

HANDLUNGS- UND UNTERSTÜTZUNGS- STRATEGIEN

HANDREICHUNG

FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE UND
BETREUUNGSPERSONEN
ZUR BEGLEITUNG JUNGER MENSCHEN MIT
GEISTIGEN BEEINTRÄCHTIGUNGEN
IN DER DIGITALEN WELT

Impressum

Herausgeber

Diese Handreichung wurde im Projekt AMEDY (Active Media Education for Disabled Youth) entwickelt, das im Rahmen des Programms Erasmus+ von der Europäischen Kommission, Ref. KA205-0E7A298F gefördert wurde. Diese Publikation spiegelt nur die Ansichten des Projektkonsortiums wider; die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Projektkoordinator

Stiftung Digitale Chancen
Chausseestr. 15
10115 Berlin
www.digitale-chancen.de
redaktion@digitale-chancen.org

Datum

Mai 2021



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Inhalt

Vorwort.....	3
1 Medienkompetenz zur Unterstützung der Bedürfnisse von Jugendlichen mit geistigen Beeinträchtigungen.....	5
1.1 Jugendliche mit geistigen Beeinträchtigungen: Wer ist das?	5
1.2 Online sein – eine besondere Herausforderung für Jugendliche mit geistigen Beeinträchtigungen.....	7
1.3 Unterstützungsbedarf von Jugendlichen mit leichter geistiger Beeinträchtigung	8
1.4 Online-Risiken für junge Menschen mit geistigen Beeinträchtigungen.....	10
1.5 Betreuungspersonen als Türöffner für die sichere Nutzung digitaler Medien.....	11
1.6 Strategien von Betreuungspersonen.....	12
2 Medienkompetenz für pädagogische Fachkräfte.....	13
2.1 EMELS European Media Literacy Standard for Youth Workers.....	13
2.2 Das Mediawijs Kompetenzmodell (Belgien)	15
2.3 Medienkompetenz im Projekt AMEDY.....	17
3 Der MediaDiamant als Modell für aktive Medienarbeit	19
3.1 Vergnügen – Digitale Möglichkeiten und Unterhaltungsangebote genießen	20
3.2 Sicherheit – Risiken vermeiden	22
3.3 Begleitung – Kinder und Jugendliche unterstützen und begleiten.....	24
3.4 Inhalt – Wissen, welche Medieninhalte für welches Alter geeignet sind.....	25
3.5 Balance – Momente mit und ohne digitale Medien.....	27
4 Design Thinking als Methode zur Erarbeitung von Unterstützungsstrategien	29
4.1 Design Thinking.....	29
4.2 Vorbereitung der Unterstützungsstrategien für eine aktive Medienbildung mit geistig beeinträchtigten Jugendlichen	33
4.3 Unterstützungsstrategien für eine aktive Medienbildung mit geistig beeinträchtigten Jugendlichen.....	40
Literatur.....	42

Vorwort

Künstliche Intelligenz (KI), Automatisierung, maschinelles Lernen, Mobile Computing und vieles mehr sind dank neuester technologischer Entwicklungen längst keine futuristischen Konzepte mehr, sondern Realität und fester Bestandteil unseres Alltags geworden (Forni et al., 2016). Mit der Erfindung des Internets und den sozialen Medien, die sich in den letzten Jahren als zentrales Kommunikationsmittel in unserer Gesellschaft etabliert haben, haben das Wissen um die Nutzung neuer Medien sowie das Erlernen eines kritischen Umgangs mit diesen im täglichen Leben stark an Bedeutung gewonnen. Der Bedarf an *Medienkompetenz* ist, insbesondere für die heranwachsenden Generationen, groß. Benötigt wird eine offene, aufgeschlossene, reflektierte und wo nötig auch kritische Haltung gegenüber neuen Technologien, um ihre Chancen und Potentiale in Zukunft bestmöglich nutzen zu können.

Denn Medienbotschaften sind allgegenwärtig: Der Einfluss, den digitale Medien insbesondere auf junge Menschen ausüben, ist ein zentrales Thema, das nicht nur Pädagog*innen, sondern auch politische Entscheidungsträger*innen, Sozialarbeiter*innen und Familien beschäftigt und immer wieder vor Herausforderungen stellt. Junge Menschen nutzen digitale Medien, um zu kommunizieren, sich auszutauschen und um am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen. Sie posten, liken, verlinken und teilen Inhalte auf diversen Social Media Plattformen, wie Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok, Twitter u.v.m.

Im Rahmen des Erasmus+ Projekts AMEDY (kurz für: Active Media Education for Disabled Youth) wird Medienkompetenz so verstanden, wie sie im Mandat der EU-Expert*innengruppe für Medienkompetenz definiert ist:

„Medienkompetenz bezieht sich auf alle technischen, kognitiven, sozialen, bürgerlichen und kreativen Fähigkeiten, die uns den Zugang zu und ein kritisches Verständnis von Medien und die Interaktion mit ihnen ermöglichen. Diese Fähigkeiten ermöglichen es uns, kritisches Denken auszuüben, während wir an den wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Aspekten der Gesellschaft teilnehmen und eine aktive Rolle im demokratischen Prozess spielen“ (Naposledy Aktualizovane, 2018, übersetzt aus dem Englischen)[1].

1 Naposledy Aktualizovane, „media literacy expert group“, <https://ec.europa.eu/transparency/regexpert/index.cfm?do=groupDetail.groupDetail&groupID=2541&Lang=sk>

Der kritische, sichere und verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien ist und bleibt ein aktuelles Thema – für alle gesellschaftlichen Gruppen. Dabei bedarf es je nach Zielgruppe einer maßgeschneiderten Herangehensweise sowohl in der Form als auch im Inhalt der Vermittlung von Medienkompetenz. Insbesondere bei Menschen mit Behinderungen kommt der pädagogischen Fachkraft eine zentrale Rolle zu, da sie ihre Klient*innen auf dem Weg in die digitale Welt begleiten soll. Dafür sind nicht nur angepasste Materialien und Methoden nötig, sondern auch spezifische Schulungen, wie man Menschen mit Behinderung beim Navigieren durch die virtuelle Umgebung bestmöglich unterstützen kann.

Vor dem Hintergrund, dass es gerade für Jugendliche mit geistigen Beeinträchtigungen oft schwierig ist, die Möglichkeiten digitaler Medien in vollem Umfang zu nutzen, hat das Projektkonsortium des EU-Projekts AMEDY diese als Zielgruppe definiert. Das Erasmus+ Projekt zielt darauf ab, Jugendliche mit geistiger Beeinträchtigung darin zu unterstützen, Risiken von Cybermobbing und Viktimisierung durch soziale Medien zu überwinden und ihnen die Potentiale digitaler Medien für eine aktive Teilhabe an der Gesellschaft aufzuzeigen. Dafür wurde zum einen eine Online-Lernplattform und ein Training für pädagogische Fachkräfte entwickelt, zum anderen die vorliegende Handreichung mit Handlungs- und Unterstützungsstrategien. Außerdem wurde im Rahmen des Projekts eine Toolbox für bewusstseinsfördernde Aktivitäten zusammengestellt, die dazu beitragen soll, das gesellschaftliche Bewusstsein für die Situation von Menschen mit Behinderungen im Kontext der Digitalisierung zu fördern.

Ziel der vorliegenden Handreichung ist es, einen besseren Überblick über die Bedürfnisse von Jugendlichen mit geistigen Beeinträchtigungen zu bekommen. Was benötigen sie, um sicher durch die Online-Welt zu navigieren? Welche Unterstützung können bzw. müssen Betreuungspersonen leisten? Dafür ist es nötig, zu verstehen, was mit dem Begriff der Medienkompetenz eigentlich gemeint ist und welche Kompetenzen konkret benötigt werden, um die Chancen der digitalen Medien optimal nutzen und auf potentielle Online-Risiken angemessen reagieren zu können. Schließlich wird die Methode des Design Thinking vorgestellt, die ein nützliches Mittel sein kann – über den hier vorgestellten Themenzusammenhang hinaus – eigene Handlungs- und Unterstützungsstrategien zu entwickeln. Anhand von zwei Beispielen wird die Methode in ihrer Anwendung gezeigt und demonstriert, wie sich daraus Unterstützungsstrategien ableiten lassen.

1 Medienkompetenz zur Unterstützung der Bedürfnisse von Jugendlichen mit geistigen Beeinträchtigungen

1.1 Jugendliche mit geistigen Beeinträchtigungen: Wer ist das?

Es gibt keine einheitliche, klare Definition dafür, was eine geistige Behinderung ausmacht und was die Folgen für die Mediennutzung und die Bedürfnisse dieser Jugendlichen sind. Darüber hinaus gibt es mehrere Abstufungen einer geistigen Behinderung. Das Projekt-konsortium fokussiert sich auf die Zielgruppe der Jugendlichen mit einer leichten geistigen Behinderung. Darunter versteht es in Anlehnung an die Definition der American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD) „eine Behinderung, die durch signifikante Einschränkungen sowohl in der **intellektuellen Funktion** als auch im **adaptiven Verhalten** gekennzeichnet ist und die viele alltägliche soziale und praktische Fähigkeiten umfasst“. Dabei tritt diese Art der Behinderung in der Regel bereits vor dem 22. Lebensjahr auf.[2]

Mit **intellektueller Funktion** sind geistige Fähigkeiten wie Lernen, logisches Denken, Problemlösung etc. gemeint. Ein IQ zwischen 70 und 75 weist auf eine Einschränkung dieser intellektuellen Funktionen hin. Mithilfe der folgenden IQ Abstufungen lässt sich die Schwere und Art der geistigen Behinderung etwas spezifizieren: Profunde geistige Beeinträchtigung IQ < 20; Schwere geistige Beeinträchtigung IQ 20-34; Moderate geistige Beeinträchtigung IQ 35-49; Milde geistige Beeinträchtigung IQ 50-69; Grenzwertige intellektuelle Funktion IQ 70-84.

Adaptives Verhalten ist die Sammlung konzeptioneller, sozialer und praktischer Fähigkeiten, die von Menschen erlernt und in ihrem täglichen Leben ausgeführt werden (z.B. die Verwendung von Sprache, Lesen und Schreiben, zwischenmenschliche Fähigkeiten und die Ausführung von Aktivitäten des täglichen Lebens). Bei der Definition und Einordnung von geistiger Behinderung betont die AAIDD jedoch, dass zusätzliche Faktoren berücksichtigt werden müssen, wie z.B. das kulturelle und soziale Umfeld einer Person. Zu beachten ist stets auch die sprachliche Vielfalt sowie kulturelle Unterschiede in der Art und Weise, wie Menschen kommunizieren, sich bewegen und verhalten.

² American Association on Intellectual and Developmental Disabilities, "Definition of Intellectual Disability", <https://www.aaidd.org/intellectual-disability/definition>, aus dem Englischen übersetzt.

Der Trend geht zu einem Ansatz bzw. einer Denkweise über Behinderung, nach der die Identifizierung von Defiziten ein integraler Bestandteil der Identifizierung der notwendigen Unterstützung sein sollte, die die Menschen benötigen, um Herausforderungen, die ihnen im alltäglichen Leben begegnen, zu überwinden (Unterstützungsbedarfe). Der Fokus soll jedoch nicht nur auf den Defiziten liegen, vielmehr sollen auch die Stärken der Personen bei der Entwicklung von adäquaten Unterstützungsstrategien berücksichtigt werden (Schalock et al., 2010).

Das Konzept der „Unterstützung“ bezieht sich auf alle Ressourcen und Strategien, die darauf abzielen, die Entwicklung, Bildung, Interessen und das persönliche Wohlbefinden einer Person zu fördern und ihre intellektuellen Fähigkeiten zu verbessern (Luckasson et al., 2002, S. 151). Unterstützungen können Menschen, aber auch Technologie oder Methoden sein.

Die folgende Abbildung (entnommen aus der 11. Ausgabe des AAIDD-Definitionshandbuchs für geistige Behinderung) veranschaulicht diese Denkweise. Es beginnt mit einer Diskrepanz zwischen dem, was eine Person (nicht) tun kann und dem, was für eine vollumfängliche Teilhabe am gesellschaftlichen Leben erforderlich ist. Mit zusätzlicher Unterstützung können diese Teilhabe ermöglicht und damit die intellektuellen Fähigkeiten verbessert werden. Damit Jugendliche mit geistigen Beeinträchtigungen in vollem Umfang an einer Online-Umgebung teilnehmen und die Chancen digitaler Medien nutzen können, benötigen sie zusätzliche Unterstützung. Diese Unterstützungen speziell zum Thema Mediennutzung (und damit Medienkompetenz) sind Gegenstand dieser Handreichung. Die Unterstützungsstrategien richten sich in erster Linie an pädagogische Fachkräfte sowie Betreuungs- und Bezugspersonen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit geistigen Beeinträchtigungen sowie deren familiäres Umfeld, da es in der Regel sie sind, die die jungen Menschen in ihrem alltäglichen Leben, zu dem digitale Medien längst dazugehören, unterstützen und begleiten (Palmer et al., 2012).

