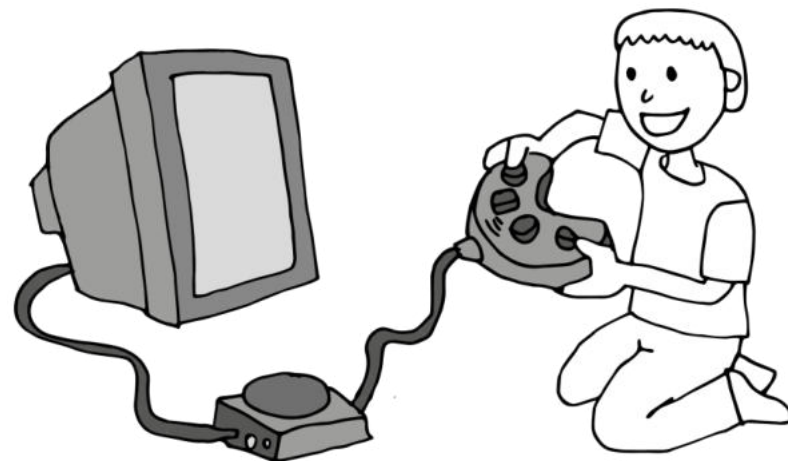


GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN



Online-Konferenz „Digital dabei - Jugendbeteiligung in der Praxis gestalten“

Hinweis: Online-Konferenz wird aufgezeichnet.



Beteiligte

- Isgard Walla, Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia
- Stefan Schönwetter, Deutsche Kinder- und Jugendstiftung
- Jasper Swart, Medienkompetenzzentrum Treptow-Köpenick
- Helena Fischer, Freiwilligendienst TINCON
- Sabrina Köhnke, Initiativbüro
- Tanja Klein, Initiativbüro



Was ist die Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“?

Rahmenbedingungen für ein „Gutes Aufwachsen mit Medien“ schaffen

Bundesweiter Zusammenschluss verschiedener Akteure

gefördert vom BMFSFJ



Die Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“

SEITEN
STARK

TINCON
TEENAGEINTERNETWORK CONFERENCE

JUGEND:-)SUPPORT
HILFE BEI STRESS IM NETZ

 Kinderrechte.
digital

JUGEND
SCHUTZ.NET

JFF
JFF – Institut für
Medienpädagogik

**DEUTSCHER
MULTI
MEDIA
PREIS_{mb21}**

GMK
Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

 **Stadt Köln**

Nummer
gegen
Kummer

Deutsche Liga
für das Kind 

Stiftung Lesen

 **SCHAU
HIN**
Was Dein
Kind mit
Medien macht.

 **Deutsches
Kinderhilfswerk**

**BLINDE
KUH**
www.blinde-kuh.de

Initiativbüro
„Gutes Aufwachsen mit Medien“

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

Mehrgenerationshaus

Suchtberatung

Kita



3 Partner

Wohlfahrtsverband



Jugendamt

Lokales Netzwerk

Bibliothek

Gemeinsames Medienprojekt

Schule

Medienzentrum

Familienbildung

Kinder- und
Jugendhilfeeinrichtung





An wen richtet sich die Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“?

Pädagogische Fachkräfte,
Eltern, Ehrenamtliche, ...

... die Kinder und Jugendliche
in ihrem Alltag mit Medien
begleiten



WEITERBILDEN



INFORMIEREN



VERNETZEN



Umfrage

- Haben Sie sich bereits selbst in digitaler Jugendbeteiligung versucht? (Ja/Nein)



Umfrage

- Wenn ja, in welcher Form? Schreiben Sie dazu gerne in den Chat!



Freiwillige Selbstkontrolle
Multimedia-Diensteanbieter

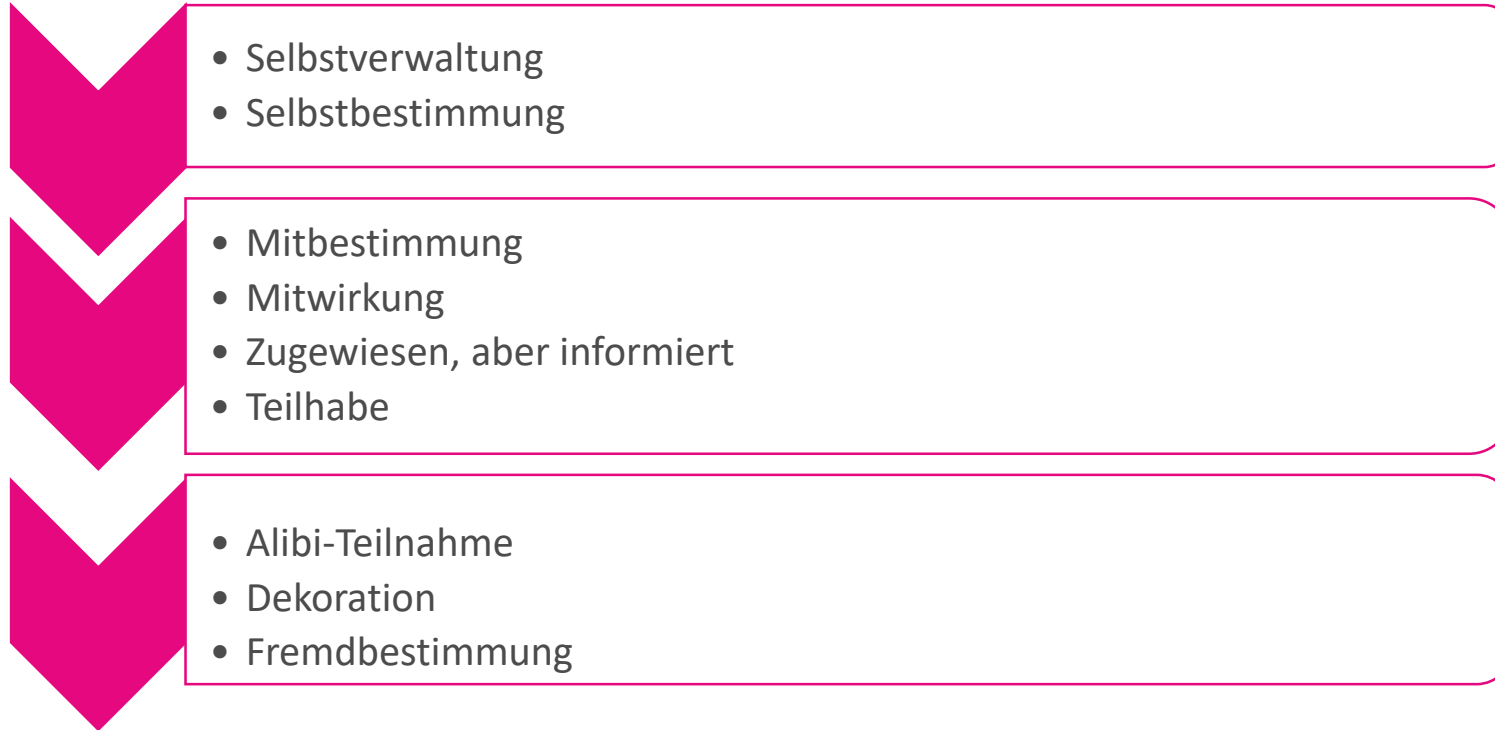
Digital dabei - Jugendbeteiligung in der Praxis gestalten

