GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

Online-Konferenz:

Demokratiekompetenz digital —

Politische Medienbildung bei Kindern und

Jugendlichen fördern

Hinweis: Online-Konferenz wird aufgezeichnet und veröffentlicht





- Julia Kehr-Ritz und Johanna Runge, #future_fabric demokratie.digital.denken/MEKOcloud-Netzwerk aus Bremen
- Laura Hänsch, AMeLiE Advanced Media Literacy
 Education to counter online hate-speech/Stiftung Digitale
 Chancen
- Daniel Riedl, Akademie Klausenhof (entfällt!)
- Sabrina Köhnke, Initiativbüro
- Tanja Klein, Initiativbüro

- Hinweise zur Online-Konferenz
- Projektvorstellung "Gutes Aufwachsen mit Medien"
 - Hinweis zum Projekt AMeLiE
 - Vortrag
 - Diskussionsrunde



HIMMEISE ZUR ONLINE-KONFERENZ

- Mitschnitt für Mediathek
- Mirko und Kamera deaktiviert
- Fragen werden über Chat gesammelt
 - Links in "Geteilte Notizen"

GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

- Bundesweiter Zusammenschluss verschiedener Akteure
- gefördert vom BMFSFJ
- Rahmenbedingungen für ein "Gutes Aufwachsen mit Medien" schaffen



DIE INITERIUSE

- unterstützt Eltern und pädagogische Fachkräfte bei ihrer Medienerziehung im digitalen Zeitalter
- bietet Kindern und Jugendlichen altersgerechte
 Zugänge zur Medienwelt

DIE AKTEUR:INNEN

- entwickeln Angebote zur Stärkung der Medienkompetenz
- forschen praxisorientiert,
- qualifizieren Fachkräfte
- beraten Familien zu Themen der Medienerziehung und Medienbildung
- bieten eine digitale Landschaft mit guten und sicheren Kindermedien
- schaffen mit Wettbewerben und Jugendredaktionen Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche, kreativ und offen Medien einzusetzen.

AKTEURE DER INITIATIVE

































INITERTIUBURO



WEITERBILDEN



INFORMIEREN



ANWENDEN

ONLINE-KONFERENZEN

- Niedrigschwelliger Einstieg in medienpädagogische Themen
- heterogene Zielgruppe (päd.
 Fachkräfte, Eltern, etc.)
- Format: ca. 60-120 min, 2-4
 Referierende (Theorie & Praxis)
- 200 TN über Big Blue Button
- Mitschnitt in Mediathek auf GAmM-Website
- 5-7 Online Konferenzen jährlich



- Aktuelle Themen zu Jugendmedienschutz,
 Medienbildung und Medienerziehung
- z. B. Interviews mit Akteur:innen aus der Initiative
- Monatlicher Newsletter zu verschiedenen
 Themen, z. B. digitale Spiele, Fake News, etc.

- zentrale Informations- und Serviceplattform
- kuratiert Meldungen der Akteur:innen und Netzwerke
- bündelt Veranstaltungen und Fachinformationen
- bereitet Materialien für verschiedene Zielgruppen auf
- ermöglicht gezielte Recherche nach Information sowie den niedrigschwelligen Einstieg in die Bereiche Medienerziehung, Medienbildung und Jugendmedienschutz



FINHENDEN EUERNETZEN

LOKALES NETZWERK FÜR EIN GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

- Lokales Netzwerk besteht aus (mind.) drei Partnereinrichtungen:
- Medienpädagogische Expertise
- Zugang zur Zielgruppe
- Strategischer Partner
- Ziel: Förderung der Medienkompetenz vor Ort
- Angebote des Initiativbüros: Begleitung der Netzwerke, Öffentlichkeitsarbeit, Peer-Learning und Regionalkonferenzen
- 26 Lokale Netzwerke in ganz Deutschland

In welchen Bereich arbeiten Sie?

- A) Medienpädagogische(r) Bereich/Einrichtung
- B) Kita/Schule
- C) Bibliothek
- D) Jugendeinrichtung
- E) Behörde/Amt

UMFRAGE

Haben Sie bereits selbst Formate zu digitaler Demokratiekompetenz angeboten?

- A) Ja
- B) Nein
- C) Vielleicht







Advanced Media Literacy Education to counter online hate-speech

Laura Hänsch









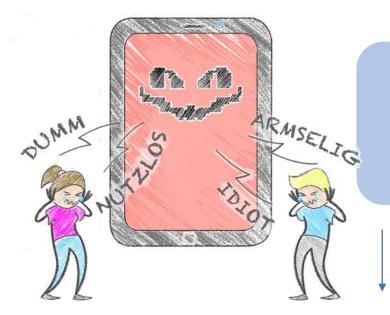








amélie Ziele und Zielgruppen



Pädagogische Fachkräfte, insbes. Lehrkräfte an Schulen sowie deren Schüler*innen für Hate Speech im Netz sensibilisieren und im Umgang damit unterstützen

Pädagog. Fachkräfte / Lehrkräfte

Schüler*innen

Familien





Geplante Projektergebnisse



Lernplattform mit Materialien zur Bekämpfung von Hate Speech



Virtuelles (Schul-)Netzwerk gegen Hate Speech im Netz



Empfehlungen für die Politik



LERNINHALTE -

REPOSITORIUM



AMeLi& Plattform

Medienkompetenz gegen Hate Speech für Schulen im Rahmen des Projekts "Advanced Media Literacytocounter online hate-speech"

AMeLiE Plattform

Ziel des Projekts ist es, Schulen innovative und effektive Lösungen zur Bekämpfung von Hate Speech an die Hand zu geben. Dafür werden folgende Angebote entwickelt, die allen interessierten Schulen zur Verfügung stehen **Technology**hility

Bullying

Racism

Discrimination Citizenship



Training materials

Ages 6-10



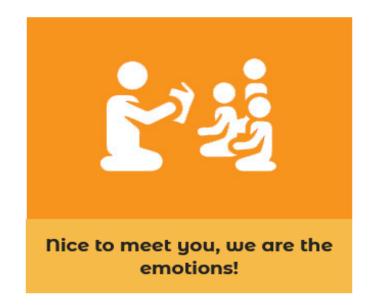
Key competences:

Competence in functional literacy, Developing mother tongue competences

Topic(s):

"Romeo and Juliet", a masterpiece of English literature, makes us think about the value of words and the consequences they may have.

1 Subject(s): English literature



Key competences:

Developing mother tongue competences, Learning to learn, Social and civic competences, Cultural awareness and expression

Topic(s):

Knowing emotions as a first step to learn to express them, to listen to them in oneself and recognise them in others.

Subject(s): Digital citizenship



Key competences:

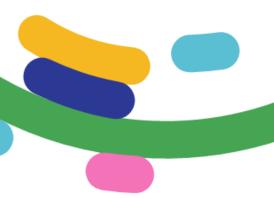
Digital competence, Learning to learn, Social and civic competences, Cultural awareness and expression

Topic(s):

The aim is to guide children toward the responsible use of their first smartphones and to explain the risks and opportunities of these devices and the web.



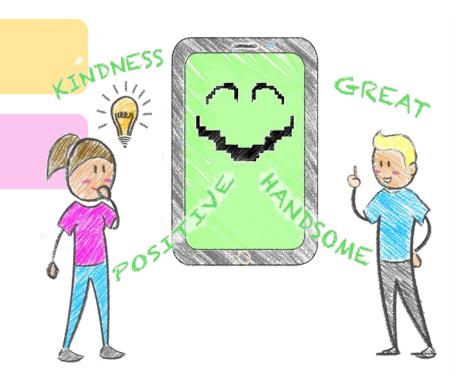
amélie Weitere geplante Aktivitaten



Wettbewerb: Die beste Kampagne gegen Hate Speech

Monatlicher "Kind Speech Day"

