

# Bildung für Berlin



Rahmenkonzept  
für die medienpädagogische Arbeit  
in der Berliner Jugendhilfe

## **Impressum**

### **Herausgeber**

Senatsverwaltung für  
Bildung, Jugend und Sport  
Beuthstraße 6 - 8  
10117 Berlin-Mitte

[www.senbjs.berlin.de](http://www.senbjs.berlin.de)

### **Redaktion**

Landesjugendhilfeausschuss Berlin  
Arbeitsgemeinschaft Medienbildung/Medienerziehung  
§ 78 SGB VIII  
c/o Christine Scherer  
Telefon 030 7478104  
eMail [scherer@pfefferwerk.de](mailto:scherer@pfefferwerk.de)

### **V. i. S. d. P.**

Jens Stiller  
Pressereferent  
Telefon 030 90265843  
eMail [jens.stiller@senbjs.verwalt-berlin.de](mailto:jens.stiller@senbjs.verwalt-berlin.de)

Berlin, Februar 2006

Landesjugendhilfeausschuss  
AG Medienbildung/Medienerziehung nach § 78 SGB VIII

**Rahmenkonzept für die medienpädagogische Arbeit  
in der Berliner Jugendhilfe**

**Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe der Jugendhilfe**

**11. November 2005**

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1. Anforderungen an die Bildung und Erziehung junger Menschen</b>	<b>3</b>
<b>2. Medien in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen</b>	<b>5</b>
<b>3. Förderung von Medienkompetenz als Aufgabe der Jugendhilfe</b>	<b>9</b>
<b><i>3.1. Kindertagesbetreuung</i></b>	<i>9</i>
<b><i>3.2. Jugendarbeit</i></b>	<i>10</i>
<b><i>3.3. Jugendsozialarbeit/Jugendberufshilfe</i></b>	<i>11</i>
<b><i>3.4. Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz</i></b>	<i>12</i>
<b><i>3.5. Elternbildung</i></b>	<i>13</i>
<b>4. Qualitätsstandards für Medienbildung in der Jugendhilfe</b>	<b>13</b>
<b><i>4.1. Kindertagesbetreuung</i></b>	<i>13</i>
4.1.1. Medien als Teil des Lebensraumes von Kindern und ihren Familien	18
4.1.2. Medien und Geschlecht	20
4.1.3. Soziale und kulturelle Differenzierung	21
4.1.4. Kinder mit besonderem Förderbedarf	21
4.1.5. Zusammenarbeit mit Eltern	22
4.1.6. Medienpädagogik in der Aus- und Fortbildung	22
4.1.7. Technische und räumliche Ausstattung	25
<b><i>4.2. Jugendarbeit</i></b>	<i>26</i>
4.2.1. Zielgruppen der Medienbildung	27
4.2.2. Medienpädagogische Handlungsorientierungen	31
4.2.3. Technische und räumliche Ausstattungsstandards	41
4.2.4. Fachlich-personelle Anforderungen	42
<b><i>4.3. Jugendsozialarbeit/Jugendberufshilfe</i></b>	<i>43</i>
4.3.1. Zielgruppen	43
4.3.2. Arbeitsweltbezogene Jugendarbeit	44
4.3.3. Berufsvorbereitung	46
4.3.4. Ausbildung im Berufsfeld Medien und Informationstechnik	47
4.3.5. Förderung der Medienkompetenz: Nachhaltigkeit	49
<b><i>4.4. Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz und Prävention</i></b>	<i>49</i>
4.4.1. Medienkritik und Medienwirkung	50
4.4.2. Computer und Internet	51
4.4.3. Prävention und erzieherischer Kinder- und Jugendschutz	53
4.4.4. Qualitätsstandards	54
<b>Anhang</b>	<b>55</b>
<b>1. Beispiel für Indikatoren</b>	<b>55</b>
<b>2. Auszug aus dem „ Handbuch Qualitätsmanagement der Berliner Jugendfreizeitstätten“, 58</b>	

## **1. Anforderungen an die Bildung und Erziehung junger Menschen in der Medien- und Informationsgesellschaft**

Wir befinden uns im Übergang von einer Industrie- zu einer Dienstleistungs-, Wissens- und Informationsgesellschaft. Diese sich herausbildende Gesellschaft steht für die Überwindung räumlicher Trennung, für zunehmende Dezentralisierung und Vernetzung und für internationale Arbeitsteilung. In der Informationsgesellschaft wird Medienkompetenz zu einer Schlüsselkompetenz, die die Teilhabe junger Menschen an der gesellschaftlichen Kommunikation ermöglicht.

Der gesellschaftliche Wandel ist mit einem Wandel der Kommunikationsformen verknüpft. Computer, neue Informations- und Kommunikationstechnologien prägen alle Lebensbereiche sowohl im Beruf wie in der Freizeit. Im Unterschied zu den traditionellen Massenmedien, die als Einwegkommunikation angelegt sind, besteht die Welt des Internet aus Teilnehmern, die sowohl Sender als auch Empfänger sind. Die sich hieraus ergebenden Chancen für Verständigung und Teilhabe müssen ausgebaut werden. Nutzer der Neuer Medien sind „Producer“, sowohl Produzenten als auch user.

Die Herausbildung der Informationsgesellschaft findet im Kontext anderer Entwicklungen und Herausforderungen statt. Der Wandel der sozialen Primärbeziehungen durch die Ausdifferenzierung von Familienkonstellationen sowie die verminderte Bindung an gesellschaftliche Großorganisationen führt zu einer wachsenden Bedeutung von Gleichaltrigenbeziehungen, Eigeninitiative und gegenseitiger Unterstützung für die Sozialisation junger Menschen. Die Schwächung traditioneller gesellschaftlicher Institutionen, die bislang Partizipation und Integration junger Menschen gewährleisteten, ist besonders in einer Zeit problematisch, in der totalitäre, nationalistische und rassistische Einstellungen sowie Gewaltneigung auftauchen und Politikverdrossenheit weit verbreitet sind. Die Informations- und Kommunikationsgesellschaft muss neue zeitgemäße Wege finden, um die Mitwirkung von Kindern und Jugendlichen in der demokratischen Gesellschaft zu gewährleisten.

Junge Menschen in Berlin wachsen in einer Stadt auf, die sich mitten in einem tiefgreifenden Wandel befindet. Die frühere Industrie- und Verwaltungsstruktur wird abgelöst durch neue Strukturen der modernen Dienstleistungsgesellschaft. Stichworte dieses Wandels sind: die Internationalisierung von Wirtschafts- und Arbeitsbeziehungen, die rasch wachsende Verfügbarkeit von Informationen in der Wissensgesellschaft, der Wandel von Ausbildungswegen durch Modularisierung und Lebenslanges Lernen. Besonders für die Schichten der früheren Industriearbeiterschaft und für gering Qualifizierte müssen besondere Anstrengungen zur Integration in die veränderte Arbeitswelt unternommen werden.

Die Chancen junger Menschen Fähigkeiten und Kenntnisse im Umgang mit Medien zu erwerben, sind weitgehend von der sozialen Stellung ihrer Eltern abhängig. Der Besitz eines eigenen Computers und der übrigen notwendigen Technik richtet sich meist nach dem Einkommen der Familie. Für die Orientierung im Internet sind Sprachkenntnisse erforderlich, die schichtbezogen unterschiedlich ausgeprägt und besonders bei zahlreichen Jugendlichen nichtdeutscher Herkunft nicht ausreichend sind. Auch haben Mädchen seltener Zugang zum Internet. Die ungleiche Verteilung im kreativen Umgang mit Medien korrespondiert mit der ungleichen Verteilung von Bildungschancen.

Die Förderung von Medienkompetenz muss verhindern, dass es weiter zur Ausweitung der „Wissenslücke“ zwischen Informierten und Uninformierten kommt.

Medienbildung als Vermittlung und Förderung von Medienkompetenz muss als Querschnittsaufgabe des gesamten Bildungswesens umgesetzt werden.

Ein zukunftsfähiges Bildungssystem muss die Förderung von Eigenständigkeit, sozialer Verantwortung, kommunikativen Fähigkeiten, interkulturellem Verständnis und friedlicher Konfliktlösung beinhalten. Diese Ziele können nur durch einen ganzheitlichen Bildungsansatz erreicht werden, der kognitives, soziales und emotionales Lernen handlungsbezogen verbindet. Hinzu kommt, dass gerade der Gebrauch neuer Kommunikations- und Gestaltungsmedien durch junge Menschen erneut die Frage nach der Berechtigung hierarchischer Erziehungsverhältnisse aufwirft. Kinder und Jugendliche wissen oft mehr über den Umgang mit Medien als Lehrer und Eltern.

Die Verfügbarkeit von Informationen unterstützt die individuelle Aneignung von Wissen und fördert die Modularisierung von Bildung, insbesondere im Bereich der Ausbildung. Jugendliche erwerben zu Hause, in der Schule oder in Einrichtungen der Jugendarbeit Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit Medien, die auch Bedeutung für ihre Chancen am Arbeitsmarkt und bei der Berufsfindung haben. Diese Kompetenzen erreichen zwar nicht die Qualität von formalen Abschlüssen, die durch Berufsausbildung erworben werden, genügen aber mitunter speziellen Anforderungen des Arbeitsmarktes. Andererseits werden in der beruflichen Bildung zunehmend Modulkonzepte, die definierte Teilqualifikationen beinhalten, verwendet, so dass auch Jugendliche, die keine Ausbildung beenden, zertifizierte Qualifikationsnachweise erhalten können. Mit der Modularisierung von arbeitsmarktrelevanten Qualifikationen ergeben sich für junge Menschen Perspektiven, durch die Entwicklung von Medienkompetenz auch ihre beruflichen Möglichkeiten zu verbessern.

Die „neuen,, digitalen Informations-, Kommunikations- und Gestaltungsmedien sind verknüpft mit den früheren Medien, nehmen deren Qualitäten auf und verbinden sie im multimedialen Kontext. Fernsehen/Video, Audio, Foto, Film und Druck sind sowohl in den Kosmos der digitalen Medien einbezogen, existieren jedoch auch in ihren früheren Formen weiter. Medienkompetenz bezieht sich deshalb sowohl auf die „neuen,, als auch auf die „älteren Medien,,.

**Medienkompetenz**, die die Mitwirkung und Handlungsfähigkeit junger Menschen in einer großteils durch Medien geprägten Welt zum Ziel hat, **umfasst**

- die technischen Fähigkeiten, die für die Bedienung von Medien notwendig sind
- die Fähigkeit zur kritischen Bewertung und Einordnung von Medienbotschaften
- Kenntnisse über die technischen, politischen, ökonomischen und sozialen Rahmenbedingungen der Medien
- Kenntnisse, um sich die den eigenen Interessen gemäßen Informationen verschaffen und eine geeignete Auswahl treffen zu können
- die Fähigkeit zur Nutzung von Medien für die Verbreitung eigener Botschaften und Informationen
- die Fähigkeit Medien im sozialen Zusammenhang als Kommunikations- und Gestaltungsmittel einzusetzen.
- die Fähigkeit zum lebenslangen, selbst organisierten Lernen

Medienkompetenz wird so zu einer Basisqualifikation ähnlich dem Lesen, dem Schreiben und Rechnen.

## **2. Medien in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen**

Die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ist wesentlich geprägt von individuellen, sozialen und kulturellen Gegebenheiten. Weil Kinder und Jugendliche sich unterschiedlich entwickeln, können Vorstellungen über Entwicklungsphasen kaum allgemein-verbindlich gelten. Andererseits geben Theorien über die kindliche und jugendliche Entwicklung eine grobe Orientierung auch für die Bedeutung von Medien für junge Menschen. Welche Medien, welcher Umgang mit Medien ist in welchem Alter förderlich? Was kann überfordern? Wo liegen Gefährdungen? Der Gebrauch von Medien durch Kinder muss im Kontext ihrer Intelligenzentwicklung und ihrer emotionalen Entwicklung verstanden werden.

Aktuelle sozialwissenschaftliche und entwicklungspsychologische Konzepte verstehen das Kind als „Konstrukteur“ seiner eigenen Welt. Von Beginn seiner Entwicklung an wendet sich das Kind aktiv seiner Umgebung zu und untersucht sie mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln. Unermüdlich konstruiert es eine „zweite Realität“ in Kopf und Körper, „um sich mit seinen Bedürfnissen und Absichten mit der äußeren Welt in Beziehung setzen zu können.“ (H.J. Laewen). Alle Kenntnisse, die Kinder über sich selbst und die Welt erwerben, sind keine bloßen Abbilder, sondern immer auch Konstruktionen, Neuschöpfungen in die subjektive Bedeutungen eingehen. Dabei sind die Möglichkeiten zu konstruieren in starkem Maße abhängig von den Handlungsmöglichkeiten des Kindes und damit von seiner räumlichen und sächlichen Umgebung. Diese Umgebung ist aber nicht nur dinglicher und biologischer Qualität, sondern trägt gleichermaßen kulturelle Bedeutung. Das Kind setzt sich von Anfang an mit den kulturellen Prägungen seiner Umwelt auseinander.

Auch wenn Bildung immer nur Selbstbildung ist, darf das Kind nicht sich selbst überlassen bleiben: Um sich die Welt konstruierend aneignen zu können, benötigt es die verlässliche Beziehung einer vertrauten Bezugsperson, die es als „sichere Basis“ bei seinen Erkundungen nutzen kann, ein Gegenüber, das ihm antwortet, es versteht und zunächst auch seine Lebensbedingungen sichert. Durch die Reaktion dieser Person auf sein Handeln erfährt das Kind elementar, was eine Antwort, was ein Dialog ist. Ohne diesen sozialen Bezug wäre Bildung nicht möglich. In seiner Antwort greift der Erwachsene die Äußerungen, die „Themen“ des Kindes auf; er wählt dabei aus, erweitert diese und führt dabei auch in Richtungen, die ihm wichtig erscheinen. Gleichzeitig bringt der Erwachsene auch eigene, ihm bedeutungsvoll erscheinende Themen in den Dialog mit ein. Dieser Dialog des Erwachsenen mit dem Kind als Antwort auf die Konstruktions- und Selbstbildungsprozesse des Kindes kann umfassend als Erziehung bezeichnet werden.

Damit grenzt sich eine zeitgemäße Pädagogik von traditionellen Konzepten ab, die eher darauf zielen, Kinder aus sich selbst heraus wachsen zu lassen und hierbei auf eine im Inneren der Kinder vermutete Natur zu vertrauen, wie es der aus der Botanik entlehene Begriff vom Kindergarten nahelegt.

Die pädagogische Kunst besteht demgegenüber gerade darin, altersgemäß fordernde Handlungs- und Erfahrungsräume zu gestalten.

Die Integration der kindlichen Konstruktionen zu umfassenden Zusammenhängen vollzieht sich im Vorschulalter weitgehend über Handlungen. Die ersten Begriffe, die das Kind konstruiert, sind eher Handlungs- als Denkmuster im erwachsenen Sinne. Daraus ergibt sich, dass Kinder im frühen Alter insbesondere geeignete Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten und -räume benötigen.

Gerade für die erfolgreiche Förderung von Medienkompetenz ist es notwendig, dass Kinder Primärerfahrungen machen, die ihnen dann ermöglichen, Medienerfahrungen einzuordnen und Medieninhalte aktiv zu gestalten. Schon für Kleinkinder hat die fördernde personelle Zuwendung und die Inszenierung von Anregungen, z.B. mit geeignetem Spielzeug einen hohen Stellenwert. Die Herausbildung von Körper- und Handmotorik ist eng mit sinnlichen Erfahrungen, mit der sozialen Entwicklung und der Intelligenzentwicklung verbunden. Die Entdeckermentalität kleiner Kinder zielt genau darauf ab, diese Erfahrungen zu machen.

Medien spielen bereits in der Lebenswelt von Kleinkindern eine wichtige Rolle. Anhand von Bilderbüchern lernen Kinder Gegenstände und Situationen zu unterscheiden und zu benennen, wobei das Erkennen von Einzelbildern etwa nach dem ersten Lebensjahr einsetzt. Das gemeinsame Singen von Kinderliedern kann durch Kinder-Musikkassetten ergänzt und unterstützt werden, ab ca. dem 18. Monat können einfache Geräte bedient werden. Problematisch ist dagegen, wenn die Mediennutzung der Kinder nicht in Gemeinschaft mit Eltern, Geschwistern oder Erzieherinnen stattfindet oder Medien hauptsächlich als mediale Babysitter genutzt werden, mit deren Hilfe sich Erwachsene dem sozialen Kontakt mit den Kindern entziehen. Auf Fernsehen sollte im Kleinkindalter völlig verzichtet werden, da die Fernseherfahrungen noch nicht interpretiert werden können. Kindern fehlt das nötige Vokabular, um mögliche Ängste und Verständnisschwierigkeiten zum Ausdruck zu bringen. Besonders ausgiebiger Fernsehkonsum führt zu einer ungesunden Reizüberflutung, zumal Kinder die typische Leere, die beim Abschalten des Fernsehers entsteht, noch schlechter verarbeiten können als Erwachsene. Problematisch sind auch laute akustische Reize, denen sich Kinder im häuslichen Zusammenhang nicht entziehen können.

Kinder ab zwei Jahren entwickeln zunehmend ihre Sprachkompetenz, sie verstehen Mehrwortsätze und können genauer erklären, was sie möchten oder nicht möchten. Der Umgang mit Gegenständen wird zielgerichteter, die Raumvorstellung wird deutlicher ausgeprägt, so dass sich zum Spielen nun auch einfache Konstruktionsspielzeuge eignen. Beim Vorlesen und gemeinsamen Betrachten von Bilderbüchern spielen Geschichten mit Familienthemen eine größere Rolle, wobei sich allmählich das Textverständnis entwickelt. Durch Wiederholungen — immer wieder die gleiche Geschichte vorlesen — wird die emotionale Bindung gefestigt. Mit etwa drei Jahren, wenn Kinder verstärkt mit Rollenerwartungen, Regeln und Normen konfrontiert werden, gewinnen Rollenspiele an Bedeutung, in denen wichtige Themen der Kinder zum Ausdruck gebracht werden. Zur gleichen Zeit wächst die Fähigkeit der Tonbildung, so dass in diesem Alter eine systematische Musikerziehung beginnen kann. Fernsehsendungen mit starken Kontrasten, einfachen wiederkehrenden Figuren, wenigen Schnitten und langsamen Bildfolgen, beispielweise Zeichentricksendungen wie die Teletubbies können von den Kindern nachvollzogen werden. Für etwa vierjährige Kinder eignen sich Computerspiele, bei denen das Erkennen von Formen und Farben sowie Orientierung im einfachen virtuellen Raum gefördert wird sowie virtuelle übersichtliche Bilderbücher.

Eine Unterstützung und Begleitung der Mediennutzung durch Erwachsene bleibt in



diesem Alter unbedingt notwendig.

Im Vorschulalter bis fünf Jahre sind Kinder zunehmend in der Lage, Realität und Fiktion zu unterscheiden und auch komplexere Handlungen und Sachverhalte zu verstehen. Sie interessieren sich für das Funktionieren ihrer Umgebung, fragen nach Ursachen und reflektieren Gut und Böse. Im sozialen Umgang und geeigneten Spielen werden zunehmend Spielregeln gelernt. Zugleich entwickelt sich das Sprachvermögen weiter. Es werden abstraktere Zusammenhänge nachvollzogen, z.B. beim Telefonieren. Das wachsende Verständnis für technische Zusammenhänge erlaubt auch die aktive Handhabung von Medien wie z.B. einfaches Fotografieren oder Computerspielen. Für medienpädagogische Arbeit ist es notwendig, den Mediengebrauch in einen sozialen Kontext einzubetten und Tendenzen entgegenzuwirken, dass der Medienkonsum zu einer sozialen Ersatzkommunikation wird. Die Bewertung der jeweiligen Mediennutzung ist sozial und kulturell verschieden. Eltern mit einem hohen Bildungsniveau bewerten Sprechen, Lesen und Musizieren höher als die Fähigkeit mit Computerspielen kompetent umzugehen.

Gerade in dieser Alterstufe bilden sich geschlechtsspezifisch Interessen heraus, wobei es für die Erziehenden besonders wichtig ist, die mögliche Vermittlung von Rollenklischees zu vermeiden, wie sie z.B. in der Zuordnung von Puppen zu Mädchen und technischem Spielzeug zu Jungen zum Ausdruck kommt.

Kinder im Grundschulalter erlernen zunehmend kulturelle Grundkompetenzen wie Rechnen, Schreiben und Lesen. Feinmotorik und technisches Verständnis entwickeln sich, so dass Kinder in diesem Alter allmählich den Umgang mit üblicher Haushaltselektronik wie Fernseher und HiFi-Anlage beherrschen lernen. Zugleich erwerben Kinder ein höheres Maß an Eigenständigkeit, so dass — auch vermittelt durch den Schulbesuch — der prägende Einfluss von Gleichaltrigen Einfluss gewinnt. In der Auswahl von Medien, von Büchern, von Hörkassetten und Spielen entscheiden Kinder zunehmend mit, welchen Inhalten und Themen sie den Vorzug geben. Die Auswahl wird weniger allein durch die Erwachsenen getroffen. Mit etwa neun Jahren lernen Kinder eine differenzierte und strategische Handhabung auch des Computers, sind in der Lage komplexere Computerspiele zu spielen, im Internet zu surfen und e-mails zu versenden. In Radio und Fernsehen werden verstärkt Kinderprogramme und Vorabendserien gesehen. Eine Gefährdung für die Kinder kann im umfangreichen und wahllosen Fernsehkonsum gerade am Wochenende liegen, was zu dem „Montagssyndrom“ führen kann. Wenn die Kinder schon während der Woche in der Schule hauptsächlich sitzend konsumieren, im kreativen Handeln und motorisch unterfordert sind, ist es besonders problematisch, wenn auch das Wochenende mit extensiven Fernsehkonsum verbracht wird, der weder kognitiv noch emotional und motorisch verarbeitet werden kann. Der Mangel an Selbstwirksamkeits- und Gestaltungserfahrungen wirkt sich dann ungünstig auf Sozialverhalten und Intelligenzentwicklung aus.

Jüngere Jugendliche im Alter bis 14 Jahre gewinnen weiter an Eigenständigkeit und orientieren sich in ihrem Verhalten und kulturellen Präferenzen verstärkt an ihrem Umfeld. Wachstums- und Reifungsprozesse, Themen der sexuellen Orientierung und Identitätssuche, die Auseinandersetzung mit den Werten und dem Verhalten der Erwachsenen gewinnen an Gewicht. Das Schwanken zwischen Kinder- und Jugendlichenidentität („Lückekinder“) führt zu Brüchen im Verhalten zwischen einem eher nach Autonomie strebenden „vernünftigen“ Jugendlichenverhalten und

Geborgenheit suchenden Bestrebungen, die eher der Kindheit zuzuordnen sind. Diese Doppelgesichtigkeit zeigt sich auch im Mediengebrauch. Einerseits werden Comics und Zeichentrickfilme bevorzugt, andererseits suchen diese Jugendlichen Herausforderungen durch kompliziertere Rätsel und Spiele. Bevorzugte Geschichten in Literatur und Filmhandlungen spielen in einer komplexeren gesellschaftlichen Realität. In der Nutzung von Computern werden ebenfalls komplexere, auf strategisches Handeln angelegte Spiele bevorzugt. Indem sich jüngere Jugendliche zunehmend der Teenie-Kultur zuwenden, sich für schlichte, harmonische Popmusik interessieren und unter Nutzung von Vorlagen der Teenie-Presse eine Fankultur entwickeln, setzen sie sich mit Identitätsentwürfen für das Jugendlischer-Sein und für unterschiedliche Geschlechterrollen auseinander.

Besonders Jungen bevorzugen in diesem Alter häufig „Ballerspiele“, wobei es üblicherweise darum geht, mit Gewehren und Kanonen möglichst viele Gegner abzuschießen. Die Bewertung dieser Präferenzen gehört zu den umstrittenen medienpädagogischen Fragen. Handelt es sich hier lediglich um alterstypische, der Frühpubertät zuzuordnende Vorlieben, die sich nach wenigen Jahren wieder „auswachsen“ oder werden hier ungünstige Handlungsorientierungen gefördert, die für das spätere Leben eine Gewaltneigung begünstigen? Die pädagogische Erfahrung spricht bei einem üblichen Entwicklungsprozess eher für die erste Annahme, da sich das Interesse der Jugendlichen später meist anderen Themen und Aktivitäten zuwendet. Sollten Gewaltpräferenzen dagegen über die Altersstufe hinaus beibehalten werden oder ein auffälliges Ausmaß erreichen, spricht dies für Störungen im Entwicklungsprozess, die erst nachrangig dem Medienkonsum zugeordnet werden können.

Mit zunehmendem Alter wenden sich Jugendliche den Themen zu, die für die Herausbildung einer Erwachsenenidentität wichtig sind. Erfahrungen mit Sexualität und Partnerschaft, die Entwicklung von Interessenschwerpunkten und beruflichen Orientierungen, die Auseinandersetzung mit dem persönlichen und gesellschaftlichen Umfeld, Erfahrungen mit unterschiedlichen Welten und Kulturen sind im Jugendlichenalter besonders wichtig. Die Eltern verlieren hierbei ihre dominante Rolle. Orientierung bietet dagegen die Gruppe der Gleichaltrigen. Für die Jugendlichen ist dieser oft konflikthafte Ablösungsprozess, der zudem mit weiteren Wachstums- und Reifungsprozessen verbunden ist, eine schwierige Herausforderung. Über die Integration in die Gleichaltrigengruppen und über die Verteilung von Lebenschancen entscheidet vor allem die Schule. Kulturelle Unterstützung finden Jugendliche im Kosmos von Popkultur und Jugendlichenstilen. Bei allen Ähnlichkeiten der Entwicklungsaufgaben Jugendlischer muss beachtet werden, dass Jugend je nach Geschlechtszugehörigkeit, nach ethnisch-kulturellem Hintergrund oder nach Schichtzugehörigkeit unterschiedlich verläuft. Zusätzlich führt die mit dem Alter nehmende Individualisierung zu einer Ausdifferenzierung von Interessen und Neigungen, die pauschalen Bewertungen entgegensteht.

Der Mediengebrauch von Jugendlichen, von Mädchen und Jungen, entwickelt sich vor dem skizzierten Hintergrund biographischer Anforderungen. Mit dem verbesserten Abstraktionsvermögen werden auch komplexere Strategie- und Simulationsspiele reizvoll. Jugendliche entwickeln mit wachsender Rollendistanz Verständnis für Ironie und für Inhalte bei denen „um die Ecke“ gedacht werden muss. Die Nutzung von Telefon, Handy und SMS bietet Teilnahme an Kommunikation und Geselligkeit in der Gleichaltrigengruppe. Kommunikation mit Gleichaltrigen, die Anerkennung, Anregungen

und Austausch über Probleme ermöglicht ist eine zentrale Jugendaktivität, die den Prozess des Sich-Einfindens im gesellschaftlichen Gefüge begleitet. Hier liegt der wichtigste Grund für die Attraktivität des Chattens im Internet. Großen Wert hat auch der Kinobesuch und der Austausch über Filme, Handlungen und Darsteller. Das Internet als Informations- und Unterhaltungsmedium wird von Jugendlichen für alle sie interessierenden Themen, z.B. für das eigene Hobby oder für Schulthemen genutzt.

Als problematisch werden bestimmte Formen des Medienkonsums beurteilt. Neben der erwähnten Vielseherei sind dies besonders die Nutzung gewalthaltiger und pornographischer Medieninhalte. Gewaltdarstellungen können für Jugendliche verschiedene psycho-soziale Funktionen haben, z.B. als Inszenierung verdrängter Aggressionen, als „schwarzer Humor“ oder als gemeinsame Mutprobe, wobei es sich jeweils um jugendtypische Phänomene handelt. Pornografische Darstellungen kommen der sexuellen Neugier Jugendlicher, insbesondere von Jungen entgegen. Nicht zuletzt lockt hier auch der Reiz des Verbotenen. Andererseits besteht eine nicht von der Hand zu weisende Gefahr der ungünstigen Prägung von Konflikt und Partnerschaftsverhalten. Es ist im Alltag allerdings schwierig zu unterscheiden, wie weit im einzelnen verständliches und legitimes jugendliches Handeln reicht und wo eine Gefährdung beginnt. Erwachsene sollten sich für den Medienkonsum der Jugendlichen interessieren, diesen mit den Jugendlichen besprechen und wenn erforderlich auch Grenzen setzen.

Deutlich wird, dass die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen und der Einfluss auf ihre Entwicklung wesentlich von ihren Vorerfahrungen, dem sozialen Umfeld, dem Bildungshintergrund, den ökonomischen Möglichkeiten, der Zuwendung der Eltern und erziehenden Personen sowie der Einbindung in Gleichaltrigengruppen abhängt. In welchem Maße junge Menschen von den Informations-, Unterhaltungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Medien profitieren und wie sich Gefährdungen auswirken, muss im konkreten Kontext dieser Faktoren beurteilt werden.

### **3. Förderung von Medienkompetenz als Aufgabe der Jugendhilfe**

Die Jugendhilfe hat neben Schule, Hochschule und Ausbildung einen eigenständigen Bildungsauftrag. In ihren Handlungsfeldern Tagesbetreuung, Jugendarbeit, Jugendsozialarbeit und Elternbildung folgt sie einem auf Ganzheitlichkeit, Interessenorientierung, Partizipation, Lebensweltorientierung, Selbstorganisation und Integration zielenden Bildungsverständnis, das besonders gute Chancen für die zeitgemäße Förderung von Medienkompetenz bietet. Angebote zum Erlernen von Handhabungsfertigkeiten von spezieller Hard- oder Software stehen dabei nicht im Mittelpunkt der Arbeit, sondern sind integriert in die inhaltlichen Projekte.

#### **3.1. Kindertagesbetreuung**

Der Bildungsauftrag der Kindertagesstätten ist im § 22 SGB VIII und Berliner Gesetz zur Förderung von Kindern in Tageseinrichtungen und Kindertagespflege (Kindertagesförderungsgesetz — Kita FöG) §1 ausdrücklich benannt und im „Berliner Bildungsprogramm“ verbindlich beschrieben. Das Berliner Bildungsprogramm enthält auch klare Aussagen darüber, wie der Bildungsauftrag wahrgenommen und umgesetzt werden soll. Es berücksichtigt, dass die Aufgabe im Hinblick auf die Anforderungen der Informationsgesellschaft nur erfüllt werden kann, wenn die Kindertagesstätten auf die Bedingungen der Informationsgesellschaft eingehen. Kinder sollen durch verantwortungsvolle medienpädagogische Arbeit darauf vorbereitet werden, Medien

kritisch zu nutzen und dabei ihre Wahrnehmungs- und Gestaltungskompetenz zu schulen. Um Unterschied zur Jugendarbeit kommt den Pädagogen in der Arbeit mit Kindern die Aufgabe des „Filterns,, zu. Kinder bedürfen besonders der medienpädagogischen Hilfestellung. Im Mittelpunkt der aktiven Medienarbeit mit Kindern muss stehen, ihnen eigene Produktions- und Gestaltungsmöglichkeiten zu eröffnen. Dies verlangt altersspezifische Herangehensweisen. Es gilt, Kinder methodisch nicht zu überfordern. Spielerische Arbeitsformen und einfache Handhabung sind besonders wichtig.

So gibt es beispielsweise langjährige Erfahrungen, dass Kinder unter Anleitung in die Trickfilmarbeit eingewiesen werden, indem sie Knetfiguren erstellen und diese nachher mit der Videokamera abfilmen. Kinder erfahren so das Wechselspiel und die Balance zwischen materiell-sinnlicher und virtueller Welt auf plastische Weise. In der Kita können pädagogische Ziele mit verschiedensten Medien attraktiv umgesetzt werden. Dabei sollte ein einseitiger Gebrauch des Computers vermieden und vielmehr ein Medienverbund angestrebt werden; ein Zusammenspiel von Buch und Computer empfiehlt sich beispielsweise bei Märchen. Durch die Nutzung von entsprechenden Spielen kann erreicht werden, dass sich die Kinder mit Märchen auseinandersetzen und wieder das traditionelle Medium Buch zur Hand nehmen.

Computer-nutzende Kinder sind entgegen weitverbreiteten Vorurteilen vielfältig interessiert und aktiv, sie lesen mehr und nutzen öfter audiovisuelle Medien. Wenn Medienkompetenz als künftige Schlüsselqualifikation für alle Lernvorgänge begriffen werden soll, dann dürfen die Kitas nicht zögern, diese Fundamente früh zu legen, in einem Alter (ab 4 Jahre), in dem sich das konkret-anschauliche Denken ausprägt.

Medienwirkungsforschungen zeigen, dass viele Vorschulkinder noch nicht den Unterschied zwischen Werbung und Programm erkennen können. Eine medienpädagogische Aufgabe im Kitabereich bestünde beispielsweise darin, eine ansprechende didaktische Umsetzung (Puppen, Bastelarbeiten etc.) zu finden, um den Kindern so etwas wie Werbekompetenz zu vermitteln, ihnen die Unterschiede zwischen redaktionellen Inhalten und Werbung aufzuzeigen. Gerade in der Arbeit mit Kindern ist es notwendig, dazu beizutragen, die Kinder vor manipulativen Absichten und Medieninhalten zu schützen.

Auch im Kita-Bereich müssen Medien, die auch sonst zur Welt der Kinder gehören, in die pädagogische Arbeit einbezogen werden. Die Betonung der Notwendigkeit der Förderung von sozialer Primärerfahrungen darf nicht dazu führen, dass Kinder keine medienpädagogische Förderung und Bildung erhalten. Hierzu gehört, dass auch die Erzieherinnen und Erzieher in diesem Arbeitsbereich die verbreitete Distanz zu technisch- und medienvermittelten Kommunikationsformen aufgeben und sich den medienpädagogischen Anforderungen öffnen und Chancen sowie Risiken geschickt vermitteln.

### **3.2. Jugendarbeit**

Jugendarbeit richtet sich an Kinder und Jugendliche, die eigenständig und freiwillig die Angebote der Jugendverbände, der Jugendfreizeitstätten, der Jugendbildungsstätten, der Träger von internationalen Begegnungen und Erholungsmaßnahmen wahrnehmen.

Die inhaltlichen Angebote knüpfen an den Interessen und an der Lebenswelt der jungen Menschen an und sind der Selbstorganisation, der Partizipation und einem ganzheitlichen, allgemeinen Bildungsverständnis verpflichtet. Sie richten sich an alle jungen Menschen, sollen jedoch zugleich eine präventive, kompensatorische und integrative Wirkung entfalten um Gefährdungen und sozialer Desintegration entgegenzuwirken.

Der Bildungsauftrag der Jugendarbeit ergibt sich aus § 11 SGB VIII (Schwerpunkt allgemeine Bildung, insbesondere soziale, politische, kulturelle, naturkundliche, gesundheitliche, technische Bildung) und dem Berliner AG KJHG § 6 (eigenständiger Bestandteil des Berliner Bildungswesens).

Die Förderung von Medienkompetenz hat in der Jugendarbeit eine lange Tradition. Besonders die produktive Medienarbeit hat sich als methodischer Ansatz durchgesetzt, wobei Jugendliche durch die Gestaltung eigener Produktionen wie z.B. Videofilmen und Hörspielen Themen der eigenen Erfahrungs- und Phantasiewelt bearbeiten und hierdurch Wirkungsweisen und Produktionstechniken im Medienbereich kennenlernen. In Tonstudios entstehen Radio- und Musikproduktionen, in selbstproduzierten Zeitungen stellen Kinder und Jugendliche Öffentlichkeit für ihre Anliegen her.

Der ganzheitliche Bildungsansatz der Jugendarbeit, die Interessen- und Lebensweltorientierung mit dem Ziel von Teilhabe und Partizipation bieten besonders günstige Voraussetzungen für die Förderung von Medienkompetenz.

Der Erwerb von Wissen im Bereich der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien ist durch spielerisches Lernen und durch Modularisierung geprägt. Dem kann die Jugendarbeit durch Interessenorientierung, peer-learning, offene kooperative Lernformen und durch die Verknüpfung mit anderen Gestaltungs- und Inhaltsfeldern besonders gut entsprechen. Wissenschaftliche Untersuchungen zeigen, dass gerade benachteiligte junge Menschen erfolgreich durch die medienpädagogischen Angebote der Jugendarbeit erreicht werden.

### **3.3. Jugendsozialarbeit/Jugendberufshilfe**

Jugendberufshilfe als ein Handlungsfeld der Jugendsozialarbeit (§ 13 SGB VIII) richtet sich an junge Menschen, die sich bisher auf Grund von individuellen Beeinträchtigungen, insbesondere Motivations- und Lerndefiziten oder anderen sozialen Benachteiligungen nicht unter den verschärften Konkurrenzbedingungen des Arbeits- bzw. Ausbildungsmarktes behaupten konnten. Ihnen sollen im Rahmen der Jugendhilfe sozialpädagogische Hilfen angeboten werden, die ihre schulische und berufliche Ausbildung, Eingliederung in die Arbeitswelt und ihre soziale Integration fördern.

Mit zunehmender Bedeutung der Informations- und Kommunikationstechnologien im privaten und öffentlichen Bereich und der Akzentuierung fast aller Berufe durch die Datentechnik lassen sich die Chancen für die berufliche und soziale Integration benachteiligter junger Menschen nur durch die Vermittlung von Basisqualifikationen im Medienbereich erhöhen. Medienkompetenz muss deshalb integraler Bestandteil in ausbildungsvorbereitenden Bildungsangeboten werden.

Aus Medienprojekten in Jugendeinrichtungen ist erkennbar, dass auch benachteiligte Jugendliche große Bereitschaft zur Beschäftigung mit den neuen Kommunikations- und

Mediensystemen zeigen und trotz schulischer Defizite zum Teil beeindruckende Kompetenzen in diesem Feld entwickeln. Anknüpfend an ihre bisherigen Erfahrungen im Umgang mit Medien sollen in den berufsbildenden Angeboten der Jugendhilfe unter geeigneten pädagogischen Rahmenbedingungen und unter Berücksichtigung des individuellen Leistungsstandes medienspezifische Basisqualifikationen vermittelt werden. Darüber hinaus ermöglicht der Einsatz von geeigneter Lernsoftware oder Internet die Individualisierung des Lernprozesses, verhindert eine Über- oder Unterforderung und hilft bestehende Motivations- und Lernprobleme abzubauen.

### **3.4. Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz**

Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz gilt heute als der zentrale Aufgabenbereich des präventiven Kinder- und Jugendschutzes überhaupt. Er soll nach § 14 Abs. 2 SGB VIII dazu dienen, „junge Menschen zu befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber Mitmenschen zu führen“ sowie „Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser zu befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.“

Diese Zielvorgaben machen deutlich, dass der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ein umfangreiches Aufgabenfeld darstellt und sich mit seinen Angeboten an unterschiedliche Zielgruppen wendet. Es wird ebenfalls deutlich, dass es sich hier um eine Querschnittsaufgabe handelt.

Für den Jugendmedienschutz als Teil des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes beinhaltet die aktuelle Entwicklung der sich rasch weiterentwickelnden modernen Medien eine besondere Herausforderung. Die Förderung von Medienkompetenz kann Kinder und Jugendliche in die Lage versetzen, dem Medienangebot ihrer Entwicklung entsprechend zu begegnen und mit Medien kreativ und lernwirksam umzugehen. Sie bildet deshalb eine vorrangige Aufgabe des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes.

In den letzten Jahren stand insbesondere die Frage nach der Wirkung von Mediengewalt im Mittelpunkt von Untersuchungen. In der öffentlichen Diskussion fanden sich dabei häufig die Extrempositionen „Verteufelung“ und „Verharmlosung“ als gegenüberstehende Positionen. Neuere Forschungsansätze betonen die Eigenaktivität des Rezipienten in der Auseinandersetzung mit Medieninhalten. Medienrezeption wird dabei eingebettet in den jeweiligen lebensgeschichtlichen Kontext. Aus den Ergebnissen ist zu schließen, dass Gewaltdarstellungen in Medien insbesondere dann eine Gefahr für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen darstellen, wenn deren Aufwachen von Risikofaktoren begleitet wird, denen keine ausreichenden Schutzfaktoren gegenüber stehen.

Für Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes ist zu folgern, dass diese eingebettet sein müssen in die Lebensgeschichte der Zielgruppen und neben dem Alter auch das Geschlecht und die besondere persönliche und soziale Situation des jungen Menschen berücksichtigen sollten. Der Qualifikation von Eltern und Multiplikatoren kommt hier besondere Bedeutung zu.

Im weitesten Sinne stellt der Medienschutz eine Erziehung zum Leben in Medienwelten dar. Er ist eine Hilfestellung in diesen Lebens- und Erlebnisräumen. Gleichzeitig stellt er eine Erziehung zum bewussten Konsumverhalten dar, bei dem der Einzelne

Entscheidungen treffen muss und bei der die von Medien angesprochenen Wünsche, Sehnsüchte oder Neigungen eines Menschen transparent gemacht werden können.

### **3.5. Elternbildung**

Eltern- und im weiteren Sinn Familienbildung nach § 16 SGB VIII ist als Bestandteil gesamtgesellschaftlicher Daseinsvorsorge zu sehen. Eltern sind für Kinder die frühesten und wichtigsten Vermittler von Erfahrungen in allen Lebensbereichen. Sie regen an, fördern oder grenzen ein - natürlich auch im Hinblick auf neue Informations- und Kommunikationstechniken.

Um dieser Aufgabe gerecht werden zu können, benötigen Eltern selbst Medienkompetenz und ausreichende Informationen darüber, was für ihre Kinder in welcher Weise geeignet und hilfreich ist. Einseitige Verteufelung der neuen Medien ist so wenig angemessen wie ihre kommentarlose Übereignung an die Kinder unter dem Motto „davon verstehst du ohnehin schon mehr als ich“. Eltern sollten wissen, was ihre Kinder lernen und welche Informationen ihnen wie zugänglich sind. Die Verantwortung dafür nehmen ihnen auch die neuen Medien nicht ab.

Im Hinblick auf die sich ständig verändernden Anforderungen an Familien, die sich ihrerseits in ihren Strukturen ebenfalls sehr viel stärker als noch vor einigen Jahren verändern, kommt der Familienbildungsarbeit ein hoher Stellenwert zu. Sie ist gehalten, in ihren Angeboten Bedürfnisse, Interessen sowie Erfahrungen von Familien in unterschiedlichen Lebenslagen und Erziehungssituationen zu berücksichtigen. Das bedeutet auch, ihnen Möglichkeiten medienpädagogischer Förderung und Bildung zu eröffnen, auf Risiken und Chancen gleichermaßen zu verweisen und sie stärker als bisher zu befähigen, sowohl die „älteren“ als auch die „neuen“ Medien verantwortlich und mit Vergnügen in ein letztlich keineswegs virtuelles Familienleben zu integrieren.

## **4. Qualitätsstandards für Medienbildung in der Jugendhilfe**

### **4.1. Kindertagesbetreuung**

Das Kinder- und Jugendhilfegesetz bestimmt den Auftrag der Kindertageseinrichtungen in der Bundesrepublik wie folgt: „Die Aufgabe umfasst Erziehung, Bildung und Betreuung des Kindes.“ (§22 SGB VIII)

In der Wissenschaft und in der Fachpraxis wird zunehmend davon ausgegangen, dass Lernen und Bildung geistige Konstruktionsprozesse sind. Kinder eignen sich die Welt an, indem sie neue Erfahrungen mit ihrer bisherigen Weltsicht in Einklang zu bringen versuchen. Dabei wird die Vorstellung von der Wirklichkeit immer wieder neu konstruiert. Wissen wird nicht einfach übernommen. Wissen wird erworben, indem die Wissensinhalte begriffen bzw. mit Bedeutung versehen werden. Kinder können in dem Sinne nicht belehrt oder gebildet werden. Man spricht vom „konstruierendem“ oder „sich selbst bildenden“ Kind (Laewen 2002).

#### Mediensozialisation im Überblick

Die meisten Kinder wachsen in einer mediengeprägten Umwelt auf und beziehen sich deshalb in Spiel und Kommunikation auf ihre Medienerlebnisse. Wenn wir dies zur Kenntnis nehmen, ist die Unterscheidung von traditionellen und neuen Medien (die manche Pädagogen mit wertvollen und wertlosen Medien gleichsetzen) wenig hilfreich,

denn im Kinderalltag beeinflussen und befruchten sich die verschiedenen Medien wechselseitig. In diesem Sinne gelten die folgenden Ausführungen für alle Medien.

Für die Arbeit in der Kita gilt es die unterschiedlichen Lebenswelten von Kindern und das breite Spektrum an Mediengewohnheiten in den Familien zu bedenken und gestaltend darauf einzugehen. Die Kinder benötigen Unterstützung, damit Medien zu eigenen Instrumenten ihres Wahrnehmens, Fühlens und Denkens werden können. Deshalb braucht jede Kindertageseinrichtung eine Vielzahl an Medien, denn nicht jede Verzicht-Erziehung ist kindgerecht, vor allem dann nicht, wenn sie der Absicht von Eltern, Erzieher und Erzieherin entspringt, sich selbst eine eigene heile Welt konstruieren zu wollen.

Eine „verstehende Förderung“ bei der Aneignung und Nutzung von Medien bedeutet, Kindern bei der Schilderung oder der Darstellung ihrer häuslichen Medienerlebnisse genau zuzuhören und zuzusehen. Dieses Lesen von Medienspuren verlangt der Erzieherin nicht nur die Sensibilität ab, versteckte Botschaften entschlüsseln zu können, sondern darüber hinaus auch ein gerüttelt Maß an Wissen. Daraus lässt sich dann ein ausgleichendes und ergänzendes Medienangebot entwickeln, das möglichst viele Sinne und Ausdrucksformen der Kinder anspricht. Sukzessive kann so auch der Erfahrungsbereich der Kinder mit verschiedenen Techniken, Genres und Darstellungsformen ausgeweitet werden. Die Kita kann die Kinder auf diese Weise zum Beispiel, ergänzend zu den üblichen Fernsehvorlieben, an Qualitätsfernsehen heranführen.

Den Kindern sollte ausreichend Gelegenheit gegeben werden, in Spiel-, Mal- oder Erzählsituationen die häuslichen Medienerlebnisse assoziativ wiederzuentdecken und mitzuteilen. Diese Aufarbeitung von Medienerlebnissen könnte das Ziel verfolgen, bei den Kindern die Differenzierungsfähigkeit zwischen Realität und Fiktion, z. B. im Bereich der Werbung, zu entwickeln. Kinder sollten dabei nicht als medienuntüchtige Mündel missverstanden, sondern als „produktiv realitätsverarbeitende Subjekte“ anerkannt werden. So wächst bei Eltern, Erzieher und Erzieherin ein pädagogisches Verständnis, nicht gegen, vielmehr mit Medien zu erziehen.

Kinder erscheinen den Erwachsenen oft erstaunlich beharrend in ihren Medien—Vorlieben und unverstündlich in der Auswahl ihrer Medienfiguren. Sie sehen und hören in den Medienprodukten ganz andere Geschichten als der erwachsene Mediennutzer. Hier zeigt sich die Notwendigkeit, die Erwachsenenperspektive zu verlassen und die Medienvorlieben aus der Sicht der Kinder zu betrachten. Kinder wählen ihre bevorzugten Medienfiguren und Medienthemen gezielt aus und bearbeiten mit ihrer Hilfe entwicklungsbedingte oder aktuelle Probleme, Themen, Fragen. Die Erzieherin kann über die Medienspuren wertvolle Hinweise auf die handlungsleitenden Themen der Kinder erhalten, die ihr helfen die Kinder zu verstehen und zu unterstützen.

Auf den Hintergrund des Bildungs-, und Erziehungs- und Betreuungsauftrags und der aktuellen Mediensozialisation der Kinder lässt sich die Aufgabe der Kindertagesstätte als „Förderung einer grundlegenden Medienbildung“ bezeichnen. Dies wird im Folgenden unter den Aspekten Medienkompetenz, Medienrezeption und Mediennutzung, Medienproduktion, Umgang mit Medienangeboten und Zugang zu Medienangeboten entfaltet.

#### Medienkompetenz

Das Bildungsziel heißt: Medienkompetenz. Medienkompetenz ist die Fähigkeit, Medien



für die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit und der Gemeinschaft nutzen zu können. Medienkompetenz kann nicht vermittelt oder beigebracht werden, sie wird von jedem Kind selbst „konstruiert“ und ist allein die Leistung des Kindes.

Wenn die Medienkompetenz der Kinder Bildungsziel ist, dann müssen die Kinder in der Kindertageseinrichtung eine Umgebung vorfinden, in der sie Medien ausprobieren und nutzen können. Sie müssen die Möglichkeiten von Medien ausloten bzw. erforschen können.

Dazu gehört, dass die verschiedenen Medien für die Kinder erreichbar und altersentsprechend handhabbar sind. Der Kassettenrekorder steht als Abspielgerät, aber wichtiger noch mit Mikrofon zur Verfügung, durch den Sucher des Fotoapparats kann das kleine Kind mit beiden Augen schauen, die (Bilder)-Bücher sind im Regal in Kinderhöhe untergebracht und können in einem Rückzugsraum alleine betrachtet werden.

Die medialen Äußerungen des Kindes von der erzählten Fantasiegeschichte über die aufgenommene Geräuschkassette bis zum Computerbild sind Anlass zu Betrachtung, Gespräch und Aktion. Die Kindergruppe ist der Ort, wo über und mit Medien gemeinsam kommuniziert, experimentiert und produziert wird.

Medienrezeption und Mediennutzung

Betrachtet man Medienerziehung in der Kindertagesstätte, also die Förderung der Medienkompetenz von jungen Kindern, so sind im Grunde zwei Perspektiven relevant: Zum einen die Frage, wie Kinder in ihrer Medienrezeption unterstützt und herausgefordert werden und zum zweiten die Frage, wie Kinder lernen, Medien von Anfang an kreativ, kritisch und verantwortlich zu nutzen.

Kinder nutzen Medien. Sie gucken sich Bücher an, hören Kassetten, sehen fern, spielen mit dem Gameboy oder am PC. Sie entspannen und amüsieren sich dabei. Kinder nutzen Medieninhalte oder -figuren, um sich mit Themen ihrer Entwicklung oder ihrer familiären Situation, mit Wünschen oder Ängsten spielerisch auseinander zu setzen.

Welche dieser Themen, die letztlich Bildungsprozesse repräsentieren, nehmen Erzieher und Erzieherinnen wahr?

Welche Themen werden aufgegriffen?

Wie werden Kinder bei diesen Prozessen unterstützt?

Wie herausgefordert?

Welche Medienfiguren oder Medienthemen der Kinder sind für die Erzieher und Erzieherinnen attraktiv, welche stoßen ab? Wie geht sie damit um?

Allerdings wird allein die Bereitstellung von Medien nicht ausreichen, sondern die Kinder benötigen die bewusst mediennutzende Erzieher und Erzieherinnen als Handlungsvorbild. Um die Medienkompetenz der Kinder zu unterstützen und herauszufordern, sollten sich Erzieherinnen in ihrem Team folgende Fragen stellen:

**Selbstbeobachtung:** Welchen Mediengebrauch sieht das Kind bei Erzieher und Erzieherin? Welche Medien nutzt / meidet sie? Welche Funktion haben sie in ihrem Berufsalltag und ihrem Privatleben? Wie wirkt sich die eigene Mediensozialisation auf die berufliche Haltung aus?

**Beobachtung:** Wie geht das Kind mit dem Medium um? Ist es eher ängstlich oder

forsch? Für welche Zwecke nutzt das Kind dieses Medium? Welche Medieninhalte sind relevant? Was möchte das Kind möglicherweise mit diesem Medium ausdrücken? Möchte es etwas mitteilen?

**Dokumentation:** Welche Möglichkeiten gibt es, die Mediennutzung der Kinder zu dokumentieren?

**Diskurs:** Welche Möglichkeiten gibt es, die Mediennutzung der Kinder fachlich zu reflektieren? Welche Partner stehen dabei zur Verfügung?

**Schlussfolgerungen:** Welcher Hinweis, welches Material, welches Buch, welcher Film, welches Computerspiel könnte das Kind weiterbringen? Wie könnte ihm das Angebot offeriert werden? Mit welchem anderen Medium könnte das Kind sein Thema weiterverfolgen?

Erzieher/Erzieherin-Kind-Interaktion: Wie viel Unterstützung benötigt das Kind? Wie viel Zuspruch oder Ermutigung? Welches feed-back erhält das Kind?

Medienproduktion

Kinder scheinen zunächst "nur" Medienrezipienten zu sein. Bei der Verarbeitung "ihrer" Themen und Geschichten im Spiel und Gespräch mit Gleichaltrigen produzieren sie jedoch ganz selbstverständlich bereits ihre eigenen neuen Geschichten. Es ist daher nur ein kleiner Schritt zum Medienprodukt, zu einem Bild, einem Brief (vielleicht auch dem Erzieher oder der Erzieherin diktiert), einer Fotoserie, die nicht nur Ausdruck der kindlichen Tätigkeit sind, sondern sich als Medien ( d.h. Vermittler von Botschaften) auf andere Vermittlungsformen und -tätigkeiten auswirken können:

Wie verbalisieren Kinder ihre Medienbilder?

Entwickeln oder verstärken Kinder durch Medienproduktionen ihre Neugier auf Lesen und Schreiben?

Wie entwickelt sich das Symbolverständnis der Kinder?

Inwieweit verbalisieren die Kinder ihre Lernprozesse? Wie werden Kinder dabei unterstützt?

Welche Bedeutung haben die Medienprodukte der Kinder für das Kind, die Gruppe, die Kita?

Medienprodukte können verschiedene Funktionen haben, wie z.B. Dokumente neu erworbener Fähigkeiten (erste Bilder am PC selbst gemalt und gedruckt), Erinnerung an gemeinsame Aktionen (wie den Ausflug), Botschaften an andere Menschen (Einladungen zum Elternabend). Für Erzieher und Erzieherin ist es im Arbeitsalltag oft einfacher, Produkte für die Öffentlichkeit selbst schneller und perfekter und in Abwesenheit der Kinder herzustellen.

**Selbstbeobachtung:** Wie viel Vertrauen bringt der Erzieher oder die Erzieherin dem Kind entgegen, wenn es mit teurer Technik hantiert? Wie viel Angst hat der Erzieher oder die Erzieherin vor Pannen und Scheitern der Technik? Wie geht sie damit um, wenn Kinder mehr wissen und können als sie selbst?

**Beobachtung:** Wie weit unterstützen sich die Kinder gegenseitig beim Erlernen der Techniken und beim Verfeinern der Ergebnisse? Wie wichtig ist es für das einzelne Kind, dass es das Produkt fertig stellt, auch wenn Frustrationsstrecken zu überwinden sind?

**Dokumentation:** Wie kann es zur Gewohnheit werden, dass Kinder ihren eigenen Kita-Alltag für sich und andere selbst dokumentieren? Welche Möglichkeiten gibt es, Unterstützung von außen für die optimale Präsentation und Vielfältigkeit der

Produkte zu bekommen (Drucken, Laminieren, Binden, Vorführen etc).

Diskurs: Welche Möglichkeiten gibt es, fachkompetente Beratung bei neuen Medien zu bekommen? Welche Fortbildungsmöglichkeiten?

**Schlussfolgerungen:** Welches Bewusstsein haben die Kinder für Medienwirkungen entwickelt? Inwieweit greifen sie ihre Erfahrungen im Umgang mit anderen Themen / Medien auf? Welche Unterstützung brauchen sie, um selbstständig weitermachen zu können (Zugang zu Räumen, Material; zeitliche Möglichkeiten)?

Erzieherin-Kind-Interaktion: Welche Beachtung erzielt das „Medienprodukt“? Welches feedback erhält das Kind? Wie moderieren Erzieher und Erzieherin die Reaktionen anderer Erwachsener oder Kinder? Zeigen sie auf, welche Wirkung das Kind mit seiner Mediennutzung erzielt hat?

Umgang mit Medienangeboten

Wenn Medienkompetenz das Ziel sein soll, sind auch „Zumutungen“ nötig.

Werden Folgen der Mediennutzung aufgezeigt? Kosten, Gesundheit, Datenschutz usw.

Können Intentionen von Medienanbietern verdeutlicht werden? Wenn ja, wie? (Beispielsweise Werbung) Welche Werte werden vermittelt? Wie passen sie zum Wertekanon der Kita?

Bezieht der Erzieher oder die Erzieherin einen eigenen Standpunkt, ohne die Haltung des Kindes abzuwerten?

Wird über Geschmack gesprochen?

Welches Verständnis von Technik und Maschinen entwickeln die Kinder? Wie kann die Erzieherin helfen ein animistisches Technikbild zu überwinden (z.B. durch Geräte- und Programmauswahl, Natur- und Technikexperimente)?

Ist das Kind im Kita-Alltag mitverantwortlich für die mediale Kommunikation (Schreiben von Einladungen für den Elternabend, Gestaltung der Kita-Zeitung, Vermittlung von Medienwissen an andere Personen, Gestaltung von Festen)?

Die Abstimmung über Mediennutzung und die Verfügungsgewalt über die Geräte sind nicht nur in der Familie zentrale Prozesse, sondern auch in der Kita. Die Kinder können hier üben, ihre Interessen der Mediennutzung mit anderen Kindern und Erzieher und Erzieherin auszuhandeln. Dabei lernen sie, dass einige Entscheidungen situationsabhängig immer wieder neu überdacht werden können, andere jedoch nicht zur Disposition stehen können.

**Selbstbeobachtung:** Wie weit kann der Erzieher oder die Erzieherin sich auf die bevorzugten Medien der Kinder (z.B. Zeichentrickserien) einlassen, besonders wenn sie diese außerhalb der Kita kennen lernen muss? Wie ist das Verhältnis zwischen ihren privaten Medienvorlieben (z.B. Musikgewohnheiten) und ihrem dienstlichen Handeln?

**Beobachtung:** In welchem Maß tragen Kinder, Erzieher, Erzieherinnen, Eltern und Firmen kommerzielle Produkte in die Institution und wie weit können Erzieher und Erzieherin darauf Einfluss nehmen? Wie werden Vereinbarungen über Mediennutzung getroffen und eingehalten (z.B. Nutzungsdauer des Kassettenrekorders oder des PCs)?

**Dokumentation:** Wo können für alle sichtbar und nachvollziehbar Vereinbarungen eingesehen werden?

**Diskurs:** Welche Fragen der Medienerziehung können in Abstimmung mit den Eltern gelöst werden? Wie und wo können Erzieher und Erzieherin sich über die umstrittenen Fragen der Medienwirkung kompetenten Rat holen?

Selbstverständlich können in der Kindertagesstätte nur Medien und Medieninhalte

angeboten werden, die den Kindern nicht schaden. Hier ist der Konsens der Erwachsenen, des Tagesstättenteams und der Eltern gefragt. Fragen des Jugendmedienschutzes, des Datenschutzes und gesundheitliche Fragen müssen unter den Erwachsenen geklärt sein.

#### **4.1.1. Medien als Teil des Lebensraumes von Kindern und ihren Familien**

Medien begleiten die Kinder von Geburt an in allen Lebensbereichen, in der Familie, in der Lebensumwelt und in den pädagogischen Institutionen. Es gibt keine medienfreien Lebensbereiche und -phasen, auch Geburt und Tod werden zunehmend medial begleitet. Kinder wachsen in diese Welt völlig selbstverständlich hinein — sie kennen keine andere. Sie können und wollen sich die für diese Welt notwendigen Kompetenzen sehr schnell aneignen.

Kinder nutzen Medienprodukte und —Figuren zur Kommunikation mit Gleichaltrigen und um Gruppenzugehörigkeit zu schaffen, sowie ihre eigene Identität auszubilden. Während Erwachsene aber vielfach von Kindern und Jugendlichen annehmen, dass sie mit Hilfe ihres Medienkonsums aus ihrem Alltag entfliehen wollen, ist dies für Kinder nicht das zentrale Motiv. Vielleicht liegt hierin eine wesentliche Schwierigkeit in der Verständigung über Medienerlebnisse zwischen den Generationen begründet.

Kinder bevorzugen bestimmte Medien ihrer Entwicklung und Lebenssituation entsprechend, d.h. für Kleinkinder ist das Bilderbuch zentrales Medium, für ältere die Hörkassette, später kommen u.a. Musik, Fernsehen und Computer dazu. Ohne dass Kinder es formulieren könnten, wählen sie „ihre“ Medienprodukte und —figuren danach aus, welche aktuellen oder entwicklungspezifischen Themen sie gerade beschäftigen (groß werden, eifersüchtig sein, Freunde suchen, unterlegen sein). Was die Erwachsenen vielfach stört, dass nämlich die kindlichen Medienerlebnisse auch in die Spiele, Rollenspiele, Zeichnungen der Kinder Eingang finden, ist nur Ausdruck dafür, dass die Kinder kompetent, zielstrebig und ausdauernd ihre Themen verfolgen und bearbeiten.

Kinder können jedoch auch von Medienerlebnissen überfordert sein. Auch wenn es bisher keine ausreichend bewiesenen Zusammenhänge zwischen Medienkonsum und psychischen Auswirkungen gibt, sollte zum Schutz der Kinder von folgenden begründeten Annahmen ausgegangen werden: Wenn Fernsehen die zeitlich dominierende Tagesbeschäftigung zu Hause ist, wenn Kinder noch dazu damit alleine gelassen werden und nicht über Gesehenes kommunizieren können (Fernsehen im Kinderzimmer), werden sie in ihrem natürlichen Forschungs-, Bewegungs- und Kommunikationsbedürfnis behindert. Dies kann in Kombination mit einer einschränkenden Umgebung zu den vielfach dokumentierten Beeinträchtigungen ihrer motorischen, seelischen und geistigen Entwicklung führen. Eine andere Art der Überforderung kann dann entstehen, wenn Kinder sich nicht selbst ihre Themen wählen können, sondern mit denen von Erwachsenen oder älteren Geschwistern konfrontiert werden (Fernsehnachrichten und Reality TV, Horrorvideos), ohne dass sie Verarbeitungsmöglichkeiten zu haben. Ängste und Albträume sind nicht selten das Ergebnis.

Jedes soziale Umfeld, jede Kultur, jede Generation hat einen eigenen Umgang mit Medien. Für alle Familien existieren gesellschaftlich bedingt die gleichen

Ausgangspunkte für eine Analyse:

Medien strukturieren den Alltag der Familien und bieten Kindern so ein orientierendes Moment. Fängt der Abend mit dem Fernsehen an? Ist Zubettgehen mit dem Kinderhörspiel oder dem Vorlesen verbunden?

Die Erwachsenen sind für die Kinder Vorbilder im Umgang mit den Medien und weisen den Medien eine bestimmte Bedeutung im Leben zu. Ist das Fußballspiel im TV wichtiger als der Ausflug? Kann das Kind nur beim Fernsehen mit Papa kuscheln?

Medien eröffnen den Kindern frühzeitig den Zugang zur Erwachsenenwelt (z.B. präzises Wissen über Zusammenhänge durch die Sendung mit der Maus). Kinder können technische Geräte sehr viel früher kompetent bedienen als bisherige Generationen.

Kinder bestimmen zunehmend Art und Menge ihres Medienkonsums selbst, indem sie über eigene Geräte und Produkte verfügen oder Eltern ihnen Entscheidungen überlassen. Es ist zu überprüfen, ob sich daraus eine Anerkennung der kindlichen Kompetenz oder ein Rückzug aus Erziehungsaufgaben ablesen lässt.

Kindheit ist vielfach eine mediendokumentierte Kindheit (vom Kreißsaal bis zum Schulabschluss), allerdings stehen die Produkte häufig gleichzeitig unter dem Anspruch von Repräsentationsbedürfnissen und sind nicht nur tatsächliche Erinnerungshilfe. D.h. Kinder haben einerseits einen selbstverständlichen Umgang mit Bildern von sich selbst, werden aber andererseits auch zu Objekten der Erwachsenen gemacht.

Medien haben Einfluss auf das Lebensgefühl und das Weltbild der Erwachsenen und damit auch auf die Art und Qualität der Erziehungs- und Sozialisationsprozesse. Z.B. haben häufig Vielfernseher ein ängstlicheres Weltbild als Wenigseher. Sichtbar wird dies im Anspruch, Kinder überall unter Kontrolle zu haben und zu überwachen durch Handy, Videoüberwachung im Kinderzimmer u.ä.

Medien verändern Normen und Werte (Werbung und Glücksstreben, Körpergefühl und Schönheit, Geld und Moral).

Jedes neue Medium verändert Kommunikationsstrukturen und zwischenmenschliches Handeln. Dies ist aktuell am besten am Handy zu verdeutlichen (Handy statt Stadtplan zur Orientierung; Telefonieren statt Besuchen; dauerndes Verfügbarsein, Rückgang der Privatsphäre).

Medien im umfassenden Sinne sind heute ein wesentlicher Ausgabenfaktor in jedem Familienbudget. Handys haben zum Teil zur Überschuldung der Familien geführt.

Die Medienindustrie arbeitet mit Medienverbundsystemen und Merchandising gezielt auf Kinder als kaufkräftige Konsumenten hin. Ihre Produkte durchdringen alle Lebensbereiche von der Körperhygiene bis zum Mobiliar und richten sich an viele Sinnesorgane durch Medienfiguren auf allen lebensnotwendigen Produkten von Lebensmitteln bis zur Unterwäsche. Ihre schnelllebigen Produkte ermöglichen Kindern aber gleichzeitig nur eingeschränkte Erfahrungen, weil das Spielmaterial oft funktional und thematisch festgelegt ist.

Deshalb ist es wichtig, dass Erzieher und Erzieherinnen

sich vergegenwärtigen, dass Kinder in allen Bereichen ihren eigenen Bildungsprozesse vorantreiben, auch im Medienbereich, und die Chancen nutzen unvoreingenommen und neugierig die Medienwelt der Kinder und Familien wahrzunehmen.

Betrachtet man den hier beschriebenen Lebensraum von Kindern und ihren Familien, wird die Bedeutung der Kindertagesbetreuung als Ort des Kindes besonders deutlich:

sie sollte die Kinder bei ihren Medienerlebnissen begleiten, sie sollte Kinder herausfordern die Medien (wie Fotoapparate, Computer, Kassettenrekorder) für sich zu nutzen, aber ihnen auch Themen (wie die Auseinandersetzung mit Werbung und Vermarktung) zumuten.

#### **4.1.2. Medien und Geschlecht**

Kinder im Elementarbereich finden in der Familie, in den Medien und in der Kita ihre Geschlechtsvorbilder. Manchmal äußern sie sich im Vorschulalter bereits so, dass ihre Bilder über Geschlechtsrollen als festgelegt erscheinen. Dies ist jedoch eher ein Signal, dass sie sich ihres Geschlechts bewusst werden und auf der Suche sind, denn gleichzeitig sind sie bereit und begierig, sich in allen Lebensbereichen auszuprobieren. Die Kindertagesstätte kann hier Spielräume eröffnen, in denen sich die Individualität der Kinder unabhängig vom Mädchen- oder Jungesein entfalten kann.

Umso wichtiger ist es, die Vorbildrolle der Erzieherinnen und Erzieher zu hinterfragen. Kindertagesstätten sind oft reine Frauendomänen mit der Tendenz frauenspezifische Themen, Vorlieben und Handlungsstrategien unbewusst zu betonen. Auch weisen Erzieherinnen den wenigen Erziehern am Arbeitsplatz oft klischeehaft oder aus Bequemlichkeit „typische“ Männerrollen zu. Die unbewusste Festlegung auf traditionelle Geschlechterrollen spiegelt sich auch in der Raumgestaltung (Bauecke, Puppenecke, Farbgestaltung, Darstellungsweisen von Mensch und Tier). Beobachtungen aus Tageseinrichtungen deuten darauf hin, dass vor allem die Abneigungen von Erziehern und Erzieherinnen gegen Themen der Kinder (hier bei Jungen: Computerspiele, Vorliebe für Spiele mit "Waffen") die Kinder sehr viel länger und viel einseitiger an diese Themen bindet, als es ansonsten der Fall wäre.

Geschlechtssensible Erziehung beginnt in der Kita also bei der Teamarbeit. Hier seien nur einige Punkte genannt:

Welche Alltagsbereiche decken Erzieher und Erzieherinnen ab? Werden an alle Anforderungen unabhängig vom Geschlecht gestellt? Wie ist die Rollenverteilung in Bezug auf die Nutzung von Technik allgemein und Medien speziell?

Welche Einstellung haben Erzieher und Erzieherinnen zu aggressivem Verhalten? Welches Verhalten resultiert daraus bei aggressivem Verhalten von Jungen und Mädchen?

Wenn in der Kita ausschließlich Frauen beschäftigt sind, wie können Männer von außen einbezogen werden? Beispiele wären die Auswahl von Praktikanten, die Einbeziehung von Vätern, großen Brüdern, ehemaligen Hortkindern, Nachbarn, aber nicht nur für Reparaturen und Computerwartung.

Auf die Auswahl der Sendungen, Computerspiele, Bücher in der Familie haben Erzieher/innen nur begrenzt Einfluss, z.B. wenn Eltern um Rat fragen oder es sich etabliert, offizielle Empfehlungen in der Kita zu veröffentlichen (Flimmo etc.).

Medienfiguren dienen Kindern zur Orientierung, was Männer- und Frauenrollen in der Gesellschaft sind. Negativbeispiele sehen Kinder dauernd in Form von — häufig frauenfeindlicher — Werbung im Stadtbild. In den verschiedenen Medien sind positive Mädchen- und Frauenfiguren, die sowohl von Jungen wie Mädchen akzeptiert werden können, immer noch selten. Es liegen auch keine systematischen Ergebnisse darüber vor, ob Heldinnen als Identifikationsfiguren für Jungen inzwischen eher akzeptabel

sind als früher. Schon deshalb bleibt es bedeutsam, darauf zu achten, dass weibliche Medienfiguren, die inzwischen in abenteuerlichen Zusammenhängen erscheinen "dürfen", die Problemlösung auch finden, vorantreiben oder ausführen, wie es sonst eher den Helden vorbehalten ist. Deshalb sollte die geschlechtsbewusste Auswahl beim Kauf von Medienprodukten (Bilderbücher, Kassetten, Computerspiele) mit bedacht werden.

Die Medienindustrie entwirft und empfiehlt gezielt medientechnische Geräte für bestimmte Altersgruppen. Diese sind oft farblich so gestaltet, dass sie eher Mädchen oder eher Jungen ansprechen sollen. Zusätzlich werden sie durch äußere Aufmachung und bei Spielcomputern durch Programm-Design vermenschlicht, vermännlicht, verniedlicht, verkitscht. Solche Gesichtspunkte sollten im Team vor der Beschaffung von Geräten diskutiert und bewusst in die Entscheidung einbezogen werden.

#### 4.1.3. Soziale und kulturelle Differenzierung

Ein fast unüberschaubares **Angebot fremdsprachiger Sendungen kann über Satellit** empfangen werden. Dies ist für den Erwerb der Muttersprache wie der deutschen Sprache bedeutsam.

Nach einer Befragung<sup>1)</sup>, die im Auftrag des Presse- und Informationsamtes der Bundesregierung vorgenommen wurde, werden von über der Hälfte der türkischen Migranten deutsches und türkisches Fernsehen gleichermaßen genutzt. 17% nutzen ausschließlich türkischsprachiges, 28 % ausschließlich deutschsprachiges Fernsehen. Auch bei den türkischen Kinder besteht eine vergleichsweise große Übereinstimmung bei der Mediennutzung zu ihren deutschen Altersgenossen: 63% sahen lieber deutschsprachiges Fernsehen, 30% sahen deutsch und türkischsprachiges gleich gern und 7% hatten eine eindeutige Präferenz für das türkische Fernsehen. Bei den älteren Kindern gewann deutschsprachiges Fernsehen tendenziell an Bedeutung hinzu.

Vom oft behaupteten Rückzug in eine „ethnische Nische“ kann für die Mehrheit keine Rede sein, bestätigt die ehemalige Ausländerbeauftragte Barbara John.

Das lässt vermuten, dass ein besonderer medienpädagogischer Ansatz für Kinder nichtdeutscher Herkunft nicht notwendig ist. Familien aus verschiedenen Kulturkreisen gehen jedoch unterschiedlich mit den **Medien wie Fernsehen und Video im Alltag** um, haben andere Regeln und andere Zugangsbedingungen für ihre Kinder, die sich zum Teil aus der besonderen Migrationsgeschichte erklären lassen.

In der medienpädagogischen Arbeit sollten daher **Zusammenhänge zwischen bestimmten Integrationsmilieus und bestimmten Mediennutzungsstilen** respektvoll erkundet und beachtet werden. Es gilt hier spezielle Konzepte zur Einbindung der Eltern in die Medienkompetenzentwicklung ihrer Kinder zu entwickeln, damit die Eltern ihre Kinder in gezieltem Umgang mit den Medien unterstützen können.

<sup>1)</sup> "Mediennutzung und Integration türkischer Kinder in Deutschland", (Bonn 2001)

#### 4.1.4. Kinder mit besonderen Förderbedarf

Kinder mit Behinderungen können durch den Einsatz technischer Medien individuell und spezifisch gefördert werden. Insbesondere im Computerbereich stehen spezielle Geräte und Software für diese Kinder zur Verfügung. Aufgabe der pädagogischen

Fachkräfte in der Kindertagesstätte ist es hier, die technischen Möglichkeiten der Medien zur Förderung der Kinder mit Behinderungen optimal zu einzusetzen.

#### **4.1.5. Zusammenarbeit mit Eltern**

Eine konstruktive Medienerziehung funktioniert nur auf der Grundlage wechselseitiger Anerkennung zwischen Eltern, Erziehern und Erzieherinnen. Die pädagogischen Fachkräfte und die Eltern tauschen sich über die Mediennutzung und die Verarbeitung von Medienerfahrungen der Kinder aus und überlegen gemeinsam, wie die Kinder gefördert und unterstützt werden. Medienpädagogische Arbeit im Kindergarten sollte die unterschiedlichen Erfahrungen von Kindern, Erziehern, Erzieherinnen und Eltern berücksichtigen. Kinder, pädagogische Fachkräfte und Eltern brauchen Hilfestellungen, um einen sinnvollen Umgang mit elektronischen Medien zu finden.

Erfolgreiche, auf das Kind gerichtete Lösungen können aber nur dann entstehen, wenn alle am Erziehungsprozess Beteiligten gemeinsam daran arbeiten. Es ist unerlässlich, Medien im Kindergarten einzusetzen, die tägliche Medienerfahrung der Kinder ernst zu nehmen und die Eltern zu unterstützen, ihre eigene Medienkompetenz zu stärken.

Kinder, Eltern, Erzieher und Erzieherinnen erleben Medien aus unterschiedlichen Perspektiven. Ziel sollte es sein, diese Perspektiven zusammenzubringen. Dazu ist es hilfreich, die Erfahrungsbereiche aller Beteiligten zu verknüpfen, um einen gegenseitigen Lernprozess anzuregen.

Die Aufgabe der pädagogischen Fachkräfte könnte es sein, anhand von Fallbeispielen die Medienkommunikation der Kinder zu verdeutlichen, um sie dann zu unterstützen, die Fernseherlebnisse in ihrer Themenperspektive zu verarbeiten. In einer guten Gesprächsatmosphäre können Eltern von persönlichen Beispielen über medienbezogene Erlebnisse, Umgangsformen und Problemen in der Familie sprechen. Durch die Berichte der Eltern wird vor allem Sensibilität für individuelle, medienbezogene Problem- und Bedürfnislagen innerhalb der Familie geschaffen. Solche Beispiele können Eltern dabei helfen, sich von den üblichen Erklärungsmustern zu lösen und sich mit der Beziehung, die zwischen der medialen und der alltäglichen Welt ihrer Kinder besteht, auseinanderzusetzen.

Eltern sind aber auch auf gesetzliche Jugendschutzbestimmungen hinzuweisen. Das betrifft z.B. im familiären Bereich Videofilme, die Altersfreigaben unterliegen, sowie Fernsehbeiträge, die durch ihre späte Sendezeit als ungeeignet für Kinder gekennzeichnet sind. Auf die Einhaltung dieser Bestimmungen können und müssen Eltern achten.

Es geht somit um eine Medienerziehung, die eine Balance zwischen verbieten und Zutrauen sucht.

#### Methoden:

Gesprächskreise, thematische Elternabende, Elternbriefe, Ausstellungen.

#### **4.1.6. Medienpädagogik in der Aus- und Fortbildung**

Die Medienpädagogik im Vorschulbereich verfolgt im Prinzip zwei Ziele: Erstens geht es darum, dass Erzieherinnen bewusst und zielorientiert die breite Palette der Medien in der Arbeit mit Kindern nutzen lernen, damit sich Kinder über viele Wege ein Bild von



sich und der Welt, in der sie leben, machen können. Zweitens ist es in einer durch Medien geprägten Lebenswelt notwendig, Medien zu durchschauen und kompetent nutzen zu können. Insofern müssen auch junge Kinder im Rahmen ihrer entwicklungspsychologischen Möglichkeiten Gelegenheiten erfahren, in denen sie ihre Medienkompetenz entwickeln können. Das erfordert Erzieher und Erzieherinnen, die in der Lage sind, selbst mit Medien umzugehen.

Das Berliner Bildungsprogramm verankert die Medien in der frühkindlichen Bildung. Auf diese Weise werden die produktiven Seiten der Medien und die familiäre Mediennutzung als Teil der Lebenswirklichkeit der Kinder in die Kindertagesbetreuung integriert.

### Ausbildung von ErzieherInnen und Sozialpädagoginnen

„Die Ausbildung soll die Studierenden befähigen, die Entwicklung der körperlichen, geistigen und seelischen Kräfte von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu fördern und sie auf ihre Aufgaben als mündige Bürger in der Gesellschaft vorzubereiten.“ (Ausführungsvorschriften zur neuen Ausbildungsordnung von ErzieherInnen in Berlin 2003).

Die 2003 in Berlin eingeführte Ausbildungsordnung der Fachschulen für Sozialpädagogik macht es allerdings durch die Aufteilung in Lernbereiche und Themenfelder schwer, Medienerziehung und Medienarbeit zu verorten. Durch das Bildungsprogramm ist zumindest für den Elementarbereich ein verpflichtender Rahmen für die Ausbildung gesetzt.

Die medienpädagogische Qualifizierung kann nicht getrennt von den übrigen Lerninhalten der Erzieherinnenausbildung gesehen werden. Sie fließt vielmehr (in unterschiedlicher Ausprägung) in alle vorgesehenen Lernbereiche ein, und bezieht die kritische Reflexion eigener Medienerfahrungen ein.

Die Studierenden lernen, die elektronischen Medien in unterschiedlichen Zusammenhängen als Arbeits-, Präsentations-, Kommunikations-, Informations-, Unterhaltungs- und Ausdrucksmittel zu benutzen und erwerben gezielte medienpädagogische Qualifikationen.

Die medienpädagogische Qualifizierung erfordert eine prozesshafte Ausbildung in enger Kooperation mit der PRAXIS (Kindertagesstätten), d.h. die im Unterricht erworbenen Kenntnisse werden im Rahmen der Ausbildung in die Praxis getragen und dort von den Studierenden erprobt, bzw. Projekte, die in der Praxis erprobt wurden, fließen in die Ausbildung ein (Voraussetzung dafür ist allerdings eine entsprechende Ausstattung, vergl. Ausstattung).

Die Ausbildungsstätten sind mit der neuen Ausbildungsordnung aufgefordert, mit den Praxisstellen in Kooperation zu treten. Dies ist von Seiten der Kindertagesstätten einzufordern und zu unterstützen.

### Weiterbildung von Erzieherinnen und Sozialpädagoginnen

Die Aufgabe von Fort- und Weiterbildung besteht darin, Erzieherinnen und anderen pädagogischen Fachkräften medienpädagogische Inhalte zu vermitteln, sowie durch geeignete Methoden Reflexions- und Erkenntnisprozesse zu initiieren und weiter zu entwickeln. Der Fortbildungsbereich hat auch die Aufgabe der Qualitäts- und

Organisationsentwicklung. In diesem Zusammenhang kommen Teamfortbildungen und entsprechenden Beratungen von Organisationen eine besondere Bedeutung zu. In Kooperation zwischen sozialpädagogischen Fortbildungs- und Ausbildungsstätten sind entsprechende Weiterbildungsangebote zu entwickeln.

#### Kriterien für medienpädagogische Fortbildungen:

Ein medienpädagogischer Ansatz und die dazu erforderlichen Fortbildungen werden von allen Mitarbeitern der Kita mitgetragen (auch vom Träger).

Die Fortbildungsveranstaltungen werden für alle Mitarbeiter/innen der jeweiligen Kindertagesstätten angeboten.

Sie erfolgen möglichst dezentral, und mit den vorhandenen elektronischen und traditionellen Medien.

Projektorientierte, auf ein bestimmtes Thema bezogene Fortbildungen finden vor Ort in den Einrichtungen und unter Einbeziehung der Kinder der jeweiligen Einrichtung statt.

Die Lern-, Umsetzungs-, und Veränderungsprozesse werden dokumentiert.

Nach einer Fortbildung erfolgt noch eine Phase der Begleitung.

Mobile Seminarteams mit entsprechender Ausrüstung unterstützen die Einrichtungen.

In den medienpädagogischen Fortbildungen sollten unterschiedliche Lernformen miteinander verschränkt werden. Neben Vorträgen von Referent(inne)n könnte es Diskussions- und Gesprächsrunden, Präsentationen und reflexive Elemente sowie eine Sichtung von Medien geben. Durch den gezielten Einsatz einzelner Medien wie Video- oder Digitalkamera käme ein handlungsorientierter Ansatz zum Tragen, der selbstaktive Anteile enthält.

In den Fortbildungen sollten Kompetenzen sowohl für die rezeptive als auch für die produktive Medienarbeit vermittelt werden. Die Fortbildungen orientieren sich stark an der pädagogischen Praxis und den alltäglichen Erfahrungen in der Kita. Den Erziehern und Erzieherinnen wird aufgezeigt, wo sie schon längst Medien in ihrer Kita nutzen — und wie der Medieneinsatz um verschiedene Komponenten erweitert werden kann. Die Mediennutzung in der Kindertagesstätte wird oftmals praktiziert, ohne dass darüber ein ausgeprägtes Bewusstsein herrscht. Eine Fortbildung sollte auf den latent vorhandenen Erfahrungswerten aufsetzen und diese kontinuierlich ausbauen. Dabei geht es darum, die Vielfältigkeit von Mediennutzung in der Kita deutlich zu machen und unbegründete Ängste auszuräumen.

Die medienpädagogischen Kompetenzen werden offen vermittelt, d. h. die Erzieher/innen erhalten inhaltliche Spielräume und Gestaltungsmöglichkeiten in Form des entdeckenden Lernens, das sich methodisch vor allem durch Handlungs- und Projektorientierung auszeichnet. In den medienpraktischen Übungen erhalten die Teilnehmer/innen zudem die Gelegenheit zum selbstgesteuerten Lernen. Durch bestimmte Kreativitätstechniken (Mindmapping, Clusterverfahren etc.) könnten in der Gruppe Projektideen gesammelt werden, die nachher in praktischen Übungen (z. B. durch Kleingruppen) umgesetzt werden. Diese Projektideen sollten idealerweise ohne großen Aufwand in der jeweiligen Kita realisiert werden können. Als Grundgedanke sollte leitend sein, einen tatsächlichen Wissens- und Erfahrungstransfer in die Kita sicherzustellen, der neben den Erziehern und Erzieherinnen auch den Kindern zugute kommt.

Für die Weiterbildung und den Fachaustausch von Erziehern und Erzieherinnen sind außerdem Internetplattformen für E-learning zur Verfügung zu stellen.

### Die Beratung der Kindertagesstätten

Den Kindertagesstätten steht ein medienpädagogisches Beratungsnetz zur Verfügung (Medienkompetenzzentren).

Die pädagogische Fachberatung und andere Ebenen der Qualitätssicherung tragen dafür Sorge, dass die medienpädagogischen Standards gewährleistet werden.

Fach Austausch Ausbildungsstellen/Weiterbildungsträger/Praxisstellen

Ein regelmäßiger Fach Austausch zu medienpädagogischen Fragen ist anzustreben (z.B. über bezirkliche Gremien, etc.)

Für den Fach Austausch steht eine Internetplattform „Medienarbeit in Kindertagesstätten“ im Rahmen von „jugendnetz-berlin.de“ zur Verfügung. In diesem Forum können Erfahrungen und Ergebnisse der medienpädagogischen Arbeit ausgetauscht, Fragen gestellt und Anregungen gegeben werden.

### Ziele und Inhalte der medienpädagogischen Aus- und Weiterbildung für Erzieherinnen

Ziel ist, die Medienkompetenz und die medienpädagogische Kompetenz der Erzieher und Erzieherinnen zu entwickeln. Dies umfasst die folgenden Bereiche:

- Auseinandersetzung mit der eigenen Mediensozialisation
- Kenntnis der Mediengewohnheiten und –vorlieben der Kinder
- Kenntnisse über Medienproduktion, Medienlandschaft und Technikentwicklung
- Erfahrung in produktiver Medienarbeit
- Kenntnisse über die entwicklungspsychologischen Grundlagen der Medienrezeption und –nutzung von Kindern
- Erarbeitung eines medienpädagogischen Konzepts und Einbettung in ein Gesamtkonzept
- Kenntnis des Kinder- und Jugendmedienschutzes
- Medien zur Dokumentation von Bildungsprozessen
- Medien zur Öffentlichkeitsarbeit

#### **4.1.7. Technische und räumliche Ausstattung**

Medienerziehung ist nicht zwangsläufig an den Einsatz von bestimmten Geräten gebunden, dennoch sollte als minimaler Standard zur Verfügung stehen:

Fotoapparat

Kassettenrekorder (mit Mikrofon)

Fernsehgerät

Videorekorder

Diaprojektor

CD-Player

Radio

Stellwände und „sprechende Wände“ zur Ausstellung von Projekt- und Erkundungsergebnissen

Als wünschenswerter und sinnvoller Standard sollten die folgenden zusätzlichen Geräte zur Verfügung stehen:

Computer (mit geeigneter Bearbeitungssoftware für Töne, Bilder und Internetseiten)  
 Digitalkamera (mit ausreichendem Speicher)  
 Videokamera  
 Overheadprojektor  
 Internetzugang

Die Frage, ob beim Einsatz von Computern ein spezieller Gruppenraum genutzt werden sollte oder die Computer besser einzeln in verschiedenen Räumen in die Gruppenaktivitäten integriert werden sollten, ist nicht eindeutig zu beantworten, sondern hängt von den pädagogischen Vorstellungen der einzelnen Mitarbeiter/innen ab. Für beide Herangehensweisen gäbe es gute Gründe. Es ist selbstverständlich, dass die Computerplätze den ergonomischen Richtlinien entsprechen. Deshalb sollte entsprechendes Mobiliar zur Verfügung stehen.

Nach neuesten Erhebungen des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend besitzen 35% der Kindertagesstätten in der Bundesrepublik einen Internetzugang. In Berlin liegt der Anteil lediglich bei 12%; es wäre wünschenswert, dass dieser Anteil signifikant erhöht wird. Im Idealfall verfügt jede Kita in Berlin über einen solchen Zugang. Hamburg gilt hier mit 100% als Vorreiter. Weiterhin ist anzustreben, dass jede Kita die Möglichkeiten moderner Kommunikation und Arbeitserleichterung wie z. B. das Fax nutzen kann. Manche freie Träger, die städtische Kitas im Rahmen des strukturierten Verfahrens übernehmen, bieten hier ein gutes Beispiel, weil sie jede neue Kita mit der entsprechenden Ausstattung versehen.

## **4.2. Jugendarbeit**

Jugendarbeit nach §§ 11 und 12 SGB VIII umfasst die Angebotsbereiche Jugendbildung, Jugendfreizeit, Jugendverbände, Kinder- und Jugenderholung, internationale Jugendarbeit. In dem Maße, wie die Nutzung von Medien und ihre Einbeziehung in die pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen voranschreitet, stellt sich für alle Bereiche der Jugendarbeit die Notwendigkeit, sich mit der Bedeutung von Medien für junge Menschen auseinanderzusetzen und die medienpädagogische Förderung von Medienkompetenz als Aufgabe wahrzunehmen.

Den umfangreichsten Bereich der Förderung von Medienkompetenz stellen die Bereiche Jugendfreizeit und Jugendbildung dar, jedoch befassen sich auch Jugendverbände und Träger von Erholungsmaßnahmen mit der Frage, wie sie Medien zum Zweck der Information von Kindern und Jugendlichen optimal nutzen können und junge Menschen in ihrem Medieninteresse fördern können.

Medien spielen in der Jugendarbeit seit langem eine wichtige Rolle als Informations- und Gestaltungsmittel, sei es für die ästhetische Bearbeitung von biographischen Erfahrungen, für die gesellschaftliche und politische Beteiligung oder für die künstlerisch-kulturelle Bildung. Medienarbeit umfasst eine vielfältige Palette unterschiedlicher Angebote wie Zeitungsarbeit, Foto und Film, Audio- und Tonstudioarbeit, Computer, Internet, „neue“ und „alte“ Medien. Sie berührt zahlreiche andere Schwerpunkte und Angebotsbereiche wie Bildnerisches Gestalten, Theaterarbeit, Spiel und Geselligkeit oder auch Jugendinformation. Konzeptionelle Aussagen für Medienbildung in der Jugendarbeit müssen daher Aussagen treffen, die für alle Handlungsfelder Orientierung bieten.

Die Definition der Zielgruppen, der Handlungsfelder und Methoden medienpädagogischer Angebote der Jugendarbeit ergibt sich großteils aus den Aufgaben und Struktureigenschaften der beiden Arbeitsfelder Jugendfreizeit und Jugendbildung. Medienpädagogische Entscheidungen erfolgen anhand ähnlicher Kriterien wie bei den übrigen Angeboten des Arbeitsfeldes. Ausschlagend sind besonders die Bedarfslagen der jungen Menschen im Wirkungsbereich und die konzeptionelle Schwerpunktsetzung im Spannungsfeld von Bildung, Prävention, Integration und Partizipation.

#### **4.2.1 Zielgruppen der Medienbildung**

Zielgruppe der Jugendarbeit sind alle Kinder und Jugendlichen im Wirkungsbereich der jeweiligen Einrichtung unabhängig von ihren Benachteiligungen oder besonderen Fähigkeiten. Jugendfreizeit- und Jugendbildungsarbeit richten sich gleichermaßen an Mädchen und Jungen, an Einsteiger und Fortgeschrittene, chancenreiche und benachteiligte, deutsche und ausländische, behinderte und nichtbehinderte junge Menschen. Angebote und Aktivitäten der Jugendarbeit werden von jungen Menschen eigenständig und freiwillig wahrgenommen. Präventive und integrative Wirkungen werden in erster Linie von einer ausgewogenen sozialen Mischung der Besucher, weniger von einschränkenden Zielgruppendefinitionen erwartet.

Medienangebote der Jugendarbeit richten sich entsprechend an alle jungen Menschen im Alter zwischen 6 und 27 Jahren im Wirkungsbereich der jeweiligen Einrichtung und werden von diesen eigenständig und freiwillig wahrgenommen.

##### Qualitätsstandards

Die Kinder und Jugendlichen nutzen das Medienangebot selbständig und freiwillig es gibt differenzierte Angebote für unterschiedliche Zielgruppen  
die Besucherstruktur entspricht im wesentlichen der Sozialstruktur des Wirkungsbereiches

Hinweis: Anhand der Ausführungen zu „Selbstorganisation, gegenseitige Hilfe, Peer-learning, Teamfähigkeit“ wird exemplarisch ausgeführt, wie aus Qualitätskriterien Indikatoren zur Selbstevaluation und Konzeptentwicklung abgeleitet werden können.

##### Förderung der Medienkompetenz von Kindern

Für Kinder im Grundschulalter wird entsprechend ihres Entwicklungsstandes und ihrer Lebenssituation ein geeignetes Angebot bereitgestellt, dass sie freiwillig und eigenständig wahrnehmen. Für Kinder sind Aktivitäten, die spielerisch Wissensvermittlung, Unterhaltung, Geselligkeit und soziales Lernen verbinden, besonders geeignet. (Für die entwicklungspsychologischen Anforderungen an die Förderung von Kindern im Alter von 6 - 12 Jahren wird auf den Teil 4.1. Kindertagesstätten/Tagesbetreuung verwiesen)

Für Medienangebote ist zu beachten, dass die eingesetzten Medien nicht die altersgemäßen Kenntnisse und Fähigkeiten übersteigen, so dass Überforderung und Unterforderung gleichermaßen vermieden werden. Grundsätzlich sind alle Bereiche der Medienbildung wie Computer, Video und Foto für Kinder ebenso geeignet wie für Jugendliche. Innerhalb der Altersgruppe der Kinder müssen die verschiedenen Belange von jüngeren und älteren, insbesondere diejenigen der „Lücke-Kinder“ berücksichtigt werden.

**Qualitätskriterien:**

kindgerechte Medienangebote und -aktivitäten in allen Medienbereiche incl. geeigneter Computerspiele sind vorhanden

Kinder erhalten altersgemäße Anleitung und Betreuung für die Mediennutzung

Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen

Jugendliche im Alter zwischen 14 und 20 Jahren bilden den größten Teil der Nutzer von Angeboten der Jugendarbeit. Junge Menschen müssen in dieser Altersspanne zahlreiche Entwicklungsaufgaben lösen. Sie müssen gegenüber ihrer Familie eigenständig werden, eine Geschlechtsidentität ausbilden, eigenständig Partnerschaften und Beziehungen entwickeln, sich hinsichtlich ihrer beruflichen Perspektive und ihres Bildungsweges orientieren und sich innerhalb des sozialen gesellschaftlichen Gefüges verorten. Diese Anforderungen sind für Jugendliche mit Reifung und Wachstum verbunden. Die Gesellschaft und das soziale Umfeld stellen darüber hinaus Anforderungen und äußern Erwartungen, mit denen sich Jugendliche auseinandersetzen müssen.

Diese komplexen Aufgaben stellen an Jugendliche zahlreiche Anforderungen, deren Bewältigung großteils im sozialen Kontakt mit Gleichaltrigen ermöglicht wird. Auch wenn junge Menschen der Unterstützung, Anregung und Orientierung durch Erwachsene bedürfen, benötigen sie soziale Räume zur Erprobung von Rollen und Identitätsentwürfen.

Medienbildung im Rahmen von Jugendarbeit muss diesen altersbedingten Anforderungen gerecht werden. Sie bietet Jugendlichen im Umgang mit Medien Spiel-, Erfahrungs-, Kommunikations-, und Lernräume, die ihre Bildungs- und Entwicklungschancen optimieren. Medienbildung im Rahmen von Jugendarbeit muss Jugendlichen vielfältige Angebote, die dem Bedarf von Jugendlichen nach umfassender und ganzheitlicher Bildung und Förderung gerecht werden, machen.

**Qualitätsstandards:**

- jugendgerechte Medienangebote und -aktivitäten sind in allen Medienbereichen vorhanden
- Jugendliche können Medienangebote eigenständig nutzen
- altersgerechte Aktivitäten in allen Medienbereiche
- die Medienangebote ermöglichen eine vielfältige Nutzung und werden verschiedenen Interessen gerecht
- die Medienangebote sind mit anderen Interessensfeldern der Jugendlichen und anderen Angeboten der Einrichtung verknüpft

Förderung der Medienkompetenz von Jungen und jungen Männern

Die Förderung der Medienkompetenz von Jungen kann an ihren biographischen Präferenzen anknüpfen. Besonders im Lücke-Alter zwischen 12 und 14 Jahren sind Jungen oft sehr an technischen Fragen interessiert, wobei sich gute Chancen bieten, sie mit medientechnischem Know-How vertraut zu machen und sie auch für ästhetische und soziale Aspekte zu interessieren. Zahlreiche Jungen begeistern sich für Geschicklichkeits- und Reaktionsspiele und sind eher bereit, sich auf einen Umgang mit Medien und Medientechnik einzulassen, der nicht auf einen bestimmten Zweck

ausgerichtet ist. Die oftmals problematische Nutzung von gewaltträchtigen Spielen hat auch eine Ursache im Wunsch sich zu vergleichen und „mehr aushalten“ zu können als andere.

Mit zunehmendem Alter müssen sich Jungen mit ausgeprägten Rollenerwartungen hinsichtlich Beruf, Partnerschaft und sozialer Geltung auseinandersetzen, die allerdings selbst widersprüchlich, dem sozialen Wandel unterworfen und kulturell abhängig sind. Die Fähigkeit, kompetent mit Medien umgehen zu können, sie zu beherrschen, trägt erheblich zur sozialen Wertschätzung bei Gleichaltrigen und Erwachsenen bei. Für viele Jungen ergibt sich hieraus eine Differenz zwischen Wünschen und Ansprüchen einerseits und ihren Fähigkeiten und Kenntnissen andererseits. Die hierdurch erzeugten Spannungen zeigen sich auch in der Mediennutzung von Jungen, beispielsweise in hohen Ansprüchen an die eigenen Fähigkeiten oder in geringer Frustrationstoleranz.

Jungen benötigen Räume und eine Anleitung, die ihnen erlaubt, „reale“ Erfolge zu erleben, ohne Auf- und Abwertungsritualen ausgesetzt zu sein. Dies gilt besonders, wenn es um die subjektive Auseinandersetzung mit eigenen Erfahrungen und um ästhetisch-gestaltende Projekte geht.

#### **Qualitätsstandards:**

- die Interessen und Bedarfslagen von Jungen wie Spielen und Technikinteresse sind Gegenstand der medienpädagogischen Konzepte
- altersgerechte Angebote und Aktivitäten für Jungen in allen Medienbereichen
- soziale, kulturelle und technische Aspekte sind in der Medienarbeit miteinander verknüpft
- die Atmosphäre bei medienpädagogischen Aktivitäten basiert auf gegenseitigem Respekt
- Medienangebote sind mit anderen Themen und Schwerpunkten der Jugendarbeit, die Jungen interessieren, verbunden

#### Förderung der Medienkompetenz von Mädchen und jungen Frauen

In der Regel bevorzugen Mädchen Angebote mit ausgeprägtem sozialen und ästhetischen Charakter und haben eher Distanz zu gewaltträchtigen und technisierten Angeboten. Mädchen wünschen sich eine spezifische Atmosphäre, die Gemütlichkeit, freundliche Raumgestaltung und persönliche Sicherheit beinhaltet. Sie möchten mit Jungen in Kontakt treten, ohne eine Überschreitung ihrer persönlichen Grenzen befürchten zu müssen (Flirten ohne Anmache). Mädchen wünschen sich eine Unterstützung durch Erwachsene, in der Regel durch Frauen, die ihren Interessen gerecht wird und die Schwellenängste reduziert.

Für Mediennutzung in Einrichtungen der Jugendarbeit muss - z.B. über eine „Mädchenquote“ und geschlechtsdifferente Angebote - sichergestellt werden, dass Mädchen besonders gefördert werden.

#### **Qualitätsstandards:**

- die Interessen und Bedarfslagen von Mädchen sind Gegenstand der medienpädagogischen Konzepte
- die räumliche Gestaltung und die soziale Atmosphäre müssen Mädchen ansprechen
- altersgerechte Angebote und Aktivitäten für Mädchen in allen Medienbereichen
- soziale, kulturelle und technische Aspekte sind in der Medienarbeit miteinander

- verknüpft
- die Atmosphäre bei medienpädagogischen Aktivitäten basiert auf gegenseitigem Respekt
- Medienangebote sind mit anderen Themen und Schwerpunkten der Jugendarbeit, die Mädchen interessieren, verbunden

### Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen mit Behinderungen

Für Jugendliche mit Behinderungen bieten die neuen Medien Chancen der Integration und der besonderen Förderung. Einrichtungen der Jugendarbeit zielen generell darauf, auch Jugendliche mit Behinderungen zu integrieren und ihnen geeignete Angebote zu machen. Für die übrigen Jugendlichen bietet sich hierbei die Chance, einen unbefangenen Umgang auch mit solchen Jugendlichen zu entwickeln, die durch Behinderungen beeinträchtigt sind.

Gerade die neue Medien bieten zahlreiche Möglichkeiten der besonderen Förderung von jungen Menschen mit Behinderungen. Viele Beeinträchtigungen können durch technische Hilfsmittel in ihren Auswirkungen gemildert werden.

#### **Qualitätsstandards:**

- die Medienangebote sind für Jugendliche mit Behinderungen zugänglich
- Jugendliche mit Behinderungen im sozialen Umfeld werden ebenso informiert und angesprochen wie nicht-behinderte Jugendlichen
- es gibt technische Hilfsmittel, z.B. Computerprogramme zur Unterstützung von jungen Menschen mit Behinderungen

### Förderung von Jugendlichen mit besonderen Fähigkeiten

Jugendliche entwickeln sich nicht gleich, sondern entfalten unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten, eignen sich unterschiedliche Kenntnisse an, haben verschiedene Stärken und Schwächen. Jugendarbeit ist auch ein besonders geeignetes Feld, um Jugendlichen mit besonderen Fähigkeiten ein Feld zu bieten, wo sie diese Kenntnisse vertiefen und in einem sozialen Kontext einsetzen können. Befähigte Jugendliche sind besonders für Selbstorganisation und freiwilliges Engagement unerlässlich.

Im Umgang mit Medien gibt es zahlreiche Jugendliche, die sich hier vertiefte Kenntnisse angeeignet haben, an weiterem Ausbau interessiert sind, aber auch Erprobungsfelder und ein soziales Umfeld suchen, in dem sie ihre Fähigkeiten einsetzen können.

#### **Qualitätsstandards:**

- Medienprojekte bieten Jugendlichen mit besonderen Kenntnissen und Engagement Betätigungsfelder
- Jugendliche mit besonderen Fähigkeiten erhalten eine attraktive Förderung
- Jugendliche mit besonderen Fähigkeiten werden so in soziale Felder integriert, dass sie ihre Fähigkeiten für andere einsetzen können und selbst Anregung und Integration erfahren

### Förderung von Jugendlichen ausländischer Herkunft

Für Jugendliche ausländischer Herkunft eröffnet der kompetente Umgang mit Medien



besondere Chancen für Bildung und soziale Teilhabe. Jugendliche aus nicht-deutschsprachigen Herkunftskulturen scheitern häufig am Schulsystem, insbesondere wegen unzureichender deutscher Sprach- und Rechtschreibfähigkeiten, die wiederum meist Ausdruck geringer gesellschaftlichen Integration ist. Das Ziel der Integration kann gerade auch durch Medienarbeit erreicht werden. Beispielsweise bieten sich über das Chatten für diese Jugendlichen auch Gelegenheiten, ihre Fähigkeiten im Umgang mit der deutschen (und englischen) Sprache zu verbessern. Die Erlebnismöglichkeiten der Neuen Medien, die vergleichsweise geringe Bedeutung korrekter Rechtschreibung und die Anonymität des Mediums bieten gerade diesen Jugendlichen Chancen Kontakt zu anderen jungen Menschen aufzunehmen. Zur erfolgreichen Ansprache von nicht deutschsprachigen Jugendlichen gehört auch, Spiele, Filme und andere Medien in ihren Sprachen zugänglich zu machen.

Auch eher traditionelle Medien wie Foto, Video und Audio bieten wegen ihrer großteils nichtsprachlichen ästhetischen Qualität Chancen, eigene Anliegen, eigenen Geschmack und spezifische Problemlagen zu bearbeiten und einer Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die in der Jugendarbeit eher spielerisch erworbenen medienbezogenen Fähigkeiten können nicht zuletzt als Basisqualifikation mit Arbeitsmarktrelevanz genutzt werden.

#### **Qualitätsstandards:**

- die Atmosphäre der Medienangebote berücksichtigt auch Bedürfnisse von Minderheiten.
- ausländische Jugendliche werden bei allen Medienaktivitäten und -angeboten ebenso berücksichtigt und angesprochen wie deutsche Jugendliche.
- ausländische Jugendliche werden wie deutsche Jugendliche in Selbstorganisation und Freiwilligentätigkeit im Bereich der Medienarbeit einbezogen
- ausländische Jugendliche werden in ihren medienbezogenen Interessen und Vorlieben ebenso respektiert wie die deutschen Jugendlichen
- die Regeln der Medienarbeit, z.B. „Netiquette“ sind ausländischen Jugendliche ebenso bekannt wie den deutschen Jugendliche
- ausländische Jugendliche werden in der Kommunikation mit anderen, insbesondere mit deutschen Jugendlichen gefördert
- ausländische Mädchen finden wie ausländische Jungen Zugang zu den Medienangeboten der Einrichtung

#### **4.2.2. Medienpädagogische Handlungsorientierungen**

Medienpädagogische Arbeit in der Jugendarbeit entspricht den Grundsätzen und Handlungsorientierungen, die auch für andere Schwerpunkte der Jugendarbeit gelten. Diese müssen jedoch auf die besonderen medienpädagogischen Anforderungen bezogen und entsprechend rekonstruiert werden.

#### Ganzheitlicher Bildungs- und Erziehungsansatz

Jugendarbeit folgt einem ganzheitlichen Bildungsansatz, der kognitive, emotionale und soziale Dimensionen beinhaltet. Im Sinne einer allgemeinen Bildung sollen Kinder und Jugendliche ein umfassende Orientierungsfähigkeiten entwickeln, die u.a. soziale, politische, kulturelle, naturkundliche, gesundheitliche und technische Bildung umfassen.

Bildung im Rahmen von Jugendarbeit knüpft an den Erfahrungen der jungen Menschen an und wird von ihnen mitgestaltet. Sie zielt auf die Förderung von Eigenständigkeit und von sozialer Verantwortung und ist mit Spiel und Geselligkeit verbunden.

Mit ihrem Bildungsansatz unterscheidet sich die Jugendarbeit von anderen Institutionen des Bildungssystems wie der Schule, der beruflichen Ausbildung oder der Hochschule.

Der ganzheitliche Bildungsansatz der Jugendarbeit bietet für verschiedene Gruppen von Kindern und Jugendlichen besonders gute Chancen. So können z.B. junge Menschen, denen abstraktes Lernen nicht liegt, durch die Einbeziehung sozialen und emotionalen Lernens geeignete Förderung erhalten. Gerade hierdurch können Benachteiligungen abgebaut und Integration gefördert werden. Die Kunst der Jugendarbeit besteht darin, die Verknüpfung der unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten zu fördern, so dass Jugendliche mit geringeren Kenntnissen Animation und Unterstützung erhalten und Jugendliche mit ausgeprägten Fähigkeiten Raum erhalten ihre Kompetenzen in einem sozialen Zusammenhang einzusetzen.

Die Vermittlung von medienkundlichem Wissen der Handhabung von Computern, Internet, Software-Programmen, Video- und Audiotechnik erfolgt in der Jugendarbeit stets in dem oben umrissenen ganzheitlichen Kontext. Typisch ist, dass Kinder und Jugendliche sich anhand ihrer eigenen Interessenlagen und Vorstellungen mit Medien befassen und sich hierbei spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten aneignen. Derart selbstgeleitete Bildung ist eng mit der Identitätsbildung der Jugendlichen verknüpft, insbesondere erlaubt sie das Ausprobieren von Rollen und Selbstdefinitionen, woraus sich für Jugendliche auch Schlüsse für ihre Verortung in der Gesellschaft und für ihre berufliche Orientierung ergeben.

### **Qualitätsstandards:**

- Verbindung der Medienangebote mit Bildung, Spiel und Geselligkeit,
- Verbindung von spezifischer Wissensaneignung, allgemeiner Bildung und sozialem Lernen bei Medienaktivitäten
- Verknüpfung der Medienangebote mit anderen Aktivitäten und Angeboten

### Niedrigschwelligkeit, Offenheit

Angebote der Jugendarbeit sind so strukturiert, dass jeder interessierte Jugendliche unabhängig von seinem Vorwissen Zugang findet. Angebote der Jugendarbeit müssen für die Zielgruppen ansprechend sein, Lust und Interesse am Mitmachen wecken. Solche Niedrigschwelligkeit wird Jugendlichen gerade deshalb gerecht, weil sie in der Regel nicht über gefestigte Interessen und Neigungen verfügen sondern die Nutzung von inhaltlichen Angeboten der Jugendarbeit Teil ihrer Identitätssuche und sozialen Orientierung ist. Das Kriterium der Niedrigschwelligkeit gilt sowohl für die offenen Angebote als auch für die meisten Gruppen-, Kurs- und Seminaraktivitäten.

Offenheit hat für Jugendarbeit eine doppelte Bedeutung. Zum einen stehen die meisten Angebote allen Kindern und Jugendlichen offen, unabhängig davon, ob sie Mitglieder eines Vereins oder Verbandes sind oder nicht. Andererseits bieten die meisten Jugendfreizeiteinrichtungen offene, gering strukturierte und spontan nutzbare Bereiche wie z.B. Jugendcafés. Offene Bereiche sind so mit speziellen Aktivitäten

verknüpft, dass Kinder und Jugendliche animiert werden sich mit speziellen Themen in Gruppen, Workshops oder Kursen zu befassen. Sie sind von der räumlichen Gestaltung, der Atmosphäre und den geltenden sozialen Regeln so organisiert, dass sich auch neu hinzukommende und nicht durchsetzungsstarke Besucher willkommen fühlen.

Für die Förderung von Medienkompetenz haben Niedrigschwelligkeit und Offenheit besondere Bedeutung. Computer-, Video-, Audio- und Fototechnik wirken für Nicht-Nutzer häufig abschreckend kompliziert und undurchschaubar. Deshalb müssen medienpädagogische Angebote stets auch eine Einsteige- und Spielebene haben, gerade auch dann, wenn auf der anderen Seite eine komplexe und anspruchsvolle Nutzung stattfindet. Hinzukommt, dass Jugendliche häufiger als Erwachsene ihre Interessenfelder wechseln und dafür „Umsteigemöglichkeiten“ vorhanden sein müssen.

Besonders wichtig sind Niedrigschwelligkeit und Offenheit für Jugendliche, die sozialisationsbedingt oder aus ökonomischen Gründen geringe Chancen für den Erwerb von Medienkompetenz haben.

Offenheit bedeutet auch, dass Jugendliche Medien - im Rahmen ausgehandelter Regeln - eigenständig und den eigenen Wünschen folgend nutzen. Multimedia- und Internetcafes müssen Kindern und Jugendlichen auch offene Angebote wie Spielen, Surfen und Chatten machen und ihr Vergnügen an diesen Tätigkeiten respektieren.

#### **Qualitätsstandards:**

- in den Medienbereichen besteht eine freundliche Atmosphäre, die den Besuchern signalisiert, dass sie willkommen sind,
- niedrigschwellige Angebote sind in allen Medienbereichen vorhanden,
- es gibt eine Vielfalt an Aktivitäten und Spielen mit einfacher Medientechnik und Software,
- die Angebotszeiten der Medienarbeit liegen so, dass Kinder und Jugendliche die Angebote in ihrer Freizeit nutzen können,
- die Umgangsregeln in der Einrichtung stellen sicher, dass alle Besucher und Nutzer respektiert werden,
- Einsteiger und Anfänger erhalten von Freiwilligen und Professionellen die nötige Unterstützung und Förderung
- Selbstorganisation, gegenseitige Hilfe, Peer-learning, Teamfähigkeit

Für die Jugendarbeit ist Selbstorganisation Ziel und pädagogische Methode gleichermaßen. Dies ergibt sich sowohl aus der psychosozialen biografischen Situation junger Menschen als auch aus der gesellschaftspolitischen Funktion der Jugendarbeit. Nicht zuletzt ist die Selbstorganisation junger Menschen eine der historischen Wurzeln der Jugendarbeit.

Jugendliche benötigen im Prozess der Ablösung vom Elternhaus und der Entwicklung von Eigenständigkeit die Gemeinschaft mit Gleichaltrigen als Erfahrungsfeld und Orientierungsbasis. Durch Selbstorganisation lernen sie ihre Interessen und Bedürfnisse zu formulieren und in Abstimmung mit anderen und auch gegen Widerstände zu realisieren. Sie lernen hierbei, dass eigene Interessen am besten gemeinsam mit anderen verfolgt werden können. Selbstorganisation in der Jugendarbeit stellt so ein wichtiges Lernfeld für gesellschaftliche und politische Partizipation dar.

Jugendliche lernen gern von Gleichaltrigen, weil sie sich von diesen am ehesten

respektiert fühlen und sich nicht mit einem Autoritätsgefälle wie im Kontakt mit Erwachsenen auseinandersetzen müssen. Umgekehrt geben Jugendliche gern Wissen an Gleichaltrige weiter, weil sie hieraus Anerkennung erhalten und erworbenes Wissen sinnvoll anwenden können. Die hieraus entwickelten Methoden des peer-learning bieten gerade für die Jugendarbeit sinnvolle Perspektiven.

Die medienpädagogische Arbeit bietet zahlreiche Möglichkeiten, um Selbstorganisation und peer-learning unterstützen. So können Jugendliche mit ausgeprägten Interessen an der Arbeit mit Computern, mit Videotechnik und in Tonstudios der Jugendarbeit ihre Neigungen verfolgen und hierbei andere Jugendliche anleiten. Sie erwerben neben einer Vertiefung ihres fachlichen Wissens gerade auch soziale Kompetenz.

### **Qualitätsstandards:**

- Mitarbeiter fördern Selbstorganisation und Beteiligung
- Jugendliche beraten und leiten andere Jugendliche an, ihre Aufgaben, Befugnisse und Rechte sind geklärt
- Professionelle sichern den organisatorischen und sozialen Rahmen, sie treten zurück, wenn Kinder und Jugendliche diese Tätigkeiten ausführen können
- es gibt Anerkennungs- und Belohnungsmechanismen für Freiwillige
- es gibt eine systematische Ansprache, Einführung und Schulung von Freiwilligen
- Freiwillige haben in den Mitarbeitern verlässliche und kompetente Partner
- möglichst viele Bereiche werden von Jugendliche selbst organisiert
- den Freiwilligen stehen sowohl einfache Tätigkeiten als auch solche mit komplexen Anforderungen offen

### Soziale Mischung, Integration

Jugendarbeit lebt von positiven sozialen Prozessen, die jungen Menschen ermöglichen, neue Erfahrungen zu machen, eigene Interessen zu vertreten und realisierbare Lebensperspektiven zu entwickeln. Zugleich beinhaltet sie Elemente konkreter sozialer Utopie, die darauf hinausläuft, dass Kinder und Jugendliche unterschiedlicher sozialer Herkunft voneinander lernen und gemeinsame Interessen verfolgen. Jugendarbeit ist in diesem Sinne Lernfeld für eine demokratische, auf Gleichwertigkeit und Teilhabe beruhenden Gesellschaft. Die Qualität der Jugendarbeit ist besonders davon abhängig, dass es gelingt junge Menschen aus allen sozialen Schichten, kulturellen und ethnischen Zusammenhängen, Mädchen wie Jungen, Jüngere und Ältere anzusprechen. Integrationserfolge für junge Menschen mit Benachteiligungen oder Beeinträchtigungen gelingen dort, wo ein stabiles soziales Gefüge existiert.

Die Kunst der Jugendarbeit besteht darin, die Verknüpfung der unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten zu fördern, so dass Jugendliche mit geringeren Kenntnisse Animation und Unterstützung erhalten und Jugendliche mit ausgeprägten Fähigkeiten Raum erhalten ihre Kompetenzen in einem sozialen Zusammenhang einzusetzen. Jugendarbeit folgt im Sinne ihres ganzheitlichen Bildungsverständnisses der Verknüpfung von spezifischen Interessen und sozialer Bildung. Benachteiligte Jugendliche profitieren am meisten von einer sozialen Mischung, da sie durch besser gebildete Nutzer zusätzliche Anregungen erhalten.

Soziale Mischung wird gefördert durch Kooperation von Einrichtungen und Projekten mit anderen Institutionen wie Schulen, gemeinsame Projekte mit anderen Einrichtungen der Jugendarbeit oder durch Projekte der internationale Jugendarbeit. Jugendarbeit

erfüllt hier auch die Aufgabe. Jugendliche zu fördern den kindlichen Erfahrungsraum des unmittelbaren sozialen Umfeldes zu erweitern und neue Erfahrungen zu machen.

Medienangebote in der Jugendarbeit sollen die soziale Mischung und den lebendigen fördernden Austausch unter Kindern und Jugendlichen unterstützen. Hierzu dienen sowohl aufeinander aufbauende Aktionsfelder wie Chatten, Spielen und Surfen als auch medienpädagogische Projekte und Workshops im Video-, Audio- und Fotobereich als auch Betätigungen mit komplexen Anforderungen wie Homepageerstellung, Videoproduktionen und Tonstudioarbeit.

### **Qualitätsstandards:**

- Die Medienangebote sprechen alle Kinder und Jugendlichen aus allen sozialen und kulturellen Zusammenhängen an
- die Öffentlichkeitsarbeit zielt auf unterschiedliche Nutzergruppen
- Es gibt eine breite Angebotspalette in unterschiedlichen Medienbereichen
- die erfahrenen Jugendlichen bzw. Freiwilligen sind sich ihrer Aufgaben hinsichtlich gegenseitiger Unterstützung bewusst
- die Einrichtung kooperiert mit anderen Institutionen und Projekten im In- und Ausland

### Sozialraumorientierung, Einbettung im sozialen Kontext

Die Angebote der Jugendarbeit beziehen sich auf den sozialen Raum, in dem Jugendlichen aufwachsen. Hiermit sind besonders die sozialen Felder in Familie, Schule, Kiez oder Gleichaltrigengruppen gemeint, weniger geografische Räume im Sinne von Stadtplanung. Gerade ältere Jugendliche nehmen weite Wege auf sich um an die Orte zu gelangen, wo sie ihren Interessen und Neigungen nachgehen können. Im Zeitalter von Internet und Chaträumen ist zusätzlich fraglich, wo die sozialen Räume der Jugendlichen zu verorten sind.

Die Medienangebote nehmen die Themen der kulturellen und sozialen Zusammenhänge der Kinder und Jugendlichen auf. Sie setzen sich z.B. in Videofilmen, Fotoserien und Hörspielen mit den Alltagszusammenhängen in Familie, Schule, Stadtteil und Arbeitswelt auseinander. Sie fördern die Auseinandersetzung von Jugendlichen mit ihren Alltagserfahrungen und unterstützen junge Menschen darin, Öffentlichkeit für ihre Anliegen zu finden und aktiv Einfluss auf das soziale Umfeld zu nehmen.

### **Qualitätsstandards:**

- die Medienangebote sind Ergebnis einer Exploration der Bedarfslage im Wirkungsbereich
- die Verarbeitung von Erfahrungen und Problemlagen aus dem Alltag der Kinder und Jugendlichen sind Gegenstand der medienpädagogischen Arbeit
- Medienproduktionen von Kindern und Jugendlichen werden der Öffentlichkeit präsentiert und in Beteiligungsprozesse einbezogen

### Lebenswelt- und Interessenorientierung

Jugendarbeit bezieht sich auf die Themen und Inhalte der Lebenswelt junger Menschen. Die Angebote der Jugendarbeit fördern die Interessen von Kindern und Jugendlichen und knüpfen für weiterführende Bildungsprozesse an ihnen an. Die Interessen junger Menschen beziehen sich auf Freizeit- und Unterhaltungsangebote, auf

selbstorganisierte Bildung, auf Bewältigung von Problemen in Familie, Schule und Arbeitswelt, auf die Entfaltung befriedigender sozialer Kontakte, auf die Findung von Partnerschaften, auf die Vertretung eigener Anliegen u.v.m. Die Lebenswelt der Jugendlichen besteht aus einem Kosmos von Themen und Bedeutungsmustern, die Jugendlichen Orientierung bieten. Sie behandelt nicht nur die tradierten Vorstellungswelten, sondern auch die internationale Pop- und Medienkultur mit ihren Diskursen und Rollenangeboten.

Die Medienangebote der Jugendarbeit befassen sich daher nicht nur mit Themen des sozialen Umfeldes sondern beziehen sich auf die Lebenswelt, die Neigungen und den Geschmack der Kinder und Jugendlichen.

### **Qualitätsstandards:**

- die medienbezogenen Angebote basieren auf den Interessen und Neigungen der Kinder und Jugendlichen im Wirkungsbereich
- die Interessen und Neigungen der Jugendlichen sind in einer Exploration erkundet worden
- Die Angebote sind so flexibel, dass die Besucher und Nutzer ihre Interessen und Neigungen zur Geltung bringen können
- Die Interessen und Neigungen der Kinder und Jugendlichen werden zum Ausgangspunkt weitergehender Bildungsprozesse genommen.

### Handlungsorientierung

Je deutlicher der Bezug zu Themen des sozialen Umfeldes und der Lebenswelt der Jugendlichen ist, desto stärker erwachsen aus den Aktivitäten im Rahmen der Jugendarbeit Anregungen zum Handeln auch über das Feld der Jugendarbeit hinaus. Handlungsorientierung kann sowohl auf die Aktivitäten in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld zielen als auch auf Beteiligung im Bereich politischer Entscheidungen. Sie stellt damit eine wichtige Brücke zwischen der einrichtungsbezogenen Jugendarbeit und der Partizipation im öffentlichen Raum dar. Andererseits ist die Aussicht auf Alltagsrelevanz für Jugendliche ein wichtiges Motiv sich überhaupt mit inhaltlichen Themen zu befassen. Wer weiß, wozu er sich etwas aneignet, ist auch eher bereit, Zeit und Mühe zu investieren.

Angebote der Medienarbeit, wenn sie über die Ebene des Spielens hinausreichen, benötigen immer eine Handlungsperspektive, müssen die Frage nach dem Wozu beantworten. Dies kann in der Informationssuche, der zielgerichteten Kommunikation, dem Erwerb von berufsrelevantem Wissen in Video- und Audiotechnik bestehen oder auch in einer Veröffentlichung eigener Anliegen durch Medienproduktionen.

### **Qualitätsstandards:**

- mit den Kindern und Jugendlichen ist geklärt, welche Handlungsziele mit den Medienaktivitäten in der Jugendarbeit verbunden sind
- die Mitarbeiter entwickeln eine Vorstellung davon, in welchem Handlungszusammenhang die Medienaktivitäten für Kinder und Jugendliche stehen

### Kreatives Gestalten mit Medien

Kulturelle Bildung von Kindern und Jugendlichen, das kreative Gestalten mit

Materialien, die ästhetische Auseinandersetzung mit Themen der Lebenswelt Kinder und Jugendlichen, das spielerische Sich-Einfinden in ästhetische Stile besonders der Alltagskultur ist eine zentrale Dimension der Handlungsebene von Jugendarbeit. Junge Menschen werden durch kulturellen Angebote in ihrem Ausdrucks-, Wahrnehmungs- und Handlungsvermögen, in der anschaulichen Darstellung ihrer Anliegen und ihrer Beziehung zur Kunst gefördert. Die vielfältige Palette aus Bildnerischem Gestalten, Musizieren, Tanzen, Theaterspielen zielt auf eine ganzheitliche Förderung von Kindern und Jugendlichen in ihrem sozialen Kontext. Kreatives Gestalten „mit allen Sinnen,“ stellt einen wichtigen Faktor der Persönlichkeits- und Intelligenzentwicklung junger Menschen dar.

Die kreative Nutzung von Medien, von Computern, von Video-, Audio- und Fototechnik als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erlaubt jungen Menschen die aktive Teilhabe an der Mediengesellschaft, die ihnen gewöhnlich die Rolle von eher passiven Konsumenten zuweist. Eine attraktive Jugendarbeit stellt sicher, dass Kinder und Jugendliche sich aktiv, kreativ und kritisch mit aktuellen kulturellen Bedeutungsmustern (z.B. der Popkultur) und Kulturtechniken (z.B. der Internet-Kommunikation) befassen können und zeitgemäße eigene Ausdrucksformen entwickeln, die ihnen eine Teilhabe - keine Anpassung - an der Medien- und Informationsgesellschaft ermöglichen.

Der spielerisch-gestaltende Umgang mit Medien sowohl auf einfacher wie auf komplexer Ebene fördert das Gefühl der Nutzer, die Medien zu beherrschen und nicht nur vorgegebenen technischen Regeln ausgeliefert zu sein. Kreatives Gestalten ist daher auch eine wichtige Voraussetzung für die Erlangung von Wissen über technische Zusammenhänge.

In dem Maße, wie Medien - insbesondere Computer - den Rang eines Querschnittsgestaltungsmittels erhalten, das im Rahmen von Multimedia zahlreiche traditionelle kulturelle Bereiche durchformt und zusammenführt, hängt eine attraktive Jugendmedienarbeit davon ab, dass sie Verknüpfungen zu allen gestalterischen Bereichen herstellt. Medien bieten nur dann attraktive Inhalte, wenn sie die spezifischen Qualitäten der verschiedenen künstlerischen Arbeitsfelder einbezieht.

### **Qualitätsstandards:**

- Die Medienaktivitäten sind mit anderen Bereichen ästhetischer Gestaltung verbunden
- Die Medien bieten z.B. durch entsprechende Computerprogramme die Voraussetzung für kreative Gestaltung in den unterschiedlichen Bereichen wie Musik, Lay-Out/Grafik, Video
- Die Inhalte und Themen der Medienarbeit sind mit der Lebenswelt, insbesondere mit den ästhetischen Präferenzen der Kinder und Jugendlichen verbunden und fördern das kulturelle Sich-Einfinden
- Die Interessen der Kinder und Jugendlichen werden genutzt, um sie mit künstlerischen Bereichen, die ihnen bislang nicht vertraut sind, vertraut zu machen.
- Professionelle, Honorarmitarbeiter und Freiwillige mit verschiedenen künstlerisch-ästhetischen Fähigkeiten sind in die Medienarbeit einbezogen

### Mitwirkung an der Festlegung der Rahmenbedingungen von Angeboten

Die Qualität von Jugendarbeit hängt weitgehend davon ab, inwieweit Kinder und

Jugendliche den Charakter der Angebote und Programme der Jugendarbeit prägen. Eine wichtige Voraussetzung für gelungene Partizipation ist das Aushandeln der Regeln und ihre Geltung im Alltag der Einrichtungen und Projekte. Regeln legen fest, welche Rechte und Verpflichtungen die in der Jugendarbeit wirkenden Personen haben, welche Grenzen zu respektieren und welche Handlungs- und Gestaltungsräume bereitstehen. Zentrale Handlungsorientierungen wie Offenheit, Niedrigschwelligkeit, soziale Mischung und Integration hängen von Regeln ab, die sicherstellen, dass sich alle Jugendlichen des Wirkungsbereiches willkommen und angesprochen fühlen.

Die Regeln der Mediennutzung haben erhebliche Auswirkungen auf den pädagogischen Wert der Medienarbeit wie der Einrichtung insgesamt. Hierzu zählen die Bestimmung der „Netiquette“ für die Nutzung des Internets. Geklärt werden muss u.a. welche Seiten aufgerufen bzw. nicht aufgerufen werden dürfen, welche Nutzungszeiten festgelegt werden, wie Aufsicht geregelt ist, wer welche Angebote wahrnehmen darf, ob Kostenbeiträge erhoben werden usw. Aber auch für andere Medienbereiche müssen Verabredungen getroffen werden, z.B. ob bzw. wo geraucht werden darf, welche Inhalte akzeptiert werden, welche nicht, wie Medienarbeit vor- und nachbereitet wird (aufräumen). Nicht zuletzt, welches Verhältnis zwischen Professionelle, Freiwilligen und den nutzenden Kindern und Jugendlichen bestehen.

#### **Qualitätsstandards:**

- Die Kinder und Jugendlichen sind in die Entwicklung und Gestaltung von Angeboten und Aktivitäten einbezogen.
- Regeln und Netiquette werden gemeinsam mit den Jugendlichen erarbeitet und vereinbart
- Die für die Medienarbeit in der Einrichtung geltenden Regeln sind allen dort wirkenden Personen bekannt.

#### Öffentlichkeit für Kinder und Jugendliche schaffen, Partizipation

Jugendarbeit hat die Aufgabe, Kinder und Jugendliche bei der Beteiligung an politischen Entscheidungen, die sie betreffen, zu fördern und zu unterstützen. Insofern nimmt sie eine wichtige Aufgabe für die demokratische Entwicklung der Gesellschaft wahr und ist eng mit den Zielen der politischen Bildung verknüpft. Junge Menschen werden unterstützt, ihre Interessen zu klären, sie zu formulieren und der Öffentlichkeit, insbesondere politischen Entscheidungsträgern zu verdeutlichen und sich mit der Resonanz auf ihre Forderungen, Aktionen und künstlerische Produktionen auseinanderzusetzen.

Öffentlichkeit für Kinder und Jugendliche zu schaffen ist über die politische Beteiligung hinaus eine generelle Dimension des pädagogischen Handelns. In der Jugendarbeit entstehen an vielen Orten Ergebnisse und Produktionen, die der Resonanz einer Öffentlichkeit bedürfen. Dies können Darstellungen der Ergebnisse von Projektarbeit zu bestimmten Themen für die einrichtungsinterne Öffentlichkeit, Theateraufführungen für Freunde Mitschüler, Verwandte und Nachbarn oder Präsentationen im Rahmen von Festivals sein.

Medienarbeit intendiert Öffentlichkeit. Wer Videos, Hörspiele oder Musik produziert,



wer Fotogeschichten erfindet, stellt sich auch Adressaten vor und ist interessiert an Resonanz. Schon die traditionelle Medienarbeit hat mit Vorführungen, Festivals, Wettbewerben, Offenen Kanälen, der Vervielfältigung von Video- und Musikkassetten auf Öffentlichkeiten gezielt. Mit der Nutzung der digitalen Medien und des Internet bieten sich neue Möglichkeiten für Öffentlichkeit und Partizipation. Botschaften aller Art, Texte, Bilder, Musik und Filme können über das Internet weltweit kommuniziert werden. Junge Menschen können auf diese Weise Resonanz von Menschen erhalten, die sie bislang als Empfänger nicht in Betracht gezogen hätten. Sie können sich mit ihren Anliegen aber auch gezielt an Menschen und Institutionen wenden, von den sie sich Unterstützung erhoffen.

### **Qualitätsstandards:**

- Die Entscheidung über die Präsentation der Arbeiten und Produktionen der Kinder und Jugendlichen vor einer geeigneten Öffentlichkeiten ist Bestandteil der Planung produktiver Medienarbeit.
- Bei Medienproduktionen wird überlegt, wer Adressat ist und welche Resonanz gewünscht wird.
- die Einrichtung informiert die Kinder und Jugendlichen in ihrem Wirkungskreis mit den geeigneten Medien über ihre Angebote und Aktivitäten.
- Die Besucher und Nutzer des Internet werden auf Adressen hingewiesen, wo sie Produktionen anderer Jugendlicher finden
- Kontakt zu Öffentlichkeitsinstitutionen wie Sender und Verlagen
- Prävention, erzieherischer Jugendschutz

Im Rahmen ihres allgemeinen Erziehungs- und Bildungsauftrages nimmt die Jugendarbeit Präventionsaufgaben wahr. Sie berücksichtigt bei ihren Angeboten die Notwendigkeit, Gefährdungen, denen Heranwachsende ausgesetzt sind, entgegenzuwirken. Suchtgefahren, Gefährdungen durch Pornografie, Gewaltverherrlichung und Extremismus wird durch Aufklärung, durch funktionelle Äquivalente und durch die Stärkung von psychosozialen Schutzfaktoren (z.B. Selbstvertrauen, Zuversicht) entgegengewirkt. Prävention und erzieherischer Jugendschutz sind in der Regel Querschnittsaufgaben, die bei allen Aktivitäten der Jugendarbeit zu berücksichtigen sind.

Präventionsbedarf im Zusammenhang mit Medien ergibt sich sowohl aus kinder- und jugendgefährdenden Medieninhalten als auch durch problematischen, z.B. extensiven Mediengebrauch. Auch hier erweist sich eine präventive Strategie, bestehend aus Restriktion, Aufklärung, gleichwertigen Alternativen, die auf vergleichbare Weise Bedürfnisse befriedigen und Stärkung von Schutzfaktoren, als geeignete Handlungsorientierung.

### **Qualitätskriterien:**

- Gefährdungspotentiale sind den Professionellen und Freiwilligen bekannt und werden bei der Planung von Angeboten und Aktivitäten berücksichtigt
- Mit den Jugendlichen wird reflektiert, weshalb ihnen bestimmte, auch gefährdende Medieninhalte gefallen, wobei die Legitimität der zugrundeliegenden Bedürfnisse anerkannt wird
- Es bestehen Absprachen und Regeln, wie mit gefährdenden Inhalten und problematischer Mediennutzung umgegangen wird
- Professionelle und Freiwillige verfolgen pädagogische Konzepte, die bei den

Kindern und Jugendlichen alternative Problemlösungen fördern und schützende Faktoren stärken

### Wissensvermittlung über Verbraucherschutz, Datenschutz, Urheberrecht

Die Entwicklung der Neuen Medien stellt zahlreiche neue Anforderungen an einen kompetenten Umgang von jungen Menschen mit Informationen und Daten. Durch die Möglichkeit des Herunterladens von Dateien aus dem Internet sowie des Kopierens digitaler Daten und deren Benutzung und Weiterbearbeitung ergeben sich Probleme, die das Urheberrecht betreffen. Andererseits führt der Datenaustausch im Internet dazu, dass Daten unerwünscht gespeichert und genutzt werden können. Das Wachsen des e-commerce stellt zudem Fragen aus dem Bereich des Verbraucherschutzes, z.B. des Umgangs mit Überschuldung. Jugendmedienarbeit muss sich diesen Anforderungen stellen, indem das Recht auf informationelle Selbstbestimmung unterstützt, Jugendliche über die entsprechenden Regelungen informiert und diese in der praktischen Medienarbeit berücksichtigt.

#### **Qualitätskriterien:**

- Den Mitarbeitern der Einrichtungen sind die wesentlichen, für die Praxis der Jugendarbeit relevanten Regelungen und Probleme des Verbraucherschutzes, des Datenschutzes und des Urheberrechtes bekannt.
- Verbraucherschutz, Datenschutz und Urheberrecht werden in der Medienarbeit berücksichtigt

### Medienkunde als Sensibilisierung für gesellschaftliche Fragestellungen

Ziel der Jugendbildung ist es, Jugendlichen eigene Gestaltungsmöglichkeiten zu erschließen. Sie sollen die Chancen des Einflusses auf politische Strukturen kennenlernen und die eigenen Möglichkeiten erkennen. Jugendliche sollen zur Artikulation ihrer Interessen ermutigt werden. Zur Bildung einer eigenen Urteilskraft ist eine Sensibilisierung der Wahrnehmung gesellschaftlicher Rahmenbedingungen nötig. Darüber hinaus verfolgt die Jugendbildung das Ziel, förderliche Kommunikationsstrukturen und anregende Lebensbedingungen in Gruppen zu schaffen und Fähigkeiten zur Bewältigung von Konflikten in sozialen Gruppen zu vermitteln.

Medienangebote in der Jugendarbeit haben auch die Reflektion von Medienkonsum und Medienproduktion zum Inhalt. Die traditionellen Medien wie Zeitung, Radio und Fernsehen sind dabei genau so wichtig wie die neuen Medien Computer und Internet. Mit eigenen Medienangeboten können Jugendliche Öffentlichkeit für ihre Anliegen herstellen, darüber hinaus bietet das Internet neue Möglichkeiten der Partizipation an gesellschaftlichen Diskussionen.

#### **Qualitätsstandards:**

- die Konsumgewohnheiten der Jugendlichen werden mit einbezogen
- die Mediennutzung der Jugendlichen wird kritisch hinterfragt
- Mediennutzung wird im Kontext der Mediengesellschaft betrachtet
- Medien werden im Zusammenhang mit ihrer Entstehung und ihren Wirkungsweisen betrachtet
- Medien werden als Ausdrucksmöglichkeit für Interessen Jugendlicher gesehen

## Förderung der Weltoffenheit

Jugendarbeit setzt bei den Erfahrungen, den Lebenswelten und der Realität der sozialen Räume von jungen Menschen an, um weitere Perspektiven, Horizonte und Handlungsmöglichkeiten zu vermitteln. Im Kontext der interkulturellen und der internationalen Jugendarbeit bietet sie Anstöße und Anregungen um andere Kulturen, anderer Länder kennen zulernen. Die Medienarbeit, insbesondere die globale Welt der neuen Medien bietet zahlreiche Möglichkeiten, Informationen über andere geographische und kulturelle Welten zu erhalten und sich mit Menschen an anderen Orten auszutauschen.

### **Qualitätsstandards:**

- Kinder und Jugendliche werden gefördert, sich mit Informationen über und Medienprodukten aus anderen kulturellen und geografischen Zusammenhängen zu befassen.
- Die Medienarbeit wird für interkulturelle und internationale Jugendarbeit genutzt

### **4.2.3. Technische und räumliche Ausstattungsstandards**

Um Medienkompetenz zu entfalten, benötigen Kinder und Jugendliche eine breite Palette unterschiedlicher Medienangebote. Wenn sie aktiv an der Entwicklung der Mediengesellschaft teilnehmen sollen, brauchen junge Menschen Zugang zu allen Medienbereichen und die Möglichkeit, in verschiedener Qualität und Intensität mit Medien umzugehen. Diese Ansprüche können am besten durch eine abgestufte Struktur der Medienangebote geleistet werden:

Einrichtungen der Jugendarbeit, deren Wirkungskreis sich auf das direkte Umfeld, den „Kiez“ bezieht, konzentrieren sich in der Regel darauf, Jugendlichen ein vielfältiges, aber nicht spezialisiertes Angebot machen. Hierzu gehören Internetzugang und Angebote der aktiven Computer-, Video-, der Audio- und Fotoarbeit

Einrichtungen mit einem überregionalen, bezirklichen Wirkungskreis bieten spezialisierten Medienangebote, in denen Angebote mit komplexen Ansprüchen realisiert werden. Hier finden sowohl Jugendlichen, die ein vertieftes Interesse an Medienarbeit haben als auch Mitarbeiter von regionalen Einrichtungen technische und medienpädagogische Unterstützung (Medienkompetenzzentren). In jedem Bezirk soll es mindestens eine Einrichtung der Jugendarbeit geben, die auf einem zeitgemäßen inhaltlichen und technischen Niveau spezialisierte Medienangebote, z.B. der Tonstudioarbeit, der Videostudio- und Schnitтарbeit leistet.

In überbezirklichen Einrichtungen und Projekten werden berlinweite Angebote gemacht, die weitergehende Spezialisierung bieten und die landesweite Unterstützung der Fachlichkeit im Bereich der Medienbildung leisten. Hier wird auch eine Bildungsarbeit zur Medienkunde geleistet.

### **Qualitätsstandards:**

- Die Einrichtung verfügt über die für die Förderung der Medienkompetenz in ihrem Wirkungskreis notwendigen technischen Voraussetzungen
- Durch Kooperationen mit anderen Einrichtungen im Wirkungskreis werden die

- technischen Möglichkeiten optimal genutzt und werden Synergieeffektive erzielt.
- Für die unterschiedlichen Medienbereiche werden angemessene räumliche Voraussetzungen geschaffen

#### **4.2.4. Fachlich-personelle Anforderungen**

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern von Einrichtungen der Jugendarbeit müssen die Handlungsorientierungen für die Medienbildung von Kindern und Jugendlichen ihrer pädagogischen Tätigkeit zugrunde legen. Von allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Jugendarbeit wird erwartet, dass sie sich mit den grundlegenden Fragen der Medienentwicklung, mit den pädagogischen Fragen der Förderung von Medienkompetenz auskennen und sich die hiermit verbundenen grundlegenden Kulturtechniken aneignen. Die Verknüpfung der Förderung von Medienkompetenz mit anderen Angeboten der Jugendarbeit wird angestrebt. Ebenso müssen alle Angebote der Förderung von Medienkompetenz durch die Ziele und Prinzipien der Jugendarbeit (Partizipation, Selbstorganisation, Integration, Prävention, Verknüpfung von Bildung, Spiel und Geselligkeit u.a.) begründet sein.

In Einrichtungen, die spezialisierte Angebote der Medienarbeit machen, werden Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mit vertieften Fachkenntnissen, die sich gleichermaßen auf Medientechnik, Medienpädagogik und Medienkunde sowie auf Inhalte und Methoden der Jugendarbeit beziehen, benötigt.

Jugendarbeit zielt vorrangig auf die Förderung von Selbstorganisation und freiwilligem Engagement der Kinder und Jugendlichen. Für Medienbildung, Medienpädagogik und die Förderung von Medienkompetenz steht deshalb im Vordergrund, das eigene Interesse von jungen Menschen im Umgang mit Medien zu unterstützen. Mitarbeiter der Jugendarbeit organisieren eher das soziale Feld, den Rahmen der Medienarbeit, als das sie selbst Angebote machen und streben an, den Kindern und Jugendlichen selbst Verantwortung zu übertragen. Wo immer es möglich ist, muss die direkte Arbeit am Computer, am Videoschnittplatz oder am Tonstudiomischpult durch die Jugendlichen selbst erfolgen. Angebote der Medienarbeit sind möglichst mit anderen Angeboten der Jugendarbeit zu verknüpfen. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sollen auf Niedrigschwelligkeit und Offenheit achten und eine „Verinselung“ vermeiden.

#### **Qualitätsstandards:**

- alle Mitarbeiter der Jugendarbeit qualifizieren sich in grundlegenden Fragen der Medienentwicklung und der Förderung von Medienkompetenz
- die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter fördern auch in der Medienarbeit vorrangig die Eigenaktivität und die Selbständigkeit von Kindern und Jugendlichen
- die in Medienarbeit spezialisierten Mitarbeiter kennen die aktuelle Fachdiskussion in dem Arbeitsfeld und nehmen regelmäßig an Fachveranstaltungen und Fortbildungen teil
- die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter beherrschen die in ihrem Handlungsfeld eingesetzte Medientechnik und sind in der Lage ihr Wissen an Jugendliche weiterzugeben
- die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter kennen die aktuelle fachliche Diskussion um Ziele und Methoden der Jugendarbeit und sind in der Lage, die Angebote zur Förderung von Medienkompetenz in diesem Gesamtzusammenhang zu stellen

### 4.3. Jugendsozialarbeit/Jugendberufshilfe

Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe der Jugendhilfe im Rahmen der Jugendsozialarbeit/Jugendberufshilfe betrifft die Zielgruppe der „Benachteiligten jungen Menschen“. Die genaue Definition der benachteiligten Zielgruppe und die Abgrenzung verschiedener Förderinstrumentarien (Jugendhilfe, Bundesagentur Arbeit, Bundesprogramme BQF, EU-Programme) ist auch Diskussion in den verschiedenen AGen § 78 Jugendberufshilfe auf Bezirks- und Landesebene.

Diese Diskussion ist insbesondere aktuell, da verschiedene Kooperationsmodelle in Planung sind und das Thema Medienkompetenz in allen Förderinstrumentarien einen wichtigen Stellenwert hat. Die Zielgruppe kann sich somit je nach Förderzeitraum, in unterschiedlichen Projekten mit unterschiedlichen Standards von Medienkompetenz befinden.

Auch bei der Medienbildung im Rahmen der Jugendberufshilfe wird die Förderung spezifischer Zielgruppen berücksichtigt. Es wird auf die Standards, die bei 4.2. benannt worden sind, verwiesen. Aus den Erfahrungen der praktischen Arbeit wird deutlich, dass Jugendliche, die bereits im Rahmen der Jugendarbeit Erfahrungen mit Medien- und IT-Bildung gemacht haben, Wettbewerbsvorteile haben.

#### 4.3.1. Zielgruppen

Jugendsozialarbeit (§13 SGB VIII) wendet sich gezielt an junge Menschen mit einem erhöhten Unterstützungsbedarf „zum Ausgleich sozialer Benachteiligungen oder zur Überwindung individueller Beeinträchtigungen“. Sie erhalten sozialpädagogische Hilfen zur Förderung ihrer schulischen und beruflichen Ausbildung, ihrer Eingliederung in die Arbeitswelt und ihrer sozialen Integration.

Jugendberufshilfe (§13.2 SGB VIII) ist Teil des Handlungsfelds Jugendsozialarbeit und ist eine eigenständige Leistung der Jugendhilfe oft in Verbindung mit §27/3 und §41 /2 SGB VIII (junge Erwachsene) und unterstützt junge Menschen durch „geeignete sozialpädagogisch begleitete Ausbildungs- und Beschäftigungsmaßnahmen“.

Arbeitsweltbezogene Jugendarbeit (§11/3 SGB VIII) wendet sich an alle junge Menschen, die eine allgemeine Beratung und Unterstützung beim Übergang Schule/Beruf benötigen.

Leistungen des §13 SGB VIII sind grundsätzlich nachrangig zu Leistungen des SGB III (Bundesagentur Arbeit). Für den Begriff der benachteiligten Jugendlichen bzw. für Jugendliche mit besonderem Förderbedarf gibt es unterschiedliche Gewichtungen und Altersbegrenzungen.

Im neuen Fachkonzept der Bundesagentur z.B. umfasst die Zielgruppe ebenfalls Menschen mit Lernbeeinträchtigungen, sozial benachteiligte, nicht berufsreife Jugendliche.

Eine zeitgemäße Jugendberufshilfe bietet Beratung, Begleitung, Unterstützung und / oder Hilfestellung für alle jungen Menschen, die am Übergang Schule / Ausbildung / Beruf / Beschäftigung / Existenzsicherung stehen und der Unterstützung bedürfen.

Jugendberufshilfe nach § 13,2 SGB VIII als Jugendhilfeleistung, stellt ein bedarfsgerechtes Angebot dar, das bestehende Angebote der Arbeitsverwaltung

(Berufsberatung, Arbeitsvermittlung und Arbeitsberatung) ergänzt.

Jugendberufshilfe unterstützt junge Menschen unter Berücksichtigung und Achtung ihrer eigenen Lebensentwürfe, eine eigenständige Existenz mit Perspektive zu entwickeln, um am gesellschaftlichen Leben gleichberechtigt teilhaben zu können.

Daraus ergeben sich für die Jugendberufshilfe insbesondere nachfolgende Aufgaben:

- Ermittlung des Unterstützungsbedarfs
- Angebotsermittlung
- Vernetzung von Wirtschaft, Jugendamt, Arbeitsamt, Sozialamt, Schule, u.a.
- die Schaffung von Bildungs-, Ausbildungs- und Arbeitsplätzen, insbesondere in der Wirtschaft zu initiieren
- aktive Beteiligung an der fachlichen Diskussion über die "Zukunft der Arbeit"
- Erarbeitung von tragfähigen Handlungsstrategien zum Umgang mit Zeiten ohne Beschäftigung
- Sicherstellung der Partizipation von jungen Menschen in allen Angelegenheiten
- Definition der Medienkompetenz als Bildungsaufgabe im Rahmen der Jugendberufshilfe

Neben der Fach-, Methoden-, Sozial- und Individualkompetenz muss Medienkompetenz als eine neue berufliche Handlungskompetenz betrachtet werden. Wie jede Schlüsselkompetenz kann auch Medienkompetenz nicht unmittelbar gelehrt, sondern nur in einem Handlungsprozess erlernt und trainiert werden. Es bedarf immer wieder neuer Anlässe und Lernarrangements, um sie zu erwerben bzw. weiterzuentwickeln. Die Förderung von Medienkompetenz muss sich daher als Querschnittsaufgabe wie ein roter Faden durch alle Stufen der Ausbildungsvorbereitung und der Erstausbildung ziehen, wobei die abstrakt formulierten Kompetenzen entsprechend den Voraussetzungen der Zielgruppen konkretisiert und operationalisiert werden müssen.

Medienkompetenz ist auf drei Ebenen innerhalb der Jugendberufshilfe verankert:

- Arbeitsweltbezogene Jugendarbeit
- Berufsvorbereitung (SGB VIII, SGB III)
- Berufsausbildung (SGB VIII, SGB III, SGB II)

#### **4.3.2. Arbeitsweltbezogene Jugendarbeit**

Medienbildung an der ersten Schwelle (Übergang Schule-Beruf) ist sowohl in der außerschulischen Jugendarbeit als auch der Schule sowie der arbeitsweltbezogenen Jugendarbeit (§11/3 SGB VIII) verortet.

Die Angebotsvielfalt greift somit auch in den Feldern Jugendfreizeit und Jugendbildung und schulische Bildung und erfordert die Kooperation zwischen Schule und außerschulischer Bildung. Die Angebotspalette greift ineinander und setzt methodische Standards.

Schwerpunkte sind Kompetenzfeststellung, Berufswahl, Abgleich von Berufswunsch und eigenen Fähigkeiten, Training von Schlüsselkompetenzen, Erprobung in Arbeitsfeldern der IT- und Medienberufe, Erwerb von berufsbezogenen Fachkenntnissen.

Angebote	Methoden
Beratung und Begleitung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellung von Bewerbungsunterlagen</li> <li>• Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche und Einstellungstests</li> <li>• Vorhalten eines Info-Pools / Informationsstelle               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einbeziehung ergänzender Fachkompetenzen vor Ort</li> <li>• Einsatz von IT</li> </ul> </li> </ul>
Berufsinformation stage	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Information zu und Präsentation von Berufsbildern</li> <li>• Rollenspiele — Simulation von Vorstellungsgesprächen</li> <li>• Reflexion über Berufswünsche und Berufsbilder durch Expertengespräche (Praktiker/innen, Ausbilder/innen, Azubis, AA und Kammern)</li> <li>• Anleitung zur Internetrecherche (Berufsinformationen / Stellenbörsen)</li> </ul>
Berufsworkshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berufe kennen lernen unter Anleitung von Praktiker/innen</li> <li>• Arbeitsschritte aus dem Berufsfeld praktisch umsetzen</li> <li>• Unterstützung bei der beruflichen Entscheidungsfindung durch praktisches Ausprobieren, Experten-, Azubigespräch, etc.</li> <li>• Reflexion über Berufswünsche und Berufsbilder</li> <li>• Vermittlung von Schlüsselqualifikationen</li> </ul>
Offene Arbeit im Bereich Medien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektorientierte Arbeit</li> <li>• Technikkritik / Medienreflexion</li> <li>• Aneignung von Grundkenntnissen</li> <li>• spielerisches Heranführen an Technik</li> <li>• Anleitung zu selbständigem Lernen unter Einsatz von Lernprogrammen und spezifischen Hilfsmitteln</li> <li>• Informationsrecherche (insbesondere Internet)</li> <li>• Zertifizierter Erwerb von Fachkenntnissen</li> </ul>
Vermittlung in Praktika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktives Lernen</li> <li>• Partizipation, z.B. durch aktive Mitarbeit am Vermittlungsprozess</li> <li>• Aufbau und Pflege (regionaler/ berufsbezogener) Internetdatenbanken</li> </ul>
Juniorfirmen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• von jungen Menschen geplante und organisierte Umsetzung einer Geschäftsidee</li> <li>• Teilhabe an realen Wirtschaftsprozessen durch Produktion und Vertrieb von Waren bzw. Dienstleistungen</li> <li>• praktische Tätigkeiten in einem Team mit einer sich sukzessiv herausbildenden Organisations-struktur</li> <li>• Begleitung durch pädagogische Fachkräfte und Berufspraktiker/innen</li> <li>• Aneignung von Schlüsselqualifikationen (selbsttätiges Handlungslernen)</li> <li>• Vermittlung fachspezifischer Kenntnisse, Fähig- und Fertigkeiten</li> <li>• Motivierung durch Übernahme von Eigenverantwortung</li> </ul>

### 4.3.3. Berufsvorbereitung

Medienbildung findet im Rahmen der Berufsvorbereitung auf drei unterschiedlichen Ebenen statt: Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation, Medienkompetenz als Methodenkompetenz und didaktischer Ansatz sowie Medienkompetenz als berufsbezogene Fachkompetenz.

Ein umfassenderes, ganzheitliches Verständnis von Medienkompetenz entspricht dem Anfang 2002 beschlossenen Qualitätsleitfaden der Bundesanstalt für Arbeit, in dem von Medienkompetenz, im Sinne einer Schlüsselqualifikation, als einem der zentralen Qualitätskriterien einer zielgruppenspezifischen Methodik und Didaktik gesprochen wird. Teilnehmer/innen an berufsvorbereitenden Maßnahmen benötigen wegen ihrer ggf. anderen Lern- und Auffassungsmuster, aber auch wegen ihrer Beanspruchungs- und Verhaltensgrenzen spezielles methodisches und didaktisches Lernarrangement. Besondere Vorkehrungen sind notwendig, um überfachliche Kompetenzen zur Lebensbewältigung und zur Berufsausübung (Schlüsselqualifikationen) aufzubauen, die vor allem in einer handlungsorientierten Lernform (z.B. Projektlernen) eingeübt werden können. Hierbei sind insbesondere Angebote zur Förderung des lebenslangen Lernens zu entwickeln“ (Bundesanstalt für Arbeit 2002).

Das Rahmenkonzept der neuen Förderstruktur von 2004 sieht vor, dass jedem Jugendlichen ein Angebot zur Entwicklung von Medienkompetenz gemacht wird.

#### Angebote zur Förderung der Medienkompetenz

Die Vermittlung ausreichender Grundlagen in der Nutzung von PC und Internet beinhaltet sowohl die Schaffung eines Fundaments für die darauf aufbauende berufsbezogene Anwendung als auch die Nutzung im Rahmen einer selbstbestimmten Organisation des eigenen Lebens (z. B. Berufswahl, Jobsuche, Nutzung von internetgestützten Informations- und Beratungsangeboten, Interessenvertretung).

Die Inhalte können sich an allgemein anerkannten Zertifikaten (z. B. auf Landesebene akzeptierten Zeugnissen wie dem comp@ss, speziell den comp@ss-4U) orientieren. Die Kurse werden bei bestandener Prüfung zertifiziert.

Grundsätzlich geht es nicht darum, den bisher in den Bildungseinrichtungen praktizierten Lernformen neue Inhalte hinzuzufügen, etwa einen zusätzlichen Computerkurs oder den Internetführerschein, sondern Computer und Internet als Werkzeuge in möglichst viele bestehende (inhaltliche) Zusammenhänge einzuführen. Neben der häufig praktizierten additiven Vermittlung medialer Inhalte (in gesonderten Veranstaltungen und Räumen, EDV-Kursen, Computerräumen) bedarf es der Entwicklung zur integrierten Mediennutzung als Querschnittsaufgabe in allen Bildungsangeboten. In den Vordergrund rücken dabei Konzepte, die zum selbst-gesteuerten Lernen der Jugendlichen hinführen, z.B. durch den Einsatz von Lernsoftware und individuellen Arbeitsblättern, vermehrte bis durchgängige Projektarbeit, Einführung handlungsorientierter Lernsequenzen etc. Dadurch wird ebenfalls ein Grundstein für lebenslanges Lernen gelegt. Ergänzend können berufsfeldübergreifende Trainingseinheiten, wie z. B. Telefontraining, angeboten werden. Mit der praktischen Grundlagenvermittlung werden Unterrichts- oder Lerneinheiten verzahnt, die sich kritisch und kreativ mit dem Thema Medien- und Kommunikationsmittel auseinandersetzen. Inhalte dieser Lerneinheit können Themen wie die historische Entwicklung der Medien, ihr Einsatz und ihre Bedeutung,



Informationen und Manipulation oder juristische und wirtschaftliche Aspekte sein.

Jugendliche, die sich für ein Berufsfeld entschieden haben, in dem der Ausbildungsrahmenplan erweiterte Medienkenntnisse (berufsbezogene Fachkompetenz) vorsieht, können hierzu Qualifizierungsbausteine absolvieren (z. B. Tabellenkalkulation für kaufmännische Berufe, Konstruktions- und Grafikprogramme für gewerblich-technische Berufe etc.). Der Baustein wird entsprechend der Vorgaben der BAVBVO zertifiziert. Mit der Übernahme der Ausbildungsvorbereitung in das Berufsbildungsgesetz (BBiG) Ende 2002 ist die Berufsvorbereitung Teil des deutschen Berufsbildungssystems. Dies gilt auch für die Qualifizierungsbausteine, die in der Ausbildungsvorbereitung angeboten werden. Folgerichtig hat der Gesetzgeber bundesweit die Bescheinigung der Qualifizierung in der Ausbildungsvorbereitung durch eine Verordnung über die Bescheinigung von Grundlagen beruflicher Handlungsfähigkeit im Rahmen der Berufsausbildungsvorbereitung (Berufsausbildungsvorbereitungs-Bescheinigungsverordnung — BAVBVO) ordnungspolitisch geregelt.

Das obligatorische Angebot zur Entwicklung und Förderung von Medienkompetenz in der Neuen Förderstruktur setzt sich damit zusammen aus

- einem zertifizierten Grundkurs IKT und EDV, dem eine entsprechende Kompetenzfeststellung vorausgeht
- die Angebote ermöglichen Aneignung von Schlüsselqualifikationen über selbsttätiges Handlungslernen
- es werden in der Arbeitswelt relevante Grundlagen vermittelt, auf die die spezifische berufsbezogene Anwendung aufbauen kann
- die Nutzung der Medien im Rahmen einer selbstbestimmten Organisation des eigenen Lebens wird befördert.
- einer Einheit „Mediengestützte Berufswahl“
- Lerneinheiten oder Bildungsangeboten zur kritischen Auseinandersetzung mit (neuen) Medien
- einem kontinuierlichen Medientraining in allen Qualifizierungs- und Tätigkeitsbereichen.

Es kann optional ergänzt werden durch

- spezielle Angebote wie z. B. Telefontraining oder Umgang mit einer berufsbezogenen Software
- Qualifizierungsbausteine in Anlehnung an den entsprechenden Ausbildungsrahmenplan.
- zertifizierte Module des Berliner Kinder- und Jugendcomputerführerscheins, insbesondere die 11 Module des comp@ss-4U oder weitere Aufbaumodule des comp@ss-Spezial. Beispiele für die Module: Internet, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Bildbearbeitung, Vektorgrafik, Audio, Musik, Video, Homepage-Gestaltung, Hardware, System einrichten / warten und als Aufbaumodule Datenbanken, Programmierung, Reportage usw. (siehe: <http://www.compass-berlin.de/>)

#### **4.3.4. Ausbildung im Berufsfeld Medien und Informationstechnik**

Es gibt die allgemeine Einschätzung, siehe aktuellen Ausschreibungen der Arbeitsagentur, dass benachteiligte Jugendliche mit den Anforderungen, die sich aus den Ausbildungsrahmenplänen für die IT- und Medienberufe ergeben hoffnungslos überfordert seien.

Viele verschiedene Modellversuche haben jedoch gezeigt, dass sie unter geeigneten pädagogischen Rahmenbedingungen erfolgreich und mit Motivation das Ziel erreichen.

Jugendliche mit besonderem Förderbedarf von dem Berufsfeld auszuschließen oder ihnen die Fähigkeiten einen professionellen Umgang mit IuK-Technologien zu erwerben, abzusprechen, bedeutet, sie von zukunftsfähigen Berufen und beruflichen Möglichkeiten auszuschließen und widerspricht somit auch dem Auftrag der Jugendhilfe zur sozialen und beruflichen Integration.

Ziel der Jugendberufshilfe muss es sein:

- Fördern von Lern- und Leistungsschwächeren  
Jugendlichen den Zugang zu Ausbildung und Berufsabschluss sichern, individuelle Berufswegeplanung, gruppenspezifische, didaktische Modelle, Auslandspraktika
- Flexibilisierung in der Berufsausbildung:  
Strukturierung der Ausbildungsinhalte in projekt- bzw. praxis-orientierte Qualifizierungsbausteine auf der Grundlage von beruflichen Handlungsfeldern / betrieblichen Anforderungen.
- Anpassen an die Qualifikationsbedarfe  
Handlungskompetenz fördern, Betriebsspezifika berücksichtigen, Fachqualifikationen stärken, schnelle Aktualisierung von Ausbildungsinhalten, Transparenz und Durchlässigkeit von formal und non-formal erworbenen Kenntnissen
- Entwickeln neuer Lernkulturen  
Berufliche Handlungsfähigkeit, effektive Lernortkooperation, lebenslanges Lernen, Training der branchenrelevanten Schlüsselqualifikationen, Kompetenzfeststellung

Umgesetzt werden diese Ziele mit Hilfe von Modulen bzw. Qualifizierungsbausteinen, die den gesamten Ausbildungsrahmenplan des jeweiligen Berufsbildes abbilden.

Qualifizierungsbausteine sind inhaltlich und zeitlich abgegrenzte Lerneinheiten, die zur Ausübung einer Tätigkeit befähigen, die Teil einer Ausbildung in einem anerkannten Ausbildungsberuf oder einer gleichwertigen Berufsausbildung ist (vgl. § 3 BAVBVO).

Ein Qualifizierungsbaustein beschreibt eine in sich abgeschlossene Kompetenz, die jemand zur Ausführung bzw. Erledigung einer Aufgabe in einem Beruf braucht. Die beschriebenen Kompetenzen beziehen sich immer auf den Ausbildungsrahmenplan eines oder mehrerer Ausbildungsberufe (Berufsfeldbezug). Sie können sich auf mehrere Ausbildungsabschnitte beziehen und müssen sich nicht nur am ersten Ausbildungsjahr orientieren. Ein Qualifizierungsbaustein bezieht sich auf das gesamte Spektrum der beruflichen Handlungskompetenz. Er berücksichtigt sowohl die fachlichen, die sozialen und personalen Kompetenzen als auch die Methodenkompetenz.

Ein Qualifizierungsbaustein ist so formuliert, dass er für die Jugendlichen verständlich und für die Betriebe transparent ist. Die in dem Baustein beschriebenen Kompetenzen sind so operationalisiert, dass sie abprüfbar sind. Mit erfolgreichem Abschluss des Bausteins kann der Jugendliche daher die beschriebene Tätigkeit selbständig (nicht eigenverantwortlich) ausführen. Dies wird anhand einer Leistungsfeststellung überprüft. Die Leistungsfeststellung kann sowohl durch eine Prüfung als auch durch eine kontinuierliche Tätigkeitsbewertung erfolgen.

#### **4.3.5. Förderung der Medienkompetenz: Nachhaltigkeit**

Um die Implementierung von Medienkompetenz nicht von Einzelmaßnahmen und Förderinstrumentarien abhängig zu machen müssen nachhaltige Strukturen geschaffen werden:

1. Trägerübergreifender Austausch  
Medienkompetenz ist Querschnittsthema aller Förderinstrumentarien und muss von Jugendhilfe auch im Kontext anderer Ansätze diskutiert werden. Erforderlich ist hier, wie auch in anderen Bereichen, die Durchlässigkeit und Vergleichbarkeit von Konzepten und Standards und der entsprechende fachliche Austausch der Akteure.
2. Netz von Zugängen für die Zielgruppe  
z.B. niedrigschwellige Angebote in Medienkompetenzzentren, Jugendeinrichtungen, Schulen  
Stabilisierung regionaler Angebote wie z.B. jugendnetz-berlin.de oder überregional *konnetti*, beides für Jugendliche und Multiplikatoren
3. Entwicklung zielgruppenspezifischer Lernsoftware/online-learning. Computer und Internet sind wichtige, ergänzende Lernmedien für benachteiligte Jugendliche. Sie erfüllen die Ansprüche an selbstgesteuertes Lernen, Lernen jenseits gewohnter schulischen Lerndrucks, individuelle, gestaltende Aneignung von Inhalten und Kompetenz für lebenslanges Lernen.
4. Qualifizierung des Personals zum Thema Medienkompetenz im Kontext pädagogischer und bildungspolitischer Diskussionen. Nutzung der Angebote von LISUM, Kontaxis, BITS 21
5. Standards für Qualifizierungsbaustein Medienkompetenz  
Anforderung aus dem Bereich der Bundesagentur Arbeit in Kooperation mit IHK und HWK. Die Durchlässigkeit verschiedener Maßnahmen erfordert gemeinsame Standards.
6. offensive Strategie zur Öffnung der neuen Medien- und IuK-Berufe für die Zielgruppe benachteiligte junge Menschen

#### **4.4. Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz und Prävention**

Dem erzieherischen Kinder- und Jugendschutz wird in unserer Gesellschaft große Bedeutung beigemessen, da das Wohl von Kindern und Jugendlichen vor das Grundrecht auf Meinungs- und Informationsfreiheit gesetzt wird. Allerdings handelt es sich dabei um eine oftmals schwierige Gratwanderung. Das zeigt z.B. Artikel 17 der UN Kinderrechtskonvention: einerseits wollen die Vertragsstaaten für Kinder den freien

Zugang zu den Medien sichern und andererseits wollen sie Richtlinien "zum Schutz des Kindes vor Information und Material, die sein Wohlergehen beeinträchtigen", fördern. Die folgenden Ausführungen beziehen sich ausdrücklich auch auf einen über das Jugendschutzgesetz hinausgehenden erzieherischen Medienschutz, der Kinder als Zielgruppe mit einbezieht bzw. besonders berücksichtigt.

Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ist der zentrale Aufgabenbereich des präventiven Kinder- und Jugendschutzes. Er soll nach § 14 Abs. 2 SGB VIII dazu dienen, „junge Menschen zu befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber Mitmenschen zu führen“ sowie „Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.“

Der Teilbereich Medienschutz bezieht sich nicht nur auf die häufig genannten Medien wie Fernsehen, Video, Filme, Computerspiele und Internet sondern auf alle Arten von Medien wie z.B. auch Musik und Printmedien. Gefährdungen durch Medienkonsum können sein: Gewaltverherrlichung, Sucht, Pornografie, Darstellung realer Gewalt, Krieg und Rassismus.

Die Zielvorgaben des § 14 Abs. 2 SGB VIII machen deutlich, dass der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ein umfangreiches Aufgabenfeld darstellt und sich mit seinen Angeboten an unterschiedliche Zielgruppen wendet. Es wird ebenfalls deutlich, dass es sich hier um eine Querschnittsaufgabe handelt, die bei jeder pädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu berücksichtigen ist.

#### **4.4.1. Medienkritik und Medienwirkung**

Die medienkritische Betrachtungsweise in Bezug auf Kinder und Jugendliche hat sich entlang den sog. technischen Neuerungen entwickelt, so wurde bei jedem neuen Medium von einem Teil der Fachöffentlichkeit zunächst die Nutzungsgewohnheit als bedenklich eingestuft (Film, Fernsehen, Videos, Computerspiele). Mit jeder Mediennutzung stellt sich erneut das Problem der Bewertung von Medieninhalten.

Die möglichen Auswirkungen, die der Medienkonsum auf Kinder und Jugendliche haben soll, werden zusammenfassend in einem „Leben aus zweiter Hand“, einer Verdrängung sinnlicher Erfahrungen und realer Eroberungserfahrungen gesehen. Die Debatte verläuft dabei oftmals zwischen den Polen „Verteufelung“ und „Verharmlosung“, wobei die immer wichtiger werdende Computerkompetenz in Schulen, Universitäten und der Arbeitswelt die Debatte ebenso prägt wie Schuldzuweisungen an die Medien bei Gewalttaten.

Empirische Forschungen zur Medienwirkung zeigen z.T. widersprüchliche und undifferenzierte Ergebnisse und sagen wenig über Langzeitwirkungen aus wie z.B. über evtl. Verfestigungen von Rollenklischees und Weltbildern durch Medien etc.

Die Frage nach der Wirkung von Medieninhalten ist deswegen nicht einfach zu beantworten, weil es sich dabei um ein komplexes, kulturelles und gesellschaftlich geprägtes Problem handelt. Wenn es um Gewaltdarstellungen im Fernsehen geht, muss genau unterschieden werden, „welche Gewaltdarstellungen geeignet sind, Kinder und Jugendliche der verschiedenen Altersgruppen in ihrer Entwicklung zu beeinträchtigen“

(C. Mikat 2002, S. 16). Ebenso muss unterschieden werden, in welchem Kontext Gewaltdarstellungen stehen, um herauszufinden, welche Darstellungen Kinder und Jugendliche übermäßig erregen, ängstigen und wo die Inhalte nicht verkräftet werden können. Dabei ist insbesondere die Altersstufe zu beachten und die Wirkung mit der Aussage des Films/Spiels abzugleichen. Ältere Kinder und Jugendliche haben wesentlich gefestigtere Verhaltensmuster und Einstellungen und sind durch Medien nicht so leicht beeinflussbar wie jüngere Kinder. „Eine Rolle spielt auch, inwieweit die Unterscheidungsfähigkeit zwischen eigener Realität und der Film- und Fernsehwelt entwickelt ist und damit in welchem Ausmaß eine Orientierung an Figuren oder Handlungsmustern wahrscheinlich ist“ (C. Mikat s.o., S. 17). Medienerfahrung, Bildungsniveau, Familie und soziales Umfeld wirken auf Unterscheidungsfähigkeit und Orientierungswahrscheinlichkeit ein.

In der Öffentlichkeit scheint ein monokausales Erklärungsmuster stark verankert zu sein, in dem den Medien die Schuld an Gewaltäußerungen gegeben wird. Aber sowohl die sog. Suggestionsthese (Beobachtung führt zu Nachahmung) als auch die Habitualisierungsthese (die Sensibilität nimmt aufgrund ständigen Medienkonsums ab und führt damit zu Abstumpfung) u.a. lassen die Komplexität des Problems außer Acht.

Einigkeit besteht darin, dass die Wirkungslosigkeit von Medien nicht länger vertreten wird, sondern,

dass „zumindest bei bestimmten Individuen (z.B. durch hohe Aggressivität und soziale Isolation charakterisierte männliche Jugendliche) und Problemgruppen (z.B. aus einer violenten Struktur stammende Jugendliche) eine negative Wirkung von Gewaltdarstellungen (Nachahmungstaten, Aufbau violenter Persönlichkeit) anzunehmen ist“ (Michael Kunczik, 2002, S. 4.).

Ferner spielen ein niedriges Selbstwertgefühl und soziale Isolation eine Rolle sowie die familiäre Situation, in der Kinder und Jugendliche aufwachsen.

Ebenso unstrittig ist die Bedeutung des elterlichen Vorbildes. Es konnte ein deutlicher Zusammenhang zwischen der häuslichen Situation, einem vernachlässigendem Erziehungsstil, der Aggressivität der Eltern und dem Konsum von Gewaltfilmen hergestellt werden. Der Konsum von Gewaltfilmen wird dabei allerdings immer als eine Ursache unter anderen für z.B. Verhaltensauffälligkeit gesehen.

„Es scheint so zu sein, dass Gewaltdarstellungen auf die Mehrheit der Betrachter keine oder schwache Effekte haben, aber bei bestimmten Problemgruppen möglicherweise starke Wirkungen“ (s.o., S. 7).

Ebenso gibt es Übereinstimmungen bei dem Zusammenhang von Geschlecht und Medienwirkung. „Jungen scheinen sich von gewalthaltigen Darstellungen in den Medien stark anregen zu lassen“ (Aufenanger, 2000, S. 7), bei Mädchen spielt dies eher keine Rolle.

Ebenso muss der interkulturelle Aspekt beachtet werden. „Mit der Globalisierung der Medienmärkte und der Vorherrschaft multinationaler Medienunternehmen steigt zwangsläufig die Verbreitung jener Medienware, die das Weltbild vieler Kinder und Jugendlicher auf der Welt prägt“ (s.o., S. 7), insbesondere wenn gewalthaltige Inhalte mit realer Gewalt, die viele Kinder erfahren, korrespondiert.

#### **4.4.2. Computer und Internet**

Für viele Kinder und Jugendliche ist das Internet aus ihrem Alltag nicht mehr

wegzudenken. Mit seinen Millionen Seiten erleichtert es einerseits den Zugang zu Informationen, Spielen und Kommunikation und ist andererseits zu einem kommerziellen Dschungel geworden, in dem man sich leicht verirren kann und der auch kinder- und jugendgefährdende Inhalte umfasst. Die Schattenseiten dieses offenen Systems dürfen jedoch keinesfalls den Blick für seine vielseitigen Nutzungsmöglichkeiten versperren.

Neue Medien werden auch dann noch als Bedrohung und Risiko wahrgenommen, wenn die Gesellschaft sie eigentlich schon nicht mehr entbehren könnte. Erzieherischer Kinder- und Jugendmedienschutz kann verhindern, dass Ängste zum vorherrschenden Aspekt der Nutzung und Entwicklung neuer Medien werden.

Mit "Multimedia" wurden vor wenigen Jahren Barrieren der Kommunikation grundlegend aufgelöst - über alltagstaugliche globale Netzwerke. Unterhaltung und Spiel waren die eigentlichen Lokomotiven dieses Fortschritts. Alle wesentlichen Fähigkeiten, das Medium im beruflichen Alltag, zur Bildung, zur Produktion und Kommunikation zu nutzen — diese Kulturtechniken — konnten seit 30 Jahren im Spiel erworben werden. Eine neue Mediengeneration hat sich in der Freizeit selbst „alphabetisiert“, lange bevor Bildungspolitiker die Idee von der unversöhnlichen Feindschaft zwischen Computer und Schule aufzugeben begannen.

Im Zeitalter global vernetzter Kinderzimmer kann Jugendschutz nur über die Kompetenzentwicklung der zu Schützenden und vor allem der "Beschützer" funktionieren. Die neue Mediengeneration verfügt über völlig neue Möglichkeiten, ihre Ansprüche auf selbstbestimmte Erkundungen und Produktionen und auf jugendkulturelle Freiräume durchzusetzen. Ein deutsches oder ein europäisches Internet wird es sowenig geben wie einen speziell deutschen oder europäischen Markt der Computerspiele. Im Zeitalter der orts- und zeitunabhängigen Produktion und Präsenz aller Medieninhalte haben Kinder/Jugendliche und Erwachsene gar keine andere Chance als die, nutzerautonom auszuwählen und sich gemeinsam genau darin zu trainieren. Dann geht es vor allem um die eigene Kompetenz zur Auswahl, um die Kompetenz von Kindern und Jugendlichen, aber vor allem auch um die Kompetenz der Erwachsenen, die der neuen Mediengeneration selbst nicht oder noch nicht angehören. Das schließt die kulturelle Diskussion und die Wertedebatte unter verschiedenen Mediengenerationen ein.

Orientierungshilfen bieten dafür im Bereich der Computerspiele die Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die wochenaktuell unter [www.zavatar.de](http://www.zavatar.de) über Neuerscheinungen informiert. Diese Datenbank bietet die Möglichkeit, zu Titeln aller Genres und aller Systeme der Unterhaltungssoftware zu recherchieren. Sämtliche Daten stammen aus Europas größtem Archiv für digitale Produktionen der Unterhaltungssoftware in Berlin.

Internetcafes als Teil der Kinder- und Jugendkultur bieten eine Möglichkeit, mit Freunden das Netz zu erkunden oder gemeinsam in Netzwerkspielen die Freizeit zu gestalten. Voraussetzung für den ungetrübten Surf- und Spielspaß ist, dass die Konzeption des Internetcafes auf jugendliche Nutzer abgestimmt ist.

Wesentliche Voraussetzung ist aber auch, dass die Betreiber gewerblicher Internet-Cafés die Beschränkungen des Jugendschutzgesetzes und des Jugendmedienschutz-

Staatsvertrages der Länder beachten. Denn PC's mit Internetzugang dienen nicht nur Informations- und Kommunikationszwecken, sondern sie können auch für Spiele genutzt werden. Sie sind daher grundsätzlich als Unterhaltungsspielgeräte und Internet-Cafés als Spielhallen anzusehen, in denen Kindern und Jugendlichen nach § 6 des Jugendschutzgesetzes der Aufenthalt nicht gestattet ist — vgl. hierzu das aktuelle Urteil des Bundesverwaltungsgerichts vom 09.03.2005 (AZ 6 C 11.04).

Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz kann und muß Qualitätsstandards definieren: Gute Internetcafés erkennt man schon daran, dass die Computer in hellen Räumen und von vielen Seiten einsehbar angeordnet sind und keine Alkohol- und Zigarettenwerbung stattfindet. Klubkarten, Einführungskurse, Informationen zur Altersempfehlung der USK für Computerspiele sind weitere Qualitätsmerkmale. Eine wichtige Alternative zu den kommerziellen Internetcafés bieten die von freien Trägern der Jugendhilfe, Kommunen oder den Kirchen betriebenen freien Internetcafés. Solche Internetcafés helfen Chancengleichheit zu sichern bei der Aneignung von Kulturtechniken. Dort surft man oft nicht nur preiswerter, sondern erhält neben der Betreuung noch fachliche Unterstützung bei der Nutzung des Internets oder der Umsetzung eigener Ideen im Netz. Über die Hälfte der Berliner Kinder können sich moderne Kulturtechniken im Zugriff auf das Internet noch nicht im privaten Raum erschließen. Auch im Bereich schulischer Bildung stehen die technischen - und mehr noch die methodischen Angebote - erst in beschränktem Maße zur Verfügung. Die Infrastruktur öffentlicher und privater Internetcafés ergänzt diese Angebote und verdient schon deshalb die besondere Aufmerksamkeit des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes, damit der gesetzliche Kinder- und Jugendschutz erst gar nicht Aktion treten muß.

Programmtechnische Verfahren wie Filtersoftware oder die Zertifizierungen von Internetseiten haben sich bis heute als wenig tauglich erwiesen. Sie können das Gespräch und die pädagogische Begleitung nicht ersetzen. Eltern sollten sich dafür interessieren, was ihre Kinder am Rechner machen. Hier brauchen Familien Unterstützung und Beratung. Es muss eine professionelle Struktur zur Stärkung von Medienkompetenz geschaffen werden, die Eltern, Kinder und Jugendliche unterstützt.

#### **4.4.3. Prävention und erzieherischer Kinder- und Jugendschutz**

Im Rahmen ihres allgemeinen Erziehungs- und Bildungsauftrages nimmt die Jugendarbeit Präventionsaufgaben wahr. Sie berücksichtigt bei ihren Angeboten die Notwendigkeit, Gefährdungen, denen Heranwachsende ausgesetzt sind, entgegen zu wirken. Mit präventiven Maßnahmen wie Aufklärung und Diskussion, der Stärkung von protektiven Faktoren wie Selbstvertrauen, Zuversicht und soziale Verantwortung wirken PädagogInnen und Verantwortliche möglichen Gefährdungen entgegen. Restriktive Maßnahmen können ebenfalls Bestandteile eines Präventionsprogramms sein. Präventionsbedarf im Zusammenhang mit Medien ergibt sich sowohl aus kinder- und jugendgefährdeten Medieninhalten als auch durch problematischen, z.B. extensiven Mediengebrauch. Kinder und Jugendliche haben - sozial, kulturell und auch geschlechtsbedingt - unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu einem sehr großen Medienangebot. Die Erfahrungen, die sie mit den medialen Inhalten machen, beziehen sie in ihr Weltverständnis ein. Die Förderung von Medienkompetenz kann Kinder und Jugendliche in die Lage versetzen, diesem Angebot ihrer Entwicklung entsprechend zu begegnen, mit Medien kreativ und lernwirksam umzugehen, ihre Chancen für sich zu nutzen und sich nicht in dem großen Angebot zu verlieren.

Medienkompetenz ist deshalb als Bildungsziel in Kindergarten, Schule und außerschulischer Jugendarbeit zu integrieren.

Aus medienpädagogischer Perspektive muss der Fokus der Aufmerksamkeit vor allem auf Möglichkeiten der Stärkung von Kindern und Jugendlichen und erst in zweiter Linie auf Verfahren und Techniken der Zugangsbeschränkung gelegt werden. Eine Voraussetzung für kompetentes pädagogisches Handeln ist das Wissen einerseits über die medialen Vorlieben und Erfahrungen von Kindern und ihrer Wahrnehmungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten und andererseits über Möglichkeiten und Zielsetzungen der medienpraktischen Arbeit.

Prävention und erzieherischer Jugendschutz sind Querschnittsaufgaben, die bei allen pädagogischen Aktivitäten in Schule und Jugendhilfe altersentsprechend berücksichtigt werden müssen.

In der Diskussion über die Wirkung von Gewaltdarstellung in Medien ist die Erarbeitung einer Eigen- und Weltsicht durch die Rezipienten zu berücksichtigen. Medienrezeption ist eingebettet zu sehen in den jeweiligen lebensgeschichtlichen Kontext. Gewaltdarstellungen in Medien stellen insbesondere dann eine Gefahr in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen dar, wenn deren Aufwachsen von Risikofaktoren begleitet wird, denen keine ausreichenden psychosozialen Schutzfaktoren (wie z.B. Selbstvertrauen, Zuversicht, soziale und kommunikative Kompetenzen) gegenüber stehen.

Für Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes ist zu folgern, dass diese eingebettet sein müssen in die Lebenswelt der Zielgruppen und neben dem Alter auch das Geschlecht und die persönliche und soziale Situation des jungen Menschen berücksichtigen sollten. Der Qualifikation von Eltern und MultiplikatorInnen kommt hier besondere Bedeutung zu.

#### **4.4.4. Qualitätsstandards**

Die pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen berücksichtigt die gesetzlichen Grundlagen insbesondere in Hinblick auf sexistische, rassistische und gewaltverherrlichende Inhalte und bietet damit Rahmen und Orientierung sowohl für Anbieter wie auch für KonsumentInnen.

Eine präventive Medienarbeit stärkt individuelle Ressourcen von Kindern und Jugendlichen und entwickelt gemeinsam mit ihnen vielfältige Handlungsalternativen auch in Bezug auf den kritischen und kreativen Umgang mit Medien(inhalten) wie z.B. problematische Rollen- oder Weltbilder.

Mit Kindern und Jugendlichen wird entsprechend ihres Alters reflektiert, weshalb ihnen bestimmte Medieninhalte gefallen (als gefährdend eingestufte eingeschlossen), wobei die Legitimität der zugrundeliegenden Bedürfnisse anerkannt wird. Es werden Orte und Gelegenheiten geschaffen, um über Medieninhalte zu sprechen und sie damit verarbeitbar zu machen.

Medienschutz fördert dabei gezielt die Selbst- und Fremdwertschätzung bei Kindern und Jugendlichen.

Medienschutz fördert soziale, kommunikative und kreative Fähigkeiten bei Kindern, Jugendlichen und PädagogInnen.

MitarbeiterInnen im pädagogischen Bereich wissen um die Gefährdungspotentiale (z.B.



die Liste der indizierten Computerspiele) und beziehen dieses Wissen in die Planung von Angeboten und Aktivitäten ein.

Medienschutz hat die Kompetenzförderung von Multiplikatoren und Eltern zum Ziel und bezieht Elternarbeit in die Angebote ein.

Medienschutz berücksichtigt die empirische Forschung zu Medienwirkung, die sich auf das Geschlecht und auf soziale und kulturelle Verhältnisse bezieht, wobei langfristige Wirkungen von Medieninhalten wie z.B. die Verfestigung von Weltbildern und Geschlechterrollen untersucht werden.

Mit Kindern und Jugendlichen ab (frühestens) dem 7. Lebensjahr empfiehlt sich die Abnahme des Moduls Net-comp@ss. Dies ist die zweite Stufe des Berliner Kinder- und Jugendcomputerführerscheins comp@ss. Der Net-compass gilt inzwischen als erster europäischer Jugendmedienschutzschein. Hier werden Themen, wie Dialer, Viren, Spam, Copyright, Download, Verhalten in Netz und Chat geprobt und zertifiziert. (siehe <http://www.compass-berlin.de/>)

Literaturverzeichnis:

Stefan Aufenanger: Medienethik und Jugendmedienschutz. In: Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz, Nr. 3/38; Stuttgart, 2002

Claudia Mikat: Jugendschutz im Fernsehen — die Praxis der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). In: Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz, Nr. 3/36; Stuttgart, 2000

Michael Kunczik: Medien und Gewalt. In: [www.mediageneration.net/gewalt02.htm](http://www.mediageneration.net/gewalt02.htm) vom 5.9.02

## Anhang

### **1. Beispiel für Indikatoren: Selbstorganisation, gegenseitige Hilfe, Peer-learning, Teamfähigkeit (siehe bei 4.2.2. Medienpädagogische Handlungsorientierungen)**

Für die Jugendarbeit ist Selbstorganisation Ziel und pädagogische Methode gleichermaßen. Dies ergibt sich sowohl aus der psychosozialen biografischen Situation junger Menschen als auch aus der gesellschaftspolitischen Funktion der Jugendarbeit. Nicht zuletzt ist die Selbstorganisation junger Menschen eine der historischen Wurzeln der Jugendarbeit.

Jugendliche benötigen im Prozess der Ablösung vom Elternhaus und der Entwicklung von Eigenständigkeit die Gemeinschaft mit Gleichaltrigen als Erfahrungsfeld und Orientierungsbasis. Durch Selbstorganisation lernen sie ihre Interessen und Bedürfnisse zu formulieren und in Abstimmung mit anderen und auch gegen Widerstände zu realisieren. Sie lernen hierbei, dass eigene Interessen am besten gemeinsam mit anderen verfolgt werden können. Selbstorganisation in der Jugendarbeit stellt so ein wichtiges Lernfeld für gesellschaftliche und politische Partizipation dar.

Jugendliche lernen gern von Gleichaltrigen, weil sie sich von diesen am ehesten respektiert fühlen und sich nicht mit einem Autoritätsgefälle wie im Kontakt mit Erwachsenen auseinandersetzen müssen. Umgekehrt geben Jugendliche gern Wissen an Gleichaltrige weiter, weil sie hieraus Anerkennung erhalten und erworbenes Wissen sinnvoll anwenden können. Die hieraus entwickelten Methoden des peer-learning bieten gerade für die Jugendarbeit sinnvolle Perspektiven.

Die medienpädagogische Arbeit bietet zahlreiche Möglichkeiten, um Selbstorganisation und peer-learning unterstützen. So können Jugendliche mit ausgeprägten Interessen an der Arbeit mit Computern, mit Videotechnik und in Tonstudios der Jugendarbeit ihre Neigungen

verfolgen und hierbei andere Jugendliche anleiten. Sie erwerben neben einer Vertiefung ihres fachlichen Wissens gerade auch soziale Kompetenz.

Qualitätsstandards:

Mitarbeiter fördern Selbstorganisation und Beteiligung

Jugendliche beraten und leiten andere Jugendliche an, ihre Aufgaben, Befugnisse und Rechte sind geklärt

Professionelle sichern den organisatorischen und sozialen Rahmen, sie treten zurück, wenn Kinder und Jugendliche diese Tätigkeiten ausführen können

es gibt Anerkennungs- und Belohnungsmechanismen für Freiwillige

es gibt eine systematische Ansprache, Einführung und Schulung von Freiwilligen

Freiwillige haben in den Mitarbeitern verlässliche und kompetente Partner

möglichst viele Bereiche werden von Jugendliche selbst organisiert

den Freiwilligen stehen sowohl einfache Tätigkeiten als auch solche mit komplexen Anforderungen offen

Beispiel: Für die Selbstorganisation in einem Internet-/ Multimediacafé können folgende Indikatoren aufgestellt werden:

Indikator/ Standard	<b>Nachweis, Dokument, Messgröße (Beschreibung)</b>	Trifft zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft nicht zu
Jugendliche wirken mit bei der Gestaltung und Renovierung des Raums.	Wann, inwiefern?				
Die Jugendlichen haben ein Mitspracherecht bei Entscheidungen über den Kauf von Hard- und Software	Wie ist das Mitspracherecht abgesichert?				
Jugendliche haben ein Mitspracherecht bei der Entwicklung der Programmgestaltung (Wann gibt es welche Kurse oder Projekte? Wann sind freie Nutzungszeiten? Wie sind die Öffnungszeiten?)	Wie ist das Mitspracherecht abgesichert?				
Der Cafébetrieb wird von Jugendlichen aufrecht erhalten. Die Jugendlichen kaufen ein, bereiten kleine Speisen zu, verkaufen Getränke und Speisen, machen die Abrechnung.	Wie viele Jugendliche? In welchem Umfang?				
Jugendliche führen die Nutzerlisten (Aus den Nutzerlisten geht hervor, wer wann an welchem Computer ist) und kassieren Kostenbeteiligung zu den Internetgebühren.	Wie viele Jugendliche?				
Jugendliche unterstützen sich gegenseitig im Umgang mit den Anwendungen.					
Fachkompetente Jugendliche werden als Anleiter/innen im Multimediacafé eingesetzt.	Wie viele Jugendliche? In welchem Umfang?				
Die Jugendlichen haben ein Mitspracherecht bei der Festlegung der sozialen Regeln im Multimediacafé.	Wie ist das Mitspracherecht abgesichert?				
Die Jugendlichen achten selbst auf die Einhaltung der Regeln im Multimediacafé (keine Pornos, Spiele nur innerhalb der Toleranzgrenzen des Clubs, Berücksichtigung der Netiquette im Chat). Hier übernehmen die Jugendlichen Verantwortung für die Jüngeren					

und unerfahreneren Jugendlichen.					
Ehrenamtlich tätige Jugendliche und jugendliche Honorarkräfte können das Multimediacafé auch außerhalb der Öffnungszeiten nutzen (z.B. für selbstorganisierte LAN-Parties).	Anzahl der berechtigten Jugendlichen, Häufigkeit der Nutzung				
Mit externen Gruppen von Jugendlichen, Cliques werden Schlüsselverträge zur Nutzung des Multimediacafés außerhalb der regulären Öffnungszeiten abgeschlossen.	Anzahl der Schlüsselverträge, Dauer der Fremdvergabe in Stunden				

## 2. Auszug aus dem „Handbuch Qualitätsmanagement der Berliner Jugendfreizeitstätten“, April 2004, S. 64-79

### Kapitel 7: Schwerpunkt - Angebote der Medienbildung in Kinder- und Jugendfreizeitstätten

#### 7.1 Merkmale des Schwerpunkts „Angebote der Medienbildung“<sup>1</sup>

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer Gesellschaft auf, deren Kommunikation zunehmend durch elektronische Medien geprägt ist. Der Zugang zu Medien und die Fähigkeit sich ihrer zu bedienen, entscheidet über die Teilhabe am gesellschaftlichen Wissen und über die Möglichkeiten der Lebensgestaltung, nicht zuletzt auch über Berufschancen. Medienkompetenz zählt für junge Menschen ebenso zu den Schlüsselkompetenzen wie z. B. Lesekompetenz. In dem Maße, wie die Kommunikation über Medien aller Lebensbereiche betrifft, wird die Förderung eines kompetenten Umgangs mit Medien auch eine Aufgabe aller Bereiche der Jugendarbeit.

Unter Medienkompetenz wird verstanden:

- die technischen Fähigkeiten, die für die Bedienung von Medien notwendig sind,
- die Fähigkeit zur kritischen Bewertung und Einordnung von Medienbotschaften,
- Kenntnisse über die technischen, politischen, ökonomischen und sozialen Rahmenbedingungen der Medien,
- Kenntnisse, um sich die den eigenen Interessen gemäßen Informationen zu verschaffen und eine geeignete Auswahl treffen zu können,
- die Fähigkeit zur Nutzung von Medien für die Verbreitung eigener Botschaften und Informationen,
- die Fähigkeit Medien im sozialen Zusammenhang als Kommunikations- und Gestaltungsmittel einzusetzen,
- die Fähigkeit zum lebenslangen, selbst organisierten Lernen.

Gerade für junge Menschen aus finanziell nicht gut gestellten Familien bietet die Jugendarbeit eine Möglichkeit zum aktiven Umgang mit elektronischen Medien.

Die Bandbreite der Medien reicht von traditionellen Medien wie z. B. Zeitschriften, Büchern, Comics über Fotografie, Video, Audio / Tontechnik bis hin zu Computer und Internet. Medienbildung im Rahmen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit knüpft an der Lebenswelt der jungen Menschen an und bietet ihnen Raum eigene Interessen zu verfolgen und ihrem Geschmack und ihren Sichtweisen Öffentlichkeit zu verleihen. Bei der Bearbeitung des Schwerpunktes „Angebote der Medienbildung“ wurden besonders Erfahrungen aus der Medienarbeit mit Computer, Internet, Video und Audio / Tontechnik Bezug genommen.

Als wichtiges Handlungsfeld des Jugendmedienschutzes berücksichtigt die Offene Kinder- und Jugendarbeit bei ihren Angeboten die Notwendigkeit, Gefährdungen, denen Heranwachsende ausgesetzt sind, entgegen zu wirken. Mit Maßnahmen wie Aufklärung und Diskussion, der Stärkung von schützenden Faktoren wie

<sup>1</sup> Der folgende Text fasst zentrale Aussagen aus den Arbeitsergebnissen der AG nach § 78 SGB VIII Medienbildung / Medienerziehung zusammen. Die Rahmenkonzeption „Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe der Jugendhilfe“ ist bei der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport erhältlich.

Selbstvertrauen, Zuversicht, sozialer Verantwortung und durch Alternativen zu gefährdendem Mediengebrauch wirkt die Jugendarbeit präventiv. Soweit nötig, können restriktive Maßnahmen ebenfalls Bestandteile des pädagogischen Handelns sein. Die Definition der Zielgruppen, Handlungsfelder und Methoden medienpädagogischer Angebote der Jugendarbeit ergibt sich großteils aus den Aufgaben und Struktureigenschaften des Arbeitsfeldes.

Besonders für die Medienkompetenzförderung bieten sich gute Chancen, durch die Verbindung von Spiel und Wissensvermittlung sowie individuellem und sozialem Lernen innovative Bildungsansätze zu realisieren, die an der Lebenswelt und den Interessen von Kindern und Jugendlichen anknüpfen. Hierbei liegt auch eine pädagogische und auf die gemeinsame Nutzung von Ressourcen bezogene Kooperation mit Schulklassen nahe.

## 7.2 Kernaktivitäten zur Medienbildung in Kinder- und Jugendfreizeitstätten

### 7.2.1 Kernaktivität Offenes Angebot zur Mediennutzung

1. Beschreibung	Das offene Angebot ist gekennzeichnet durch einen einfachen unkomplizierten Zugang zur Mediennutzung für die jeweiligen Zielgruppen. Deren Fähigkeiten sind kein Selektionsmerkmal. Gleichzeitig wird das Angebot charakterisiert durch seine Offenheit für Änderungen und Ergänzungen.
2. Zielgruppen	Nutzerinnen und Nutzer, andere Kooperationspartner und deren Zielgruppen
3. Ziel(e)	Kinder und Jugendliche – auch solche ohne besondere Vorkenntnisse – erleben das Angebot als einladend. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bauen Hemmschwellen in der Handhabung von Medien ab. Die Nutzerinnen und Mitarbeiter nutzen das Angebot nach ihren Bedürfnissen und haben Spaß. Kinder und Jugendliche nutzen die Gelegenheit ihre Fähigkeiten weiter zu entwickeln. Kinder und Jugendliche mit besonderer Wissenskompetenz geben ihr Wissen weiter. Anforderungen des Jugendschutzes werden beachtet.
4. Qualitätskriterien	Die Räumlichkeiten sind einladend und leicht zugänglich. Es wird nach außen transportiert, wie offen das Angebot ist. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sind offen für Veränderungen und passen das Angebot den Wünschen der Nutzerinnen und Nutzer an. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben die Offenheit, die Fähigkeiten der Nutzerinnen und Nutzer einzubeziehen und sind bereit, von und mit ihnen zu lernen. Jeder wird entsprechend seiner Fähigkeiten gefördert und integriert, niemand wird wegen mangelnder Fähigkeiten ausgegrenzt. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter geben Hilfestellung und vermitteln lustvoll weitere Nutzungsmöglichkeiten.

### 5. Indikatoren auf dem Weg zum Ziel

Neue Kinder / Jugendliche werden durch das Angebot angesprochen.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Informationsaustausch über das offene Angebot unter den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern ist gewährleistet.

trifft nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher zu <input type="radio"/>	trifft zu <input type="radio"/>
--	---	---	------------------------------------

Das Medienangebot ist leicht zugänglich.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	Immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Vorschläge zur Veränderung und Ergänzung von Seiten der Jugendlichen / Kinder werden gemeinsam mit ihnen auf ihre Realisierungschancen überprüft.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Kinder und Jugendliche mit und ohne Vorkenntnisse nutzen die Möglichkeiten Neues zu lernen.

trifft nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher zu <input type="radio"/>	trifft zu <input type="radio"/>
--	---	---	------------------------------------

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter motivieren die Nutzerinnen und Nutzer am offenen Angebot teilzunehmen.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

### 6. Qualitätssicherung

Befragung der Nutzerinnen und Nutzer zum offenen Angebot, zur Dokumentation und Auswertung der Ergebnisse. Die Ergebnisse fließen in die Arbeit ein.

### 7.2.2 Kernaktivität Medienpädagogische Gruppenarbeit

1. Beschreibung	Gruppenangebote finden zu festgelegten Zeiten zu festgelegten Inhalten mit einer begrenzten Zahl von Teilnehmerinnen und Teilnehmern statt.
2. Zielgruppe	Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren.
3. Ziele	Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen voneinander, erweitern ihre Medienkompetenz und sozialen Kompetenzen. Durch die Gruppenarbeit lernen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihr Wissen weiterzugeben und erhalten dadurch Anerkennung. In der Medienarbeit bietet Gruppenarbeit Chancen für intensives Vermitteln und Lernen. Weitere Teilnehmerinnen und Teilnehmer und/oder neue Zielgruppen werden erreicht. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer geben durch die Medienarbeit ihrem Geschmack und ihrem Anliegen Ausdruck.
4. Qualitätskriterien	Mindestens ein(e) qualifizierte(r) Mitarbeiter(in) ist vorhanden. Die Technische Vorbereitung ist erfolgt (Probelauf). Es gibt eine motivationsfördernde Gruppenatmosphäre. Die gestellten Ziele des Gruppenangebotes werden erreicht. Stärken der Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden hervorgehoben und auf Schwächen kann intensiver eingegangen werden.

#### 5. Indikatoren auf dem Weg zum Ziel

Stärken der Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden hervorgehoben, Schwächen werden kompensiert.

trifft nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher zu <input type="radio"/>	trifft zu <input type="radio"/>
--	---	---	------------------------------------

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer regen sich zu gegenseitigem Vermitteln und Lernen an.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Neue Zielgruppen werden erreicht.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Weitere Nutzerinnen und Nutzer werden erreicht.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Teilnehmerzahl bleibt bei den Gruppenangeboten stabil oder wächst.

trifft nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher zu <input type="radio"/>	trifft zu <input type="radio"/>
--	---	---	------------------------------------

Die vorgegebenen Ziele der jeweiligen Gruppenangebote werden erreicht.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden im Verlauf (oder am Ende) des Angebotes befragt und die Ergebnisse fließen in die nächsten Gruppenangebote ein.

(noch) nicht <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die verantwortliche Durchführung erfolgt durch eine/n medienpädagogisch qualifizierte/n Mitarbeiterin bzw Mitarbeiter.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Medientechnik funktioniert störungsfrei.

nie <input type="radio"/>	Selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

## 6. Qualitätssicherung

Mindestens einmal jährlich Auswertung der Befragungsergebnisse

### 7.2.3 Kernaktivität Medienpädagogische Projektarbeit

1. Beschreibung	Medienpädagogische Projekte sind Angebote, die als Ergebnis das Erlangen einer bestimmten Fähigkeit und/oder die Erstellung eines Produktes haben.
2. Zielgruppe	Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, spezielle Zielgruppen, Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter
3. Ziel(e)	Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erarbeiten gemeinsam als Ergebnis eine bestimmte Fertigkeit im Umgang mit Medien und/oder ein mediales Produkt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erwerben spezielle Fähigkeiten (z. B. Teamarbeit, Umgang mit Zeitdruck), die für die Erstellung von Produkten nützlich sind. Das Produkt kann vor anderen präsentiert werden. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erleben das fertiggestellte Ergebnis als Erfolg und ernten Anerkennung dafür. Spezielle Themen werden intensiv bearbeitet.



4. Qualitätskriterien	<p>Die Zielgruppen werden erreicht.          In der Einrichtung ist eine flexible und motivierende Atmosphäre für kreative Prozesse.          Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben die methodische Kompetenz und besonderes Interesse ergebnisorientierte Angebote zu gestalten.          Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben die Möglichkeit ihre erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten unmittelbar praktisch anzuwenden.          Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie die Mitarbeiterinnen und die Mitarbeiter wollen „ihre Ergebnisse“ präsentieren.          Die Kinder und Jugendlichen wirken in allen Phasen der Medienproduktion mit.          Die Medientechnik wird durch die Kinder und Jugendlichen selbst gehandhabt. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter fördern den Erwerb von medientechnischem Handlungswissen.</p>
-----------------------	--

#### 5. Indikatoren auf dem Weg zum Ziel

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erwerben spezielle Fertigkeiten im Umgang mit Medien.

trifft nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher zu <input type="radio"/>	trifft zu <input type="radio"/>
--	---	---	------------------------------------

Es gibt konkret vorzuzeigende Angebotsergebnisse.

keine <input type="radio"/>	kaum vorzeigbare <input type="radio"/>	einige vorzeigbare <input type="radio"/>	viele vorzeigbare <input type="radio"/>
--------------------------------	---	---	--

Angebotsergebnisse werden der Öffentlichkeit präsentiert.

nicht <input type="radio"/>	selten/unregelmäßig <input type="radio"/>	mindestens 1x im Jahr <input type="radio"/>	mehrfach/regelmäßig <input type="radio"/>
--------------------------------	--	--	--

Die Medienarbeit lockt regelmäßig durch ihre Kompetenz Nutzerinnen und Nutzer an.

keine <input type="radio"/>	vereinzelt <input type="radio"/>	mehrere <input type="radio"/>	viele <input type="radio"/>
--------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------	--------------------------------

Die Teilnehmerzahl bleibt bei den Projekten stabil oder wächst.

trifft nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher zu <input type="radio"/>	trifft zu <input type="radio"/>
--	---	---	------------------------------------

Die Qualität der Projekte ...

sinkt <input type="radio"/>	stagniert <input type="radio"/>	steigt teilweise <input type="radio"/>	steigt allgemein <input type="radio"/>
--------------------------------	------------------------------------	---	---

Die Quantität der Projekte ...

sinkt <input type="radio"/>	stagniert <input type="radio"/>	steigt teilweise <input type="radio"/>	steigt allgemein <input type="radio"/>
--------------------------------	------------------------------------	---	---

Das Interesse an Präsentationen ist ...

rückläufig <input type="radio"/>	gleichbleibend <input type="radio"/>	leicht steigend <input type="radio"/>	stark steigend <input type="radio"/>
-------------------------------------	---	--	---

Die verantwortliche Durchführung erfolgt durch eine/n medienpädagogisch qualifizierte/n Mitarbeiterin bzw. Mitarbeiter.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden im Verlauf (oder am Ende) des Angebotes befragt und die Ergebnisse fließen in die nächsten Projekte ein.

(noch) nicht <input type="radio"/>	manchmal <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

## 6. Qualitätssicherung

Einmal jährlich Auswertung der Befragungsergebnisse

Feedback des Publikums bei Präsentationen

## 7.3 Kernaktivitäten zum medienpädagogischen Konzept

### 7.3.1 Kernaktivität Spaß bei der Mediennutzung

1. Beschreibung	Der Umgang mit den Medien macht den Benutzerinnen und Benutzern sowie den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern Spaß. (Diese ist keine Kernaktivität im eigentlichen Sinne des Wortes. Wir halten Spaß aber für so wichtig, das wir ihn trotzdem wie eine Kernaktivität beschrieben haben. Wer keinen Spaß will, kann sie weglassen.)
2. Zielgruppen	Nutzerinnen und Nutzer, spezielle Zielgruppen und Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter
3. Ziel(e)	Die Auseinandersetzung mit Medien macht Spaß. Die Nutzerinnen und Nutzer erfahren, dass Lernen Spaß macht. Durch Spaß am Lernen werden neue Fähigkeiten entwickelt. Die Nutzerinnen und Nutzer entwickeln eigene Ideen und setzen diese um. Durch die Medienangebote entwickelt sich Kommunikation zwischen Nutzerinnen und Nutzern mit ähnlichen Interessen. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter wissen was angesagt ist (Bedarfserstellung).
4. Qualitätskriterien	Die Nutzerinnen und Nutzer kommen gerne in die Einrichtung um das Medienangebot zu nutzen. In der Einrichtung existiert eine flexible und motivierende Atmosphäre für kreative Prozesse und Spaß. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben Interesse und Spaß diese Prozesse zu begleiten, zu fördern und umzusetzen. Um das Medienangebot an die Interessen der Nutzerinnen und Nutzer anzupassen, wird der Bedarf regelmäßig ermittelt.

## 5. Indikatoren auf dem Weg zum Ziel

Die Medien werden genutzt.

nicht / selten <input type="radio"/>	manchmal <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---	-----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Es entwickeln sich immer wieder dynamisch neue Angebote.

(noch) nicht <input type="radio"/>	kommt vor <input type="radio"/>	oft <input type="radio"/>	ständig <input type="radio"/>
---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------	----------------------------------

Die Nutzerinnen und Nutzer fragen nach weiteren Nutzungsmöglichkeiten der Medien.

nicht/selten <input type="radio"/>	manchmal <input type="radio"/>	oft <input type="radio"/>	ständig <input type="radio"/>
---------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------	----------------------------------

Sie zeigen anderen ihre neu erlernten Fähigkeiten.

nicht/selten <input type="radio"/>	manchmal <input type="radio"/>	oft <input type="radio"/>	ständig <input type="radio"/>
---------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------	----------------------------------

Die Nutzerinnen und Nutzer setzen ihre Ideen um.

(noch) nicht <input type="radio"/>	manchmal <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Sie werden ihren Fähigkeiten entsprechend unterstützt.

nicht/selten <input type="radio"/>	manchmal <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben Spaß an der Medienarbeit.

keine(r) <input type="radio"/>	wenige <input type="radio"/>	die meisten <input type="radio"/>	alle <input type="radio"/>
-----------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------

Zusätzliche Kontakte zwischen den Nutzerinnen und Nutzern entstehen.

nicht/selten <input type="radio"/>	manchmal <input type="radio"/>	oft <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------	--------------------------------

Die Nutzerinnen und Nutzer wünschen sich weitere Angebote.

(noch) nicht <input type="radio"/>	manchmal <input type="radio"/>	oft <input type="radio"/>	ständig <input type="radio"/>
---------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------	----------------------------------

## 6. Qualitätssicherung

Befragung der Nutzerinnen und Nutzer, Dokumentation und Auswertung der Ergebnisse

### 7.3.2 Kernaktivität Umsetzen von Regeln zur Mediennutzung

1. Beschreibung	Regeln sind festgelegte Richtlinien, Vorschriften, Normen an die sich alle Nutzerinnen und Nutzer der Einrichtung halten müssen, damit jede/r gleichberechtigt und zu den gleichen Bedingungen Zugang zu den Medien / zu technischen Geräten hat. Weiterhin soll damit der Zustand der Geräte erhalten und vor Missbrauch geschützt werden. Regeln haben den Zweck, Nutzerinnen und Nutzer zu schützen. Regeln dienen auch als Orientierungshilfe und werden von den Besucherinnen und Besuchern mit gestaltet.
2. Zielgruppe	Nutzerinnen und Nutzer, Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

3. Ziel(e)	Es besteht Chancengleichheit und Gerechtigkeit für alle, die die Geräte nutzen wollen. Der Umgang miteinander wird vernünftig gestaltet. Die Nutzerinnen und Nutzer erwerben Kompetenzen in der sachgerechten Handhabung der Medientechnik. Der Erhalt der Funktionalität der Medien / technischen Geräte ermöglicht deren regelmäßige Nutzung und spart Zeit, Geld und Nerven. Die rechtlichen Rahmenbedingungen sind den Nutzerinnen und Nutzern vermittelt worden (Jugendschutz, Urheberrecht usw.).
4. Qualitätskriterien	Die Regeln sind verständlich formuliert, sinnvoll und nachvollziehbar. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben die Fähigkeit, die Regeln auszuhandeln, zu vermitteln und durchzusetzen. Die Regeln werden vom ganzen Team einheitlich getragen und durchgesetzt. Beschädigungen der Medien / technischen Geräte werden minimiert.

## 5. Indikatoren auf dem Weg zum Ziel

Die Nutzerinnen und Nutzer verstehen die Regeln.

nicht <input type="radio"/>	teilweise <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
--------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Nutzerinnen und Nutzer akzeptieren die Regeln.

nicht <input type="radio"/>	teilweise <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
--------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter reagieren einheitlich in der Umsetzung der Regeln.

nie <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Nutzerinnen und Nutzer gehen sorgsam mit den Geräten um.

trifft nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher zu <input type="radio"/>	trifft zu <input type="radio"/>
--	---	---	------------------------------------

Es gibt wenig Ausfallzeiten bei den Geräten.

trifft nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher zu <input type="radio"/>	trifft zu <input type="radio"/>
--	---	---	------------------------------------

Die Nutzerinnen und Nutzer wissen über die rechtlichen Rahmenbedingungen Bescheid.

trifft nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher nicht zu <input type="radio"/>	trifft eher zu <input type="radio"/>	trifft zu <input type="radio"/>
--	---	---	------------------------------------

## 6. Qualitätssicherung

Bei Problemen finden Diskussionsrunden mit den Nutzerinnen und Nutzer statt, bei mangelnder Einsicht werden Konsequenzen gezogen.

Regeln werden vom Team regelmäßig überprüft.

Weiteres zum Thema „Regeln“ findet sich in der Kernaktivität Aushandeln von Regeln (Teil 5.3.4).

## 7.4 Kernaktivitäten zu Rahmenbedingungen

### 7.4.1 Kernaktivität Medienpädagogische Qualifizierung der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

1. Beschreibung	Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter müssen über medienpädagogische und technische Kenntnisse und Fertigkeiten verfügen um qualitativ gute Arbeit leisten zu können. Hierzu ist es notwendig, die Fähigkeiten der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zu kennen und Fort- und Weiterbildungsmöglichkeiten sicherzustellen.
2. Zielgruppe	Feste Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, freie Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, Honorarkräfte, ehrenamtliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter und jugendliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter
3. Ziel(e)	Die Kompetenzen der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter passen zu den entsprechenden Angeboten, Aufgaben, Bedarfen und ergänzen sich gegenseitig. Sie haben medienbezogene Grundkenntnisse in denen von ihnen angeleiteten Bereichen. Ihre Kenntnisse über Medienpädagogik, Medientechnik und rechtliche Rahmenbedingungen sind auf dem neuesten Stand.
4. Qualitätskriterien	Ein auf die Angebote, Aufgaben und Bedarfe ausgerichtetes Anforderungsprofil für das Team wurde erstellt. Das Gleiche gilt für die Anforderungsprofile einzelner Stellen. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben Kenntnisse über die Fähigkeiten ihrer Kolleginnen und Kollegen, freien Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie die Honorarkräfte um sich gegenseitig zu unterstützen. Grundinformationen werden in schriftlicher und mündlicher Form kommuniziert. Es ist sichergestellt und wird gefördert, dass die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sich fort- und weiterbilden und austauschen. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter nutzen Kooperationsmöglichkeiten mit anderen medienpädagogischen Initiativen und Einrichtungen.

#### 5. Indikatoren auf dem Weg zum Ziel

Es gibt ein Anforderungsprofil für das Team.

(noch) nicht <input type="radio"/>	wird erarbeitet <input type="radio"/>	vorhanden <input type="radio"/>	auf aktuellem Stand <input type="radio"/>
---------------------------------------	--	------------------------------------	--

Es gibt für jede Stelle ein Anforderungsprofil.

(noch) nicht <input type="radio"/>	für einige <input type="radio"/>	für alle <input type="radio"/>	auf aktuellem Stand <input type="radio"/>
---------------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	--

Die Fähigkeiten aller Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sind schriftlich dokumentiert und werden untereinander und den Nutzerinnen und Nutzern zugänglich gemacht.

(noch) nicht <input type="radio"/>	wird erarbeitet <input type="radio"/>	vorhanden <input type="radio"/>	auf aktuellem Stand <input type="radio"/>
---------------------------------------	--	------------------------------------	--

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben in den letzten 12 Monaten an Fortbildungen teilgenommen.

keine(r) <input type="radio"/>	einige <input type="radio"/>	alle <input type="radio"/>	alle mehrfach <input type="radio"/>
-----------------------------------	---------------------------------	-------------------------------	--

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter tauschen sich mit anderen Einrichtungen über medienpädagogisch relevante Themen aus.

(noch) nicht <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	oft <input type="radio"/>	regelmäßig / ständig <input type="radio"/>
---------------------------------------	---------------------------------	------------------------------	---

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in Einrichtungen mit medienpädagogischem Schwerpunkt können die Technik warten und administrieren.

(noch) nicht <input type="radio"/>	teilweise <input type="radio"/>	das meiste <input type="radio"/>	komplett <input type="radio"/>
---------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------

Aktuelle Fachzeitschriften sind in der Einrichtung vorhanden.

(noch) nicht <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

## 6. Qualitätssicherung

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die an einer Fortbildung teilgenommen haben, vermitteln ihren Kolleginnen und Kollegen zeitnah das neu erworbene Wissen. Das Anforderungsprofil des Teams und die der Stellen werden einmal jährlich überprüft.

### 7.4.2 Kernaktivität Ausstattung für medienpädagogische Angebote

1. Beschreibung	Um gute Medienarbeit leisten zu können sind entsprechende einladende Räumlichkeiten mit passender und zeitgemäßer Ausstattung gleichermaßen nötig wie die Flexibilität im Ersetzen von Arbeitsmaterialien.
2. Zielgruppe	Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, Unterstützende, Geldgeber und Träger
3. Ziel(e)	Die Räumlichkeiten sind für die entsprechende Medienarbeit geeignet. Es gibt funktionierende und zuverlässige Geräte, die leicht bedienbar und den Nutzerinnen und Nutzer angemessen sind. Die Geräte und Ausstattungsintensität sind auf das Angebot der Einrichtung abgestimmt. Verbrauchsmaterialien sind ausreichend vorhanden und werden bei Bedarf ersetzt.

4. Qualitätskriterien	<p>Passende Räumlichkeiten sind verfügbar.</p> <p>Es gibt eine regelmäßige und kontinuierliche Wartung und Ergänzung der technischen Ausstattung sowie Investitionen um auf einem zeitgemäßen Stand zu sein.</p> <p>Es ist gesichert, dass die Technik und die Arbeitsmaterialien jederzeit genutzt werden können.</p> <p>Um den laufenden Betrieb zu sichern verfügen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter über finanzielle Mittel, mit denen sie flexibel und eigenverantwortlich Beschaffungen durchführen können.</p> <p>Die Medienausstattung und die Verbrauchsmaterialien entsprechen den Zielen und Anforderungen der Einrichtung.</p>
-----------------------	--

## 5. Indikatoren auf dem Weg zum Ziel

Passende Räumlichkeiten für ein medienpädagogisches Angebot sind vorhanden.

nicht vorhanden <input type="radio"/>	wird organisiert <input type="radio"/>	sind vorhanden <input type="radio"/>	sind optimal vorhanden <input type="radio"/>
--	---	---	---

Die Technik wird regelmäßig gewartet.

(noch) nicht <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	Immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Technik wird regelmäßig ergänzt.

(noch) nicht <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Technik wird angemessen gegen Diebstahl geschützt.

(noch) nicht <input type="radio"/>	teilweise <input type="radio"/>	überwiegend <input type="radio"/>	komplett <input type="radio"/>
---------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------

Die vorhandene Technik entspricht den gängigen Sicherheitsbestimmungen.

(noch) nicht <input type="radio"/>	teilweise <input type="radio"/>	überwiegend <input type="radio"/>	komplett <input type="radio"/>
---------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------

Die vorhandene Technik entspricht den gängigen Nutzungsbedingungen.

(noch) nicht <input type="radio"/>	teilweise <input type="radio"/>	überwiegend <input type="radio"/>	komplett <input type="radio"/>
---------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------

Ein Geldbetrag für eigenverantwortliche Beschaffungen ist vorhanden.

(noch)nicht <input type="radio"/>	selten <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
--------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die geeigneten Geräte für das Angebot sind vorhanden.

(noch)nicht <input type="radio"/>	teilweise <input type="radio"/>	überwiegend <input type="radio"/>	komplett <input type="radio"/>
--------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------

Verbrauchsmaterialien sind ausreichend vorhanden und werden bei Bedarf ersetzt.

(noch) nicht <input type="radio"/>	teilweise <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Die Technik kann unmittelbar und spontan genutzt werden.

(noch) nicht <input type="radio"/>	teilweise <input type="radio"/>	meistens <input type="radio"/>	immer <input type="radio"/>
---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

#### 6. Qualitätssicherung

Regelmäßiger Austausch über die Ausstattung und deren Zustand findet statt,  
Ergebnisse werden zeitnah umgesetzt.

Geplante Projekte und die vorhandene Ausstattung werden miteinander abgeglichen.