Isgard Walla | FSM | 17.08.2021

Gesetzliche Grundlagen

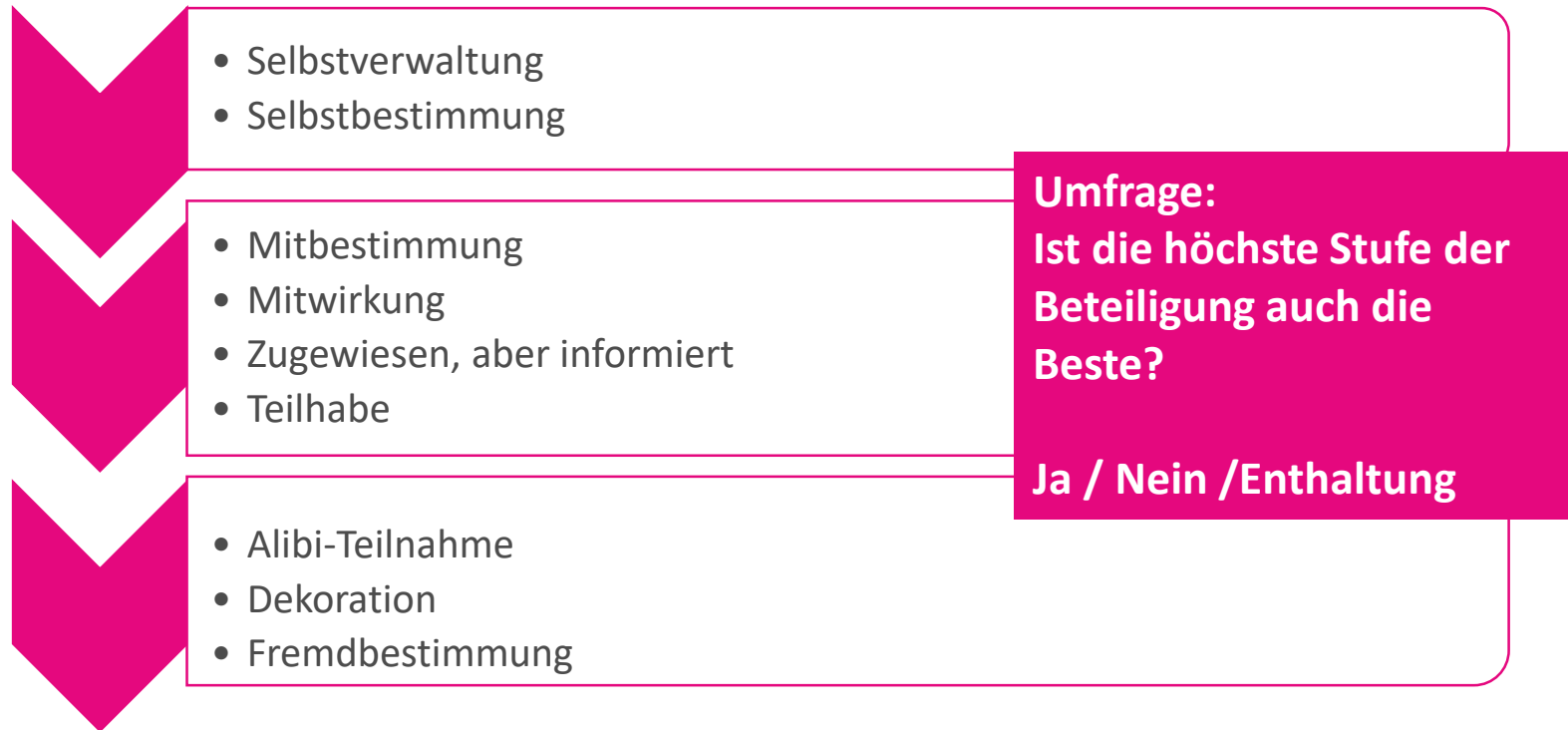
- Artikel 12 der UN-Kinderrechtskonvention
- Sozialgesetzbuch VIII / KJHG
- Gemeinde-/Landkreisverordnungen

Wann spricht man von wirklicher Beteiligung?

