

Medienbildung – Einblicke in den Entwicklungsprozess eines Trägers

Jan Graf

Stadtgrenzenlos

Evangelische Jugendhilfe Godesheim gGmbH

Alexander Hundenborn

Projekt PowerUp - Medienpädagogik & Erziehungshilfe

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW



“Müssen wir auch alle bei Snapchat sein?”

“Wo kriegen wir denn die Geräte und das Wissen her?”

“Und dann haben wir einfach mal was ausprobiert und haben uns Facebook angeschaut.”

“Dürfen wir WhatsApp für den Kontakt zu Jugendlichen und Eltern nutzen?”

“Muss ich mich immer an die USK halten?”

“Wie handhaben wir den Kontakt zur Herkunftsfamilie in Zeiten des Smartphones?”

“An wen können wir uns wenden, wenn wir Fragen haben?”

“Dürfen Handys, als Sanktionsmittel abgenommen werden?”

“Wir wollen die Kinder und Jugendlichen doch auch bei ihrem digitalen Aufwachsen begleiten können.”

Konstituierende Idee aus der Praxis der EJG

2014

Projektbeginn PowerUp

2015

Steigende Anzahl von jungen Geflüchteten

2015

Projektbeginn WeReporter und Stadtgrenzenlos

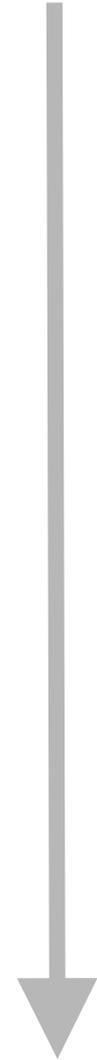
2015

Initiierung des Arbeitskreises Digitalisierung

2016



Konzeption eLearning und Struktur Medienleitbild



Praxis mit Kindern und Jugendlichen

Fortbildungen und Fachtage



Stadtgrenzenlos - Jugendhilfe in digitalen Lebenswelten

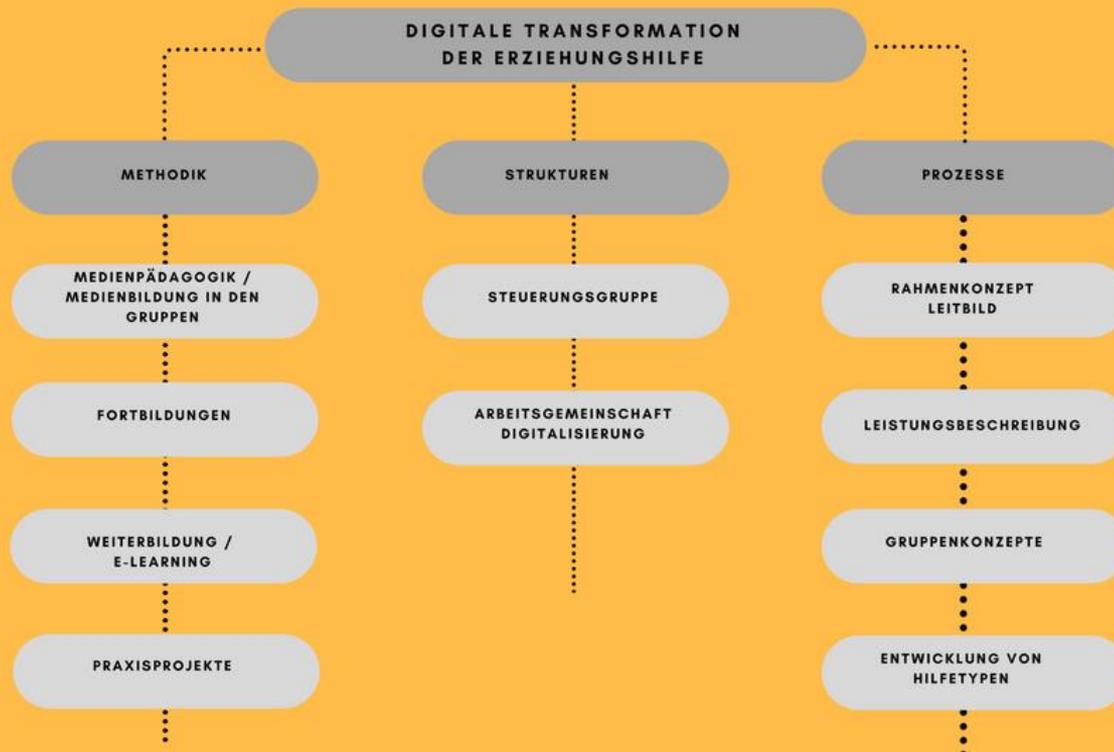
The screenshot displays the website's interface. At the top, a navigation bar includes links for 'Start', 'Praxis', 'Digitale Tools', 'Hintergrundwissen', 'WeReport', 'Fortbildungsprogramm', 'Gustav 2.0', and 'Über Uns'. The main header features a blue-tinted image of young people looking at smartphones, with the text 'Digitale Jugendhilfe ist lebensweltorientierte Jugendhilfe'. Below this, a 'Praxis' section highlights 'Future Camp - digitaler Medientag im Haus der Jugend' with a sub-headline 'Unter dem Motto „Kennenlernen, ausprobieren, entdecken“ fand am 23. September [...]'. It also lists 'Digitale Lernwerkstatt Bewerbung', 'Rap: Sprachrohr und multikulturelles Medium - Das erste Open Rap-Freestyle im Gustav 2.0', 'Gustav FIFA Playstation Turnier', and 'WeReport - Ein Projekt zur digitalen Partizipation und beruflichen Qualifizierung junger Geflüchteter'. A 'Gustav 2.0 Terminkalender' and 'Fortbildung' section are also visible. At the bottom, a 'DIGITALE TEILHABE - ÜBER UNS' section states 'Digitale Medien sind unabhängig von Alter, Bildung und sozialen Hintergrund selbstverständlicher Lebensalltag.' The website footer includes a small logo and the text 'Zum Öffnen der Broschüre (PDF)'.

PowerUp - Medienpädagogik & Erziehungshilfe



EVANGELISCHE JUGENDHILFE GODESHEIM 2.0

Erziehungshilfe in Digitalen
Welten. Partizipation in der
Digitalen Gesellschaft



Praxisbeispiele



Praxisbeispiele



Praxisbeispiele



Praxisbeispiele



Fragestellungen und Klärungsbedarfe

- Smartphonewegnahme als Sanktionsmöglichkeit
- Haftung bei missbräuchlicher (Medien-)Nutzung
- Nutzungszeiten, Einstiegsalter
- Einblick der Fachkräfte in das Smartphone/ den PC/ das Tablet
- Sicherstellung von Beweisen (Cybermobbing)
- Fotos auf Ferienfreizeiten/ Sommerfesten etc.



Leitlinien Mediennutzung

Inhaltsangabe

1. Einleitung

- 1.1 Inhalt und Verfahren

2. Praxis

- 2.1 Leitsätze Internet
- 2.2 Leitsätze Handy/Tablet
- 2.3 Leitsätze PC/Notebook
- 2.4 Leitsätze Soziale Netzwerke (z. B. Facebook)
- 2.5 Leitsätze Videospiele
- 2.6 Leitsätze TV/DVD/Streamingdienste
- 2.7 Leitsätze auditive Medien
- 2.8 Leitsätze Printmedien
- 2.9 Leitsätze Raphaelschule
- 2.10 Leitsätze Mitarbeitende

3. Anlagen

- 3.1 Informationen zum Medienkonzept im Raphaelshaus
- 3.2 Einverständniserklärung zur Mediennutzung
(für Eltern/gesetzliche Vertreter)
- 3.3 Einverständniserklärung zur Übertragung der Bildrechte
- 3.4 Einverständniserklärung für die Mediennutzung
(für Kinder/Jugendliche)
- 3.5 Haftungsausschluss WLAN-Nutzung
- 3.6 Informationen zum Public WLAN im Raphaelshaus
- 3.7 Krisenplan Cyber-Mobbing



2.1 Leitsätze Internet

2.1.1 Rechtslage

- Das Internetrecht stellt kein eigenes Rechtsgebiet dar, sondern ist die Schnittstelle vieler unterschiedlicher Rechtsgebiete, die das Internet betreffen kann:
 - Vertragsrecht (z. B. Ebay, Klingelton-Verträge)
 - Urheberrecht (z. B. Musik, Filme streamen)
 - Persönlichkeitsrecht (z. B. Datenschutz)
 - Strafgesetz (z. B. Verleumdung, Mobbing)
 - Zivilrecht (z. B. Schadensersatzklagen bei Verleumdung)
 - Wettbewerbsrecht
 - Namens-/Markenrecht
 - Telemediengesetz
- Die gesetzlichen Grundlagen im Umgang mit Medien sind verbindlich und einzuhalten.
- Für die Internetnutzung gibt es keine Altersbeschränkung, lediglich die Inhalte sind altersbeschränkt.

2.1.2 Gefahren und Grenzen

- Die Risiken innerhalb des Internets sind zahlreich, da es ein offenes Medium ist, welches von jedem genutzt werden kann:
 - jugendgefährdende Inhalte
 - Mediensucht
 - Sexting
 - Viren
 - Kostenfallen
 - Wahrnehmungseinschränkung
 - eingeschränkte Anonymität (z. B. Zugriffsversuche von Tätern)
 - Fehl- oder Falschinformationen (die eingestellten Informationen werden nicht auf ihre Richtigkeit geprüft)
 - Cyber-Mobbing (Plattform ist nicht mehr nur der Klassenraum, sondern vielmehr die grenzenlose und vermeintlich anonyme Welt des Internets)
 - Online Werbung (unreflektiertes Bestellen in einem weltweitgroßen Einkaufszentrum)
 - Datenweitergabe (das Internet vergisst nicht)
 - sexueller Missbrauch (die meisten Kinder fühlen sich im Internet sicher und gehen allzu oft sorglos und vertrauensvoll mit dem Medium um)