehend verstörende Inhalte wie Gewaltvideos (sog. Snuff-Videos). Trotz des im internationalen Vergleich sehr restriktiven Jugendmedienschutzes in Deutschland werden Kinder und Jugendliche im globalen Internet nicht gänzlich davor bewahrt, solche Inhalte zu sehen. Es ist jedoch wichtig, dass jungen Menschen aufgezeigt wird, was gesetzliche und moralische Grenzüberschreitungen sind und wie die Konsequenzen hierzu aussehen können.

Allerdings ist auch die Aufgabe der Pädagog*innen, in schwierigen Problemsituationen wie Cybermobbing oder Cybergrooming (Anbahnung sexueller Kontakte über digitale Medien, häufig zu Minderjährigen) als Ansprechpartner*innen zur Stelle zu sein. Dann ist es wichtig, mit bereits entwickelten Handlungs- und Lösungsstrategien zeitnah agieren zu können. Hierfür ist es in der Präventionsarbeit hilfreich, diese Handlungs- und Lösungsstrategien gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen zu thematisieren und ggf. auszuweiten. Gleichzeitig sollten die Kinder und Jugendlichen darin bestärkt werden, sich auch im medialen Raum für sich und andere einzusetzen.

Durch digitale Medien, insbesondere Soziale Medien, können Kinder und Jugendliche Ausgrenzung erfahren. Dies passiert in der Gruppe mit Gleichaltrigen, wenn sich zum Beispiel Gruppenchats bilden und über diese Verabredungen getroffen werden. Dadurch wird die sogenannte FOMO (Fear of missing out; Angst, etwas nicht mitzubekommen) begünstigt und die Kinder und Jugendlichen fühlen sich zur Teilnahme verpflichtet. Ausgrenzung ist aber

auch im Sinne von Teilhabe und Partizipation real, wenn Jugendliche durch fehlenden Zugang und fehlende Erfahrung mit Technologien nicht am gesellschaftlichen Leben teilnehmen können, denn die gesellschaftliche Teilhabe ist an die Entwicklung entsprechender Medien- und Sozialkompetenzen geknüpft.

Gleichzeitig gilt es aber auch für die Kinder und Jugendlichen, die Rahmenbedingungen des gesellschaftlichen Zusammenlebens zu verstehen und mitzutragen. Das bedeutet, dass Gesetze im digitalen Raum nicht aufgelöst sind, sondern weiterhin gelten und dass auch realweltliche Verpflichtungen an digitale Produkte geknüpft sein können. Das unbewusste Ausprobieren und impulsgesteuerte Benutzen von Plattformen und Spielen kann die Gefahren von Rechtsverletzungen und Kostenfallen mit sich bringen. Hier müssen die Kinder und Jugendlichen an eine eigenverantwortliche Mediennutzung mit Sorgfalt und Bedacht herangeführt werden.

Chancen

Die Auseinandersetzung und Arbeit mit Medien öffnet allerdings auch vielfältige Chancen und Möglichkeiten. Dies gilt nicht nur für die Kinder und Jugendlichen, sondern auch für alle Akteur*innen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.

Für Kinder und Jugendliche bedeuten digitale Medien zusätzliche Möglichkeiten ihrer Ausdrucksformen. Sie können sich selbst in verschiedenen medialen Angeboten und Zielgruppen unterschiedlich präsentieren und können so im Zuge der Identitätsbildung vielerlei Rollenidentitäten austesten und für sich selbst finden.

Weiterhin regen die breitgefächerten medialen Angebote auch zu einem kreativen Austausch an. Nicht erst seit es Soziale Netzwerke gibt, leben Onlineplattformen vom "mix and match", dem Anhäufen von spannenden Eindrücken und dem Neu-Zusammensetzen und Erstellen von neuen medialen Kompositionen. Und auch durch Plattformen wie bspw. *TikTok* werden Musik

und kreative Gestaltung auf einer niedrighschwelligen Ebene und leicht benutzbar für die Kinder und Jugendlichen miteinander verbunden.

Kinder und Jugendliche haben nicht nur ein großes Interesse daran, sich selbst auszudrücken, ihre Interessen zu teilen und Rückmeldungen dazu zu bekommen, ihren Vorbildern und Idolen nachzueifern und neue Kontakte zu knüpfen. Vielmehr sind dies zentrale Entwicklungsprozesse während des Heranwachsens, die durch digitale Angebote angeregt werden.

