



CONCEPTOPIA.CAMPUS

# MODUL- UND TERMINÜBERSICHT

Modul 1: Das.Baacke.Prinzip - Systemische Haltung und Teilhabe				
Modul	Format	Termin	Uhrzeit	UE
1.1	Selbstlernphase	ab 1.3.		1
1.2	Online-Seminar	18.3.	10.00 – 14.00 Uhr	4
1.3	Selbstlernphase	ab 19.3.	/	1
1.4	Online-Seminar	25.3.	10.00 – 14.00 Uhr	4

Modul 2: Big.Bang.Digital - Digitale Transformationen begreifen				
Modul	Format	Termin	Uhrzeit	UE
2.1	Selbstlernphase	ab 26.3	/	2
2.2	Online-Seminar	15.4.	10 – 15 Uhr	5

Modul 3: Digitale.Ureinwohner – Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen				
Modul	Format	Termin	Uhrzeit	UE
3.1	Online-Seminar	6.5.	10.00 – 13.00 Uhr	3
3.2	Selbstlernphase	ab 7.5.	/	1
3.3	Online-Seminar	20.5.	10.00 – 13.00 Uhr	3
3.4	Selbstlernphase	ab 21.5.	/	1

Modul 4: Rechte.Universum – Rechtliche Grundlagen der Medienpädagogik				
Modul	Format	Termin	Uhrzeit	UE
4.1	Online-Seminar	10.6.	10.00 – 13.00 Uhr	3
4.2	Selbstlernphase	ab 11.6.	/	1
4.3	Online-Seminar	24.6.	10.00 – 13.00 Uhr	3

Modul 5: Kreative.Dimensionen – Methoden medienpädagogischer Praxis & Technik				
Modul	Format	Termin	Uhrzeit	UE
5.1	Präsenz-Seminar	1.7.	10.00 – 16.00 Uhr	6
5.2	Selbstlernphase	ab 2.7.	/	2

Modul 6: Blick.Punkt.Zukunft – Nachhaltige Implementierung von Medienkonzepten				
Modul	Format	Termin	Uhrzeit	UE
6.1	Online-Seminar	27.5.	10.00 – 15.00 Uhr	5
6.2	Online-Seminar	n.n.	10.00 – 13.00 Uhr	3



## CONCEPTOPIA.CAMPUS

**Blended Learning Weiterbildung zur Multiplikatorin/zum Multiplikator für medienpädagogische Konzeptberatung in den Arbeitsfeldern der Jugendförderung NRW**

### Was ist der CONCEPTOPIA.CAMPUS?

Der CONCEPTOPIA.CAMPUS ist ein einzigartiger hybrider Lernort mitten in CONCEPTOPIA - dem Land der digitalen Visionen und Medienkonzepte. Dort trifft digital auf analog und heraus kommt ein spannendes Lernsetting für Multiplikator\*innen. Diese werden im Rahmen einer umfangreichen Blended-Learning-Fortbildung in der medienpädagogischen Konzeptberatung ausgebildet und somit selbst zu Multiplikator\*innen für Fragen der Medienpädagogik und Digitalisierung in den Arbeitsfeldern der Jugendförderung.

### An wen richtet sich diese Fortbildung?

Die kostenlose Fortbildung richtet sich vornehmlich an Fachkräfte an **strukturellen oder beraterischen Schnittstellen** der Jugendförderung in NRW, also der Arbeitsfelder Offene Kinder und Jugendarbeit, Jugendverbandsarbeit, Jugendsozialarbeit oder erzieherischer Kinder- und Jugendschutz. Teilnehmen können so z.B. Mitarbeiter\*innen aus kommunalen Jugendämtern, Leitungskräfte von Jugendeinrichtungen oder Bildungsreferent\*innen aus Verbänden und Initiativen, die ihre jeweiligen Zielgruppen bei der Arbeit an Medienkonzepten und Fragen rund um die Gestaltung von Digitalisierung unterstützen möchten.

### Wie oft findet die Fortbildung statt?

Interessierte Fachkräfte haben die Möglichkeit an **einem** der insgesamt drei Durchgänge der Weiterbildung teilzunehmen:

**Turnus 1:** März- August 2021

**Turnus 2:** Oktober - März 2022

**Turnus 3:** Mai - Oktober 2022



### Was sind die Inhalte und wie sind die Weiterbildungen aufgebaut?

Jeder Turnus der Blended-Learning-Fortbildung gliedert sich in

- **6 Module**
- mit einem Umfang von insgesamt **45 Unterrichtseinheiten** (eine UE = 60 Min)
- die über ein halbes Jahr verteilt und **ca. 1-2 Mal** im Monat stattfinden

Die vielfältig gestalteten Lern-Lehr-Einheiten finden sowohl über die E-Learning-Plattform Moodle als auch in Form von Selbstlernphasen, Online- und Präsenzveranstaltungen statt.

### Lernen & Austauschen & Vernetzen

Die Blended-Learning-Fortbildung ist über die Unterrichtseinheiten hinaus in ein Campus-Setting eingebettet, in dem unterschiedliche Verhandlungs- und Teilhabe-Prozesse ihren Platz finden. Hier soll zusätzlich zu den Lerninhalten die Vernetzung aller Teilnehmenden stattfinden, Ideen für Qualitätskriterien medienpädagogischer Arbeit entwickelt und aktuelle Inhalte der Medienarbeit diskutiert werden. Die Gelegenheit für Austausch, Vernetzung und Diskussionen verortet sich in drei Formaten:

- **Denk.Bar:** Ein offenes, freiwilliges Format innerhalb der E-Learning Plattform, in dem sich die Teilnehmenden untereinander vernetzen und austauschen können.
- **Zukunftswerkstatt:** In Form von einem Vernetzungs- und Austauschtreffen bietet die Zukunftswerkstatt Raum zur Diskussion von Qualitätskriterien für medienpädagogische Jugendarbeit und das Ausprobieren neuer kreativer Formate.
- **Talk.About:** Die Dozent\*innen von CONCEPTOPIA bieten in diesem Format Online-Sprechstunden für individuelle Rückfragen an.

### Train The Trainer... ?!- Und was ist das noch?

Die Teilnehmenden haben hier die Möglichkeit, an einem integrierten "Train-the-Trainer Angebot" teilzunehmen und nach Abschluss der eigenen Fortbildung den nächsten Durchgang mitzugestalten. Weitere Informationen zu diesem Bereich erhaltet ihr nach Anmeldung.



## MODUL 1: DAS.BAACKE.PRINZIP

### Systemische Haltungsentwicklung und Teilhabe

#### A Onlineseminar

In der **Auftaktveranstaltung** und als Grundlage für alle weiteren Module und jede medienpädagogische Konzeptberatung setzen wir uns zu Beginn der Fortbildung intensiv mit verschiedenen Haltungen zur Digitalisierung und zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen auseinander. Wir entwickeln und entdecken gemeinsam Methoden und Herangehensweisen, wie man mit Kolleg\*innen und Teams im Kontext der beruflichen Professionalisierung in eine medienpädagogische Haltungsentwicklung einsteigt. Außerdem beleuchten wir die Chancen digitaler Teilhabe und deren Wichtigkeit für die Entwicklung von neuen Angeboten und Medienkonzepten.

#### B Selbstlernphase

Dieter Baacke ist der meistgenannte und bekannteste Medienpädagoge unserer Zeit und hat schon vor Jahrzehnten die Entwicklungen der Medienpädagogik maßgeblich mitbestimmt. Seit Dieter Baackes ersten Schritten zur Medienkompetenz sind nun einige digitale Klicks ins Land gegangen. In der Selbstlernphase setzen sich die Teilnehmenden mit traditionellen und aktuellen medienpädagogischen Grundlagen auseinander. Was bedeutet eigentlich Medienkompetenz? Was ist der Unterschied zwischen Medienbildung und Medienerziehung? Und welche Rolle spielen medienpädagogische Theorien bei der Entwicklung von Konzepten?

#### C Onlineseminar

In der Online-Veranstaltung werden die Auftaktveranstaltung und die Selbstlernphase reflektiert und die diskutierten Fragestellungen miteinander in Verbindung gebracht und in Hinblick auf die unterschiedlichen Zielgruppen der Teilnehmenden spezifiziert. Zur Vorbereitung auf die weiteren Veranstaltungen werden Medienkonzept-Beispiele analysiert und eingeordnet.



## MODUL 2: BIG.BANG.DIGITAL

### Digitale Transformation begreifen

#### A Selbstlernphase

Mit dem digitalen Big Bang im Jahre 2008 hat sich viel verändert. Handys wurden Smartphones, Programme wurden Apps und vieles mehr. Damit verbundene soziale Veränderungen haben vielerorts Theorien, Diskussionen und Aushandlungsprozesse über digitale Medien angestoßen. In dieser Selbstlernphase wird diese digitale Evolution genauer unter die Lupe genommen. Die Lernenden setzen sich mit dem Digitalisierungsbegriff auseinander und werden selbst kreativ bei der Gestaltung ihrer Vision für die digitale Zukunft.

#### B Onlineseminar

In den ergänzenden Online-Veranstaltungen wird gemeinsam erarbeitet, was Digitalisierung im Kontext der Jugendförderung eigentlich bedeutet und welche Fragestellungen hierbei im Vordergrund stehen. Die Teilnehmenden setzen sich mit ethischen und gesellschaftlichen Aspekten der Digitalisierung auseinander und entwickeln Ansätze, wie sich Einrichtungen, Träger und Fachkräfte der Jugendförderung trotz schnelllebiger Prozesse in digitalen Transformationen begleiten lassen und wie gute Konzepte dieser Schnelllebigkeit standhalten



## MODUL 3: DIGITALE.UREINWOHNER Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen

### A Onlineseminar

Über viele Jahre hinweg hat die Medienpädagogik – angelehnt an digitale Innovationen – eine Verschiebung der Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen aus analogen in digitale Räume beobachtet. Diese medienkulturellen Aktivitäten von Kinder und Jugendlichen zu erkennen, zu verstehen und zu reflektieren ist eine der größten Herausforderungen für pädagogische Fachkräfte. In diesem Modul tauchen wir daher tief ein in die Lebenswelten der “digitalen Ureinwohner\*innen” ein und schauen uns Trends, Möglichkeiten, aber auch Gefahren in digitalen Lebenswelten an. Darauf aufbauend steigen wir in die für Konzept-Prozesse unabdingliche medienpädagogische Fallarbeit ein.

### B Selbstlernphase

Social Media Plattformen prägen den kommunikativen Alltag von Jugendlichen. In der Selbstlernphase lernen die Fachkräfte die grundlegenden Mechanismen von Social Media kennen und setzen sich u.a. mit Influencer\*innen-Kultur, Filter Bubbles und Toxic Behaviour auseinander.

### C Onlineseminar

Ein bestimmendes Thema in der medienpädagogischen Arbeit – ob mit Eltern, Fachkräften oder den Kindern und Jugendlichen – ist der Umgang mit digitalen Spielen. Das Onlineseminar beleuchtet die Faszination Games, zeigt die Faktoren für exzessive Mediennutzung auf und verbindet diese Aspekte mit den Möglichkeiten für Elternarbeit, die gerade in Bezug auf das Gaming-Verhalten von Jugendlichen eine immer größere Bedeutung einnimmt. Zu Gast ist der Spieleratgeber NRW.

### D Selbstlernphase

Zum Abschluss dieses Moduls bearbeiten die Teilnehmenden ein zu ihrem Arbeitsbereich passendes medienpädagogisches Fallbeispiel, wofür sie die aus den vorherigen Modulen erlernten Inhalte anwenden. Mit Unterstützung der CONCEPTOPIA-Dozent\*innen wird eine Lösungsstrategie entwickelt.



## MODUL 4: RECHTE.UNIVERSUM

### Rechtliche Grundlagen der Medienpädagogik

#### A Onlineseminar

Eine digitale Gesellschaft fordert nicht nur unsere sozialen Kompetenzen. Die Medienpädagogik und Digitalisierung ist auf der anderen Seite auch an zahlreiche rechtliche Rahmenbedingungen gebunden. Wie sich aber soziale und rechtliche Komponenten ergänzen und letztlich auch ineinanderfließen, werden wir zusammen mit unserem Kooperationspartner der AJS NRW beleuchten. Gemeinsam wollen wir dementsprechende Handlungsempfehlungen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen entwickeln.

#### B Selbstlernphase

In der Selbstlernphase erschließen sich die Lernenden spielerisch weitere Areale des Rechte.Universums und bearbeiten eigene Fallbeispiele.

#### C Onlineseminar

Im abschließenden Onlineseminar werden die bearbeiteten Fallbeispiele besprochen sowie ergänzende und offene Fragen rund ums Rechte.Universum geklärt. Die Lernenden diskutieren, wie sich die rechtlichen Fragestellungen in Medienkonzepten und auch gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen klären lassen, ohne die Fachkräfte zu überfordern.



## **MODUL 5: KREATIVE.DIMENSIONEN – Methoden medienpädagogischer Praxis & technische Infrastruktur**

### **A Präsenzseminar**

On- oder Offliner, das ist hier die Frage. Von KI zu Robotik, zu Game Design und Stop Motion Film – die Jugendmedienkultur und deren Tools und Apps sind bunt und vielfältig. In diesem Präsenzseminar werden wir einige Tools vorstellen und testen, Kreativprodukte erarbeiten und erleben, wie sich mit diesen Werkzeugen auch medienerzieherische und präventive Angebote gestalten lassen. Außerdem diskutieren wir gemeinsam, wie es um die technische Infrastruktur in den Arbeitsfeldern der Jugendförderung steht, was unbedingt zu einer technischen Grundausstattung gehört und wie zusätzliche Infrastruktur auch durch gute Netzwerke entstehen kann.

### **B Selbstlernphase**

In der Selbstlernphase führen die Lernenden eine ihrem Arbeitsfeld entsprechende technische Bedarfsanalyse durch und verbinden diese mit bereits erlernten rechtlichen Rahmenbedingungen und Kreativmethoden.



## **MODUL 6: BLICK.PUNKT.ZUKUNFT**

### **Nachhaltige Implementierung von Medienkonzepten**

#### **A Zukunftswerkstatt**

Einmal in jedem Fortbildungsturnus öffnen wir den angemeldeten Teilnehmer\*innenkreis und veranstalten ein großes Vernetzungstreffen mit weiteren Akteur\*innen der Jugendförderung. In diesem Vernetzungstreffen diskutieren wir gemeinsam die wichtigsten Digitalisierungsfragen der Jugendförderung und arbeiten an Ideen für medienpädagogische Qualitätskriterien in NRW. Die Zukunftswerkstatt ist ein wichtiger Bestandteil der CONCEPTOPIA.PLATTFORM und soll Raum für tieferegehenden Austausch und Vernetzung in der Trägerlandschaft geben.

#### **B Onlineseminar zum Abschluss**

Im letzten Modul der Fortbildung betrachten wir nochmal gebündelt alle erarbeiteten praktischen Methoden zur Medienkonzept-Entwicklung. Wir fragen uns außerdem, wie wir Konzepte nachhaltig implementieren, unsere Mitarbeiter\*innen in ihren unterschiedlichen Haltungen und Sorgen abholen und eine gemeinsame Vernetzung und Austausch zum Gelingen der digitalen und medienpädagogischen Arbeitsweise schaffen können. Die Fortbildung wird zum Abschluss gemeinsam reflektiert und evaluiert.



CONCEPTOPIA.CAMPUS

# IMPRESSUM

**ComputerProjekt Köln e.V.**  
**als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW**

Vitalisstr. 383A  
50933 Köln  
[www.fjmk.de](http://www.fjmk.de)

Tel.: 0221 677741920  
Mail: [info@fjmk.de](mailto:info@fjmk.de)

**Geschäftsführer**  
Markus Sindermann, [sindermann@fjmk.de](mailto:sindermann@fjmk.de)

**Ansprechpartnerin CONCEPTOPIA**  
Linda Längsfeld, [laengsfeld@fjmk.de](mailto:laengsfeld@fjmk.de)

Ein Projekt der  
**fjmk**   
Fachstelle für  
Jugendmedienkultur NRW

Gefördert vom  
Ministerium für Kinder, Familie,  
Flüchtlinge und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen