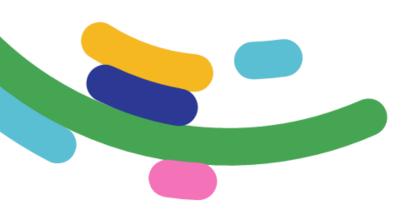
Netzwerktreffen auf nationaler und EU-Ebene





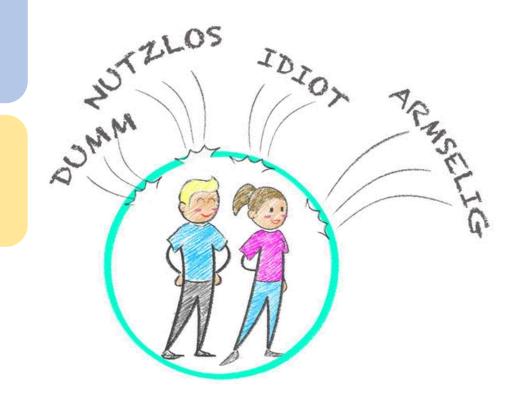


amelie Mehr Infos zum Projekt



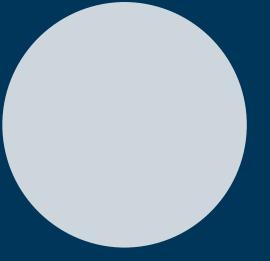
www.amelieproject.eu

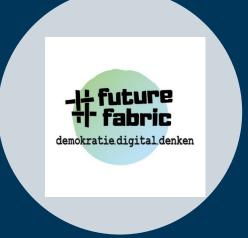
lhaensch@digitale-chancen.de











Julia Kehr-Ritz & Johanna Runge



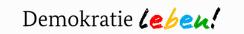
<u>Demokratiekompetenz</u> <u>digital</u>

"Politische Medienbildung bei Kindern und Jugendlichen fördern"





im Rahmen des Bundesprogramms





01.03.2022

Willkommen zur heutigen Online Konferenz!



Das Programm

- Einführug in das Thema digitale
 Demokratiekompetenz
- Projektvorstellung #future_fabric
- Nachfragen aus dem Publikum



