

# Digitale Kinder- und Jugendarbeit gestalten

Leitlinien und Praxisansätze

Dr. Niels Brügger und Tina Drechsel

07.04.2022



Die Präsentation ist nur für die interne  
Nutzung gedacht, um weder  
Persönlichkeits- noch Nutzungsrechte  
zu missachten.

# Das sind wir...

## Niels Brüggem

Leiter der Abteilung Forschung

am JFF – Institut für Medienpädagogik  
in Forschung und Praxis



## Tina Drechsel

Medienpädagogische Referentin

am JFF – Institut für Medienpädagogik  
in Forschung und Praxis

Schwerpunkte:

- Digitale und interaktive Medien
- Medien und Artikulations- sowie Partizipationsprozesse
- Wertebildung im Kontext von Digitalität

# JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

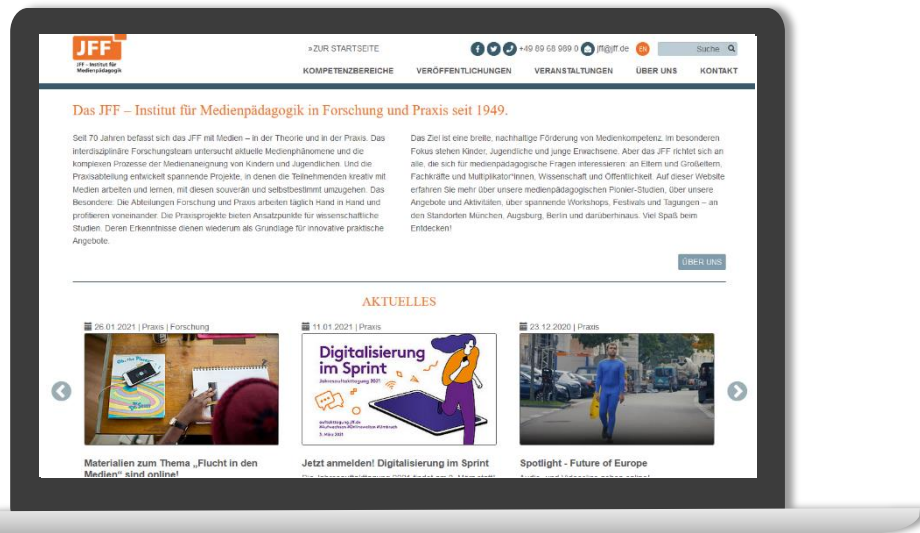


## UNSER LEITBILD.

Wer wir sind und was uns unverwechselbar macht.

Wir

- fördern Medienkompetenz im Sinne einer souveränen Lebensführung.
- verzahnen Forschung & Praxis.
- legen den Fokus unserer Arbeit auf Kinder, Jugendliche & junge Menschen.
- forschen – interdisziplinär & innovativ.
- stehen für Aktive Medienarbeit.
- gestalten Räume zur gesellschaftlichen Teilhabe.
- vertreten die Interessen und Rechte von Kindern & Jugendlichen.
- beziehen Stellung & publizieren.
- orientieren unsere Arbeit an den Werten Respekt, Meinungsvielfalt, Solidarität, Inklusion, Gleichberechtigung & gesellschaftliche Vielfalt.
- unterstützen eine reflektierte und kreative Auseinandersetzung mit digitalen Technologien.
- kooperieren & sind verlässlicher Partner.
- sind gemeinnützig & arbeiten nicht profitorientiert.



www.jff.de



## Ein Praxis-Forschungs- Projekt seit 2015

### *Perspektive auf das Online-Handeln der 10- bis 14-Jährigen im Fokus*

- Monitoring untersucht die Sicht der jungen Nutzer\*innen auf aktuelle Medienphänomene und ihre damit verbundenen Schutz-, Informations- und Unterstützungsbedürfnisse
- verschiedene Praxismodule unterstützen Kinder und Jugendliche dabei, sich reflektiert mit dem eigenen Online-Handeln auseinanderzusetzen



- gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend – im Rahmen der Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“
- bundesweite Durchführung und Ausstrahlung, u. a. durch
  - Projektblog [act-on.jff.de](http://act-on.jff.de)
  - Jugendpodcast
  - Social-Media-Auftritt
  - Beteiligung an Fachtagungen

Gefördert vom:

Online Veranstaltung zum Aktionstag,  
28.4.2021, 13.30 – 15.30 Uhr

**INPUT**

**Jugend-Podcast als partizipatives Format in medienpädagogischen Projekten**

»Was geht...?« – Der ACT ON!-Jugendpodcast gibt einen Einblick in die medienpädagogische Umsetzung eines Podcastprojekts mit jungen Menschen.

[anmeldung@faktenforschen.de](mailto:anmeldung@faktenforschen.de)

**ACT ON!**  
aktiv + selbstbestimmt online

**fakten forschen.de**

[@faktenforschen.de](https://www.faktenforschen.de)

[@ACT\\_ON.LINE](https://www.act-on.de)

Start  
Projekt  
Medien  
Materialien  
Podcasts  
Kontakt

**Aktuelle Themen**

**Ergebnisse aus der Forschung**

**Ergebnisse aus der Praxis**

**Online-Veranstaltungen: Die Rahmenbedingungen – Die Fragen Datenschutz**

Viel unserer Serie les um den Daten:

**HowToOnline-Veranstaltungen: Technische Ausstattung und Stolpersteine**

Der dritte Teil unserer Serie befasst sich mit der notwendigen technischen Ausstattung für Online-Formate sowie möglichen Stolpersteinen.

**HowToOnline-Veranstaltungen – Durchführung und Moderation**

Im zweiten Teil unserer Artikelreihe erfahren Sie, worauf es bei der Moderation und Durchführung von Online-Formaten ankommt.

**How To Online-Veranstaltungen Online-Formate der und Jugendli**

Beides Lernen digital gibt es zu achten?



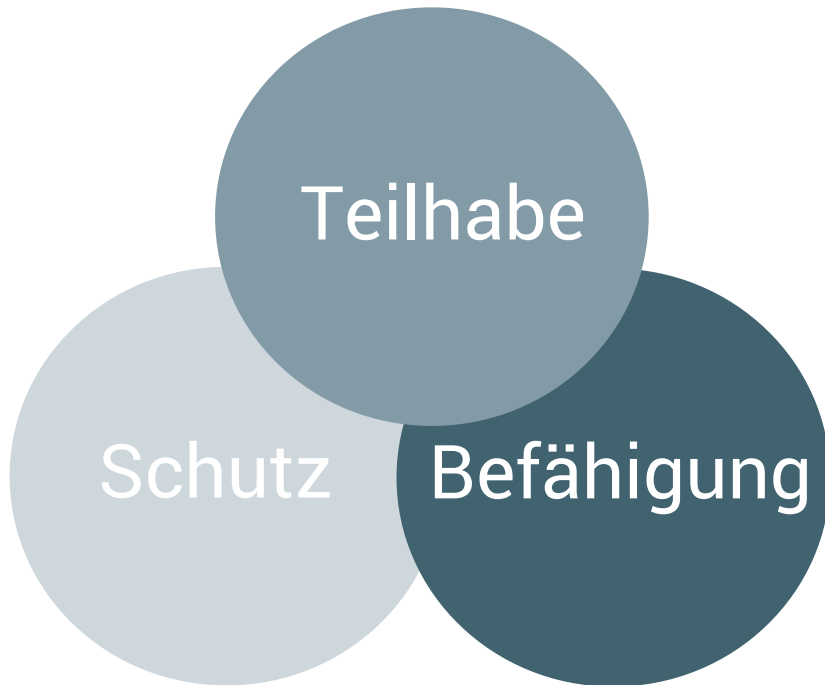
## Das haben wir vor...

- EINS** Kinderrechte und digitale Kinder- & Jugendarbeit
- ZWEI** Leitlinien
- DREI** Praxisansätze und Tools
- VIER** Austausch zur Umsetzung in der eigenen praktischen Arbeit

# Was Kleines zum Warmwerden | Emoji-Gesichts-Gymnastik

**EMOJI**  
**GESICHTS-**  
**GYMNASTIK**

# Kinderrechte und digitale Kinder- und Jugendarbeit



- Verwirklichung der Kinderrechte in allen Lebensbereichen und Befähigung zur Wahrnehmung der Rechte von Kindern und zum Selbstschutz
  - Recht auf Zugang
  - Recht auf Meinungs- und Informationsfreiheit
  - Recht auf Privatsphäre und Datenschutz
  - ...siehe auch [kinderrechte.digital](https://www.kinderrechte.digital)
- Aufgabe von Kinder- und Jugendarbeit



# Befähigung

K & J

→ Digitale Kinder- und Jugendarbeit

# Digitale Kinder- und Jugendarbeit

- nimmt die Digitalisierung und den digitalen Wandel von Institutionen, Ansätzen und Praktiken der Jugendarbeit in den Fokus.
- bedeutet die proaktive Nutzung und/oder Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit als Werkzeug, Aktivität und/oder Inhalt/Gegenstand.
- umfasst ein breites Spektrum an Methoden und Ansätzen, die in allen Bereichen der Jugendarbeit genutzt werden können.
- wird von den Zielen und den ethischen Vorstellungen, Werten und Prinzipien der Jugendarbeit getragen.
- kann sowohl Face-to-Face als auch in Online-Settings stattfinden.

**Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit**

Der digitale Wandel beeinflusst unsere Gesellschaft in vielfältiger Weise. Das gesamte Leben von jungen Menschen wird von diesen Veränderungen geprägt sein. Jugendarbeit hat den Auftrag, die persönliche und soziale Entwicklung junger Menschen zu unterstützen. Der spezifische Bildungsansatz von Jugendarbeit (Freiwilligkeit, non-formale Settings) ist einzigartig, um auf die Bedürfnisse junger Menschen in einer sich zunehmend von Digitalisierung geprägten Gesellschaft einzugehen und eine bedeutende Rolle bei der Überwindung der digitalen Kluft und der Förderung von Inklusion zu übernehmen.

Digitale Jugendarbeit kann mit Hilfe von Technologien Angebote der Jugendarbeit zugänglicher und passgenauer machen. Sie kann Möglichkeiten und Räume schaffen, in denen junge Menschen eine kritische, innovative und wertebasierte Perspektive auf die digitale Transformation entwickeln und zu Mitgestaltenden einer positiven digitalen Zukunft werden können.

**Was ist digitale Jugendarbeit?**

**Digitale Jugendarbeit<sup>1</sup>**

- Nimmt die Digitalisierung und den digitalen Wandel von Institutionen, Ansätzen und Praktiken der Jugendarbeit in den Fokus.
- Bedeutet die proaktive Nutzung und/oder Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit als Werkzeug, Aktivität und/oder Inhalt.
- Umfasst ein breites Spektrum an Methoden und Ansätzen, die in allen Bereichen der Jugendarbeit genutzt werden können.
- Wird von den Zielen und den ethischen Vorstellungen, Werten und Prinzipien der Jugendarbeit getragen.
- Kann sowohl Face-to-Face als auch in Online-Settings stattfinden.

**Was sind die Resultate von digitaler Jugendarbeit?**

**Jugendarbeit ist passgenau und anpassungsfähig**

- Jugendarbeit und Jugendstrategien sind proaktiv und berücksichtigen die technologische Entwicklung und Digitalisierung. Sie ermitteln die positiven und negativen Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft, einschließlich der Praxis und der Angebote der Jugendarbeit.
- Die Angebote der Jugendarbeit sind für junge Menschen zugänglicher und passgenauer, auch für diejenigen, die möglicherweise geografisch und sozial isoliert sind.
- Jugendarbeiter\*innen haben eine agile und kritische Haltung gegenüber digitalen Technologien und verfügen über Kompetenzen, um qualitativ hochwertige Jugendarbeitsangebote zu gestalten.
- Verstärkte Zusammenarbeit und Vernetzung mit internationalen globalen Netzwerken.

**“Die digitale Welt und unsere Welt ist eins, weil sie so in unser Leben integriert ist. Deshalb denke ich, es ist wichtig, fast unerlässlich, dass wir dort Rechte haben.“**  
Beatrix Schottland

<sup>1</sup> Basierend auf der European Commission expert group on digitalisation and youth - working definition 2018

# Warum eigentlich Leitlinien für digitale Kinder- und Jugendarbeit?

- Vor Corona:
    - In ganz unterschiedlichen Feldern gibt es schon lange Aktivitäten, die der digitalen Jugendarbeit zuzurechnen sind.
    - Oftmals sind diese aber eher an „persönlichen Schwerpunkten“ von einzelnen Fachkräften gebunden.
    - Akzentuierung des Arbeitsfelds digitaler Kinder- und Jugendarbeit durch Europäische Kommission und EU-Ratsbeschluss zu smart und digital youth work.
  - (Post-)Corona:
    - Notwendigkeit, digitale Dienste als Werkzeuge zu nutzen und Angebote in digitalen Formaten
- Herausforderung, wie digitale Kinder- und Jugendarbeit in der eigenen Fachlichkeit und im Sinne der Kinderrechte gestaltet werden kann



## Developing digital youth work

### Policy recommendations, training needs and good practice examples

For youth workers and decision-makers

Expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018

# Leitlinien für digitale Kinder- und Jugendarbeit

## Grundsätze für Jugendarbeiter\*innen bei der Entwicklung von digitaler Jugendarbeit

- Praxis
- Ethik
- Berufliche Weiterentwicklung

## Leitlinien für die Organisationsentwicklung der digitalen Jugendarbeit

- Strategie
- Organisationskultur
- Steuerung und Management
- Personalentwicklung
- Infrastruktur
- Kooperation

# Erfahrungsaustausch mit Impulsen der Leitlinien

- Idee der Leitlinien erproben und sie als Impulse für einen einrichtungsinternen und/oder –  
übergreifenden Erfahrungsaustausch nutzen
- Aufteilung in Breakout-Räume
- Jeweils einzelne Bereiche zugeordnet und die Aufgabe, diese zu lesen und darüber in den Austausch zu  
kommen. Leitfragen können sein:
  - Wo habe ich gute Erfahrungen gemacht, die ich mit Kolleg\*innen teilen kann?
  - Wo sehe ich Entwicklungsbedarfe?
  - Womit sind wir in der Institution mal auf die Nase gefallen?
  - ...
- Zeitrahmen: 20 Minuten in den Gruppen, anschließend (ab 14:17) Vorstellung und Austausch im Plenum



# Leitlinien für digitale Kinder- und Jugendarbeit

## Breakout-Raum 1

### Grundsätze für Jugendarbeiter\*innen bei der Entwicklung von digitaler Jugendarbeit

- Praxis

### Leitlinien für die Organisationsentwicklung der digitalen Jugendarbeit

- Strategie
- Organisationskultur
- Steuerung und Management

- Ethik
- Berufliche Weiterentwicklung

- Personalentwicklung
- Infrastruktur
- Kooperation

## Breakout-Raum 2

# Gruppe 1

<b>Strategie:</b>	Integrieren Sie die digitale Jugendarbeit in die Strategie und Vision Ihrer Organisation.
<b>Organisationskultur:</b>	Innovativ und experimentell - probieren Sie neue Ansätze aus, lernen Sie aus Fehlern und Erfolgen.
<b>Steuerung und Management:</b>	Integrieren Sie digitale Gesichtspunkte in Richtlinien, ethische Standards, Prozesse und Planungen.

## Praxis

- Planen und führen Sie digitale Jugendarbeit so durch, dass sie den Zielen der Jugendarbeit und den Bedürfnissen und Erwartungen der Jugendlichen entspricht. Integrieren Sie das Digitale in die Angebote der Jugendarbeit.
- Eröffnen Sie den Jugendlichen, mit denen Sie arbeiten, mit innovativen Methoden Chancen in Aktivitäten der digitalen Jugendarbeit, digitalen Werkzeugen und der Digitalisierung allgemein
- Ermöglichen Sie ergebnisoffenes Lernen: Schaffen Sie einen Raum für Jugendliche und Jugendarbeiter\*innen, in dem sie gemeinsam Probleme erforschen, etwas ausprobieren, dabei auch scheitern und alternative Lösungswege finden.
- Ermöglichen Sie den Rollenwechsel von Konsument\*innen zu Gestalter\*innen.
- Treffen Sie informierte Entscheidungen, welche Werkzeuge Sie verwenden und berücksichtigen Sie dabei die Rechte, die Sicherheit, die Zugänglichkeit und den Spaßfaktor für Jugendliche.
- Integrieren Sie anregende Evaluierungsmethoden in Ihre Planung.
- Präsentieren Sie Ihre Arbeit und tragen Sie dazu bei, dass die Wirkungen der digitalen Jugendarbeit Anerkennung finden.

# Gruppe 2

**Personalentwicklung:** Schulen Sie Mitarbeiter\*innen und Freiwillige regelmäßig, um ihre Kompetenzen zu erweitern und ablehnende Haltungen zu hinterfragen.

**Infrastruktur:** Statten Sie Mitarbeiter\*innen und Jugendlichen mit erforderlicher Software, Hardware, Geräten, Werkzeugen und Internetanbindung aus.

**Kooperationen:** Profitieren Sie von bereichsübergreifenden Kooperationen unter Einhaltung der Werte der Jugendarbeit.



## Ethik

- Übertragen Sie Ihre Offline-Praxisgrundlagen und Entscheidungsprozesse in einen digitalisierten Kontext, und reflektieren Sie die neuen Herausforderungen durch das „Digitale“.
- Pflegen Sie auch „im Digitalen“ professionelle Beziehungen und achten Sie auf die Grenzen.
- Arbeiten Sie auf eine Weise, die junge Menschen bestärkt und ihnen hilft, sich für ihre Rechte einzusetzen.
- Helfen Sie jungen Menschen, durch kritisches Denken die Kontrolle über ihre Beziehung zu Digitalisierung, digitalen Medien und Technologie zu erlangen.

