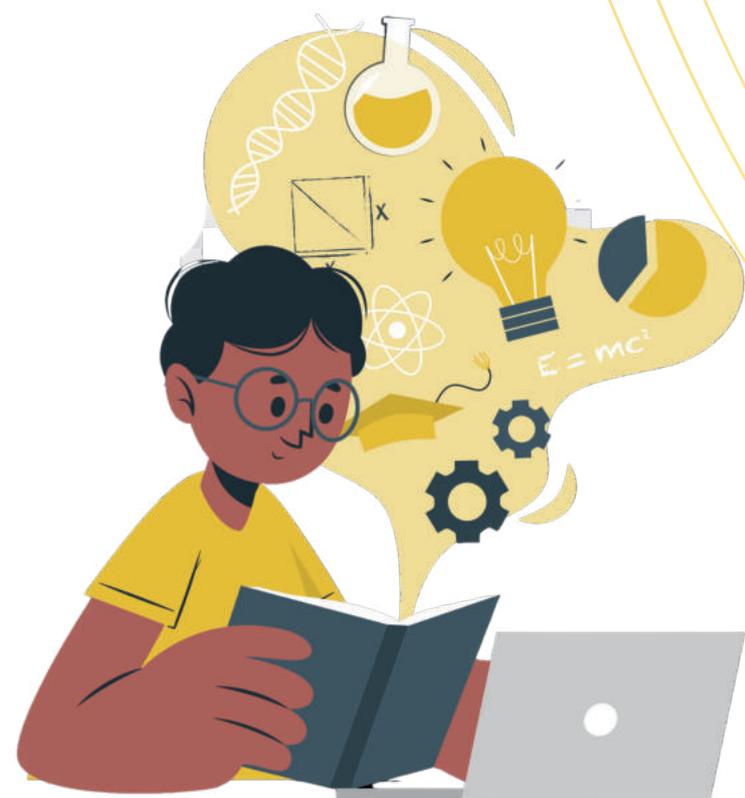


# HANDREICHUNG

# MEDIENGARAGE

## JUGEND, MEDIEN, WERKSTATT



# Danke!

Wir bedanken uns herzlich für die Förderung und die Begleitung durch das LVR-Landesjugendamt Rheinland, ohne die das Projekt und diese Handreichung nicht möglich gewesen wären. Ebenfalls bedanken wir uns bei der Stadt Köln für die enge Zusammenarbeit in der ersten Projektphase im Kölner Raum.

Darüber hinaus danken wir den teilnehmenden Jugendwerkstätten im Kölner Raum sowie im erweiterten LVR-Gebiet für ihre Offenheit und den Erfahrungsaustausch innerhalb des Projekts.

Nicht zuletzt bedanken wir uns bei unserer Geschäftsführung Markus Sindermann, unserer Fachbereichsleitung Laura Mukherjee sowie den Kolleg\*innen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW für die Unterstützung und das Lektorat dieser Handreichung.



# Inhalt

- 01** Das Projekt
- 02** Medienkompetenzförderung in Jugendwerkstätten
- 03** Mediale Risikothemen
- 04** Medienpädagogische Projekte
- 05** Ausblick
- 06** Anlauf- und Beratungsstellen
- 07** Impressum

# Mediengarage - Jugend, Medien, Werkstatt

Fachkräfte in Jugendwerkstätten dabei zu unterstützen, Medienkompetenzförderung in ihren Arbeitsalltag zu integrieren – das war das Ziel des Projekts „Mediengarage – Jugend, Medien, Werkstatt“. Mit der Pilotgruppe, bestehend aus neun Jugendwerkstätten im Kölner Raum, ermittelte das Projekt die medienpädagogischen Bedarfe. Diese bildeten die Grundlage für ein Fortbildungskonzept, das zunächst mit der Pilotgruppe und, nach einer Evaluation, ab dem zweiten Projektjahr auch mit zwölf Jugendwerkstätten aus dem erweiterten LVR-Raum durchgeführt wurde. Parallel fanden weitere Befragungen, Arbeitskreise, Beratungen und Workshops mit der Zielgruppe statt. Dabei wurden Themen wie exzessive Mediennutzung, medienpädagogische Haltung, kreative Ansätze und diverse Risiken der Mediennutzung behandelt. Diese Handreichung bildet ein Nachschlagewerk für Fachkräfte der Jugendsozialarbeit zu den zentralen Themen des Projekts und bietet eine Methodensammlung für die Praxis.

Das Projekt wurde mit einer Laufzeit vom 01.01.2022 bis zum 31.12.2024 durch den Landschaftsverband Rheinland (LVR) gefördert und von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW durchgeführt.

## **Profil Jugendwerkstätten:**

[https://www.mkjfgfi.nrw/sites/default/files/documents/lf\\_ministerium\\_brosch20s\\_korr\\_freigabe.pdf](https://www.mkjfgfi.nrw/sites/default/files/documents/lf_ministerium_brosch20s_korr_freigabe.pdf)

## **Das Gebiet des LVR in NRW:**

[https://www.lvr.de/de/nav\\_main/derlvr/organisation/gebietundmitglieder/gebietundmitglieder\\_1.jsp](https://www.lvr.de/de/nav_main/derlvr/organisation/gebietundmitglieder/gebietundmitglieder_1.jsp)

# Medienkompetenzförderung in Jugendwerkstätten

In der Arbeit mit jungen Menschen erhalten Fachkräfte regelmäßig einen Einblick in die mediale Lebenswelt der Zielgruppe. Dieser auf einer professionellen und gleichzeitig verständnisvollen Ebene zu begegnen, bedarf der Auseinandersetzung mit der **eigenen Haltung**.

Dabei ist es hilfreich, die Perspektive der jungen Menschen einzunehmen und ihre Mediennutzung zu verstehen. Eine **Befragung der Zielgruppe** half dabei, den Blickwinkel zu verändern.

Auf dieser Basis können Angebote zur Medienkompetenzförderung entstehen oder das bestehende Programm durch sinnvollen Medieneinsatz erweitert werden. Dazu benötigen die Mitarbeitenden eine **Grundausrüstung**, die das medienpädagogische Arbeiten ermöglicht.



# Eine medienpädagogische Haltung entwickeln

Die eigene Haltung gegenüber der jugendlichen Mediennutzung bestimmt das Handeln im pädagogischen Alltag. Sie ist geprägt von der eigenen Sozialisation, den eigenen Erfahrungen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen und auch von den eigenen Kompetenzen. Nicht selten führt sie zu Unstimmigkeiten im Team oder zu Unsicherheiten im Arbeitskontext. Das kann sich in inkonsistenten Regeln oder täglichen Diskussionen rund um die Mediennutzung in der Einrichtung zeigen. Mit der Entwicklung einer professionellen medienpädagogischen Haltung werden gleichzeitig Orientierung und Handlungssicherheit geschaffen.

