



Medienkonzept

der OKJA der Jugendzentren Köln gGmbH



Inhaltsverzeichnis

Präambel

Ausgangslage

Der digitale (Sozial)Raum

Leitbild der JUGZ

Leitziele von Medienarbeit in der JUGZ

Haltung

Aktuelle Ziele

Ressourcen

Arbeitsprinzipien und Methoden

Rechtliches

Evaluation

Perspektive

Wegweiser

Stand 08.08.23

Erarbeitet von: Daniel Heimbach, David Thorausch, Jens Neubert, Kaveh Ahangar,

MT Waschk, Sedina Bradic, Marc Weyer, Salvatore Pendolino, Phillip Neuhaus und Marianne Bischoff

Mit Unterstützung von Sven Radtke, Projekt "CONCEPTOPIA" der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Präambel

Medienangebote, Medienbildung sind nur ein kleiner Teil in der Angebotspalette der OKJA. Doch der Umgang mit Medien prägt einen wesentlichen Teil des alltäglichen Lebens und insbesondere die Lebenswelt **aller** Heranwachsenden.

Medien und die Nutzung der medialen und digitalen Möglichkeiten spielen sich in allen Facetten in der Familie ab, durchdringen die formale Bildung schon ab der Grundschule und stehen für Freizeitspaß und Zugehörigkeit zu einer Community.

Spätestens seit den Zeiten im Lockdown durch die Corona Pandemie 2020 haben auch die kritischsten Jugendeinrichtungen die Macht und vor allem das Potential von digitalen Welten und Social Media hautnah erlebt. Jetzt geht es darum, Schritte nach vorne zu gehen – keinesfalls zurück. Das bedeutet auch, dass die JUGZ sich offen und mit einer positiven, neugierigen Grundhaltung dem Thema stellt. Dieses Trägerkonzept soll den Teams der 21 Einrichtungen eine Orientierung geben. Damit will die JUGZ die Fachkräfte in den Einrichtungen motivieren und ermutigen, die Medienarbeit und Medienbildung vor Ort konzeptionell zu verankern und zu etablieren.

Wir bilden hier einen Rahmen ab, der sich dynamisch weiterentwickelt und immer wieder aktualisiert wird, um die Medienarbeit langfristig als ein wichtiges Arbeitsfeld der OKJA für alle Standorte der JUGZ zugänglich zu machen.

Ausgangslage

Das Ziel der OKJA der JUGZ ist Kinder und Jugendliche auf ihrem Weg zu mündigen Menschen, die sich in unserer Gesellschaft zurechtfinden, zu begleiten. Die einzelnen Standorte sind für junge Menschen Orte für Freizeitgestaltung, Kommunikation, Information, Lernen, Erleben, Beratung, Orientierung, Hilfe und Unterstützung. Die Jugendarbeit der JUGZ orientiert sich an der Lebenswelt, dem Sozialraum und den Bedarfen der Jugendlichen.

Digitale Medien bilden einen wichtigen Mittelpunkt in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, sei es zum Kommunizieren, um ihre Freizeit zu verbringen, sich zu erholen, sich darzustellen oder Kreatives zu erschaffen.



Jugendliche bewegen sich regelmäßig in ihrem analogen und digitalen Sozialraum, nicht immer sind die Übergänge klar voneinander abzugrenzen. Somit ist es nötig, dass jede Einrichtung der JUGZ sich auch an den aktuellen Bedarfen der Jugendlichen orientiert und die Jugendlichen begleitend unterstützt – analog, digital und in den hybriden Formen.

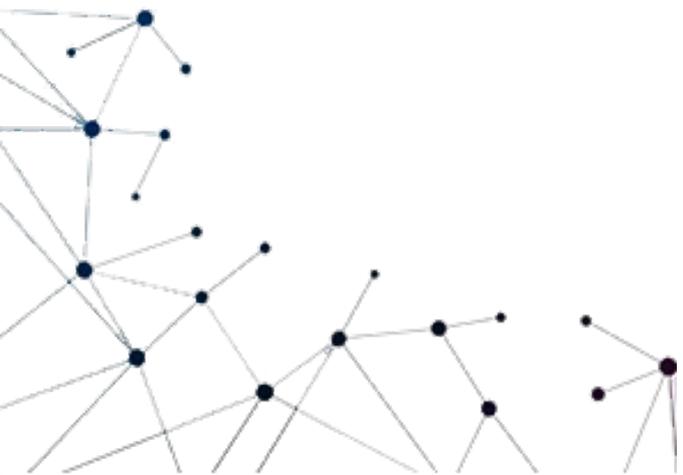
„Die Lockdowns in den Hochzeiten der Pandemie erzwangen – neben vielen kreativen Lösungen und Frischluft-Methoden – besonders eine digitale Kommunikation und Interaktion zwischen Fachkräften und Zielgruppen. In einer so vorher nicht praktizierten Breite und Intensität wurden in der OKJA digitale Medien verwendet, um mit Kindern und Jugendlichen in Kontakt zu bleiben und irgendwie Jugendarbeit durchzuführen. Auch Einrichtungen, die vorher so gut wie gar nicht online unterwegs waren, machten nun erste Versuche.“ (Icking/Deinet/Sturzenhecker: Neustart. Beltz. 2022).

Diese Erfahrungen waren für die Fachkräfte der JUGZ existentiell wichtig, um den Anschluss an die Zielgruppe zu behalten oder sogar wieder zu bekommen. Zu wissen, wo die Jugendlichen sich wie in ihren digitalen Lebenswelten bewegen und kommunizieren, ist Voraussetzung für eine zeitgemäße und bedarfsorientierte offene Jugendarbeit. In der Verantwortung der einzelnen Fachkraft aber auch in der des Trägers liegt es nun, darauf aufzubauen, weiterzuentwickeln und Ressourcen bereitzustellen (s.u.)

Der digitale (Sozial) Raum

Ein wichtiges Thema, das sich gegenüber älteren Konzepten verändert hat, ist das Thema *Raum*. Der analoge Sozialraum ist in der sozialen Arbeit klar definiert und bildet einen Ansatz für pädagogisches Handeln.

Inzwischen bewegen wir uns auch in *digitalen Räumen* und wir versuchen den *digitalen bzw. virtuellen Sozialraum* zu begreifen, zu definieren und zu bespielen. Als ein Arbeitsfeld, das sich die Sozialraumorientierung ins Leitbild schreibt, ist es relevant, sich auch den digitalen bzw. virtuellen Sozialraum bewusst zu machen. Diesen Raum nutzen Jugendliche autark, bewegen sich in ihm, Pädagog*innen betreten hier das Arbeitsfeld der „aufsuchenden Arbeit“. Die Jugendeinrichtungen der JUGZ sollen der digitalen Lebenswelt der Zielgruppe einen medienpädagogischen (Orientierungs-) Rahmen bieten, in dem (digitale) Jugendkultur entstehen und gestaltet werden kann. Unser Ziel ist es, durch die Vernetzung von virtuellen, digitalen und analogen Sozialräumen, einen alltagstauglichen hybriden Sozialraum zu beleben, in dem sich neue Chancen und Möglichkeiten des sozialen Lebens auf tun werden. Wichtig ist uns hierbei, dass virtuelles Leben das analoge nicht ersetzen kann und soll.



Leitbild der JUGZ

Wir, die Mitarbeitenden der Jugendzentren Köln gGmbH, sehen uns als authentische Begleiter und Begleiterinnen junger Menschen auf ihrem Weg zum Erwachsenwerden.

In einer sich immer schneller verändernden und hektischen Welt, die geprägt ist von Leistungsdruck, Funktionalität und Globalisierung, ist es für viele junge Menschen eine Herausforderung, ihren persönlichen Weg und individuellen Platz in der Gesellschaft zu finden. Wir möchten Kindern und Jugendlichen mit unseren verlässlichen Beziehungsangeboten Räume bieten, in denen sie die Ruhe finden, ihre individuelle Persönlichkeit und ihre Kompetenzen entdecken und entwickeln zu können. Der Fokus liegt dabei auf dem Ausbau der eigenen Stärken. Feste Regeln und klare Grenzen sind für uns in unserer pädagogischen Arbeit wichtig, um den Kindern und Jugendlichen verlässliche Rahmenstrukturen und einen Halt zu geben, der in den Lebenswelten unserer jungen Besucher und Besucherinnen oft fehlt. Gerne dürfen mit uns diese Regeln und Grenzen diskutiert, verhandelt und verändert werden. Die Formulierung eigener Wünsche und Bedürfnisse sowie das aktive Gestalten des persönlichen Umfelds ist ein wichtiger Bestandteil des Erwachsenwerdens.

Kindern und Jugendlichen „so viel wie nötig und so wenig wie möglich“ zur Seite zu stehen und bedarfsgerechte Angebote zu schaffen, ist ein zentrales Anliegen in unserem pädagogischen Verständnis.

Wir unterstützen Kinder und Jugendliche auf der Suche nach ihrem Platz in der Gesellschaft, stärken sie in ihrem Selbstbewusstsein und ihrer Unabhängigkeit und fördern ihre kulturellen Ausdrucksformen.

Unsere wichtigsten Anliegen sind dabei:

- Verlässlichkeit
- Wertschätzung
- Lebensweltorientierung
- Flexibilität
- Partizipation
- Allparteilichkeit

Leitziele von Medienarbeit in der JUGZ

Hergeleitet aus dem Leitbild der JUGZ ergeben sich die Ziele, die sich kaum von denen unterscheiden, die mit anderen Medien und Methoden in der OKJA erreicht werden sollen. Ein Grundziel ist es, alle Beteiligten vor möglichen Gefahren und Risiken zu schützen und diese zu ermächtigen ihre individuellen Freiheits- und Persönlichkeitsrechte wahrzunehmen.

Einige Ziele, die nicht unmittelbar auf die Zielgruppe Jugend sondern auf die Fachkräfte offener Arbeit ausgerichtet sind, bilden eine Grundlage einer gelingenden Medienarbeit:

- Medienwissen und methodisches Repertoire seitens der Fachkräfte der JUGZ sind vorhanden
- Die Einrichtungen haben je nach Einrichtungskonzept eine ansprechende und funktionale Medienausstattung
- Es steht für besondere Aktionen und Projekte eine hochwertige, themenspezifische, technische Ausstattung mobil zur Verfügung
- Der Träger und seine Einrichtungen sind im Bereich Medienangebote und Medienprojekte gut vernetzt – auch mit Facheinrichtungen der Medienbranche

Ziele, die wir formulieren und die die Zielgruppe direkt betreffen, sind:

- Vermittlung und Förderung von Medienkompetenz
- Kritische Auseinandersetzung mit Medien
- Förderung von Partizipation (Mitbestimmung und Beteiligung der Zielgruppe)
- Förderung von Sozial- und Selbstkompetenz
- Erweiterung kreativer Fähigkeiten
- Gestaltung lebensweltorientierter Angebote
- Abbau von Geschlechterhierarchien
- Stärkung von diversitätsorientierter Haltung
- Förderung von Chancengleichheit
- Förderung von Resilienz
- Offenheit und Vielschichtigkeit der Angebotsstruktur
- Wirtschaftlichkeit

Haltung

Digitalität prägt die Gesellschaft. Jugendliche gehen mit den digitalen Möglichkeiten und Herausforderungen selbstverständlich um, da diese feste Bestandteile ihrer Lebenswelt sind. Daher begegnen Pädagog*innen der JUGZ interessiert, aufgeschlossen und vorurteilsfrei dieser Lebenswelt und somit auch dem digitalen Sozialraum.

Zu den Schwerpunkten der Jugendarbeit gehören Bildungsangebote mit allgemeiner, politischer, sozialer, gesundheitlicher, kultureller, naturkundlicher und technischer Ausrichtung, sowie Angebote im Bereich Sport, Spiel und Geselligkeit (siehe SGB VIII §11). Eine positive, fachlich versierte und interessierte Haltung zu diesen Angeboten wird bei den Fachkräften vorausgesetzt. Diese o.g. Schwerpunkte finden sich auch im digitalen Raum wieder und werden in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit der JUGZ wahrgenommen und umgesetzt. Medien werden dabei zur Kommunikation und Beziehungspflege, Bewerbung von Aktionen und Angeboten, kreativer kultureller Bildung sowie Sport- und Spielangeboten gezielt genutzt. Dabei bildet bei den Fachkräften eine grundlegende Auseinandersetzung mit medienpädagogischen Themen und ihren Wirkungsbereichen die Basis, um ihre Zielgruppen in zunehmend digitalisierten Lebenswelten vor Gefahren zu schützen und ihre Teilhabechancen zu verbessern.

Die digitale Angebotsstruktur ersetzt keineswegs die analogen Begegnungen und Arbeitsfelder, sie erweitert diese und ist in diese eingebettet. Die Fachkräfte erkennen die Chancen und den Wert medialer und hybrider Angebote und setzen sie mit den Jugendlichen gezielt um. Sie bringen eine positive, dabei nicht unkritische Haltung zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen mit, die eine Grundlage für gelungene Medienpädagogik ist.



Aktuelle Ziele

Digitale Angebote und Zugänge schaffen

Jugendliche nutzen digitale Medien zur Kommunikation, zur Selbstdarstellung, für die Freizeitgestaltung, zur Information und zunehmend für die Beschulung.

Nicht in allen Haushalten sind technische Ausstattung und mediale Zugänge für Kinder und Jugendliche möglich. Oft sind Smartphones neben einer Spielkonsole die jugendrelevante Technikausstattung. Die mediale Ausstattung im häuslichen Rahmen vieler Besucher*innen bietet selten die Möglichkeit für einen kreativen Umgang mit Medien.

In allen Einrichtungen der JUGZ können Ressourcen wie stabiles Netz oder die Nutzung von unterschiedlichen Geräten (Tablet, Laptop, Konsole etc.) mit entsprechender Software und Apps zugänglich gemacht werden. Weiterhin gilt es Angebote zu schaffen, die sich zum einen an den Bedarfen der Jugendlichen orientieren und weiterhin auch den Weg zur Medienkompetenz verfolgen. Dies beinhaltet nicht nur die Ressourcen wie stabiles Netz und entsprechende Sachausstattung bereit zu stellen, sondern Formate zu schaffen, die sich mit Medienkunde, Medienkritik, Mediennutzung und Mediengestaltung auseinandersetzen.

Qualifizierung der Mitarbeiter*innen

Die JUGZ ermöglicht den Fachkräften Fortbildungen zu digitalen Themen zu besuchen.

Mit dem trägerinternen AK Medien und dem hauseigenen entwickelten Fortbildungs- und Schulungsformat *#ausprobiert* werden interne Qualifizierungsmöglichkeiten geschaffen.

Darüber hinaus gibt es das Format *#informiert*, das über neue Entwicklungen rund um Mediennutzung, Trends und social media kurz und knapp informiert.

Medienpädagogisches Konzeptmodul für jeden Standort entwickeln

Die JUGZ versteht die Medienarbeit als Arbeitsschwerpunkt, daher müssen die Konzepte der jeweiligen Standorte um den Baustein der Medienarbeit, sofern noch nicht geschehen, ergänzt werden. Da jede Einrichtung ein differenziert zu betrachtendes Wohnumfeld und Einzugsgebiet aufweist, sehr unterschiedlich räumlich ausgestattet ist, die Kompetenzen der jeweiligen Fachkräfte vielseitig aufgefächert sind, die Lebenslagen der Zielgruppen bzw. Besucher*innengruppen große Unterschiede aufweisen, wird es keine Konzeptbausteine „von der Stange“ oder „in Serie gefertigt“ geben. Jedes Team muss sich einzeln damit befassen und den Baustein passgenau erarbeiten. Dafür gibt es über kollegialen Austausch und Input professionelle Unterstützung. Auch hier kann die weiter vorne erwähnte gute Vernetzung mit externen Partnern helfen.



Offene Kinder- und Jugendarbeit im Bereich der Medienarbeit geht nicht von selbst. Fachkräfte, die die Aufgabe haben, eine attraktive und aktuelle Medienarbeit und -bildung in der Angebotspalette zu verankern, müssen Ressourcen zur Verfügung gestellt bekommen, auf die sie zurückgreifen können. Sowohl der Träger selbst, aber auch die Mitarbeitenden sind aufgefordert, durch (Projekt-) Anträge Investitionen zu ermöglichen. Neben den technischen Voraussetzungen und der entsprechenden Hard- und Software ist es ebenso wichtig, einen Pool an Fachkräften in den eigenen Reihen zu haben, die für eine kollegiale Beratung anderen zur Verfügung stehen. Dies setzt eine gute Kommunikationskultur voraus und ebenso eine Bereitschaft zur Vernetzung, Kooperation und gegenseitiger Unterstützung. Ein aktiver Arbeitskreis zum Thema Medien hilft dabei sehr.

Die JUGZ verfügt bereits über unterschiedliche Ressourcen und bietet Möglichkeiten für die Medienarbeit an den einzelnen Standorten:

Personell / Kompetenzpool:

- Medienkoordination: Die/Der Medienkoordinator*in berät die Fachkräfte zu medienpädagogischen Themen, leitet den AK Medien und baut die mediale Infrastruktur mit ihrem/seinem Fachwissen mit auf. Zusätzlich wartet sie/er die Medienkoffer, ist Mitglied in Netzwerken und Bindeglied zu weiteren Kooperationspartnern.
- IT: Die JUGZ hat eine eigene IT-Abteilung, die im Bereich Hardware und auch Software (Bürobereich) alle Jugendeinrichtungen unterstützt sowie auch den Support für Datenaustausch ermöglicht.
- AK Medien: Interessierte Fachkräfte besuchen den AK Medien, bringen einrichtungsrelevante pädagogische Fragen und Aufgabenstellungen rund um das Thema Medien mit ein. Sie beraten sich kollegial und planen vernetzte Aktionen. Der AK Medien trifft sich 3-4mal pro Jahr.
- *#ausprobiert*: Dieses Format bietet Fortbildungen, z.B. zu den JUGZ-eigenen Medienkoffern, an, aber auch zu den unterschiedlichen Sparten innerhalb der Medienarbeit an.
- *#informiert*: Auf einer DIN A 4 Seite werden in diesem Format über unterschiedliche Trends, Plattformen oder andere medienrelevante Themen sachlich und präzise informiert.
- Kompetenzpool von Fachkräften: Mitarbeiter*innen mit medienpädagogischen Abschlüssen oder Fähigkeiten und Vermittlungskompetenz sind in der JUGZ anzutreffen und den Mitarbeitenden auch bekannt. Sie bieten bei Bedarf Fortbildungen oder Beratung (auch bei der Beschaffung) an und teilen auch ihr Fachwissen.
- Die JUGZ bietet Unterstützung bei Projektanträgen für beispielsweise eine bessere Ausstattung der Standorte, bei vernetzten und/oder größeren Projekten.
- Teilnahme an Fortbildungen und Kooperationen sind in der JUGZ erwünscht.

Ausstattung:

- Offenes WLAN ist in allen Einrichtungen möglich.
- social media-Handys und -Rechner in allen Einrichtungen bieten die Möglichkeit unterschiedliche jugendrelevante Kommunikationsformen und Plattformen zu nutzen und somit auch den digitalen Sozialraum der Jugendlichen zu betreten.
- Es wurden trägerinterne Medienkoffer mit unterschiedlichem Equipment zum Entleihen durch den AK Medien entwickelt und werden durch die/den Medienkoordinator*in betreut. Die Koffer enthalten aktuelles mediales Equipment für unterschiedliche Angebote.
- Die JUGZ bietet mit dem Jugendzentrum.digital eine spezialisierte Einrichtung in Köln an. Die Angebote im Jugendzentrum.digital sind offen für alle. Es bietet besondere Workshops, Projekte, Camps und Events rund um das gesamte Themenspektrum der Medienarbeit an. Die Kolleg*innen können sich dort zur Entwicklung eigener Medienangebote beraten lassen und Vernetzung zu ihren eigenen Formaten schaffen.



Arbeitsprinzipien und Methoden

Dieses Konzept hat nicht den Anspruch eine detaillierte Handreichung oder ein Nachschlagewerk für die Mitarbeitenden im Bereich der Medienarbeit zu sein. Es gibt Hinweise auf die Haltung und die Ausrichtung des Trägers zu Fragen der Medienarbeit innerhalb der OKJA.

Im Folgenden wird auf wichtige, grundlegende Arbeitsprinzipien hingewiesen ohne Anspruch auf Vollständigkeit (und mit der Bitte, die Konzeptentwicklung als einen dynamischen Prozess zu handhaben). Die hier genannten, für die OKJA allgemein gültigen Prinzipien werden in den Kontext der Medienarbeit und der medialen Lebenswelt von Jugendlichen gestellt.

Offenheit

Die Grundlage für die OKJA bildet ein offenes und damit auch niederschwelliges Angebotskonzept. Angebotszeiten orientieren sich an den Zeitbudgets der Jugendlichen, Inhalte knüpfen an den Bedarfen und Interessen der Besucher*innen an. Mediengebrauch gehört zum Alltag von Kindern und Jugendlichen und somit auch in den Offenen Bereich, wie der Kicker und die Darts Scheibe. Mediale Angebote sollen durch Offenheit und Transparenz motivieren, Mut und Lust am Ausprobieren machen, inspirieren, Kommunikation und gemeinsames Handeln fördern, Sensibilität und Kritikfähigkeit gegenüber der digitalen Welt ermöglichen.

Partizipation

Eine wesentliche Querschnittsaufgabe in dem Arbeitsfeld OKJA bildet die Partizipation. Auch in diesem Bereich gibt es niederschwellige Zugänge für die Kinder und Jugendlichen. Ein Beispiel ist der Bereich der Alltagspartizipation, in der erste Entscheidungen für sich selbst getroffen werden. Doch durch die Integration partizipativer Strukturen in den Einrichtungen erfahren die Jugendlichen, dass sie auf mehr als nur sich selbst Einfluss nehmen können. Sie können z.B. Angebote mitbestimmen, selbst in der Einrichtung aktiv werden, sogar in den Sozialraum hineinwirken. Das Engagement der aktiven Jugendlichen wird gesehen und wertgeschätzt, sowohl von Fachkräften, den anderen Besucher*innen und auch durch sie selbst.

Jugendliche sind Expert*innen ihrer Lebenswelt.

Im Bereich der digitalen Lebenswelt trifft das auf jeden Fall zu, auch wenn die pädagogischen Fachkräfte dies gegebenenfalls kritisch sehen (aus vielen guten Gründen).

Die Kinder und Jugendlichen sind im Gegensatz zu den (allermeisten) pädagogischen Fachkräften mit der digitalen Welt aufgewachsen. Sie bewegen sich sehr eigenständig und gewohnt im digitalen Raum. Es ist in aller Regel für sie „das Natürlichste der Welt“ – entsprechend ist ihr Zugang zu Medien unkompliziert und unvoreingenommen. Sie sind in der Lage, sich schnell etwas Neues anzueignen, es zu nutzen und trotz mancher Komplexität in der Sache, schnell zum Ziel zu kommen.

Aus diesem Grund und im Kontext der Beteiligung und Partizipation von Jugendlichen ist es folgerichtig, den peer2peer-Ansatz intensiv zu verankern. Dieser bietet im schnelllebigen Medienbereich die Möglichkeit, am Puls der Jugendkultur und den aktuellen Strömungen zu bleiben, zum Beispiel ändert sich die Beliebtheit von Plattformen im Bereich social media sehr schnell.

Eine fachliche Erläuterung zur Didaktik und Methodik der [peer2peer](#) Vermittlung befindet sich im Anhang des Konzeptes.

Interdisziplinäre Verknüpfungen und hybride Angebote

Den Jugendlichen soll der „Blick über den Tellerrand“ durch die Beschäftigung mit den Medien ermöglicht werden. Horizonte werden durch die Berührung mit anderen Themenfeldern und Sparten erweitert; die Kommunikation untereinander und mit anderen bildet dabei ein Kernstück des gemeinsamen Tuns. Es gibt dabei die Möglichkeiten und den Anreiz zur ständigen Verknüpfung des einen Metiers mit dem anderen (Film und Tanz, Fotografie und Artistik, Soundtrack und Gaming, Gaming und Design ...). Der experimentelle Charakter birgt etwas Spielerisches und Spannendes in sich.

„Cross over“-Angebotsformen schaffen es, verschiedene Jugendgruppierungen miteinander in Kontakt zu bringen, unterschiedliche Interessen zu bedienen und im Bereich der Fachkräfte verschiedene Kompetenzen zusammenzuführen. Sowohl auf der Ebene der Jugendlichen als auch auf der Ebene der Mitarbeitenden werden sowohl analoge wie auch mediale Kompetenzen und Fertigkeiten und Interessen gebraucht und verknüpft, um ans Ziel zu gelangen.

Für diese Arbeit schafft die JUGZ gute Ausgangsbedingungen: Es werden Kompetenzen und Fähigkeiten aus mehreren, unterschiedlichen Bereichen gebraucht. Es stehen im Analogen und im Digitalen/Virtuellen Kompetenzen zur Verfügung. Die technische Ausstattung ist im Träger vorhanden. Allerdings dürfen hybride Angebote nicht nur im großen, umfangreichen Projektrahmen geplant und durchgeführt werden, sondern auch im ganz Kleinen, im Alltäglichen: Durch die Kommunikation über soziale Plattformen werden die Aktivitäten in der Einrichtung ins Netz gestellt und dort kommentiert, kleine Challenges und Quizaufgaben verkürzen das Wochenende etc. Hybride Angebote schaffen eine Balance und einen Austausch zwischen der analogen und der digitalen Welt und sind somit ein Zugewinn in der Angebots- und Bildungspalette der OKJA.

Mobile Medienarbeit

Die medienpädagogische Arbeit soll sich nicht auf die Räume der jeweiligen Einrichtung beschränken. Vielmehr ergeben sich durch die Medienarbeit Möglichkeiten, den gesamten ‚analogen‘ Sozialraum oder darüber hinaus andere Orte in die Arbeit einzubeziehen. Ganz im Sinn der Interdisziplinarität und Mobilität können eigene Angebote an andere Orte verlagert werden, Angebote anderer Einrichtungen können medial begleitet und unterstützt werden, Redaktionsteams können in der Stadt und darüber hinaus unterwegs sein und über spannende Orte und Events für Jugendliche berichten. Der anhaltende Hype um das Thema „mobile Gaming“ hat gezeigt, dass Medien und Aktionen zunehmend nicht mehr an physische Orte gebunden sind, sondern diese in die jeweilige Aktion kreativ einbinden. Eigene GPS Spiele üben eine hohe Faszinationskraft auf Jugendliche aus, die das Spielen und Konsumieren mit dem Smartphone schon sehr gewohnt sind. Außerdem haben diese Spiele z.B. einen hohen Spaßfaktor, erlebnispädagogische Elemente, motivierende Wettkampfanteile und fördern u.U. die Mobilität, die Orientierung, die Fähigkeit, sich außerhalb der gewohnten Umgebung sicher zu bewegen:

Sie fördern – wie die hybriden Angebote tendenziell grundsätzlich – die Horizonterweiterung.

Rechtliches

Kinder und Jugendliche haben ein Recht auf lebensweltorientierte Angebote der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, also auch Angebote mit dem Schwerpunkt Medien. Das Medienkonzept der JUGZ sieht als Ziel für die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen die Erlangung von Medienkompetenz, dies bedeutet auch eine kritische Auseinandersetzung mit rechtlichen Vorgaben. Dieser Aufgabe müssen sich die Fachkräfte stellen und die Balance zwischen *Chance* und *Risiko* abwägen und kommunizieren können. Das bedeutet, dass an allen Standorten der JUGZ, die Medienangebote machen und mit Hilfe der Social Media Plattformen kommunizieren, die Fachkräfte sich ein fundiertes Wissen über die entsprechende Gesetzgebung aneignen müssen. Dieses Wissen muss nicht jede/r Einzelne für jeden speziellen Fall mit sich herumtragen, aber es muss eine Sensibilität vorhanden sein und das Wissen, wo ich spezielle Fragen klären kann, muss gegeben und gewährleistet sein. Die Auseinandersetzung mit den Chancen und auch Risiken, ist existentiell, um Medienarbeit als jugendrelevantes, lebensweltorientiertes Angebot zu ermöglichen.

Damit im Einrichtungsalltag nicht nur Grenzen oder Grauzonen wahrgenommen werden, ist der Dialog und Diskurs wichtig, um ggf. second best Lösungen zu entwickeln und innovative bedarfsorientierte Angebote zu gestalten. Antworten auf Fragen rund um das Thema Medien und Rechtliches befinden sich als Linkliste im Wegweiser.

Evaluation

Das Feld der möglichen und sinnhaften Methoden der Evaluation ist vielfältig und muss jeweils angepasst werden. Die JUGZ bietet verschiedene Möglichkeiten an, die pädagogische Praxis zu reflektieren und Ziele zu überprüfen: es gibt das ausgearbeitete *Qualitätsmanagement* nach dem Berliner Modell und in Zukunft eine *Reflexionsmatrix*, die insbesondere die medialen Angebote und den digitalen Sozialraum thematisch mit bearbeitet.

Die Akzeptanz von medialen Angeboten bei der Zielgruppe kann *statistisch* evaluiert werden, die Bedarfe durch Befragungen erhoben und durch Entwicklung von entsprechenden *Zielformulierungen* überprüft werden. Die Aktualität der Arbeit kann sich einerseits durch neue *Formatentwicklung* andererseits auch durch besuchte *Fortbildungen* (intern und extern) seitens der Fachkräfte messen lassen.

Die *Konzeptentwicklung* zum Thema Medienarbeit/Medienbildung an jedem Standort muss vom Träger eingefordert und begleitet werden.

Die Evaluation der Medienarbeit im Rahmen der OKJA auf der Ebene des Trägers muss im kommunikativen, fachlichen, regelmäßigen *Austausch* zwischen Mitarbeitenden, den Mitgliedern des Arbeitskreises und der Geschäftsführung, hier insbesondere mit der Fachbereichsleitung und der Fachberatung, gewährleistet werden. Auf dieser Ebene wird auch die Weiterentwicklung von *#ausprobiert* und *#informiert* unterstützt und gesichert.



Die fachliche Leitung wird – neben dem Medienkoordinator der JUGZ - auch im *Arbeitskreis Medien* mitarbeiten, so dass dort durch eine direkte und aktive Mitarbeit die Qualität der Arbeit gewährleistet ist. In einem gewissen Turnus werden interne *Fachtage* organisiert, wodurch die Gesamtentwicklung an allen Standorten im Bereich medienpädagogische Angebote, Medienbildung in der OKJA beobachtet, strukturiert und weiterentwickelt werden kann. Die Fachtage werden an den Bedarfen der Mitarbeitenden und der Entwicklung im Fachbereich (offene) Medienarbeit ausgerichtet.

Es ist wichtig, dass Evaluation und Zielüberprüfung auf allen Ebenen, wie hier beschrieben, und miteinander korrespondierend stattfindet: Auf der Ebene der Einrichtungen, des Arbeitskreises und der Fachberatung/Fachbereichsleitung.

Perspektive

Dieses Konzept schafft den Rahmen für konstruktive und kreative Medienarbeit in der JUGZ und bildet die Basis für Medienkonzepte aller Standorte der JUGZ.

An allen Standorten wird die Medienarbeit als bedarfs- und lebensweltorientierter Arbeitsschwerpunkt der offenen Jugendarbeit gesehen und umgesetzt. Die Medienarbeit wird in allen Einrichtungen integriert, nicht nur als Werbepattform, sondern um den Bedarfen der Jugendlichen zu begegnen und einen wichtigen Bildungsauftrag zu erfüllen. Dieser Arbeitsschwerpunkt findet bei allen Fachkräften Akzeptanz.

Weitere Ausblicke und Visionen sind:

- Partizipation durch digitale Beteiligungsformate in den einzelnen Jugendeinrichtungen der JUGZ, in Gremien des Trägers und auch hinsichtlich Entscheidungen der Kommune wird aufgebaut, akzeptiert und etabliert.
- Medienarbeit und Kommunikation erlaubt über die Einrichtung hinauszudenken: die digitale Lebenswelt der Jugendlichen wird stadtweit (Köln) und später bundesweit und international sein. Das Feld der internationalen Jugendarbeit kann durch Medienarbeit über die Jugendbegegnungen hinausgehen, bzw. die analogen Jugendbegegnungen rahmen.
- Die JUGZ wird relevanter Partner in Netzwerken rund ums Thema Medien in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.
- Bislang etablierte Formate wie Gaming, Video, Foto, Making, Coding, Podcasts, Kunst und Musik werden ausgebaut und um neue Formate erweitert. Hierbei beraten sich die Kolleg*innen gegenseitig und / oder bieten interne Fortbildungen an.
- Hybride Angebote werden vermehrt angeboten, um so auch den Jugendlichen, die die Einrichtung nicht besuchen können, eine Teilnahme zu ermöglichen. Diese Formate können Freizeitangebote wie z.B. Gaming sein aber auch beispielsweise Palaverrunden, Forumssitzungen oder Vollversammlungen der Einrichtung.

Die Cyber JUGZ wird verstetigt, eine rege Beteiligung der Fachkräfte, vor allen Dingen auch aus dem AK Medien, ist erwünscht und wird ermöglicht.



Links zum Thema Medien allgemein von der AJS

<https://ajs.nrw/medien/links/>

Linkliste von Conceptopia.nrw

<https://conceptopia.nrw/rechtliches-abwaegen-in-der-medienpaedagogik-linktipps-fuer-fachkraefte/>

Gesamtüberblick

- Jasper, Christian (2019): Rechtssicher in der Kinder- und Jugendarbeit. Aufsichtspflicht, Haftung, Datenschutz und alles rechtlich Relevante, Düsseldorf: Springer. Link: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-26087-3>
- Klicksafe (2022): Sicherer in Social Media. Tipps für Eltern. 9. überarbeitete Auflage. Link: https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/pdf/klicksafe_Materialien/Eltern_Allgemein/Soziale_Dienste_Tipps_f%c3%bc_r_Eltern_Flyer.pdf

Novellierung des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Alle Infos findet ihr bei der neuen Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz. Link:

<https://www.bzki.de/bzki>

Wann ist eine pädagogische Maßnahme verhältnismäßig?

LVR-Landesjugendamt Rheinland (2016): Förderung von Kindern und Jugendlichen in Einrichtungen und der Schutz ihrer Freiheits- und Persönlichkeitsrechte. Positionspapier für Jugendämter, Kinder und Jugendliche und ihre Personensorgeberechtigten sowie für Träger von stationären Einrichtungen im Sinne der §§ 45 ff SGB VIII (ab S. 13). Link:

[https://dom.lvr.de/lvis/lvr_recherchewww.nsf/0/06B8F0497BF7F82DC1257F5700306B9A/\\$file/Vorlage14_1029.pdf](https://dom.lvr.de/lvis/lvr_recherchewww.nsf/0/06B8F0497BF7F82DC1257F5700306B9A/$file/Vorlage14_1029.pdf)

Datenschutz

- AJS NRW (2018): (EU-)DSGVO: Was ist neu im Datenschutz? Link: https://ajs.nrw/wp-content/uploads/2018/09/AJS_Merkblatt_DSGVO_Juli_2018.pdf
- Klicksafe (2020): Datensatz – Datenschatz? Warum Datenschutz und Datensicherheit wichtig sind. Link: https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_Allgemeins2go_DATENSchATZ.pdf
- “Dein Vertrag mit...” – Infosheets von Klicksafe, z.B. Instagram. Link: https://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/handysektor_InfoBlatt%3%A4tter/K096_Dein_Vertrag_mit_Instagram_Nutzungsbedingungen.pdf

Bildrecht

- AJS NRW (2017): Bedenkenlos eingestellt: Digitale Schnappschüsse im Konflikt mit dem Gesetz? Zum Umgang mit eigenen und fremden Bildrechten. Link: https://ajs.nrw/wp-content/uploads/2017/05/AJS-Merkblatt_Bildrechte-002.pdf
- Homepage der Creative-Commons-Lizenzen. Link: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=de>

Einverständniserklärungen

- Nordbild Medienrecht-Seminare (2018): Checkliste zur Einwilligung in Fotoaufnahmen im Sinne der DSGVO. Link: <https://nordbild.com/wp-content/uploads/Checkliste-DSGVO-Einwilligung-1-4-18.pdf>

- Nordbild Medienrecht-Seminare (2020): DSGVO-Vertragsmuster (z.B. Einwilligungen zur Veröffentlichung von Personenfotos Minderjähriger ab S. 15). Link: <https://nordbild.com/wp-content/uploads/Vertragsmuster-Pr%C3%BCfungsschemata-Quick-Guide-Bildrechte-PDF-16-Juli-2020.pdf>

WLAN-Nutzung

- Vortrag von Britta Schülke, AJS NRW (2018): WLAN in der Jugendhilfe: Internetzugang und Haftungsfragen. Ein Überblick für Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe. Link: <https://ajs.nrw/wp-content/uploads/2018/06/PowerPoint-WLAN-6.6.2018-Dok-Homepage.pdf>

(Cyber)Mobbing und Hate Speech

1. Klicksafe (2021): Was tun bei (Cyber)Mobbing? Systemische Intervention und Prävention in der Schule. 4. korrigierte Auflage (rechtliche Grundlagen ab S. 45). Link: https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_AllgemeinW_as_tun_bei_Cybermobbing.pdf
- No Hate Speech: Wissen (unter "Welche Gesetze gibt es gegen Hate Speech?"). Link: <https://no-hate-speech.de/de/wissen/>
- Amadeu Antonio Stiftung (2018): Hate Speech und Fake News. Fragen und Antworten. Link: https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/08/hate_speech_fake_news-1.pdf

Peer2peer - Ansatz

Der peer2peer-Ansatz ist langfristig zu verfolgen, da eine Generation von Peer-Coaches aufgebaut werden muss. Um sie in ihren medialen Fertigkeiten und sozialen Fähigkeiten auszubilden, braucht es eine mehrjährige, kontinuierliche, pädagogische Begleitung und das Angebot von Workshops durch Expert*innen. Die zukünftigen Coaches brauchen Zeit, um in ihre Rolle hineinzuwachsen, brauchen Schulung (z.B. JuLeiCa-Ausbildung beim Träger) und Workshops (im Bereich ihrer Interessen, zur Erweiterung ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten). Auf diese Weise bekommt das Team der pädagogischen Fachkräfte jugendlichen Zuwachs und damit eine Erweiterung der fachlichen Ressourcen, eine nachhaltige partizipative Ausrichtung der Einrichtung und in der Regel einen guten Zugang zu den Bedarfen und Interessen nachwachsender Generationen. Die Peer2peer-Coaches können durch die altersbedingte Nähe zu anderen Besucher*innen wertvolle Übersetzung leisten, Brücken bauen und die Aktualität der Angebotspalette besser gewährleisten.

Ein konsequenter Peer2peer-Ansatz geht einher mit einer partizipativen Grundhaltung. Jugendliche, Mitarbeiter*innen, Fachkräfte und Expert*innen begegnen sich wertschätzend, pflegen einen kommunikativen Umgang, gehen Projekte gemeinsam an und tragen Verantwortung für gelingende Prozesse.

Die JUGZ als Träger bietet regelmäßig die JuLeiCa Ausbildung an, sowie Workshops und Schulungen für jugendliche Ehrenamtliche und Übungsleiter*innen und bietet den Fachkräften Beratung und Weiterbildung im Bereich Partizipation und Jugendbeteiligung.

Impressum

Angaben gemäß § 5 TMG
Jugendzentren Köln gGmbH
Christianstr. 82
50825 Köln

Handelsregister: HRB 29553
Registergericht: Amtsgericht Köln

Vertreten durch:

Aufsichtsratsvorsitzende: Ulrike Kessing
Geschäftsführerin: Almut Gross

Kontakt

Telefon: +49 (0) 221 54 600 300
E-Mail: info@jugz.de

www.jugz.eu

Umsatzsteuer-ID

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer
gemäß § 27 a Umsatzsteuergesetz:
DE 246916477

Redaktionell verantwortlich

Jugendzentren Köln gGmbH
Almut Gross
Christianstr. 82
50825 Köln