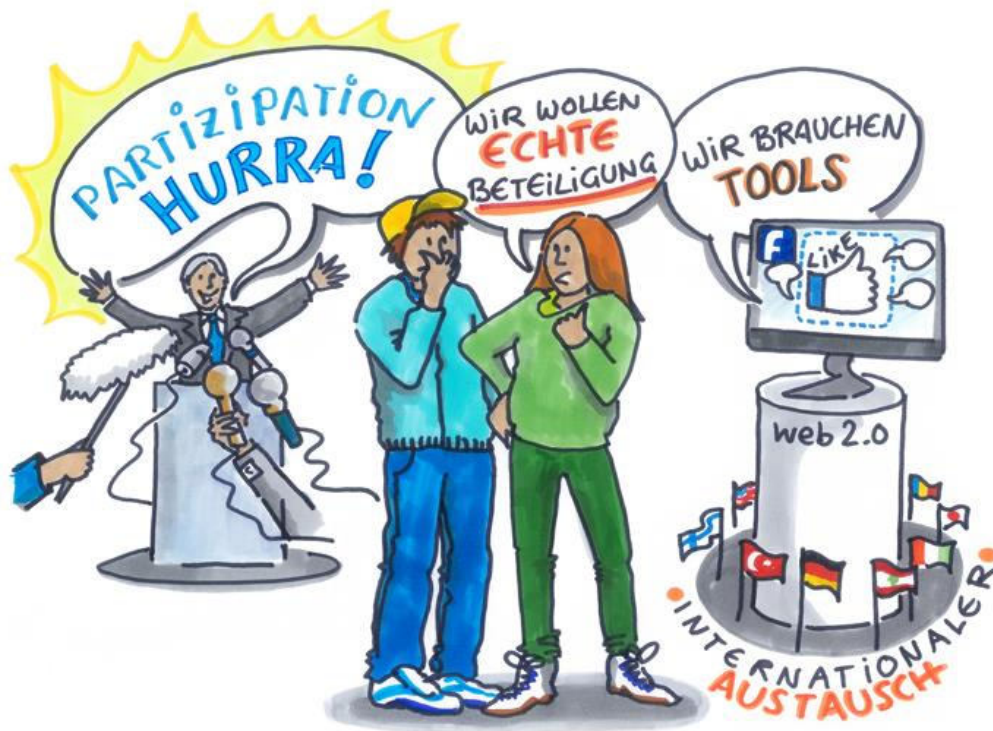


Stufen der Beteiligung nach Hart und Gernert

Wann spricht man von wirklicher Beteiligung?



Stufen der Beteiligung nach Hart und Gernert



Grafik: Gabriele Heinzl, [CC BY 3.0 DE](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/)

Gute Gründe für digitale Jugendbeteiligung

- Unabhängig von Ort und Zeit
- Transparenz von Entscheidungsprozessen
- Sichtbarkeit von Ergebnissen
- Jugendgerechte Ansprache
- Abbau von Hemmnissen
- Skalierbarkeit der Beteiligung
- Erlebte Demokratie



Erfolgreiche digitale Jugendbeteiligung

- Gute Planung & Ressourcen
- Transparenter Prozess
- Verankerung des Beteiligungsprozesses
- Auswahl des passenden Tools
- (Medien-)pädagogische Begleitung
- Öffentlichkeitsarbeit



Foto: © Photothek.de



Freiwillige Selbstkontrolle
Multimedia-Diensteanbieter



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit.

Freiwillige Selbstkontrolle
Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM)

Isgard Walla: T +49 (0)30 240484-48 | walla@fsm.de

www.fsm.de

www.elternguide.online

www.medien-in-die-schule.de

www.weitklick.de

Fotos: © Photothek.de

Curriculum „Praxis digitale Jugendbeteiligung“

Programm: jugend.beteiligen.jetzt

- Eine Kooperation mit dem DBJR und IJAB, finanziert durch das BMFSFJ (endet 2020)
- Ziel: Lebendige Beteiligungskultur, die zahlreiche und wirksame Beteiligung(-sverfahren) hervorbringt und im Alltag von Jugendlichen sowie in den Köpfen von Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträgern fest verankert ist.
- Online werden gute Praxis, methodische Ansätze und Fördermöglichkeiten vermittelt.
- Jugend.beteiligen.jetzt hat ein Qualifizierungs-Netzwerk „Digitale Jugendbeteiligung“ eingerichtet.
- 25 Pädagoginnen und Pädagogen bieten Qualifizierungen nach dem Jugend.beteiligen.jetzt Curriculum an. Weiterhin zielt das Netzwerk darauf, die Idee und den Mehrwert von digitaler Jugendbeteiligung stärker in den Fokus von kommunalen Beauftragten für Jugendbeteiligung sowie (politischer) Entscheidungsträger*innen zu rücken.

<https://jugend.beteiligen.jetzt/praxis/netzwerke/quali-netzwerk-digitale-jugendbeteiligung>

- Internetauftritt <http://jugend.beteiligen.jetzt> mit Projektlandkarten, Methodentipps, Tool-Sammlungen
- Jugend.beteiligen.jetzt hat ein Qualifizierungs-Netzwerk „Digitale Jugendbeteiligung“ eingerichtet.
 - 25 Pädagoginnen und Pädagogen bieten Qualifizierungen nach dem Jugend.beteiligen.jetzt Curriculum an. Das Netzwerk zielt darauf, die Idee und den Mehrwert von digitaler Jugendbeteiligung stärker in den Fokus von kommunalen Beauftragten für Jugendbeteiligung sowie (politischer) Entscheidungsträger:innen zu rücken.
 - Entwicklung eines Fortbildungscurriculums: <https://jugend.beteiligen.jetzt/wissen-qualifizierung/curriculum>
- Tool-Entwicklung: BarCamper

- Das Curriculum besteht aus acht Modulen

Modul 1 –Einführung: Grundlagen und Grundfragen

Modul 2 –Haltung und mediale Ressourcen

Modul 3 –Zielgruppenansprache und Aktivierung

Modul 4 –Formate, Methoden und Medien

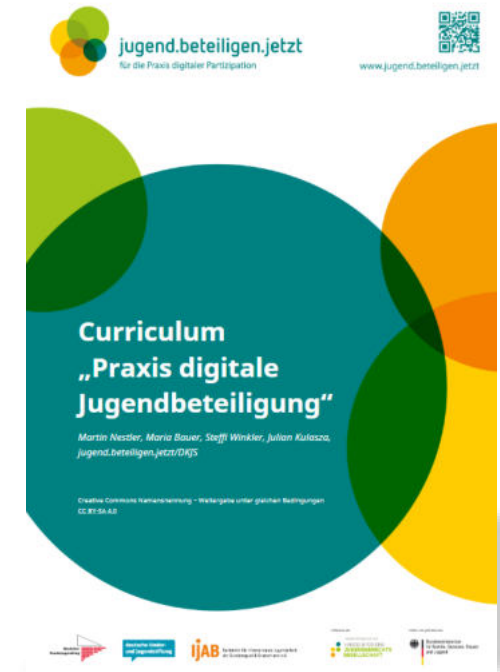
Modul 5 –Rechtsgrundlagen

Modul 6 –Datenschutz

Modul 7 –Projektplanung

Modul 8 –Evaluation und Dokumentation

- Ziele sind:
 - Wo liegen Chancen und Stolpersteine von digitalen Partizipationsprozessen?
 - Wie lässt sich Jugendbeteiligung konkret durch digitale Werkzeuge gestalten?
 - Welches sind dafür wirksame Methoden und technische Hilfsmittel?
- Sie können Mitglieder des Fortbildungsnetzwerkes anfragen
oder das Curriculums selbstständig nutzen. Alle Lerninhalte liegen online bereit.



- Das Modul zielt vor allem auf:
 - Überblick zu Theorien der Partizipation, der Beteiligung, der Selbstorganisation
 - Überblick zu Theorien der Einflussnahme und Wirksamkeit Jugendlicher in Kommunen
 - Überblick aktueller Forschung: Mediennutzung verschiedener Akteur*innen in Jugendbeteiligungen, Medienwirkungstheorien und Mediatisierungsprozesse
- Wesentlicher Outcome:
 - Auseinandersetzung mit der Differenzierung des Beteiligungsbegriffs und den daraus folgenden Chancen und Schwierigkeiten
 - Schlussfolgerungen für die konkrete Praxis der digitalen Jugendbeteiligung ziehen

- Das Modul zielt vor allem auf:
 - Grundlagen der Öffentlichkeitsarbeit mit und in sozialen Medien
 - Begriffsklärung und Rolle der Prosument:innen in Sozialen Medien
 - Social-Community-Management und Fallstricke in der Anwendung von Online-Medien
- Wesentlicher Outcome
 - Kennenlernen von Medienpräferenzen und Themen Jugendlicher
 - mehr erfahren über Strategien und Reichweiten, Chancen und Probleme digitaler Kommunikation
 - Kennenlernen von Grundlagen des Community Managements

- Das Modul zielt vor allem auf:
 - Theorie, Herkunft und Einordnung von Ansätzen zum Datenschutz
 - Datenschutz und Demokratie: praxisrelevante Grundlagen des Datenschutzes, technische und strukturelle „Datenkontrolle“
 - Verknüpfung zu Persönlichkeitsrechten und Nutzungsrechten
- Wesentlicher Outcome
 - Bewusstsein entwickeln für mögliche datenschutzrechtliche Vorgaben und Vorbehalte in Bezug auf digitale Jugendbeteiligungs-prozesse von beteiligten Institutionen (Verwaltung, Jugendarbeit, -verbände etc.)
 - Erarbeiten von Vorgehensweisen und Argumenten für die datenschutzkonforme Nutzung von digitalen Tools

Vorstellung: Camper das BarCamp - Tool

deutsche kinder- und jugendstiftung

- Camper ist ein Tool, das die Vorbereitung, Durchführung und Dokumentation eines Barcamps unterstützt.
 - Teilnehmendenmanagement
 - Tages- und Sessionplanung
 - Kommunikation vorab
 - Datensparsam
 - Kostenfrei
- <https://barcamps.eu/>

NEUES KOSTENFREIES BARCAMP ANLEGEN

Titel*

jedes Barcamp braucht einen Titel, Beispiel: "Barcamp Aachen 2012", "MSVCamp"

URL-Kürzel*

Dies ist der Kurzname, der in der URL auftaucht. Er darf nur Buchstaben und Zahlen sowie die Zeichen „-“ und „_“ enthalten. Beispiele wären "barcamp_aachen" oder "bca21"

Beschreibung*

Bitte beschreibe Dein Barcamp hier

Von* **bis***

Barcamp verstecken? ☐

Wenn dies angeschaltet ist, dann wird das Barcamp nicht auf der Homepage angezeigt und sollte nicht in Suchmaschinen auftauchen.

Voranmeldung ☐

BARCAMP-STATUS (0% FERTIG)

0%

ERLEDIGE DIE FOLGENDEN AUFGABEN, UM DEIN BARCAMP SO ERFOLGREICH WIE MÖGLICH ZU MACHEN

Wenn Du für Dein Barcamp eine Aufgabe nicht willst oder brauchst, dann klicke einfach auf den entsprechenden Button und sie wird nicht mehr erscheinen.

FÜGE EIN LOGO FÜR DEIN BARCAMP HINZU MEHR INFO

FÜGE RECHTLICHE INFORMATIONEN ZU DEINEM BARCAMP HINZU MEHR INFO

ERSTELLE EINE VERANSTALTUNG FÜR DEIN BARCAMP MEHR INFO

FÜGE EINEN ZEITPLAN ZU DEINER VERANSTALTUNG HINZU. MEHR INFO

FÜGE SPONSOREN ZU DEINEM BARCAMP HINZU MEHR INFO

- Passgenaues finden von Tools für ihren Jugendbeteiligungsprozess
- Fragen zu Art, Ziel und gewünschten Output des Tools
- Vom DBJR, IJAB und DKJS kuratierte Tools

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

Über uns | Kontakt | Downloads | Newsletter | Presse | Einfache Sprache | FAQ

Digitale Partizipation | Wissen & Qualifizierung | Praxis | Werkzeuge | Aktuelles

In 9 Schritten zum passenden Tool

1. Soll das Tool zum Sammeln von Ideen genutzt werden?

☐ Ja
☐ Nein
☐ Egal

2. Soll das Tool es ermöglichen, Beiträge zu diskutieren und zu kommentieren?

3. Sollen mithilfe des Tools gemeinsam Texte bearbeitet werden?

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

Über uns | Kontakt | Downloads | Newsletter | Presse | Einfache Sprache | FAQ

Digitale Partizipation | Wissen & Qualifizierung | Praxis | Werkzeuge | Aktuelles

Folgende Tools passen teilweise zu Ihren Antworten:

Yopad.eu Etherpad (früher Yourpart.eu)
Kollaborative Textarbeit: Yopad.eu macht ein gemeinsames Arbeiten an Texten simultan und online direkt möglich.
[Mehr erfahren](#)

Frage	Übereinstimmung
1	✗
2	✓
3	✓
4	✓
5	✓
6	✗
7	✓
8	✓
9	✓

- Toolkenntnis ist wichtig, wichtiger ist jedoch das Wissen zum Einsatz.
- Zeitgemäße Beteiligung fordert an vielen Stellen ein umdenken und gleichzeitig ein anknüpfen an bestehender pädagogischer Praxis.
- Digitale Tool sind keine magischen Elemente, die jugendliche Beteiligung absichern.
- Es braucht pädagogischen Netzwerke, die die Entwicklung weiter denken und

Vielen Dank!

deutsche kinder- und jugendstiftung

W Medienetage
WeTeK Berlin gGmbH

WTeK
Berlin gGmbH

Medienetage

Träger: WeTeK Berlin gGmbH

→ 3 Schwerpunkte: Berufsorientierung / Ausbildung, Qualifizierung, Fort- und Weiterbildung / Medienbildung und Jugendkulturarbeit

Medienetage:

**Medienkompetenzzentrum Treptow-Köpenick
offene Jugendeinrichtung
im Bürgerhaus Altglienicke (Kosmosviertel)**

→ **BASE24:**

Kinder- Jugendbereich, Outreach, Medienetage



Konzeptionelles

Die Medientage vereint Ziele aus der Medienpädagogik, der kulturelle Jugendbildung, der Gewalt- und Suchtprävention, der Freizeitpädagogik sowie der arbeitsweltbezogenen Jugendarbeit.

- . aktive Medienarbeit**
- . partizipativ**
- . kreativ**
- . gendersensibel & lebensweltorientiert**
- . inklusiv**
- . Kinder- und Jugend(medien)schutz**

Unsere Angebote

- Offene Jugendarbeit mit Medienschwerpunkt
- Projektarbeit im Nachmittagsbereich
- Werkstatttage und Berufsorientierung (Medienwerkstätten)
- Projektwochen/ Ferienangebote
- Technik für Kooperation
- Nutzungsmöglichkeiten der Räume für Fortbildungen



Kontakt



Öffnungszeiten - Was? Wo? Wann?

Mo	 14.00-16.00 Uhr	 16.30-18.30 Uhr	 Wir sind vor Ort	 Wir sind Online
Di	 14.00-16.00 Uhr	 16.30-18.30 Uhr	 16.30-18.30 Uhr	
Mi	 14.00-16.00 Uhr	 16.30-18.30 Uhr	 17.00-18.00 Uhr	
Do	 14.00-16.00 Uhr	 15.00-16.30 Uhr	 16.30-18.30 Uhr	
Fr	 14.00-16.00 Uhr	 16.30-18.30 Uhr	 19.00-21.00 Uhr	

1: Audio/ Video



2: Making/ kreieren



3: Gaming/ IT



4: Foto/ Grafik



5: Pen & Paper



Medienetage | WeTeK Berlin gGmbH

🏠 Ortolfstraße 184 | 12524 Berlin

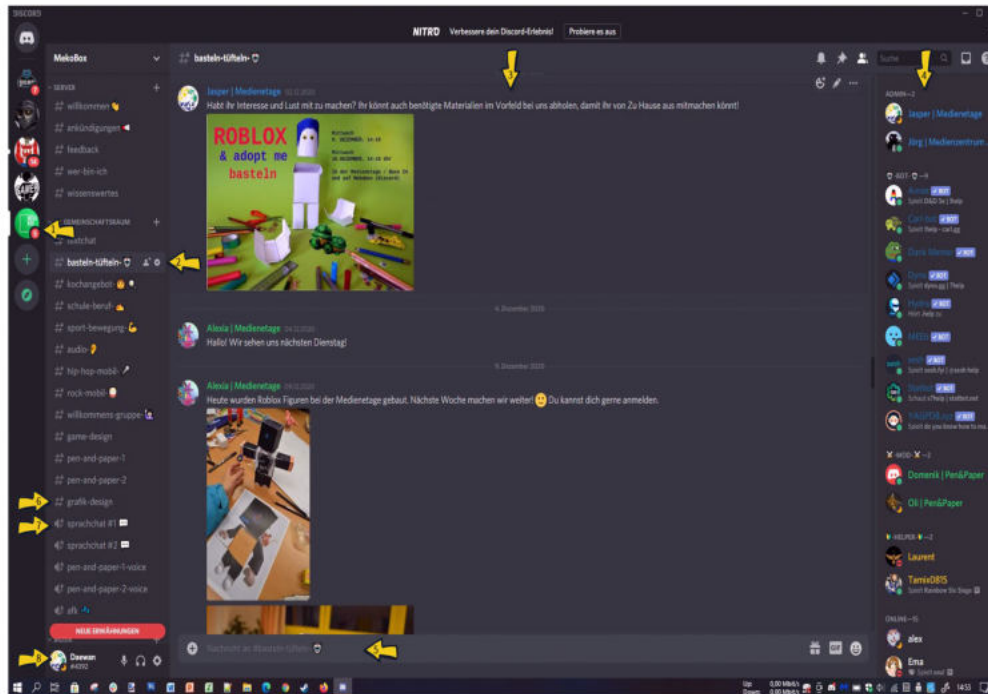
☎ 0151 572 77 88

✉ medienetage@wetek.de

🌐 www.medienetage.com

Beispiel 1: Online Angebote*

*Anfang 2020



1. In welchem "Server" ("Jugendclub") du dich befindest, wir haben das Mekobox genannt als Zusammenfassung/Sammlung von Medienkompetenzen ("Meko") an einen Ort (Box).

2. In welchem "Kanal" ("Raum") du dich befindest. Wir haben alle Mögliche Kategorien hinzugefügt die zur Zeit auch befüllt und bespielt werden. Erweiterung ist immer Möglich.

3. Die Raum Inhalte werden hier angezeigt in Form von Chat-posts. Dies können Text, Bilder oder Videos sein die mit Unterstützung durch Bots (Programmen) und Pädagogen Inhaltlich kontrolliert werden.

4. Hier werden alle Besucher angezeigt in unterschiedlichen Kategorien (wer Online und Offline sind und wer Mitarbeiter/-in usw. ist).

5. Hier kann man selber Inhalten teilen und reagieren.

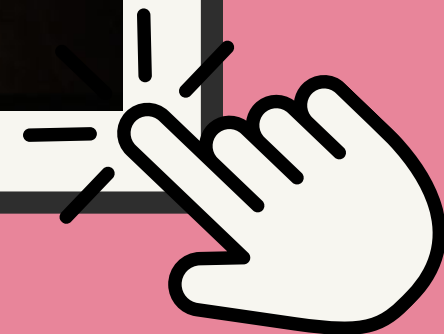
6. "#" ist ein Kanal (Raum) wo man mit einander schreiben kann.

7. "Lautsprecher Symbol" ist ein Kanal (Raum) wo man mit Hilfe von ein Mikrofon mit einander reden kann. Man kann immer gleichzeitig in 1 Sprachkanal und in 1 Textkanal sein, um so Sachen erklären/zeigen zu können und dabei auch reden kann.

8. Hier sieht man seine eigenen Einstellungen. Hier kann man das eigene Mikrofon oder Kamera an und ausschalten. Aber auch ein Livestream starten und eigene Bildschirm übertragen. Perfekt um Sachen zu erklären/zeigen.

Beispiel 2: Grünfläche überarbeitung





TINCON

teenage internetwork conference

MEIN FJB



WAS WIR MACHEN

- TINCON ist die Konferenz für digitale Jugendkultur
- Talks, Workshops und Q&As
- 13 bis 25-jährige sind unsere Zielgruppe
- Es geht um Popkultur, Lifestyle und Tech., Netzpolitik, Aktivismus und Wissenschaft
- TINCON ist ein Ort, an dem sich junge Menschen vernetzen, informieren und mit Idolen austauschen können
- Seit Corona finden die Veranstaltungen online statt
- Im September vor Ort und online auf dem Reeperbahn Festival



WER WIR SIND

- Veranstalter der TINCON ist der gemeinnützige TINCON e.V.
- Gründer:innen sind Tanja und Johnny Haeusler
- Seit 2016 Events mit dem Ziel, der jungen Generation und ihren Interessen eine größere Öffentlichkeit zu bieten
- 2019 Grimme Online Award erhalten



HALL OF FAME



Mai Thi
Nguyen-Kim



Joshua
Wong



Sophie
Passmann



coldmirror



Rezo



Henning
May



Alice
Hasters



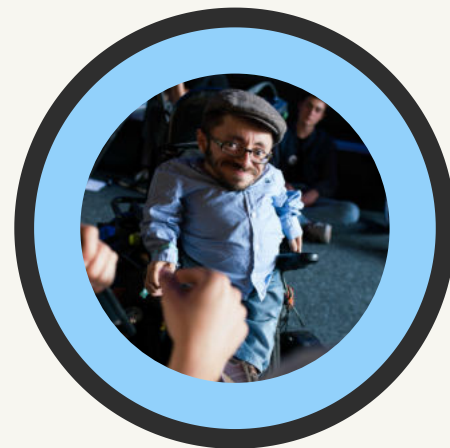
Nico
Semsrott



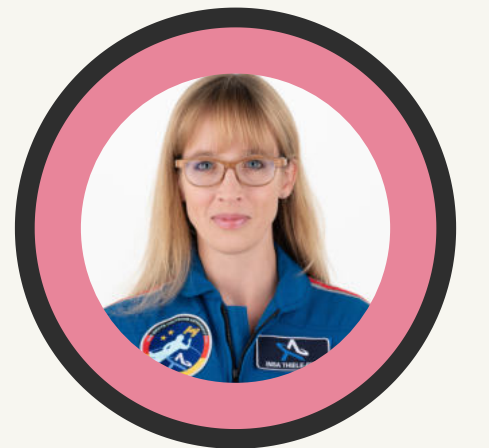
Luisa
Neubauer



Tarik
Tesfu



Raúl
Krauthausen



Insa
Thiele-Eich



MEIN FJB

- Sowohl im Büro als auch im HomeOffice
- An drei Veranstaltungen teilgenommen
- Einarbeitung in verschiedene online Tools
- Kennenlernen aller Bereiche
- Sowohl langfristige als auch aktuelle Projekte

UNSERE TOOLS

- Airtable

Für unsere Programmplanung,
Speaker:innenmanagement, Redaktions- und
Projektplanung,
im Moment auch wichtig: Bürobesetzung

- Basecamp

To Dos und Projektorganisation





UNSERE TOOLS

- Slack
Tägliche Kommunikation, Ideenaustausch
– Fast keine Mails untereinander
- Google Drive
Gemeinsames Schreiben an Texten,
Produktionsunterlagen, U21 Team
- Dropbox
Dokumentenablage



MEINE AUFGABEN

- TikTok Content Creatorin
- Social Media Beiträge gestalten
- Moderation von verschiedener Formaten (re:publica, Themenwoche)
- Grafik Design



