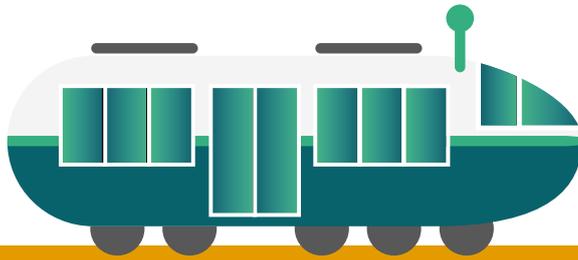




CONCEPTOPIA

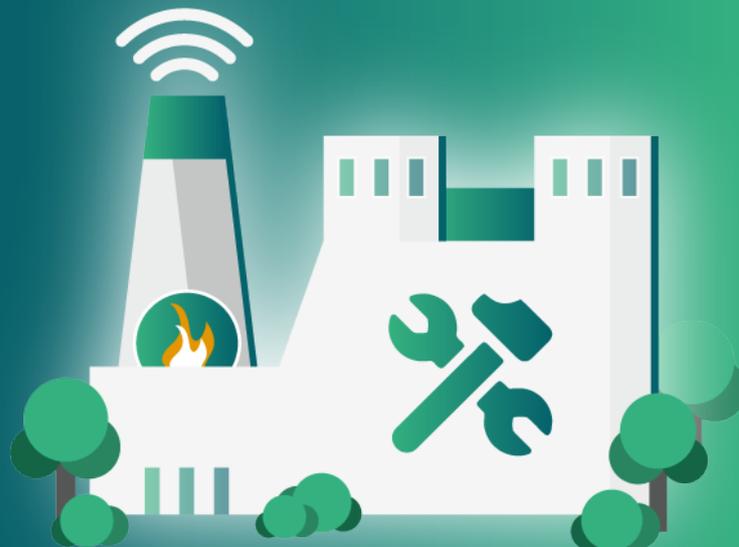
Jugendförderung NRW geht digitale Wege



**Haltung  
entwickeln!**

# METHODENSAMMLUNG ZUR MEDIENPÄDAGOGISCHEN HALTUNGSENTWICKLUNG

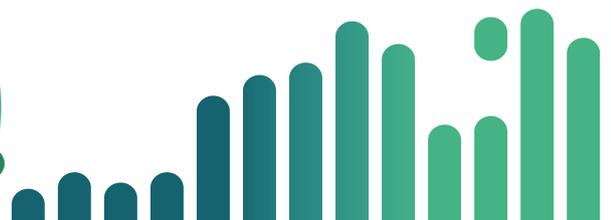
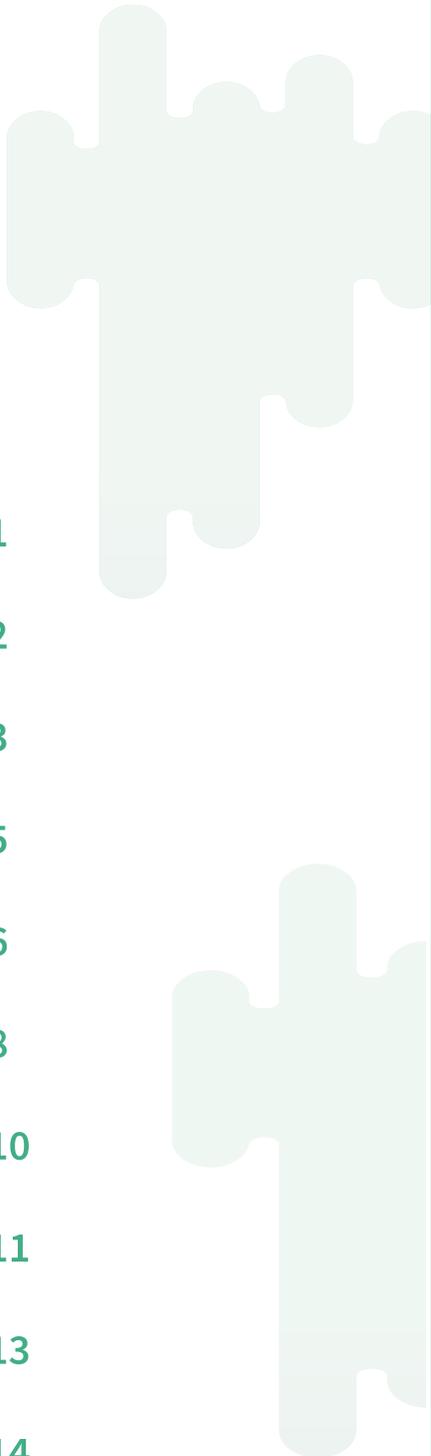
Für pädagogische Teams und Medienkonzept-Gruppen  
in den Arbeitsfeldern der Jugendförderung





# INHALT

Einleitung	1
Was ist Haltung?	2
Methode 1: Was denkst du darüber?	3
Methode 2: Wie stehst du dazu?	5
Methode 3: Wie schätzt du das ein?	6
Methode 4: Was ist möglich?	8
Methode 5: Das Stärkenprofil	10
Methode 6: Was sagst du dazu?	11
Von der Haltung zum Leitsatz	13
Noch Fragen? // Über uns	14
Impressum	15
Anhang	16



# EINLEITUNG

**Die Haltungsentwicklung ist der allererste Baustein auf dem Weg zum gelungenen Medienkonzept. Warum ist das eigentlich so?**

Unsere Haltung zur Mediennutzung und Digitalisierung ist eine sehr individuelle Frage. Wir sind alle auf die ein oder andere Art und Weise mit Medien sozialisiert worden oder sind unterschiedlich medienaffin. Unser Interesse für bestimmte medienpädagogische Teilbereiche ist nicht immer gleich ausgeprägt. Während einige lieber kreativ mit Medien arbeiten, haben andere ein besonderes Interesse an der kritischen Beleuchtung von digitalen Medien und Social Media, wieder andere setzen sich viel lieber mit Technik auseinander, bauen PCs zusammen oder sind sogar mit informatischem Grundwissen ausgestattet.

Um eine ganzheitliche Medienpädagogik und Digitalisierung beim Träger oder in der Einrichtung zu erreichen, ist es aber wichtig, dass sich pädagogische Teams über genau diese unterschiedlichen Zugänge und Haltungen bewusst werden, um daraus neue Lösungsansätze und Wege für die Zukunft zu entwickeln. Eine professionelle medienpädagogische Haltung erlaubt dem Team, sich gegenseitig in den unterschiedlichen Interessen wertzuschätzen und vor allem ein Bewusstsein dafür zu entwickeln, dass nicht alle im Team alles gleich gut können müssen, um bei der Digitalisierung gemeinsam an einem Strang zu ziehen.

Doch wie kommt man über Haltungen eigentlich ins Gespräch? Wir sagen: Es ist möglich, euren Haltungsdiskussionen einen kleinen Schubs zu geben und sie mithilfe der in dieser Sammlung vorgestellten Methoden gezielt zu initiieren. Falls ihr eine Medienkonzept-Arbeitsgruppe seid, ist es dabei nicht unbedingt notwendig, dass ihr alle Methoden durchführt. Sucht euch die Methoden aus, die gut zu eurem Team, euren zeitlichen Ressourcen und eurer Zielgruppe passen. Wir empfehlen aber mindestens die Auseinandersetzung mit **Methode 1** und **Methode 5**.

**Wir wünschen euch viel Spaß beim Entdecken, Diskutieren und Aushandeln einer professionellen medienpädagogischen Haltung!**

Euer CONCEPTOPIA-TEAM



# WAS IST HALTUNG?

**„Dazu müssen wir aber erstmal eine Haltung entwickeln!“**

Kommt euch dieser Satz bekannt vor? Auch uns Medienpädagog\*innen vom Team CONCEPTOPIA ist er schon oft begegnet. Im Rahmen einer Medienkonzept-Entwicklung oder der Schaffung neuer Angebote besteht für die meisten pädagogischen Fachkräfte der Wunsch, sich nicht gleich in die inhaltliche Auseinandersetzung oder gar Umsetzung zu stürzen, sondern zunächst einmal zu reflektieren: Wie stehen wir eigentlich zu den Themen der Digitalisierung, zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen und zu den Anforderungen, die diesbezüglich an uns Fachkräfte herangetragen werden?

**Es ist genau richtig und wichtig, sich diese Fragen zu stellen!**

Denn Haltungsdiskussionen sind eine tolle Grundlage für die Entwicklung medienpädagogischer Leitsätze und Zielvereinbarungen. Diese sowie eine Schilderung eurer Haltung zur medienpädagogischen Arbeit gehört in jedes Medienkonzept! Die vorliegende Methodensammlung soll euch bei der Erarbeitung methodisch unterstützen. Bevor ihr euch aber gezielt mit euren Haltungen auseinandersetzt, um daraus Leitlinien für euren Träger/eure Einrichtung zu erarbeiten, lohnt es sich, zunächst die Frage zu stellen:

**Was ist eigentlich eine Haltung?**

Um genau das herauszufinden, haben wir **Dr. Christina Schwer** von der TU Dortmund in unseren Jugendhilfe-Navi-Podcast eingeladen und dazu befragt. Die Wissenschaftlerin stellt euch zum besseren Verständnis des Themas Haltung die PSI-Theorie vor. Nehmt euch als Vorbereitung auf eure Haltungsdiskussionen 25 Minuten Zeit und hört einfach mal in unseren Podcast rein, um euch zunächst ein wenig theoretisches Wissen anzueignen:

<https://www.youtube.com/watch?v=sJ9XR-i8YgM&t=3s>

## REFLEXIONSFRAGEN ZUM PODCAST

Diskutiert gemeinsam in eurem Team oder eurer Arbeitsgruppe, wer sich von euch wie ausgeprägt in den unterschiedlichen psychischen Teilsystemen wiedererkennt. Welche der im Podcast genannten Typen sind in eurem Team vertreten? Wo ergänzt ihr euch dabei gut? Wo entstehen dadurch Herausforderungen? Und vor allem: Wie schlägt sich das auch in eurem Zugang zu digitalen und medienpädagogischen Themen nieder?

# Methode 1: Was denkst du darüber?

## Thema

Austausch von Meinungen und Perspektiven  
bezüglich der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

## Zielgruppe

Pädagogische Fachkräfte, pädagogische Teams, Medienkonzept-Gruppen

## Gruppengröße

3 - 25 Personen

## Dauer

45 – 90 Min (je nach Gruppengröße und Diskutierfreudigkeit)

## Zielsetzung

Die Methode dient der Herausarbeitung verschiedener Haltungen zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen und eignet sich gut zum Einstieg in das Thema Haltungsentwicklung. Durch die Methode sollen unterschiedliche Problemdefinitionen und Meinungen zusammengetragen, diskutiert und reflektiert werden. Die Beteiligten erhalten die Möglichkeit, ihre eigene Wahrnehmung des Themas in einem moderierten Rahmen zur Debatte zu stellen und die Konsequenzen aus verschiedenen Standpunkten heraus abzuwägen. Dadurch entsteht eine Reflexivität, die einen ersten Schritt zur Haltungsveränderung darstellt.

## Material

- als Fotos ausgedruckte oder digital auf Tablets präsentierte Bildimpulse (**Anhang 1**)
- 3-6 x Verstandeskarten und 3-6 x Emotionskarten (**Anhang 2**)
- Moderationskarten, Stifte
- Laptop, Beamer, ggf. Tablets
- Flipchart

Die Beschreibung dieser Methode findet ihr auch als Video auf unserem YouTube-Kanal Jugendhilfe-Navi: <https://www.youtube.com/watch?v=cV9sbU-zMkg>

## DURCHFÜHRUNG

### Schritt 1:

Zu Beginn werden drei Gruppen à 2-5 Teilnehmer\*innen gebildet. Bei hoher Teilnehmer\*innenzahl können auch sechs Gruppen gebildet werden, von denen je zwei Gruppen später dieselbe Bildimpulskarte erhalten. Bei niedriger Teilnehmer\*innenzahl kann die Gruppe auch alle Bildimpulse gemeinsam bearbeiten.

### Schritt 2:

Jede Gruppe erhält zunächst verdeckt einen der drei Bildimpulse (bei insgesamt sechs Gruppen können jeweils zwei Gruppen dieselbe Karte erhalten, aber getrennt voneinander bearbeiten. Bei kleiner Gruppe schaut die Bilder einfach nacheinander gemeinsam an).

**Schritt 3:**

Die Gruppen werden aufgefordert, die Bildimpulse (Anhang 1) aufzudecken. Nun soll jede/r einzelne Teilnehmer\*in für sich selbst die ersten drei **spontanen** Gedanken aufschreiben, die ihm/ihr zu dem aufgedeckten Bild durch den Kopf schießen. Jeder Gedanke soll dabei auf eine einzelne Moderationskarte geschrieben werden (nur ein Gedanke pro Karte, damit die Gedanken auf den Karten später einzeln sortiert werden können).

**Schritt 4:**

Nun erhält jede Gruppe eine Emotions- und eine Verstandeskarte (Anhang 2). Die Gruppenmitglieder sollen sich gegenseitig die Moderationskarten mit ihren jeweiligen aufgeschriebenen Gedanken vortragen und die Karte dabei gleichzeitig anhand der folgenden Frage der Emotions- oder der Verstandeskarte zuordnen:

**Würdet ihr eure Gedanken eher basierend auf Wissen, Informationen und belegten Erfahrungen in die Kategorie Verstand einordnen? Oder eher in die Kategorie Emotion basierend auf Gefühlsregungen, Wertvorstellungen oder Wertungen?**

Für die Anleitung der Übung ist es an dieser Stelle wichtig zu betonen, dass es sich dabei um keine Entweder-Oder-Entscheidung handelt, sondern eher um das Abstecken eines Spektrums zwischen Emotion und Verstand. Für die Diskussion und Einordnung sollte den Gruppen 15-30 Minuten Zeit gewährt werden.

**Schritt 5:**

Die Gruppen werden nun dazu aufgefordert, als Abschluss ihrer Diskussion schriftlich festzuhalten:

- **Um welche Kernpunkte drehte sich die Diskussion?**
- **Wo lagen Gemeinsamkeiten in den jeweiligen Gedanken und Aussagen?**
- **Welche Unterschiede oder gar Meinungsverschiedenheiten wurden ausgetauscht?**

Im Anschluss an diese Zusammenfassung in der Kleingruppe wird die Diskussion für die Großgruppe geöffnet. Über den Beamer werden die Bilder der Bildimpulskarten nochmals präsentiert und die Gruppen stellen ihre Diskussionsergebnisse vor. Die anderen Teilnehmer\*innen können ihre Gedanken zu den von ihnen nicht diskutierten Bildern ergänzen.

Die Workshop-Leitung sollte nun einige Reflexionsfragen in die Diskussion mit einbringen, z.B.:

- **Welche der Gedanken eurer Diskussionspartner\*innen haben euch überrascht?**
- **Wo seht ihr die größten Unterschiede in den Wahrnehmungen? Woran könnte das liegen?**
- **Was ist euch durch die Diskussion bewusst geworden? Was war euch vorher nicht klar?**
- **Wie hoch schätzt ihr den emotionalen Anteil der Debatte ein? Was würde passieren, wenn sich der emotionale Anteil verringert?**
- **Welche Möglichkeiten würden sich durch eine rationalere Sicht eröffnen?**
- **Was könnte umgekehrt passieren, wenn die emotionale Seite ausgeblendet würde?**

**Schritt 6:**

Gemeinsam wird stichpunktartig das Fazit aus der Diskussion auf Flipchart festgehalten. Hierbei sollte fokussiert werden, wie eine Veränderung der eigenen Haltung auch die Perspektive auf die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen verändern kann. Außerdem gilt es an dieser Stelle auch nochmal den Unterschied zwischen persönlicher und professioneller Haltung auszuformulieren. Diese Ergebnisse sollten dann immer wieder in den weiteren Verlauf der Beratung, der Fortbildung oder des Teamprozesses mit einfließen.

# Methode 2: Wie stehst du dazu?

## Unser Tipp:

Auch mit Kindern und Jugendlichen durchführbar, um über das Thema Medien ins Gespräch zu kommen. (s. Anhang 3)

### Thema

Sichtbarmachung unterschiedlicher Standpunkte bezüglich der Mediennutzung

### Zielgruppe

Pädagogische Fachkräfte, pädagogische Teams, Medienkonzept-Gruppen

### Gruppengröße

5 - 25 Personen

### Dauer

ca. 30 Min (je nach Gruppengröße und Diskutierfreudigkeit)

### Zielsetzung

Bei der Methode handelt es sich um ein sogenanntes Skalenspiel. Es dient dazu, durch die Aufstellung im Raum und Positionierung zu bestimmten Aussagen Unterschiede in Perspektiven und Beziehungsmustern sichtbar zu machen und zur Diskussion zu stellen. Dadurch wird ein Austausch über persönliche Haltungen angeregt.

### Material

Aussagenkatalog (**Anhang 3, individuell erweiterbar**)

Die Beschreibung dieser Methode findet ihr auch als Video auf unserem YouTube-Kanal Jugendhilfe-Navi: <https://www.youtube.com/watch?v=cV9sbU-zMkg>

## DURCHFÜHRUNG

### Schritt 1:

Die Durchführung sollte in einem größeren Raum oder Flur erfolgen, an dem zwei gegenüberliegende Pole festgelegt werden. Der eine Pol steht für „Ich stimme voll und ganz zu“ oder einfach für „Ja“, der andere Pol steht für „Nein, ich stimme nicht zu“ oder generell für „Nein“ (je nach Formulierung der Aussage). Die Gerade zwischen diesen zwei Polen sollte frei begehbar sein.

### Schritt 2:

Die Workshop-Leitung liest nun verschiedene Aussagen zum Thema Mediennutzung vor. Die Teilnehmer\*innen sind aufgefordert sich zwischen den zwei Polen entsprechend ihrer Zustimmung oder Ablehnung zur Aussage zu positionieren. Dabei soll die gesamte Strecke genutzt werden, es geht nicht um eine absolute Positionierung an einem der zwei Extrempole, sondern um die Sichtbarmachung von feinen Unterschieden in der Einschätzung. Haben sich die Teilnehmenden nach dem Vorlesen der Aussage positioniert, sollte die Workshop-Leitung kurz in eine Reflexion über die Entscheidung treten. Es gilt immer diejenigen Personen befragen, die sich sehr ablehnend, sehr zustimmend oder sehr unentschieden positioniert haben, um die Bandbreite der Perspektiven deutlich zu machen.

### Schritt 3:

Nach Abschluss des Skalenspiels sollte die gesamte Gruppe nochmal reflektieren, bei welchen Aussagen sich die größten Unterschiede, aber auch Gemeinsamkeiten in den Haltungen feststellen ließen und Begründungen hierfür zusammentragen.

# Methode 3: Wie schätzt du das ein?

## Unser Tipp:

Eignet sich auch zum Einstieg in das Thema Chancen und Risiken digitaler Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen.

### Thema

Einschätzung von Risikobereichen digitaler Medien und Abgleich mit der eigenen Haltung

### Zielgruppe

Pädagogische Fachkräfte, pädagogische Teams, Medienkonzept-Gruppen

### Gruppengröße

5 - 25 Personen

### Dauer

ca. 30-45 Min (je nach Gruppengröße und Diskutierfreudigkeit)

### Zielsetzung

Die Fachkräfte schätzen über Prozentangaben ein, wie stark Kinder und Jugendliche von bestimmten Risikobereichen digitaler Medien und sozialer Netzwerke betroffen sind. Ihren Einschätzungen werden Ergebnisse aus Studien gegenübergestellt. Die Fachkräfte bekommen so die Möglichkeit, ihr eigenes Empfinden bezüglich der Risikobereiche zu hinterfragen, um herauszufinden, ob Gefahren tendenziell zu hoch oder zu niedrig eingeschätzt werden – und wie dies auch mit der eigenen Haltung gegenüber Medien zusammenhängt.

### Material

Moderationskarten, Eddings, Laptop, Beamer, Power-Point-Präsentation (o.ä.) mit vorbereiteter Fragensammlung (Beispiele s.u.)

## DURCHFÜHRUNG

### Schritt 1:

Die Fachkräfte werden in Kleingruppen (ca. 2-5 Personen) eingeteilt. Jede Gruppe erhält ca. 10 Moderationskarten und einen Edding. Bei einer kleinen Gruppe können auch alle gemeinsam oder jede Person einzeln mitraten.

### Schritt 2:

Die Workshop-Leitung stellt den Gruppen nun hintereinander ca. 5 Schätzfragen zu bestimmten Risikobereichen im Netz. Die Gruppen dürfen nach jeder Frage kurz beraten und ihre geschätzte Zahl auf jeweils eine der Moderationskarten aufschreiben (zur Wiedererkennung die Karten mit Nummerierung versehen).

### Die Schätzfragen lauten beispielsweise:

**Frage 1:** Wie viel Prozent der befragten Jugendlichen (12-19 Jahre) geben laut JIM-Studie 2020 an, dass schon mal falsche/beleidigende Sachen über sie per Handy oder im Internet verbreitet wurden?

**Frage 2:** Wie viel Prozent der befragten Jugendlichen (12-19 Jahre) spielen laut JIM-Studie 2020 mehrmals pro Woche bis täglich digitale Spiele? (unabhängig von der Konsole)

Die Schätzfragen sollten immer mit möglichst aktuellen Zahlen und im Zusammenhang mit der eigenen Zielgruppe stehen, daher werden in dieser Beschreibung nur Beispiele aufgeführt. Auf der Seite [www.schau-hin-info](http://www.schau-hin-info) findet sich eine Übersicht zu den aktuellen Studien der gängigsten Risikobereiche digitaler Medien. Als Quelle zur Entwicklung der Schätzfragen eignet sich vor allem die jeweils aktuelle JIM-Studie: <http://www.mpfs.de/startseite/>

#### Schritt 4:

Die Workshop-Leitung liest nun erneut die Schätzfragen vor und die Fachkräfte halten die Moderationskarten mit ihren in der Gruppe geschätzten Prozentzahlen hoch. Zunächst werden die Werte der verschiedenen Gruppen untereinander verglichen. Wie kamen die Gruppen zu ihrer Schätzung? Gab es Unstimmigkeiten im Team oder war man sich schnell einig? Welche Schätzungen liegen am weitesten auseinander und warum? Gibt es Erfahrungswerte aus der Praxis, die die Schätzung beeinflusst haben?

Die Workshop-Leitung liest im Anschluss an diese Reflektion die jeweilige Lösung basierend auf den Studienergebnissen vor. Die Lösungen zu den oben genannten Fragen lauten:

**Frage 1: 29% der Jugendlichen, Quelle: JIM-Studie 2020, S. 61**

**Frage 2: 68% der Jugendlichen, Quelle: JIM-Studie 2020, S. 54**

[http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020\\_Web\\_final.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf)

#### Schritt 5:

Nun kann diskutiert werden: Wie entstehen die Abstände der Schätzwerte der Fachkräfte zu den tatsächlichen Zahlen oder die Schätzungsdifferenzen der Gruppen untereinander? Überraschen die Zahlen? Wo wurde gut geschätzt, wo eher nicht? Was sagt das über das eigene Wissen und die eigene Haltung zu den Risikobereichen aus? Werden Risiken tendenziell zu harmlos oder zu gefährlich eingeschätzt? Wie zeigt sich dies auch in der direkten Arbeit mit Kindern und Jugendlichen?

Durch diese Diskussion entsteht ein Austausch über die Einschätzung von Risikobereichen, der gleichzeitig zeigt, ob eher beschützende Haltungen im Vordergrund stehen oder ob das Team insgesamt sehr realistisch, vielleicht sogar sehr locker mit den jeweiligen Themen umgeht. Die Ergebnisse der Diskussion sollten dokumentiert werden. Am Ende ist es wichtig, ein gemeinsames Fazit zu ziehen: Was nehmen wir aus der Methode mit?

# Methode 4: Was ist möglich?

## Thema

Durch Verschlimmerungs- oder Verbesserungsfragen den Ist-Stand einschätzen

## Zielgruppe

Pädagogische Fachkräfte

## Dauer

ca. 45 Minuten (je nach Gruppengröße oder Diskutierfreudigkeit)

## Zielsetzung und Durchführung

Die vorgeschlagenen Verschlimmerungs- bzw. Verbesserungsfragen können von den Fachkräften im Rahmen eines Treffens in einer Gruppenarbeit oder auch vorher/nachher in Form eines kleinen Fragebogens beantwortet werden. Die Frageform dient dazu, dass die Fachkräfte sich in bestimmte Szenarien der digitalen Zukunft hineindenken und so einen Abgleich mit ihrer eigenen Haltung und mit dem Ist-Zustand der eigenen Arbeit schaffen: Wie weit sind wir vom schlimmsten oder besten Szenario eigentlich entfernt? Bei dieser Methode geht es vor allem darum, durch das Denken ins besonders Negative oder ins besonders Positive einen guten Mittelweg für die eigene Haltung herauszuarbeiten und dies gemeinsam in der Gruppe zu diskutieren.

## Material

Fragenkatalog mit Verbesserungs- oder Verschlimmerungsfragen (s.u., individuell erweiterbar)

## Vorschläge für Verschlimmerungsfragen rund um das Thema digitale Medien, digitale Zukunft und Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen:

- Wie würde eine Welt aussehen, in der wir komplett abhängig von digitalen Medien sind?
- Was müsste passieren, damit sich deine Haltung gegenüber digitalen Medien immer weiter ins Negative entwickelt?
- Was könntest du tun, um die Diskussionen mit den Jugendlichen rund um Mediennutzungszeiten weitergehend zu eskalieren?
- Wenn du es bewusst darauf anlegen würdest, die Interessen der Kinder und Jugendlichen zu ignorieren, wie müsstest du dich verhalten?
- Wie müssten die Jugendlichen sich verhalten, damit du dein Verständnis für die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen komplett verlierst?
- Wie könnte dir das gesamte Team dabei behilflich sein, die Probleme rund um Digitalisierung zu behalten?

### **Vorschläge für Verbesserungsfragen rund um das Thema digitale Medien, digitale Zukunft und Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen:**

- In welchen Bereichen profitierst du von digitalen Medien? Wie könntest du diese Bereiche noch profitabler gestalten bzw. positiver betonen?
- In welchen Situationen machst du dir keine Sorgen um die digitale Zukunft, sondern siehst eher ihre Vorteile? Was ist an diesen Situationen anders als sonst?
- Wenn alle Fragestellungen rund um die Medienpädagogik wie durch ein Wunder über Nacht verschwunden wären, woran könnte man erkennen, dass es passiert ist?
- Wenn du dir die digitale Zukunft selbst backen könntest, wie würde sie aussehen?

# Methode 5: Das Stärkenprofil

## Unser Tipp:

Wir empfehlen diese Methode unbedingt zur Nachbereitung der Methoden 1 bis 4!

### Thema

Schaffung von Dialog, Eröffnung von Beteiligungschancen

### Zielgruppe

Pädagogische Fachkräfte, Medienkonzept-Arbeitsgruppen

### Dauer

ca. 45 Minuten

### Zielsetzung

Das Stärkenprofil ermöglicht eine tiefergehende Auseinandersetzung mit medienpädagogischen Handlungsmodellen und zeigt auf, inwiefern das Team sich in diesen Haltung wiedererkennt und wo die bereits vorhandenen Stärken im Zugang zum Thema Medienpädagogik liegen. Durch die Methode soll deutlich werden, dass bereits vorhandenes Wissen und Erfahrungen auf die Arbeit mit digitalen Medien übertragbar sind und keine neue Art von Pädagogik erfunden werden muss.

### Material

Beamer, Laptop, Internetzugang  
Video „Haltung entwickeln!“ vom Jugendhilfe-Navi  
Vorlage Stärkenprofil (**Anhang 5**)

## DURCHFÜHRUNG

Die Gruppe schaut gemeinsam das Video „Haltung entwickeln!“ vom Kanal Jugendhilfe-Navi. Dort werden unterschiedliche medienpädagogische Haltungen vorgestellt:  
<https://www.youtube.com/watch?v=tMjEGLBb9U0>

Eine Übersicht dieser Modelle befindet sich im **Anhang 4**. Im Anschluss an das Video sollte sich die Gruppe nun darüber bewusst werden, inwiefern die einzelnen Modelle bereits in der eigenen Arbeit Anwendung finden und gemeinsam die Fragen aus dem Stärkenprofil (**Anhang 5**) beantworten. Überträgt die Tabelle ggf. auf ein Flipchart oder ein großes Plakat, um darin eure eigenen Stärken und Gedanken festzuhalten.

**Wichtig:** Es geht nicht darum, eure medienpädagogischen oder digitalen Stärken festzuhalten, sondern herauszufinden, in welchen Bereichen ihr bezüglich der Haltungskonzepte bereits gut aufgestellt seid und wie ihr dieses Wissen auch auf medienpädagogische Fragestellungen oder Digitalisierungsthemen übertragen könntet.

# Methode 6: Was sagst du dazu?

## Unser Tipp:

Diese Methode ist bereits  
ein Schritt hin zur nächsten  
Station der Ringbahn in  
CONCEPTOPIA:

Teilhabe ermöglichen!

### Thema

Schaffung von Dialog, Eröffnung von Beteiligungschancen

### Zielgruppe

Pädagogische Fachkräfte mit direktem Kontakt zu Kindern und Jugendlichen

### Dauer

ca. 30 Minuten pro Interview, individuell bestimmbare Diskussionszeit der Antworten

### Zielsetzung

Die vorgeschlagenen Interviewfragen (**Anhang 6**) sollen pädagogische Fachkräfte dabei unterstützen, entweder mit Jugendlichen oder im Kollegium in einen Dialog über digitale Medien, Mediennutzung und Medienkompetenz zu treten. In Bezug auf die Jugendlichen soll durch das Interview ein erster Schritt hin zu lebensweltorientierten Workshops oder Konzepten getan werden. Die Interviews der Fachkräfte untereinander fokussieren Einschätzungen der eigenen Medienkompetenz und Perspektiven auf die Mediennutzung von Jugendlichen. Sowohl den Fachkräften als auch den Jugendlichen wird durch die Interviews eine Außenperspektive auf das eigene Medienhandeln sichtbar. Dadurch eröffnet sich die Chance, die eigene Haltung zum Thema Medien mit den Erwartungen und Wünschen des Gegenübers abzugleichen und zu hinterfragen.

### Material

Fragenkataloge digital oder ausgedruckt (**Anhang 6**)  
ggf. Beamer und Laptop, Flipchart zur Auswertung

## DURCHFÜHRUNG

### Schritt 1:

Die Durchführung der Methode kann als kleine „Hausaufgabe“ im Anschluss an das erste Treffen einer Medienkonzept-Gruppe oder einer Beratung mitgegeben werden. Die daran teilnehmenden Fachkräfte erhalten den Arbeitsauftrag, in der Zeit bis zur nächsten Sitzung basierend auf dem vorgegebenen Fragenkatalog Interviews mit Jugendlichen aus der eigenen Einrichtung und/oder Interviews mit Kolleg\*innen zu führen. Bestenfalls führt jede Fachkraft 2-3 Interviews pro Zielgruppe, um eine Vergleichbarkeit der Antworten und Perspektiven herstellen zu können. Die Interviews sollen in angenehmen Settings stattfinden und auf Freiwilligkeit basieren. Die Antworten auf die Fragen gilt es schriftlich festzuhalten, dabei genügen Stichpunkte und das Herausstellen wichtiger Zitate. Bei allen Befragten sollte lediglich das Alter notiert werden, auf weitere persönliche Angaben der Interviewten wird bestenfalls verzichtet.

Die Fachkräfte schicken die anonymisierten Antworten bis zu einer vereinbarten Frist an die Workshop-/Gruppen-Leitung, insofern durch diese eine vorherige Aufbereitung oder Auswertung gewünscht ist. Die Auswertung der Antworten als kleine Power-Point-Präsentation ist zu empfehlen, da hierdurch eine gute Vergleichbarkeit der Antworten entsteht, über die die Gruppe dann diskutieren kann.

### Schritt 2:

Im nächsten Treffen/in der nächsten Sitzung schildern die Fachkräfte zunächst ihre Erfahrungen bezüglich der Interviews. Dabei orientiert sich die Gruppe an folgenden Leitfragen:

- Wie kamen die Interviews zustande?
- War es schwer oder leicht, die Jugendlichen oder Kolleg\*innen dafür zu gewinnen?
- Welche Reaktionen oder Antworten sind besonders im Gedächtnis geblieben?
- Welche konkreten Erkenntnisse lassen sich daraus ableiten?
- Inwiefern hat sich die Sicht/ Haltung auf das Thema durch die Interviews verändert?

Der/Die Berater\*in präsentiert in Ergänzung dazu die ausgewerteten Antworten, über die natürlich wiederum Diskussionen entstehen können.

### Schritt 3:

Jede Fachkraft hält im Anschluss an die Diskussion zunächst nur für sich selbst die wichtigsten drei Schlussfolgerungen aus den Interviews fest. Die Schlussfolgerungen werden dann im Plenum zusammengetragen und am Laptop oder auf Flipchart schriftlich fixiert. Sie dienen beispielsweise als Grundlage für eine in einem Medienkonzept auszuformulierende Haltung. Außerdem könnten aus dem Fazit Praxistipps für Lebensweltorientierung abgeleitet oder Fortbildungsbedarfe und Workshopideen für Jugendliche entwickelt werden, die im späteren Verlauf einer Medienkonzept-Entwicklung nochmal eine Rolle spielen.

# VON DER HALTUNG ZUM LEITSATZ

Besonders bei der Medienkonzept-Entwicklung haben all die geführten Haltungsdiskussionen einen tollen Nebeneffekt: Es lassen sich daraus Leitsätze oder Leitlinien ableiten, die ihr direkt in euer Medienkonzept aufnehmen könnt. Wie funktioniert das?

Dokumentiert ihr eure Diskussionen gut und zieht ihr aus jeder Methode ein gemeinsames Fazit, so stecken darin bereits viele Erkenntnisse, wie ihr zur Medienpädagogik und Digitalisierung im Allgemeinen steht und wie ihr damit umgehen möchtet. Auch euer Stärkenprofil enthält hierfür wichtige Hinweise.

## Ein Beispiel:

Anhand der Bildimpulse aus **Methode 1** habt ihr herausgearbeitet, dass für euch als Team besonders wichtig ist, das WIE der Mediennutzung in den Vordergrund zu stellen und Medien gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen auch kritisch zu hinterfragen. Gleichzeitig wurde der Gruppe aber bewusst, dass Lebensweltorientierung sehr wichtig ist und eine Medienpädagogik auf Augenhöhe besonders auch durch kreative Medienarbeit gelingen kann. Euer Stärkenprofil hat gezeigt, dass einige Teammitglieder sich eher den beschützenden Themen widmen möchten, andere Teammitglieder haben großes Interesse daran, die aktive Medienarbeit voranzubringen.

## Aus diesen Erkenntnissen lassen sich exemplarisch folgende Leitsätze für die medienpädagogische Arbeit ableiten:

- Uns (dem Träger/der Einrichtung) ist es wichtig, den Kindern und Jugendlichen einen guten Umgang mit Medien zu vermitteln. Dabei stellen wir die Frage nach dem „Wie?“ in den Vordergrund.
- Wir wollen Angebote schaffen, im Rahmen derer die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit erhalten, Medien kritisch zu hinterfragen und sich über deren Chancen und Risiken bewusst zu werden.
- Wir wollen uns gleichzeitig an der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen orientieren und dem reinen Medienkonsum etwas entgegensetzen. Dies soll vor allem durch kreative Angebote gelingen.
- Wir wollen uns im Team so aufstellen, dass nicht jedes Teammitglied in allen Bereichen Expert\*in werden muss, sondern ergänzen uns sinnvoll auf Basis unseres pädagogischen Vorwissens.

Es lässt sich also gut erkennen, dass die Schlussfolgerungen aus Haltungsdiskussionen ganz konkret in Leitsätze und Ziele für die Zukunft münden! Diese Leitsätze verdienen einen festen Platz in jedem Medienkonzept. Anhand der in dieser Sammlung vorgestellten Methoden schreibt sich dieses Kapitel eigentlich wie von selbst, wenn ihr eure Ergebnisse gut dokumentiert und festhaltet.

# NOCH FRAGEN?

Wir haben uns bemüht, euch die Methoden möglichst verständlich aufzubereiten. Falls ihr aber dennoch Fragen zur Durchführung habt, dann kontaktiert uns gerne: **conceptopia @fjmk.de**

**Wir wünschen euch viel Erfolg bei der Diskussion eurer Haltungen!**  
**Euer CONCEPTOPIA-Team**

# ÜBER UNS

## Die Fachstelle für Jugendmedienkultur

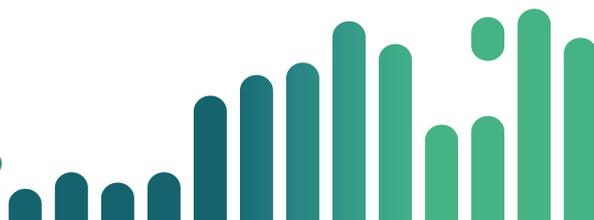
Die Fachstelle für Jugendmedienkultur Nordrhein-Westfalen unter der Trägerschaft des gemeinnützig anerkannten Vereins Computerprojekt Köln e.V. unterstützt landesweit kinder- und jugendbetreuende Institutionen und Vereine durch individuell ausgerichtete medienpädagogische Schulungen und Vorträge. Mit lebendigen, innovativen und nachhaltigen Praxisprojekten begleitet sie Kinder, Jugendliche, Eltern und Fachkräfte im Umgang mit digitalen Medien, um ihnen dadurch eine verantwortungsvolle und reflektierte Mediennutzung zu ermöglichen.

[www.fjmk.de](http://www.fjmk.de)

## CONCEPTOPIA - Jugendförderung NRW geht digitale Wege

In CONCEPTOPIA dreht sich alles rund um die Entwicklung von Medienkonzepten und digitalen Visionen für die Jugendförderung in NRW. Das Projekt reicht den Akteur\*innen der Jugendförderung die Hand, um sie mit fachlicher Unterstützung und viel Inspiration auf die Reise in die digitale Zukunft zu begleiten. Dabei geht es nicht um ein Medienkonzept für alle – vielmehr sollen den verschiedenen Akteur\*innen der Jugendförderung mit ihren unterschiedlichen Schwerpunkten, Bedarfen und Zielen individuelle Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie sich der Weg zum Medienkonzept beschreiten lässt. CONCEPTOPIA bedeutet dabei Empowerment, Partizipation und Vernetzung – damit die Jugendförderung NRW den aktuellen und noch kommenden Herausforderungen der Digitalisierung mit nachhaltigen Lösungen begegnen kann.

[www.conceptopia.nrw](http://www.conceptopia.nrw)



Die Veröffentlichung der Methodensammlung unterliegt folgender Lizenz:

**CC-BY 4.0 fjmk NRW**

Weitere Infos zu dieser Lizenz findet ihr hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

## 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)

**Projektleitung CONCEPTOPIA**

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

**Das Team von CONCEPTOPIA**

Christin Feldmann  
Karolina Kaczmarczyk  
Kok Hung Cheong  
Lena Morgenstern  
Lisa Mütsch  
Selina Sandmüller  
Sven Radtke

**Ein Projekt der**



**Gefördert vom**

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



# ANHANG



*Bildimpuls 1*

Quelle: [https://cdn.pixabay.com/photo/2018/10/22/18/07/ipad-3765920\\_1280.jpg](https://cdn.pixabay.com/photo/2018/10/22/18/07/ipad-3765920_1280.jpg)



*Bildimpuls 2*

Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/m%C3%A4dchen-handys-sitzen-abgelenkt-3481791/>



*Bildimpuls 3*

Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/kleiner-junge-kleine-technikfreaks-251365/>

MEINE REAKTION BASIERT EHER AUF

VERSTAND

FAKTEN

INFORMATIONEN

WISSEN

MEINE REAKTION BASIERT EHER AUF

EMOTION

WERTVORSTELLUNGEN

ERFAHRUNGEN

WERTUNGEN

**Beispielhafter Aussagenkatalog (beliebig kürz- oder erweiterbar)****Einstiegsaussagen zum Warmwerden:**

Heute geht es mir gut.

Ich weiß, was mich heute erwartet.

Ich bringe konkrete Fragestellungen in die Veranstaltung mit.

**Aussagen zur Mediennutzung im Arbeitskontext**

Meine Einrichtung ist medial und technisch gut ausgestattet.

Ohne PC/Laptop oder Smartphone wäre mein Arbeitsalltag nicht zu schaffen.

Ich halte mich selbst für medienkompetent.

Ich halte meine Kolleg\*innen für medienkompetent.

**Aussagen zum Medienverhalten von Kindern/Jugendlichen**

Kinder/Jugendliche sind sich nicht über die Risiken digitaler Medien bewusst.

Ich spreche oft mit Kindern/Jugendlichen über bestimmte Medieninhalte.

Eigentlich würde ich die Mediennutzung von Kindern/Jugendlichen gerne beschränken.

**Aussagen zur Haltung und/oder zur gemeinsamen Aufstellung mit Kindern und Jugendlichen**

Ich finde Medien - ob Laptop, Smartphone oder Fernseher – super!

Manchmal fühle ich mich aber auch unsicher im Umgang mit Medien.

Ich finde, dass es mehr Regeln für den Umgang mit Medien braucht.

Erwachsene verstehen nicht, warum Smartphones so wichtig sind.

Kinder und Jugendliche können besser mit Medien umgehen als Erwachsene. Ohne das Internet könnte ich nicht leben!

Auch Freundschaften in sozialen Netzwerken sind echte Freundschaften. Eigentlich verbringe ich den Tag am liebsten nur am Bildschirm.

YouTube kann beim Lernen und den Hausaufgaben helfen.

Ich wünsche mir mehr Verständnis für das, was ich im Internet machen möchte. Ich

zocke ab und zu – oder auch mal öfter – ein digitales Spiel.

Es geht nichts über süße Katzenvideos!

**WIE STEHST DU DAZU?**

## Medienpädagogische Haltungskonzepte

<b>Beschützend</b>	<b>Reparierend</b>	<b>Alltagsintegriert</b>	<b>Aufklärend</b>	<b>Handlungsorientiert</b>
<p><b>Schutz vor Gefahr und Überforderung</b></p> <p><b>Fokus auf</b> Jugendmedienschutz</p> <p>Förderung von kind- und jugendgerechten Medienangeboten</p>	<p><b>Hilfestellung zur Verarbeitung von Medienerlebnissen</b></p> <p><b>Fokus auf</b> Entwicklungsthemen aufgreifen</p> <p>Durch Medien werden Bedürfnisse sichtbar</p>	<p><b>Wertfreie Reflexion von Medien im Alltag</b></p> <p><b>Fokus auf</b> Förderung eines individuell passenden Medienverhaltens</p> <p>Verknüpfung mit Alltagsthemen</p>	<p><b>Medien und Gesellschaft</b></p> <p><b>Fokus auf</b> Kritische Auseinandersetzung mit Medien Förderung von Medienmündigkeit und Partizipation</p>	<p><b>Eigene Gestaltung und Produktion</b></p> <p><b>Fokus auf</b> Aneignung und Verstehen von „Mediensprache“</p> <p>Aktive und praktische Medienarbeit</p>

Quelle: Süss, D., Lampert, C., Wijnen, C. (2010): Medienpädagogische Ansätze: Grundhaltungen und ihre Konsequenzen.  
In: Medienpädagogik. VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 83ff.

## Stärkenprofil

<b>Beschützend</b>	<b>Reparierend</b>	<b>Alltagsintegriert</b>	<b>Aufklärend</b>	<b>Handlungsorientiert</b>
<p>In welchen Zusammenhängen setzt ihr bereits schützende Konzepte um?</p> <p>In welchen Situationen gelingt es euch gut, eure Zielgruppen vor Risiken und Überforderung zu schützen?</p> <p>Welche Personen in eurem Team/euren Gruppen fühlen sich besonders fit und kompetent im Bereich Kinder- und Jugendschutz?</p> <p>Gelingt euch Schutz auch bereits im Rahmen von Medienpädagogik und Digitalisierung?</p>	<p>In welchen Situationen unterstützt ihr eure Zielgruppen bereits bei der Verarbeitung und Bewältigung von Alltagserlebnissen?</p> <p>Wie und in welcher Form berücksichtigt ihr die Entwicklungsaufgaben eurer Zielgruppen?</p> <p>Welche Personen in eurem Team/euren Gruppen fühlen sich besonders vertraut damit, die Bedürfnisse der Zielgruppen zu erkennen und darauf zu reagieren?</p> <p>Gelingt euch dies auch bereits im Rahmen von Medienpädagogik und Digitalisierung?</p>	<p>In welchen Situationen gelingt euch gemeinsam mit eurer Zielgruppe eine wertfreie Reflexion von Alltagserlebnissen?</p> <p>Wie fördert ihr einzelne Kinder und Jugendliche individuell und schafft zielgerichtete Unterstützungsangebote?</p> <p>Welche Personen in eurem Team/euren Gruppen fühlen sich besonders kompetent darin, die Zielgruppe in ihren alltäglichen Herausforderungen zu unterstützen?</p> <p>Gelingt euch dies auch bereits im Rahmen von Medienpädagogik und Digitalisierung?</p>	<p>Welche aufklärenden und vor allem auch partizipativen Angebote habt ihr bereits im Repertoire?</p> <p>Wo vermittelt ihr bereits gesellschaftliche, ethische und wertorientierte Themen oder schafft Momente für die kritische Reflexion?</p> <p>Welche Personen in eurem Team/euren Gruppen fühlen sich besonders fit darin, diese kritisch-reflexiven und aufklärenden Inhalte mit der Zielgruppen zu besprechen?</p> <p>Gelingt euch dies auch bereits im Rahmen von Medienpädagogik und Digitalisierung?</p>	<p>Welche Angebote bietet ihr euren Zielgruppen, in denen sie aktiv und kreativ werden und eigene Ideen umsetzen können?</p> <p>Wo schafft ihr Räume des prozesshaften Lernens und der informellen Bildung?</p> <p>Welche Personen in eurem Team/euren Gruppen fühlen sich besonders fit darin, diese aktiven und kreativen Angebote zu initiieren und umzusetzen?</p> <p>Gelingt euch dies auch bereits im Rahmen von Medienpädagogik und Digitalisierung?</p>

## Fragenkatalog 1: Fachkraft + Jugendliche

Welche Apps nutzt du am häufigsten?

Was macht dir daran Spaß?

Was denkst du, welche Apps nutze ich am häufigsten?

Welche der von dir genannten Apps nutze ich wahrscheinlich nicht und warum nicht?

Hast du Lieblings-Youtuber\*innen oder Lieblings-Instagramer\*innen?

Warum denkst du, sind so viele Menschen so begeistert von Plattformen wie YouTube oder Instagram?

Spielst du gerne und wenn ja, welche Spiele?

Was macht dir an den Spielen Spaß?

Könntest du dir vorstellen, warum Erwachsene es oft eher kritisieren, wenn Jugendliche zocken? Was könnten ihre Bedenken sein?

Warum ist dir das Smartphone so wichtig?

Wenn du dich mit deinen Freunden triffst, gibt es etwas, was sie daran stört, wie du dein Smartphone benutzt?

Gibt es etwas, was dich an deinen Freunden stört?

Was glaubst du, wie ich deine Smartphone-Nutzung bewerte?

Was würdest du dir von Erwachsenen wünschen, wenn es um das Thema Smartphones oder Mediennutzung insgesamt geht?

Gesetzt den Fall, du könntest selbst bestimmen, wie eine digitalisierte Welt in Zukunft aussehen soll: Was würdest du durchsetzen?

## Fragenkatalog 2: Fachkraft + Fachkraft

Seit wann besitzt du ein Smartphone?

Falls du dich erst relativ spät (ab 2016/2017) für ein Smartphone entschieden hast, wie kam es zu dem Entschluss?

In welchen Sozialen Netzwerken oder Messenger-Diensten bist du angemeldet?

Was denkst du auf einer Skala von 1-10: Wie hoch würde dein Partner/deine Partnerin (alternativ bester Freund/beste Freundin) die Wichtigkeit deines Smartphones in deinem Alltag einschätzen?

Spielst du manchmal digital? Und wenn ja, welche Spiele? Was macht dir an den Spielen Spaß?

Was denkst du, macht Jugendlichen am Spielen Spaß?

**Falls du Kinder hast:** Wie reagieren deine Kinder darauf, wenn du spielst? Was sagen sie dazu?

Nehmen wir an, du fragst deine Kolleg\*innen danach, für wie ausgeprägt sie deine Medienkompetenz halten: Wie würden sie deine Medienkompetenz einschätzen?

Was wünschst du dir von Jugendlichen in Bezug auf ihren Umgang mit Smartphones bzw. ihr Verhalten in sozialen Netzwerken?

Was wünschst du dir von Eltern in Bezug auf ihren Umgang mit Smartphones bzw. ihr Verhalten in sozialen Netzwerken?

Was denkst du, wünschen sich die Jugendlichen von Erwachsenen bezüglich des Umgangs mit Smartphones und sozialen Netzwerken?

Gesetzt den Fall, die Jugendlichen könnten selbst bestimmen, wie eine digitalisierte Welt in Zukunft aussehen soll: Was würden sie durchsetzen?