



# Medienkonzept

der Jugendhäuser im Rhein-Kreis Neuss



Elterngesprächskreis e.V.



rhein  
kreis  
neuss

Jugendamt



St. Andy Korschenbroich



# INHALTSVERZEICHNIS

## 1. Einleitung

1.1 Warum dieses Medienkonzept?

1.2 Beteiligte Einrichtungen

## 2. Medienpädagogische Grundlagen

2.1 Was ist Medienpädagogik?

2.1.1 Medienkompetenz

2.1.2 Medienerziehung

2.1.3 Medienbildung

2.2 Was bedeutet das für unsere Arbeit mit Kindern und Jugendlichen?

## 3. Haltung und Medienpädagogische Leitlinien

## 4. Chancen, Rechte und Pflichten bei der Mediennutzung

4.1 Chancen der Mediennutzung

4.2 Rechtliche und Gesetzliche Grundlagen

4.2.1 Risiken

4.2.2 Handlungsempfehlungen Mitarbeiter

## 5. Kreative/Aktive Medienarbeit und Öffentlichkeitsarbeit

5.1 Leitfaden für Angebote

5.2 Partizipation

5.3 Konkrete Projekte in unserer Einrichtung

5.4 Social Media

5.5 Elternarbeit

## 6. Einrichtungsspezifischer Anteil des Medienkonzeptes

## 7. Prävention, Intervention

7.1 Risikobereiche der Mediennutzung/ Prävention

7.2 Handlungsempfehlungen/ Leitfaden

7.3 Präventionsmethoden

## 8. Vorgehensweise zur nachhaltigen Verankerung

8.1 Regelmäßige Aktualisierung, Erweiterung und Implementierung

8.2 Medienbeauftragte

8.3 Arbeitskreis

8.4 Peer-to-Peer-Ansätze

## 9. Anhang, Methoden- und Linksammlung, Best Practice



# 1. EINLEITUNG

## 1.1 Warum dieses Medienkonzept?

Medienpädagogik für alle! Mit diesem Gedanken wurde dieses Medienkonzept im Rahmen von "Conceptopia", einem Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, entwickelt. Die begleitende Fortbildung fand in der herausfordernden Zeit der Corona-Krise statt, in der die Jugendeinrichtungen im Rhein-Kreis Neuss für mehrere Wochen geschlossen werden mussten. Digitale Medien sind im Alltag der Kinder und Jugendlichen ständig präsent. Die BesucherInnen der Jugendeinrichtung sind (ständig) online und erreichbar und nutzen das Internet für Messenger, Suchmaschinen und Videostreaming. Spätestens für die Jugendlichen ab 14 Jahren ist die Internet- und Mediennutzung nicht mehr wegzudenken und ist fest mit ihrer Lebensrealität verbunden.

An diese Lebenswelt muss die offene Kinder- und Jugendarbeit anknüpfen und sich auch in digitalen Welten bewegen. Die medienpädagogischen Angebote der Jugendeinrichtung sollen niederschwellig auch die Kinder und Jugendlichen erreichen, die an anderen Orten aufgrund sozialer und geschlechtsspezifischer Hürden oder ihres Bildungsstatus nicht erreicht werden. Medienpädagogische Angebote in den Jugendfreizeiteinrichtungen können dabei zum Abbau von digitalen Ungleichheiten junger Menschen beitragen.

Dieses Medienkonzept beschreibt den Rahmen für die medienpädagogische Arbeit in der Jugendeinrichtung. Die medienpädagogischen Angebote sollen dabei immer die Teilhabe der Kinder und Jugendlichen stärken und von der jeweiligen Zielgruppe mitgestaltet werden. Die Lebenswelten müssen ernst genommen werden und die Einrichtung soll in ihrer Angebotsgestaltung für junge Menschen attraktiv sein.

Für die Mitarbeitenden der Jugendfreizeiteinrichtung bedeutet dies, die (aktuellen) Themen der Medienlandschaft an sich und die Medienbildung im Konkreten zu erfassen, verstehen zu lernen und in der Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Eltern fachlich anzuwenden. Dieses Medienkonzept will eine klare Haltung der Mitarbeitenden zu digitaler Medienarbeit beschreiben und Transparenz der vorhandenen Angebote ermöglichen.

## 1.2 Beteiligte Einrichtungen

Dieses Medienkonzept ist das Ergebnis eines gemeinsamen Schreibprozesses und wurde von den folgenden Jugendfreizeiteinrichtungen entwickelt:

Kinder- und Jugendfreizeitstätte St. Andreas "Katho St. Andy", Korschenbroich  
"Jugendcafé a3" und "JaM - Jugendheim am Markt", Jüchen  
"Jugendtreff Sinnflut", Glehn  
"Jugendhaus JUST-in", Rommerskirchen  
"Jugendcafé Bamm", Hochneukirch

# 2. MEDIENPÄDAGOGISCHE GRUNDLAGEN

Um Transparenz zu ermöglichen und auch im Sinne der Nachvollziehbarkeit dieses Konzepts, werden zunächst einige Grundbegriffe geklärt.

## 2.1 Was ist Medienpädagogik?

Medienpädagogik ist die Summe interdisziplinärer Bezüge und gleichzeitig eine Teildisziplin vieler Wissenschaftszweige. Sie ist unter dem Dach der Kommunikations- und Medienwissenschaft zu verorten, mit Verbindungen zur Erziehungswissenschaft, Sozialen Arbeit, Kulturwissenschaft sowie Sozialwissenschaft.

Die Medienpädagogik beschäftigt sich mit den Bedingungen, unter denen Kinder und Jugendliche aufwachsen und den Umgang mit Medien erlernen. Sie fragt danach, wie Menschen dabei unterstützt werden können, Medien in den Bereichen Bildung, Beruf/ Ausbildung und Freizeit zu nutzen und zu gestalten. Die Medienpädagogik untersucht die Auswirkungen der Medienkultur auf Lern- und Bildungsprozesse in allen Lebensphasen und analysiert, welche Aufgaben und Funktionen Medien in unserer Gesellschaft übernehmen. Ihre Aufgabe ist es, Konzepte, Methoden und Programme für den sinnvollen Einsatz von Medien im Rahmen des pädagogischen Handelns zu entwickeln.

### 2.1.1 Medienkompetenz

Dieter Baacke teilt den Begriff der Medienkompetenz in vier Dimensionen. Die erste Dimension ist die Medienkritik, welche sich auf weitere Ebenen aufschlüsselt. So beschreibt die Medienkritik einerseits die Fähigkeit, entscheiden und unterscheiden zu können, für welche Tätigkeit/ welches Vorhaben ein bestimmtes Medium geeignet ist. Hinzu kommt die Ebene der kritischen und reflexiven Auseinandersetzung mit Medien (Konsum, Nutzung, Inhalte, Ursprung etc.). Als zweite Dimension benennt Baacke die Medienkunde, also Wissen und Know-How zu unterschiedlichen Medien – den Umgang, die Bedienung unterschiedlicher Medien und die Funktionsweisen. Daran schließt die 3. Dimension an: das Medienhandeln bzw. die Mediennutzung. Diese Dimension beschreibt also die aktive und produktive Nutzung von Medien. Die kreative Arbeit mit Medien, das "Weiterdenken" und Gestalten mit Medien markiert für Baacke die 4. Dimension seiner Definition von Medienkompetenz – die Dimension der Mediengestaltung.

Stefan Aufenanger erweitert Baackes Modell und benennt sechs Dimensionen: Kognitive Dimension (Medien müssen auch unter ethischen Aspekten betrachtet und beurteilt werden), moralische Dimension (Medien erfüllen auch die Funktion des Unterhaltens und Genießens), soziale Dimension (die Fähigkeit, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern selbst zu gestalten und handzuhaben), affektive Dimension (die Befähigung soziale Auswirkungen von Medien von Medien angemessen thematisieren zu können), ästhetische Dimension (Medieninhalte wollen gestaltet werden und dazu benötigt man spezifische Fähigkeiten) und die Handlungsdimension (Bezieht sich u.a. auf Wissen, Verstehen und Analysieren im Zusammenhang mit Medien).