MEINE AUFGABEN

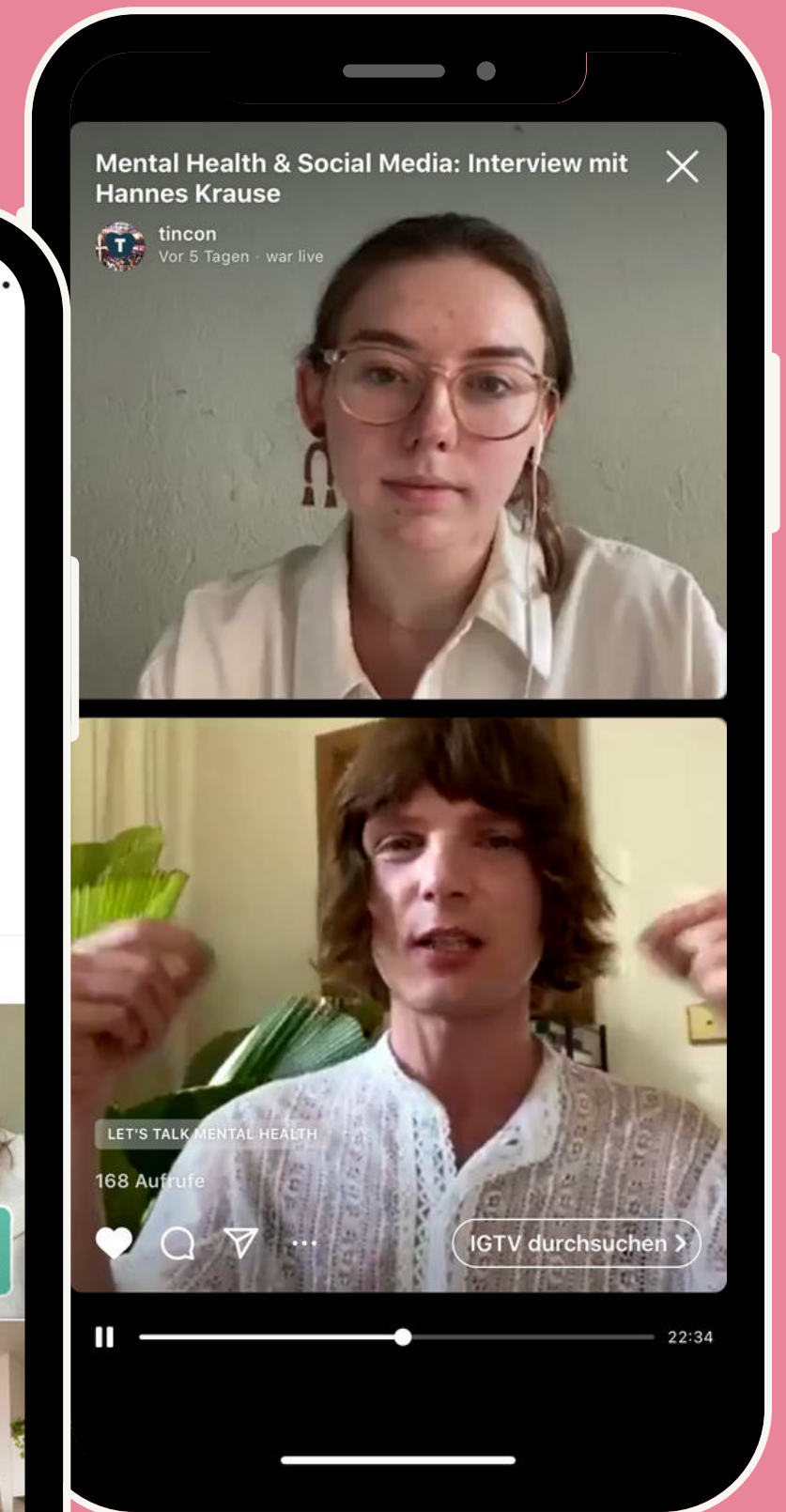
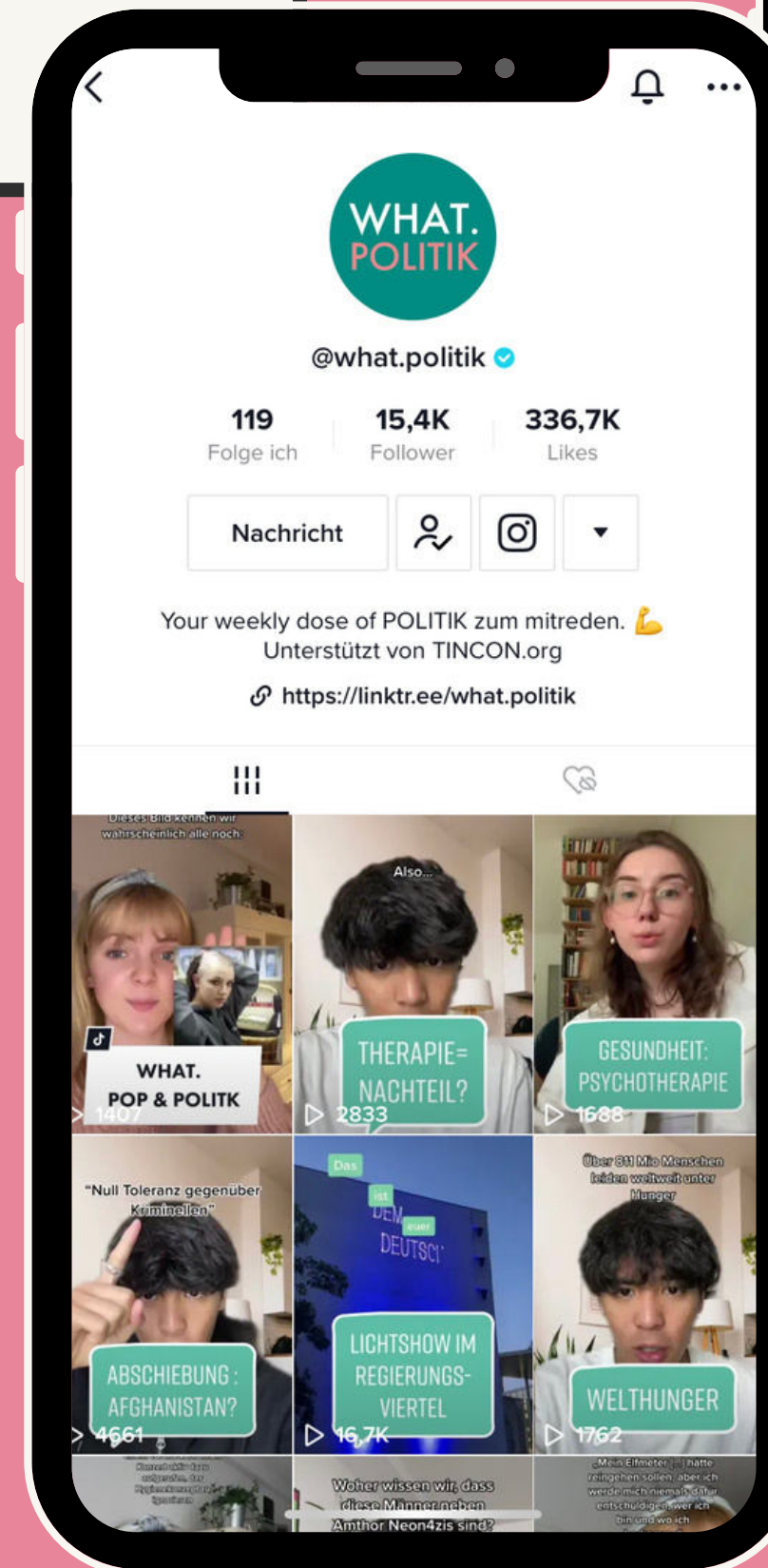
- Speakerbetreuung auf den Veranstaltungen
- Organisation U21 Team
- Mitwirken an Programmgestaltung
- Online-Content barrierearm gestalten

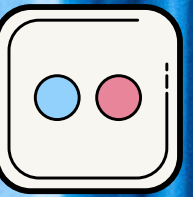


U21-TEAM

- 20 Jugendliche aus ganz Deutschland
- 13- bis 21-Jährige
- wöchentliche Treffen über Zoom, Absprache über Telegram-Gruppen
- Zusammenarbeit in Google Drive

VOR DER KAMERA





CONTACT US



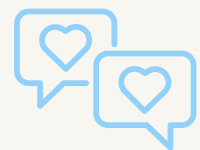
www.tincon.org



kontakt@tincon.org



[+49 \(0\)30 612 099 17](tel:+493061209917)



@tincon auf [Instagram](#) & [Twitter](#)



Diskussion

- Stellen Sie Ihre Fragen gerne im Chat!



Feedback

- Geben Sie uns gerne Feedback (Link im Chat)

**Herzlichen Dank an alle Beteiligten
und bis zum nächsten Mal!**