

# Neue Methoden, Trends und Ansätze für die Kinder- und Jugendmedienarbeit

*Digitale Kinderrechtefachtagung Rheinland-Pfalz 2022*

Selina Sandmöller

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW



## **Selina Sandmöller**

Fachstelle für  
Jugendmedienkultur NRW

Vitalisstr. 383a, 50933 Köln

[sandmoeller@fjmk.de](mailto:sandmoeller@fjmk.de)

[info@fjmk.de](mailto:info@fjmk.de)



# Ablauf

1. Begrüßung, Einstieg
2. Dimensionen medienpädagogischer Ressourcen
3. Ganzheitliche Ansätze der Kinder- und Jugendmedienarbeit

*Kaffeepause*

4. Gruppenarbeit: Neue Projekte und Methoden
5. Präsentation, Diskussion
6. Abschluss

# Einstieg

# Speed Dating: Erfahrungsaustausch



Welche neuen Trends, Ansätze  
und Methoden sind euch in  
letzter Zeit begegnet?



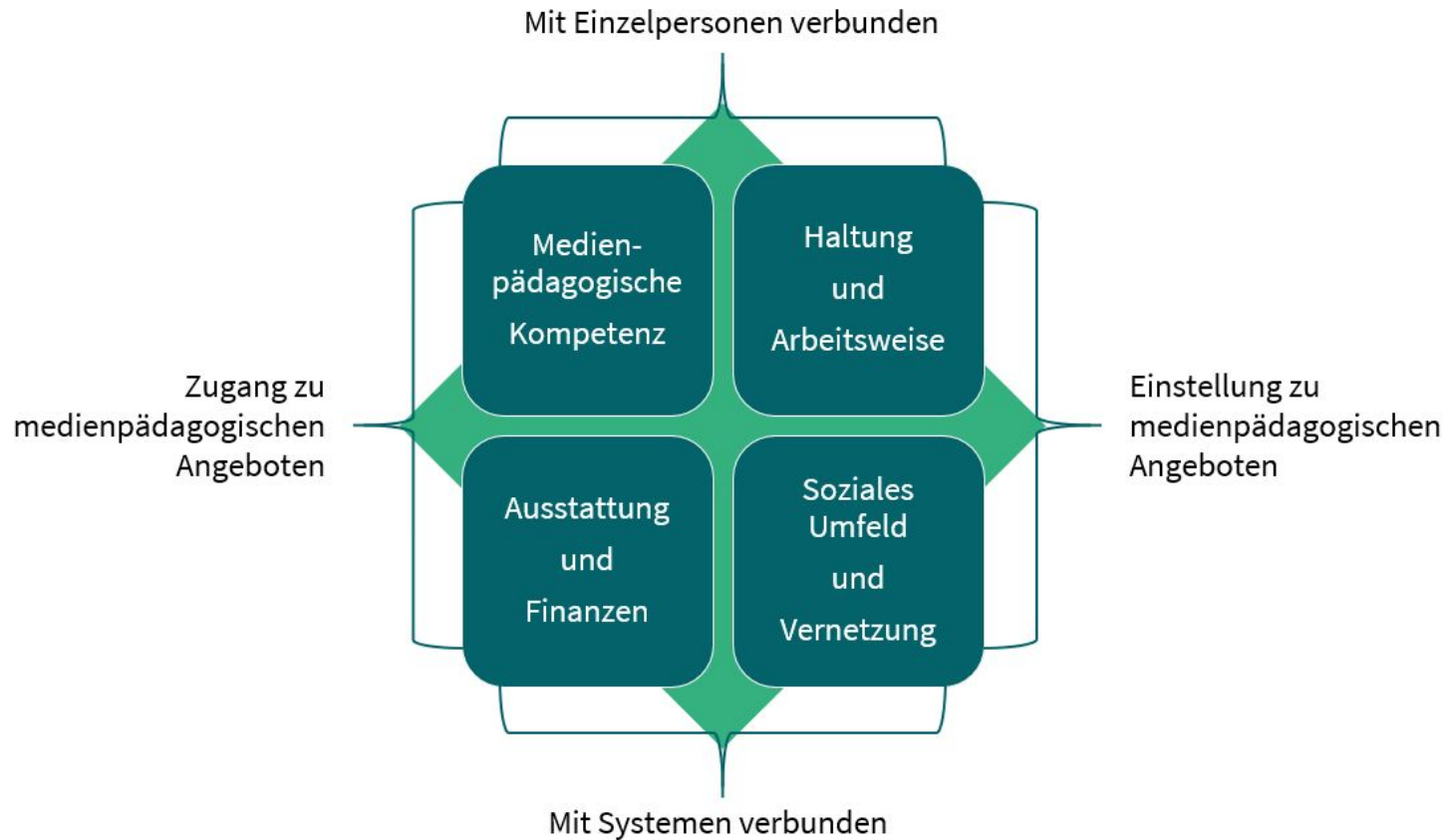
# Medienpädagogische Ressourcen

*...oder die Frage, warum Medienpädagogik bei einigen klappt und bei anderen nicht.*



# Medienpädagogische Ressourcen

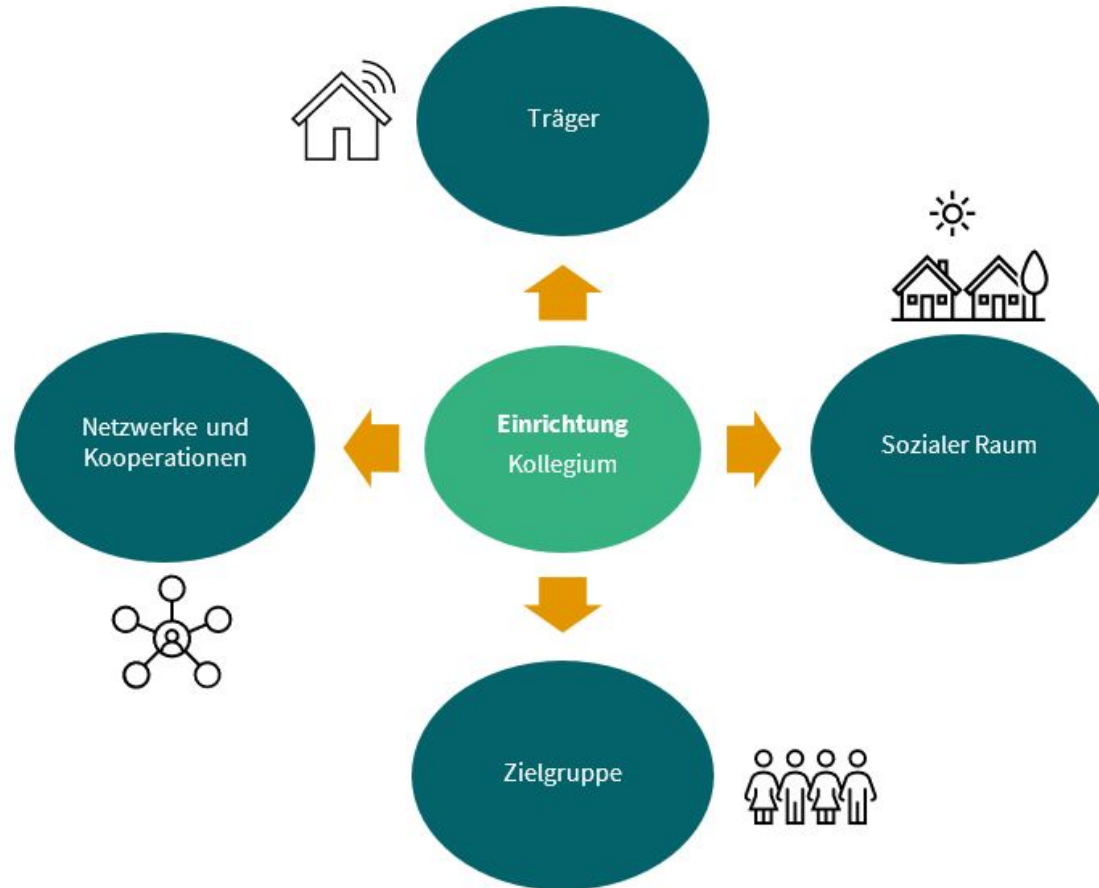
- Ob eine Einrichtung der Jugendförderung erfolgreich mit medienpädagogischen Themen und Digitalisierung umgehen kann, wird durch das **Ausmaß an Sicherheit** bestimmt, das sie mitbringt.
- Dieser Sicherheitsfaktor korreliert positiv mit dem Vorhandensein von **medienpädagogischen Ressourcen**, die sich in vier Dimensionen unterteilen lassen.
- Je nachdem, welche Ressourcen vorhanden sind, formt sich das **individuelle Profil** bzw. das **Sicherheitsgefühl** einer Einrichtung.



4 Dimensionen medienpädagogischer Ressourcen, *Conceptopia Studie 2021*:

<https://conceptopia.nrw/wp-content/uploads/2021/07/CONCEPTOPIA-Forschungsbericht-Juni-2021.pdf>





Faktoren des sozialen Umfelds und der Vernetzung, *Conceptopia Studie 2021*:

<https://conceptopia.nrw/wp-content/uploads/2021/07/CONCEPTOPIA-Forschungsbericht-Juni-2021.pdf>

# Ganzheitliche/ systemische Ansätze der Jugendmedienarbeit



# Medienkonzepte

## Was ist ein Medienkonzept?

Ein Medienkonzept ist eine **Handreichung** im Einklang mit den bereits bestehenden Leitsätzen einer Einrichtung bzw. eines Trägers, die den Umgang mit (digitalen) Medien definiert und Schritte zur **Förderung von Medienkompetenz** umfasst. I.d.R. wird ein Medienkonzept **partizipativ** mit allen beteiligten Mitarbeitenden und der Zielgruppe erstellt.



# Medienkonzepte

## Was sind die Vorteile?

- Handlungssicherheit (Was soll geleistet werden? Wie kann ich Ziele erreichen?)
- Strukturelle Verankerung von Handlungsschritten abseits von einzelnen engagierten Akteur\*innen
- Nützliches Nachschlagewerk (z.B. Rechtliches, Methoden)
- Teilhabe, gemeinsames Vorgehen (bei Partizipation)



# Medienkonzepte

## Was sind die Vorteile?

Dauerhafte Balance der  
verschiedenen

Instanzen





# Medienkonzepte

## Wie gelange ich zu einem Medienkonzept? *Best-Practice-Ablauf:*

- **Vorgespräch mit Leitungsebene:** Was wollt ihr erreichen? Wie tickt die Einrichtung? Wo liegen die Bedarfe? Festlegung des Zeitrahmens und der Vorgehensweise
- **Auftaktveranstaltung mit dem Großteam:** Tagesveranstaltung mit Teilnehmenden aus allen Teams, Gründung einer Arbeitsgruppe
- **4 x Arbeitsgruppe Medienkonzept à ca. 4h:** Erarbeitung der inhaltlichen Bausteine, "Hausaufgaben" zwischen den Sitzungen
- **1 x Workshop mit Kindern & Jugendlichen** (oder weiteren Gruppen, z.B. Eltern) zu ihrer Partizipation



# Medienkonzepte

Haltung

Teilhabe

Nachhaltigkeit

Rechtliches

Mögliche Kapitel

Kreativität

Medienpädagogische  
Kompetenz

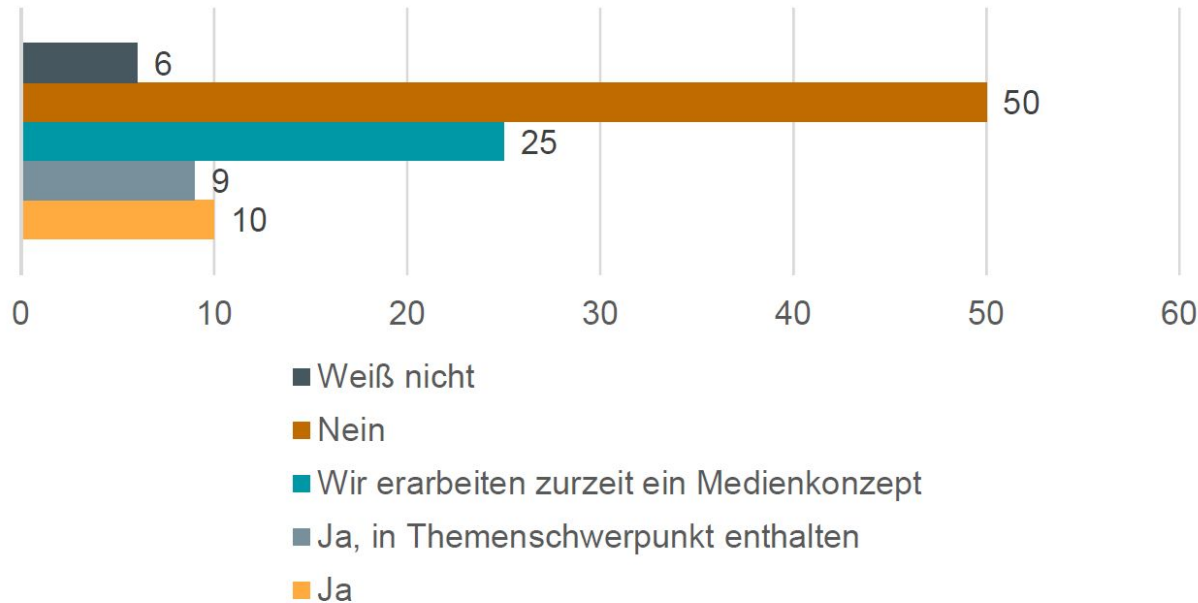
Lebenswelten

Technik



# Medienkonzepte

„Wir haben in den letzten 2 Jahren ein Medienkonzept erstellt oder aktualisiert.“



Conceptopia Umfrage  
2021

N=212

Angaben in %





# Weitere Informationen zu Medienkonzepten:

## Projekt Conceptopia:

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



## Projekt Power-Up:

<https://www.projekt-powerup.de/medienkonzepte/00554/>



## Medienkompetenzrahmen NRW:

[https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/Leitfaden Medienkonzept 2019.pdf](https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/Leitfaden_Medienkonzept_2019.pdf)





# Medienpädagogische Haltungsentwicklung

Unsere Haltung zur Mediennutzung und Digitalisierung ist eine **sehr individuelle Frage**. Wir sind alle auf die eine oder andere Art mit Medien **sozialisiert** worden oder sind unterschiedlich medienaffin. Unser **Interesse** für bestimmte medienpädagogische Teilbereiche ist nicht immer gleich ausgeprägt. Während einige lieber **kreativ** mit Medien arbeiten, haben andere ein besonderes Interesse an der **kritischen Beleuchtung** von digitalen Medien und Social Media, wieder andere setzen sich viel lieber mit **Technik** auseinander.

Haltung  
≠  
Meinung/  
Einstellung



- Eine Haltung ist die gesamte Dynamik innerhalb einer Persönlichkeit
- In der Pädagogik gibt es zahlreiche Themen, bei denen es auf Haltung von Fachkräften ankommt, z.B.
  - Inklusion
  - Demokratiebildung
  - Digitalisierung
  - etc.
- Die Erwartung an Haltungsentwicklung strapaziert die Fachkräfte, oft ist eine **Haltungsänderung** gewünscht

Bei Haltungen spielen

# Kognition & Emotion

eine wichtige Rolle.



## Kognition

*Annahmen - veränderbar durch  
Informationen*

## Emotion

*Wertvorstellung - schwer zu  
verändern, sozialisationsbedingt*

→ **Handlung**

*Verhalten - Dissonanz, wenn Emotion  
≠ Handlung*



# Medienpädagogische Haltungsentwicklung

## Warum ist eine medienpädagogische Haltungsentwicklung wichtig?

- macht individuelle Meinungen und Einstellungen zum Thema Mediennutzung **sichtbar**
- schafft eine **Diskussionsgrundlage** für die Frage, wie medienpädagogische Angebote gestaltet werden können
- ist der erste Schritt zur Entwicklung einer **einheitlichen** und **professionellen** Haltung, die ihren Fokus auf die **kognitive Ebene** legt

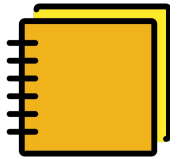


## **Haltungsveränderung sollte immer selbstkongruent erfolgen.**

Umso wichtiger ist es, im Team unterschiedliche Haltungen über Aushandlungsprozesse miteinander in Einklang zu bringen, ohne die eigene Haltung dabei komplett zu verwerfen.



# Methodensammlung zur medienpädagogischen Haltungsentwicklung



<https://conceptopia.nrw/bibliothek/>

(unten in der Materialsammlung)



# Gruppenarbeit: Neue Methoden und Projekte der Kinder- und Jugendmedienarbeit





# Euer Auftrag

Diskutiert euer Thema in der Kleingruppe. Beantwortet dabei folgende Leitfragen:

1. Worum geht es bei eurem Thema?
2. Was sind die Vorteile für Fachkräfte?
3. Wo liegen die Herausforderungen?

Benennt im Vorhinein eine Person, die die Ergebnisse der Großgruppe in zwei Minuten präsentiert.



Notiert eure  
Ergebnisse in  
Padlet →

Dort ist auch  
Informationsmaterial  
hinterlegt.



<https://padlet.com/conceptopia/otvayc0k4r1z17dr>

# Kaffeepause

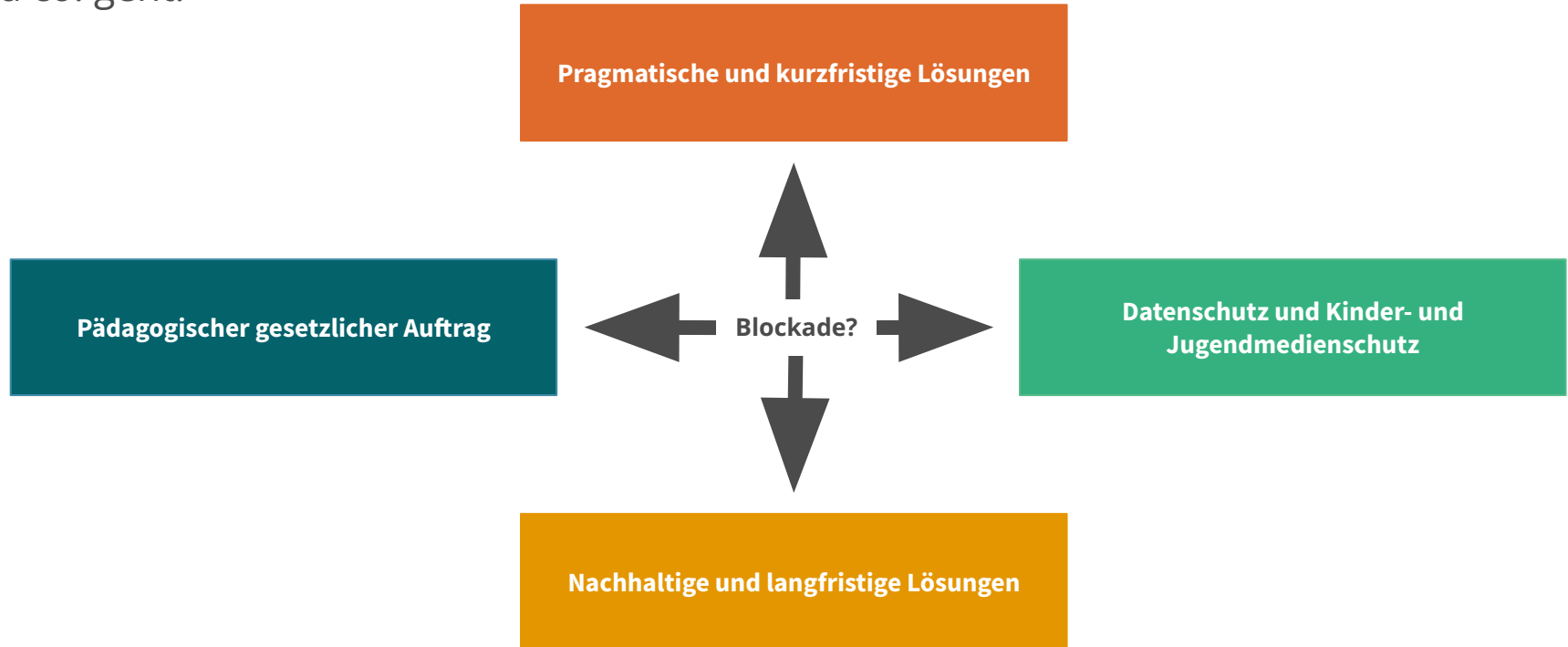


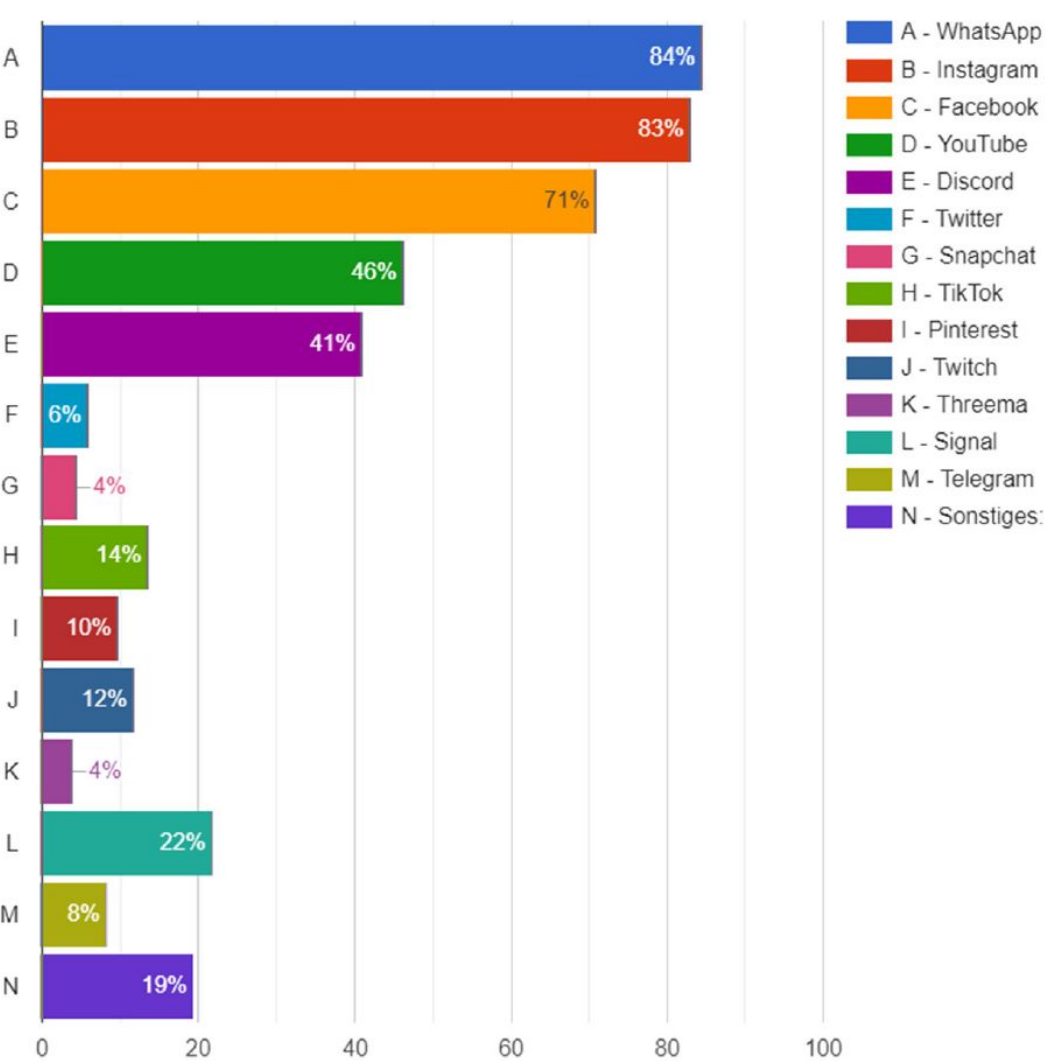
Foto von Gagan Kaur von Pexels



# Sichere Messenger

Vielen Fachkräften begegnen Konflikte, wenn es um die Nutzung von WhatsApp, Discord und co. geht:





„Welche der folgenden Social-Media-Kanäle und Messenger wurden in den letzten 2 Jahren von euch genutzt, um pädagogische Angebote zu gestalten oder mit Kolleg\*innen bzw. eurer Zielgruppe zu kommunizieren?“

Quelle: CONCEPTOPIA Umfrage 2021, N=206



# Berücksichtigung der Altersgrenzen

- **Grundsätzlich gilt:** Unterscheidung zwischen der Altersgrenze in den AGBs der Anbieter und der gesetzlichen Grundlage durch die DSGVO
- **Altersgrenze in den Nutzungsbedingungen:**
  - Die Tools /Plattformen bemühen sich meist nicht um eine Altersverifizierung durch Eltern
  - die Nutzer\*innen sind selbst dafür verantwortlich, ob sie sich an die AGBs halten
  - Verstöße gegen das Nutzungsalter führen meist nicht zum Ausschluss von der Plattform
  - Beispiel aus den Datenschutzbestimmungen von Discord: „wir sammeln auch **nicht wesentlich** Informationen von Kindern unter 13 Jahren.“
- **Altersgrenze DSGVO:**

Artikel 8 der DSGVO legt fest, dass Kinder bzw. Jugendliche selbst erst **ab 16 Jahren** wirksam in die Verarbeitung ihrer Daten von Diensten der Informationsgesellschaft (z.B. Plattformanbieter wie WhatsApp oder Instagram) einwilligen dürfen



# Einverständnis der Eltern

- **Mindestens:** Hinweis an die Eltern, dass das Tool erst ab 16 Jahren erlaubt ist und Aufklärung über die Nutzungsbedingungen leisten
- **Idealfall:** Einholen einer Einverständniserklärung von den Sorgeberechtigten, es gelten keine festen Vorgaben für die Form (etwa per Mail, SMS, Telefonat)

**Aber was ist, wenn das Einholen des Einverständnisses der Eltern unrealistisch oder in Einzelfällen gar kontraproduktiv ist, z.B. wenn Jugendliche ihren Eltern dies nicht offenbaren möchten/sie nicht kontaktieren wollen/können, weil ein konfliktbeladenes Verhältnis vorliegt?**



# Einverständnis der Eltern

**Hierzu Satz 3 des Erwägungsgrundes 38 der DSGVO:** „Die Einwilligung des Trägers der elterlichen Verantwortung sollte im Zusammenhang mit Präventions- oder Beratungsdiensten, die unmittelbar einem Kind angeboten werden, nicht erforderlich sein.“

- **Schlussfolgerung:** für Beratungs-, Begleitungs- und Präventionsangebote, die das Wohl von Kindern und Jugendlichen fördern und ihnen daher auch direkt angeboten werden – wie etwa die Kinder- und Jugendarbeit nach § 11 SGB VIII – ist das Einholen der elterlichen Zustimmung entbehrlich.
- **Aber:** Keine Legitimationsgrundlage dafür, dass auf jeder Plattform mit Kindern und Jugendlichen zusammengearbeitet werden kann, ohne dass es überhaupt auf die elterliche Zustimmung ankäme.



# Signal

- kostenlos
- Server in den USA, aber: “Zero-Knowledge-Prinzip”
- Freigabe der Kontakte optional
- Ende-zu-Ende-Verschlüsselung, kontinuierlicher Schlüsselaustausch
- Zerstörungstimer für Nachrichten möglich

<https://signal.org/de/#signal>



# Threema

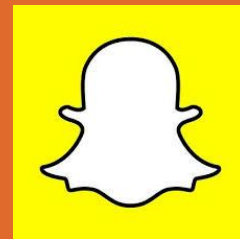
-3,99€

- Server in der Schweiz
- Freigabe der Kontakte optional
- Nutzung ohne Telefonnummer möglich (Threema-ID)
- Passwörter für Chats
- Ende-zu-Ende-Verschlüsselung

<https://threema.ch/de/>

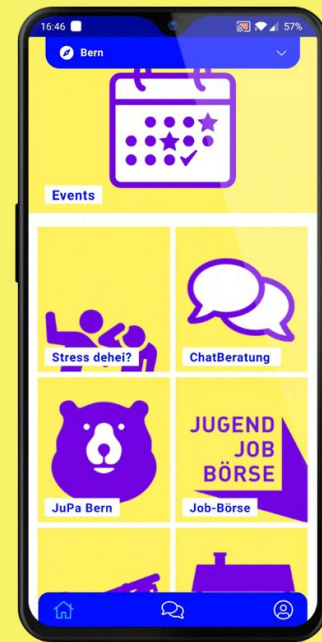
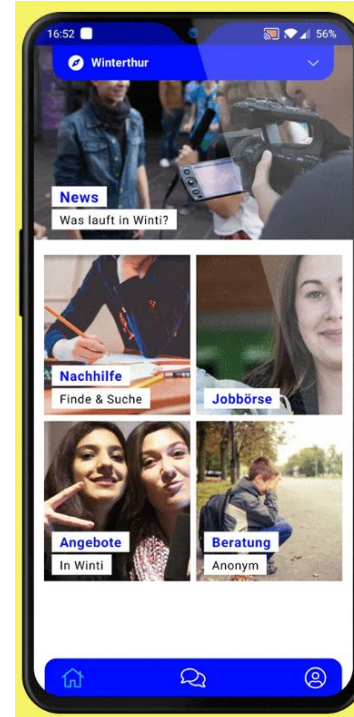


Es darf nie zur Exklusion  
kommen, weil Einzelne sich  
nicht auf bestimmten  
Plattformen bewegen



# Die Jugendapp

- datenschutzkonforme App des Vereins für digitalisierte Jugendarbeit (gemeinnützig)
- für Nutzer\*innen kostenfrei
- verschiedene Module je nach Bedarf buchbar
- eigene Wünsche nach individueller Verhandlung realisierbar
- Selbstständige Pflege der Inhalte
- (Gruppen-)Chats, Veranstaltungshinweise, Jobangebote u.v.m.



<https://jugendarbeit.digital/projekt/jugendapp/>

# Gaming ohne Grenzen



- medienpädagogisches Inklusionsprojekt
- richtet sich an Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren
- wöchentlich stattfindende inklusive Spieletester\*innengruppen in der Kölner Region
- Untersuchung von Games im Hinblick auf Barrierefreiheit

<https://gaming-ohne-grenzen.de/>



# Gaming ohne Grenzen

- Authentische Repräsentation

## Netzwerk



### Botschafterin Melanie Eilert

"Ich habe schon als Kind Videospiele gespielt. Mit Fortschreiten meiner Behinderung in der frühen Jugend wurde Gaming jedoch nach und nach mühsamer und schließlich lange Zeit unmöglich für mich. Erst durch Spiele, die Optionen anbieten, um mir das Spielen zu erleichtern und angepasste Controller, bin ich wieder zur Gamerin geworden. Seitdem versuche ich, auf mögliche Probleme aufmerksam zu machen, sodass immer mehr Spiele auch von Menschen mit verschiedenen Behinderungen gespielt werden können."

[Hier geht es zu ihrem Blog](#)



### Botschafter Dennis Winkens

"Es fing alles mit dem Gameboy an – da hatte die Gaming Welt mich schon gefangen. Von Klein auf war ich ein Fan von Videospiele. Das hat sich bis heute nicht geändert. Allerdings war es für mich nach meinem Unfall für rund 10 Jahre nahezu unmöglich überhaupt irgendein Spiel zu spielen, da es keinen geeigneten Controller gab, den ich nutzen konnte. Seitdem ich dank des QuadSticks wieder vernünftig zocken und richtig Spaß dabei haben kann, setze ich mich dafür ein, dass auch andere Gamer mit Handicap ihrer Leidenschaft



# Gaming ohne Grenzen

**GEWINNER**  
**SOZIALES ENGAGEMENT**

DEUTSCHER  
ENTWICKLER  
PREIS.DE

**G**AMING  
**OHNE**  
**GRENZEN**

**GAMING  
OHNE GRENZEN**

DEUTSCHER  
ENTWICKLERPREIS  
2020

**DIETER BAACKE** Preisträger\*in

[www.dieter-baacke-preis.de](http://www.dieter-baacke-preis.de)

# ESJL: eSport-Jugendliga

- richtet sich an Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren
- Das Modellprojekt will den Trend eSport im medienpädagogischen Kontext aufgreifen und trotz Corona-Einschränkungen zugänglich machen
- In Kooperation mit mehr als zehn Jugendeinrichtungen aus NRW wurden Teams gegründet und Trainings initiiert
- Individuelle Coachings + Streaming-Formate
- Aspekte des eSports aus sportbezogener, gesundheitlicher und medienpädagogischer Perspektive



<https://esjl-nrw.de/>



# Digital Streetwork



- Erweiterung der analogen “Straßenarbeit” auf digitale Lebenswelten, in die viele benachteiligte Jugendliche abwandern
- Zielgruppe: Junge Menschen zwischen 14 und 27 Jahren
- Ansprechpartner\*innen sind auf Instagram, Reddit, Twitch, Twitter, Facebook, WhatsApp oder Discord zu finden
- Wechsel zu analogen Treffen immer möglich
- Ziel: Niedrigschwelligkeit, Lebensweltorientierung, entspanntes Kennenlernen beim Spiel

<https://www.digital-streetwork-bayern.de/#home>

# Mediennutzungs- verträge

Vereinbarung zwischen Kindern und  
Fachkräften/ Eltern

[www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)

**MEDIENNUTZUNGSVERTRAG**  
zwischen Eltern  
und Kind

**§1 Allgemeine Regeln**  
Verhalten gegenüber anderen  
Im Internet und am Handy bin ich freundlich und beleidige niemanden.

**§2 Zeitliche Regelungen**  
Video/Filme (Fernsehen, DVD/Blu-ray, Internet)  
15 Minuten täglich

**§3 Handy / Smartphone**  
Apps, Abos, Klingeltöne  
Ich kaufe nichts über mein Handy und klicke nicht auf Werbung. Wenn es mir doch passiert, sage ich meinen Eltern Bescheid.

internet-abc



# Mediengutscheine

- Kinder und Jugendliche gehen im Alltag ständig in die Verhandlung der Nutzungszeiten
- **Mediengutscheine** können helfen, dies auszugleichen
- Je nach Alter können verschiedene Stufen vereinbart werden
- Jugendliche ab ca. **15 Jahren** können ggf. über ihr Kontingent **auf Vertrauensbasis** selbst entscheiden und lernen dabei auch **Zeitmanagement und Selbstregulation**

Mediengutschein



Name des Kindes: .....

Minuten: .....

Gerät: .....

[https://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe\\_Materialien/Eltern\\_Allgemein/Mediengutschein\\_klicksafe\\_Deutsch.p](https://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Eltern_Allgemein/Mediengutschein_klicksafe_Deutsch.p)



# Nutzungsdauer

## Klicksafe-Empfehlungen:

**Bis 3 Jahre:**

**4 bis 6 Jahre:**

**7 bis 10 Jahre:**

**10 bis 13 Jahre:**

**5 Minuten** sind in der Regel ausreichend

Ca. **20 Minuten**, nicht unbedingt täglich

Täglich ca. **30 – 45 Minuten**

Verhandelbar, ca. **60 Minuten** pro Tag

<https://www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/nutzungszeiten-und-regeln/>

<https://www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-10-bis-16-jahren/nutzungszeiten-und-regeln/>



# Nutzungsdauer

## 14 bis 17 Jahren:

In diesem Alter sollten Nutzungszeiten ebenfalls **abgesprochen werden**, auch, um einer exzessiven Online-Nutzung vorzubeugen.

Das Nennen von Richtwerten ist in dieser Altersgruppe überaus schwierig, da die **familiären und persönlichen Situationen** hier zu verschieden sind. Prüfen Sie regelmäßig, ob neben der Mediennutzung noch **ausreichend Zeit für Schule, Ausbildung und andere Hobbies bleibt**.



# Nutzungsdauer

- Empfehlungen rund um Bildschirmzeiten sind **nicht einheitlich** und **oft realitätsfern**, individuelle Betrachtungen sind notwendig:
  - Was bedeutet eigentlich Bildschirmzeit? **Welches Medium, welcher Inhalt, welche Tätigkeit** stehen dabei im Vordergrund?
  - Wird die Mediennutzung **begleitet** und reflektiert?
  - Werden vom Kind andere Aktivitäten **vernachlässigt**?
  - Kann sich das Kind in der Nutzungsdauer **gut selbst regulieren** oder nicht?

# Kryptokids



- KryptoKids ist ein medienpädagogisches Projekt für Jugend- und Bildungseinrichtungen zum Thema Datenschutz im Internet.
- Mithilfe von interaktiven digitalen und analogen Spielelementen werden die Kinder Teil einer spannenden Detektivgeschichte.
- So vermittelt KryptoKids auf spielerische und kooperative Weise, wie wichtig Datenschutz und Sicherheit im Internet sind.
- Das Projekt kann kostenfrei, selbstständig und ortsungebunden mit 8-12-Jährigen durchgeführt werden.

<https://www.krypto-kids.de/>

# Kryptokids



<https://www.krypto-kids.de/>





# Darf es ein bisschen mehr sein?

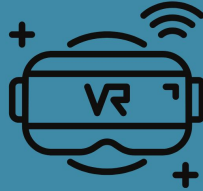
## Aktuelle Online-Seminare der fjmk vom 02. bis 19. Mai 2022

VON LARA CROFT BIS ALLOY -  
GENDER, QUEERNESS UND  
SEXUALITÄT IN GAMES



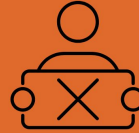
ONLINE-SEMINAR

VR UND GAMEDESIGN  
MIT COSPACES EDU



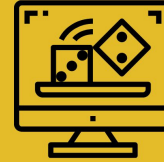
ONLINE-SEMINAR

GENERATION UNBETEILIGT?  
POLITISCHE  
JUGENDMEDIENBILDUNG UND  
EPARTIZIPATION IN DER  
JUGENDARBEIT



ONLINE-SEMINAR

PEN & PAPER  
IN DER JUGENDARBEIT  
FÜR EINSTEIGER\*INNEN



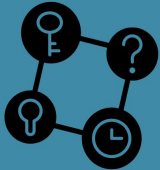
ONLINE-SEMINAR

TIKTOK  
IN DER JUGENDARBEIT



ONLINE-SEMINAR

ESCAPE ROOM BAU  
IN DER JUGENDARBEIT



ONLINE-SEMINAR

SOCIAL MEDIA POSTS  
MIT CANVA GESTALTEN



ONLINE-SEMINAR

GAMES IN DER JUGENDARBEIT:  
BEST PRACTICE BEISPIELE  
UND METHODEN



ONLINE-SEMINAR

Und noch vieles mehr.  
Jetzt buchbar unter  
[www.fjmk.de/veranstaltungen](http://www.fjmk.de/veranstaltungen)