Als Anhaltspunkt dienen verschiedene pädagogische Strömungen, nach denen die medienpädagogische Praxis unterschiedlich gestaltet werden kann: die bewahrende, reparierende, aufklärende, alltagsorientierte und handlungsorientierte Pädagogik. Je nach Einsatzbereich steht eine andere Grundhaltung im Fokus, wodurch die anderen vier Konzepte jedoch nicht an Wichtigkeit verlieren.\* Wir empfehlen die Erarbeitung einer Haltung im Team, die von Offenheit gegenüber der jugendlichen Lebenswelt geprägt ist und neben der Aufmerksamkeit für mediale Risikobereiche auch deren Chancen nutzt und einsetzt.

### Hilfestellungen zur Haltungsentwicklung im Team:

- Arbeitshilfe des Projekts CONCEPTOPIA  
[www.conceptopia.nrw/medienpaedagogische-haltungsentwicklung/#haltungsmethode](http://www.conceptopia.nrw/medienpaedagogische-haltungsentwicklung/#haltungsmethode)
- Podcast Jugendhilfenavi "Alles eine Frage der Haltung?"  
[www.youtube.com/watch?v=sJ9XR-i8YgM](http://www.youtube.com/watch?v=sJ9XR-i8YgM)

## Befragung: Mediennutzung der Zielgruppe

Im Projektzeitraum haben drei Befragungen der Zielgruppe stattgefunden. Die Befragungen sind zwar nicht repräsentativ für alle Jugendwerkstätten, dennoch lassen sich einige interessante Tendenzen erkennen, sodass an dieser Stelle die aus medienpädagogischer Sicht relevantesten Kernpunkte aufgezeigt werden.

### Umfrage Köln

Zeitraum: 20.10.22- 13.01.23 /  
30.10.23-16.02.24

Jugendwerkstätten: 7 / 5

Befragte Personen: 50 / 25

### Umfrage LVR Gebiet

Zeitraum: 30.10.23-16.02.24

Jugendwerkstätten: 6

Befragte Personen: 175

In den verschiedenen Befragungen wurde deutlich, dass das Smartphone für die Zielgruppe sehr relevant ist. Das ist, insbesondere im Vergleich mit der JIM-Studie 2024\*, für diese Altersgruppe nicht ungewöhnlich. Die Befragten gaben als Nutzungsmotive den Kontakt mit Freund\*innen, Unterhaltung, aber auch teilweise die kreative Nutzung, wie Zeichnen oder Bildbearbeitung, an. Auch praktische Anwendungen wie Navigation, Kalender, Übersetzer oder Apps für die psychische Gesundheit werden genutzt. Darüber hinaus berichteten die Mitarbeitenden der Jugendwerkstätten, dass das Smartphone oft das einzige Gerät zur Kommunikation, Unterhaltung, aber auch zum Bearbeiten von Bewerbungsunterlagen oder zum Öffnen von Unterrichtsmaterialien sei.

## Medienkompetenzförderung in Jugendwerkstätten

Auffällig war jedoch die recht hohe Selbsteinschätzung bei der Nutzungszeit des Smartphones. Insbesondere in der neuesten Umfrage ergab sich ein Durchschnitt von 5,4 Stunden täglicher Nutzung, wobei Aussagen wie "24h" oder „den ganzen Tag“ bereits ausgenommen wurden. Das Thema „digitale Spiele“ schien ebenfalls einen sehr hohen Stellenwert im Alltag einzunehmen. Ein erhöhter Medienkonsum muss nicht zwingend problematisch sein; es gilt, die Verfassung und Alltagsbewältigung des Individuums in den Blick zu nehmen. Dennoch bietet es sich an, Methoden zur Selbstreflexion, Achtsamkeitsübungen oder auch Gespräche über gesunden Medienkonsum durchzuführen. Ebenfalls empfehlenswert ist es, über die Bindungsfaktoren in Spielen zu sprechen. Diese sorgen dafür, dass Spiele über einen langen Zeitraum interessant bleiben, ungerne abgebrochen werden und die Spielenden ihre Lebensrealität vergessen.

Über diese Bindungsfaktoren aufgeklärt zu sein, bedeutet auch, Spiele bewusster konsumieren zu können. Darüber hinaus gaben die Teilnehmenden verschiedene Wünsche für Informationsangebote und Workshops an. Diese fielen sehr unterschiedlich aus; dabei schienen die Themen Datenschutz, Cybermobbing, Gaming und Social Media auf das größte Interesse zu stoßen.



## Medienpädagogische Grundausrüstung

Technische Ausstattung oder medienpädagogisches Know-how – was wird zuerst benötigt? Dieser Frage widmeten wir uns in verschiedenen Arbeitskreisen und stellten fest, dass das eine ohne das andere nicht funktioniert. Medienpädagogik kann nur im kleinen Rahmen ohne den Einsatz von Technik gelingen, Technik kann wiederum nur mit medienpädagogischer Rahmung sinnvoll eingesetzt werden. In Zusammenarbeit mit den verschiedenen Jugendwerkstätten haben wir eine Empfehlung für eine technische Grundausrüstung erarbeitet. Darüber hinaus stellen sich Fragen der Geräte- und Accountpflege. Wir empfehlen, vor dem Kauf bereits zu besprechen, wer in welchem Turnus die Geräte kontrolliert, Updates installiert und ggf. von Daten wie Browserverläufen bereinigt.

### 01

## Internet

Ausreichend schnelles und funktionelles W-LAN ist für die medienpädagogische Arbeit unerlässlich.

### 02

## Laptops

Mindestens ein Laptop zum mobilen Arbeiten neben dem Arbeitsgerät der Mitarbeitenden, optimal ist ein Laptop pro Werkbereich, den auch die Jugendlichen für Recherchen, Bewerbungstätigkeiten oder zum Erlernen von Programmen nutzen können.

## 03

### Tablets

Tablets ermöglichen den Zugriff auf viele nützliche Apps und Programme. Sie können auch zur Dokumentation von Werkstücken durch Fotos oder für die Öffentlichkeitsarbeit genutzt werden. Empfehlenswert ist ein Gruppensatz pro Einrichtung.

## 05

### Spielekonsole

Das gemeinschaftliche Spiel lädt zum Austausch ein und ermöglicht es, über exzessive Mediennutzung und Bindungsfaktoren von Spielen ins Gespräch zu kommen. Darüber hinaus fördert gemeinsames Spielen die Sozialkompetenz und ist eine attraktive Pausenbeschäftigung. Je nach Konsole eignen sich besonders Spiele für kooperatives Spielen.

## 04

### Dienst- Smartphone(s)

Mindestens ein Smartphone zur Kommunikation mit den Teilnehmenden über einen datenschutzkonformen Messenger (z. B. Signal) sowie zur Öffentlichkeitsarbeit über Social-Media-Kanäle.