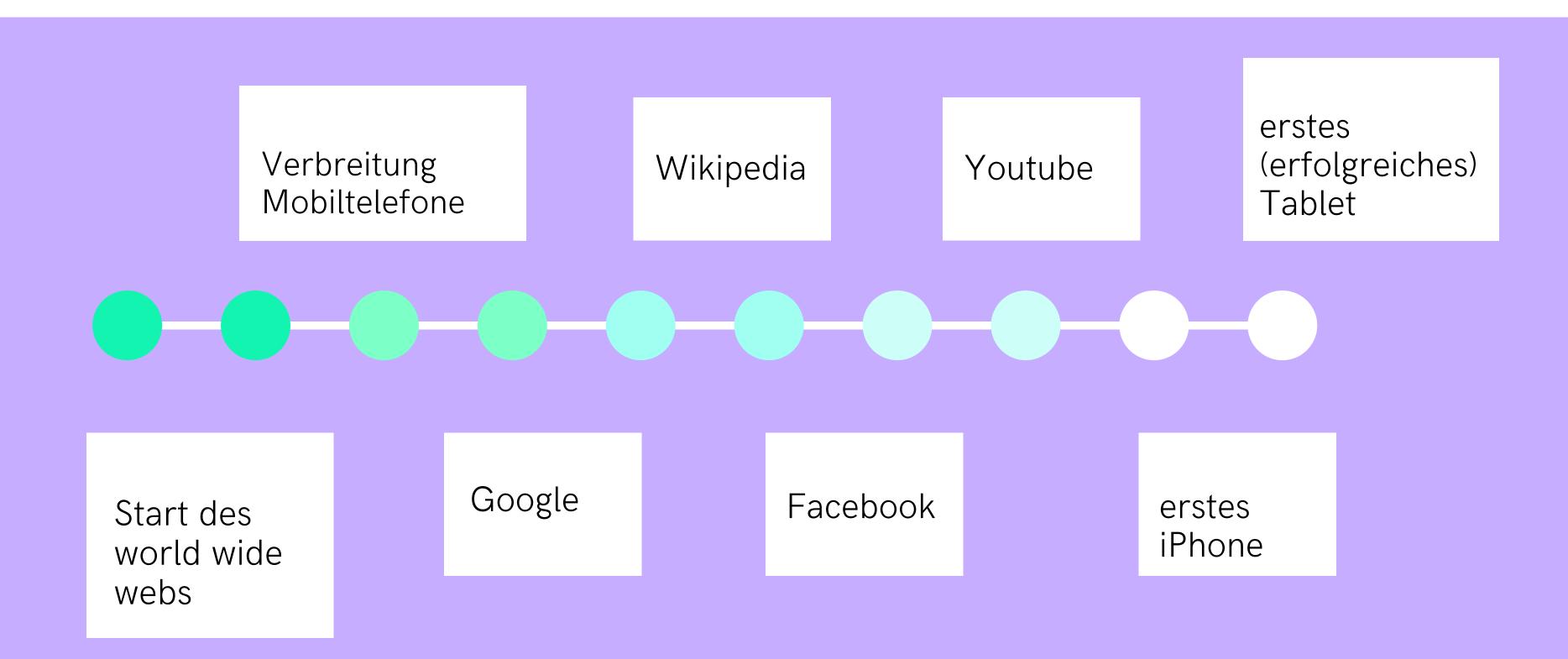
Johanna Runge

Schwerpunkt: Partizipation



Julia Kehr-Ritz

Schwerpunkt: Digitale Medien



1992

Verbreitung Mobiltelefone Wikipedia

Youtube

erstes (erfolgreiches) Tablet

1991

Start des world wide webs Google

Facebook

erstes iPhone

1992

Verbreitung Mobiltelefone 2001

Wikipedia

Youtube

erstes (erfolgreiches) Tablet

1991

Start des world wide webs

1997

Google

Facebook

erstes iPhone

1992

Verbreitung Mobiltelefone 2001

Wikipedia

2005

Youtube

erstes (erfolgreiches) Tablet

1991

Start des world wide webs

1997

Google

2004

Facebook

erstes iPhone

1992

Verbreitung Mobiltelefone 2001

Wikipedia

2005

Youtube

2010

erstes

(erfolgreiches)

Tablet

1991

Start des world wide webs

1997

Google

2004

Facebook

2007

erstes

iPhone

Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft

Desinformation und Fake News

Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft

Big Data und Algorithmen

Desinformation und Fake News

Microtargeting

Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft

Big Data und Algorithmen

Desinformation und Fake News

Microtargeting

Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft

Big Data und Algorithmen

Desinformation und Fake News

Datenschutz und Privatsphäre

Microtargeting

Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft

Big Data und Algorithmen

Desinformation und Fake News

Empowerment und digitale Partizipation

Datenschutz und Privatsphäre

Demokratiebildung & Medien

- Digitale Transformation hat unser Leben radikal verändert:
 Alltag, Politik und Gesellschaft
- Digitale Themen daher im Bereich der Demokratiebildung mitdenken
- Selbsterfahrung bzgl. Demokratie: Thema Digitale Medien und Mediennutzung junger Menschen damit verknüpfen
- Der Umgang miteinander, Beteiligung, Aushandlungsprozesse und Machtverhältnisse spielen eine Rolle, wenn Jugendliche in Sozialen Medien unterwegs sind
- Digitalisierung bietet Raum, sich auszuprobieren, zu gestalten und auszutesten

Demokratiebildung & Medien

- Desinformationen, Big Data und Microtargeting
- Empowerment, Partizipation, Gestaltungsspielräume, Kreativität
- Gesellschaftliche Aushandlungsprozesse: junge Menschen frühzeitig in ihren Medien- und Informationskompetenzen stärken
- Dabei unterstützen, eine Haltung zu entwickeln besonders wichtig

Projektvorstellung



Modellprojekt von 2020 bis 2024

Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms





- Projekt des ServiceBureau
 Jugendinformation
- gehört zur Jugendbildungsstätte LidiceHaus





Wir nehmen Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung in den Blick und entwickeln zeitgemäße Bildungsformate an der Schnittstelle von Demokratiebildung und Medienpädagogik.

Unsere Themen



DEMOKRATIEBILDUNG IM DIGITALEN ZEITALTER

HERAUSFORDERUNGEN DER DIGITALISIERUNG FÜR DIE GESELLSCHAFT

MEDIENPÄDAGOGIK ALS TEIL DER POLITISCHEN BILDUNGSARBEIT

→ ZIELGRUPPEN:

- JUGENDLICHE/JUNGE ERWACHSENE
- FACHKRÄFTE/MULTIPLIKATOR*INNEN



- Lebensweltorientierung
- Innovative Methoden
- Kreativität und Medienpraxis
- Gamifizierung
- Voneinander lernen
- Kritischer Diskurs

Pädagogischer Ansatz



Virtual Reality



Virtual Reality



Augmented Reality



Virtual Reality



Augmented Reality



360 Grad Kameras



Virtual Reality



Augmented Reality



360 Grad Kameras



iPads



CoSpaces Edu





CoSpaces Edu Kahoot







Kahoot



Padlet







Kahoot



Padlet



Mentimeter



CoSpaces Edu



Kahoot



Padlet



Mentimeter



Trello



CoSpaces Edu



Kahoot



Padlet



Mentimeter



Trello



Miro



Train-the-Trainer



Train-the-Trainer



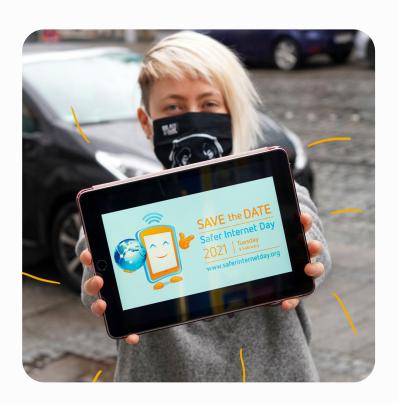
Wo ist Franky?







Wo ist Franky?



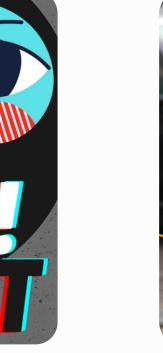
#sid





Train-the-Trainer









Wo ist Franky?

#sid

Macht Medien!