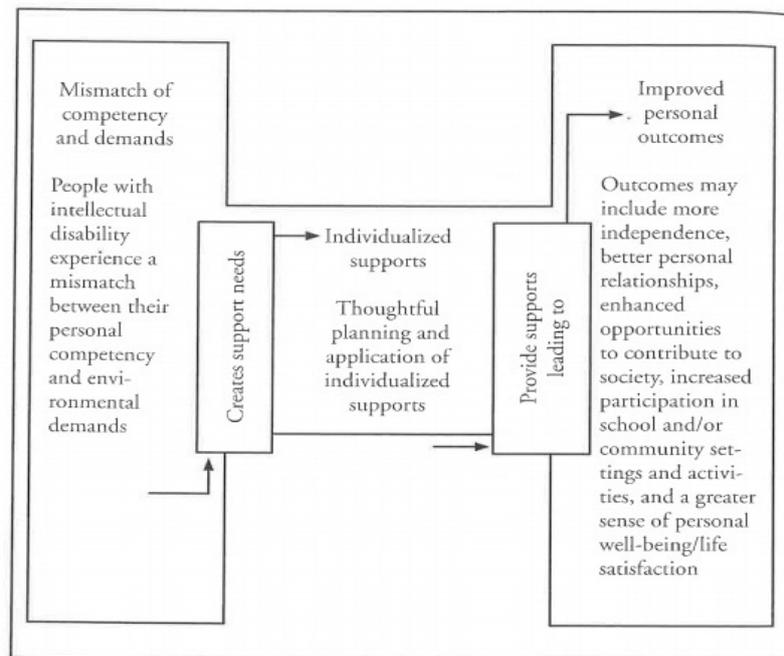


Abbildung 1: Konzept der Unterstützung, 11. Ausgabe des AAIDD-Definitionsbandes für geistige Behinderung

1.2 Online sein – eine besondere Herausforderung für Jugendliche mit geistigen Beeinträchtigungen

Jugendliche mit geistiger Beeinträchtigung sind vollwertige Bürger*innen – als solche müssen sie darin unterstützt werden, in vollem Umfang an der Gesellschaft teilhaben und ihre Chancen nutzen zu können. Das gleiche Paradigma gilt auch online: es braucht eine inklusive digitale Bürgerschaft. In den letzten Jahren hat die Nutzung des Internets durch Menschen mit geistiger Behinderung enorm zugenommen (Feng, Lazar, Kumin, & Ozok, 2008) und es zeigen sich viele positive Auswirkungen, z.B. auf das Lernen, die soziale Interaktion und die soziale Teilhabe. Dennoch sind von allen Menschen mit Behinderungen Personen mit geistigen Beeinträchtigungen immer noch diejenigen, die die größte digitale Ausgrenzung erfahren (Valero, Vadillo, Herradón, Bermejo, & Conde, 2011). Eine Umfrage, die mit Menschen ohne geistige Beeinträchtigung durchgeführt wurde, zeigt, dass, mit nur wenigen Ausnahmen, sowohl die Risiken als auch die Vorteile des Online-Seins für Menschen mit geistiger Behinderung im Vergleich zu Menschen ohne geistige Behinderung als größer eingeschätzt wurden (Chadwick, Quinn, & Fullwood, 2017).

Die Nutzung von digitalen Medien kann für Jugendliche mit geistiger Beeinträchtigung aus zwei Gründen eine größere Herausforderung darstellen (Nikken, Berns, & van Beethoven, 2018):

Erstens müssen Jugendliche mit geistiger Beeinträchtigung lernen, die Technologie so zu nutzen, dass negative Auswirkungen vermieden und positive Erlebnisse gesteigert werden. Potenzielle Risiken bei der Nutzung des Internets durch Menschen mit geistiger Beeinträchtigung wurden im Bereich des Kontakts mit anderen, der Inhalte und des Verhaltens identifiziert (Livingstone & Haddon, 2009; Chadwick & Wesson, 2016). Aufgrund ihrer Schwierigkeiten bzgl. des Verstehens und Erinnerns von Dingen in Kombination mit ihrem sozio-emotionalen Verhalten werden Menschen mit geistiger Beeinträchtigung im Internet als besonders verletzlich wahrgenommen (Chadwick et al., 2017). Eine zweite Herausforderung liegt darin begründet, dass Jugendliche mit geistiger Beeinträchtigung mehr Unterstützung von Eltern und Betreuungspersonen im Allgemeinen, aber auch speziell im Hinblick auf die Vermittlung von Medienkompetenz benötigen. Dies kann eine zusätzliche Herausforderung für das soziale Umfeld der Person darstellen.

Andere Literatur bestätigt zudem die weit verbreitete Meinung, dass Menschen mit geistiger Beeinträchtigung leichtgläubiger und unkritischer sind (Greenspan, Loughlin, & Black, 2001; Lussier-Desrochers et al., 2017), was sie besonders anfällig für Betrug sowie für die Annahme nicht vertrauenswürdiger Informationen macht (Salmerón, Gómez, & Fajardo, 2016).

1.3 Unterstützungsbedarf von Jugendlichen mit leichter geistiger Beeinträchtigung

In der Literatur findet sich eine konkrete Beschreibung von Jugendlichen mit einer leichten geistigen Beeinträchtigung in Bezug auf ihre Mediennutzung:

„Kinder und Jugendliche mit einer leichten geistigen Beeinträchtigung haben oft als erste größere Schwierigkeit, Bilder, wie sie in Filmen, Serien, Nachrichten oder Spielen verwendet werden, sowie Texte und Symbole, wie sie in sozialen Medien verwendet werden, angemessen und schnell zu interpretieren. Abstrakte Konzepte sind für sie schwieriger zu verstehen als konkrete Konzepte. Konzepte bzw. Begriffe, die mehrere Bedeutungen haben (wie z.B. Menü, Datei, Karte oder Fenster), oder Emoticons können beispielsweise Probleme für Menschen mit leichter geistigen Beeinträchtigung verursachen. Darüber hinaus haben diese Kinder und Jugendlichen oft mehr Schwierigkeiten, sich in andere einzufühlen.“ (Chadwick, Wesson, & Fullwood, 2013, aus dem Englischen übersetzt)

Als Folge dieser Einschränkungen haben Kinder mit leichter geistigen Beeinträchtigung vor allem in den folgenden zwei Bereichen Probleme: **1) Kontaktaufnahme und Kommunikation mit anderen** und **2) Selbstdarstellung** im Internet.

- 1) Die Umgangsformen und ungeschriebenen Regeln, die im digitalen Raum gelten, können für Jugendliche mit geistiger Behinderung ein Minenfeld sein. Ihnen fällt es schwerer, Kontakte und Nachrichten im Internet richtig einzuschätzen und zu interpretieren. Online kann die Kommunikation nicht durch Mimik und Gestik unterstützt werden – eine reine Textnachricht verrät oft nicht genau, was die andere Person meint. Ironie oder Witze kommen nicht immer als solche zur Geltung. Auch kann online Gesagtes bzw. Geschriebenes sehr direkt wirken: Kontext und Nuancen fehlen im geschriebenen Text, sodass eine Bemerkung viel härter treffen und verletzen kann als dies ursprünglich die Intention war. Jugendliche mit leichten geistigen Beeinträchtigungen haben folglich in der Regel mehr Schwierigkeiten damit, mit anderen online in Kontakt zu treten und zu kommunizieren.
- 2) Jugendlichen mit leichter geistigen Behinderung fällt es schwer, zu verstehen, dass soziale Medien und digitale Plattformen eine enorme Reichweite haben, sodass eine Nachricht sehr viele Menschen erreichen und einmal Veröffentlichtes sehr lange im Internet bleiben kann. Wie das eigene Verhalten über solche Medien bei anderen ankommt, ist für sie zudem besonders schwer einzuschätzen. Wie im „analogen“ Leben auch, haben Kinder mit leichten geistigen Beeinträchtigungen häufig mehr Schwierigkeiten zu verstehen, was sie im digitalen Raum sagen und tun dürfen und was nicht.

Trotz dieser Herausforderungen bieten soziale Medien für Jugendliche mit leichten geistigen Beeinträchtigungen vielfältige und wertvolle Möglichkeiten zur Persönlichkeitsentwicklung, Identitätsbildung, Pflege von Beziehungen und Entwicklung der eigenen Sexualität. Jugendliche können soziale Medien nutzen, um sich mit anderen auszutauschen, über ihr Leben zu sprechen und können so auch mehr Anerkennung, Selbstbestätigung und Sichtbarkeit erlangen (siehe z.B. einen Jugendlichen, der seine Fans aus seinem Rollstuhl heraus auf TikTok unterhält)[3].

³ siehe (auf Niederländisch): <https://www.hln.be/buitenland/tiener-entertaint-vanuit-zijn-rolstoel-duizenden-fans-op-tiktok-ik-heb-met-mijn-beperking-leren-leven~a1974466/> bzw. https://www.tiktok.com/@wheelchair_man

1.4 Online-Risiken für junge Menschen mit geistigen Beeinträchtigungen

Für Jugendliche mit geistigen Beeinträchtigungen geht die Internetnutzung mit nicht zu vernachlässigenden Risiken einher. Zu diesen Risiken zählen unter anderem ein übermäßiger Medienkonsum (Jenaro et al., 2018), Mobbing und Drohungen auf Social Media Plattformen oder der Zugriff auf Webseiten mit unerwünschten (sexuellen, gewaltverherrlichenden o.a.) Inhalten (Chadwick, Quinn, & Fullwood, 2017; Chiner et al., 2017; Sallafranque-St-Louis & Normand, 2017). Natürlich sind auch Jugendliche ohne Behinderung diesen Risiken im Netz ausgesetzt – junge Menschen mit geistigen Beeinträchtigungen sind für diese allerdings noch empfänglicher und benötigen Unterstützung dabei, ein adäquates Maß für ihre Internetnutzung zu finden, Inhalte im Netz richtig einzuordnen und fremden Personen mit einer gewissen Vorsicht zu begegnen.

Betreuungspersonen und Familienmitglieder haben daher die Aufgabe, sie auf potentielle Gefahren im Netz hinzuweisen und mit Tipps, Hilfestellungen und entsprechender Begleitung davor zu schützen. Für Verantwortliche und Betreuende kann es hierbei zu einem Interessenkonflikt kommen, wenn „die Förderung von Selbständigkeit mit ihrer elterlichen bzw. beruflichen Rolle kollidiert“ (Seale 2007, S. 182).

Bei einer in Spanien durchgeführten Umfrage unter Eltern und Betreuungspersonen von Menschen mit geistigen Beeinträchtigungen schätzten alle Befragten das Internet als wenig oder gar nicht sicher für Minderjährige mit geistigen Beeinträchtigungen ein und machten sich Sorgen um die Gefahren, die auf die Jugendlichen im Internet lauern können (Chiner, Gómez, & Cardona, 2017). Zu den Sorgen der Befragten zählen u.a. die Verwendung persönlicher Informationen der Person ohne deren Zustimmung (66 %, n = 29) bzw. die unüberlegte Weitergabe privater Informationen oder Fotos durch die Person selbst (64 %, n = 28). Weiter äußerten sie die Sorge, dass Personen mit geistigen Beeinträchtigungen sexuelle Inhalte unwillentlich zu sehen bekommen (61%, n = 27), dass sie bedroht werden (59%, n = 26) oder dass im Netz Lügen über sie verbreitet werden (50%, n = 22). Ein etwas kleinerer aber immer noch bedeutender Anteil der Befragten war zudem besorgt, dass sie online Geld verlieren könnten, (48%, n = 21), dass fremde Personen sich gegen ihren Willen mit ihnen treffen möchten (45%, n = 20) und dass andere Personen sich als sie ausgeben (43%, n = 19). Nicht als Gefahr wahrgenommen wurden hingegen, auf einer Plattform blockiert zu werden (80 %, n = 35) oder, dass gegen ihren Willen mit ihnen geflirtet wird (63 %, n = 28). Die Ergebnisse der Umfrage stimmen mit den Erkenntnissen früherer Untersuchungen überein (Chadwick et al., 2017; Molin et al., 2015). Die Sorgen und die große

Skepsis von Familienmitgliedern und Betreuungspersonen gegenüber dem Internet können dazu führen, dass diese nicht dazu bereit sind, Jugendliche mit geistigen Beeinträchtigungen beim Bewegen durch die Online-Welt adäquat zu begleiten und zu unterstützen (Seale, 2007).

1.5 Betreuungspersonen als Türöffner für die sichere Nutzung digitaler Medien

Eltern und Betreuungspersonen können eine äußerst positive Rolle bei der Förderung einer guten, sicheren und kompetenten Mediennutzung durch Jugendliche mit geistigen Beeinträchtigungen spielen. Die pessimistische, auf Risiken und Gefahren fokussierte Sicht auf das Internet und die digitalen Medien, kann allerdings nicht nur den Zugang (Chadwick & Wesson, 2016; Parsons, Daniels, Porter, & Robertson, 2008), sondern auch die verwendeten Unterstützungsstrategien negativ beeinflussen (Seale, Nind und Simmons, 2013). Online-Risiken sollten keine Hemmnis darstellen, sondern erkannt und gezielt thematisiert werden, damit Jugendliche mit geistiger Behinderung an der digitalen Welt teilnehmen und von den Chancen profitieren können, die diese ihnen bietet. So kann nicht nur ihr Wohlbefinden, sondern auch ihr Selbstbewusstsein und Zugehörigkeitsgefühl gesteigert werden. Ein von Caton und Chapman (2016) durchgeführter Review, der verschiedene Erkenntnisse zur Nutzung sozialer Medien durch Menschen mit geistiger Behinderung untersuchte und verglich, kommt zu dem Ergebnis, dass in acht von zehn Publikationen Bedenken über die potenziellen Risiken im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien geäußert bzw. unterschiedliche Ansichten über Sicherheit und Schutz im Netz diskutiert wurden. Neben den Einstellungen der Betreuungspersonen zu digitalen Medien spielt auch deren Medienkompetenz eine wichtige Rolle. Laut Anno (2020) fühlt sich ein Großteil der Betreuenden nicht ausreichend darauf vorbereitet, mit Problemen, auf die Menschen mit geistiger Behinderung im digitalen Raum stoßen könnten, umzugehen.

Sie sehen sich nicht dazu in der Lage, Personen mit geistigen Beeinträchtigungen die nötigen Strategien und Methoden an die Hand zu geben, um potentielle Gefahren im Internet zu erkennen, vorzubeugen und zu bewältigen. Was fehlt ist ein Verständnis für die Vorteile und Chancen moderner Technologien für Menschen mit geistigen Beeinträchtigungen sowie die Förderung einer verantwortungsbewussten Internetnutzung (Chiner, Gómez, & Cardona, 2017; Nikken, Berns, & van Beethoven, 2018).

Die Mehrheit (84 %) der Befragten einer Umfrage von Palmer et al. (2012) identifizierte die Notwendigkeit von „Schulungen“ oder „Trainings“ als Nutzungsbarriere. Eine zusätzliche Herausforderung ist die Tatsache, dass junge Menschen mit geistigen Beeinträchtigungen oft zeitgleich in verschiedenen Erziehungs- und Lernumgebungen leben (zu Hause bei den Eltern, in der Schule mit Sonderpädagog*innen und in Betreuungseinrichtungen mit Pflegekräften). Vereinbarungen darüber, welche Medien wann genutzt werden dürfen, sowie Anleitungen und Empfehlungen zur Nutzung (sozialer) Medien können von Ort zu Ort und Person zu Person variieren, wenig kohärent sein und sich teilweise sogar widersprechen, was für mehr Verwirrung als Aufklärung sorgt.

1.6 Strategien von Betreuungspersonen

Chiner, Gómez, & Cardona (2017) fanden heraus, dass Betreuungspersonen versuchen, Menschen mit geistigen Beeinträchtigungen vor Online-Risiken zu schützen, indem sie sie über die sichere Nutzung des Internets aufklären und Warnungen aussprechen. Manchmal wird der Zugang zu bestimmten Seiten auch verboten oder von Familienmitgliedern überwacht (Löfgren-Mårtenson, 2008; Seale, 2007). Auf die Ausübung von Kontrolle oder das totale Verbot der Internetnutzung zum Schutz der Klient*innen wird in der Regel verzichtet (z.B. verbieten nur 8 % der Befragten Personen mit geistigen Beeinträchtigungen die Nutzung sozialer Netzwerke). Holmes und O'Loughlin (2014) etwa etablierten eine Gruppe für Menschen mit geistiger Behinderung, die einen psychopädagogischen Ansatz in Bezug auf Internetsicherheit verfolgt. Nach wie vor mangelt es jedoch an Untersuchungen zu diesen Themen – weitere Forschung ist notwendig, um mehr über die Strategien zu erfahren, die Fachkräfte und Eltern derzeit einsetzen, um die Internetnutzung von jungen Menschen mit geistigen Beeinträchtigungen zu unterstützen, ohne dabei ihre Sicherheit außer Acht zu lassen.

2 Medienkompetenz für pädagogische Fachkräfte

Deutlich geworden ist: Fachkräfte und Betreuungspersonen benötigen dringend mehr Medienkompetenz, um ihre Klient*innen beim Navigieren durch die Online-Welt adäquat unterstützen und begleiten zu können. Doch welche konkreten Kompetenzen fallen eigentlich unter „Medienkompetenz“? Das Projektkonsortium hat sich von verschiedenen existierenden Kompetenzprofilen inspirieren lassen und für das Projekt AMEDY wesentliche Kompetenzen ausgewählt und zusammengestellt.

2.1 EMELS European Media Literacy Standard for Youth Workers

EMELS ist ein Erasmus+ Projekt, das im Zeitraum von Januar 2017 bis Juni 2018 von insgesamt sieben Partnerorganisationen (Ariel Trust aus Großbritannien, Evens Foundation aus Belgien, Modern Poland Foundation aus Polen, IMEC aus Belgien, JFF aus Deutschland, Karpos aus Griechenland, Zaffiria aus Italien) umgesetzt wurde.

Hauptziel des Projekts war es, ein nützliches Instrument für pädagogische Fachkräfte in der Jugendarbeit zur Förderung von Medien- und digitalen Kompetenzen zu entwickeln. Medienkompetenz ist einer der Wege, um die Entwicklung grundlegender und übergreifender Fähigkeiten zu fördern, die notwendig sind, um eine Gesellschaft aktiver Bürger*innen, die Medien souverän nutzen, aufzubauen. Das Projektkonsortium erhoffte sich, zu einem besseren Verständnis von Medien, Informationen und digitalen Kompetenzen im Bereich der Jugendarbeit beizutragen.[4]

Dafür wurden europäische Standards für die Förderung von Medienkompetenz in der Jugendarbeit entwickelt, der festlegt, was es bedeutet, in einer zunehmend digitalen Welt medienkompetent zu sein. Diese Standards bzw. dieser Leitfaden wurden durch Unterrichtsmaterialien und Best-Practice-Projekte ergänzt. Das Instrument soll dazu beitragen, Fähigkeiten und Qualifikationen zu identifizieren, die Qualität der Medienkompetenzförderung in der Jugendarbeit zu stärken, die Ausbildung im Bereich der Medienpädagogik zu verbessern und Zugang zu offenen Bildungsressourcen zu fördern.

⁴ siehe <https://emels.eu/de/ueberdasprojekt/> bzw. <https://www.jff.de/kompetenzbereiche/projektdetail/emels-europaeischer-standard-fuer-die-medienkompetenzfoerderung/>

Im EMELS Standard wird Medienkompetenz als ein Prozess beschrieben, der jungen Menschen hilft, digitale Medien zu nutzen und zu verstehen. Medienkompetenz wird in fünf Bereiche digitaler Kompetenzen unterteilt. Diese fünf Bereiche sind wiederum in insgesamt 16 Kompetenzen unterteilt^[5]

- 1. Digitale Informationen suchen, analysieren, vergleichen und kritisch bewerten können**
- 2. Mediengestaltung und Kommunikation**
 - a. Medienprodukte erstellen und kritisch beurteilen (Film, Foto, Videokunst, Plakate etc.)
 - b. Unterschiedliche Tools, Equipment und Programme kennen und nutzen
 - c. Mit neuen Technologien experimentieren und Medien innovativ nutzen
- 3. Sicherheit im Netz**
 - a. Gefährdungen im Medienumgang erkennen und verstehen und angemessene Strategien zur Vermeidung von Gefahren entwickeln
 - b. Wissen über unterschiedliche rechtliche Vorschriften und Gesetze für Online-Inhalte (z.B. Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte)
 - c. Kenntnis verschiedener Geschäftsmodelle in den Medien, u.a. die Rolle von Werbung und User's Tracking
 - d. Kommunizieren in ethisch verantwortlicher Weise und entlang der Regeln der Netiquette
 - e. Schutz der Privatsphäre im Netz
 - f. Wahrung der Jugendmedienschutzgesetze
 - g. Gesellschaftliche Teilhabe mittels Medien
- 4. Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen verstehen**
 - a. Wissen, wie junge Menschen Medien nutzen und was ihre Wahl beeinflussen kann (z.B. Alter, Geschlecht, soziokultureller Hintergrund)
 - b. Wissen, wo es Informationen und Ressourcen zur Medienkompetenz von Praktiker*innen oder Forscher*innen gibt
 - c. Konstruktiv auf die Anliegen von Lehrkräften und Eltern in Bezug auf die Medien reagieren können
- 5. Aus- und Weiterbildung**
 - a. Eine pädagogische Aktivität (z.B. ein Workshop) Schritt für Schritt gestalten können
 - b. Wissen auf den neuesten Stand bringen und Fähigkeiten im Bereich des lebenslangen Lernens entwickeln

⁵ Den gesamten Leitfaden inklusive Beispiele und weiterführender Materialien gibt es auf der Projektwebseite <https://emels.eu/de/> bzw. als Handout zum Download <https://emels.eu/wp-content/uploads/2018/07/emels-handout.pdf>

2.2 Das Mediawijs Kompetenzmodell (Belgien)

So wichtig der Begriff der „Medienkompetenz“ auch ist, so unklar und schwer zu fassen ist er. Denn eigentlich versteckt sich hinter Medienkompetenz doch viel mehr als nur eine Kompetenz. Im Niederländischen wird deshalb häufig der Begriff „mediawijsheid“, also Medienweisheit gegenüber „mediageletterdheid“ (= Medienkompetenz), bevorzugt.

Die flämische Regierung definiert Medienkompetenz folgendermaßen: „(...) (als Individuum) über die notwendigen Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen zu verfügen, um in einer bestimmten Situation angemessen zu handeln. In diesem Fall: sich aktiv, kreativ, kritisch und bewusst in einer medienbasierten Gesellschaft im Hinblick auf die eigene gesellschaftliche Teilhabe zu bewegen“. Wie aus der Definition ersichtlich wird, umfasst Medienkompetenz also eine ganze Reihe verschiedener benötigter Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen – da ist es gar nicht so leicht, den Überblick zu behalten. Die begriffliche Unschärfe kann u.a. zu folgenden Problemen führen:

- Man verliert schnell den größeren Rahmen aus den Augen, das Warum dessen, was wir eigentlich tun.
- Man konzentriert sich oft zu sehr auf das, was jemand nicht kann, anstatt auf seine Motivation und Talente
- Man verengt Medienkompetenz oft auf ganz bestimmte Fähigkeiten oder Kenntnisse, wie z.B. zu wissen, welche Knöpfe man drücken muss oder grundlegende digitale Fertigkeiten

Mit dem *Mediawijs* Kompetenzmodell soll die begriffliche Unschärfe und damit einhergehende Schwierigkeiten beseitigt werden. Dafür steht die Beantwortung der folgenden Fragen im Fokus: Welche Ziele im Bereich der Medienkompetenz will man erreichen? Welche Kompetenzcluster und Teilkompetenzen der Medienkompetenz werden benötigt? Durch die Fokussierung darauf, welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen in einem bestimmten Kontext genutzt werden, bildet das Modell einen Ausgangspunkt für die Entwicklung, Implementierung oder Evaluation von Medienkompetenzstrategien, Forschung, und Praxis.[6]

Im *Mediawijs* Kompetenzmodell wurde Medienkompetenz in zwei „Cluster“ von Teilkompetenzen unterteilt: „Medien nutzen“ und „Medien verstehen“. Unter „Medien nutzen“ wird der aktive, technische und kreative Umgang mit Medien verstanden. Der Teilbereich besteht

⁶ siehe auch die Website des *Mediawijs* Kompetenzmodells: <https://en.mediawijs.be/node/5567>

wiederum aus vier Teilkompetenzen: Bedienung (die richtigen Tasten drücken), Navigieren (den Weg finden), Organisieren (eine Struktur anwenden) und Produzieren (Medien selbst erstellen). Unter „Medien verstehen“ versteht das Modell einen bewussten und kritischen Umgang mit Medien. Unter dieses Cluster fallen die vier Teilkompetenzen: Beobachten (Möglichkeiten erkennen), Analysieren (das Dahinterliegende untersuchen), Evaluieren (den Wert einschätzen) und Reflektieren (auf das eigene Verhalten anwenden).

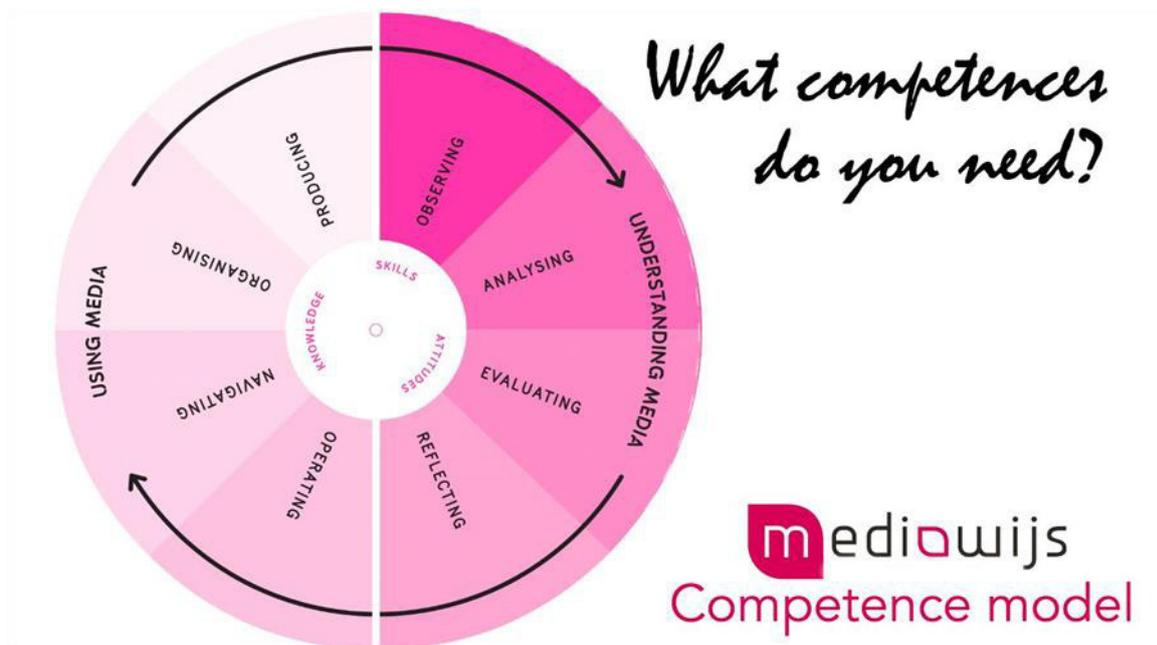


Abbildung 2: Mediawijs Kompetenzmodell, Vanwynsberghe, 2021

2.3 Medienkompetenz im Projekt AMEDY

Mit der Entwicklung eines Online-Trainings und der Erarbeitung von Handlungs- und Unterstützungsstrategien sollen im Rahmen des AMEDY-Projekts folgende Ziele erreicht werden:

- Unterstützung junger Menschen mit leichten geistigen Beeinträchtigungen bei der Nutzung von Medien durch den Fokus auf einen stärkenorientierten Ansatz
- Befähigung der Fachkräfte, diese jungen Menschen bei der Nutzung digitaler Medien zu begleiten und zu unterstützen

Das Projekt profitiert von der Arbeit und den Ergebnissen vorangegangener EU-Projekte. So basiert das AMEDY Online-Training zu großen Teilen auf dem Qualifizierungsangebot „Digitale Jugend- und Sozialarbeit“, das im Erasmus+ Projekt „Digital Skills for You(th)“ von der Stiftung Digitale Chancen in Kooperation mit der Fundación Esplai (Spanien) und dem Národní Centrum Bezpečnějšího Internetu (Tschechien) entwickelt wurde und Fachkräfte adressiert, die mit sozial benachteiligten Jugendlichen arbeiten. Inhalte und Aufbau des Blended-Learning-Kurses stellen die Grundlage dar für die Weiterentwicklung und Anpassung an die Bedarfe pädagogischer Fachkräfte, die mit Jugendlichen mit geistigen Beeinträchtigungen arbeiten.

Auch die Kompetenzen, die im oben vorgestellten Erasmus+ Projekt EMELs (European Media Literacy Standard for Youth Workers) entwickelt wurden, waren für die Zwecke des AMEDY Projekts hilfreich – sie wurden vom Projektkonsortium modifiziert und auf die Zielgruppe (Fachkräfte, die mit jungen Menschen mit geistigen Behinderungen arbeiten) zugeschnitten:

Pädagogische Fachkräfte kennen und verstehen die Risiken, die mit der Mediennutzung verbunden sind, und entwickeln geeignete Strategien, um sich davor zu schützen.

- Fachkräfte verstehen, dass soziale Medien dazu genutzt werden können, um Personen auszugrenzen, zu schikanieren, auszunutzen, sexuell zu belästigen und zu missbrauchen. Sie können junge Menschen ermutigen, um Hilfe und Unterstützung zu bitten.
- Fachkräfte sind sich der Jugendschutzgesetze bewusst.
- Sie kennen die medienrechtlichen Jugendschutzbestimmungen in ihrem Land.
- Sie können anhand von PEGI- und USK-Kennzeichnungen für ihre Zielgruppe geeignete Spiele auswählen.
- Sie können Filtersoftware installieren, um das Risiko des Zugriffs auf schädliche oder gefährliche Inhalte zu minimieren.

Pädagogische Fachkräfte wissen, wie junge Menschen Medien nutzen und was ihre Wahl beeinflussen kann (z.B. Alter, Geschlecht, soziokultureller Hintergrund)

- Sie wissen, wo sie weiterführende Informationen und Quellen zu Studien und häufig erhobenen Daten zur Mediennutzung junger Menschen finden können.
- Sie beobachten Kinder und Jugendliche bei der Mediennutzung in verschiedenen Situationen, z.B. beim Zeitvertreib mit Freunden, beim Lernen, in einem Workshop.
- Sie sprechen mit Jugendlichen über ihre Mediennutzung und fragen nach ihren Lieblingswebseiten, welchen YouTuber*innen sie folgen, wofür sie ihre Smartphones nutzen etc.

Pädagogische Fachkräfte können konstruktiv auf Bedenken von Lehrkräften/Eltern in Bezug auf Medien reagieren

- Fachkräfte können den Begriff „Sucht“ definieren und Quellen für Beratung und Unterstützung zum Thema Sucht benennen.
- Sie können ein Bildungsangebot (z.B. einen Workshop, eine Kampagne o.Ä.) planen und gestalten.
- Sie können vorhandene medienbezogene Fähigkeiten und Kompetenzen ihrer Zielgruppe erkennen.
- Sie können geeignete Aktivitäten für ihre Ziele auswählen.
- Sie können Tools, Methoden und Strategien für Partizipation und Engagement einsetzen.
- Sie können einfache Instrumente für Monitoring und Evaluation vorbereiten.
- Sie können digitale Tools auf innovative Weise einsetzen.
- Sie können sich von anderen Bereichen inspirieren lassen, um Medienaktivitäten zu entwickeln.

In der heutigen Zeit stellen sich viele pädagogische Fragen zur verantwortungsvollen Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen und wie man diese als Elternteil oder Fachkraft adäquat unterstützen kann. Obwohl viele Kinder und Jugendliche Medien bereits von frühem Kindesalter an regelmäßig nutzen, bedeutet dies nicht zwangsläufig, dass sie auch die damit verbundenen Risiken adäquat einschätzen und die Chancen für sich nutzen können. Genau auf diese Aspekte möchte das Projekt AMEDY eingehen und dabei den niederländischen Rahmen des MediaDiamanten (Netwerk Mediawijsheid, 2019) nutzen.

3 Der MediaDiamant als Modell für aktive Medienarbeit

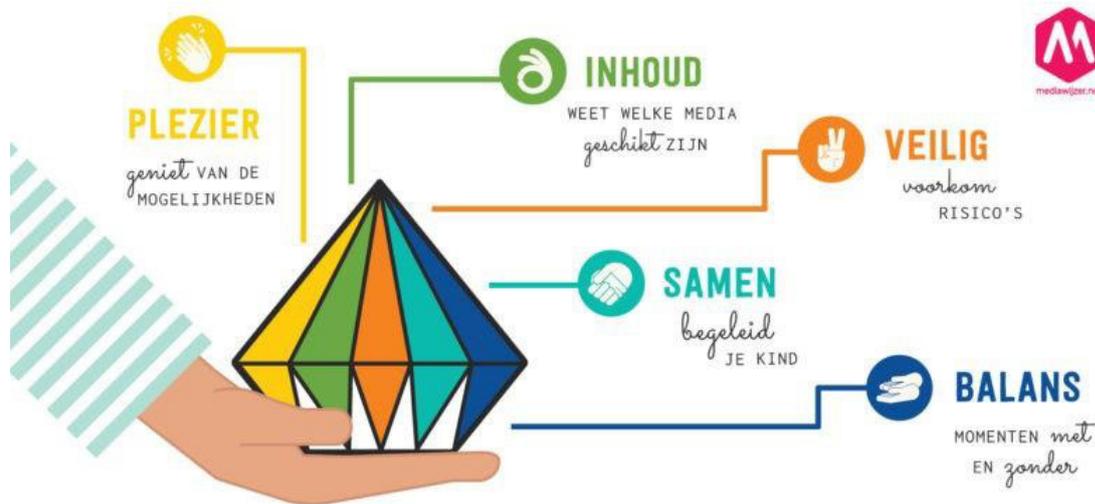


Abbildung 3: Medienerziehung mit dem MediaDiamanten, MediaDiamant 2017

Kinder und Jugendliche sind vom Kindesalter an von Medien umgeben: vom Lesen von Büchern über das Ansehen von Filmen bis hin zum Hören von Musik und Spielen. Medien machen Spaß und obendrein können Kinder und Jugendliche eine Menge von ihnen lernen. Gleichzeitig bringt die Mediennutzung aber auch Risiken mit sich und Kinder müssen, wie bereits erwähnt, dazu befähigt werden, sicher mit Medien umzugehen. Daher ist eine wichtige Aufgabe der Eltern und Fachkräfte, Kinder und Jugendliche bei ihrer Mediennutzung anzuleiten. Das fällt ihnen aber oft schwer, weil ihnen selbst das Wissen, das Werkzeug sowie die richtigen Methoden fehlen. Mit dem Aufkommen immer neuer Social Media Plattformen wächst die Überforderung der Betreuungspersonen noch mehr.

Der MediaDiamant ist ein Modell des niederländischen Netzwerks für Medienkompetenz und bietet eine gute Orientierung und einen Leitfaden mit Tipps für Eltern bzw. Fachkräfte, um Kindern und Jugendlichen im Alter von 0 bis 18 Jahren zu unterstützen, in der digitalen Welt aufzuwachsen.[7]

⁷ Mehr zum MediaDiamanten (auf Niederländisch): <https://www.mediawijsheid.nl/mediadiamant/>, (auf Englisch): <https://www.mediagesprek.nl/english/>

Der MediaDiamant besteht aus fünf Seiten, die zusammengenommen die wichtigsten Aspekte der Medienerziehung abbilden:

1. **Vergnügen** – Digitale Möglichkeiten und Unterhaltungsangebote genießen
2. **Sicherheit** – Risiken vermeiden
3. **Begleitung** – Kinder und Jugendliche unterstützen und begleiten
4. **Inhalt** – Wissen, welche Medieninhalte für welches Alter geeignet sind
5. **Balance** – Momente mit und ohne digitale Medien

Für alle fünf Seiten gibt der MediaDiamant praktische Tipps, Unterstützungsstrategien und Webseiten mit weiterführenden Informationen. Auf diese Weise können Erwachsene junge Menschen fördern, (von klein auf) ein gesundes Medienverhalten zu entwickeln.

Der MediaDiamant wurde von Expert*innen und Wissenschaftler*innen entwickelt. Er soll zu einer Diskussion über die verschiedenen Aspekte der Medienerziehung anregen. Außerdem ist er individuell anpassbar. Jede Betreuungsperson kann die Tipps so anwenden, wie sie es für richtig hält, je nach Erziehungsstil, familiärer Situation oder beruflicher Bindung zu Kindern und Jugendlichen. Damit ist er auch für die Begleitung der Zielgruppe der Jugendlichen mit leichten geistigen Beeinträchtigungen anwendbar. Im Folgenden werden die fünf Seiten des MediaDiamanten genauer erläutert.

3.1. Vergnügen – Digitale Möglichkeiten und Unterhaltungsangebote genießen

Kinder und Jugendlichen nutzen Medien, weil sie ihnen Spaß machen. Digitale Medien bieten vielfältige Unterhaltungsangebote. Dass Kinder und Jugendliche digitale Medien in erster Linie zum Vergnügen nutzen, bedeutet aber nicht, dass sie dabei nicht auch etwas lernen können:

Sozialverhalten: Junge Menschen nutzen Medien vor allem, um miteinander in Kontakt zu kommen, zum Beispiel in Spielen und über soziale Medien. Bestehende Freundschaften, Kontakte und Beziehungen werden gepflegt und oft auch neue Freundschaften geschlossen.

Persönlichkeitsentwicklung: Digitale Medien haben zudem das Potential, Kinder und Jugendliche bei der Entwicklung ihrer Persönlichkeit zu unterstützen; soziale Medien,

Websites, Vlogs, Blogs und Videos sind Mittel, über die sich Kinder und Jugendliche selbst ausdrücken können. Durch das Experimentieren mit digitalen Ausdrucksformen können sie ihre Fantasie anregen, Selbstvertrauen aufbauen und ihre eigene Identität finden.

Bildung: Auch die vielen Lern- und Lehrvideos im Internet sind sehr beliebt. So lernen Kinder nicht nur für die Schule, sondern können neue Interessen entdecken, sich neue Hobbys aneignen und ihre Talente weiterentwickeln. Man kann ein Instrument lernen, sich mithilfe von Schmink-Tutorials die neuesten Make-up Trends aneignen oder mithilfe von Apps Videos professionell bearbeiten.

Eine Anregung für pädagogische Fachkräfte kann sein, herauszufinden, wie soziale Medien die Kreativität der Jugendlichen weiter anregen können. Beispielsweise können gemeinsam ein (Video-)Blog zu einem Thema ins Leben gerufen werden oder neue Fähigkeiten durch ein Online-Spiel erlernt werden. Gemeinsam können die Jugendlichen mit der pädagogischen Fachkraft entdecken, wie man sich mit Hilfe von sozialen Medien ausdrücken kann und die vielfältigen Möglichkeiten sozialer Netzwerke erkunden. Dabei sollte der Spaßfaktor für die Motivation der Jugendlichen nicht zu kurz kommen – es sollte unterhaltsam und spannend sein, mit Medien zu arbeiten.

Tipps und Tricks für die pädagogische Praxis:

- Lassen Sie Kinder und Jugendliche Medien zum Vergnügen nutzen. Dies bringt Spaß und trägt zur Entspannung bei den Kindern und Jugendlichen bei.
- Nutzen Sie digitale Medien, um miteinander in Kontakt zu bleiben, zum Beispiel über Signal oder Discord.
- Ermutigen Sie Kinder und Jugendliche, Kreativität, Musikalität oder andere Talente mithilfe von Medien weiterzuentwickeln, beispielsweise mithilfe von YouTube oder Pinterest.
- Unterhaltsame, abwechslungsreiche und kreative Apps finden Sie u.a. hier: <https://internetquatsch.de/>, <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Kreativ-Apps-fur-die-padagogische-Arbeit.4068.de.1.html> und http://app2music.de/wordpress/wp-content/uploads/2020/05/app2music_Online-Musikprojekte-Konzeptideen081a.pdf.
- Mit Anwendungen (Apps) wie Stop Motion oder Animoto können Sie gemeinsam einen Stop-Motion-Trickfilm erstellen. Ein Spaß für alle Altersgruppen, bei dem sowohl Online-

als auch Offline-Fähigkeiten erlernt bzw. trainiert werden (handwerkliche und technische Fähigkeiten, Storytelling, Teamwork etc.).

3.2 Sicherheit – Risiken vermeiden

Durch Medien bekommen Kinder und Jugendliche manchmal Dinge zu sehen, die nicht für ihr Alter geeignet sind (z.B. sexuelle Inhalte oder gewaltverherrlichende Videos). Oder sie werden mit Cybermobbing oder mit dem Diebstahl ihrer digitalen Identität konfrontiert. Mit klaren Vereinbarungen, guter Aufsicht und Jugendschutzfiltern kann dafür gesorgt werden, dass Kinder sicherer online sind.

Jüngere Kinder nutzen oft die Smartphones oder Tablets ihrer Eltern. Daher ist es wichtig, darüber nachzudenken, was darauf installiert ist. Ab der Grundschule nutzen Kinder Medien zunehmend selbstständig und mit Gleichaltrigen, zum Beispiel für Schularbeiten und Spiele. Ab diesem Zeitpunkt ist es wichtig, regelmäßig gemeinsam darüber zu sprechen, was die Kinder online sehen und ob sie verstörende Dinge erleben.

Ab der Mittelstufe machen sich Eltern und/oder Fachkräfte vor allem Sorgen über Cybermobbing^[8], den Einfluss der Medien auf die schulischen Leistungen, die (physische und psychische) Gesundheit sowie über die Suchtgefahr. Wie verschiedene Studien belegen, benötigen Teenager in dieser Hinsicht dringend Unterstützung.