## 06

### Linksammlung

- Für gebrauchte Geräte: [www.afbshop.de](http://www.afbshop.de), [www.backmarket.de](http://www.backmarket.de) oder [www.refurbed.de](http://www.refurbed.de)
- Geräte für Non-Profit-Organisationen: [www.stifter-helfen.de/](http://www.stifter-helfen.de/)
- Spieleempfehlungen: [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

# Mediale Risikothemen

Die Breite an digitalen Möglichkeiten ist nur schwer zu überblicken und wird schnell zu einer scheinbar bedrohlichen Masse an potenziellen Risiken und Gefahrenquellen.

Durch Informationen und Austausch werden diese Risiken konkreter und besprechbarer. In einer Welt, in der die analoge und digitale Lebenswelt der jungen Menschen miteinander verwoben sind, stehen Fachkräften die Medienkompetenzförderung und präventive Ansätze als wirksamstes Mittel zur Verfügung.

Für die Zielgruppe sind darüber hinaus kritisches Denken und die Reflexion der eigenen Mediennutzung entscheidend für einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien. Bildung und Aufklärung spielen also eine zentrale Rolle, um mediale Risiken zu minimieren und Chancen zu maximieren.

Die nachfolgenden Themen haben sich in der Zusammenarbeit mit den teilnehmenden Jugendwerkstätten als besonders relevant für die Zielgruppe herausgestellt.



## TIPP!

Weitere medienpädagogische Themen werden auf **“Klicksafe”** kurz und leicht verständlich aufbereitet:

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

## Hassrede

Hassrede oder Hate Speech bezeichnet die Abwertung, Beleidigung oder Bedrohung von Personen oder Gruppen aufgrund ihrer Zugehörigkeit zu marginalisierten Gruppen der Gesellschaft. Beispiele für Hassrede sind Rassismus, Sexismus oder auch Ableismus. Hassrede ist kein rein digitales Phänomen, das Internet wird jedoch oft dazu genutzt, Menschen Schaden zuzufügen, gegen Gruppen zu hetzen oder Ideologien zu verbreiten. Durch die Verwendung digitaler Kommunikationswege entsteht ein verstärkender Effekt, wie zum Beispiel eine schnellere Verbreitung oder größere Sichtbarkeit. Mit der Methode „GIFs und Memes gegen Hassrede“ kann das Thema kreativ bearbeitet und Gegenrede eingeübt werden.

Linksammlung:

- [www.kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/](http://www.kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/)
- [www.neuemedienmacher.de/helpdesk/](http://www.neuemedienmacher.de/helpdesk/)
- [www.klicksafe.de/hate-speech](http://www.klicksafe.de/hate-speech)
- [www.amadeu-antonio-stiftung.de/digitale-zivilgesellschaft/](http://www.amadeu-antonio-stiftung.de/digitale-zivilgesellschaft/)
- [www.leon.nrw.de/](http://www.leon.nrw.de/)



## Cybermobbing

Unter Cybermobbing versteht man die Beleidigung, Bedrohung, Bloßstellung oder Belästigung von Personen mithilfe digitaler Medien. Darunter fallen sämtliche Kommunikationsmedien wie soziale Netzwerke, Foren, Games und Messenger-Apps. Das Mobbing kann verschiedene Formen annehmen und reicht vom Ausschluss aus digitalen Aktivitäten, Belästigung durch Hassnachrichten bis zur Verbreitung von diffamierendem Bildmaterial. Beim Cybermobbing verstärken sich Aspekte des analogen Mobbing: Die größere emotionale Distanz zwischen Täter\*innen und Betroffenen, die fehlenden Rückzugsmöglichkeiten der Betroffenen und die schnellere Verbreitung von Inhalten sind dabei besonders gravierend. Die Methode „Cybermobbing – Szenarien“ hilft dabei, Präventionsstrategien zu erarbeiten und regt einen Perspektivwechsel an.

Linksammlung:

- [www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing--86484](http://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing--86484)
- [www.klicksafe.de/cybermobbing](http://www.klicksafe.de/cybermobbing)
- [www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/](http://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/)
- [www.juuuport.de/infos/ratgeber/cybermobbing](http://www.juuuport.de/infos/ratgeber/cybermobbing)



# Mediale Risikothemen

## Big Data

Seitdem es das Internet gibt und spätestens seitdem wir alle Smartphones besitzen, werden nahezu überall und zu sämtlichen Gelegenheiten Daten gesammelt. Diese riesigen Datenmengen nennt man Big Data (große Daten). Zusammengetragen werden Informationen wie: Online-Kaufverhalten, Alter, Geschlecht, Wohnort, Beziehungsstatus und vieles mehr. Getrackt werden diese Informationen mit verschiedenen Tools. Das können Cookies auf Internetseiten, Smart-Home-Geräte, Navigationssysteme oder auch die Kund\*innenkarte beim Einkauf im Supermarkt sein. Genutzt werden diese Daten häufig für personalisierte Werbung. Allerdings können Daten auch an Dritte weitergegeben oder verkauft werden, wodurch Profile einzelner Personen erstellt werden. Für die Arbeit mit Jugendlichen ist es deswegen wichtig, sie für einen datensparsamen Umgang zu sensibilisieren und zu vermitteln, welche persönlichen Daten besonders schützenswert sind. Die Methode „KryptoKids und die Datenkraken“ (iOS-App) bietet einen spielerischen Einstieg in das Thema und beginnt bei den Basiskompetenzen, wie z. B. einem sicheren Passwort.

Linksammlung:

- [www.andysektor.de/artikel/big-data-ein-topf-voller-daten](http://www.andysektor.de/artikel/big-data-ein-topf-voller-daten)
- [www.bpb.de/lernen/medienpaedagogik/big-data-kinder-und-jugendbildung/](http://www.bpb.de/lernen/medienpaedagogik/big-data-kinder-und-jugendbildung/)
- [www.webhelm.de/kategorie/datenschutz/](http://www.webhelm.de/kategorie/datenschutz/)



## Exzessive Mediennutzung

Die exzessive Mediennutzung beschreibt die übersteigerte Nutzung von Medien wie Games, Smartphones, Internet oder auch spezifischeren Bereichen wie Onlinekaufsucht oder Internetpornographiesucht. Um ein übermäßiges Medienverhalten festzustellen, sollte allerdings nicht nur die Nutzungszeit in den Blick genommen werden, sondern z. B. auch die Interaktion mit Freund\*innen und Familie, die physische und psychische Gesundheit sowie das Nachkommen von Verpflichtungen in Schule, Ausbildung oder Beruf. 2022 wurde das exzessive Videospielen als Gaming-Disorder (IGD) in die ICD-11 (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) aufgenommen, wodurch eine Grundlage für Diagnostik und Therapie geschaffen wurde. Wenn ein pathologisches Verhalten besteht, sollte eine Beratungsstelle oder therapeutische Unterstützung aufgesucht werden.

Im Alltag und insbesondere in der pädagogischen Arbeit werden wir häufig mit exzessivem Videospielen und exzessiver Smartphonennutzung konfrontiert. Um diesen Problemen präventiv entgegenzuwirken, sollte ein bewusster und reflektierter Umgang mit Medien gefördert werden. Methoden dazu sind z. B. die „Digital Detox Challenge“ oder „Das süchtig-machenste Spiel“.

Linksammlung:

- [www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder](http://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder)
- [www.spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/sucht-und-abhaengigkeit/](http://www.spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/sucht-und-abhaengigkeit/)
- [www.fv-medienabhaengigkeit.de/](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/)
- [www.internetsucht-hilfe.de/das-sind-wir-im-auftrag-gegen-internetabhaengigkeit/](http://www.internetsucht-hilfe.de/das-sind-wir-im-auftrag-gegen-internetabhaengigkeit/)

## Desinformation

Der Begriff „Fake News“ bezeichnet ursprünglich erfundene oder gefälschte Nachrichten, die absichtlich oder unabsichtlich verbreitet werden können. In der politischen und gesellschaftlichen Debatte wird der Begriff jedoch oft populistisch genutzt, beispielsweise um kritische Berichterstattung als unglaubwürdig darzustellen. Aus diesem Grund wird in der wissenschaftlichen und medienpädagogischen Auseinandersetzung häufiger der präzisere Begriff „Desinformation“ verwendet. Dieser beschreibt gezielt verbreitete falsche oder irreführende Informationen, die manipulieren oder täuschen sollen. Medienpädagogische Methoden, die die Informationskompetenz von Jugendlichen stärken können, sind zum Beispiel klassische Faktenchecks, bei denen die Glaubwürdigkeit von Informationen geprüft wird. Eine weitere Methode ist die reflektierte Erstellung eigener Falschmeldungen mit der Webseite „Paul Newsman“, um die Mechanismen von Desinformation besser zu verstehen. Eine spielerische Alternative bietet die Web-App „KryptoKids und das geheime Netzwerk“, die zugleich Themen wie Demokratieförderung und Extremismusprävention behandelt.

Linksammlung:

- [www.paulnewsman.com/](http://www.paulnewsman.com/)
- [www.bpb.de/shop/zeitschriften/izpb/medienkompetenz-355/539986/fake-news-misinformation-desinformation/](http://www.bpb.de/shop/zeitschriften/izpb/medienkompetenz-355/539986/fake-news-misinformation-desinformation/)
- [www.rise-jugendkultur.de/isso/](http://www.rise-jugendkultur.de/isso/)

# Medienpädagogische Projekte

## Projektentwicklung

Medienpädagogische Projekte können ganz unterschiedlich gestaltet werden. Sie können digitale Medien in den Fokus nehmen, neue Technik beinhalten oder spannende MINT-Inhalte vermitteln – müssen es aber nicht. Digitale Medien können ebenso bereits bestehende Angebote ergänzen, ohne Technik auskommen oder Aufgaben aus dem Werkstattalltag aufgreifen. Wichtig ist: Es geht nicht um die (digitalen) Medien selbst, sondern immer um die jungen Menschen, die in lernender, sozialer oder gestaltender Beziehung zu den Medien stehen. Die nachfolgenden Fragen helfen bei der Konzeption eines Projekts:

### 01 Welches Ziel hat das Angebot?

Geht es um die Mediennutzung, -gestaltung, -kritik oder -wissen? Möchte ich konkrete Fähigkeiten für die Berufsvorbereitung vermitteln? Was ist das Lehrziel?

### 02 Wie ist der zeitliche Rahmen?

Wird eine kurze Methode, ein einmaliger Workshop, ein fortlaufendes Projekt mit wöchentlichen Treffen oder eine Projektwoche geplant?

### 03 Wer führt das Angebot durch?

Wer hat das benötigte Wissen oder kann/möchte es sich aneignen? Werden Fortbildungen oder Unterstützung durch Externe benötigt? Wer ist ggf. eine Bezugsperson für die Gruppe?

## Medienpädagogische Projekte

### 04 Wie ist meine Zielgruppe?

Wie groß ist die Gruppe? Wie alt sind die Teilnehmenden? Wie motiviert sind sie? Wie aufnahmefähig ist die Gruppe? Ist das Projekt für die Teilnehmenden freiwillig oder verpflichtend, offen oder geschlossen?

### 05 Welche Methoden nutze ich?

Gibt es in den Methodensammlungen (siehe nachfolgende Abschnitte) bereits passende Ansätze? Muss ich diese anpassen? Plane ich ein eigenes Konzept? Welche Elemente sind analog oder digital? Möchte ich die Methode vorab mit Kolleg\*innen testen?

### 06 Welches Material/Technik wird benötigt?

Welche Technik benötige ich? Ist WLAN vorhanden? Muss ich Lizenzen kaufen oder Apps/Programme installieren?

### 07 Wie werden die Kosten gedeckt?

Welche Eigenmittel stehen zur Verfügung? Wo kann ich Anträge stellen?

Beachtet beim Einsatz verschiedener Methoden, dass diese immer eine Rahmung durch eine Leitung benötigen. Oft bietet es sich an, mit einer offenen Frage in die Gruppe zu starten, um ein Gefühl für den Wissensstand der Teilnehmenden zu bekommen. **Habt als Leitung das Lehrziel im Blick, leitet durch die Methode und schließt sie mit einer Reflexionsrunde ab.**

In Zusammenarbeit mit den teilnehmenden Jugendwerkstätten sind außerdem drei Methodenkarten entstanden, die als "Impulse aus den Jugendwerkstätten" markiert sind.

## GIFs und Memes gegen Hassrede

**Zeit:** 20-40 Minuten

**Gruppengröße:** max. 15. Personen

**Level:** Fortgeschritten

**Material:** Tablets oder Smartphone (optional Fotodrucker)

**Internetseite:** [www.brush.ninja](http://www.brush.ninja),  
[www.imgflip.com/memegenerator](http://www.imgflip.com/memegenerator)

### **Beschreibung:**

Sprecht mit den Teilnehmenden über das Thema Hassrede. Kennen sie den Begriff? Im nächsten Schritt sollen sie GIFs oder Memes erstellen, die sie als Antwort auf Hassrede verwenden können.

### **GIFs:**

- Nutzt die Seite [Brush Ninja](http://www.brush.ninja) und wählt unter "Create" den Menüpunkt "Brush Ninja" aus.
- Erstellt ein GIF. Das funktioniert ähnlich wie bei einem Trickfilm: Zeichnet Bild für Bild. Leistet dabei am besten Hilfestellung.
- Speichert die entstandenen GIFs und lasst sie reihum vorstellen.

### **Memes:**

- Nutzt die Webseite [imgflip](http://www.imgflip.com).
- Nutzt die Vorlagen: Die Erstellung der Bilder ist sehr simpel. Die Vorlage enthält Textfelder, die einfach ausgefüllt werden können.
- Speichert danach die entstandenen Bilder und druckt diese bei Bedarf aus.

## Cybermobbing-Szenarien

**Zeit:** 10-20 Minute in Gruppen, 15 Minuten Besprechung

**Gruppengröße:** 5-15 Personen

**Level:** Einsteiger\*innen

**Material:** Szenarien auf Papier ausgedruckt, Stifte und Notizzettel

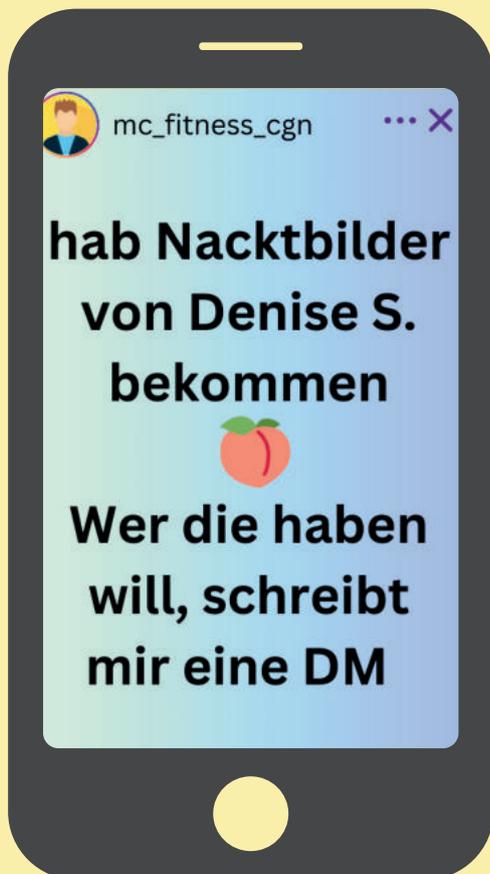
### **Beschreibung:**

Sprecht mit den Teilnehmenden über das Thema Cybermobbing. Kennen sie den Begriff?

- Nutzt die Cybermobbing-Szenarien oder eigene Beispiele.
- Bildet Kleingruppen und teilt jeder Gruppe ein Szenario aus.
- Gebt den Teilnehmenden genug Zeit zum Diskutieren und Beantworten der Fragen
- Besprecht die Fälle im Plenum. Reflektiert mit der Gruppe:
  - Wie fühlt sich die betroffene Person?
  - Wie kann man solche Fälle vorbeugen?
- Zeigt den Teilnehmenden folgende Handlungsoptionen auf: Dokumentieren (z.B. Screenshot), Melden, Blockieren, Hilfe holen, ggfs. Anzeige erstatten



## Cybermobbing-Szenarien



Jemand behauptet auf Instagram, Nacktbilder von Denise (15) zu besitzen. Sie wendet sich an euch und bittet um Hilfe.

- Was könnte Denise jetzt tun?
- Worauf könnte sie in Zukunft achten, damit so etwas nicht noch einmal passiert?



Im Klassenchat hat ein Mitschüler ein Bild von Sophies Gesäß geschickt. Sophie möchte das nicht und bittet um Hilfe.

- Was könnte Sophie jetzt tun?
- Worauf könnte die Klasse in Zukunft achten, damit so etwas nicht noch einmal passiert?

## Cybermobbing-Szenarien



Tim schaut gerne Gaming-Streams auf Twitch an. Er erzählt euch, dass er von mehreren Fremden im Chat dort beleidigt wurde und zeigt euch die Nachrichten. Überlegt gemeinsam in eurer Gruppe:

- Was hätte Tim in der Situation tun können?
- Könnt ihr Tim noch auf eine andere Art helfen?

## Das süchtig-machendste Spiel

Eine Methode vom [Spieleratgeber NRW](#)

**Zeit:** 30-40 Minute in Gruppen, 10-15 Minuten Vorstellung

**Gruppengröße:** 15-25 Personen

**Level:** Fortgeschrittene (Wissen über Bindungsfaktoren in Games)

**Material:** Flipchart, Stifte

### **Beschreibung:**

Sprecht mit den Teilnehmenden über ihre Lieblingsspiele und ihr Spielverhalten.

- Teilt die Jugendlichen in Kleingruppen auf.
- Nutzt die Vorlage zum "Süchtig machenden Spiel". Die Kriterien für das Spiel sind variabel und können nach Bedarf angepasst werden.
- Die Jugendlichen haben nun Zeit, Spielideen zu entwickeln.
- Lasst die Jugendlichen ihre Ideen vortragen.
- Regt anschließend eine Reflexion an: Verdeutlicht, dass seitens der Entwickler\*innen ein finanzielles Interesse besteht, die Spielenden an ein Spiel zu binden. Welche Tricks kenne die Jugendlichen bereits?

Ziel dieser Methode ist es, die Eigenreflexion der Teilnehmenden zu fördern und herauszufinden, wie gut sie sich mit dem Thema der Bindungsfaktoren in Videospiele auskennen. Damit geht ein Perspektivwechsel einher, der einen intrinsischen Lerneffekt zur Folge hat.

# Methodensammlung

## Das süchtig-machendste Spiel

Was kann das Spiel?

Name

Wer spielt das Spiel?

Was macht das Spiel besonders?



Wie haltet ihr die Spielenden am Ball?

Womit verdient ihr an dem Spiel Geld?=-

## Digital Detox Challenge

eine Methode angelehnt an das Handysektor-Handyfasten

**Zeit:** 1 Woche

**Gruppengröße:** Individuell, Einzelpersonen bis Gruppe möglich

**Level:** Einsteiger\*innen

**Material:** Stifte, Wochenvorlage (analog/digital)

### **Beschreibung:**

Diese Challenge regt eine bewusstere Mediennutzung an und setzt direkt an der Lebenswelt der Jugendlichen an.

- Nutzt die Vorlage zur "Digital Detox Challenge".
- Bespricht diese mit den Teilnehmenden und erarbeitet gemeinsam eine einwöchige Challenge.
- Die Aufgaben sollten unterschiedliche Bereiche (Social Media, Games etc.) abdecken und ggfs. zunehmend schwieriger werden. Beispiele für Aufgaben sind das Installieren einer Screen-Time-App, das Abschalten der Push-Notifications oder ein ganzer Tag ohne Smartphone.
- Achtet auf ein positives Gemeinschaftsgefühl während der Woche. Wichtig ist es auch, die Jugendlichen zu unterstützen. Reflektiert mit der Gruppe: Welche Medieninhalte tun gut und welche nicht? In welchen Situationen benutzt ihr welche Medien am liebsten?

Das Ziel ist eine Persönlichkeitsstärkung, die Medienkompetenzförderung sowie die Präventionsarbeit, um exzessiver Mediennutzung entgegenzuwirken.

# Methodensammlung

## Digital Detox Challenge



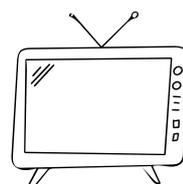
Montag

Dienstag

Mittwoch

Donnerstag

Freitag



IDEEN

Benachrichtigungen ausschalten

Smartphone ausschalten

Bildschirmzeit-App installieren

Instagram-Zeit in der App einstellen

Kein Smartphone beim Essen

Accounts entfolgen, die mir nicht gut tun

## Gamedesign Draw your Game

**Zeit:** 60 Minuten

**Gruppengröße:** 5-15 Personen

**Level:** Einsteiger\*innen

**Material:** Tablet/Smartphones mit der Draw your Game App, Buntstifte: Schwarz, Grün, Rot, Blau, Zeichenpapier DIN A4

**Link:** [www.draw-your-game.com/](http://www.draw-your-game.com/)

### **Beschreibung:**

Draw your Game ist eine kostenlose App, die einen simplen Einstieg in die Spielentwicklung bietet.

- Zeichnet zuerst einen Level eines Spiels auf Papier. Die Farben der Stifte haben verschiedene Funktionen in der Erstellung der Spielwelt.
  - **Schwarz** ist der Untergrund, auf dem sich die Spielfigur bewegen soll.
  - **Rot** sind die Hindernisse und Gegner, die man nicht berühren darf
  - **Grün** sind Trampoline
  - **Blau** sind Gegenstände, die man schieben kann oder die herunterfallen, nachdem man sie berührt hat.
- Scant in der „Draw Your Game“-App das Level ein und spielt dann per Tablet oder Smartphone.
- Lasst die Teilnehmenden die anderen Level aufprobieren und sich darüber austauschen.
- Wiederholt den Prozess einige Male bis alle Jugendlichen sich ausprobieren konnten.

# Methodensammlung

## Toolbeschreibung: Gamedesign mit Scratch

**Zeit:** Variabel. Kann je nach Aufgabe und Komplexität zwischen 1 und 5 Stunden dauern.

**Gruppengröße:** max. 10. Personen

**Level:** Einsteiger\*innen bis Fortgeschrittene (Tool-Kenntnisse)

**Material:** Laptops/PC/Tablet, Anleitungen von [Appcamps](#)

**Internetseite:** [www.scratch.mit.edu/](http://www.scratch.mit.edu/),  
[www.appcamps.de/unterrichtsmaterial/scratch/](http://www.appcamps.de/unterrichtsmaterial/scratch/)

**Beschreibung:** Scratch ist eine Plattform, auf der ihr mithilfe einer sogenannten Blockprogrammiersprache das Programmieren lernen könnt. Diese erinnert an Puzzlestücke und ist dank einer farblichen Sortierung auch für Anfänger\*innen leichter verständlich. Auf der Webseite der App gibt es viele Beispiele von Games anderer Personen, bei denen ihr euch ausprobieren könnt. Für einen Einstieg kann man die Methodenkarten von [AppCamps](#) nutzen. Hier werdet ihr mit einem ansteigenden Schwierigkeitsgrad und zunehmender Komplexität durch die ersten Schritte der Entwicklung mit Scratch geführt. Ladet für einen leichteren Einstieg die Scratch Junior Version auf die Tablets oder Smartphones herunter. Inhaltlich könnt ihr bei der Erstellung der Spiele und Programme auch andere Themen aus der Lebenswelt der Jugendlichen aufgreifen. Dies kann für anschließende Reflexionen und/oder Diskussionen als Anlass dienen.

## Bürsten-Roboter bauen

**Zeit:** 1-1,5 Stunden

**Gruppengröße:** max. 10. Personen

**Level:** Einsteiger\*innen



**Material:** Hitzebeständige Matte, Batterien, Lötcolben +Lötzinn, Schraubendreher, Heißklebepistole, Abisolierzange, Seitenschneider, Dekoration (Wackelaugen, Cocktailflaggen, Pfeifenreiniger, etc...), Bürsten-Roboter-Bausätze lassen sich bei verschiedenen Händlern bestellen.

**Beschreibung:** Diese Methode bildet einen Einstieg in das Thema Making. Bürstenroboter werden wie folgt gebaut:

- Macht die Teilnehmenden mit den Werkzeugen vertraut.
- Das rote Kabel des Batteriefachs wird halbiert und mit dem Schalter verlötet. Isoliert die Enden des roten Kabels ab. Hier solltet ihr Löterfahrungen selber mitbringen und die Station sollte immer betreut bleiben.
- Dann wird das rote Kabel des Schalters und das schwarze Kabel des Batteriefachs mit dem Vibrationsmotor verlötet.
- Klebt das Batteriefach, den Motor und den Schalter mithilfe des Heißklebers auf die Holzbürste.
- Befestigt den Lüsterklemme-Einsatz an der Spitze des Vibrationsmotors, damit sich die Bürste richtig im Kreis drehen kann.
- Probiert den Bürstenroboter aus und dekoriert ihn mit Wackelaugen, Pfeifenreinigern oder kleinen Länderflaggen.

Sind die Roboter fertig, können sie Muster in Salz fahren, Bilder malen oder kleine Roboter-Kämpfe ausfechten. Beim Letzteren wird eine Robo-Werkstatt benötigt, um die eigene Bürste zu reparieren.

# Methodensammlung

## Blinkekarten

eine Methode aus dem [Handbuch des Projekts hello world](#)

**Zeit:** 20 Minuten

**Gruppengröße:** max. 10. Personen

**Level:** Einsteiger\*innen

**Material:** Hitzebeständige Matte, Postkarten mit Vorlage, Lötkolben, Lötzinn, Kupferband, Bindeclips, Knopfbatterie, Piekser, Mini-LED

**Beschreibung:** Blinkekarten sind ein toller Einstieg, um den Umgang mit den Tools zu üben.

- Designt eigene Postkarten oder nutzt Vorlagen.
- Verklebt auf der Rückseite das Kupferklebeband. Beachtet, dass ihr einen geschlossenen Stromkreis bildet.
- Piekst mit einem spitzen Gegenstand Löcher für die LEDs in die Karten. Knickt die längeren Beine der LEDs auf die entsprechend markierte Seite und verlötet das Bein mit dem Kupferband. Wiederhole dies mit dem kurzen Bein auf der anderen Seite.
- Legt die Batterie an die markierte Stelle und knickt die Karte so um, dass sich ein Stromkreis bildet.
- Befestigt sie mit einem Bindeclip. Dieser dient auch als Ständer der fertigen Blinkekarte.



## KryptoKids und die Datenkraken

**Zeit:** 3x 45 Minuten

**Gruppengröße:** 3-12 Personen

**Level:** Einsteiger\*innen, Tablet-Fortgeschrittene

**Material:** Ein iPad pro zwei Teilnehmende, die kostenlose KryptoKids-App, Druckmaterialien. Die Druckmaterialien und die detaillierte Anleitung zur Umsetzung stehen auf der Webseite zum kostenlosen Download zur Verfügung: [www.krypto-kids.de/downloads/](http://www.krypto-kids.de/downloads/)

**Beschreibung:** KryptoKids und die Datenkraken ist ein Abenteuerspiel für Kinder ab 8 Jahren, das die Themen Datenschutz und Internetsicherheit behandelt. In drei Spielkapiteln helfen die Spielenden den vier Freund\*innen Benny, Filippa, Samira und Flo dabei, einen großen Datendiebstahl aufzuklären und den Datenkraken das Handwerk zu legen. KryptoKids und die Datenkraken ist nur für iOS-Tablets verfügbar.



# Methodensammlung

## KryptoKids und das geheime Netzwerk

**Zeit:** 3x 45 Minuten

**Gruppengröße:** 3-12 Personen

**Level:** Einsteiger\*innen, Fortgeschrittene (Demokratie-Grundlagenwissen)

**Material:** Ein Tablet oder Laptop pro Person, Internetzugang, Druckmaterialien. Die Druckmaterialien und die detaillierte Anleitung zur Umsetzung stehen auf der Webseite zum kostenlosen Download zur Verfügung: [www.krypto-kids.de/downloads/](http://www.krypto-kids.de/downloads/)

**Beschreibung:** KryptoKids und das geheime Netzwerk ist ein Abenteuerspiel für Kinder ab 10 Jahren, das die Themen Extremismus und Demokratiebildung behandelt. In drei Spielkapiteln helfen die Spielenden den vier Freund\*innen Benny, Filippa, Samira und Flo dabei, eine extremistische Gruppierung aufzudecken und unsere Demokratie zu retten! KryptoKids und das geheime Netzwerk ist als Web-App über den Internetbrowser über Tablets und Laptops/PCs kostenlos aufrufbar.



## Digital-analoge Werkstatterkundung

**Zeit:** flexibel

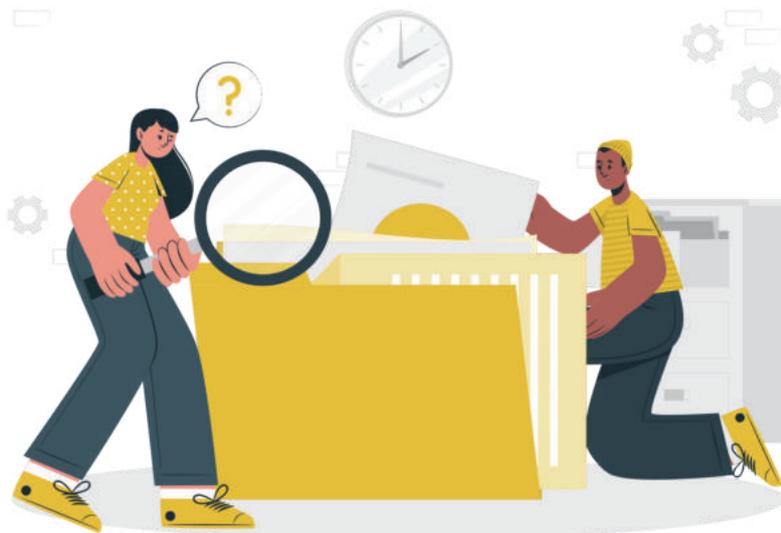
**Gruppengröße:** flexibel

**Level:** Einsteiger\*innen

**Material:** Smartphones oder Tablets mit [Actionbound-App](https://www.de.actionbound.com) ([www.de.actionbound.com](https://www.de.actionbound.com), Basisversion kostenlos), vorbereitete Actionbound-Route, Internetverbindung (nur zum Einscannen des QR-Codes)

**Beschreibung:** Die Werkstatterkundung kann neuen Teilnehmenden den Einstieg in die neue Umgebung zu erleichtern.

- Über die Actionbound-Webseite lassen sich Routen mit kleinen Aufgaben erstellen, wie bei einer Schnitzeljagd.
- Die Aufgaben könnten zum Beispiel die Benennung verschiedener Werkzeuge oder das Fotografieren von Materialien beinhalten.
- Ist die Route erstellt, können die Teilnehmenden den QR-Code einscannen und loslegen.



# Methodensammlung

Impulse aus den Jugendwerkstätten

## Social Media Redaktion

**Zeit:** flexibel, z.B. 1x 45 Minuten pro Woche

**Gruppengröße:** 4-8 Personen

**Level:** Einsteiger\*innen

**Material:** Smartphones mit Kamera, Social Media Zugang, Plipchart/Whiteboard, Moderationsmaterial

**Beschreibung:** Die Jugendredaktion ist eine Möglichkeit Öffentlichkeitsarbeit und die Sensibilisierung der Jugendlichen für die Risiken von Social Media zu vereinen.

- Die Redaktion wird mit einer geschlossenen Gruppe aus interessierten Jugendlichen gestartet und die Inhalte partizipativ erarbeitet.
- Inhalte z.B. für die Instagram-Präsenz der Jugendwerkstatt könnt ihr mit der Gruppe erarbeiten.
- Die genutzten Formate und Inhalte richten sich dabei nach den Interessen der Jugendlichen und/oder aktuelleren Trends der Social Media Welt.
- Mögliche Ideen:
  - Room Tour durch die Werkstatt
  - Informationen zur Arbeitssicherheit im Story-Format
  - Vorstellung des Teams
  - Präsentation von Werkstücken und anderen Ergebnissen



## Raumgestaltung mit Onlinetool

**Zeit:** flexibel, je nach Raumgröße und Umsetzung

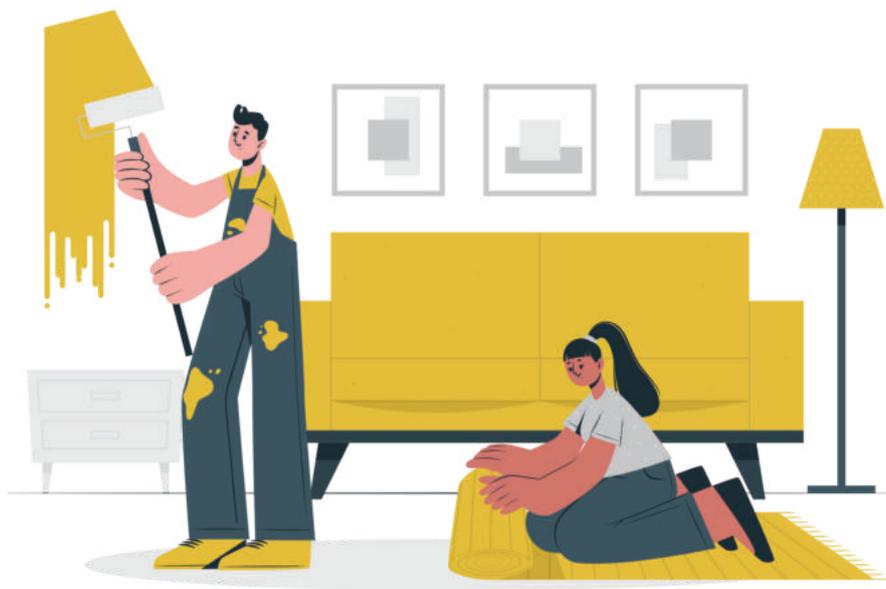
**Gruppengröße:** bis zu 8 Personen

**Level:** Einsteiger\*innen

**Material:** Laptop/PC, Materialien, die bei der Umsetzung der Idee der Raumgestaltung benötigt werden

**Internetseite:** Unter dem Schlagwort "Raumplaner 3D" lassen sich viele Tools finden. Ein Beispiel ist [PaletteHome \(palettehome.de/DE/home/03\\_wohnen/\)](https://palettehome.de/DE/home/03_wohnen/).

**Beschreibung:** Gestaltet mit Hilfe verschiedener Online-Raumdesigner zusammen mit euren Teilnehmenden die Räumlichkeiten eurer Einrichtung neu. Dies kann ein längerfristiges Projekt sein, das die Kreativität der Teilnehmenden fördert und das Gemeinschaftsgefühl stärkt, wenn es in der eigenen Einrichtung stattfinden.



# Tool-Empfehlungen

**Datenschutz-Disclaimer:** Fachkräfte bewegen sich häufig in einem Spannungsfeld zwischen praktischem Nutzen und Datenschutz-Bedenken. Bei kostenlosen Tools „bezahlen“ wir oft mit unseren Daten. Dies lässt sich umgehen, indem wir Nicknamen verwenden und Cookies weitgehend ablehnen. Zudem ist es sinnvoll, die Teilnehmenden für Themen wie Datenschutz und Werbung zu sensibilisieren.

## Umfrage-Tools

Mentimeter - Abstimmungen, Quizze und mehr (kostenlos eingeschränkt nutzbar)

Actionbound - Digitale Schnitzeljagden oder Tutorials (kostenlos eingeschränkt nutzbar)

## Online-Pinnwand

Padlet - Online-Pinnwand zur gemeinsamen Bearbeitung (kostenlose Basisversion)

Mural - Online-Pinnwand zur gemeinsamen Bearbeitung (kostenlose Basisversion)

## Multiplayer-Browserspiele:

Garticphone - Eine Mischung aus Montagsmaler und Stille Post (kostenlos)

City Guesser - Städte anhand von Videos erraten (kostenlos)

Puzzle Party - Gemeinsam ein Puzzle lösen (kostenlos)

## Apps:

The Unstoppables - Spiel zum Thema Vielfalt (kostenlos)

Painters Eye - eine App zum Vorlagen abzeichnen (kostenlose Basisversion)

Greenscreen by Do Ink. - Für die Nutzung von Greenscreens (5,99€)

Draw your Game - Analoge Gestaltung von eigenen digitalen Leveln (kostenlose Basisversion)

# Fazit und Ausblick

Die Zusammenarbeit des Projekts "Mediengarage - Jugend, Medien, Werkstatt" mit den verschiedenen Jugendwerkstätten hat gezeigt, dass weiterhin ein erheblicher Bedarf an Unterstützung für junge Menschen im Bereich der Medienkritik und im Umgang mit Technologien besteht.

Besonders der gesunde Medienkonsum spielt eine zentrale Rolle, um die Entwicklung der jungen Menschen zu fördern. Der Fokus der Jugendsozialarbeit sollte daher auf der Befähigung der Zielgruppe liegen. Gleichzeitig ist es wichtig, ihre bereits vorhandenen Kompetenzen mit einer fundierten Medienkritik zu verbinden.

Der gezielte Einsatz von Medien im Alltag der Jugendwerkstätten ist dabei unerlässlich, da er sowohl die Aneignung berufsrelevanter Kompetenzen fördert als auch die Beziehungsarbeit innerhalb der Maßnahmen stärkt.

Um diesen Herausforderungen gerecht zu werden, müssen die Mitarbeitenden über fundiertes medienpädagogisches Wissen verfügen und eine adäquate technische Basisausstattung bereitgestellt werden. Ebenso ist der Rückhalt aus der Leitungsebene, Austausch zwischen verschiedenen Einrichtungen und eine offene Fehlerkultur hilfreich. Nur so kann eine effektive Medienkompetenzförderung gewährleistet werden, die den Bedürfnissen der jungen Menschen entspricht und sie auf die digitale Zukunft vorbereitet.

Auch nach dem Ende des Projekts steht die fjmK NRW weiterhin mit Beratung und Unterstützung bei medienpädagogischen Fragestellungen zur Verfügung.

# Anlauf- und Beratungsstellen

**Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW** **Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS)**  
[www.jugendmedienkultur-nrw.de/](http://www.jugendmedienkultur-nrw.de/) [www.ajs.nrw](http://www.ajs.nrw)  
[info@fjmk.de](mailto:info@fjmk.de) [auskunftstelle@ajs.nrw](mailto:auskunftstelle@ajs.nrw)  
 0221 677741920 0221- 921392-33



**Klicksafe** **Spieleratgeber NRW**  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)  
[info@klicksafe.de](mailto:info@klicksafe.de) [info@spieleratgeber-nrw.de](mailto:info@spieleratgeber-nrw.de)  
 +49 621 5202-271 0221 677741920



**Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle** **iRights**  
[www.usk.de/](http://www.usk.de/) [www.irights.info/](http://www.irights.info/)  
[kontakt@usk.de](mailto:kontakt@usk.de) [redaktion@irights.info](mailto:redaktion@irights.info)  
 +49 30 240 8866 0



**Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ)** **Internetsuchthilfe.de**  
[www.bzkg.de/](http://www.bzkg.de/) [www.internetsucht-hilfe.de/](http://www.internetsucht-hilfe.de/)  
[info@bzkg.bund.de](mailto:info@bzkg.bund.de) [info@internetsucht-hilfe.de](mailto:info@internetsucht-hilfe.de)  
 +49 228 99 962103-10 +49 302 5616 141

# Impressum

<b>Herausgeberin</b>	ComputerProjekt Köln e.V. als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW Vitalisstraße 383 A 50933 Köln
<b>Geschäftsführer</b>	Markus Sindermann
<b>Redaktion</b>	Stefan Hintersdorf Laura Hinzen
<b>Lektorat</b>	Daniel Heinz, Markus Sindermann
<b>Projektförderung</b>	Förderung und Begleitung durch das LVR-Landesjugendamt Rheinland
<b>Bildquelle</b>	Icons by storyset from <a href="https://storyset.com">https://storyset.com</a>
<b>Lizenz</b>	CC BY 4.0 Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW



