

QUEERES Netzwerk GIFHORN

The logo consists of the text 'QUEERES Netzwerk GIFHORN' in a bold, black, sans-serif font. To the right of the text is a stylized rainbow flag with six horizontal stripes of equal width, colored from top to bottom: red, orange, yellow, green, blue, and purple. A thick black diagonal bar runs from the top right to the bottom left, overlapping the right side of the text and the rainbow flag.

**Medienpädagogisches Konzept
für die offene Jugendarbeit im
SPEKTRUM**

Stand: März 2024

Inhaltsverzeichnis

1. Präambel	1
2. Grundhaltung	2
3. Zielsetzung	3
4. Aktuelle Rahmenbedingungen	4
5. Wie wollen wir Medien zukünftig im <i>Queeren Netzwerk Gifhorn e.V.</i> nutzen?	5
6. Rechtliche Grundlagen des medienpädagogischen Arbeitens	6
7. Wie können wir junge Menschen in Sachen Mediennutzung sensibilisieren?	7
8. Anwendungsbeispiele für medienpädagogische Grundlagen(Arbeit)	8
8.1 Digital Footprint	8
8.2 Workshop: Künstliche Intelligenz	8
9. Auflistung aller sich in Nutzung befindlichen Medien im Queeren Netzwerk Gifhorn e.V.	9

1. Präambel

Medien sind aus unserer heutigen Welt, und besonders in der von jungen Menschen, kaum noch weg zu denken. Besonders neue Medien, wie Smartphone, Spielekonsolen und PCs, prägen die Lebensrealität von vielen jungen Menschen. Sie sind als „Digital Natives“ aufgewachsen, digitale Medien gehören von Klein auf ihrer Umwelt an und der Umgang damit wurde ähnlich selbstverständlich und nebenbei erlernt wie das Sprechen oder Laufen. Doch birgt der Umgang mit modernen Medien auch Gefahren und Tücken, die die jungen Menschen nicht unbedingt richtig einschätzen können. Eltern, Großeltern und andere erwachsene Bezugspersonen sind ohne digitale Medien aufgewachsen und können den Jugendlichen den sicheren Umgang mit Medien nicht immer ausreichend nahebringen. Daher ist es enorm wichtig, dass Einrichtungen der Jugendhilfe und Jugendarbeit ihre Vorbildfunktion nutzen und einen sicheren Umgang mit Medien vorleben. Darüber hinaus ist es essentiell, dass Personensorgeberechtigte und pädagogisches Personal geschult werden, um eine mediensichere Position zu vertreten.

Wir sehen uns in der Pflicht die jungen Menschen, die unsere Angebote wahrnehmen, auf ein eigenverantwortliches und selbstbestimmtes Leben vorzubereiten. Dabei ist der sichere Umgang mit Medien aller Art enorm wichtig, da sich bspw. personenbezogene Daten oder Bilder im Internet schnell verbreiten können. Das Öffentlichwerden bestimmter Daten, Bilder oder Informationen von Personen kann sie in ihrem selbstbestimmten Leben teils stark einschränken. Da Medien verschiedenster Art immer wieder zu den aktuellen Themen der Jugendlichen gehören, ist es für uns unabdingbar unsere Arbeit mediensicher zu gestalten und diese Sicherheit den jungen Menschen zu vermitteln.

2. Grundhaltung

Wir als Verein sehen uns in der klaren Verantwortung die Interessen der jungen Menschen zu unterstützen, solange diese sich in einem legalen, jugendschützendem und pädagogisch als sinnvoll zu erachteten Rahmen bewegen. Daher nehmen wir uns dem Thema „Medien“ gerne an. Wir sehen das große Interesse der jungen Menschen an verschiedenster Art der Mediennutzung. Sei es die Wissensvermittlung durch Dokumentationen oder Aufklärungsvideos bei YouTube, das Verbringen von gemeinsamer Zeit beim Spielen von Videospiele oder durch das Interesse an der Nutzung von Künstlichen Intelligenzen oder das Erstellen von 3D gedruckten Materialien.

In der allgemeinen Vereinsarbeit beweist sich die Nutzung verschiedener technischer Innovationen auch als sehr vereinfachend. Das digitale Vereinsbüro spart Papier und ermöglicht es viele Arbeiten auch von anderen Orten aus zu erledigen. Diese Haltung wollen wir den jungen Menschen auch vermitteln. Neue Technologien und Medien können Spaß machen, aber eben auch weitaus mehr: Sie unterstützen Menschen mit verschiedensten Bedürfnissen oder helfen bei unterschiedlichsten arbeiten.

Wir erachten den häufig vorliegenden Wissensvorsprung der jungen Menschen als einen guten Grundbaustein für die Sensibilisierung.

3. Zielsetzung

Das Queere Netzwerk Gifhorn e.V. setzt sich dafür ein, dass junge Menschen eine Chance auf Teilhabe an einer modernen Gesellschaft haben. Dafür wollen wir unser medienpädagogisches Angebot breit aufstellen. Dazu zählen sowohl Workshops und themenspezifische Angebote mit verschiedensten Medien und Techniken, sowie Sensibilisierungen für die Mediennutzung bei jungen Menschen.

Des Weiteren ist es uns ein Anliegen die jungen Menschen auf ein zukünftiges eigenständiges Leben in einer immer digitaler-werdenden Gesellschaft und auf einen modernen Arbeitsmarkt vorzubereiten. Dabei ist es uns wichtig Defizite auszugleichen: Junge Menschen, die weder in Schule, noch in der Ursprungsfamilie den Umgang mit digitalen Medien und dem Internet lernen, haben oft schon Probleme damit Suchmaschinen so zu verwenden, dass sie verlässliche Quellen finden. Darüber hinaus haben junge Menschen, die nie einen richtigen und reflektierten Umgang mit dem Internet erlernt haben, häufig keinen sicheren Umgang mit ihren persönlichen Daten im Netz und auf Social-Media-Plattformen.

4. Aktuelle Rahmenbedingungen

In der Arbeit des Queeren Netzwerk Gifhorn e.V. lassen sich bereits viele verschiedene Arten von Medien finden. Dazu gehören:

Printmedien:

- Bücher
- Zeitschriften
- Flyer
- Informationsbroschüren,
- Brett- und Kartenspiele

Neue Medien:

- Laptops
- Tablets
- Beamer
- Nintendo Switch
- Playstation Konsolen
- 3D Drucker
- Virtual Reality Brillen

Unsere Mitglieder sowie Interessierte Bürger:innen erreichen wir über Printmedien, E-Mails sowie Instagram, unsere Website und den Nachrichtendienst Slack. Für die Jugendberatung nutzen wir auch noch den Nachrichtendienst Telegram.

5. Wie wollen wir Medien zukünftig im *Queeren Netzwerk Gifhorn e.V.* nutzen?

Wir wollen die Nutzung unserer bisher angeschafften Medien weiter ausbauen. Dafür wollen wir sowohl kreative Angebote, als auch Bildungs- und Aufklärungsprojekte ausbauen. Dafür sollen in den Jugendgruppen regelmäßig (zwei Mal jährlich) ein Gruppenabend zum Thema „Mediennutzung“ stattfinden. Dieser beinhaltet verschiedene Unterthemen zur Sicherheit im Netz, wissenschaftliches Arbeiten mit verschiedenen Medien oder auch zu verschiedensten technischen Medien, wie künstliche Intelligenz oder Zeichenprogramme und deren Nutzung.

Die Nutzung unserer Lesecke soll weiter beworben werden und die Möglichkeit zur Ausleihe von Büchern ausgeweitet werden. Mitglieder des Vereins sollen zusätzlich die Möglichkeit bekommen sich Laptops auszuleihen, um diese für die Schule oder andere Projekte privat nutzen zu können. Langfristig wäre denkbar Workshops für Multiplikator:innen, wie Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit oder Eltern, anzubieten, die aufzeigen wie Kinder und Jugendliche einen korrekten und sicheren Umgang mit verschiedensten Medien erlernen können und wie man diese dabei begleitet.

Ein weiterer Aspekt soll die Aufklärung über die Nutzung von medialen Hilfsgeräten, wie Vorlesegeräte für Menschen mit Sehbehinderung, sein. Dabei soll über Unterstützung durch technische und analoge Medien von Menschen mit Behinderungen oder Erkrankungen gesprochen werden.

6. Rechtliche Grundlagen des medienpädagogischen Arbeitens¹

„Kinder- und Jugendarbeit ist eine gesetzlich gebotene Leistung des öffentlichen Trägers der Jugendhilfe. Gemäß der §§ 1 und 11 des SGB VIII hat die Kinder- und Jugendhilfe unter anderem die Aufgabe, dazu beizutragen positive Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien sowie eine kinder- und familienfreundliche Umwelt zu schaffen und zu erhalten und sie zu befähigen, sich vor Gefährdungen zu schützen. (vgl. § 1 SGB VIII). Die Nutzung von und der Umgang mit digitalen Medien ist für junge Menschen zu einer Selbstverständlichkeit und zum Teil ihrer Lebenswelt geworden. Somit kommt die Jugendhilfe insbesondere in den Bereichen Jugendarbeit (vgl. §§ 11 und 12 SGB VIII) und Jugendsozialarbeit (vgl. § 13 SGB VIII) bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben an der digitalen Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen nicht vorbei.

Neben den im § 11 SGB VIII beschriebenen Aufgaben der Jugendarbeit sollen bei der digitalen Kinder- und Jugendarbeit auch Angebote und Maßnahmen des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes gemäß § 14 SGB VIII den Kindern und Jugendlichen sowie der Erziehungs-berechtigten angeboten werden. Bei der Nutzung digitaler Medien in der Kinder- und Jugendarbeit gelten grundsätzlich die Vorschriften des Jugendmedienschutzes im Rahmen des Jugendschutzgesetzes. (JuSchG) Bei Maßnahmen und Angeboten im Kontext „Sozialer Medien“ und Internet sowie in Internetcafes ist der Jugendmedienstaatsvertrag (JMStV) anzuwenden.

Beim Speichern und Veröffentlichen persönlicher Daten, wie Teilnehmendenlisten und Fotos, ist das Urheberrecht (UHG) und die Datenschutzgrundverordnung zu beachten. Auch in der digitalen Kinder- und Jugendarbeit sind die jungen Menschen entsprechend ihres Entwicklungsstandes an allen sie betreffenden Entscheidungen der öffentlichen Jugendhilfe zu beteiligen. (vgl. § 8 SGB VIII i. V. m. § 33 KomVG)

Außerdem sind die unterschiedlichen Lebenslagen von Mädchen und Jungen bei der Ausgestaltung der Leistungen und der Erfüllung der Aufgaben zu berücksichtigen, sowie Benachteiligungen abzubauen. (vgl. §9 SGB VIII) Jungen Menschen sind die zur Förderung ihrer Entwicklung erforderlichen Angebote der Kinder- und Jugendarbeit und damit auch der digitalen Kinder- und Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen. Die Kinder- und Jugendarbeit wird von Verbänden, Gruppen und Initiativen der Jugend von anderen Trägern der Jugendarbeit und den Trägern der öffentlichen Jugendhilfe angeboten. Sie umfasst für die Mitglieder bestimmte Angebote, die offene Jugendarbeit und gemeinwesenorientierte Angebote (vgl. § 11 SGB VIII). Die öffentliche Jugendhilfe hat die eigenverantwortliche Tätigkeit der Jugendverbände und Jugendgruppen unter Wahrung ihres satzungsgemäßen Eigenlebens nach Maßgabe des § 74 zu fördern (vgl. § 12 SGB VIII). Im §72 SGB VIII ist die Qualifikation der Fachkräfte in der Jugendarbeit bei den öffentlichen Trägern geregelt. Hiernach sind auch die Fachkräfte, die beim öffentlichen Träger die digitale Kinder- und Jugendarbeit durchführen entsprechend weiter zu qualifizieren. Im § 73 SGB VIII ist geregelt, dass auch Ehrenamtliche in diesem Feld gefördert und weiterqualifiziert werden sollen. Gemäß § 74 SGB VIII sind auch Fachkräfte freier Träger sowie dessen Angebote und Maßnahmen der Jugendhilfe entsprechend zu fördern und deren Einrichtungen fachgerecht auszustatten. Im § 79 SGB VIII ist die erforderliche Ausstattung geregelt. So soll der öffentliche Träger einen

¹ Nutzung digitaler Medien in der Kinder- und Jugendarbeit – Ein Plädoyer für Haltung und Akzeptanz, AK Medien Niedersachsen, 2020

angemessenen Anteil der Jugendhilfe für die Jugendarbeit und somit auch für die digitale Kinder- und Jugendarbeit zur Verfügung stellen. Und im § 81 SGB VIII ist die Zusammenarbeit / Kooperation mit anderen Stellen und Institutionen, wie der Schule, der Polizei, Medienstellen, etc. geregelt.“

7. Wie können wir junge Menschen in Sachen Mediennutzung sensibilisieren?

Ein großer Aspekt der Sensibilisierung ist die Aufklärung in verschiedensten Workshops mit den jungen Menschen. Sie sollen dabei gemeinsam überlegen und keine Meinung von Erwachsenen aufgedrückt bekommen. Die eigene Meinungsbildung durch Aufklärung über Nutzen und Risiken ist ein wichtiger Bestandteil von gelungener und selbstbestimmter Aufklärungs- und Präventionsarbeit. Dabei sollen auch Fallbeispiele und Selbsterfahrungen in Form von Rollenspielen oder Plattformen zum Aufzeigen des eigenen digitalen Fußabdrucks angewandt werden. Darüber hinaus soll gemeinsam mit den jungen Menschen Infomaterial erstellt werden, welches über Gefahren und Möglichkeiten von Mediennutzung, Internetnutzung und Sozialen Netzwerken aufklärt.

Gemeinsam mit spezialisierten Fachkräften wollen wir über Gewalt und Hass im Internet sprechen. Cyber-Mobbing, Nachstellung und Belästigung über Soziale Netzwerke oder das Teilen und unerlaubte Verbreiten von Falschinformationen soll dabei thematisiert werden. Die jungen Menschen sollen lernen wie sie handeln können, wenn die von solcher Gewalt betroffen sind oder Zeug:innen von dieser werden.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist der Umgang mit künstlicher Intelligenz, denn diese nimmt einen immer größeren Stellenwert im digitalen Alltag ein. Durch KI können Falschinformationen mit künstlich generierten Bildern untermauert werden oder vermeintlich wissenschaftliche Texte, mit eher unsicheren Quellen, geschrieben werden.

8. Anwendungsbeispiele für medienpädagogische Grundlagen(Arbeit)

8.1 Digital Footprint

Diskussion: Was ist ein digitaler Fußabdruck? Woraus setzt sich dieser zusammen? Hast du einen digitalen Fußabdruck?

Spiel: Eine Person leitet das Spiel an, alle anderen sitzen an einem Tisch/in einem Kreis, in der Mitte liegen rote und grüne Karten/Klebepunkte. Der/Die Spielleiter:in liest Fragen vor, wenn eine Frage von den TN mit „ja“ beantwortet werden kann, bekommt die Person eine rote Karte/einen roten Klebepunkt, kann die Person die Frage mit „nein“ beantworten, bekommt sie eine grüne Karte/ einen grünen Klebepunkt. Zum Abschluss soll in der Gruppe über den eigenen digitalen Fußabdruck gesprochen werden und überlegt werden, was in der Zukunft gemacht werden könnte, um sicherer im Internet unterwegs zu sein.

Beispielfragen:

- Hast du schon einmal Urlaubsfotos gepostet, während du noch dort warst?
- Hast du schon einmal Nacktfotos oder Videos versendet?
- Hast du schon einmal online Fotos von Dokumenten versendet?
- Hast du schon einmal vertrauliche Informationen per Nachricht versendet?
- Hast du schon einmal an einer Veranstaltung teilgenommen, auf der Fotos aufgenommen oder Informationen gesammelt wurden, die danach im Internet gepostet wurden?
- etc...

8.2 Workshop: Künstliche Intelligenz

Der Workshop soll zu Beginn grundlegende Informationen zu künstlicher Intelligenz bereitstellen, auf Grundlage derer die weitere Arbeit aufbaut. Im Anschluss soll es eine Einzel-Schreibdiskussion zu den Gefahren von KI geben. Diese wird dann in der Gruppe besprochen. Danach werden Beispiele für Foto-KI und Voice-KI vorgestellt und gemeinsam überlegt, wofür diese Technik sinnvoll eingesetzt werden kann und welche Gefahren und Probleme damit einhergehen können. Zum Abschluss dürfen die Teilnehmenden verschiedene KI-Tools selber testen.

9. Auflistung aller sich in Nutzung befindlichen Medien im Queeren Netzwerk Gifhorn e.V.

Medium	Anwendungsbeispiele	Pädagogische Zielsetzung
3D-Druck	Designen und Drucken von z.B. einfachen Figuren und Ausstechformen für Kekse.	Die Jugendlichen lernen hierbei ihre eigenen Ideen digital umzusetzen und in ein real belastbares Modell umzusetzen. Dieses können sie anschließend ausdrucken und in der Praxis austesten. 3D-Druck wird eine immer stärkere Bedeutung in unserem Alltag erhalten und schon im Jugendalter sollen Jugendliche lernen damit umzugehen und die Möglichkeiten der neuen Technologie niedrigschwellig kennenlernen.
VR-Brillen	Gestaltung von digitalen Räumen und weiteren Inhalten. Es lassen sich verschiedene Objekte in den Raum projizieren, modellieren und aus allen Perspektiven bildlich darstellen.	Ziel der Nutzung dieser Technologie ist das Erlernen von Fähigkeiten der virtuellen 3-dimensionalen Gestaltung. In hochtechnologischen Fachbereichen wie der Automobilindustrie wird die Technik bereits zum Beispiel zur Modellierung genutzt. Daher ist das Erlernen dieser eine wertvolle Kompetenz für die zukünftige Berufswelt.
Karten- und Brettspiele	Bei den Gruppenabenden oder auch beim generationsübergreifenden Brettspielprojekt werden die Karten- und Brettspiele gerne genutzt.	Bei Karten- und Brettspielen hebt sich besonders ein Faktor hervor, der in dieser, sich immer weiter distanzierenden und digitalen Welt immer weiter reduziert: das gemeinsame Beisammensein, Auge in Auge zusammen etwas zu spielen und sich dabei miteinander, auch generationsübergreifend, zu unterhalten und auszutauschen.
Laptops	Bei verschiedenen Workshops setzen wir uns mit Themen auseinander, die von den Teilnehmenden durch Recherche an den Laptops erarbeitet werden	Durch die Laptops lernen die Teilnehmenden, besonders die Jugendlichen, den Umgang mit Technik und Programmen, die auch in der späteren Arbeitswelt eine wichtige Rolle spielen. Daher erlernen sie so

		<p>bereits wichtige Kompetenzen. Zudem werden die Laptops auch denjenigen zur Verfügung gestellt, die selbst keinen Computer besitzen. Für diese wird somit ein Zugang und Chancengleichheit ermöglicht.</p>
Tablet	<p>Die Tablets lassen sich mit den Pencils dazu mit bestimmten Programmen zum Malen und Zeichnen nutzen</p>	<p>Die Tablets bieten den jungen Menschen neue Möglichkeiten ihr künstlerisches Talent umzusetzen. Auch Menschen mit körperlichen Behinderungen, die sie bspw. bei klassischer, analoger Kunst, einschränken, könne so künstlerisch aktiv werden.</p>
Nintendo Switch	<p>In den Jugendgruppen bei Gaming-Abenden oder auch bei Ferienangeboten ist die Switch ideal für gemeinsamen Spielspaß</p>	<p>Das gemeinsame Spielen stärkt das Gruppengefühl und gibt auch neuen Besuchende eine einfache Möglichkeit, Anschluss an die Gruppe zu finden.</p>
Play Station 4	<p>In den Jugendgruppen bei Gaming-Abenden oder auch bei Ferienangeboten ist die Play Station ideal für gemeinsamen Spielspaß</p>	<p>Das gemeinsame Spielen stärkt das Gruppengefühl und gibt auch neuen Besuchende eine einfache Möglichkeit, Anschluss an die Gruppe zu finden.</p>
Stickmaschine	<p>Mit der Stickmaschine lassen sich verschiedenste Motive auf T-Shirts, Stoffbeutel, etc. drucken</p>	<p>Durch die Nutzung der Stickmaschine können handwerkliche Fähigkeiten spielerisch vermittelt werden.</p>