Besonders für Jugendliche kann dies einen positiven Einfluss auf ihre gesellschaftliche Teilhabe bewirken. Dies beginnt bei dem besseren Verständnis für die Medienlandschaft, wie bspw. journalistische Angebote und das Durchschauen von Fake News und reicht bis zum Erlernen von Fähigkeiten, um selbst aktiv zu werden. Durch intrinsisch motivierte Beschäftigung mit Bildgestaltung, Videoschnitt und dem Erstellen eigener Medienprodukte werden wichtige Fähigkeiten auch für das Berufsleben erlangt, weil so auch später im Leben der Zugang zu neuen Technologien leichter fallen kann. Aus Perspektive der Kinder- und Jugendarbeit gilt es, diese Ressourcen herauszustellen, erfahrbar zu machen und zu fördern.

Bedeutung von Medien für Kinder und Jugendliche

Erlebnisorientierung (z.B. gemeinsame Online-Aktivitäten mit Freund*innen)

Wunsch nach Zugehörigkeit (z.B. Gruppenchats, Online-Communities)

Umgang mit Sexualität (z.B. flirten, Aufklärung)

Entwicklung einer eigenen Identität (z.B. Rollen ausprobieren, Profil gestalten)

Streben nach Freiheit und Unabhängigkeit (z.B. Internet als elternfreie Zone)

Suche nach Orientierung und Sicherheit (z.B. Internet-Communities)

Streben nach Status (z.B. durch Bestenlisten, Likes)

Haltung

Um Chancen zu nutzen und Gefahren angemessen zu begegnen, gilt es, eine eigene Haltung zu Medien zu beziehen. Dieser Abschnitt wurde gemeinsam mit den Akteur*innen des Stadtteils entwickelt. Er hält ihre Haltung und Ziele fest und ist daher in der Wir-Form verfasst.

Wir empfinden ein Verbot und die Tabuisierung von Medien in unserer Einrichtung nicht als zielführend. Vielmehr sollten wir anerkennen, dass Medien einen wichtigen Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ausmachen. Wenn wir gute Beziehungsarbeit leisten wollen, müssen wir diesen Teil der Lebenswelt wertschätzen und die Probleme der Kinder und Jugendlichen in der digitalen Welt genauso ernst nehmen wie die der analogen.

Medienangebote und Medienkompetenzförderung sind demnach wichtiger Bestandteil von zeitgemäßer Jugendarbeit. Wir sehen Medien als einen gleichwertigen Baustein unserer Arbeit. Wir stehen diesem Bereich nicht skeptischer gegenüber als allen anderen Bereichen der OKJA. Es ist wichtig Interesse für aktuelle Medien-Trends zu zeigen und sich mit der Zielgruppe und Kolleg*innen darüber auszutauschen. Hier, aber auch beim Umgang mit Medien, schätzen wir das Expert*innenwissen der Kinder und Jugendlichen wert. Natürlich hat dies auch Grenzen. Unvollständige oder fehlerhafte Informationen gilt es aufzuklären.

§11 SGB VIII Jugendarbeit

(1) Jungen Menschen sind die zur Förderung ihrer Entwicklung erforderlichen Angebote der Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen. Sie sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen.

Dieser Paragraph verankert gesetzlich, dass Kinder und Jugendliche ein Recht auf Medienbildung und Medienkompetenzförderung haben. Unsere Aufgabe als Pädagog*innen ist es, solche Angebote möglich zu machen. Es ist nicht unser ausschließlicher Auftrag, Medienkonsum anzubieten, sondern auch Medienumgang zu begleiten und positiven wie negativen Erfahrungen einen entsprechenden Rahmen zu bieten. Wir teilen Aufgaben der Medienarbeit nach Stärken und Interessen im Team auf. Medienpädagogik ist nicht Aufgabe von Einzelpersonen, sondern Aufgabe des ganzen Teams. Digitale Medien begleiten unseren Alltag und sollten von allen Kolleg*innen der Einrichtung mitgedacht werden.

Doch nicht jeder Medienkontakt muss überwacht und thematisiert werden. Wir erkennen an, dass es auch im digitalen Raum Privatsphäre für Kinder und Jugendliche geben muss und versuchen, nicht vollends in ihre digitale Lebenswelt einzudringen.

Zielsetzungen

Wir möchten in unserer täglichen Arbeit eine einheitliche Ausrichtung verfolgen und haben deshalb bei der Konzeption von Angeboten unsere gemeinsamen Ziele vor Augen.

Wir denken Medienangebote im Alltag der Einrichtung mit und setzen diese innerhalb unserer Möglichkeiten zielführend um. Dies können zum Beispiel alltagsintegrierte Gesprächsrunden, Workshop-Formate oder gemeinsame einrichtungsübergreifende Aktionen sein. Diese Angebote sollen im Sinne der Chancengleichheit gestaltet werden. Wir nutzen also möglichst kostenlose Programme und Plattformen, die die Jugendlichen eigenständig mit ihren eigenen Geräten nutzen können. Gleichzeitig bedeutet dies auch, dass wir begleiteten Zugang zu Technologien ermöglichen müssen, zu denen die Jugendlichen sonst keinen Zugang hätten. Die Thematisierung und Reflexion von Medien mit Kindern, Jugendlichen und auch Erziehungsberechtigten ist

fester Bestandteil unseres Arbeitsalltags. Das Ziel der Angebote sollte stets sein, die Selbstwirksamkeit und Partizipation im Sinne von gesellschaftlicher Teilhabe zu fördern.

Auch bei der Arbeit im digitalen Raum steht der Schutz der Kinder und Jugendlichen an erster Stelle. Die Datensicherheit und der Datenschutz müssen von Angebot zu Angebot abgewogen werden. Gleichzeitig gilt es jedoch, arbeitsfähig zu bleiben und Kontaktabbrüche zu vermeiden. Programme und Netzwerke, die die Jugendlichen nicht nutzen, bringen uns an dieser Stelle nicht weiter. Dies wurde in Zeiten der Kontakt-Beschränkungen nochmal besonders deutlich. Hier gilt es, entweder Alternativen aufzuzeigen oder Kompromisse zu finden, die den Schutz der Besucher*innen und die Arbeitsfähigkeit der Einrichtung bestmöglich vereinbaren.

Für uns Mitarbeitenden bedeutet dies auch, dass wir Medien in der Teamzeit untereinander thematisieren und uns gegenseitig weiterbilden. Es ist wichtig, Interesse für aktuelle Medien-Trends zu zeigen und sich mit der Zielgruppe und Kolleg*innen darüber auszutauschen. Entdecken wir Wissenslücken bei uns, die wir nicht gegenseitig füllen können, holen wir uns nach Möglichkeit Unterstützung bei Fachpersonal.

5-Punkte-Plan

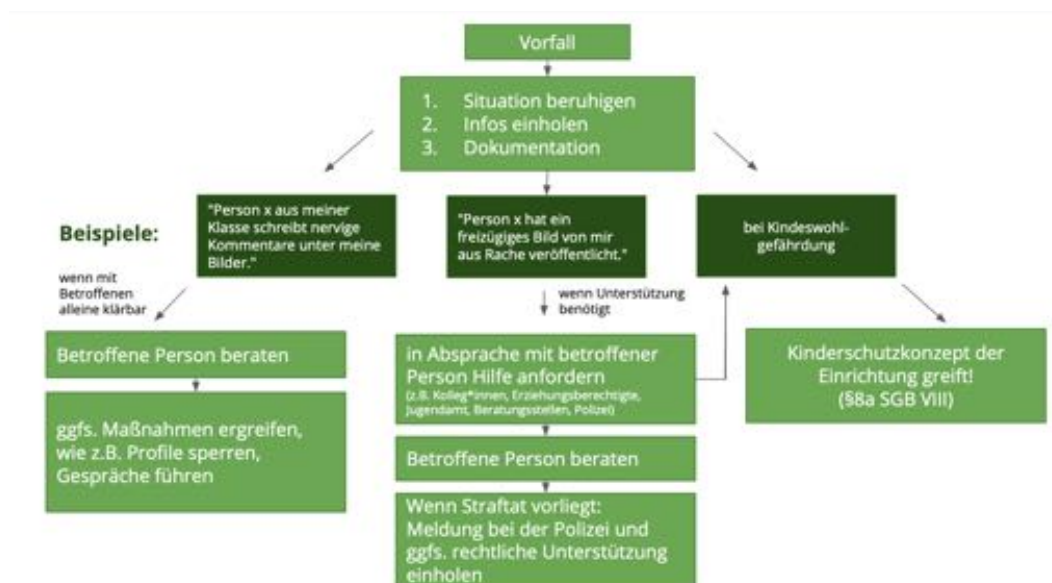
Gemeinsam mit den Akteur*innen der Jugendarbeit im Stadtteil wurde ein Fünf-Punkte-Plan erarbeitet, um Medienkompetenz bei Kinder und Jugendlichen zu fördern. Dies ist ein Vorschlag zur Orientierung und wird nach eigenem Ermessen der Akteur*innen Schritt für Schritt bedacht umgesetzt. Dieser Prozess sollte nicht übereilt werden.

1. Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Austausch in der Einrichtung etablieren • Taskforce in der Einrichtung bilden • Fortbildungsbedarf abklären • Ressourcen klären, räumlich wie zeitlich • ggf. nach gesonderten Fördermittel-Töpfen suchen?
2. Raum	<ul style="list-style-type: none"> • Wo und wann können Medienangebote stattfinden? • Ausstattung organisieren • Planung der Inhalte und Angebote partizipativ • z.B. offene, wöchentliche Medien AG etablieren, betreuter Medienraum, Online Talkrunden, Turniere
3. Begleitung	<ul style="list-style-type: none"> • Medienkonsum der Jugendlichen in der Einrichtung begleiten und als Türöffner für Beziehungsarbeit und Medienkompetenzförderung nutzen • Ältere Jugendliche ausbilden, sodass sie jüngere Jugendliche mit begleiten können
4. Austausch	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. AG Medien oder festes Topic in AG Jugend. Hier wird über aktuelle Trends gesprochen und gemeinsam überlegt, was für Medienangebote sich etablieren lassen • Risiken und Chancen diskutieren, Kompetenzen bündeln
5. Stadtteil	<ul style="list-style-type: none"> • Stadtteilübergreifende Angebote etablieren, Medienkompetenzförderung in die Breite tragen z.B. große Gaming Turniere, offene Makerspaces in den Ferienangeboten • Medien bei stadtteilübergreifenden Aktionen mitdenken

Ressourcen

Notfallplan

Wir möchten es Jugendlichen ermöglichen, sich sicher im digitalen Raum zu bewegen. Wir entwickeln eine Vorgehensweise, nach welcher wir handeln können, wenn wir das Wohlbefinden der Besucher*innen bedroht sehen oder negativen Medienumgang bemerken. Wie auch in anderen Lebensbereichen können beim Umgang mit Medien unangenehme bis gefährdende Situationen entstehen. Um in einer solchen Situation sicher zu handeln, kann es hilfreich sein, einen "Notfallplan" zu konzipieren, diesen zu verinnerlichen und eventuell sogar gut sichtbar im Personalbereich auszuhängen. Diese Vorgehensweise ist nicht als Legitimation zu betrachten, Präventionsarbeit zu vernachlässigen. Wir informieren uns daher über die Gefahren, die bei der Mediennutzung auftreten können, wie zum Beispiel gefährdende Medien-Trends, Cybermobbing und Cybergrooming. So können wir präventiv handeln, unsere Zielgruppe durch Gespräche sensibilisieren und sie auf eventuelle Gefahrensituationen vorbereiten.



Grundsätzlich sollten bei einem Vorfall die folgenden drei Schritte eingeleitet werden:

1. Situation beruhigen
2. Infos einholen
3. Fall dokumentieren

Uns ist wichtig, für Betroffene eine Anlaufstelle zu bieten und ein offenes Ohr bei Sorgen und Ängsten zu haben. Ist nun etwas vorgefallen und die betroffene Person meldet dies, sollte zunächst die sogenannten W-Fragen geklärt werden: **Was** ist passiert? **Wer** ist beteiligt? **Wann** und **wo** ist der Vorfall passiert? Der nächste Schritt ist die Dokumentation. Im digitalen Raum besteht diese oftmals aus Screenshots oder auch Datensicherung von Dokumenten, Fotos und Videos.

Ist die Situation dann zunächst beruhigt und verständlich aufgearbeitet, kommt es zur beratenden Tätigkeit. Hier muss unsere Fachkraft entscheiden, ob sie die Beratung selbstständig oder mit Unterstützung von Expert*innen vornimmt. Bei einer **selbstständigen Beratung** kann diese zum Beispiel aus einem klärenden Gespräch der beteiligten Parteien bestehen, aus dem Bearbeiten von Sichtbarkeitseinstellung von Social-Media Kanälen oder auch dem Blockieren bestimmter Personen.

Wenn **Unterstützung zur Beratung** benötigt wird, sollten weitere Personen hinzugezogen werden. Dies sollte immer in Absprache mit der betroffenen Person geschehen! Externe Personen können Kolleg*innen, Erziehungsberechtigte, das Jugendamt, Beratungsstellen oder je nach Vorfall auch die Polizei sein. Liegt eine Straftat vor, sollte eine Meldung bei der Polizei getätigt - und ggfs. sogar juristische Unterstützung hinzugezogen werden. Auch im Fall von Cybermobbing liegt bereits eine Straftat vor!

Bei einer **Kindeswohlgefährdung** greift das Kinderschutzkonzept unserer jeweiligen Einrichtung. Wenn eigene Bemühungen zur Abwendung einer konkreten Gefährdung des Kindeswohls scheitern oder von vornherein nicht ausreichen, muss das Jugendamt informiert werden. Wahrnehmungen und Informationen, die Anhaltspunkte für eine Kindeswohlgefährdung sein können, lösen das Verfahren gemäß § 8a SGB VIII aus.

Anlaufstellen und weiterführende Informationen

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Die *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* ist eine offizielle Fachstelle des Landes Nordrhein-Westfalen, die aus Mitteln des Kinder- und Jugendförderplans NRW strukturgefördert wird, um Einrichtungen der Jugendförderung bei der Bereitstellung und Durchführung von medienpädagogischen Angeboten zu beraten und zu unterstützen.

<https://www.jugendmedienkultur-nrw.de/>

E-Mail: info@fjmk.de

Tel.: 0221 677741920

AJS

Die *Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS)* ist eine landesweit tätige Fachstelle zur Förderung des erzieherischen und gesetzlichen Kinder- und Jugendschutzes. Ihr Ziel ist dabei die Unterstützung von jungen Menschen in ihrer Entwicklung zu selbstbestimmten, reflektierten und verantwortungsbewussten Individuen.

Auf ihrer Webseite ist ein breitgefächertes Informationsangebot zu den Themen Gewalt, sexualisierte Gewalt, Radikalisierung, Medien, Recht und Persönlichkeitsentwicklung zu finden. Die *AJS* unterstützt Fachkräfte und Erziehende durch Materialien, die zu großen Teilen kostenlos herunterzuladen sind, Fortbildungen und Beratungsangeboten.

<https://ajs.nrw>

Tel.: 0221- 921392-33

E-Mail: auskunftstelle@ajs.nrw

Klicksafe

Die Initiative *klicksafe* ist eine Sensibilisierungskampagne zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und neuen Medien im Auftrag der Europäischen Kommission. *klicksafe* will ein Bewusstsein für eine sichere Internetnutzung der Kinder und Jugendlichen schaffen und Möglichkeiten aufzeigen, diese zu unterstützen. Dabei richten sie sich nicht nur an Kinder und Jugendliche, sondern auch an pädagogische Fachkräfte und Erziehende. *klicksafe* stellt Unterrichtsmaterialien, Quizze, Videos und Informationsangebote für Eltern zur Verfügung. Die Materialien lassen sich ebenfalls kostenlos herunterladen.

<https://www.klicksafe.de/fuer-kinder/>
<https://www.klicksafe.de>

Drogenhilfe

Die *Drogenhilfe Köln* bieten ein Beratungs- und Hilfsangebot für Suchtgefährdete und Suchtkranke, Familienangehörige und andere Ratsuchende an. Auch wenn der Schwerpunkt der *Drogenhilfe Köln* auf Problemen mit illegalen Substanzen liegt, ist sie auch bei Internet- bzw. Mediensucht eine gute erste Anlaufstelle.

<https://www.drogenhilfe-koeln.de>
Tel. 0221 / 912797-0
E-Mail: gl@drogenhilfe.koeln

Spieleratgeber NRW

Um Erziehungsverantwortliche bei der zeitgemäßen Medienerziehung zu unterstützen, bietet die *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* mit Förderung des Landes NRW und in Kooperation mit Partnern aus Pädagogik, Forschung und Jugendmedienschutz einen pädagogischen Ratgeberservice zu Computer-, Konsolenspielen und Apps. Dabei werden unter Anleitung erfahrener Medienpädagog*innen gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen aktuelle und interessante Spiele getestet und beurteilt. Diese Beurteilungen sind auf der Webseite zu finden.

<https://www.spieleratgeber-nrw.de>
E-Mail: info@spieleratgeber-nrw.de
Instagram: @spieleratgeber
Tel.: 0221 677741920

Broschüre "Digitale Spiele pädagogisch beurteilt"

Die Broschüre "*Digitale Spiele pädagogisch beurteilt*" ist ein Ratgeber für Eltern, Lehrkräfte und Erziehende und soll Unterstützung bei der Medienerziehung von Kindern und Jugendlichen bieten. Es werden Computer-, Konsolen- und Online-Spiele mit Kindern und Jugendlichen getestet und mit erfahrenen Pädagog*innen beurteilt. Auf der Webseite der Stadt Köln können die aktuelle und die vorherigen Ausgaben kostenlos heruntergeladen werden.

Die aktuelle Broschüre ist unter folgendem Link zu finden:

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-176816>

Internet-ABC

Die werbefreie Plattform www.internet-abc.de richtet sich mit Erklärungen, Tipps und Tricks rund um das Internet an Kinder von fünf bis zwölf Jahren, Eltern und Pädagog*innen. Sie wird vom Verein Internet-ABC e. V. in Zusammenarbeit mit dem Grimme-Institut Marl, umgesetzt.

<https://www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-fuer-eltern/>
E-Mail: redaktion@internet-abc.de

Jugendhilfe-Navi

Das *Jugendhilfe-Navi* ist in erster Linie ein Informationsangebot für Fachkräfte in der Jugendhilfe. Die Inhalte sind allerdings auch für Erziehende interessant. In kompakten Videos werden Medientrends, medienpädagogische Themen und Praxistipps besprochen.

<https://jugendhilfenavi.de>
YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC2ZnBjxrWzdbQXy5c3nfpfQ>
Instagram: @jugendhilfenavi
E-Mail: kontakt@jugendhilfenavi.de

USK

Die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielwirtschaft. Sie ist zuständig für die Prüfung von digitalen Spielen in Deutschland. Die USK ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz als auch unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag als zuständige Selbstkontrolle staatlich anerkannt. Im Bereich des Jugendschutzgesetzes erteilen staatliche Vertreter am Ende eines USK-Verfahrens die Alterskennzeichen. Darüber hinaus vergibt die USK Alterskennzeichen auch innerhalb des internationalen IARC-Systems für Online-Spiele und Apps. Zahlreiche Unternehmen haben sich der USK als Mitglieder angeschlossen, um beim Thema Jugendschutz dauerhaft und besonders eng zu kooperieren.

<https://usk.de/>
E-Mail: kontakt@usk.de
Tel.: +49 30 240 8866 0

iRights

iRights.info ist Informationsplattform und Online-Magazin in einem. Seit 2005 behandeln sie Fragen zum Urheberrecht und weiteren Rechtsgebieten. iRights.info berichtet in Form von Hintergrundberichten, Nachrichten, Dossiers und anderen Publikationen. Ziel ist es, für ein besseres Verständnis des Urheberrechts und anderer Rechtsgebiete in der digitalen Welt zu sorgen.

<https://irights.info/>

FUMA Fachstelle Gender & Diversität

FUMA e.V. ist ein partei- und verbandsunabhängiger, anerkannter freier Träger der Kinder- und Jugendhilfe. Ziel der Vereinsarbeit ist es, gleiche Chancen für das Leben und für die Zukunft aller Geschlechter zu erreichen. Im Verein engagieren sich Menschen für die Stärkung von Mädchen und Jungen mit dem Ziel, ihnen einen selbstbestimmten Lebensweg jenseits herrschender Geschlechterstereotypen und einengender Rollenvorstellungen zu ermöglichen.

<https://www.gender-nrw.de/contact/>

E-Mail: fachstelle@gender-nrw.de

Tel.: +049 20118 50 88 0

Dieses Haltungspapier wurde gemeinsam von der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* mit den Akteur*innen der *AG Jugend Bilderstöckchen* entwickelt.

Kontakt:

bilderstoeckchen@fjmk.de

info@fjmk.de

Redaktionsteam:

Stefan Hintersdorf

Laura Hinzen

Karolina Albrich

Alexander Hundenborn

Laura Eichler