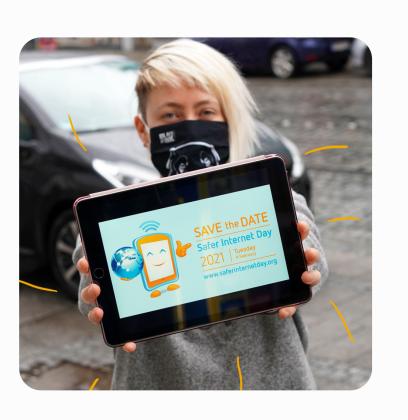


Codeweek

Train-the-Trainer



Desinformationen



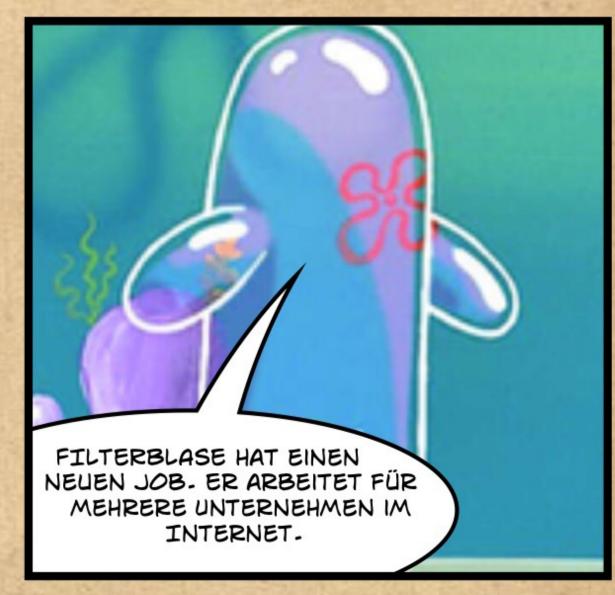
Macht Medien! Wo ist Franky? #sid

Action! Demokratie digital verteidigen

3-tägiger Workshop für Jugendliche









FILTERBLASE ZEIGT DEN INTERNETNUTZERN NUR DAS AN, WAS SIE WENN
DU DICH FÜRS
QUALLENFISCHEN
INTERESSIERST,
WERDEN DIR AUCH

Inhalt



- In sozialen Medien kann heute jede*r als Sender*in potenziell die ganze Welt erreichen
- viele Chancen, aber neue Herausforderungen: Desinformationen, Hate Speech und Verschwörungserzählungen

Inhalt

- In sozialen Medien kann heute jede*r als Sender*in potenziell die ganze Welt erreichen
 - viele Chancen, aber neue Herausforderungen: Desinformationen, Hate Speech und Verschwörungserzählungen

Ziel



- spielerisch für diese Themen sensibilisieren
- Medien- und Informationskompetenz stärken
- Kennenlernen und Ausprobieren von Handlungsstrategien

Inhalt In sozialen Medien kann heute jede*r als Sender*in potenziell die ganze Welt erreichen viele Chancen, aber neue Herausforderungen: Desinformationen, Hate Speech und Verschwörungserzählungen Ziel → spielerisch für diese Themen sensibilisieren Medien- und Informationskompetenz stärken



- \longrightarrow
- Wahr oder Fake?
- Online Hate Speech

Handlungsstrategien

Verschwörungserzählungen

Kennenlernen und Ausprobieren von

Zukunftswerkstatt AR, VR, 360°

3-tägiger Workshop für Jugendliche



Inhalt

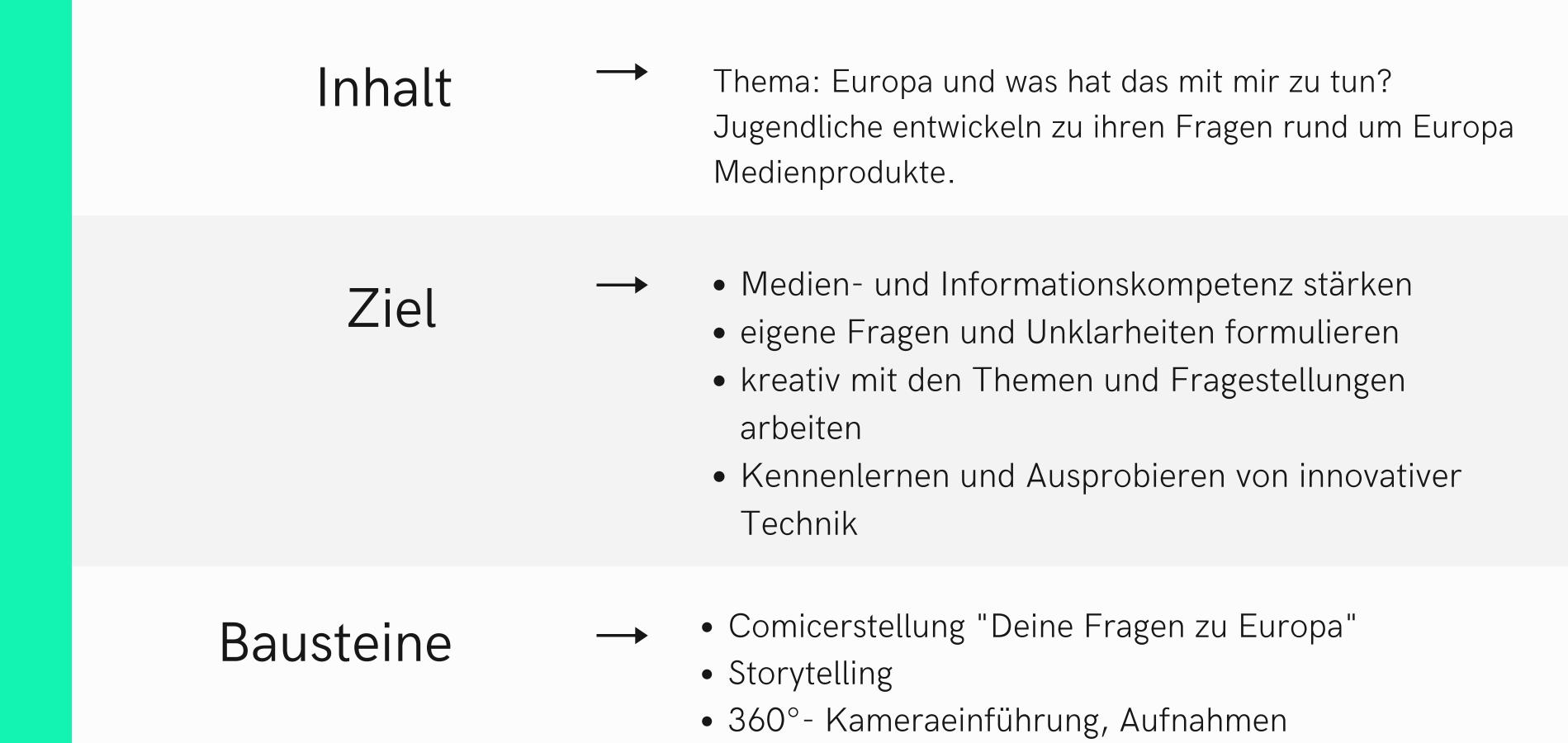


Thema: Europa und was hat das mit mir zu tun? Jugendliche entwickeln zu ihren Fragen rund um Europa Medienprodukte.

Thema: Europa und was hat das mit mir zu tun? Jugendliche entwickeln zu ihren Fragen rund um Europa Medienprodukte.

Ziel

- Medien- und Informationskompetenz stärken
- eigene Fragen und Unklarheiten formulieren
- kreativ mit den Themen und Fragestellungen arbeiten
- Kennenlernen und Ausprobieren von innovativer Technik



• Erstellung von Augmented Reality Projekten

Gibt es Fragen?



demokratie.digital.denken

Zertifikatsfortbildung: Train-the-Trainer 2.0



- → Modul 1 | 13.-15.06.2022

 Meinungsbildung in der (Des-)informationsgesellschaft
- Modul 2 | 29.-31.08-2022

 Spuren im Netz
- Modul 3 | 23.-25.11.2022

 Action! Vernetzung, Mobilisierung und Partizipation



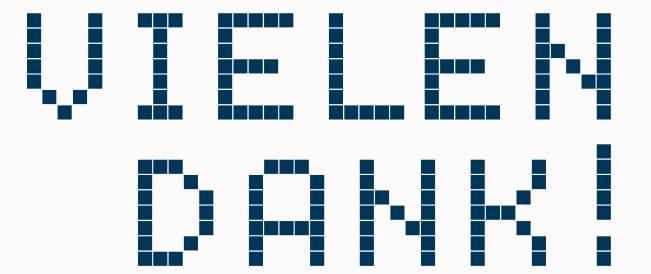
Interesse? Mehr Infos gibt es hier:
www.futurefabric.de
Insta: future_fabric_bremen
futurefabric@jugendinfo.de

FEEDBACK



easyfeedback, DSGVO-konform





Gefördert vom:



Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend Im Rahmen von:

