



# **MEDIENKONZEPT**

## **Jugendzentrum Herscheid**

**Stand: 10.09.2020**

# Digitale Medien in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in Herscheid

## Einleitung

Diese Konzepterweiterung zum Thema digitale Medien in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit entstand in der herausfordernden Zeit der Corona-Krise, in der die Einrichtung für 9 Wochen komplett geschlossen werden musste.

Gezeigt hat sich, dass digitale Medien die Notwendigkeit und die Qualität von direkten Beziehungen und Angeboten nicht ersetzen können. Dennoch liefern sie eine Möglichkeit, weiterhin mit Jugendlichen in Kontakt zu bleiben.

Digitale Medien sind im Alltagsleben der Jugendlichen ständig präsent. Wie sie genutzt werden, hat nach den Erfahrungen aus der Praxis viel mit dem sozialen, geschlechtsspezifischen und dem Bildungsstatus der jungen Menschen zu tun.

Gerade die Freiwilligkeit, die Angebote zu nutzen, und der durch kontinuierliche Beziehungsarbeit entstandene Vertrauensstatus zu den Mitarbeiter\*innen, bietet Jugendlichen vielfältige Möglichkeiten, den Umgang mit digitalen Medien auf eine kreative, konstruktive, spielerische und nicht ausgrenzende Weise näher zu bringen.

Hier gelten natürlich auch alle in dem Einrichtungskonzept beschriebenen pädagogischen Arbeitsweisen, die auf diesem Gebiet anwendbar sind.

Im Konzept für die pädagogische Arbeit im Jugendzentrum heißt es unter Punkt 10.3:

"Durch die fortschreitende Digitalisierung des Alltages von Jugendlichen, verschmelzen digitale und reale Welt zu einer Lebenswelt[...]. Abseits vom Zugriff durch Schule und Elternhaus, schaffen sich Kinder und Jugendliche ihre eigene "Mischwelt" aus digitalen und realen Bezugspunkten."

Hier ist es Aufgabe und Chance der Jugendarbeit, über ihre vertrauensvolle Beziehungsarbeit mit den Kindern und Jugendlichen den Kontakt zur "realen Welt" herzustellen und ohne Verurteilung und Bevormundung, den Kindern einen konfliktfreien und einen selbstkritischen Umgang mit digitalen Welten zu ermöglichen.

Mit den Herausforderungen, die die Umsetzung mit sich bringt, beschäftigt sich diese Konzepterweiterung.

## 1. Medienpädagogische Leitidee

Alle Angebote im medienpädagogischen/digitalen Bereich sind immer an Interessen der Jugendlichen anzuknüpfen und Themen aufzugreifen, die ihnen wichtig sind. Dies setzt eine offene, pädagogische Grundhaltung und einen aufbauenden Austausch mit den Jugendlichen voraus, die auf einer guten Beziehung beruhen, um stets auf dem neusten Stand zu sein, was Jugendliche an digitalen Welten und medienpädagogischen Angeboten interessiert.

Hierbei ist es unumgänglich, Jugendliche bei der Auswahl, Planung und Durchführung digitaler und medienpädagogischer Angebote miteinzubeziehen und mitbestimmen zu lassen. Dies entspricht auch dem partizipativen Ansatz des Jugendzentrums.

Da ein Großteil der medienpädagogischen und digitalen Angebote durch die Mitarbeiter\*innen des Hauses durchgeführt werden, müssen diese grundlegende, medienpädagogische und technische Kenntnisse aufweisen können.

Zu den wichtigsten Kenntnissen zählen:

- Die grundlegende Fähigkeit, verschiedene digitale Medien nutzen zu können
- Kenntnis der rechtlichen Grundlagen (z.B. FSK, USK, DSGVO, Bild- und Persönlichkeitsrechte etc.)
- Funktionsweise und Umgang mit "Sozialen Netzwerken" (z.B. Instagram, Facebook, Messenger Dienste etc.)
- Grundlegende Kenntnis der im Haus eingesetzten Soft- und Hardware

Darüber hinaus sollen die Mitarbeiter\*innen selbst einen kritischen und reflektierten Umgang mit dem eigenen Medienkonsum haben.

Dies erleichtert den Zugang zu schwierigen Themen und Diskussionen und führt zu einer glaubhaften Auseinandersetzung beim problematischen Umgang mit digitalen Medien seitens der Jugendlichen.

Dies beinhaltet natürlich, dass die Mitarbeiter\*innen generell ein großes Interesse daran entwickeln, welche digitalen Medien, Plattformen und Soziale Netzwerke von Jugendlichen genutzt werden und in welcher Form.

Für eine erfolgreiche, medienpädagogische Arbeit und das Bereitstellen digitaler Angebote ist es sehr wichtig, dass sich die Mitarbeiter\*innen in diesem Bereich regelmäßig fortbilden, sich mit Expert\*innen und Institutionen vernetzen und sich ggf. Unterstützung holen.

## 2. Handlungs- und Themenbereiche

Die Themen- und Handlungsbereiche medienpädagogischer Arbeit sollen sich an den Interessen und der tatsächlichen Nutzung digitaler Medien von Jugendlichen orientieren. Darüber hinaus sind aber auch immer Themen zu behandeln, die die Neugier und den Explorationsdrang von Jugendlichen wecken können. Auch ein kritischer Umgang mit dem eigenen Konsumverhalten und der kritischen Auseinandersetzung mit Informationen durch das Internet sind durch medienpädagogische Angebote zu fördern, um so die Medienkompetenz der Jugendlichen zu stärken.

Grundsätzlich sind für Jugendliche ab 11 Jahre folgende Themenbereiche abzudecken:

- Kreativer Umgang mit Hilfe digitaler Medien, Apps und Software
- Sensibilisierung und Förderung eines kritischen Umgangs mit dem Konsum digitaler Medien, Netzwerke und Plattformen
- Datenschutz, Bildrechte, "geistiges Eigentum", Passwortmanagement, "Big Data", Algorithmen, Profile und persönliche Daten in Netzwerken und auf digitalen Plattformen (Sichtbarkeit im Internet)
- Die Nutzung digitaler Medien zur eigenen Bildungs- und Kompetenzerweiterung
- Informationsbeschaffung und Vernetzung im digitalen Zeitalter
- Digitale Medien als Freizeitaktivität: "Gaming", "Chatting", "Streaming", "Youtubing" etc.
- Kritischer Umgang mit dem teilweise durch das "Netz" (z.B. Youtube, Instagram) zugeschriebenen Geschlechterrollen
- Bei Bedarf Beratung und Aufklärung von Eltern über die Nutzung digitaler Medien ihrer Kinder und im Bedarfsfall, z.B. bei Verdacht auf riskanten und problematischem Medienkonsum (z.B. Gaming disorder), Aufklärung über bestehende Hilfsangebote und Weitervermittlung an entsprechende Beratungsstellen

### **3. Digitale und medienpädagogische Angebote**

Um digitale und medienpädagogische Angebote durchzuführen, ist eine umfassende Ausstattung des Hauses mit Hard- und Software nötig. Veraltete Soft- und Hardware ist regelmäßig zu erneuern und zu aktualisieren, um an der digitalen Lebenswelt der Jugendlichen weiter teilhaben zu können und auch für die Jugendlichen relevant zu bleiben.

Die technische Ausstattung umfasst aktuell:

- 1 Router für freies W-LAN im Haus
- Computerraum mit 4 Computern mit Internetzugang
- 2 Tablets
- 2 Spielkonsolen (PS4)
- 1 Virtual Reality Brille (PS4)
- 2 Laptops
- 2 Digitalkameras für Fotografie und Video
- 1 SmartTV zum Streamen von Streamingdiensten (z.B. Netflix)
- 1 DMX Lichtanlage
- 2 Gesangsmikrofone zum Anschluss an den PC für Musikaufnahmen
- 1 DMX Lichtpult
- 1 Ableton Live Controller (für Musik oder/und Lichtprogrammierung)
- 1 Fotodrucker

Die Softwareausstattung umfasst aktuell:

- Software zur Audio- und Musikbearbeitung und Produktion
- Software zur Video- und Bildbearbeitung
- Software zur Lichtsteuerung von DMX Lichtanlagen
- Spielesoftware für Konsolen und PC

- Eigener "Minecraft" Server
- Diverse Informations- und Kontaktmöglichkeiten über "Digitale Medien" und "Soziale Netzwerke" sind zurzeit:

- Homepage: jugendzentrum-herscheid.de
- Instagram: jugendzentrum\_herscheid
- Facebook: Streetwork Herscheid
- Wire Messenger: @juzherscheid

Darüber hinaus ist das Jugendzentrum auf folgenden Plattformen aktiv:

- Steam
- Playstation Network
- Discord
- Zoom Meeting

Den Jugendlichen wird eine alltägliche, medienpädagogische Begleitung angeboten. Die Mitarbeiter\*innen stehen für Fragen und Bedürfnisse der Jugendlichen zur Verfügung. Sie bieten auch die Möglichkeit, spontane und situationsbedingte, medienpädagogische Inhalte aufzugreifen und zu bearbeiten.

Die aktuellen medienpädagogischen Angebote und Aktivitäten:

- Gemeinsames vernetztes Spielen am PC oder Konsole, online und offline
- Kreatives Gestalten von Fotos mit Hilfe einer Fotoapp
- Beratung und Informationen zu Risiken und Sicherheit im Netz bei Online-Aktivitäten
- Begleitung und Nutzung von Apps auf dem Smartphone oder Tablet im Alltag
- Computergestützte Musikproduktion inklusive Gesangsaufnahme
- Herstellung von Clips und Videos für den eigenen online Account (sogenannte "Influencer" Videos)
- Vernetztes Spielen im Jugendzentrum in Form von LAN Partys mit vielen Teilnehmern (bis 30 Personen) und von den Teilnehmern mitgebrachter eigener Hardware
- "QR-Code Quiz Rally" in Verbindung mit der Nutzung von Apps zur Wissensaneignung
- Apps vorstellen und ausprobieren zur Bildungserweiterung und Selbstoptimierung sowie für Themen, die für Jugendliche gerade relevant sind
- Erstellen von Regelwerken zur Nutzung von digitaler Angebote im Jugendzentrum
- Aufklärung über rechtliche Fragen zur Nutzung digitaler Medien, besonders im Internet (Bildrechte, FSK/USK, Rechte am geistigem Eigentum, Datenschutz usw.)
- Beratung von Kindern und Jugendlichen bei Problemen, die mit der Nutzung von digitalen Medien im Zusammenhang stehen
- Beratung von Eltern und Kindern bei Krisen und Konflikten rund um die Themen "Computer- und Konsolennutzung", "Handynutzung", "Cybermobbing", "Gaming", "FSK/USK" und ähnlichem

## Medienpädagogische Projektstage:

Zusätzlich zu den oben genannten Aktivitäten ist – soweit möglich- jedes Quartal ein spezieller Projekttag mit einem speziellen, medienpädagogischen Thema anzubieten. Die Themenfindung und die daraus resultierende Organisation und Durchführung ist in enger Kooperation mit interessierten Jugendlichen und/oder mit entsprechenden Kooperationspartnern durchzuführen.

Einmal im Jahr soll es eine 4-tägige Projektwoche mit einer festen Gruppe geben, um medienpädagogische Themen noch intensiver bearbeiten zu können. Der Rahmen und die Themen sind von den Jugendlichen und den möglichen Kooperationspartnern festzulegen.

## **4. Rechtlicher Rahmen – Datenschutz – Haftung**

Verantwortlich für die redaktionelle Betreuung im Sinne des Telemediengesetzes (Abschnitt 3 Verantwortlichkeit des TMG) für die verschiedenen digitalen Plattformen und für die verschiedenen Social-Media-Dienste und Online Präsenzen ist das

Jugendzentrum Herscheid  
vertreten durch den Bürgermeister der Gemeinde Herscheid  
Plettenberger Str. 27  
58849 Herscheid

Die Mitarbeiter\*innen des Jugendzentrums Herscheid sind zur Veröffentlichung von Einträgen auf der Homepage und den Social Media-Auftritten befugt.

Dabei werden der Schutz von Daten und die diesem Schutz dienenden gesetzlichen Verpflichtungen sehr ernst genommen. Die Verarbeitung personenbezogener Daten, beispielsweise des Namens, der Anschrift, E-Mail-Adresse oder Telefonnummer einer betroffenen Person, erfolgt stets im Einklang mit der Datenschutz-Grundverordnung (EU-DSGVO). Diese Daten werden nicht an unbeteiligte Dritte weitergegeben.

Weitere Informationen zum Datenschutz finden sich auf der Homepage der Gemeinde Herscheid unter folgendem Link:

<https://www.herscheid.de/datenschutz>

und auf der Homepage des Jugendzentrums Herscheid unter folgendem Link:

<https://jugendzentrum-herscheid.de/datenschutz>

Für alle unsere Online-Angebote und Online-Präsenzen gilt folgender Haftungsausschluss:

Das Jugendzentrum Herscheid, vertreten durch den Bürgermeister der Gemeinde Herscheid, ist bemüht, die Informationen und Daten auf ihrer Website und allen Online-Präsenzen fehlerfrei und aktuell zu halten. Eine Haftung oder Garantie für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der zur Verfügung gestellten Informationen ist jedoch ausgeschlossen.

Weitere Informationen dazu sind unter den folgenden Links zu finden:

<https://www.herscheid.de/impressum>

<https://jugendzentrum-herscheid.de/impressum-kontakt>

## 5. Kooperationspartner und Plattformen zur Weiterbildung

Das Jugendzentrum strebt die Kooperation mit folgenden Institutionen an:

- Jugendzentren und deren Mitarbeiter\*innen, wenn diese schon über medienpädagogische Erfahrung in der Arbeit verfügen
- Märkischer Kreis – Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz
- Landschaftsverband Westfalen-Lippe (LWL) Landesjugendamt
- Drogenberatungsstelle (DROBS) Lüdenscheid
- Jugendfilmclub Köln e. V.

Für die medienpädagogische Arbeit relevante Plattformen:

- Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS)
- Initiative Klicksafe im CEF (Connecting Europe Facility)
- Landesanstalt für Medien NRW

## 6. Evaluationsplanung

Damit die Inhalte dieses Medienkonzeptes aktuell bleiben, müssen diese regelmäßig überprüft werden.

Dabei werden, wenn möglich, sowohl die teilnehmenden Jugendlichen als auch die beteiligten Fachkräfte und Kooperationspartner befragt.

Die Evaluation erfolgt nach jeder durchgeführten Veranstaltung in schriftlicher Form durch die Mitarbeiter\*innen und beinhaltet folgende Punkte:

- Wie viele Jugendliche haben an dem Projekt teilgenommen und wie ist es bei ihnen angekommen?
- Konnte das pädagogische Ziel umgesetzt werden?
- Welche Fragen und zusätzliche Bedarfsinhalte haben sich aus dem Projekt ergeben?
- Waren die Zuständigkeiten klar und sinnvoll?
- Wie hat die Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern funktioniert?

Die Jugendlichen sind an der Auswertung des Konzeptes zu beteiligen. Dies geschieht in regelmäßigen Gesprächen, bei den jährlich stattfindenden "Sofainterviews" und den Besucherversammlungen.

Am Ende jeden Jahres ist durch die Jugendzentrums-Mitarbeiter\*innen eine Zusammenfassung der gesammelten Ergebnisse in Schriftform zu erstellen, die als Orientierung für die Planung der medienpädagogischen Angebote des folgenden Jahres dient.