Für Jugendliche sind Eltern bzw. Lehrkräfte ihre Hauptinformationsquelle, wenn es um Online-Risiken geht. Erwachsene dienen als Vorbilder und müssen folglich über das nötige Wissen und die richtigen Informationen verfügen, um Jugendliche beim Navigieren durch die Online-Welt zu unterstützen. Websites wie zum Beispiel <https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/>, <https://www.klicksafe.de/>, <https://www.schau-hin.info/> und <https://www.sicher-im-netz.de/> sind dafür ein guter Ausgangspunkt. Wenn junge Menschen sich von Erwachsenen im Umgang mit Medien unterstützt und verstanden fühlen, wirkt dies nachweislich risikomindernd.

Indem man gemeinsam im Vorfeld Absprachen und Vereinbarungen zu einem sicheren Mediennutzungsverhalten mit den Jugendlichen trifft, kann viel Ärger vermieden werden. Solche Vereinbarungen können beispielsweise sein, Daten und Fotos privat zu halten und bei der

⁸ siehe https://www.teachtoday.de/Informieren/Verantwortung/2017_Ab_wann_ist_es_Cybermobbing.htm

Annahme von Freundschaftsanfragen kritisch zu sein. Bei jüngeren Kindern können Sicherheitseinstellungen und Internetfilter helfen. Es ist hilfreich, wenn Erwachsene Einsicht und Kenntnis darüber haben, wofür Kinder und Jugendliche das Internet nutzen. Diese Einsicht kann erreicht werden, indem man mit ihnen gemeinsam darüber spricht. Nur wenn Erwachsene einen Einblick in das digitale Geschehen haben, können sie eingreifen, falls etwas schief zu gehen droht. Neben dem Eingreifen ist es natürlich auch wichtig, Kindern und Jugendlichen beizubringen, was sie in solchen Fällen selbst tun können.

Fachkräfte sollten versuchen, das Thema regelmäßig in Gesprächen aufzugreifen. Dabei sollten die Jugendlichen auch selbst aktiv werden, zu Wort kommen und von Situationen bzw. Konflikten, die sie im Netz erlebt haben, erzählen. Ein möglicher Einstieg wäre beispielsweise die Reflexion des Konflikts („Was glaubst du, warum hat er/sie so auf dich reagiert?“). Bei Ängsten und Verunsicherung ist es außerdem wichtig, die betroffene Person zu beruhigen und ihr ein Gefühl der Sicherheit zu geben („Nur weil die Person nicht sofort antwortet, heißt das nicht, dass sie wütend auf dich ist“). Die Jugendlichen sollten von den erwachsenen Begleitpersonen über die verschiedenen Arten von Medien, Plattformen etc. und damit verbundenen Risiken aufgeklärt werden. Dabei ist es ratsam einen Ansatz zu wählen, der auf Einsicht und dem Selbstbild basiert. Das Analysieren und Reflektieren mit Kindern und Jugendlichen wird mit zunehmendem Alter immer mehr möglich („Warum glaubst du, dass du dich mit dieser Person streitest?“, „Was ist schiefgelaufen?“). Dabei kann man die Aufmerksamkeit auch auf die Reflexion von negativ erlebten Situationen lenken („Glaubst du, diese Person hat das absichtlich gemacht?“). In Gruppengesprächen kann gemeinsam über Online-Risiken und Möglichkeiten, wie man sich davor schützen kann, nachgedacht und diskutiert werden. Auf diese Weise lernen Kinder und Jugendliche, dass auch die Meinung anderer legitim und wertvoll ist.

Tipps und Tricks für die pädagogische Praxis:

- Treffen Sie gute Absprachen miteinander. Wählen Sie z.B. gemeinsam aus, welche Videos und Spiele Sie für geeignet halten und besprechen Sie, wie Sie sich online verhalten.
- Zeigen Sie sich verständnisvoll, wenn etwas nicht gut läuft und trauen Sie sich – wenn nötig –, Eltern bzw. weitere Fachkräfte um Rat zu fragen.
- Auf <https://pegi.info/de> können Sie nachlesen, welche Videospiele für welches Alter geeignet sind.

- Es ist doch etwas online passiert? Auf <https://www.juuuport.de/beratung> oder <https://www.nummergegenkummer.de/> gibt es Hilfe!

3.3 Begleitung – Kinder und Jugendliche unterstützen und begleiten

Kinder bzw. Jugendliche sollten in der digitalen Welt nicht allein gelassen, sondern begleitet werden. Eine gemeinsame, begleitete Mediennutzung sorgt nicht nur für mehr Sicherheit, sondern kann auch für vergnügliche gemeinsame Zeit sorgen. Elternteile oder Fachkräfte können so miterleben, was ein Kind online tut und wie es dies erlebt. Das bietet gute Gesprächsanlässe. Wichtig ist darüber hinaus, mit gutem Beispiel voranzugehen und zu erklären, wie man Medien sinnvoll und sicher nutzen kann. Die Kinder orientieren sich daran und werden es folglich als normal empfinden, mit Erwachsenen über das zu sprechen, was sie in der Online-Welt erleben. Die erwachsenen Begleitungen sollten als Ansprechperson immer zugänglich und erreichbar sein, für den Fall, dass einmal Dinge schief laufen (z.B. wenn ein Kind unerwünschte Nachrichten erhält). Die Kunst bei der Begleitung ist es die Mediennutzung der Kinder bzw. Jugendlichen im Auge zu behalten, ohne dafür die ganze Zeit neben ihnen zu sitzen. Eine gute und auf Vertrauen basierte Beziehung wird aufgebaut, indem man die Betroffenen bei Problemen nicht allein lässt. Es ist wichtig, regelmäßig anwesend zu sein, positive Bestärkung zu geben (z.B. Lob) und der Person bei Bedarf zu helfen.

Verschiedene Studien haben gezeigt, dass das Reden über Medien nachweislich eine risikomindernde Wirkung hat, sofern es auf die richtige Art und Weise geschieht. Expert*innen weisen darauf hin, dass es als Elternteil oder Fachkraft wichtig ist, offen für die Perspektive der Kinder bzw. Jugendlichen zu sein. Auferlegte Regeln und Predigen funktionieren weniger gut. Verhandlung und ein Gespräch auf Augenhöhe sind der Schlüssel. Ein Teil der Verantwortung kann auf die Jugendlichen übertragen werden, um so gemeinsam nach Lösungen für Probleme suchen. Junge Menschen müssen bei der Entwicklung ihres „Selbst“ unterstützt werden. Deshalb ist es gut, ihnen nicht einfach Vereinbarungen aufzudrängen, sondern gemeinsam Kompromisse zu finden. So können Jugendliche lernen, selbstständig, eigenverantwortlich und selbstbestimmt im Netz zu agieren. Wichtig ist, dass sie trotzdem immer auf die Hilfe, Unterstützung und Beratung ihrer erwachsenen Begleitungen zurückkommen können, besonders im Falle von Misserfolgen. Erfolgserlebnisse sind wichtig; ebenso wichtig ist es, dass die Jugendlichen lernen, mit Misserfolgen umzugehen. Das Übertragen von (Teil-)Verantwortung ist zentral, um das Bedürfnis

nach Autonomie zu befriedigen – sollte das für die junge Person jedoch eine zu große Herausforderung darstellen, wie es bei Kindern und Jugendlichen mit leichten geistigen Beeinträchtigungen durchaus der Fall sein kann, kann die Verantwortung von den Eltern oder Fachkräften übernommen werden.

Um mit den Kindern und Jugendlichen leichter ins Gespräch über ihre Mediennutzung zu kommen, kann die Initiative Schau Hin! die Kampagne #MedienLieberMiteinander unterstützen. Diese richtet sich an Eltern und hält verschiedene Fakten sowie Antworten auf Fragen über Medien für verschiedene Altersgruppen bereit. Diese regen dazu an darüber nachzudenken, mit welchen Medieninhalten Kinder und Jugendliche konfrontiert werden, wie sie Medien nutzen, wo und mit wem.

Tipps und Tricks für die pädagogische Praxis:

- Schauen Sie zu und sprechen Sie gemeinsam über die Mediennutzung der Kinder bzw. Jugendlichen.
- Seien Sie ein Vorbild. Wie Sie als Erwachsener Medien nutzen, ist das beste Beispiel für Kinder und Jugendliche (z.B. keine Handys beim Essen).
- Bleiben Sie neugierig, was Kinder und Jugendliche mit Medien machen. Stellen Sie Fragen („Was ist dein Lieblingsvideo auf YouTube? Wie sieht dein schönster Ort in Minecraft aus?“). Bitten Sie die Kinder, es Ihnen zu erklären und hören Sie aufmerksam zu.

3.4 Inhalt – Wissen, welche Medieninhalte für welches Alter geeignet sind

Kinder und Jugendliche sollten nur Medien nutzen, die ihrem Alter und Entwicklungsstand entsprechen. Werden sie mit Bildern, Inhalten oder Sprache konfrontiert, für die sie zu jung sind, kann das zu Verunsicherung, Verängstigung, Verwirrung oder einer verzerrten Sicht auf die Realität führen. Zum Beispiel könnte ein Kind durch das Konsumieren der falschen Inhalte das Gefühl vermittelt bekommen, dass jeden Moment ein Krieg ausbrechen könnte.

Wenn Medien mit der Erfahrungswelt eines Kindes verbunden werden, wirkt sich das positiv auf die Entwicklung aus. Kinder und Jugendliche können viel durch die Nutzung solcher Medien lernen. Eine gute App oder ein Online-Tool kann die Fantasie der Kinder anregen, sie neugierig machen und zum Spielen und Wiederholen anregen.

Jüngere Kinder haben häufig eine Vorliebe für Apps und Spiele mit viel Bewegung, Farbe und Sound. Schön ist es, wenn diese eine Verbindung zu alltäglichen Dingen herstellen, damit Kinder wiedererkennen, was sie sehen. Ab dem Grundschulalter interessieren sich Kinder mehr für die Welt um sie herum. Sie haben Spaß daran, durch Apps und Spiele etwas über andere Kulturen, Tiere und Zeiten zu lernen. Auch das spielerische Üben von schulischen Fähigkeiten wie Sprache und Rechnen passt zu diesem Alter.

Gegen Ende der Grundschulzeit und zu Beginn der Pubertät nutzen Kinder Medien, um etwas über Freundschaften, Verliebtsein und Sexualität zu lernen. Außerdem nutzen sie Medien für Hausaufgaben und Übungen.

Um als Elternteil oder Fachkraft die Inhalte von Medien beurteilen zu können, müssen sie sich informieren und auch einmal selbst Dinge ausprobieren. Dies kann auch gemeinsam geschehen. Eltern und Fachkräfte können sich von den Kindern und Jugendlichen zeigen lassen, wie etwas funktioniert und warum sie es mögen bzw. anregend finden. Die Betreuungsperson hat immer auch eine Vorbildfunktion – positives Feedback ist daher sehr wichtig.

Um zu lernen, auf eigenen Beinen zu stehen, ist das explorative Lernen für Kinder und Jugendliche wichtig. Das heißt, der Fokus liegt hier klar bei dem Kind oder Jugendlichen, die Welt um sich herum zu entdecken, Zusammenhänge zu verstehen und Ableitungen für das eigene Verhalten vorzunehmen. Zunächst müssen die Kinder begreifen, wie sich ein Verhalten in der analogen Welt auswirkt, um dieses in der virtuellen Welt zu verstehen, aber auch um zu begreifen, dass es in der analogen Welt oft anders als im digitalen Raum laufen kann (z.B. kann man über die Wii bestimmte Bewegungen „lernen“, aber das Kind versteht, dass diese Bewegung in der realen Welt vielleicht nicht möglich ist). Empfehlenswert sind Aktivitäten, bei denen größere Verantwortlichkeiten zugewiesen werden („Du kannst deine Profildseite selbst erstellen“). Außerdem können die richtigen Bedingungen geschaffen werden, um Wettbewerbsfähigkeit, Produktivität und Kreativität zu üben (z.B. beim Online-Spielen).

Tipps und Tricks für die pädagogische Praxis:

- Bleiben Sie informiert und probieren Sie alle (sozialen) Medien aus. Werden Sie selbst Mitglied auf sozialen Netzwerken, um zu entdecken, wie diese funktionieren – auch wenn es nur für einen Tag ist.

- Prüfen Sie Apps immer auf die folgenden Kriterien: Eignung, Attraktivität, Zuverlässigkeit und Benutzerfreundlichkeit.
- Nutzen Sie zuverlässige Websites mit Tipps zu guten Medien.
- Tipps zu weiteren guten Apps und Spielen finden Sie auf https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/db_kindermedien/
- Bringen Sie Kindern und Jugendlichen, die selbstständig online gehen, bei, wie sie Fake News erkennen und Falschinformationen von wahren Inhalten unterscheiden können. Eine praktische Checkliste finden Sie auf der virtuellen Lernumgebung von AMEDY^[9].

3.5 Balance – Momente mit und ohne digitale Medien

Eltern oder Fachkräfte machen sich oft Sorgen über die angemessene Dauer der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen und fragen nach Bildschirmzeit-Apps. Neben der Suchtgefahr bei zu langem Medienkonsum spielen auch gesundheitliche bzw. körperliche Risiken einer übermäßigen Bildschirmnutzung eine Rolle, wie z.B. zu wenig Bewegung, Übergewicht, Schlafprobleme oder Rücken- und Nackenbeschwerden, weil Kinder zu viel über ein Tablet oder Smartphone gebeugt sitzen.

Medien dürfen nicht die einzige Aktivität für Kinder und Jugendliche sein. Zeichnen, Basteln, Lesen, Spiele und körperliche Aktivitäten wie Klettern, Laufen und Radfahren sind ebenfalls wichtig und sollten gefördert werden.

