

1.1 Gesetzlicher Rahmen Jugendarbeit

Die JUKUZ Medienwerkstatt ist ein Bereich der kommunalen Kinder- und Jugendarbeit Aschaffenburg und arbeitet somit auf Basis des SGB VIII. Darüber hinaus orientiert sich die Arbeit an der UN-Kinderrechtskonvention.

§ 1 SGB VIII Recht auf Erziehung, Elternverantwortung, Jugendhilfe (Auszüge)

(1) Jeder junge Mensch hat ein Recht auf Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit.

(2) (...)

(3) [Jugendhilfe](#) soll zur Verwirklichung des Rechts nach Absatz 1 insbesondere

1. junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung fördern und dazu beitragen, Benachteiligungen zu vermeiden oder abzubauen,
2. Eltern und andere Erziehungsberechtigte bei der Erziehung beraten und unterstützen,
3. Kinder und Jugendliche vor Gefahren für ihr Wohl schützen,
4. dazu beitragen, positive Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien sowie eine kinder- und familienfreundliche Umwelt zu erhalten oder zu schaffen.

§ 9 SGB VIII Grundrichtung der Erziehung, Gleichberechtigung von Mädchen und Jungen

Bei der Ausgestaltung der Leistungen und der Erfüllung der Aufgaben sind

1. die von den Personensorgeberechtigten bestimmte Grundrichtung der Erziehung sowie die Rechte der Personensorgeberechtigten und des Kindes oder des Jugendlichen bei der Bestimmung der religiösen Erziehung zu beachten,
2. die wachsende Fähigkeit und das wachsende Bedürfnis des Kindes oder des Jugendlichen zu selbständigem, verantwortungsbewusstem Handeln sowie die jeweiligen besonderen sozialen und kulturellen Bedürfnisse und Eigenarten junger Menschen und ihrer Familien zu berücksichtigen,
3. die unterschiedlichen Lebenslagen von Mädchen und Jungen zu berücksichtigen, Benachteiligungen abzubauen und die Gleichberechtigung von Mädchen und Jungen zu fördern.

§ 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.

(2) Jugendarbeit wird angeboten von Verbänden, Gruppen und Initiativen der Jugend, von anderen Trägern der Jugendarbeit und den Trägern der öffentlichen [Jugendhilfe](#). Sie umfasst für Mitglieder bestimmte Angebote, die offene Jugendarbeit und Gemeinwesen orientierte Angebote.

(3) Zu den Schwerpunkten der Jugendarbeit gehören:

1. außerschulische Jugendbildung mit allgemeiner, politischer, sozialer, gesundheitlicher, kultureller, naturkundlicher und technischer Bildung,

2. Jugendarbeit in Sport, Spiel und Geselligkeit,
3. arbeitswelt-, schul- und familienbezogene Jugendarbeit,
4. internationale Jugendarbeit,
5. Kinder- und Jugenderholung,
6. Jugendberatung.

(4) Angebote der Jugendarbeit können auch Personen, die das 27. Lebensjahr vollendet haben, in angemessenem Umfang einbeziehen.

Bezugnehmend auf die gesetzlichen Grundlagen richtet die Medienwerkstatt ihr Konzept und ihre Arbeit aus.

§ 14 SGB VIII Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz

(1) Jungen Menschen und Erziehungsberechtigten sollen Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes gemacht werden.

(2) Die Maßnahmen sollen

1. junge Menschen befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen führen,
2. Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.

1.2 UN-Kinderrechtskonvention, Auslegung „Kinderrechte in der digitalen Welt“

Art. 13, UN-KRK Das Recht auf Meinungs- und Informationsfreiheit

Das Internet ist bereits für Kinder ein zentraler Ort, um Informationen zu beziehen, aber auch um Meinungen frei und öffentlich zu äußern.

- ➔ Wissen über Informationswege, wie dem Zugang zu objektiven Informationen, über Internetsuchmaschinen beispielsweise, muss Kindern vermittelt werden, ebenso wie Chancen und Grenzen des Verbreitens von Meinungen (*Nettiquette*).

Art. 17, UN-KRK Das Recht auf Medienzugang

Medien gehören zur Lebenswirklichkeit unserer Zivilisation, so auch zur Lebenswelt jedes Kindes. Medien müssen kindgerechte und altersentsprechende Zugänge aufweisen, so dass Kinder gleichberechtigt die Vielfalt medialer Informationen und Quellen nutzen können. Im Sinne des „intelligenten Risikomangements“ ist in erster Instanz der Gesetzgeber verpflichtet einen sicheren Rahmen aufzubauen. Anstöße hierfür kommen sowohl von Wirtschaft/ Gesellschaft, der Selbstregulierung/ Aufsicht als auch der Jugendarbeit.

- ➔ Appentwickler, Inhalteanbieter und Plattformbetreiber sind so in der Pflicht technische Schutzmaßnahmen für Kinder zu implementieren, die allerdings leicht umgangen werden können. Der kindgerechte Zugang zu Medien erfolgt demnach in der Verantwortlichkeit von Eltern und **pädagogischen Fachkräften**.
- ➔ Eltern und pädagogische Fachkräfte müssen selbst in ihrer Medienkompetenz gestärkt werden, um die Bedeutung Ihrer erzieherischen Verantwortung zu erkennen und auszufüllen, indem Risiken vermieden und Chancen erkannt werden.

Art. 19, UN-KRK, Das Recht auf Schutz und Sicherheit

Der digitale Raum birgt Gefahren für das Wohl des Kindes. Die Konfrontation mit Gewalt, Missbrauch oder schlechter Behandlung in oder über digitale Medien, kann die psychische und physische Unversehrtheit von Kindern gefährden (Cybermobbing, Hatespeech, Cybergrooming, selbstgefährdende Foren,...). An erster Stelle hat hier der Gesetzgeber die Pflicht Kinder zu schützen, im Sinne eines autonomen Heranwachsens in einer digitalen Gesellschaft ist der Selbstschutz jedoch von zentraler Bedeutung.

→ Ziel eines guten Risikomanagements ist die Vermittlung von Medienkompetenz, der den Kindern autonome gesellschaftliche Teilhabe ermöglicht, indem Chancen und Risiken der digitalen Welt erkannt werden. Der Rahmen an Schutzvorkehrungen und Begleitung der Kinder bewegt sich je nach Alter zwischen Risikovermeidung und Risikoausschluss. Entsprechend des Alters müssen größere Handlungsspielräume eröffnet werden, die zur kritischen Reflexion genutzt werden.

→ Kinder brauchen Kenntnisse über Beschwerde- und Hilfsangebote

Art. 16, UN-KRK, Das Recht auf Privatsphäre und Datenschutz

Internetdienste sammeln eine Reihe von personenbezogenen Daten ohne, dass die Nutzenden (Erwachsene wie Kinder) sich dessen bewusst sind. Dazu kommt das freiwillige Teilen personenbezogener Daten in Form von Bildern, Videos etc. über Social Media. Kinder sollten davor geschützt werden, dass Erwachsene solche Daten von Ihnen preisgeben, ohne den Kindeswillen zu berücksichtigen.

Jedes Kind hat ein Recht auf Privatsphäre und Ehre. Sowohl Eltern als auch Instanzen der frühkindlichen Betreuung, Schule und Jugendarbeit sollten für dieses Thema sensibilisiert werden. Kinder müssen in einem selbstbestimmten und souveränen Umgang mit ihren persönlichen Daten gestärkt werden. Die Kenntnis über das „Recht am eigenen Bild“, sowie das Wissen um digitale Profilbildung ist dabei von zentraler Bedeutung.

- ➔ Die Vermittlung von Datensparsamkeit, die Nutzung von alternativen Internetdiensten, die keine Daten sammeln bzw. an Dritte weitergeben, der verantwortliche Umgang mit Kinderfotos und die Abfrage von Bildrechten, selbst bei kleinen Kindern, trägt zur Wahrung der Privatsphäre bei

Art. 28, UN-KRK, Das Recht auf Bildung

Mit dem Recht auf Bildung geht auch das Recht auf Medienbildung einher, die eine Säule der Medienkompetenz darstellt.

- ➔ Neben Kita und Schule ist die Vermittlung von Medienkompetenz Aufgabe der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit und des familiären Umfeldes.

Kinder haben fast alle laut aktueller Studienlage einen Zugang zu digitalen Medien innerhalb der Familie. Offen bleibt allerdings die Frage, wie dieser Zugang gestaltet ist. Die Qualität der Medieninhalte hängt vom Bildungsstand der Eltern ab

- ➔ Im Sinne einer Chancengleichheit für Kinder ist es wichtig, dass neben Kitas und Schulen auch außerschulische Angebote bestehen, die einen entwicklungsfördernden Zugang zu digitalen Medien gewährleisten

Daneben stellen die Medieninhalte selbst eine unendliche Vielfalt an Wissens-, Orientierungs- und Bildungsquellen dar.

- ➔ Um in der Angebotsvielfalt das Verarbeiten von Informationen in formelle und informelle Lernprozesse münden zu lassen, gilt es filtern zu lernen und zu reflektieren.

Art. 31, UN-KRK, Das Recht auf Spiel, Freizeit und Erholung

Medien werden von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen als Freizeitbeschäftigung zur Entspannung genutzt.

- ➔ Das Austarieren einer gesunden On-/ Offlinebalance bedarf häufig Unterstützung von außen

Für die Aneignung sozialer Kompetenzen, einem Verständnis von Welt und globalen Zusammenhängen ist das Spiel ein kindliches Grundbedürfnis. Spielen findet in einer modernen Gesellschaft auch digital statt.

- ➔ Die Bekanntmachung oder das Initiieren altersgerechter, sozialer Spiel- und Erfahrungsräume mit digitalen Mitteln, kann die außerschulische Jugendarbeit leisten.

Art. 15, UN-KRK, Das Recht auf Versammlung und Vereinigung

Kinder und Jugendliche wollen sich mit anderen austauschen. Das Internet bietet vielseitige Formen des friedlichen Zusammenschlusses.

- ➔ Die Nutzung von speziellen Kinderplattformen zum Austausch unter gleichaltrigen, sowie das Teilen von Videos oder Fotos in einem geschützten Rahmen
- ➔ Das Respektieren von Social-Media-Plattformen, als ungestörter Versammlungsort von Peergroups und Jugendkultur, gehören ebenso zum Verständnis der Medienwerkstatt.

1.3 Das Recht am eigenen Bild und die Datenschutzgrundverordnung

Das Recht am eigenen Bild trifft auf alle Menschen zu. Unabhängig vom Alter. Während bei Kindern unter 7 Jahren davon auszugehen ist, dass die Personensorgeberechtigten eine schriftliche Einwilligung abgeben müssen, gilt für Kinder zwischen 7 und 14 Jahren eine Unterschrift von Kind (Betroffenem) und Personenberechtigten einzuholen. Mit 14 Jahren ist

von der „vollen Einsichtsfähigkeit“ auszugehen, die bedeutet, dass Jugendliche selbst über die Veröffentlichung einer Aufnahme entscheiden.

Ausnahmen, wann keine Einwilligung erforderlich ist, regelt § 23 Abs. 1 KunstUrhG. Das Recht am eigenen Bild greift nicht nur mit der Veröffentlichung, sondern ggf. bereits mit der Erstellung von Bild- und Tonmaterial.

Das Recht am eigenen Bild ist ein Persönlichkeitsrecht und im Grundgesetz verankert. Eine Verletzung des Rechts ist eine Straftat und kann mit Geld- oder Freiheitsstrafe geahndet werden. Bei einer Verletzung des Rechts am eigenen Bild können die Opfer eine Löschung, Unterlassung und Schadenersatz bewirken.

Rechtliche Grundlagen

- § 1 Grundgesetz (GG) - Allgemeines Persönlichkeitsrecht: Jeder hat das Recht, über Verwendung seines Bildes selbst zu bestimmen und einer Veröffentlichung zu widersprechen in Verbindung mit
- § 2 Abs. GG: Rechtsprinzip ist die körperliche Unversehrtheit, in die nur aufgrund eines Gesetzes eingegriffen werden darf.
- § 22 KunstUrhG (Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Fotografie): Untersagt die Verbreitung oder öffentliche zur Schau Stellung von Bildnissen einer Person.
 - o Wurde der abgebildeten Person ein Honorar zugesprochen, dann gilt die Einwilligung im Zweifelsfall als erteilt.
 - o Bis zu 10 Jahre nach dem Tod des Abgebildeten bedarf es der Einwilligung der Angehörigen des Betroffenen (Ehepartner, Lebenspartner, Kinder).
- § 23 KunstUrhG: Ausnahmebestimmungen.
- § 201a StGB: Verletzung der Persönlichkeitsrechte durch Bildaufnahmen (Eingriff in den höchstpersönlichen Lebensbereich).

Daraus ergibt sich für die Medienwerkstatt, dass in den Formblättern mit denen die Einwilligung des Rechts am eigenen Bild abgefragt wird, Eltern und Kinder unterschreiben. Daneben werden Kinder immer gefragt, ob Sie fotografiert werden möchten und wie das

entstandene Bild weiterverarbeitet, z.B. veröffentlicht wird. Die Bildrechte sind neben obigen Paragraphen auch in der Datenschutzgrundverordnung (Art. 6 Abs. 1 a) geregelt.

Bei Einwilligung müssen die fotografierten Personen darauf hingewiesen werden, dass sie das Recht haben, ihre Einwilligung jederzeit zu widerrufen (Art. 7 Abs. 3 DSGVO). Auch kann gegen die Veröffentlichung Widerspruch eingelegt werden, auch darüber ist zu belehren (Art. 21 Abs.4 DSGVO). Vor einer Veröffentlichung sind die Betroffenen zu informieren.

Wird eine Einwilligung widerrufen besteht gemäß Art. 17 Abs. 1 DSGVO das Recht auf Löschung. Gründe hierfür können sein:

- Wenn es für die erstellten Zwecke nicht mehr notwendig ist
- Wenn das Bild in unrechtmäßiger Art erstellt wurde
- Wenn keine vorrangig berechtigten Gründe für die Archivierung vorliegen

2.0 Pädagogische Ausrichtung

2.1 Vom Konsumenten zum Produzenten

Seit 1998 wird in Aschaffenburg aktive Medienarbeit betrieben. Durch das Erstellen eigener medialer Produkte erwerben Kinder und Jugendliche (Medien-)Kompetenzen, die nur über aktives Handlungsverstehen begreifbar werden und nicht über Zeigefingerpädagogik vermittelbar sind. Ein emanzipatorischer Ansatz geht davon aus, dass durch das eigene Handeln, die Wahrnehmungs- und Reflektionsfähigkeit trainiert werden kann und Medienkompetenz im Sinne eines selbstbestimmten und Kritischen Umgangs, sowie einer aktiven und kreativen Nutzung zum Ausdruck kommt (Handelndes Lernen).

2.2 Aktive Medienarbeit

Nur über die aktive Gestaltung medialer Inhalte kann Medienkonsum ganzheitlich aufgegriffen und kritisch reflektiert werden. Medienpädagogische Angebote in Form von Projekten, Workshops und regelmäßigen Angeboten verfolgen somit das Ziel gesellschaftlicher Teilhabe durch Aneignung, Bewältigung und Realitätsveränderung. Im Gegensatz zu bewahrpädagogischen Ansätzen wird die Wirkung von Medien in der aktiven Medienpädagogik als komplexes System begriffen und nicht als "blackbox" in der jeder Reiz

unwillkürlich eine bestimmte Reaktion hervorruft. Somit wird nicht jeder Jugendliche, der sich gerne mit "Gewaltspielen" am PC beschäftigt, zum Amokläufer. Vielmehr gilt es der Frage nachzugehen, was Kinder und Jugendliche an Medien begeistert und pädagogische Konzepte auf dieser Grundlage zu formulieren.

2.3 Filmarbeit

Die Medienwerkstatt verfolgt diesen Ansatz durch die Begleitung ihrer Klienten von der fachlichen und medienpädagogischen Beratung, über die Planung eines filmischen Projektes, bis zur Fertigstellung. Die Projekte werden in einem Film zum Abschluss gebracht, den die Teilnehmer*innen mit nach Hause nehmen und der sie langfristig an viele Lernprozesse während der Entstehungszeit erinnern wird. Die Besucher der Medienwerkstatt erhalten durch die Einführung in die aktive Videoarbeit nicht nur Zugang zu Medien, mit denen sie ihr persönliches Ausdrucksbedürfnis kreativ und künstlerisch ausgestalten können, sondern profitieren vor allem durch den Erwerb von Medienkompetenz.

2.4 Informatische Bildung

In der Digitalwerkstatt und beim DigiDi (Digitalen Dienstag), erhalten Kinder und Jugendliche Gelegenheit sich mit technischen Grundlagen unserer Digitalisierung, die in der Regel hinter der Benutzeroberfläche verborgen bleibt auseinander zu setzen. Um die Komplexität der Technologien kindgerecht begreifbar zu machen, gibt es verschiedene Ansätze, die in der Medienwerkstatt aufgegriffen werden. Vom Bauen einfachster Roboter und Schaltkreise, hin zu komplexeren Making-Projekten mit Mini-CPUs. Mit unserem Roboterpool können selbst kleine Kinder schrittweise in die Welt der Computersprachen eintauchen, fortgeschrittene mit GamingTools und Bildbearbeitungssoftware kleine digitale Spiele entwickeln, Wissen über die physische Welt der Hardware oder die Strukturen rund um Netzwerke oder das Internet verstehen lernen.

2.5 Ästhetischer Ausdruck

Ein großer Schwerpunkt der Medienwerkstatt liegt auf Angeboten, die kreative mediale Ergebnisse, wie Filme zum Ergebnis haben. Neben der klassischen Filmarbeit werden Formate zur Gestaltung von Audiobeiträgen, Fotoprojekte oder Experimente mit Klängen und Geräuschen partiell immer wieder aufgegriffen. Kinder und Jugendliche erhalten so eine

Möglichkeit des Selbstaudrucks, sammeln Selbstwirksamkeitserfahrungen, stellen Bezug zwischen Selbst- und Fremdbild her und werden so in ihrer Persönlichkeitsentwicklung gestärkt. Insbesondere die Selbstdarstellung ist, durch die Möglichkeiten der digitalen Darstellungsformen aber auch der Verbreitungswege, ein wichtiges pädagogisches Handlungsfeld der Medienwerkstatt.

2.6 Forschen mit und über Medien

Medien als Werkzeuge zu begreifen, bedeutet Funktionen kennen zu lernen in denen uns die Medien die Aneignung der realen Welt vereinfachen. Beobachtungen im Alltag und der Natur durch die Nutzung von Zeitraffer-, Slow Motion- oder mikroskopischer Aufnahmen gehören zum Portfolio der Medienwerkstatt.

Im Sinn der Medienkunde gehört es ebenfalls zu den Aufgaben der Medienwerkstatt in Exkursionen weitere Lernorte, wie das Filmmuseum, einen Zeitungsverlag, Filmstudios, Messen oder Ausstellungen zu besuchen.

Auch die Durchführung von Kinoveranstaltungen gehört in dieses Betätigungsfeld der Medienwerkstatt.

2.7 Beratung

Der Beratungsbedarf wächst, sowohl von konzeptioneller Seite bei Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe, als auch bei Eltern, die nach Angeboten suchen, das familiäre Mediennutzungsverhalten fachlich zu reflektieren und Kindern einen kritischen und produktiven Umgang mit neuen Medien näher zu bringen. In Akutsituationen lädt die Medienwerkstatt mit dem Konzept TikTalk Kinder mit Eltern zu Familiengesprächen.

Über klassische Elternabende, die neben theoretischem Wissen auch immer einen medienpraktischen Teil beinhalten bis hin zu Eltern-Kind-Aktionen in Familienstützpunkten, Kitas und Horten werden verschiedene Wege beschritten, um niedrigschwellig das Thema Medienerziehung in Familien zu bringen. Dies kann durch die Zusammenarbeit mit dem Präventiven Jugendschutz und der Kooperation mit Einrichtungen erreicht werden. Inhalte sind sowohl die Risikoeinschätzung, Gesundheitsprävention und Vorbeugung von Suchtverhalten, Etablierung alternativer Nutzungswege und ein konstruktiver und produktiver Einsatz von Medien in Familien.

Daneben berät die Medienwerkstatt Institutionen oder einzelne Fachkräfte, sei es bei technischen Fragen, der Auswahl von Software und Apps oder als Begleitung einer Facharbeit im Rahmen der Ausbildung zum Erzieher.

2.8 Multiplikatorenbildung

Ein Weg, um möglichst viele Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe für medienpädagogische Themen zu sensibilisieren sieht die Medienwerkstatt in der Schulung ganzer Kita- und Hortteams. Neben einem Einblick in die Mediennutzung der jeweiligen Zielgruppe, stehen Grundsätze medienpädagogischer Angebote zur Diskussion, die darin münden, dass die Fachkräfte alltagsnahe Projektideen kennenlernen, die schnell in die Praxis umgesetzt werden können.

Die Gründung des Arbeitskreises „Digitale Kitas“ ermöglicht den Austausch zu Kitas und Horten, die bereits medienpädagogisch geschult sind und dem Netzwerk kita.digital angehören. In diesem Zusammenschluss wird eine gemeinsame Fortbildung geplant, sowie eine Veranstaltung für ehemalige Absolventen der Fachakademie für Sozialpädagogik durchgeführt, die das Thema in Fachkreisen weiter etabliert.

Die Schulung von Fachkräften der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, sowie die Schulung von Praktikant*innen, der Fachakademien, die durch medienpädagogische Schwerpunkte Impulse in sehr viele Einrichtungen tragen könnten, darf nicht in Vergessenheit geraten, kann aber aktuell nicht adäquat abgebildet werden.

Aktive Medienarbeit muss in allen pädagogischen Bereichen integriert werden, wie es beispielsweise bei der Jugendpflөгertagung großer bayerischer Städte 2023 gefordert wurde. Die Fachkräfte brauchen bei dieser Herausforderung professionelle Unterstützung, Beratung und Fortbildungen – eine Schlüsselrolle könnte die Medienwerkstatt dabei einnehmen.

3 Ausgangslage: Aufwachsen in einer mediatisierten Gesellschaft

3.1 Digitalisierte Alltagswelt

Smartphones und Tablet Computer bringen fast alle medialen Errungenschaften der letzten Jahrzehnte, durch Apps und Internetplattformen ins Hosentaschenformat. Sie sind erschwinglich und in allen Haushalten vertreten, genutzt werden sie von Kleinkindern (bzw. Babys) bis hin zur Silversurfer-Generation. Der Internetzugang wird Kindern so immer früher (auch) unbegleitet gewährt, sowohl zum Anschauen von Online-Videos als auch zur Nutzung von Apps. Kinder fallen oft früher ins kalte Wasser der großen weiten Welt des Internets, als sie das Schwimmen gelernt haben.

Schon immer haben Medien Kinder und Jugendliche fasziniert und schon immer waren Kinder und Jugendliche in ihrer Anwendungskompetenz näher an technischen Fortschritten, als die Generationen ihrer Eltern. Doch nie haben Medien das Leben aller Generationen so stark geprägt wie heute. Die Digitalisierung verändert die Gesellschaft in ihrem Wahrnehmen, Lernen, Arbeiten, Kommunizieren und Kooperieren.

Digitales und analoges Handeln ist eng verwoben und kaum voneinander zu trennen.

3.1 Medien als Sozialisationsinstanz

Neben der Familie, dem Freundeskreis, den Schulen und Institutionen stellen Medien eine vierte Sozialisationsinstanz dar, welche die Entwicklung von Kindern prägen. Auch der Begriff der Kulturtechnik vermittelt die Unabdingbarkeit der Medien im Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen. Das Internet löste die Rolle der Erwachsenen, der Lehrer und Eltern als Wissenshoheiten ab und macht Informationen für alle verfügbar. Soziale Netzwerke sorgen dafür, dass Nachrichten, Klatsch, Tratsch, Gerüchte, Sinnvolles und Sinnloses fast unzensuriert ins Netz wandern und sich dort in Windeseile "viral" verbreiten können. Die Omnipräsenz mobiler Geräte stärkt diese Sozialisations Säule, während der erzieherische Einfluss seitens der Eltern oder der Schule auf das Nutzungsverhalten immer schwerer umsetzbar und kontrollierbar ist. Studien belegen, wie Kinder heute in die Welt der Medien hineinwachsen und wie früh sie sich selbstständig durch eine wahre Medienflut schiffen müssen. Durch

mobile Geräte ist der Zugriff aufs Internet immer verfügbar. Das Smartphone verbindet den Zugang zum Internet, die mobile Spielekonsole und den Fotoapparat mit einem vielseitigen Kommunikationsmedium und macht das Nutzungsverhalten seiner Anwender aus Sicht der Tech-Konzerne immer transparenter. Bereits im Kindergartenalter, machen Kinder erste Schritte in der vernetzten Welt und verfügen im Grundschulalter durch den wachsenden Einfluss der Peergroup bereits über unkontrollierbare Zugänge. Insbesondere Kinder müssen sich, häufig vor der eigentlichen Jugendphase, Identitätsfindungsprozessen stellen, die sie fordern eine digitale Identität aufzubauen, deren Entwicklung medienkompetentes Vorausschauen erfordert. Die frühe Vermittlung von Medienkompetenz wird, im Sinne einer Fähigkeit zum Selbstschutz, also immer wichtiger.

3.3 Zielgruppe

Medienpädagogischer Handlungsbedarf bei Kindern, Jugendlichen und Eltern

Medienbildung muss heute Familienbildung sein und geht über die Begleitung von Jugendlichen weit hinaus. Bereits Säuglinge sozialisieren sich in einem Umfeld, in dem Medien omnipräsent sind, und die Aufmerksamkeit ihrer Eltern stark in den Bann ziehen. Kinder realisieren sehr früh die enorme Bedeutung der Medien, sind sie doch oft wichtiger als der Blickkontakt, der für den Aufbau stabiler Bindungen Grundlage gesunder Persönlichkeiten darstellt.

Eltern von Babys und Kleinkindern müssen häufig noch für die Bedeutung der frühkindlichen Bindung sensibilisiert werden, welche durch alltägliche Mediennutzung in Gegenwart der Kinder tangiert wird. Eltern von Grundschulkindern haben häufig noch kein Bewusstsein über die kurze Zeitspanne, die sie für ihre Erziehungsarbeit zur Verfügung haben, um ihre Kinder auf die große weite Cyberwelt vorzubereiten. Sie sind zu wenig über die Chancen und Gefahren aufgeklärt, die sich ihren Kindern bei medialen Alleingängen bieten. Eltern von Jugendlichen verlieren den Bezug zur Alltagswelt ihrer Kinder und die Kontrolle darüber, was ihre Kinder von sich selbst verbreiten und mit welchen Personen und Inhalten sie sich auseinandersetzen.

All diese Familien brauchen praktische Orientierung, spielerische Zugänge und alternative Nutzungsmuster. Im Bereich Medien können Eltern nicht auf tradierte Erziehungsmuster zurückgreifen, oder sich an den Erfahrungen der eigenen Kindheit orientieren. Die technologische Entwicklung und die Konsumfreude aller Generationen eilen der kritischen Reflexion der Mediennutzung voraus.

Im Sinne der Prävention stärkt die JUKUZ Medienwerkstatt Kinder in der sicheren und produktiven Nutzung digitaler Medien und bemüht sich Risiken zu minimieren. Die Angebote richten sich dabei an Kinder und Jugendliche selbst, die Eltern und Familien gemeinsam und bietet Ideen, um einen Einstieg in Smartphone- und Internetnutzung zu gestalten.

Chancengleichheit und Teilhabe früh verankern durch Kooperationen zu Kitas und Familienstützpunkten

Um Familien zu erreichen, die nicht aktiv das JUKUZ aufsuchen, ist es dringend erforderlich, die Kindertageseinrichtungen mit einzubeziehen, um mehr Kinder und insbesondere mehr Eltern zu erreichen. Kitas sind der beste Ort, um Eltern für ihrer Erziehungsverantwortung zu sensibilisieren. Präventiver Jugendmedienschutz muss frühestmöglich beginnen.

Die Kinderbetreuungseinrichtungen brauchen Orientierung und Unterstützung bei der Umsetzung des Medienbildungsauftrags der im bayerischen Erziehungs- und Bildungsleitplan und den UN-Kinderrechten auf Zugang, Bildung und Schutz in der digitalen Welt verankert ist. Die Medienwerkstatt bemüht sich durch Beratungen, die Initiierung des Arbeitskreises „Aktive Medienarbeit in der Frühpädagogik“, Teamschulungen und Fortbildungsangebote Unterstützung zu leisten. Ziel ist es den Multiplikatoren Medienkompetenz zu vermitteln und den Dialog zwischen Eltern und pädagogischen Fachkräften in Bezug auf Medien zu stärken. Konkret werden Eltern-Kind-Aktionen mit Anregungen für einen sinnvollen und aktiven Medienumgang zu Hause und in den Kitas mit den Kita-Teams erarbeitet. Im Projekt „Macht Euch fit mit Medien“ findet eine Schulung des Teams zu Grundlagen der Medienaneignung im Kindesalter und praktischen Übungen zur aktiven Medienarbeit im Kitas-Alltags statt, um gemeinsam einen Eltern-Kind-Nachmittag zu veranstalten. Ziel ist niedrigschwellige

Präventionsarbeit und Sensibilisierung von Familien, die über normale Elternabend-Formate nicht erreicht werden.

Weitere Berührungspunkte zu Kinderbetreuungseinrichtungen sind die „Kita-Kino-Woche“ und die Veranstaltung „Mit Kindern ins Kino“, bei der viele Schulklassen oder Kita-Gruppen erreicht werden können.

3.4 Gesellschaftliche Teilhabe selbstbestimmter Persönlichkeiten – Media literacy

Zugang zur Gesellschaft erhalten Individuen, immer früher und stärker über digitale Medien. Genauso sind Menschen jeden Alters den Verflechtungen von, einer immer heterogeneren Masse an privat, kommerziell oder politisch erstellt und verbreiteten, Medieninhalten ausgesetzt.

Botschaften erreichen Jung und Alt über Print, Social Media als Foto, Bewegtbild oder eingebettet in Falschnachrichten oder Fakes und beeinflussen mit werbewirksamen Strategien (Aufmerksamkeitsökonomie) ganze Konsumenten- und Wählerscharen.

Ein Bild von Wirklichkeit entsteht zunehmend im digitalen Raum mit unterschiedlichen Voraussetzungen, diese vermeintliche Wahrheit zu bewerten, zu reflektieren und sich kritisch mit ihr auseinander zu setzen.

Der öffentliche Diskurs spricht mittlerweile von Medienkompetenz als 4. Kulturtechnik. Um diesen Begriff näher zu beleuchten, wird nachfolgend der Kompetenzbegriff von Dieter Baacke beleuchtet, der noch immer die Grundlage, moderner medienpädagogischer Ansätze ist.

Er gliedert die Medienkompetenz in vier Bereiche:

1. Medienkritik
2. Medienkunde
3. Mediennutzung
4. Mediengestaltung

Am Beispiel einer Filmproduktion werden nachfolgend, innerhalb der vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke, Informationskompetenz, Selektionskompetenz und Werbekompetenz erläutert. Demokratiebildung und Algorithm Literacy stellen gesonderte Ziele dar, die in den 4 Grunddimensionen mitgedacht werden können und deshalb nur kurz angerissen werden.

Die Ausbildung sozialer Kompetenzen, wie Kompromiss- und Teamfähigkeit, vorausschauendes Denken zur Projektplanung und einer Stärkung des Selbstwerts gelingen fast als Beiwerk, werden nachfolgend aber kurz beleuchtet.

Medienkritik...

Die kritische Auseinandersetzung mit Medieninhalten und -systemen soll gesellschaftliche Prozesse erfassen, die Wirkung auf das Individuum und sein Handeln (reflexiv) beleuchten und ethisch stattfinden, so dass soziale Verantwortungen erkannt werden können. Im Verständnis des handlungsorientierten Erfahrungslernen entwickelt sich eine kritische Auseinandersetzung mit Medien, durch das Gestalten eigener Medienprodukte und der pädagogischen Reflexion des Schaffensprozesses.

Medienkunde

Grundlagen der Bildgestaltung gehören zu jedem Foto- und Filmprojekt. Die aktive Auseinandersetzung während einer kompletten Produktion hilft den Teilnehmenden medienpädagogischer Projekte Manipulationen und die Subjektivität in bildhaften Medien zu erkennen und zu einer eigenen und/oder objektiven Meinung zu finden. Die Lernprozesse reichen von der Selektion verwendbaren Materials, über ästhetische Priorisierungen bei der Filmgestaltung (Selektionskompetenz).

Baacke unterscheidet zwischen der informativen (Wissen über Abläufe und Strukturen, z.B. welche Aufgaben gibt es am Filmset, wie werden Filme vermarktet, wie beeinflusst Bewegtbild unsere Emotionen) und instrumentell-qualifikatorischen (wie funktioniert eine Spiegelreflex-Kamera, eine spezielle Kamera-App, Schnittsoftware oder ein Stativ) Medienkunde.

Um die informative Medienkunde oder Informationskompetenz näher zu beleuchten, können folgende Fragen dienen. Was bedeutet Aufmerksamkeitsökonomie, die von Politik und Wirtschaft betrieben wird, für uns? Wo endet Information und wo beginnt Manipulation? Mit dem Wissen um Präsentationsmöglichkeiten medialer Produkte, geht also unter Umständen Werbe- und Informationskompetenz einher. Mit welchen Begriff-„Tags“ muss unser Film beschrieben werden, dass er bei youtube, gute Klickzahlen erzielt? Wie lassen sich Algorithmen von Suchmaschinen oder Videoplattformen, wie TikTok verwenden, um unser Video möglichst breit zu präsentieren? Warum fällt es mir schwer mich den Medien zu entziehen? Was fasziniert mich an manchen Darstellungsformen, damit ich eine lange Verweildauer in medialen Formaten aufbringe? Welche Rolle spielt Dopamin auf die Entwicklung von Verhaltenssüchten?

Mediennutzung

Auch hier unterscheidet Baake in eine rezeptiv anwendende Form (Nutzungskompetenz), fordert aber auch Medien interaktiv anbieten zu können. Das Internet ist das beste Beispiel, wie der Medienkonsument als Empfänger von Radio, Buch, Zeitung oder Fernsehen durch Blogs, Chats, Podcast und Videoplattformen zum Sender werden kann.

Am Beispiel der Filmarbeit, ist es neben dem analytischen Blick, beim Betrachten eines Filmes (Medienkunde), oder dem Dreh des eigenen Films (Mediengestaltung), also auch die Bedienung entsprechender Geräte, Hard- und Software, um ein Bewegtbild adäquat abspielen zu können. Die Auswahl eines geeigneten Players (App, Programm) auf mobilem Gerät oder PC, das Anschließen eines Monitors oder Beamers oder das Verbreiten des Filmes via Social Media).

Gelingende Mediennutzung zeigt sich, in dem eine autonome Entscheidung getroffen werden kann, wann Medien genutzt und wann sie beiseitegelegt werden (On-/ Offline-Balance) oder welche Informationsquelle, wann, wie genutzt und kombiniert wird.

Mediengestaltung

Die aktive Gestaltung von Medien ist zentraler Punkt von Medienpädagogik. Dies soll ebenfalls in zweifacher Hinsicht passieren, innovativ und kreativ. Durch das Selbstmachen erschließen sich die drei anderen Dimensionen schleichend und spielerisch.

Erfahrungslernen basiert auf einem konstruktivistischen Ansatz, der besagt, dass Menschen sich Wissen selbst erarbeiten müssen, damit es sich sinnstiftend auf Ihr Leben auswirken kann. Die durch eigenes Erfahren, neu erschlossenen Sichtweisen, werden mit dem Gegenüber im Gruppenprozess (der Filmgruppe, dem Workshopleiter) reflektiert. Daraus ergeben sich neue Lernchancen durch den Blick auf die Perspektiven anderer. Aktive Medienarbeit vermittelt also kein Richtig oder Falsch, sondern bietet ein vorbereitetes Lernsetting, in dem exploriert und experimentiert werden kann.

Innerhalb des Medienkompetenzbegriffs werden in der Medienwerkstatt folgende pädagogischen Prinzipien verfolgt:

Partizipation und selbstgesteuertes Lernen

Durch den partizipativen Ansatz bleibt gewährleistet, dass sich die filmischen Inhalte an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen orientieren und dadurch immer biografische Elemente beinhalten, an denen sozialpädagogisch gearbeitet werden kann. Darüber hinaus steigert sich die Motivation ein gutes Ergebnis zu erzielen, wenn eigenen Themen eingebracht werden können. Die Pädagogen gestalten durch die Bereitstellung von Technik und Wissen einen Erfahrungsraum, in dem die Teilnehmer ihre Lernprozesse selbst steuern können.

Selbstwert, Kommunikation und Ausdrucksfähigkeit

Die Teilnahme an Videowettbewerben und öffentliche Aufführungen sind für jungen Menschen von besonderer Bedeutung. Durch das Lob und die Bestätigung von außen können besonders sozial benachteiligten Kindern Jugendliche Erfolge durch eigens erschaffene Produkte erfahren und ihr Selbstwertgefühl enorm steigern. Selbstwirksamkeit zeigt sich aber auch schon in der Arbeit mit Kleinkindern, die spüren, dass Ihnen das Erstellen eigener Medienprodukte zugetraut wird.

Teamfähigkeit

Grundsatz der Arbeit der Medienwerkstatt ist die Zusammenarbeit von Kindern und Jugendlichen in Projekten. Gemeinsam werden Ziele ausgehandelt, Kompromisse erarbeitet. Das schult ganz unbewusst den sachlichen Diskurs, über Argumente und das Erkennen von eigenen Stärken und Schwächen.

Identitätsbildung

Durch die Möglichkeit des ästhetischen Ausdrucks werden sich Teilnehmende über eigene Wünsche, Ängste und Bedürfnisse bewusst. Die Arbeit im Team hilft beim Erkennen von eigenen Stärken und Schwächen.

Projektarbeit

Die Angebote der Medienwerkstatt sind i.d.R. zeitlich befristet und haben ein mediales Produkt als Ziel im Fokus. Die Aushandlungsprozesse entstehen unter den Teilnehmenden selbst, wobei die Fachkraft oder die Teamer den Rahmen stellen und unterstützend und beratend mit Fachwissen durch das Projekt begleiten.

Inklusion

Die Arbeit mit sozial und psychisch benachteiligten jungen Menschen, die überwiegend im Klassenverband die Angebote der Medienwerkstatt wahrnehmen zeigt, *dass das Medium Video für Jugendliche* mit sprachlichem Defizit besonders geeignet ist, um das individuelle Ausdrucksvermögen zu fördern. So kann eine intensive Auseinandersetzung mit Themen angeregt werden, die wichtige jugend- und lebensrelevante Fragen und Problemstellungen sensibel aufarbeiten lassen oder gar einen Perspektivwechsel auf deren alltägliche und gesellschaftliche Themen und Sichtweisen ermöglichen.

Daneben bietet die aktive Medienarbeit ein breites Spektrum an Möglichkeiten, um sich vor oder hinter der Kamera, bei der Planung oder Präsentation einzubringen. So setzen die Projekte an bereits bestehenden Interessen und Möglichkeiten an oder spüren verborgene Talente auf und machen sie deutlich. Diese gezielte Förderung dient den jungen Menschen durch persönliche Erfolgserlebnisse das nötige Selbstbewusstsein aufbauen zu können, um eine gesunde und stabile Persönlichkeit auf dem Weg zum Erwachsensein zu entwickeln.

Berufliche Orientierung

Der breite handwerklich-technische Zugang der durch eine Videoproduktion Einblick in verschiedenste berufliche Möglichkeiten bieten kann, hat nun bereits mehrere Male zu einer arbeitsrelevanten Perspektive für ehemalige Besucher*innen der Medienwerkstatt geführt. Darüber hinaus fördern wir Filmstudenten durch unser Verleihangebot bis hin zum beruflichen Einstieg durch ein Praktikum. Ebenso bietet die Digitalwerkstatt Einblicke für Interessenten an grafischen, informatischen Berufsbildern (z.B. Gamedesign). Sowohl aus der Filmarbeit, als auch der informatischen Bildung gewinnen wir immer wieder Praktikant*innen und Honorarmitarbeitende, die eine Schnittstelle zu konkreten Berufsbildern darstellen.

Abschließend wird verdeutlicht, wie stark Medienbildung auch Demokratiebildung meint:

Demokratiebildung

Nachrichten beziehen junge Menschen laut Sinusstudie 2024 überwiegend aus Sozialen Netzwerken. Gefolgt durch Quellen, wie ihr persönliches Umfeld, das Fernsehen (zufällig bei den Eltern), die Schule und über Nachrichten-Online-Dienste (z.B. News Apps). Aktuelle Ereignisse werden eher zufällig an sie herangetragen. Der „Für Dich“- Inhalt sozialer Netzwerke, basierend auf Algorithmen bestimmt häufig, was den jungen Menschen an Informationen begegnet.

Rund 50% der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren sagen laut JIM-Studie 2022, sie wären im letzten Monat Verschwörungstheorien, extremen politischen Ansichten und FakeNews begegnet. Der Trend ist steigend.

Generell lässt sich zum Interesse junger Menschen an Politik sagen, dass fehlendes Wissen und das Gefühl nichts ändern zu können, dafür sorgen, dass junge Menschen wenig Vertrauen in die Politik haben. Die drängenden Fragen unserer Zeit, wie Klimaschutz, Diskriminierung, Inflation und Krieg warten aber auch für sie auf Antworten. Politik schafft es in der Breite nicht sich attraktiv, bunt und trendig zu vermarkten (vgl. Sinus-Studie 2024)

Junge Parteien haben diese Lücke zum Teil für sich entdeckt und holen über TikTok und andere Social Media Kanäle Erstwähler ab. Sie beherrschen die Instrumente der *Aufmerksamkeitsökonomie*, um durch Bilder und Videos *Panikmache* und

Dekontextualisierungen zu verbreiten, die bewusst *rufschädigend ist* und Sündenböcke benennt, ohne andere Ursachen für Probleme zu beleuchten.

Die großen politischen Themen sind jedoch äußerst komplex und nicht durch einfache Antworten zu erklären. Menschen folgen jedoch dem „*Confirmation Bias*“, der besagt, dass wir Vorstellungen und Behauptungen, die in unser Weltbild passen gut aufnehmen können und uns andere Glaubens- und Wertvorstellungen in mentalen Stress versetzen. Der Mensch trachtet nach einem einfach verständlichen und geschlossenen Weltbild.

Da Nachrichten überwiegend über Social Media bei den Jugendlichen landen, spielt auch der *Bandwagon-Effekt* eine Rolle, bei dem die Meinung einer bekannten Person adaptiert wird, ohne deren Wahrheitsgehalt zu überprüfen. In Social Media bilden sich sogenannte *Bubbles* Gleichdenkender.

Der Ansatz des PREBUNKING greift präventiv, in dem Menschen befähigt werden, Informationen, wie Texte, Bilder, Video- und Audiobeiträge kritisch zu hinterfragen, Fakten zu prüfen und sich über mehrere Quellen Informationen zu beschaffen.

Er beinhaltet eine „*Algorithm Literacy*“, also die Kenntnis über die Funktionsweise von Algorithmen in technischer und gesellschaftlich ethischer Dimension.

Die Medienwerkstatt ist mit den Angeboten der beiden Bereiche - aktiver Medienarbeit (Foto, Film, Audio) und - digitaler Bildung (Coding, Robotic) theoretisch für die Anforderungen der Zeit gerüstet. ICT Kompetenzen, die Beherrschung digitaler Informations- und Kommunikationstechnologien, zu vermitteln, wird uns in allen Bereichen der Jugendarbeit weiter fordern, wenn der mündige Bürger Ziel des politischen Auftrags der Jugendarbeit bleiben wird. Nur so kann eine demokratische Gesellschaft überstehen.

4. 0 Leitbild

„Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des JUKUZ verstehen sich als Anwälte für alle Kinder und Jugendlichen (sowie deren Familien) und wollen vorrangig als Mittler fungieren und dafür sorgen, dass die Rechte, Wünsche und Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen deutlich gemacht und artikuliert werden.“

Die ehrenamtlich Mitarbeitenden der Medienwerkstatt verfolgen deshalb die folgenden Leitziele:

4. 1 Digital und Analog:

Die Angebote der Medienwerkstatt verbinden das Beste aus beiden Welten.

4. 2 Neugierde wecken:

Unsere Angebote werden so aufgebaut, dass Kinder Settings des selbstbestimmten Lernens bereitstehen. Wir machen Schritte zu fertigen Soft- und Hardware-Produkten transparent und begreifbar und wecken so Entdeckerfreude, Neugierde und Lernmotivation bei den Teilnehmenden. Neben dem Blick hinter die Hülle von digitalen Technologien (Hard-/ Software) lenken wir die Aufmerksamkeit spielerisch hinter die Kulissen von Medienprodukten/ -inhalten (Film, Foto, Audio, Print).

4. 3 Produzieren statt Konsumieren:

Kinder und Jugendliche nutzen Medien aktiv. Sie dienen als Werkzeuge, um sich die analoge Welt besser anzueignen und sichern so gesellschaftliche Teilhabe. Wer gelernt hat Medien zu gestalten, betrachtet Medienprodukte von politischen Akteuren und kommerziellen Anbietern, immer kritischer. Die Fragen dahinter: Welche Intension verfolgt ein Medienschafter, wie und warum.

4. 4 Datensparsamkeit:

Die Mitarbeitenden der Medienwerkstatt bemühen sich darum, OpenSource Produkte zu verwenden, auf Cloud-Dienste außerhalb der EU-Rechtsgrenzen zu verzichten und Kinder/ Jugendliche auf alternative Software-Hersteller und digitale Plattformen hinzuweisen, welche die Grundsätze der europäischen Datenschutzgrundverordnung wahren und keine Metadaten beziehen, um Benutzerprofile anzulegen. Das Wissen um die Funktionsweise von Suchmaschinen und die Nutzung von Alternativen zu Google ist ein Beispiel.

4. 5 Urheberrecht:

In der Medienwerkstatt werden nur Bild-/ Tonmaterialien verwendet, die unter Creative-Commens-Lizenz stehen, frei verfügbar sind, oder deren Nutzungsrechte erworben wurden. Mit der Auswahl solcher Materialien regen wir den Diskurs mit Besucher*innen an.

4. 6 Recht am eigenen Bild:

Teilnehmende bei Projekten der Medienwerkstatt werden grundsätzlich selbst gefragt, ob Foto- Sprach- und Filmaufnahmen von Ihnen angefertigt werden dürfen. Diese Abfrage findet bei Kindern unter 16 Jahren parallel zur schriftlichen Einwilligung durch die Eltern statt.

4. 7 Inklusion:

Die Angebote der Medienwerkstatt stehen allen Kindern und Jugendlichen offen – unabhängig von Geschlecht, ethnischer Herkunft, Sprache, Behinderung, sozioökonomischem Hintergrund, Religion, (politischer) Anschauung oder sexueller Identität. Ferienworkshops werden nach Möglichkeit paritätisch zwischen Mädchen und Jungen besetzt. Über Kooperationen werden benachteiligte Gruppen gezielt angesprochen.

4. 8 Risikoausschluss und Risikovermeidung:

Je nach Alter der Kinder/ Jugendlichen werden, im Sinne des intelligenten Risikomanagements, Sicherheitseinstellungen oder Nutzungsbeschränkungen an den Geräten vorgenommen oder pädagogische Settings so konstruiert, dass die Teilnehmenden durch die Mitarbeitenden auch digital beaufsichtigt sind.

4. 9 Partizipation:

Kinder und Jugendliche entwickeln eigene Ideen und werden bei der Umsetzung technisch und pädagogisch unterstützt. Medien dienen dazu ihre Ausdrucksfähigkeit zu erweitern, Erwachsenen Einblick in ihre Sichtweisen zu vermitteln und sich digitale Welten zu erschließen, um an unserer Gesellschaft teilhaben zu können.

4. 10 Beratung:

Im Rahmen zeitlicher Kapazitäten und abhängig von der Fachlichkeit des/ der Teamer*innen werden insbesondere Besuchende, sowie deren Eltern zu technischen, aber auch pädagogischen Fragen zur Mediennutzung beraten und informiert. Dies geschieht auch durch spezifisches Informationsmaterial, wie Flyer, die bei den Angeboten bereitgelegt werden.

4. 11 Identitätsbildung:

Nonverbale Symbolsprache ermöglicht kreativen Selbsta Ausdruck. Ästhetischer Ausdruck wird in keiner Form bewertet. Außerdem werden kreativ schöpferische Ergebnisse als wertvoller Selbsta Ausdruck gewürdigt und eine Abgrenzung zu KI generierter Ästhetik reflektiert. Kritische Reflexionsfähigkeit als Säule der Medienkompetenz unterstützt Heranwachsende auf dem Weg zu selbstbestimmten Erwachsenen.

4. 12 Prozess- und Produktorientierung:

In Teamarbeit werden soziale Kompetenzen geübt und führen zu einem gemeinsamen Gesamtergebnis, das als solches gewürdigt wird. Die Teamer gleichen die Spannung zwischen Prozess- und Produktorientierung aus, motivieren die Teilnehmenden auch durch anstrengende Produktionsphasen, lockern Zeitpläne durch Spiele, wie Bewegungsangebote im Freien auf und sorgen dafür, dass das Durchhaltevermögen der Kinder durch ein ansprechendes Medienprodukt entlohnt wird. Dabei sind immer wieder Abstriche in der Komplexität oder Dauer des Produktzieles zu machen, um das komplexe, prozesshafte Lernen der Kinder vordergründig zu lassen.

4. 13 Präsentation der Ergebnisse/ Öffentlichkeitsarbeit:

Durch die Teilnahme an Wettbewerben, engem Kontakt zur Presse und öffentlichen Aufführungen von Medienprodukten, bekommen die Kinder und Jugendlichen Lob und Anerkennung für ihre Leistungen. Das Vorführen der Medienprodukte und das Erzählen vom Prozess gehört zum Abschluss auch kleinster medienpädagogischer Einheiten. Fertige Filme oder Spiele werden im Internet veröffentlicht.

4. 14 Handlungskompetenz:

In den Workshops wird technisches Handwerkszeug vermittelt, das die Kinder und Jugendlichen in die Lage versetzt, ästhetisch ansprechende Medienprodukte selbst zu gestalten, die konsumierende Medienperspektive zu hinterfragen und zum aktiven Produzenten eigener Wirklichkeiten zu werden. Apps werden nach Möglichkeit so gewählt, dass sie werbefrei, kostenfrei und zugänglich für Android als auch iOS – Geräte sind. Somit ist die Vertiefung zu Hause möglich.

Aschaffenburg, Oktober 2024, JUKUZ Medienwerkstatt,

Sinikka Oster (Dipl. Soz.päd./ FH; Medienpädagogin)