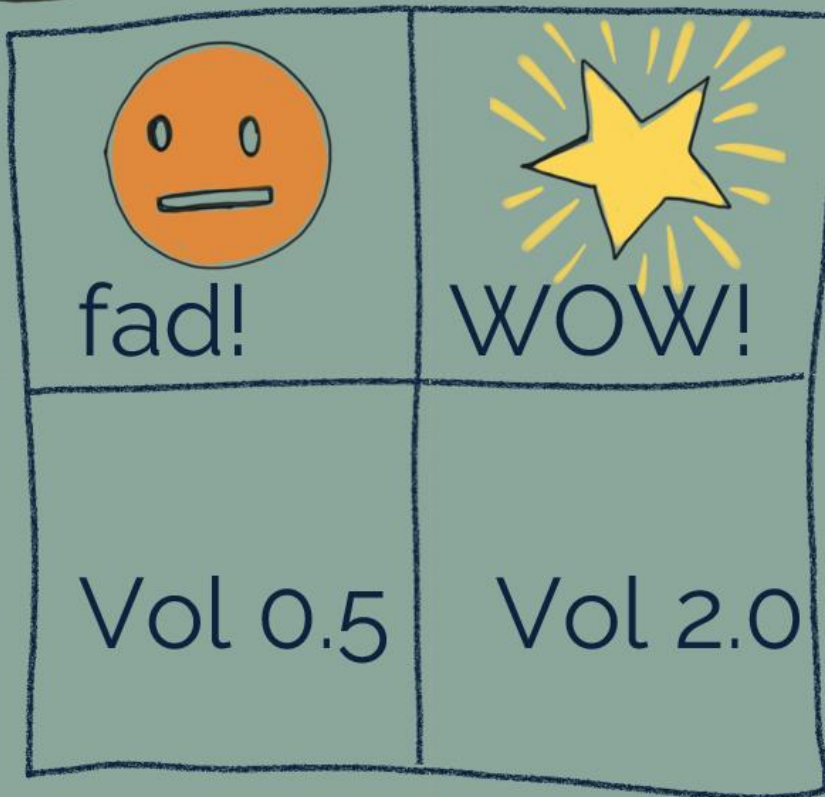
## Berufliche Weiterentwicklung

- Suchen Sie nach Fortbildungsmöglichkeiten, um kontinuierlich ihre Kenntnisse und Fähigkeiten auszubauen und neue zu entwickeln.
- Fordern Sie festgefahrene Denkweisen heraus und tragen Sie so zu einer digital agilen Kultur der Jugendarbeit bei.
- Engagieren Sie sich für Peer-Learning, Wissensaustausch und internationale Zusammenarbeit.
- Bedenken Sie: Interesse an digitalen Technologien und eine agile Denkweise sind wichtiger als technische Expertise.

## Weitere Materialien: Innobox

- Von der finnischen Organisation verentwickeltes Materialset, zur Entwicklung innovativer Ansätze der digitalen Kinder- und Jugendarbeit
- Alleine, im Team oder in der Organisation umsetzbar
- Zeitlich flexibel gestaltbar
- <https://www.digitalyouthwork.eu/training-materials/>





## Weitere Materialien: Innobox

- Von der finnischen Organisation verentwickeltes Materialset, zur Entwicklung innovativer Ansätze der digitalen Kinder- und Jugendarbeit
- Alleine, im Team oder in der Organisation umsetzbar
- Zeitlich flexibel gestaltbar
- <https://www.digitalyouthwork.eu/training-materials/>





## Teamtool zur Reflexion Digitaler Kinder- und Jugendarbeit<sup>1</sup>

### Weitere Materialien: Wiener Leitlinien und Teamtool

- Von der Stadt Wien entwickelten Leitlinien und ein Teamtool für die (Weiter-) Entwicklung innovativer Ansätze der digitalen Kinder- und Jugendarbeit
- Zielt auf den Austausch und die Konzeptentwicklung in Teams
- Zeitlich flexibel gestaltbar
- <https://www.wien.gv.at/freizeit/bildungjugend/jugend/digitale-leitlinien.html>

# Ziele

## Fragestellungen:

- Was wollen wir mit unseren digitalen Angeboten erreichen?
- Wie profitieren Jugendliche von unseren digitalen Angeboten?
- Woran merken wir, ob wir diese Ziele erreichen?
- Wo ist noch „Luft nach oben“ - wo wollen wir nachschärfen?

## Methode

- (als Vorbereitung für das Thema):  
Fokusgruppen-Gespräche mit Jugendlichen zum Thema:
- Wie nehmen Jugendliche unsere digitalen Angebote wahr?

## Tipp:

Beispielhaft auch nach etwas ganz Konkretem fragen (z.B. eine einzelne Aktion auf Instagram).

## Methoden:

- Zielgruppenanalyse
- Wen wollen wir mit unseren digitalen Angeboten erreichen?
- Wen erreichen wir derzeit (real)?
- Wen schließen wir aus? (Welche Zugangshürden nehmen wir wahr?)

## Hinweis:

Das Digitale ist kein Selbstzweck. Digitale Jugendarbeit braucht keine „eigenen“ Ziele, sondern soll die allgemeinen pädagogischen Ziele eurer Einrichtung/Organisation unterstützen.



## Weitere Materialien: Wiener Leitlinien und Teamtool

- Von der Stadt Wien entwickelten Leitlinien und ein Teamtool für die (Weiter-) Entwicklung innovativer Ansätze der digitalen Kinder- und Jugendarbeit
- Zielt auf den Austausch und die Konzeptentwicklung in Teams
- Zeitlich flexibel gestaltbar
- <https://www.wien.gv.at/freizeit/bildungjugend/jugend/digitale-leitlinien.html>



# Praxisansätze und Tools



# Wie erreiche ich Kinder und Jugendliche?



- **Niederschwellig** arbeiten: Voraussetzungen, Technik, Inhalt, Methodik etc.
- **Räume** nutzen, in denen die Jugendlichen selbst unterwegs sind.
- Stets **motivieren** – vor allem das Gefühl bestärken, dass ihre Meinung wichtig ist.
- Beteiligung und dessen **Wichtigkeit** hervorheben. Was ändert sich sonst?
- **Ansetzen bei Themen**, die die Jugendlichen stören/beschäftigen.
- **Gemeinsam Ziele** erarbeiten: Was wollen wir erreichen?





## Welche Ansätze bietet das Projekt ACT ON!?

### Workshops und Fortbildungen

Workshops mit Kindern und Jugendlichen im Alter von 10 bis 14 Jahren

Fortbildungen für pädagogischen Fachkräften

### ACT ON Game Influenc[AR]

Spielerisch die Welt von YouTube entdecken

Schnelles Kartenspiel mit analogen und digitalen Elementen

Booklet mit medienpädagogischen Methoden

### Was geht ...? Der Jugendpodcast

Stimmen von jungen Menschen zu ihrem Online-Handeln und damit verbundenen Potenzialen und Herausforderungen



# Digital Streetwork

- Digitale Streetworker\*innen sind in allen bayerischen Bezirken aktiv
- Zu den Zielsetzungen gehört auch:
  - Ein starkes Netzwerk zu Hilfesystemen, Kooperationspartner\*innen, Institutionen und sozialen Einrichtungen vor Ort aufbauen.
  - Kooperationen zu den Themen vor Ort oder aktuellen Trends entwickeln.
  - Ein verzahnendes bzw. ergänzendes Angebot/Arbeitsfeld zu bestehenden Einrichtungen der OKJA sein.



# Digital Streetwork

„Ihr findet uns auf Discord, Instagram, Twitch, eigenen Podcasts und vielem mehr. Auch in angesagten Games auf PC, PS4 oder Switch. Mit deiner Erlaubnis können wir zocken, quatschen oder dir persönlich weiterhelfen. Oder wir begleiten dich zu anderen Stellen die dir weiterhelfen können“.

[www.digital-streetwork-bayern.de](http://www.digital-streetwork-bayern.de)

Videotipp:

Arbeiten auf reddit und Discord: Was verdient ein Digitaler Streetworker?

*Lohnt sich das | BR*

<https://www.youtube.com/watch?v=z4YGMII0IM4>



# #ideenfürdiejugend

- 8.-10. Oktober 2021: Online-Hackathon
- Entwicklung von eigenen Ideen, die der Jugend zugutekommen
- Über 70 Teilnehmende (Jugendliche & junge Erwachsene) aus ganz Bayern; 14 Expert\*innen
- Unterstützung durch Support-Team mit Themenmoderationen, Technik-Support und Awareness-Beauftragten
- Rahmenprogramm mit Live-Stream, Expert\*innen-Talks, AMAs, Live-Cooking, PowerPoint-Karaoke, DJs



# #ideenfürdiejugend

- Technische Umsetzung:
  - offene Topia.io-Welt mit Einbindung des Live-Streams, Expert\*innen-, Austausch- und Themenbereichen
  - Discord-Server als Support-Backup für Teilnehmende bei technischen oder inhaltlichen Problemstellungen (Text- & Sprachchannel)
  - in Topia eingebundene Here-fm-Räume als Ideenschmieden für Projektgruppen

Mehr unter: [ideenfuerdiejugend.de/](https://ideenfuerdiejugend.de/)



**21 Live-Projektpräsentationen zu unterschiedlichsten Themenbereichen: Umwelt, Gleichberechtigung & Vielfalt, Bildung & Lernen, Kunst & Kultur**

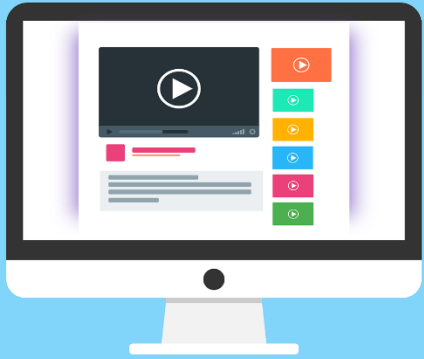


- Jugendliche können sich in einem geschützten Raum ausprobieren
- Jugendliche fördern ihre Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien sowie Sozialkompetenzen
- Jugendliche können selbst gestalten, Ideen entwickeln und schaffen Aufmerksamkeit für ihre Meinung
- Jugendliche können Wünsche sichtbar umsetzen und an Entscheidungsträger kommunizieren

**Digitale Teilhabe in  
Minetest-Projekten**

# Social Media-Angebote als Plattform für Partizipation und Austausch

- ... bieten entsprechende Funktionen.
- ... sind in der Lebenswelt von Jugendlichen verankert.
- ... Jugendliche verstehen die „Gesetze“ in Social-Media-Plattformen.
- ... Format der Kommunikation und Partizipation ist ihnen nicht fremd.





# Eigene TikToks erstellen

- Eigene Trends/Challenges in Gang setzen
- Thema Kinder- und Jugendarbeit aufgreifen!
  - Umsetzung: lustig, ernsthaft, als Tanz oder Lied....



METHODENANREGUNG

# Memes – Jugendkultur pur!

- medienkulturelle Elemente, selbstverständlich in der Jugendkultur
- Bild, Video o. ä., das immer wieder reproduziert und auf Social Media geteilt wird
- quasi ein Insiderwitz, der Aufmerksamkeit erregen und/oder einen Lacher oder Aha-Effekt erzeugen soll
- einfache und schnelle Methode, um die eigene Meinung auszudrücken und zum Nachdenken anzuregen
- verschiedene Online-Tools verfügbar



**Rassismus**



**Toleranz**

# Digitale Räume zum austauschen und zusammenkommen



# Discord



- Kommunikationsplattform für Audio-, Video- und Textchats
- 2015 speziell für das Gaming entwickelt
- Basisfunktionen sind kostenlos, keine Werbung
- Ab 13 Jahren (Einverständnis Eltern), ab 16 Jahren (ohne Einverständnis der Eltern)

- Finanzierung: Gründungsgelder und Spenden
- analysiert und wertet Daten (Chat), wie auch das Nutzungsverhalten, für eigene Zwecke aus
- Daten- und Nutzungsanalysen können eingeschränkt werden

Mehr Informationen: [parabol.de](https://parabol.de)



# Digitale Räume

Gather.town | [gather.town](https://gather.town)

- Austausch in Online-Räumen
- Gestaltung der Räume
- Räume erinnern an Games der 90er
- Kostenlos bis zu 25 Personen

Mozilla Hubs | [hubs.mozilla.com](https://hubs.mozilla.com)

- Virtuelle Räume selbst gestalten
- Open-Source
- Ohne Programmierkenntnisse (vorgefertigte und anpassbare 3D-Objekte für bspw. virtuellen Kinder- und Jugendtreff)





## Nun sind Sie an der Reihe!

Tauschen Sie sich in der Gruppe über Ihre Erfahrungen oder Vorhaben der digitalen Kinder- und Jugendarbeit in Ihrer pädagogischen Praxis aus?

Welche Chancen sehen Sie?  
Welche Ideen haben Sie?

Welche Herausforderungen müssen Sie meistern?

# KONTAKT

JFF – Institut für Medienpädagogik  
in Forschung und Praxis



Arnulfstr. 205,  
80634 München



+49 89 689 89 0



[jff@jff.de](mailto:jff@jff.de)



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