Auch hier ist die Vorbildfunktion der erwachsenen Begleitungen wichtig. Hilfreich sind darüber hinaus Vereinbarungen darüber, wann Medien „an“ und „aus“ sind, und Alternativen zu digitalen Angeboten, die Spaß machen. Jugendliche gewinnen aus einer klaren und transparenten Struktur Sicherheit. Verbindlichkeit und Routine spielen dabei eine zentrale Rolle (z.B. Surfen zu einer festen Zeit am Computer). Auch Regelmäßigkeit und Klarheit sind wichtig, genauso wie klare Grenzen (z.B. Zeitlimit, visuell mit einer Uhr oder einem Tonsignal). Durch die Definition und Vereinbarung der Online-Möglichkeiten werden den Kindern und Jugendlichen in diesem begrenzten Raum Freiheiten gegeben. Betreut/Begleitet ein Team an Erwachsenen Kinder und Jugendliche ist es wichtig, dass die Vereinbarungen einheitlich sind und für alle gelten. Schwierigeres Verhalten macht es notwendig, klare und konsequente Grenzen zu setzen. Verhandlung und diskrete Führung sind von zentraler Bedeutung. Die Aufsichtsperson muss offen für zweite Chancen sein.

⁹ <https://moodle.project-amedy.eu/>

Die Fachkraft sollte immer Raum für Verhandlungen lassen. Beim Aufstellen von Regeln sollte man den Kindern und Jugendlichen immer auch erklären, warum bestimmte Regeln aufgestellt werden. Dies hilft ihnen auch in der Interaktion mit Gleichaltrigen und dem Lernen voneinander (z.B. im Spiel verhandeln oder Konflikte lösen lernen).

Tipps und Tricks für die pädagogische Praxis:

- Sorgen Sie dafür, dass die Kinder und Jugendlichen nicht nur mit Medien beschäftigt sind. Kontakt mit Gleichaltrigen, draußen sein, Sport treiben, schlafen und Neues im analogen Leben entdecken sind wichtig für die Entwicklung.
- Treffen Sie Vereinbarungen darüber, zu welchen Zeiten Medien (nicht) genutzt werden sollen. Zum Beispiel nicht, wenn sie Hausaufgaben machen, im Schlafzimmer oder am Esstisch.
- Lassen Sie Kinder kurz vor dem Schlafengehen keine digitalen Medien nutzen. Dadurch erhalten sie zu viele Reize und Eindrücke, die sie verarbeiten müssen und die den Schlaf beeinträchtigen können. Auch das blaue Licht des Bildschirms kann zu Einschlafproblemen beitragen.
- Apps oder Computerprogramme zur Überwachung der Bildschirmzeit sind beispielsweise Screen Time (Android), Kids Place (Android), Screen Time Media Time Manager (iOS) oder Qustodio.
- Mit Aktivitäten wie einer GPS-Schatzsuche (z.B. mit Actionbound) oder Geocaching können Sie Naturerlebnisse wieder spannend machen; Sie können einen Waldspaziergang mit einem Bildschirm verbinden.
- Achten Sie darauf, dass die Kinder eine gesunde Körperhaltung vor dem Bildschirm einnehmen.
- Zu viel Digitales in Ihrem Alltag? Probieren Sie eine digitale Entgiftung aus, zum Beispiel mit dem Data Detox Kit: <https://datadetoxkit.org/de/home>

4 Design Thinking als Methode zur Erarbeitung von Unterstützungsstrategien

4.1 Design Thinking

Ein grundlegendes Ziel des AMEDY Projekts und Gegenstand dieser Handreichung ist, für die Begleitung und Unterstützung junger Menschen mit geistigen Behinderungen bei der Nutzung digitaler Medien Handlungs- und Unterstützungsstrategien zu entwickeln. Diese Strategien sollten natürlich nicht im luftleeren Raum entstehen, sondern in enger Kooperation mit pädagogischen Fachkräften und Eltern, ggf. den Jugendlichen selbst, die die Expert*innen für ihre Bedürfnisse sind. Daher wurden in allen drei Partnerländern des Projektkonsortiums – Belgien, Griechenland und Deutschland – sogenannte Co-Design-Workshops durchgeführt, um in einem gemeinsamen, offenen, kreativen Prozess und unter Rückbezug auf die fünf Seiten des MediaDiamanten Unterstützungsstrategien aus verschiedenen Perspektiven (Jugendliche, Eltern und Fachkräfte) zu erarbeiten. Teilgenommen haben sowohl pädagogische Fachkräfte als auch die Entscheider*innenebene, die vor der besonderen Herausforderung standen, diesen Workshop digital zu erleben.

Die zugrundeliegende Methode der Co-Design Workshops nennt sich Design Thinking. Design Thinking lässt sich definieren als Weg, „menschliche Bedürfnisse zu verstehen und neue Lösungen zu schaffen, indem man die Werkzeuge und Denkweisen von Designschaffenden nutzt“ (Kelley & Kelley, 2013). Ins Leben gerufen wurde der Design Thinking Ansatz zu Beginn der 1990er Jahre von Tim Brown von der Design- und Innovationsberatungsagentur IDEO aus Kalifornien. Die Methodik besteht aus einem intuitiven und iterativen Prozess und basiert auf genauer Beobachtung sowie einer hohen Nutzerzentrierung. Damit entspricht sie sehr der Arbeitsweise von Designer*innen und hat diesen auch ihren Namen zu verdanken. Nichts desto trotz ist Design Thinking auch für viele andere Bereiche ein sehr fruchtbarer und kreativer Ansatz, um neue Ideen und Lösungen zu entwickeln.

Design Thinking Methoden können verwendet werden, um offene und komplexe Herausforderungen zu lösen, mit denen der Mensch konfrontiert wird. Neue Ideen bzw. Innovationen sollen entstehen, indem man verschiedene Blickwinkel und Positionen einnimmt, um auf ein bestimmtes Problem zu schauen. Charakteristisch für diese Methode ist, dass der Mensch im Mittelpunkt steht, indem Probleme definiert werden, die aus menschlichen Bedürfnissen resultieren. Für diese Art von Problemen gibt es nicht die eine beste Lösung,

sondern möglicherweise mehrere, wenn auch nicht gleich wünschenswerte Antworten. Die verschiedenen Lösungsansätze werden in einem gemeinsamen Brainstorming identifiziert. Danach wird ein Prototyp erstellt, um die ausgewählte Lösung in der Praxis zu testen. Schlüssel zum Erfolg ist dabei immer eine kreative und offene Denkhaltung, nach der erst einmal alles möglich ist.[10]

Der Design Thinking Prozess besteht klassisch aus fünf Schritten, um nützliche und praktische Ideen zu entwickeln, die echte Probleme für eine bestimmte Gruppe von Menschen lösen. Die Schritte sind in der folgenden Abbildung zusammengefasst.

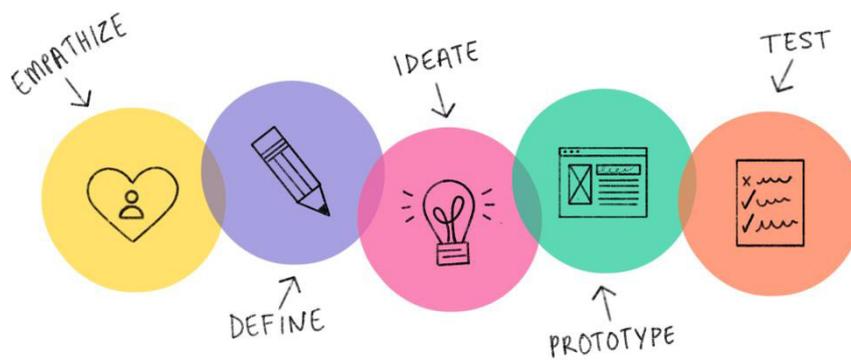


Abbildung 4: Design Thinking Prozess, The Argonauts, 2019

Schritt 1: Verstehen und Beobachten

Im ersten Schritt ist es wichtig, ein gutes Verständnis für die Situation bzw. das Problem zu bekommen, das Sie lösen möchten. Versuchen Sie, die Situation aus verschiedenen (relevanten) Perspektiven zu betrachten und lassen Sie bereits bestehende Annahmen und Vorurteile hinter sich. Durch Empathie können Sie den Grundstein für eine Lösung legen, die den Menschen in den Mittelpunkt stellt – daher wird dieser erste Schritt auch „Empathiephase“ genannt.

In diesem ersten Schritt ist es wichtig, genügend Informationen über das Problem, die Betroffenen und deren Bedürfnisse zu sammeln. Sprechen Sie mit den Betroffenen, stellen Sie Fragen oder seien Sie einfach bei den Menschen, die das Problem erleben und beobachten.

¹⁰ Einen umfassenden Einblick in die Methodik des Design Thinking geben die folgenden Links:
<https://digitalneuordnung.de/blog/design-thinking-methode/>
<https://www.designerinaction.de/design-wissen/design-thinking/>

Die übergeordnete und leitende Frage der Co-Design Workshops im AMEDY Projekt war:

Welche Strategien gibt es, junge Menschen mit leichten geistigen Beeinträchtigungen in der Nutzung digitaler Medien zu begleiten, um die Nutzungsrisiken zu minimieren und Nutzungschancen zu erhöhen?

Um diese abstrakte Fragestellung etwas konkreter zu machen, wurden verschiedene Personas zu Hilfe genommen, also prototypischer Fälle von Jugendlichen, die verschiedenen Herausforderungen und Risiken im Umgang mit digitalen Medien begegnen (so z.B. Clara, die gerne beliebt sein möchte und alle Freundschaftsanfragen auf Facebook annimmt, freizügige Bilder verschickt, aber auch schon Hate Speech zum Opfer gefallen ist). Da die Personas und ihre Probleme aus unterschiedlichen Perspektiven und Blickwinkeln erfasst werden sollten, nahmen die Teilnehmenden verschiedene Rollen ein (die der Eltern, die der pädagogischen Fachkraft und die der jungen Betroffenen selbst).

Schritt 2: Standpunkt definieren

Im zweiten Schritt analysieren Sie die Informationen, die Sie zuvor gesammelt haben. Gehen Sie dafür alle Informationen gemeinsam durch und besprechen diese. So werden Sie in der Lage sein, das Problem zu definieren und zu schärfen, das Sie lösen möchten – ausgehend von einer empathischen Perspektive und einem menschlichen Bedürfnis (Definitionsphase).

Drücken Sie das Problem, das gelöst werden soll, bzw. Ihre Ziele aus verschiedenen Perspektiven explizit aus. Beschreiben Sie das Problem auf folgende Weise:

[Zielgruppe] hat einen besonderen Bedarf an ...

[Zielgruppe] erlebt einen Mangel an ...

Wählen Sie aus der Vielzahl an gefundenen und formulierten Problemen mind. eines aus, das Sie weiter bearbeiten wollen.

Schritt 3: Ideen entwickeln

Im nächsten Schritt geht es darum, bei einem gemeinsamen Brainstorming möglichst viele Ideen und Lösungsansätze für das definierte Problem zu sammeln. Trauen Sie sich und denken Sie groß. Lassen Sie mögliche Hindernisse, die in der Realität bei der Lösungsumsetzung auf Sie warten könnten, erst einmal außer Acht und gehen Sie davon aus, dass alle erforderlichen Mittel und Voraussetzungen zur Umsetzung der Lösung bereits gegeben sind (sog. Out-of-the-box-Lösungen). Es ist wichtig, in dieser Phase zunächst so viele potenzielle Lösungen wie möglich zu

generieren, bevor Sie diese im nächsten Schritt diskutieren und bewerten und eine finale Lösung auswählen.

Um den Brainstorming-Prozess zu leiten, verwendete das AMEDY-Projektkonsortium den Bezugsrahmen des MediaDiamanten. Er diente als eine Art Leitfaden für das Brainstorming und mögliche Lösungen wurden anhand der fünf Seiten des Mediendiamanten definiert bzw. in diese eingeordnet.

Perspektive	Vergnügen	Sicherheit	Begleitung	Inhalt	Balance
Eltern	Kind mehr Aufmerksamkeit schenken, mit ihm zusammen einem Hobby nachgehen	Zugang zu bestimmten Websites sperren	Kind beim Gaming über die Schulter schauen, sich einbeziehen lassen, gemeinsam spielen, um Einblick zu bekommen	Medienzeiten verabreden: keine 24h/7 Erreichbarkeit anbieten	Ausgleich schaffen, Computerzeiten vereinbaren?
Päd. Fachkraft	Einen Rap schreiben entlang des Juuport-Raps zum Zusammenleben in der digitalen Welt	Workshop mit Peer-Group zum Thema "Was tun bei Cybermobbing"	Mit Vertrauensperson bekannt machen, die Ansprechperson bei solchen Erlebnissen ist	Austausch über Mechanismen von sozialen Netzwerken/ Games, die Cybermobbing forcieren	Mediennutzungsverhalten reflektieren, z.B. mit Medientagebuch
Jugendlicher	Andere Aktivitäten/Hobbys online und offline finden, die Spaß machen	Profileinstellungen in Games und Social Media Plattformen checken: wer kann was sehen und mich kontaktieren	Über Hasskommentare mit Vertrauensperson sprechen, sich anderen anvertrauen, nicht allein damit bleiben	Bestimmte Inhalte bewusst nicht konsumieren	Nur mit Leuten online zocken, die man auch real kennt und die zum Freundeskreis gehören

Abbildung 5: Beispiel für die Einordnung von Lösungsansätzen in den MediaDiamanten

Schritt 4: Prototyp kreieren

Diese Phase zielt darauf ab, von allen eingebrachten Lösungsvorschlägen die bestgeeignetste zu ermitteln. Wie auch bei den vorherigen Phasen, spielen Intuition, Emotion und Vorstellungskraft bei der Ermittlung der finalen Lösung eine wichtige Rolle. Sie sollten diejenige Lösung auswählen, die Ihnen ein positives, sicheres Gefühl gibt – auch in Hinblick auf mögliche Grenzen bzw. offene Enden der Lösung sowie bei der Vorstellung davon, wie die Beteiligten reagieren würden (im Gefühl, im Verhalten und in der Argumentation), wenn die Lösung umgesetzt würde.

Schritt 5: Testen

In diesem letzten Schritt probieren Sie Ihre ausgewählte Lösung aus und bewerten ihre Wirksamkeit. In den fünf Schritten des Design Thinking ist dies der letzte und abschließende Schritt. Es ist jedoch zu beachten, dass Design Thinking eher als iterativer Prozess verstanden

werden muss: So kann das Ausprobieren eines Lösungsansatzes wieder einen neuen Design Thinking Prozess anstoßen.

4.2 Vorbereitung der Unterstützungsstrategien für eine aktive Medienbildung mit geistig beeinträchtigten Jugendlichen

Nachdem die Bedürfnisse der Zielgruppe, wesentliche Merkmale von Medienbildung und Medienkompetenz, sowie die Methodik des MediaDiamanten und des Design Thinking erläutert wurden, kommt es nun zur konkreten Anwendung all dessen und somit zur Erarbeitung konkreter Unterstützungsstrategien.

Die vorliegende Handreichung soll dabei nicht nur fertige Lösungen präsentieren, sondern Ihnen ein Werkzeug an die Hand geben, welches Sie selbst nutzen können, um Handlungs- und Unterstützungsstrategien für die Praxis in Ihrer Organisation zu entwickeln.

Um sich den Fragestellungen zu nähern, die mit der Begleitung von Jugendlichen mit leichten kognitiven Beeinträchtigungen einhergehen, wurden zwei sog. Personas entwickelt. Bei Personas handelt es sich um fiktive Vertreter*innen Ihrer Zielgruppe mit realen Bedürfnissen und Fähigkeiten. Sie vermitteln allen Beteiligten ein einheitliches Verständnis von der Zielgruppe. In den AMEDY Co-Design Workshops wurden die Personas „Clara“ und „Bart“ verwendet.

Fall 1: Clara



Abbildung 6: Clara (fiktive Persona),
Bild von Maura Barbulescu auf Pixabay

Clara ist 17 Jahre alt, hat eine leichte geistige Behinderung und lebt seit fünf Jahren in stationärer Behandlung. Sie besucht ihre Familie regelmäßig an den Wochenenden. Clara hat zwei Brüder und zwei Schwestern. Ihre Eltern sind zwar sehr engagiert, aber keine Pädagog*innen. Sie erhalten finanzielle Unterstützung. Ihre Eltern hatten Schwierigkeiten damit, sich neben ihren anderen Kindern auch noch um Clara zu kümmern. Deshalb lebt Clara seit fünf Jahren in einem Wohnheim. Von den pädagogischen Fachkräften wird sie oft als „Klette“ beschrieben. Sie verlangt viel Aufmerksamkeit von den Betreuungspersonen und möchte ständig Bestätigung. Clara braucht viel Nähe, und wenn die Betreuer*innen in der Nähe sind, hält sie sich an die Regeln. Sie ist oft und lange auf Facebook aktiv. Sie nimmt alle Freundschaftsanfragen an, auch wenn sie die Personen nicht kennt, denn sie möchte die Zahl ihrer Facebook-Freunde erhöhen und in ihrer Schule beliebt sein. Seit kurzem - auf Anregung ihrer Schwester hat Clara auch Snapchat. Clara ist auf der Suche nach ihrer Sexualität. Eine Betreuerin hat herausgefunden, dass sie Nacktfotos und Videos über Snapchat mit erwachsenen Männern teilt, die sie danach fragen.

Sie sagt, dass ihr die Komplimente gefallen. Ab und zu erhält sie sogar Geschenke dafür. Einmal hat Clara jedoch auch mehrere negative Kommentare erhalten – seitdem fühlt sie sich mit ihrem Körper unwohl und unsicher.

Welche Unterstützungsstrategien können, basierend auf dem MediaDiamanten, in dieser Situation hilfreich sein? Bevor wir uns das ansehen, ist es wichtig, Claras Bedürfnisse richtig abzubilden. Wir können Claras Bedürfnisse aus verschiedenen Perspektiven definieren: aus der Perspektive von Clara selbst, aus der Perspektive der Betreuungsperson und aus der Perspektive ihrer Eltern. Wenn wir diese Perspektiven betrachten, können wir die folgenden Bedürfnisse definieren, auf die die Unterstützungsstrategien eingehen sollten:

- Die Perspektive von **Clara**: Clara braucht Nähe zu Menschen, sie braucht sozialen Kontakt, sie will gesehen werden.
- Die Perspektive der **Fachkräfte**: Clara braucht Aufmerksamkeit und Bestätigung, aber auch Online-Sicherheit.
- Die Perspektive der **Eltern**: Clara muss lernen, Grenzen zu setzen, braucht aber auch Informationen und einen Rahmen, um zu lernen, wie man Grenzen setzt. Sie braucht Unterstützung dabei, wie man sich online richtig verhält.

Entsprechend dieser Bedürfnisse können folgende Unterstützungsstrategien zum Einsatz kommen. Bitte beachten Sie, dass die fünf Seiten des MediaDiamanten nicht immer ganz trennscharf sind – so überschneiden sich einige Unterstützungsstrategien und können auch in mehrere Kategorien gleichzeitig passen.

Vergnügen – Digitale Möglichkeiten und Unterhaltungsangebote genießen

Eltern oder Fachkräfte können sich gemeinsam Zeit nehmen, um zu sehen und sich erläutern zu lassen, was Clara online macht. Versuchen Sie, den Schwerpunkt auf Dinge zu legen, die Spaß machen. Recherchieren und entdecken Sie gemeinsam alternative, sicherere Unterhaltungsangebote oder Kreativ-Apps, in denen Clara ihren Sinn für Ästhetik ausleben und sich ausdrücken kann. So kann Claras Fokus von Facebook und Sozialen Medien weg und auf andere Bereiche verschoben werden.

Sicherheit – Risiken vermeiden

Als Eltern oder Fachkräfte können Sie nach positiven Vorbildern für Clara suchen und gemeinsam schauen, wie er/sie sich sicher im Internet bewegt und auf Privatsphäre, z.B. bei Social-Media-Apps, achtet.

Nehmen Sie sich als Eltern gemeinsam mit Clara Zeit, um einen Blick auf die Privatsphäre-Einstellungen ihrer meistgenutzten Social-Media-Apps zu werfen und über die Bedeutung von Privatsphäre zu sprechen.

Begleitung – Kinder und Jugendliche unterstützen und begleiten

Clara und ihre Eltern bzw. Betreuungspersonen können gemeinsam bestimmte Apps erkunden, damit auch die Eltern und Fachkräfte mit diesen Apps und Tools vertrauter werden. Schauen Sie sich als Fachkraft gemeinsam mit Clara ihre Internetkontakte an, und besprechen Sie: Wer sind ihre echten Freunde und wer nicht? Der nächste Schritt besteht darin, Regeln festzulegen: Was teilt man mit wem, und was besser nicht? Besser, als mit völlig Fremden zu chatten, ist es z.B., den Kontakt zu bestehenden (analogen) Freunden online zu aufrechtzuerhalten und zu pflegen und sich über gemeinsame Hobbys o.Ä. auszutauschen.

Inhalt – wissen, welche Medieninhalte für welches Alter geeignet sind

Um zu verstehen bzw. zu reflektieren, welches Verhalten im Internet angemessen ist und welches nicht, ist es hilfreich, einen Bezug zur analogen Welt herzustellen. Denn auch das eigene Verhalten und Handlungen in der digitalen Welt sind real und können demzufolge reale, spürbare Konsequenzen nach sich ziehen. Stellen Sie sich gemeinsam mit Clara beispielsweise die Frage, „Würdest du ein Nacktfoto von dir auch in der Schule am schwarzen Brett aushängen?“. Ein solches Gedankenspiel, bei dem das Online-Verhalten in die analoge Welt übertragen wird, kann helfen, ein Gespür bzw. eine Einschätzung dafür zu bekommen, wie man sich im digitalen Raum angemessen verhält.

Wertschätzung und Bestätigung kann Clara auch auf andere Weise (online aber auch offline) bekommen, als über das Versenden freizügiger Bilder. Entdecken Sie mit ihr gemeinsam Apps und digitale Angebote, bei denen die eigenen Interessen und Talente im Vordergrund stehen und gefördert werden.

Balance – Momente mit und ohne digitale Medien

Selbstvertrauen ist wichtig und kann über soziale Medien gestärkt werden. Aber das eigene Selbstbild sollte nicht nur von positiven oder negativen Kommentaren von fremden Menschen im Internet abhängen. Suchen und fördern Sie Aktivitäten, die Clara zusätzlich helfen, ihr Selbstvertrauen zu stärken und sorgen Sie für einen Ausgleich bzw. eine gesunde Balance zwischen Tätigkeiten online und offline. Das Ausüben einer ehrenamtlichen Tätigkeit z.B. kann

Clara Bestätigung und Wertschätzung geben und sie darin unterstützen, neue Interessen und Talente zu entdecken.

Es ist hilfreich, wenn Organisationen einheitliche Vorgaben bzgl. der Mediennutzung machen, an denen man sich orientieren kann (z.B. feste Medienzeiten oder Momente, in denen digitale Geräte ausbleiben, festlegen). Als Fachkraft können Sie sich auf diesen vorgegebenen Rahmen berufen. Sie können das Thema aber auch spielerisch in Form einer Gruppenaktion angehen, indem man beispielsweise eine „Challenge“ zur Reduzierung der Bildschirmzeit ausruft. Der Wettbewerbscharakter kann die Jugendlichen motivieren, mitzumachen und vermeiden, dass sie sich wegen ihrer Bildschirmnutzung angegriffen fühlen.

Fall 2: Bart



Abbildung 7: Bart (fiktive Persona), Bild von Erik Lucatero auf Pixabay

Bart ist 16 Jahre alt und in stationärer Behandlung in der Jugendhilfe seit er 12 Jahre alt ist. Er ist der Sohn einer alleinerziehenden Mutter. Zu seinem Vater hat er keinen Kontakt. Er hat eine 7-jährige Stiefschwester aus einer anderen (bereits beendeten) Beziehung seiner Mutter. Er hängt sehr an seiner Mutter, die allerdings sehr viel arbeitet, um ihre Familie ernähren zu können, und daher nicht immer Zeit für Bart hat. Die Schule interessiert Bart nicht wirklich. Die Meinung seiner Freund*innen dagegen ist für ihn sehr wichtig. Dabei handelt es sich allerdings eher um oberflächliche Kontakte. In der Schule hat Bart kein gutes Image. Er hat ein Smartphone, das er viel benutzt, wenn er es darf. Am meisten nutzt er Snapchat und Messenger, worüber er Kontakt zu anderen Jugendlichen in seinem Alter hat. Auch spielt er verschiedene Spiele auf seinem Smartphone und zuhause auf dem Computer. Da Zocken ihm viel Spaß macht und er sehr gut darin ist, ist er seit kurzem Mitglied in einem Gaming-Team, das an internationalen Wettbewerben teilnimmt. Bart macht jedoch zwiespältige Erfahrungen in diesem Team. Manchmal erhält er von den Mitgliedern anderer Teams (auf Facebook und im Online-Chatforum) Drohungen: "Wenn du dieses Spiel gewinnst, werde ich dich suchen und töten". Er erhält viele gemeine Kommentare aber auch viel Lob und Zuspruch

– in Barts Augen überwiegen allerdings die Hasskommentare. Bart ist darüber sehr unglücklich und hat manchmal Alpträume von den Drohungen. Früher hatte Bart auch einen eigenen YouTube-Kanal, mittlerweile hat er diesen aber deaktiviert. Er kann gut singen und hat auf YouTube mehrere Musikvideos veröffentlicht. Die Videos hatten viele Views und manchmal wurde Bart sogar auf der Straße darauf angesprochen: "Oh, du bist es! Wann veröffentlichst du ein neues Video?". Da Bart sehr viel Zeit mit Zocken verbringt, kommt er nicht mehr dazu, neue Songs aufzunehmen, aber ihm fehlt die Musik sehr.

Zunächst sollten wir auch hier die Bedürfnisse von Bart aus den unterschiedlichen Perspektiven zusammentragen.

- Die Perspektive von **Bart**: Bart hat ein großes Bedürfnis, Zuneigung von seiner Mutter zu erfahren. Er nutzt das Internet, um Anerkennung zu bekommen und dazu zu gehören, sei es über seine Musik auf YouTube oder über Gaming Gruppen.
- Die Perspektive der **Fachkräfte**: Bart erfährt ein Mangel an Aufmerksamkeit. Er verbringt sehr viel Zeit vor dem Computer.

- Die Perspektive der **Mutter**: Bart muss lernen, sich anderen anzuvertrauen. Des Weiteren sollten wir seine musischen Fähigkeiten auch außerhalb von YouTube fördern und anderen zeigen.

Vergnügen – Digitale Möglichkeiten und Unterhaltungsangebote genießen

Barts Mutter könnte gemeinsame Aktivitäten vorschlagen, an denen die ganze Familie teilnehmen kann (z.B. Brettspiele). Sie sollte Bart dazu ermutigen, neben dem Zocken auch „Offline-Aktivitäten“ nachzugehen, die seinen Interessen und Vorlieben entsprechen (z.B. könnte er sich wieder mehr der Musik widmen).

Auch die Fachkräfte sollten Bart zeigen, dass es auch abseits des Computers unterhaltsame Unternehmungen gibt und ihn dazu motivieren, auch einmal an anderen Freizeitaktivitäten teilzunehmen (z.B. Sport, Musik, Kunst, Theater, Ausflüge, Kochen etc.). Sie können ihn dabei unterstützen, neue Hobbys zu finden und Freundschaften im analogen Leben zu schließen.

Außerdem könnten Sie Bart andere Apps bzw. digitale Angebote zeigen, die zwar ebenfalls auf einem spielerischen Ansatz beruhen und Spaß machen, durch die man jedoch auch noch etwas Neues dazulernen kann (Stichwort: Gamification).

Sicherheit – Risiken vermeiden

Barts Mutter sollte festlegen, welche Webseiten ihrer Meinung nach (nicht) von ihrem Kind besucht werden dürfen. Sie kann Anwendungen zur elterlichen Kontrolle installieren, die den Zugriff auf bestimmte, gefährliche Webseiten blockieren. Auch sollte sie unbedingt die Polizei involvieren und sie über die Drohungen, die Bart online erhalten hat, informieren.

Die Fachkräfte könnten Bart ebenfalls dazu ermutigen, sich an die Polizei zu wenden, sollte er neue Drohungen erhalten. Gemeinsam können Sie mit ihm darüber sprechen, welche Webseiten sicher sind und welche nicht, und warum (nicht). Darüber hinaus können Sie (Gruppen-)Diskussionen anstoßen, in denen Sie über Online-Risiken sprechen und zeigen, wie man Gefahren im Netz erkennen und sich davor schützen kann (beispielsweise in einem Workshop für Jugendliche über den verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien). Dafür braucht es aber auch zunächst eine Schulung der Fachkräfte selbst, damit Sie in Themen wie Privatsphäre und Datenschutz sattelfest sind und Ihr Wissen in entsprechend aufbereiteter Form an die Jugendlichen weitergeben können.

Bart kann auch selbst tätig werden, indem er unbekannte Personen online blockiert oder versucht, sich auf andere spielerische Aktivitäten einzulassen, statt zu zocken. Er braucht Unterstützung und

muss lernen, wie er Kontakte blockiert, wie er Personen beim Admin einer Plattform meldet oder wie er auf Hate Speech im Netz reagieren kann.

Begleitung – Kinder und Jugendliche unterstützen und begleiten

Barts Mutter kann ihn während des Surfens im Internet beaufsichtigen. Indem der Computer von Barts Zimmer ins Wohnzimmer gestellt wird, könnten Sie als Elternteil bspw. leichter kontrollieren, wie lange er ihn nutzt und eine Vereinbarung über die Nutzungszeiten treffen. Sie sollten Ihre Sorgen und Ängste Bart gegenüber verbalisieren und dabei ein Gespräch auf Augenhöhe mit ihm suchen. Sie könnten ihm vorschlagen, mit ihm zusammen im Internet zu surfen (beispielsweise an einem Spiel teilnehmen, das er spielt) und Interesse an den Dingen zeigen, die er online macht.

Auch die Fachkraft sollte Barts Bedürfnisse kennen lernen. Warum ist er so internetbegeistert? Wie kann ich ihm helfen? Diskutieren Sie diese Fragen mit ihm. Geben Sie ihm das Gefühl, dass Sie zu ihm stehen und ihm helfen wollen. Versuchen Sie wirklich, ihn und seine Bedürfnisse zu verstehen. Schaffen Sie einen geschützten Raum und geben Sie ihm so das Gefühl, dass er seine Gedanken und Gefühle mitteilen kann und Ihnen vertrauen kann. Sie können gemeinsam Spiele spielen, externe Einrichtungen für spezielle Themen aufsuchen und professionelle Unterstützung bei Problemen mit Cyber-Mobbing anbieten.

Bart muss lernen, um Hilfe zu bitten, wenn er sich im Spiel von jemandem bedroht fühlt. Er braucht eine Vertrauensperson für digitale Themen, z.B. Geschwister oder Gleichaltrige.

Inhalt – wissen, welche Medieninhalte für welches Alter geeignet sind

Barts Mutter sollte Inhalte festlegen, die sie für Bart für angemessen hält. Das sollten Sie als Elternteil allerdings nicht einfach über seinen Kopf hinweg entscheiden, sondern ihn bei der Mediennutzung begleiten und gemeinsam mit ihm besprechen, welche Websites er besuchen kann und welche nicht – und warum. Bart muss die Möglichkeit bekommen, zu verstehen, warum er auf manche Inhalte nicht zugreifen sollte – denn nur, wenn er die Gründe nachvollziehen kann, kann er dies auch annehmen und der Vereinbarung zustimmen. Gemeinsam können Sie dann auch nach Alternativen zu problematischen Inhalten suchen.

Die Fachkraft kann gemeinsam mit Bart Regeln für das Surfen im Netz aufstellen. Sie sollten Bart aber auch dazu befähigen, dass er eine gefährliche Seite, ein problematisches Verhalten oder bedrohliche Inhalte selbst erkennen und damit umgehen kann. Sie müssen sich gemeinsam darauf einigen, welche Inhalte sicher sind. Sie können darüber hinaus eigene Vorschläge für interessante und sichere Websites einbringen. Dabei sollte jedoch berücksichtigt werden, dass

Jugendliche auch eine eigene Meinung haben: Schenken Sie ihnen Gehör und nehmen Sie sie ernst. Die Jugendlichen selbst entscheiden letzten Endes, was sie interessiert.

Bart selbst sollte es vermeiden, Spiele zu spielen, die eine Interaktion mit fremden Personen erfordern. Auch muss er lernen, selbst einschätzen zu können, wann es genug ist und er mit dem Spielen aufhören muss. Darüber hinaus kann er eigene Vorschläge zu alternativen, sicheren Online-Videospielen machen.

Balance – Momente mit und ohne digitale Medien

Wie bereits unter Vergnügen erwähnt, muss Bart lernen, dass nicht nur das Zocken am Computer Freude bringen kann. Er braucht einen Ausgleich und sollte sich dafür andere, körperliche oder kreative Aktivitäten suchen. Barts Mutter kann ihn dazu ermutigen und ihm verschiedene Alternativen vorschlagen, z.B. eine Teamsportart.

Fachleute können Bart dabei helfen, eine Balance zu finden. Sie können feste Computerzeiten verabreden, einen Zeitplan erstellen und eine entspannende, medienfreie Routine vor dem Schlafengehen etablieren. Sie können Bart dabei helfen, neue Hobbys für sich zu entdecken, bei denen er sich mit anderen Jugendlichen treffen kann, um sein Selbstbewusstsein zu stärken. Sie können ihm auch digitale Kommunikationskanäle, die speziell für Jugendliche gemacht sind, zeigen.

Bart muss natürlich auch selbst versuchen, seine Online-Zeit zu reduzieren und alternativ mit seinen Freund*innen Aktivitäten draußen unternehmen, wie z.B. spazieren gehen, im Park Sport treiben oder in einer Band gemeinsam Musik machen. Vor dem Schlafengehen könnte er öfters Lesen oder ein Hörbuch hören, statt vor dem Computer zu sitzen.

4.3 Unterstützungsstrategien für eine aktive Medienbildung mit geistig beeinträchtigten Jugendlichen

Mit Hilfe der Personas, der Identifikation von individuellen Bedürfnissen und problematischen Verhaltensweisen im Umgang mit digitalen Medien wurden eine Reihe von Lösungsansätzen für verschiedene Akteure vorgeschlagen. Daraus lassen sich nun für die individuelle Ebene der Jugendlichen, jene der pädagogischen Fachkräfte aber auch für die Angehörigen allgemeine Unterstützungsangebote bzw. Handlungsstrategien ableiten. Diese galt es zu diskutieren und sich gemeinsam auf jene zu einigen, die für die Minimierung von Risiken bei der Nutzung von digitalen Medien für alle Beteiligten in Frage kommen. Im Rahmen der Co-Design Workshops im AMEDY-Projekt wurden so folgende Strategien formuliert:

Individuelle Strategien der **Jugendlichen**

- eigene Mediennutzung reflektieren und problematische Verhaltensweisen erkennen
- offen gegenüber Vorschlägen für alternative (digitale) Freizeitbeschäftigungen sein bzw. solche selbständig aktiv suchen
- Verständnis für die Gründe von Altersbeschränkungen bei digitalen Angeboten entwickeln
- Meldefunktion auf sozialen Netzwerken kennenlernen und aktiv nutzen

Unterstützungsangebote und Handlungsstrategien der **pädagogischen Fachkräfte**

- Jugendliche aktiv bei der Wahrnehmung alternativer Freizeitbeschäftigungen begleiten
- Aufbau von Offline-Routinen
- Positive Begegnungen mit Gleichaltrigen schaffen und das Selbstbewusstsein stärken
- Alternative digitale Anwendungen zeigen und deren Ausprobieren aktiv begleiten
- Gemeinsame Regeln für die Internetnutzung aufstellen: mit den Jugendlichen aber auch im Betreuungsteam, „an einem Strang ziehen“
- Die Meinung der Jugendlichen in der Auseinandersetzung mit ihrer Mediennutzung respektieren
- Aneignen von Hintergrundwissen über Altersbeschränkungen für digitalen Angebote, digitale Tools zur Kommunikation und Unterhaltung, Datenschutz und Privatsphäre
- Gespräche auf Augenhöhe führen: Ängste und Sorgen verbalisieren

- Gedankenspiele anregen: problematisches Verhalten aus der digitalen Welt verbal in den analogen Raum übertragen und so die Brisanz verdeutlichen
- Ansprechende „Rolemodels“ für die Jugendlichen finden, die als Vorbild funktionieren können

Unterstützungsangebote und Handlungsstrategien der **Angehörigen** (hier Eltern)

- Interesse für die Beschäftigung der eigenen Kinder im digitalen Raum zeigen
- Offen für die Begeisterung sein, die die digitale Welt auf Jugendliche ausübt
- Alternative Freizeitbeschäftigungen vorschlagen, die die Bedürfnisse/Interessen des Kindes adressieren
- Maßnahmen installieren, um Onlinezeiten zu reduzieren (z.B. Mediennutzungsvertrag)
- Vorbild sein
- Gemeinsam Entscheidungen zur gesunden und verantwortungsbewussten Mediennutzung treffen
- Zeitweise Beaufsichtigung der Mediennutzung des Kindes oder Nutzung von Jugendschutzsoftware

Mit der Sammlung an Unterstützungsangeboten und Handlungsstrategien wurde ein Prototyp erstellt, den es nun in der Praxis zu testen gilt. Im Rahmen des AMEDY Projektes war dies leider nicht möglich. Das Projektkonsortium ist aber sehr interessiert an Ihren Erfahrungen. Schreiben Sie gern an amedy@digitale-chancen.de und teilen Sie mit, ob die Strategien in Ihrem Fall funktioniert haben, ob Sie weitere ergänzen oder die vorhandenen verändern würden.

Literatur

AMEDY (n.d.). Active Media Education for Disabled Youth. Retrieved from <https://project-amedy.eu/index.cfm/secid.1>

Bertelli, Marco O.; Munir, Kerim; James, Harris & Salvador-Carulla, Luis (2017). Intellectual development disorder. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4822711/>

Borgström, Åsa; Daneback, Kristian & Molin, Martin (2019). Young people with intellectual disabilities and social media. Retrieved from <https://www.sjdr.se/articles/10.16993/sjdr.549/>

Brown, Tim (2009). Change by design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Business

Chadwick, Darren; Wesson, Caroline & Fullwood, Chris (2013). Internet access by people with intellectual disability: Inequalities and Opportunities. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/267029621_Internet_Access_by_People_with_Intellectual_Disabilities_Inequalities_and_Opportunities

Chiner, Esther; Gómez-Puerta, Marcos & Cardona-Moltó, M. Christina (2017). Internet and people with intellectual disability: an approach to caregiver's concerns, prevention strategies and training needs. Retrieved from <https://naerjournal.ua.es/article/view/v6n2-9>

De Morgen (2019). Teen entertains thousands of fans on Tiktok from his wheelchair: "I learned to live with my disability". Retrieved from <https://www.hln.be/buitenland/tiener-entertaint-vanuit-zijn-rolstoel-duizenden-fans-op-tiktok-ik-heb-met-mijn-beperking-leren-leven~a1974466/?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

EMELS. (n.d.). European media literacy standard for youth workers. Retrieved from <https://emels.eu/wp-content/uploads/2018/05/emels-handout-en.pdf>

European Commission (2017). European commission of mil activities. Retrieved from <http://www.cimusee.org/mil-news-global/european-commission-mil-activities/>

Forni, Amy Ann & van der Meulen, Rob (2016). Gartner Newsroom. Retrieved from <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2016-08-16-gartners-2016-hype-cycle-for-emerging-technologies-identifies-three-key-trends-that-organizations-must-track-to-gain-competitive-advantage>

Greenspan S., Loughlin G., & Black R. S. (2001). Credulity and gullibility in people with developmental disorders: A framework for future research. *International Review of Research in Mental Retardation* 24:101-135 DOI:10.1016/S0074-7750(01)80007-0

Ireland South East (2019). Funding approved for the centre for design in Kilkenny. Retrieved from <https://irelandsoutheast.com/2019/01/13/funding-approved-for-the-centre-for-design-in-kilkenny/>

Kelley, Tom & Kelley, David (2013). *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. New York: HarperCollins Publishers.

Lussier-Desrochers, D., Normand, C. L., Romero-Torres, A., Lachapelle, Y., Godin-Tremblay, V., Dupont, M., Roux, J., Pépin-Beauchesne, L., & Bilodeau, P. (2017). Bridging the digital divide for people with intellectual disability. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 11(1), Article 1. DOI:10.5817/CP2017-1-1

Martin Finch, Judy (2020). Social media and those with intellectual and developmental disabilities. Retrieved from <https://medicine.wustl.edu/news/podcast-covid-19-social-media-and-those-with-intellectual-and-developmental-disabilities/>

Mediawijsheid (2008). Obvoeden met media. MediaDiamant. Retrieved from <https://www.mediawijsheid.nl/mediadiamant/>

Morrison, Fiona (2016). Social workers community with children and young people in practice. Retrieved from <https://www.iriss.org.uk/resources/insights/social-workers-communication-children-and-young-people-practice>

Schalock, L., & Tassé. (2021). America association of intellectual and developmental disability. Retrieved from <https://www.aidd.org/intellectual-disability/definition/faqs-on-intellectual-disability>

The Argonauts (2019). What is design thinking and how do we apply it. Retrieved from <https://www.theargonauts.be/toepassen-van-design-thinking/>

Vanwynsberghe, Hadewijch (2018). European media literacy standard for youth workers. Retrieved from <https://mediawijs.be/emels-european-media-literacy-standard-for-youth-workers>