# 2. MEDIENPÄDAGOGISCHE GRUNDLAGEN

## 2.1.2 Medienerziehung

Die Medienerziehung beinhaltet die Perspektive der Mediensozialisation, also das Verhältnis von Heranwachsenden zu Medien. Dazu gehören auch Präventions- oder ausgleichende Angebote (Defizite). Wichtige Inhalte der Medienerziehung sind der Kinder- und Jugendmedienschutz, das Medienverhalten und die kritische Auseinandersetzung mit Medien und -inhalten. Inhalte der Medienerziehung werden von einer fachkundigen Person an die Kinder und Jugendlichen vermittelt.

## 2.1.3 Medienbildung

Medienbildung beschreibt die Auseinandersetzung von Kindern und Jugendlichen, mit sich selbst und ihrer Umwelt, mit und durch Medien. Die Medienbildung ist weniger auf den Medienkompetenzerwerb bezogen, sondern eher prozessorientiert, also wie wird Medienkompetenz erworben. Es soll Orientierungswissen erlangt werden- wie finden sich Kinder und Jugendliche mit und innerhalb von Medien zurecht? Davon abzugrenzen ist die Mediendidaktik. Diese hat den Erwerb von Medienkompetenzen zum Ziel.

## 2.2 Was bedeutet das für unsere Arbeit mit Kindern und Jugendlichen?

Das Medienkonzept der Jugendfreizeiteinrichtung zielt auf die Förderung der Medienkompetenz der Kinder- und Jugendlichen. Die BesucherInnen der Einrichtung sollen zu einem sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Handeln mit digitalen Medien befähigt werden.

Im Rahmen der Angebote sollen die BesucherInnen die Fähigkeit erlangen, sich mit Medien kritisch auseinanderzusetzen und diese kritisch zu nutzen. Die Medienbildung soll die Sachkompetenz, d.h. Medienkunde und Mediennutzung fördern. Hierbei ist das praktische Ausprobieren eine tragende Säule der Medienbildung. Im Bereich der Mediengestaltung sollen die Kinder und Jugendlichen im Umgang mit den digitalen Medien geschult und über die Gefahren digitaler Medien aufgeklärt werden. Daher bedarf es einer aktiven Medienarbeit, in der die Kinder und Jugendlichen befähigt werden, digitale Medien in kreativer Eigentätigkeit zu nutzen und zu gestalten.

## 3. HALTUNG UND MEDIENPÄDAGOGISCHE LEITLINIEN

Uns ist es wichtig, den Jugendlichen unterschiedliche Plattformen und Betätigungsfelder anzubieten, die ihnen vielfältige, kreative Nutzungsmöglichkeiten zeigen. Die praktische Arbeit steht dabei klar im Vordergrund, um ein Verständnis bei der Klientel aufzubauen. Dabei möchten wir offen gegenüber der Mediennutzung als ein Teil der Lebenswelt der Jugendlichen sein und die Themen aufgreifen, die für sie relevant sind.

Wir signalisieren, dass wir bei kritischen Situationen als kompetente AnsprechpartnerInnen für die BesucherInnen da sind und sie sich an uns wenden können. Dabei wollen wir sie gleichzeitig empowern, eigenständig mit Überforderung und Gefahren umgehen zu können. Darüber hinaus bieten wir den Jugendlichen eine Hilfestellung, eine eigene Haltung gegenüber den Medien zu entwickeln, die durchaus kritisch sein darf.

Die Haltung der handelnden Personen in der Jugendeinrichtung ist geprägt von Offenheit gegenüber Entwicklungen in der Medienarbeit. Hieraus ergibt sich das Ziel, der Klientel Freude im Umgang mit den unterschiedlichen Medienbereichen zu vermitteln und ein Interesse zu wecken.

## 4. CHANCEN, RECHTE UND PFLICHTEN BEI DER MEDIENNUTZUNG

Die neuen Medien bieten Kindern und Jugendlichen neben vielen anderen Dingen, eine weitere Möglichkeit der Abgrenzung von der Welt der Erwachsenen. Dennoch benötigen Kinder und Jugendliche pädagogische Fachkräfte, die Ihnen die Möglichkeit und den Spaß der neuen Medien zugestehen und gleichzeitig sensibel machen für Risiken und Gefahren.

§14 SGB VIII beschreibt: Diese Maßnahmen sollen Eltern und Erziehungsberechtigte besser befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen. Daraus ergibt sich für uns, sichere Rahmenbedingungen für die Mediennutzung herzustellen, gleichzeitig zu befähigen, den Zugang zu Medien zu ermöglichen und die Chance der Medien als Sprachrohr hervorzuheben, sowie die kompetente Nutzung zu fördern.

# 4. CHANCEN, RECHTE UND PFLICHTEN BEI DER MEDIENNUTZUNG

## 4.1 Chancen der Mediennutzung

Möglichkeiten der Kooperation (z.B. mit Schulen)	Kombination von analogen und digitalen Angeboten (z.B. Escape Room, Esports meet Sports, Mario Kart)	digitale Angebote losgelöst von Örtlichkeiten u. weiterhin erreichbar sein	relativ schnelle Erfolgserlebnisse für Klientel, die nachhaltig bleiben (z.B. eigene Videoproduktionen u. gestaltete Games)
große Vielfalt der Medienarbeit	Partizipation (z.B. mit digitalen Umfragen, Terminfindung, Beteiligung an Social Media Kanälen etc.)	Prävention	

## 4.2 Rechtliche/gesetzliche Grundlagen

Die Vermittlung von Medienkompetenz ist unser gesetzlicher Auftrag.

§14 SGB VII (1) Jungen Menschen und Erziehungsberechtigten sollen Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes gemacht werden. (2) Die Maßnahmen sollen 1. junge Menschen befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen führen, 2. Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen. In der UN-Kinderrechtskonvention wird neben den Rechten auf Informations- und Meinungsfreiheit (Artikel 13) und dem Recht auf Zugang zu Medien (Artikel 17), auch das Recht auf Bildung (Artikel 28) postuliert. Gleichzeitig zeigt sich in Artikel 17 deutlich, dass Kinder besonderen Schutz und Unterstützung bei der Mediennutzung benötigen, damit sie keinen Schaden nehmen. Artikel 13 impliziert, dass auch für die freie Meinungsäußerung Regeln und Normen gelten, die erlernt werden müssen. Das Wohl des Kindes hat oberste Priorität und den höchsten Wert, bei allen Maßnahmen, die Kinder betreffen. Die UN-Kinderrechtskonvention betont insbesondere die Kinderrechte auf besonderen Schutz: Schutz der Privatsphäre (Artikel 16), Kinder- und Jugendschutz (Artikel 17), Schutz vor Gewalt (Artikel 19) und Schutz vor sexuellem Missbrauch in allen Formen (Artikel 34). Kinder, die sich in Medienwelten bewegen, benötigen einen besonderen Schutzraum sowie Regeln, Anleitung, Orientierung und Unterstützung durch Erwachsene.

Das Internet in seiner vielfältigen Form verfügt über mehrere rechtliche Schnittstellen, die wir in unserer täglichen Arbeit berücksichtigen müssen.

# 4. CHANCEN, RECHTE UND PFLICHTEN BEI DER MEDIENNUTZUNG

Vertragsrecht	Urheberrecht	Persönlichkeitsrecht	Telemediengesetz
Strafgesetz	Telemediengesetz	JuSch-Gesetz	Datenschutzgrundverordnung
Jugendmediens taatsgesetz			

## 4.2.1 Risiken

jugendge- fährdende Inhalte	Mediensucht	Sexting	Kostenfalle/ Verschuldung
eingeschränkte Anonymität	Fake News	Verbreitung problematischer Inhalte	Cyber Mobbing
Onlinewerbung	Datenweitergabe	Datenschutz	Sexueller Missbrauch
ständige Erreichbarkeit	Fomo (die Angst etwas zu verpassen)	Überforderung	

# 4. CHANCEN, RECHTE UND PFLICHTEN BEI DER MEDIENNUTZUNG

## 4.2.2 Handlungsempfehlungen Mitarbeiter

Ansprechpartner* in sein	Medienkompetenz vorleben / dafür sensibilisieren	Inhalte / News kritisch hinterfragen	Schutzsoftware installieren / Filter
USK beachten	Wegfall der Störerhaftung	Aufsichtspflicht besteht auch im Internet	Verhaltensregeln
Kommunikationsr egeln	Netiquette	Einstellungen der Geräte regelmäßig überprüfen	

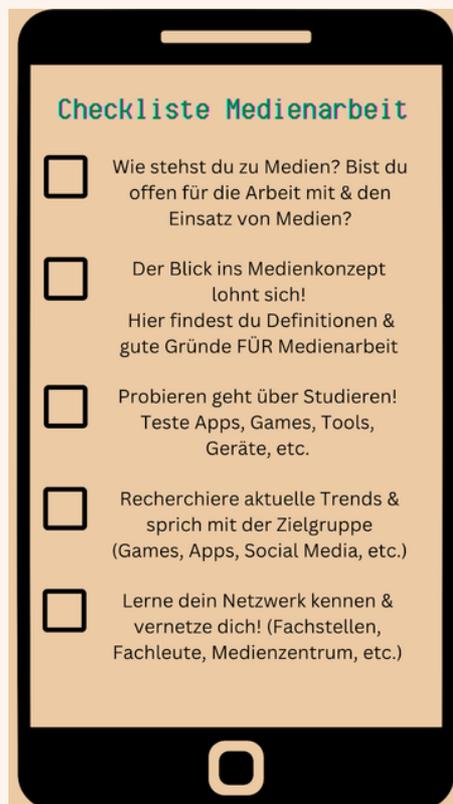
# 5. KREATIVE, DIGITALE MEDIENARBEIT

## 5.1 Leitfaden für Angebote

Nachfolgend wurde eine Checkliste erarbeitet, die die Planung von Medienangeboten unterstützen soll.

An dieser Stelle soll erwähnt sein, dass es zum Selbstverständnis unserer Arbeit gehört, Angebote und Projekte nach Möglichkeit inklusiv zu gestalten.

# 5. KREATIVE, DIGITALE MEDIENARBEIT

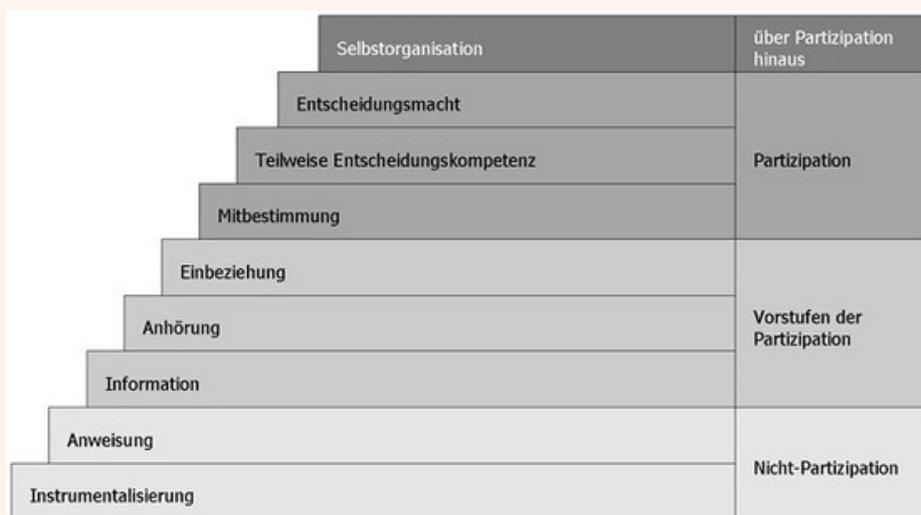


<b>am Puls der Zeit</b>	<b>Schlagworte sammeln</b>	<b>Vernetzung mit Fachstellen/ Fachleuten</b>	<b>selbst probieren/ DIY</b>
Offen für Medien	Tools kennenlernen	Was ist Trend? Was ist "in"?	Welche Games sind aktuell?

# 5. KREATIVE, DIGITALE MEDIENARBEIT

## 5.2 Partizipation

Partizipation gilt als eine der Säulen von offener Kinder- und Jugendarbeit, so ist sie ebenfalls ein wichtiger Aspekt in der Gestaltung, Planung und Durchführung von Medienangeboten. Darüber hinaus kann Partizipation über den vielfältigen Einsatz von Medien ermöglicht werden, mehr dazu findet sich unter Punkt 4.1.



## 5.3 Konkrete Projekte in unserer Einrichtung

Die an der Erstellung dieses Medienkonzepts beteiligten Jugendfreizeiteinrichtungen veröffentlichen ihre digitale Medienarbeit auf dem Padlet "Kreative, digitale Medienarbeit in der offenen Kinder- und Jugendarbeit in Jüchen, Korschenbroich und Rommerskirchen". Das Padlet ist eine "Best Practice" Sammlung und steht allen Beteiligten zur Verfügung.

[https://padlet.com/Jugendamt\\_RKN/I4lgtbgy3laqn05m](https://padlet.com/Jugendamt_RKN/I4lgtbgy3laqn05m)

# 5. KREATIVE, DIGITALE MEDIENARBEIT

## 5.4 Social Media

*“Rund 21 Prozent der 6- bis 9-jährigen Kinder in Deutschland besitzen bereits ein eigenes Smartphone. In der Altersgruppe der 10- bis 12-Jährigen sind es dann 86 Prozent, bei den 13- bis 15-Jährigen 95 Prozent. Der Anteil der Smartphone-Besitzer unter den 16- bis 18-Jährigen beläuft sich auf 96 Prozent. Die intelligenten Mobiltelefone sind für viele ein wichtiger Teil des alltäglichen Lebens geworden.” (Smartphone-Besitz - Kinder und Jugendliche in Deutschland 2021 | Statista)*

Für die Arbeit der Jugendeinrichtungen mit digitalen Medien ist eine gewisse Präsenz in den Sozialen Netzwerken nahezu unabdingbar. Zu lebensweltorientierten Arbeiten in der offenen Kinder- und Jugendarbeit gehört das Einbeziehen (oder zumindest eine Auseinandersetzung mit diesen Plattformen) von Instagram, Whatsapp, TikTok und Co.

Nicht zuletzt in der Corona-Pandemie hat sich gezeigt, dass die Social Media Formate genutzt werden konnten, um den Kontakt zu den BesucherInnen aufrechtzuerhalten und ansprechbar zu sein. Darüber hinaus lassen sie sich ebenfalls einsetzen, um der Klientel eine Partizipation zu ermöglichen und kreative, spielerische Angebote umzusetzen.

Darüber hinaus bieten sich folgende Chancen und Möglichkeiten über Social Media Kanäle der Jugendfreizeitstätten:

- Informationsweitergabe (zum Beispiel nach Anmeldung)
- Dokumentation der aktuellen Angebote/des aktuellen Programms in der Öffentlichkeit
- Veranstaltungshinweise zukünftiges Programm

Eine Besonderheit bezüglich dieses Themas stellt die Padlet-Seite der Jugendfreizeitstätten im Rhein-Kreis Neuss dar. Hier sind alle Jugendeinrichtungen in einer gemeinsamen Präsenz zu finden. Der Schwerpunkt liegt insbesondere auf Veranstaltungen. Darüber hinaus gibt es Verlinkungen zu den Ferienkalendern und weitere Informationen.

Zudem ist festzuhalten, dass Social Media ebenfalls wichtig für die offene Kinder- und Jugendarbeit ist, um die Erziehungsberechtigten bei laufenden Maßnahmen zu informieren und auf Veranstaltungen hinzuweisen, die eine Anmeldung erfordern.

Der Einsatz und die Gewichtung der sozialen Netzwerke sind dabei in den Jugendfreizeitstätten höchst unterschiedlich.

# 5. KREATIVE, DIGITALE MEDIENARBEIT

## 5.5 Elternarbeit

Im Zentrum der offenen Kinder- und Jugendarbeit steht die Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Die Elternarbeit ist demnach kein Kernbereich. Bei konkreten Fragen, die nicht unmittelbar zu klären sind, verweisen wir auf die Inhalte von Klicksafe.

<https://www.klicksafe.de/elternarbeit>

Dennoch kann im Falle im Sinne der Prävention und vor allem der Intervention im Medienbereich notwendig sein, Eltern/ Erziehungsberechtigte einzubeziehen.

Grundsätzlich sollten Eltern/ Erziehungsberechtigte über die Angebote der Jugendfreizeiteinrichtung offen und möglichst umfassend informiert werden. Dies kann über die Präsenz der Einrichtung in den Sozialen Medien, Elternbriefe und Newsletter erfolgen. Darüber hinaus sollen Eltern/ Erziehungsberechtigte darüber informiert werden, auf welche Art und Weise wir Kinder und Jugendliche über Angebote informieren.

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



Elterngesprächskreis e.V.

## 6.1 Individuelle Ausrichtung in der SinnFlut

- 6.1.1) technische und fachliche Ausstattung
- 6.1.2) mechanische Einstellungen für sicheren Umgang im Netz
- 6.1.3) Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang im Netz
- 6.1.4) unsere Social Media Arbeit
- 6.1.5) unsere praktische Arbeit im Umgang mit Medien
- 6.1.6) Ziele für unsere medienpädagogische Arbeit

### 6.1.1 Technische und fachliche Ausstattung

Jedem/Jeder pädagogischen MitarbeiterIn wird das Medienkonzept ausgehändigt und gemeinsam besprochen um etwaige Fragen zu klären. Ziel ist es, dass jedem/jeder pädagogische Mitarbeiter (Hauptamtliche Fachkräfte/Honorarkräfte/Studenten) fachlich geschult und informiert wird im Umgang mit Medien in der Einrichtung.

Die Sinnflut verfügt über einen LAN und WLAN Anschluss. Der WLAN Anschluss ist mit einem Passwort gesichert und für die Jugendliche zugänglich. Der Lan Anschluss ist mit einem Laptop verbunden. Dort haben das pädagogische Personal sowie die Teamer einen Zugang zu.

Folgende weitere Hardware ist verfügbar:

- Drucker
- Karaoke Anlage/ DVD Player
- Musikanlage/Mischpult
- Switch/Wii/Playstation
- Beamer
- Arcade Station
- Mobile Tablets und Smartphones die jederzeit aus dem Büro des Jugendamtes mitgenommen werden können
  - Mobiler Sofortdrucker (ausleihbar Jugendamt)
  - Kompaktkamera (ausleihbar Jugendamt)
  - Plotter-Schneidemaschine samt Zubehör

Weitere Hardware wie weitere Tablets, Roboter, Videokonferenztechnik usw. können über das Medienzentrum des Rhein-Kreises Neuss ausgeliehen werden.

Durch die Vielzahl von Hardware ist jeder pädagogische Mitarbeiter bemüht sich eigenständig im Umgang mit der Hardware zu schulen (durch gemeinsamen Austausch, YouTube Tutorials, Schulungen etc.). Weiterhin besuchen die hauptamtlichen Fachkräfte 1-2 Kurse im Jahr um sich im medienpädagogischen Bereich zu schulen (Beispiel über die FJMK, JFC, Medienzentrum).

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



Elterngesprächskreis e.V.

## 6.1.2 Mechanische Einstellungen für sicheren Umgang im Netz

Die Sinnflut verfügt über folgende mechanische Einstellungen für einen sicheren Umgang im Netz:

- Fritzbox Router hat die Grundeinstellungen , dass jugendgefährdende Seiten/Begriffe gesperrt werden (diese Liste findet sich in den Einstellungen und sollte 2-3 x im Jahr auf Aktualität/Updates überprüft werden) (siehe Anhang Benutzung Einstellungen Router)
- Der Laptop verfügt über eine unsichtbare im Hintergrund laufende Schutzsoftware "Jusprog", (Kidssafe) auch hier 2-3 x kontrollieren ob alles aktiv ist sowie ein Antivirusprogramm (siehe Anhang Benutzung "Jusprog")
- WLAN-Passwort für die Nutzung , Passwort wird 1-3x im Jahr geändert

## 6.1.3 Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang im Netz

Die pädagogischen MitarbeiterInnen gehen mit gutem Beispiel voran und dienen unter anderem auch als AnsprechpartnerIn. Dazu zählen:

### Spiele auf der Playstation/Switch/Tablet

- USK und FSK Regelungen beachten (siehe Anhang)
- Bei Onlinespielen nach pädagogischen Empfehlungen schauen ([www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de))
- Spielzeit begrenzen, in der Regel sind es 20-30 min, es wird dann gewechselt
- Aufsichtspflicht gilt auch bei Spielen, daher auch immer wieder schauen was gespielt wird (Onlinefunktionen hinterfragen)
- Wir spielen keine Spiele die ausschließlich alleine gespielt werden

### Umgang im Netz

- Inhalte kritisch hinterfragen
- Sich an Kommunikationsregeln halten /Netiquette beachten in der Einrichtung als auch in den Sinnflut-Gruppen auf WhatsApp/Facebook/Instagram/ TikTok
- Bei Projekten Einverständnisse der Eltern und Kinder einholen
- Jugendgefährdende Inhalte/ Hate Speech/ Cybermobbing/ rassistische Äußerungen werden nicht geduldet

Folgende Netiquette Regeln gelten in der Sinnflut als auch bei Social Media

- Keine Hassrede im Netz, wenn ihr was zu klären habt, dann von Angesicht zu Angesicht und nicht im Netz
- Keine Verbreitung von Falschinformationen
- Wir grenzen keine anderen aus
- Jugendgefährdende Inhalte haben hier keinen Platz
- Wir versuchen konstruktiv Kritik zu geben und hören einander zu
- Keine Beschimpfungen und keine Beleidigungen
- Keine Nachrichten, Bilder, Videos, Sprachnachrichten ohne Einwilligung des anderen weiterleiten
- Wenn wir gemeinsam Essen, bleibt das Smartphone unberührt
- Recht am eignen Bild beachten sowie Urheberrecht beachten

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



Elterngesprächskreis e.V.

Fällt dem pädagogischen Mitarbeitern etwas auf, wird dieses im Team angesprochen und nach einer Lösung ggfls. nach einer Hilfestellung gesucht.

Konkret heißt es: Ehrenamtler wenden sich an -> Honorarkräfte oder Leitung

Honorarkräfte wenden sich an -> Leitung

Die Leitung hat die Möglichkeit sich intern mit Kollegen fachlich zu besprechen (Abteilungsleitung, Kollegen aus anderen Einrichtungen) oder spezielle Fachkräfte dazu zu holen (Beispiel FJMK)

Um besondere Vorkommnisse zu dokumentieren, sei es in der Einrichtung als auch im Netz, wird eine Excel Tabelle auf dem Laptop in der Einrichtung geführt. Diese kann auch für Besucherstatistiken genutzt werden.

## 6.1.4 Unsere Social Media Arbeit

### - Instagram

Hier gibt es eine Seite für Informationen, Bewerbung von Veranstaltungen, Gewinnspielen, Mitmachaktionen, Kommunikationsplattform

### - Facebook

Hier gibt es eine Seite für Informationen, Bewerbung von Veranstaltungen (vor allem in den lokalen Gruppen), Gewinnspielen, Mitmachaktionen, Kommunikationsplattform

### - WhatsApp

Hauptmedium für die Kommunikation, Gruppe für Teamer, Gruppe für die Einrichtung für interessierte Besucher und Eltern, Broadcast vorrangig für interessierte Eltern ähnlich wie ein Newsletter, Bewerbung für Veranstaltungen

### - Padlet

Informationsplattform für alle Interessierten

### - YouTube

Kanal der bisher wenig genutzt wird, vorrangig für Videos die veröffentlicht werden um besondere Aktionen als Video zu zeigen

### - TikTok

Medium um Ausschnitte aus der Arbeit zu zeigen und zu dokumentieren

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



Elterngesprächskreis e.V.

## 6.1.5 Unsere praktische Arbeit im Umgang mit Medien

### Alltägliche Arbeit:

- Arbeit mit den Social Media Kanälen um die Arbeit zu dokumentieren, in Kontakt zu treten oder zu informieren über besondere Veranstaltungen/Aktionen
  - Bedienung und Kontrolle über die Playstation und Switch
  - Bedienung und Kontrolle über den Laptop und WLAN
- **Projekthafte Arbeiten die regelmäßig vorkommen:**
  - In jeder Ferienaktion wird versucht Medien einzubauen, sei es mit Tablets, Robotern etc.
    - Projekte im Bereich Foto/Smartphone Fotografie
    - Projekte im Bereich Video/Videoschnitt/ Musik
      - Projekte im Bereich Hörspiele/ Podcast
    - Projekte mit dem Plotter/ Schneiden und Gravieren
  - Projekte mit Switch/PlayStation spielen, Verbindung digital und real
    - Projekte mit VR-Brillen
    - Projekte mit Tablets (Video, Foto, Grafik, Kunst)
      - Projekte im Bereich Robotik

## 6.1.6) Ziele für unsere medienpädagogische Arbeit

Die Arbeit im medienpädagogischen Bereich ist keine Neuheit mehr, hat aber in unserer alltäglichen Arbeit insbesondere durch die Corona Lockdowns einen besonders umfangreichen Stellenwert eingenommen.

Vorrangig möchten wir Trends und neue Entwicklungen aufgreifen und diese mit der praktischen Arbeit verknüpfen umso auch „up to date“ auf die Bedürfnisse und Interessen unserer Besucher einzugehen.

Daraus ergeben sich folgende Ziele für uns:

- Medien effektiv nutzen und in die Arbeit einbauen in Projekten sowie langfristig im Alltag
- Kindern und Jugendlichen neue Medien und Inhalte näher bringen, Zugänge schaffen, Interesse wecken
  - Informieren und sensibilisieren für Chancen und Risiken im Umgang mit Medien
  - eigene Interessen erweitern, den eigenen Umgang mit Medien und neuen Inhalten hinterfragen, Bereitschaft entwickeln sich weiter zu schulen
    - Social Media Bereich verstärkt in der Kommunikation nutzen
- Anmeldungen für Aktionen und Ferienmaßnahmen weitestgehend auch digital anbieten, einfachen Zugang dazu ermöglichen
  - Eventuelle hybride Arbeit, je nach Bedarf anbieten (Bsp. Digitaler Treff)

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



## 6.2 Individuelle Ausrichtung im JUST-in

- 6.2.1) Technische und fachliche Ausstattung
- 6.2.2) mechanische Einstellungen für sicheren Umgang im Netz
- 6.2.3) Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang im Netz
- 6.2.4) Unsere Social Media Arbeit
- 6.2.5) Unsere praktische Arbeit im Umgang mit Medien
- 6.2.6) Ziele für unsere medienpädagogische Arbeit

### 6.2.1 Technische und fachliche Ausstattung

Mit jedem/jeder pädagogischen MitarbeiterIn wird das Medienkonzept besprochen und im Anschluss digital zur Verfügung gestellt. So soll ein gleichbleibender Umgang mit den Medien der Einrichtung erzielt werden.

Das JUST-in hat einen W-Lan Anschluss, der mit einem Passwort gesichert ist. Die BesucherInnen dürfen das W-Lan nutzen.

Folgende weitere Hardware ist verfügbar:

- Drucker
- Karaoke Anlage
- PlayStation 4 und X-Box 360
- Beamer
- Plotter-Schneidemaschine samt Zubehör

Weitere Hardware wird bei Bedarf regelmäßig über das Medienzentrums des Rhein-Kreises Neuss ausgeliehen.

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



## 6.2.2 mechanische Einstellungen für sicheren Umgang im Netz

Das JUST-in verfügt über folgende mechanische Einstellungen für einen sicheren Umgang im Netz:

- Fritzbox Router hat die Grundeinstellungen, dass jugendgefährdende Seiten/Begriffe gesperrt werden (diese Liste findet sich in den Einstellungen und sollte 2-3 x im Jahr überprüft werden auf Aktualität/Updates)
- WLAN-Passwort für die Nutzung, welches alle 12 Monate geändert wird.

## 6.2.3 Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang im Netz

- Die pädagogischen Mitarbeiter gehen mit gutem Beispiel voran und dienen als AnsprechpartnerIn.
- Bitte beachten: Die Aufsichtspflicht gilt auch für die Nutzung von Medien
- Sollten Probleme auftreten, werden diese sowie der weitere Umgang mit der Situation gemeinsam besprochen.
- Die USK und FSK Regelungen werden beachten
- Die Spielzeit an den Spielekonsolen wird auf 30 Minuten begrenzt.
- Den Kindern werden bei Bedarf und bei Gelegenheit die Kommunikationsregeln (Die „Netiquette“ s.u.) im Netz, in Emails und Textnachrichten dargelegt und es wird an sie erinnert.
- Jugendgefährdende Medien werden nicht geduldet

### Wir folgen im JUST-in folgender Netiquette

- Keine Hassrede im Netz, wenn ihr was zu klären habt, dann von Angesicht zu Angesicht und nicht im Netz
- Keine Verbreitung von Falschinformationen
- Keine Ausgrenzung von einzelnen Personen
- Jugendgefährdende Inhalte haben hier keinen Platz
- Zuhören und konstruktiv kritisieren statt Beschimpfungen und Beleidigungen
- Wir achten das Recht am eigenen Bild und das Urheberrecht.
- Es werden keine Nachrichten, Bilder, Videos, Sprachnachrichten ohne Einwilligung des anderen weiterleiten

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



## 6.2.4 Unsere Social Media Arbeit

Informationsmedien:

- Instagram
- Facebook
- Padlet
- WhatsApp-Status
- Email-Newsletter
- Homepage

Kommunikationsmedien:

- WhatsApp: Gruppen für die einzelnen Teams, direkte Kommunikation mit Teamern, Eltern und Besuchern

Wichtig: Es werden keinerlei sensiblen oder persönlichen Daten über WhatsApp kommuniziert – dafür wird die Email genutzt

- Telefon: telefonische Erreichbarkeit über das mobile Netz
- Email
- Instagram und Facebook dienen in seltenen Ausnahmen auch als Kommunikationswege

## 6.2.5 Unsere praktische Arbeit im Umgang mit Medien

Viele Projekte sind bisher durchgeführt worden und sind auf einem gemeinsamen Padlet zusammengestellt. Dort sind auch weitere Projekte anderer Jugendhäuser aufgeführt.

## 6.2.6 Ziele für unsere medienpädagogische Arbeit

Das Konzept dient einer Auseinandersetzung und Strukturierung unserer medialen Arbeit im Jugendhaus.

Darüber hinaus soll auf diesem Wege die Qualität unserer Medienarbeit gewährleistet werden.

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



## 6.3 Individuelle Ausrichtung im Jugendcafé a3 und JAM

- 6.3.1) Technische und fachliche Ausstattung
- 6.3.2) mechanische Einstellungen für sicheren Umgang im Netz
- 6.3.3) Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang im Netz
- 6.3.4) Unsere Social Media Arbeit
- 6.3.5) Unsere praktische Arbeit im Umgang mit Medien
- 6.3.6) Ziele für unsere medienpädagogische Arbeit

### 6.3.1 Technische und fachliche Ausstattung

Dieses Medienkonzept soll jedem/jeder pädagogischen MitarbeiterIN ausgehändigt und gemeinsam besprochen werden, um etwaige Fragen zu klären. Ziel ist es, dass jeder/jede pädagogische MitarbeiterIn fachlich geschult und informiert wird, im Umgang mit den Medien in den Jugendeinrichtungen.

Verfügbare medienpädagogische Hardware in den Jugendeinrichtungen:

- 5 PCs
- 2 Nintendo Switch
- Sony PlayStation 4
- Beamer
- 3D-Drucker
- 4 Notebooks
- Arcade Station
- 4 iPads

Für Workshops verfügbare medienpädagogische Hardware:

- 4 Wonder Workshop Dash-Robots
- 4 Ozobots
- 4 Sphero Ollie
- 4 Sphero Bolt
- 4 Jimu Astro Robot
- 4 Learning Resources Botley 2.0
- 5 Bloxels
- 4 Makey Makey
- 4 Kosmos Easy Elektro Light
- 4 Calliope Mini
- 4 Fischer Technik Calliope
- 4 Arduino Uno
- Cricut Plotter
- Brother Stickmaschine

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTES



Weitere Hardware, wie z.B. Lernroboter können über das Medienzentrum des Rhein-Kreises Neuss ausgeliehen werden.

Die hauptamtliche Fachkraft besucht regelmäßig Schulungsangebote z.B. der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW oder des Medienzentrums Rhein-Kreis Neuss, um sich im medienpädagogischen Bereich weiter zu bilden und bereits erlangtes Wissen aufzufrischen.

Durch die Vielzahl von Hardware ist jeder pädagogische Mitarbeiter bemüht, sich eigenständig im Umgang mit der Hardware zu schulen.

## 6.3.2 Mechanische Einstellungen für den sicheren Weg im Internet

Das „Jugendcafé a3“ verfügt über einen 400 mBit Internetanschluss. Das WLAN wurde mit einem Passwort gesichert und ist nur für die Besucher\*innen der Jugendeinrichtung zugänglich. 5 PCs sind mit dem Internet über LAN, WLAN verbunden.

Für den sicheren Umgang im Netz können in der Konfiguration des WLAN Routers jugendgefährdende Seiten und Begriffe gesperrt werden. Das WLAN ist mit einem Passwort geschützt.

## 6.3.3 Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang im Netz

Alle pädagogischen Mitarbeiter beachten die Regeln des JuSchG und Kennzeichnungen der USK und FSK. DLC ohne Alterskennzeichnung wird von den Mitarbeitern vor dem Einsatz auf die pädagogische Eignung hin überprüft. Gleiches gilt für die Altersfreigabe, bzw. pädagogische Eignung von Online-Spielen. Als Nachschlagewerk dient regelmäßig die Internetseite des Spieleratgeber NRW und die Seiten der USK. Die allgemeine Aufsichtspflicht gilt auch bei digitalen Spielen.

Beim Umgang im Netz sollten Inhalte grundsätzlich kritisch hinterfragt und verifiziert werden. Die Nutzer\*innen müssen das Urheberrecht und die Netiquette beachten. Jugendgefährdende Inhalte werden selbstverständlich in keiner Form geduldet.

Netiquette Regeln:

- Keine Hassrede im Netz
- Keine Verbreitung von Falschinformationen
  - Keine Ausgrenzung
  - Keine jugendgefährdenden Inhalte
- Keine Fotos oder Videos ohne Einwilligung

Verstöße gegen die Netiquette werden im Team der hauptamtlichen und ehrenamtlichen Mitarbeiter angesprochen, nach Lösungen und ggf. nach einer Hilfestellung gesucht.

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



## 6.3.4 Unsere Social Media Arbeit

### Facebook und Instagram

Im Rahmen der Social Media Arbeit teilt die hauptamtliche Fachkraft regelmäßig Informationen zu Öffnungszeiten und Veranstaltungen auf Facebook und Instagram. Die Durchführung von Angeboten kann ebenfalls auf diesen Seiten bebildert dokumentiert werden.

### Padlet und YouTube

Außerdem werden alle Angebote auf dem Padlet der Jugendeinrichtungen und dem Padlet des Jugendamtes Rhein-Kreis Neuss geteilt. Filme, die im Rahmen eines Workshops oder einer Ferienmaßnahme erstellt wurden, werden auf dem YouTube Kanal der Jugendeinrichtungen veröffentlicht.

### Discord

In Kooperation mit den Jugendeinrichtungen im Rhein-Kreis Neuss wird darüber hinaus eine „digitale Jugendeinrichtung“ angeboten. Das „jugendtreff.digital“ Angebot wurde zunächst während der Corona-Pandemie als digitaler Treffpunkt installiert, wird nun fortdauernd gepflegt und kann weiterhin von allen Jugendeinrichtungen und Jugendlichen im Rhein-Kreis Neuss genutzt werden.

### WhatsApp

Der Messenger „WhatsApp“ wird zur Kommunikation mit den ehrenamtlichen Mitarbeiter\*innen genutzt. Hierzu werden Gruppen für die Offenen Angebote, die Workshops und die Ferienmaßnahmen eingerichtet.

## 6.3.5 Unsere praktische Arbeit im Umgang mit Medien

In Workshops und Ferienmaßnahmen wurden bereits zahlreiche Projekte durchgeführt. Diese sind auf dem gemeinsamen Padlet der Jugendfreizeiteinrichtungen im Rhein-Kreis Neuss dokumentiert.

## 6.3.6 Ziele der medienpädagogischen Arbeit

In der täglichen Arbeit, vor Ort in der Jugendeinrichtung und auch medial, z.B. auf Discord, werden immer wieder medienpädagogische Tools verwendet. Dies fängt bei der Nutzung des WLAN an und hört nicht bei der Programmierung von Lernrobotern auf. Digitale Medien wirken an vielen Stellen auf die tägliche Arbeit ein. Durch die Schließzeiten in der Corona Pandemie sind digitale Medien nochmals verstärkt in den Fokus gerückt. Alle diese Facetten bestehen nebeneinander. Mit diesem Medienkonzept wollen wir, dass Medien im Allgemeinen, die Arbeit mit den digitalen Medien und die vielfältige Nutzung der Medien, als ein fester Bestandteil der Arbeit gesehen und verstanden werden.

## 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



Dieses Ziel sollen erreicht werden:

- technische Gegebenheiten werden geprüft und bewertet (hierzu zählt die Aktualisierung des WLAN, die Sicherheit, neue Spiele für die Spielkonsolen usw.)
- Einrichtung eines kleinen Medienfachtags im Team der hauptamtlichen und ehrenamtlichen Mitarbeiter\*innen (hierzu gehört die Besprechung des Medienverhaltens in der Einrichtung, Entwicklung von Projekten usw.)
- Einbeziehung der Medien in Ferienaktionen
- Durchführung von Medienprojekten in der Einrichtung (z.B. Workshops)

Darüber hinaus sollen folgende Ziele auf Social Media Kanälen erreicht werden:

- feste Struktur für das Zeitmanagement einrichten (ein fester Zeitraum für Social Media)
- ein einheitliches Designbild entwickeln
- Trends ggf. aufgreifen
- vermehrt Reels und Storys zusätzlich zu den Beiträgen erstellen

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



St. Andy Korschenbroich

## 6.4 Individuelle Ausrichtung im Katho St. Andy

- 6.4.1) Technische und fachliche Ausstattung
- 6.4.2) mechanische Einstellungen für sicheren Umgang im Netz
- 6.4.3) Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang im Netz
- 6.4.4) Unsere Social Media Arbeit
- 6.4.5) Unsere praktische Arbeit im Umgang mit Medien
- 6.4.6) Ziele für unsere medienpädagogische Arbeit

### 6.4.1 Technische und fachliche Ausstattung

Die pädagogische Leitung der Jugendeinrichtung hat an der Ausarbeitung des Medienkonzepts im Rahmen von „Conceptopia“ aktiv mitgestaltet.

Es ist vorgesehen, dass es sowohl dem ehrenamtlichen Team als auch dem Träger vorgestellt wird und für sie zugänglich ist.

Das „Katho St. Andy“ verfügt über einen LAN- und WLAN-Anschluss im Büro, auf die lediglich die Fachkraft zugreifen kann. Im Saal besteht für die Kinder und Jugendlichen nach Passworteingabe die Möglichkeit, auf den mobilen Hotspot zuzugreifen. Zudem sind mehrere LAN-Buchsen im Saal verteilt, die bei Bedarf über einen Verteiler aktiviert werden können.

Zudem verfügt die Einrichtung über einen Medienraum inklusive Smartboard und weiteren LAN-Anschlüssen.

Folgende weitere Hardware ist verfügbar:

- Drucker
- Blu-ray-Player
- Musikanlage/Mischpult/Mikrofonanlage
- Discobeleuchtung
- Aktiv genutzte Konsolen: 2x Switch/ 2 x Playstation 4 und 5 aktiv
- VR-Brille für die PlayStation 4
- fest installierter Beamer und ausfahrbare Leinwand im Saal
- fest installierter Beamer und ausfahrbare Leinwand im Kaminraum
- diverse Retrokonsolen wie PlayStation 1 – 3, Gamecube, Sega Mega Drive etc.
- 6 Tablets und 3 Smartphones
- 8 Laptops für Projekte/AGs/Workshops

Weitere Hardware wie Tablets, Roboter, Videokonferenztechnik usw. können über das Medienzentrum des Rhein-Kreises Neuss ausgeliehen werden.

Ein Großteil der vorhandenen Technik wird von der Fachkraft eigenständig für unterschiedliche Angebote und Projekte genutzt. Geht es beispielsweise Richtung „Gamedesign“ werden Referenten\*innen hinzugezogen.

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



St. Andy Korschenbroich

## 6.4.2 mechanische Einstellungen für sicheren Umgang im Netz

Wie bereits erwähnt, wird bezüglich WLAN im „Katho St. Andy“ mit Passwörtern gearbeitet, so dass auf den Hauptrouter lediglich die Fachkraft zugreifen kann.

Die BesucherInnen können den mobilen Hotspot im Saal nutzen – hier ist zukünftig geplant, dass sie zusätzlich den vorgegeben Nutzungsbedingungen zustimmen müssen.

Darüber hinaus sind die Laptops, die in der Projektarbeit zum Einsatz kommen, mit dem Antivirenprogramm „Bitdefender“ geschützt.

## 6.4.3 Handlungsempfehlungen für einen sicheren Umgang im Netz

Die pädagogischen und ehrenamtlichen MitarbeiterInnen gehen mit gutem Beispiel voran und dienen unter anderem auch als Ansprechpartner\*in. Dazu zählen:

### Spiele auf der Playstation/Switch/Tablet

- USK- und FSK-Regelungen beachten
- Bei Onlinespielen pädagogische Empfehlungen schauen ([www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de))
- Spielzeit bei Bedarf begrenzen und auf weitere Beschäftigungsmöglichkeiten hinweisen
- Aufsichtspflicht gilt auch bei Spielen, daher auch immer wieder schauen was gespielt wird (Onlinefunktionen hinterfragen)
- es werden bevorzugt Spiele angeboten, die mit mehreren Spielern\*innen genutzt werden können

### Umgang im Netz

- ist Hauptthema der Arbeitsgemeinschaft mit der Grundschule und dem gemeinsamen Projekt mit Gymnasium und Jugendamt
- aktuell gibt es keine konkreten Regeln, die für Gruppenchats (wie zum Beispiel in der Teamerguppe) abgestimmt wurden
- es gilt eine mündlich vereinbarte Netiquette, bei Verstößen spricht der Einrichtungsleiter diese direkt im Chat oder in der Teamsitzung an
- Bei Projekten werden die Einverständniserklärungen der Eltern und Kinder eingeholt
- Jugendgefährdende Inhalte/ Hate Speech/ Cybermobbing/ rassistische Äußerungen werden generell nicht geduldet und werden in (Gruppen-)Chats direkt angesprochen oder im Einzelgespräch thematisiert

Im Kapitel 4.6 Regeln und Verhaltensstandards der Konzeption des „Katho St. Andy“ werden Normen für die Klientel festgelegt, die sich auch auf den Umgang mit Social Media und im Netz anwenden lassen:

- Respekt gegenüber den Mitmenschen (in Bezug auf Personal und andere Besucher)
- Respektvoller Umgang mit dem Eigentum anderer (Möbel innerhalb der Einrichtung, ausgeliehenes Spielmaterial)
- Jeder ist willkommen (unabhängig von Religion, Bildung, politischen Ansichten)

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



Darüber hinaus soll auf diese Regeln geachtet werden:

- Keine Hassrede im Netz: wenn ihr etwas zu klären habt, dann von Angesicht zu Angesicht, nicht im Netz und holt euch bei dem Personal der Jugendfreizeitstätte Hilfe
- Keine Verbreitung von Falschinformationen
- Wir grenzen keine anderen aus
- Jugendgefährdende Inhalte haben hier keinen Platz
- Wir versuchen konstruktiv Kritik zu geben und hören einander zu
- Keine Beschimpfungen und keine Beleidigungen
- Keine Nachrichten, Bilder, Videos, Sprachnachrichten ohne Einwilligung des anderen weiterleiten
- Recht am eigenen Bild sowie Urheberrecht beachten

Bei konkreten Projekten und Maßnahmen können situativ weitere Regularien abgesprochen werden. Beispiel Ferienfreizeiten: die Smartphones sind dort während des Programms und der gemeinsamen Mahlzeiten mindestens lautlos zu stellen oder gar nicht erst mitzunehmen.

Fällt den ehrenamtlichen Mitarbeiter\*innen etwas auf, wird dieses im Team angesprochen und nach einer Lösung ggfls. nach einer Hilfestellung gesucht.

Konkret kann dies aber auch bedeuten, dass sich die Ehrenamtlichen zunächst vertraulich direkt an die Leitungskraft wenden und gemeinsam entschieden wird, ob das Thema in eine Teamsitzung gehört.

Die Leitung hat die Möglichkeit sich intern mit der Präventionsfachkraft der GdG Korschenbroich auszutauschen oder mit Kollegen\*innen anderer Einrichtungen fachlich zu besprechen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, anzufragen (Beispiel FJMK Köln e.V.).

## 6.4.4 Unsere Social Media Arbeit

### Instagram

Das Profil wird genutzt, um Informationen zu aktuellen Aktivitäten zu geben (Bilder, Videos), es werden Veranstaltungen und Ferienmaßnahmen beworben. Gelegentlich wird über die Nachrichtenfunktion kommuniziert. Es ist mit dem Facebook-Account verknüpft, so dass Beiträge und Stories direkt geteilt werden.

### Facebook

Hier wird – zusätzlich zu den bei Instagram beschriebenen Einsatzbereichen – vor allem die Möglichkeit in den lokalen Gruppen auf Aktivitäten hinzuweisen genutzt. Zudem wird hierbei auch öfter über den Messenger kommuniziert, als es bei Instagram der Fall ist.

# 6. EINRICHTUNGSSPEZIFISCHER ANTEIL DES MEDIENKONZEPTE



## WhatsApp

Hauptmedium für die Kommunikation, Gruppe für Teamer, Gruppe für die Erziehungsberechtigten bei Ferienfreizeiten, Bewerbung von Veranstaltungen und Dokumentation aktueller Ereignisse/Aktivitäten im Status

## Padlet

Es wird regelmäßig die Padlet-Plattform des Rhein-Kreis Neuss als weitere Möglichkeit genutzt, um auf aktuelle Veranstaltungen und Öffnungszeiten hinzuweisen.

## 6.4.5 Unsere praktische Arbeit im Umgang mit Medien

### Alltägliche/Regelmäßige Arbeit/Aktionen:

- Arbeit mit den Social-Media-Kanälen um die Arbeit zu dokumentieren, in Kontakt zu treten oder um über besondere Veranstaltungen/Aktionen zu informieren
- zum alltäglichen Treff gehört das Spielen an der Konsole dazu; am häufigsten werden die Titel „FIFA“ und „Minecraft“ gespielt
  - wöchentliches Kinderkino
  - Musik hören via Spotify
  - E-Sports Turniere

### Projekthafte Arbeit die regelmäßig vorkommen:

- Ferienmaßnahme mit Referentin zum Thema „Gamedesign“
  - Computer-AG mit Grundschule (1 x pro Woche)
- Medienfuchse-Projekt mit Gymnasium (1 x pro Jahr über 1 Woche; pro 6. Klasse 1 Tag)
  - Kulturrucksack: VR- und Gamedesign-Workshop

## 6.4.6 Ziele für unsere medienpädagogische Arbeit

„Wie bereits betont, betrachtet die Fachkraft die digitalen Medien als einen zentralen Teil der heutigen Lebenswelt von Kinder und Jugendlichen.

Deswegen wird es auch als unerlässlich angesehen, in diesem Bereich für die Klientel sichtbar zu sein, sich zu präsentieren und hier eine aktive Rolle einzunehmen.“ (Konzept der Jugendeinrichtung, Kapitel 5.6 Digitale Angebote, Seite 21)

Daraus ergeben sich folgende Ziele für uns:

- Medien effektiv nutzen und in die Arbeit einbauen in Projekten sowie langfristig im Alltag
- Kindern und Jugendlichen neue Medien und Inhalte näherbringen, Zugänge schaffen, Interesse wecken
  - Informieren und sensibilisieren für Chancen und Risiken im Umgang mit Medien
- eigene Interessen erweitern, den eigenen Umgang mit Medien und neuen Inhalten hinterfragen, Bereitschaft entwickeln sich weiter zu schulen
  - Social Media Bereich verstärkt auch in der Kommunikation nutzen
- Eventuelle hybride Arbeit oder komplette Verlagerung in den digitalen Raum bei Bedarf, je nach Bedarf anbieten (Bsp. Digitaler Treff)

# 7. PRÄVENTION UND INTERVENTION

## 7.1 Risikobereiche der Mediennutzung/ Prävention

Übersicht über Risiken, Präventionsmethoden, Interventionspläne

*Risikobereiche der Mediennutzung und Übersicht über die Risiken:*

Im Zusammenhang von auffälligem Verhalten und der Nutzung digitaler Medien werden fünf Risikobereiche benannt. Zur Ordnung des thematischen Gesamtkomplexes schlagen Porsch & Pieschl (2014) folgende Systematisierung vor:

1. Wirkung von Werbung
2. Cybermobbing/ Cyberbullying
3. Sexuelle Belästigung/ Sexuelle Gewalt im Internet
4. Gewalthaltige Videospiele
5. Computerspiele und Internetabhängigkeit
6. Online Foren für Menschen mit selbstschädigendem Verhalten

Weitere Informationen zu diesem Themenkomplex findet man unter folgendem Link:  
[wsd:verhalten:theorien\\_verhalten:digitale\\_medien](http://wsd.verhalten.theorien_verhalten:digitale_medien) [Webbasierte Sonderpädagogische Diagnostik] ([wsd-bw.de](http://wsd-bw.de))

## 7.2 Handlungsempfehlungen/Leitfaden:

Im Falle von auftretenden Schwierigkeiten in Zusammenhang mit Mediennutzung, wie in den vorangegangenen Punkten beschreiben, halten wir folgende Handlungsempfehlungen für sinnvoll:



# 7. PRÄVENTION UND INTERVENTION

anhören/ zuhören	ernst nehmen	päd. Mitarbeiter/ Fachkraft/ Leitung einbeziehen	Informationen einholen
informieren	Strafrechtliche Relevanz klären	ggf. Präventionsfachkr aft/ Fachstelle einbeziehen	ggf. Rücksprache und Information der Eltern/ Erziehungsberechtigte

Weitergehende Informationen finden sich außerdem bei [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de) unter anderem auf den Seiten für PädagogenInnen.

(<https://www.klicksafe.de/paedagogen/medien-materialien>)



## 7.3 Präventionsmethoden

Zeitgemäße und zielführende Prävention im Bereich Medien ist vor allem in der Stärkung der Medienkompetenz und der Bildung im Bereich der Medien zu sehen. Jugendmedienschutz sollte als begleitender Lernprozess verstanden werden.

Grundsätzlich sollten Kinder und Jugendliche befähigt werden, digitale Medien sinnvoll, verantwortungsbewusst und mit dem nötigen kritischen Blick zu nutzen. Dabei ist eine Sensibilisierung für einen verantwortungsvollen Umgang unumgänglich.

Eine Möglichkeit, Kindern und Jugendlichen diesen verantwortungsvollen Umgang nahezubringen, ist beispielsweise die Durchführung des Internetführerscheins bzw. des Surfscheins

(<https://www.internet-abc.de/kinder/surfschein/>).



# 8. VORGEHENSWEISE ZUR NACHHALTIGEN VERANKERUNG

## 8.1 Regelmäßige Aktualisierung, Erweiterung und Implementierung

Das vorliegende Medienkonzept soll in regelmäßigen Abständen mit Blick auf die Umsetzung medienpädagogischer Angebote und ihrer Wirksamkeit überprüft werden.

Zu diesem Zweck muss regelmäßig überprüft werden, welche Ziele wir mit den medienpädagogischen Inhalten und Angeboten für Kinder und Jugendliche, Fachkräfte und die Einrichtung erreichen wollen. Darüber hinaus muss festgehalten werden, wie die Einrichtung medienpädagogisch ausgestattet ist und ob die digitalen Medien für die BesucherInnen erreichbar sind. Außerdem muss die Einhaltung der Standards für sicheres Handeln im Internet kontrolliert werden.

Eine regelmäßige, mindestens jährliche, Sichtung und Überprüfung des Medienkonzepts innerhalb des Einrichtungsteams ist erforderlich. So kann zum einen die Weiterentwicklung des Konzeptes gewährleistet sowie zum anderen sichergestellt werden, dass alle Mitarbeitenden mit dem Konzept vertraut sind. Bei dieser Sichtung und Überprüfung sollen alle haupt- und ehrenamtlich Mitarbeitenden einbezogen werden.

## 8.2 Medienbeauftragte

Der Träger der Jugendfreizeiteinrichtung hat Kenntnis von den Inhalten des Medienkonzeptes und unterstützt die Leitung der Einrichtung bei der Umsetzung. Die Leitung der Einrichtung wird vom Träger mit der Umsetzung des Medienkonzepts beauftragt.

## 8.3 Arbeitskreis

Die Fachkräfte der Jugendfreizeiteinrichtungen im Rhein-Kreis Neuss treffen sich regelmäßig zum Zweck des Austauschs. Der gebildete Arbeitskreis "Digitale Medien" soll sich zweimal im Jahr treffen. Eines dieser Treffen soll in Kooperation mit dem Medienzentrum Rhein-Kreis Neuss durchgeführt werden. Nach Bedarf wird auf die Expertise weiterer Kooperationspartner, wie der Fachstelle für Jugendmedienkultur, zurückgegriffen.

## 8.4 Peer-to-Peer-Ansätze

Im Rahmen des JugendleiterInnen-Seminars zum Erwerb der JuLeiCa werden Jugendliche ermutigt, eigenverantwortlich Freizeitangebote in der Jugendeinrichtung zu installieren. Diese Angebote können einen medienpädagogischen Inhalt haben. Die JugendleiterInnen können zur Durchführung der Freizeit- und Workshopangebote die vorhandenen digitalen Medien nutzen oder diese im Medienzentrum Rhein-Kreis Neuss entleihen.

## 8. ANHANG, METHODEN- UND LINKSAMMLUNG, BEST PRACTICE

- Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW ([www.jugendmedienkultur-nrw.de](http://www.jugendmedienkultur-nrw.de))
- Medienzentrum Rhein-Kreis Neuss (<https://medien.schule/>)
- Gesellschaft für Medien und Kommunikationskultur ([www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de))
- Klicksafe der Medienanstalt Rheinland-Pfalz ([www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de))
- Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW ([www.ajs.nrw.de](http://www.ajs.nrw.de))
- Spieleratgeber NRW ([www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de))
- LVR Zentrum für Medien (<https://medien-und-bildung.lvr.de/de/startseite.html>)
- Landeszentrale MK Rheinland-Pfalz (<https://www.saferinternet.de>)
- JUUUPPORT e.V. (<https://www.jugend.support>)
- Medienbox NRW (<https://medienbox-nrw.de>)
- [www.medien-weiter-bildung.de](http://www.medien-weiter-bildung.de)
- [www.jfc.info](http://www.jfc.info)



# Danksagung



Elterngesprächskreis e.V.



CONCEPTOPIA

Jugendförderung NRW geht digitale Wege



Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich bei Linda Längsfeld und Lisa Müsch vom Conceptopia-Team bedanken. Sie haben uns hervorragend begleitet auf unserer langen Reise zum fertigen Medienkonzept. Mit ihrem Fachwissen und ihrem Gespür für unsere Bedürfnisse haben sie es geschafft, uns ans Ziel zu führen.

