

Landesstelle Bayern
deutsche pfadfinderschaft sankt georg



Bericht der Projektstelle DPSG Bayern

Medienpädagogik 2021 - 2024

Julian Engel

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Einleitung	5
1.1 Ziel der Projektstelle	5
1.1.1 Warum dieses Thema?	5
1.1.2 Fragestellungen	5
1.1.3 Aufgaben der Projektstelle	5
1.2 Relevanz der Medienpädagogik im Jugendverband DSPG	7
2 Aktuelle Situation der Kinder und Jugendlichen	7
2.1 Ergebnisse der KIM-Studie	8
2.1.1 Datengrundlagen der Studie	9
2.2 Ergebnisse der JIM-Studie	10
2.2.1 Datengrundlagen der Studie	10
2.3 Studie der Stadt Augsburg zur Mediennutzung von 8 – 16-jährigen	11
2.3.1 Datengrundlage der Studie	11
2.4 Betrachtung der drei Studien: KIM, JIM und Mediennutzung der Jugendlichen in der Stadt Augsburg	12
2.4.1 Gerätebesitz	12
2.4.2 Freizeitaktivitäten	13
2.4.3 Medienbeschäftigung	16
2.4.4 Bildschirmzeit	18
2.4.5 Nutzungsgründe und Motive	19
2.4.6 Was ist den Kindern und Jugendlichen so im Netz begegnet?	22
2.4.7 Folgen digitaler Kommunikation	25
2.4.8 Wünsche der Kinder und Jugendlichen	26
2.4.9 An wen würden sich Kinder und Jugendliche wenden, wenn sie Sorgen im Netz haben?	27
2.4.10 Fazit aus den Studien	27
2.5 Forsa-Studien zur Entwicklung der krankhaften Nutzung von Medien durch Kinder und Jugendliche während der Covid-Pandemie 2019	29
2.5.1 Folgen einer Mediensucht	30
2.5.2 Datengrundlage	30

2.5.3	Nutzungszeiten	31
2.5.4	Kritisches Nutzungsverhalten	32
2.5.5	Nutzungsmotive	33
2.5.6	Welche Einflüsse haben digitale Medien auf die Kindesentwicklung und Gesundheit?	34
2.5.7	Wege aus der Sucht	35
2.5.8	Fazit der Studie für den Jugendverband	36
2.6	Die DPSG und Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE).....	37
2.6.1	Definition: BNE.....	37
2.6.2	Entfremdungstheorie	38
2.6.3	Fazit aus der BNE.....	38
2.7	Aktueller Stand in der DPSG	40
2.7.1	Stärken des Verbandes	40
2.7.2	Wie hat Medienarbeit bisher stattgefunden?.....	40
3	Aktive Medienarbeit im Jugendverband DSPG	41
3.1	Definition und Ziele der aktiven Medienarbeit	41
3.1.1	Themenzentrierte Medienarbeit	41
3.2	Beispiele erfolgreicher Medienprojekte	43
3.2.1	Projekt Kurzfilme erstellen mit Wölflingen.....	43
3.2.2	LAN-Party mit Rovern	45
3.2.3	Filmabend mit Jupfis.....	47
3.2.4	Foto-Workshop mit Pfadis	48
3.2.5	Kurzprojekte / Gruppenstunden	48
4	Empfehlungen für Diözesanvorsitzende	51
5	Medienpädagogische Ansätze und Empfehlungen für Bildungsreferent*innen	52
5.1	Integration von Medienpädagogik in Bildungsprogramme	52
5.2	Fortbildungsmöglichkeiten für Bildungsreferenten	52
5.2.1	BLM – Bayerische Landeszentrale für neue Medien	52
5.2.2	Workshops bei JFF (Jugend Film und Fernsehen)	53
5.2.3	Medienzentrum Parabol - Fürth.....	53
5.3	Netzwerke und Kooperationen.....	54
5.3.1	Medienfachberatungen der Bezirksjugendringe.....	54
5.3.2	JFF.....	54

6	Medienpädagogische Ansätze für Verantwortliche in der Jugendleiter*innen-Ausbildung	55
6.1	Neue Inhalte in die Jugendleiter*innen-Ausbildung bringen	55
6.1.1	Wie funktioniert aktive Medienarbeit?	55
6.1.2	Ergebnisse der Studien in Lebenswelten bringen.....	57
6.1.3	Sensibilisieren für kritische Medienthemen → Präventionsthemen	57
6.1.4	Fachberatungsstellen kennenlernen	58
6.2	Praxisorientierte Workshops und Trainings	59
6.2.1	Kooperationen erstellen für mediale Sonderthemen.....	59
6.2.2	Beispiel aus Augsburg – Kooperation im BDKJ mit den anderen Verbänden 59	
6.3	Umgang mit kritischen Medieninhalten	62
6.3.1	Erweiterung der Präventionsthemen	62
6.3.2	Vertiefende Schulungen zu den Fachthemen	63
7	Medienpädagogische Ansätze für Jugendleiter*innen.....	66
7.1	Vermittlung von Medienkompetenz an Kinder und Jugendliche	66
7.1.1	Aktive Medienprojekte umsetzen	66
7.1.2	Vorbild sein	68
7.1.3	Ansprechbar und sensibel sein für kritische Medienerfahrungen.....	69
7.2	Methoden und Werkzeuge für die Medienarbeit	69
7.2.1	Bewusstes Benutzen von Medien vorleben	69
7.2.2	Spielerisch ausprobieren – einfach machen	71
7.3	Prävention und Umgang mit Medienmissbrauch	71
8	Fazit und Ausblick	75
8.1	Zusammenfassung der Erkenntnisse.....	75
8.2	Empfehlungen für die weitere Arbeit im Jugendverband DPSG	75
8.3	Perspektiven und zukünftige Projekte.....	75
9	Literaturverzeichnis	77
10	Danksagungen.....	78

1 Einleitung

1.1 Ziel der Projektstelle

1.1.1 Warum dieses Thema?

Grundlage für dieses Thema der Projektstelle war, dass die Digitalisierung und die Auswirkungen von Sozialen Medien für Kinder und Jugendliche schon bei der Antragstellung in der Landesversammlung 2018 spürbar waren. Somit sollte sich die Stelle um diese Frage kümmern, wie die Arbeit des Jugendverbandes sich mit dieser gesellschaftlichen Veränderung befassen sollte und könnte.

1.1.2 Fragestellungen

Die Projektstelle hat den Zweck sich mit verschiedenen Themen auseinander zu setzen und diese in die Arbeit der Diözesanverbände zu bringen. Das Thema dieser Projektstelle ist "Medienpädagogik". Hierfür habe ich mir gezielt Fragestellungen ausgesucht, deren Antworten ich für die DPSG finden möchte und in diesem Bericht darstellen möchte.

1.1.2.1 Wie können wir in unseren Gruppenstunden gezielt Medien einsetzen?

Bei dieser Frage werde ich mich mit unseren Gruppenstunden und der dortigen Nutzung von Medien auseinandersetzen. Gerade Soziale Medien und das Smartphone sind hier explizit zu beachten.

1.1.2.2 Wie können wir als DPSG mit dem gesellschaftlichen + digitalen Wandel umgehen?

Bei dieser Frage werde ich mich mit unserer Verantwortung und unserem Sein als Pfadfinderverband und den Wirkmechanismen des digitalen Wandels auseinandersetzen und mögliche Handlungsempfehlungen für verschiedene Rollen im Verband ableiten.

1.1.2.3 Welche Rolle haben wir als Jugendverband, der hauptsächlich "draußen" unterwegs ist, bei der Digitalisierung?

Die Pfadfinderei war und ist seit je her stark mit der Natur und der Interaktion mit dieser verbunden. Bei dieser Frage beschäftige ich mich mit dieser Herkunft und der Veränderung der Gesellschaft durch das Internet und die Digitalisierung. Außerdem möchte ich herausfinden, welche Rolle wir in dieser spielen können und auch sollten.

1.1.3 Aufgaben der Projektstelle

Die Projektstelle ist im Diözesanbüro Augsburg angesiedelt und hat dabei verschiedene Aufgaben.

1.1.3.1 Angebote für Stämme, Bezirke, DAKs

Damit wir uns als Verband mit Medienpädagogik und damit auch mit diversen Medien auseinandersetzen, ist es Teil meiner Aufgabe Angebote zu schaffen. Dies können

Workshops, Sprechstunden und weitere medienpädagogische Impulse sein, damit sich die Mitglieder im Verband mit Medien auseinandersetzen und ihre Kompetenzen aber auch die medienpädagogische Arbeit und Herangehensweise erfahren und lernen können.

1.1.3.2 Teilhabe an Diözesanaktionen

Teil meiner Aufgabe wird es auch sein, auf Diözesanaktionen dabei zu sein und dort Impulse zu setzen. Ich werde auch dazu beitragen, damit diese Veranstaltungen gelingen.

Bei diesen Veranstaltungen bin ich mit dabei:

- Diözesanversammlung
- Sommerfest
- DL-Klausur

Bei diesen Veranstaltungen kann ich angefragt werden:

- DAK-Klausuren
- Stufen-Wochenenden
- weitere Ausbildungsveranstaltungen zu verschiedenen Themen

1.1.3.3 Workshops

Ich bin auch für Workshops ansprechbar. So können Stämme, Bezirke und jede andere Interessensgruppe Unterstützung von mir erhalten.

1.1.3.4 Beratung bei medialen Themen

Bei Fragen von medialen Themen bin ich beratend für die anfragende Gruppe da. Themen hierbei können z.B. sein:

- Foto- und Bildrechte
- Datenschutz
- Website
- Kommunikationsprogramme (Teams, etc.)
- Spezifische Fachthemen:
- etc.

1.2 Relevanz der Medienpädagogik im Jugendverband DSPG

Die DSPG ist in ihrer Pädagogik sehr stark fokussiert auf Erlebnis- und die klassische Pfadfinderpädagogik. Sie setzt den Fokus stark auf individuelle, stärkende Erlebnisse in der Gruppe und in der Natur.¹

Die Welt hat sich jedoch verändert. Und Digitalität, sowie viele digitale Geräte sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Manche Prozesse können gar nicht mehr, oder nur mit großem Aufwand analog erledigt werden.

Das Smartphone gibt es seit nunmehr über 10 Jahren und ist somit für viele Kinder, die noch jünger sind, ein fester und gesetzter Bestandteil der Welt.

Medien wurden und werden schon seit je her bei den Pfadfindern*innen als Werkzeuge verwendet.

Diese Umstände bringen uns zu der Erkenntnis, dass wir uns als Pfadfinder*innenverband mit dieser Veränderung der Welt auseinandersetzen müssen, wenn wir den Anschluss nicht verlieren wollen.

Die Projektstelle hat sich genau dieser Herausforderung und Veränderung gestellt und mögliche Ansätze entwickelt, wie der Verband reagieren kann und sollte.

Dies sind die Erkenntnisse und Empfehlungen aus meinen Recherchen und Aktivitäten.

2 Aktuelle Situation der Kinder und Jugendlichen

Es gibt zwei Studien, die sich mit der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen beschäftigen. Das sind die KIM- (Kinder, Internet, Medien) Studie und die JIM (Jugend, Internet, Medien-Studie) des Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs).

Die Stadt Augsburg hat ebenfalls während der Covid-Pandemie eine Studie zur Überprüfung des Medienkonsums von Kindern und Jugendlichen bei der Fachstelle für Medienpädagogik in Augsburg in Auftrag gegeben.

Zu diesen Studien sind die Ergebnisse der DAK-Längsschnittstudie „Mediensucht in Zeiten der Pandemie“ ergänzend interessant zu betrachten. Aus dieser gehen nochmals Erkenntnisse für uns als Verband heraus, die in den anderen Studien nicht im Detail betrachtet wurden.

Im Folgenden werden die für uns relevanten Ergebnisse für uns als Jugendverband dargestellt, ausgewertet und interpretiert.

¹ Ordnung der DSPG 2019, S. 15; https://dpsg.de/sites/default/files/2021-12/ordnung_der_dpsg_nach_beschluss_88_bv.pdf; Abgerufen 24.07.2024

Aufgrund dieser Datenbasis werden anschließend Schlussfolgerungen für das mögliche zukünftige Handeln des Verbandes geschlossen.

Die Studien sollen dabei folgende Thesen untermauern:

- Die Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen spielt sich Großteils medial ab.
- Immer mehr Kinder und Jugendliche haben vermehrt Probleme in und mit der digitalen Welt, in der sie sich bewegen.
- Aktivitäten der Jugendverbände schaffen Erlebnisse für Kinder und Jugendliche, die Resilienz bildend sind für zukünftige Probleme (Klimawandel, soziale Themen, ...). Dabei werden Bezüge und Beziehungen zwischen Menschen, Umwelt und Gesellschaft hergestellt.
- Die Akteure in den Verbänden (Jugendleitende) sind wichtige Ansprechpersonen für von digitaler Gewalt betroffene Kinder und Jugendliche.

2.1 Ergebnisse der KIM-Studie²

Die KIM-Studie (Kindheit, Internet, Medien) betrachtet das Mediennutzungsverhalten von Kindern zwischen 6 und 13 Jahren in Deutschland.

Damit ist sie für uns als Jugendverband relevant.

Es werden in der Studie verschiedene Bereiche betrachtet. Im Folgenden werden, die für uns wichtigen und relevanten thematisiert.

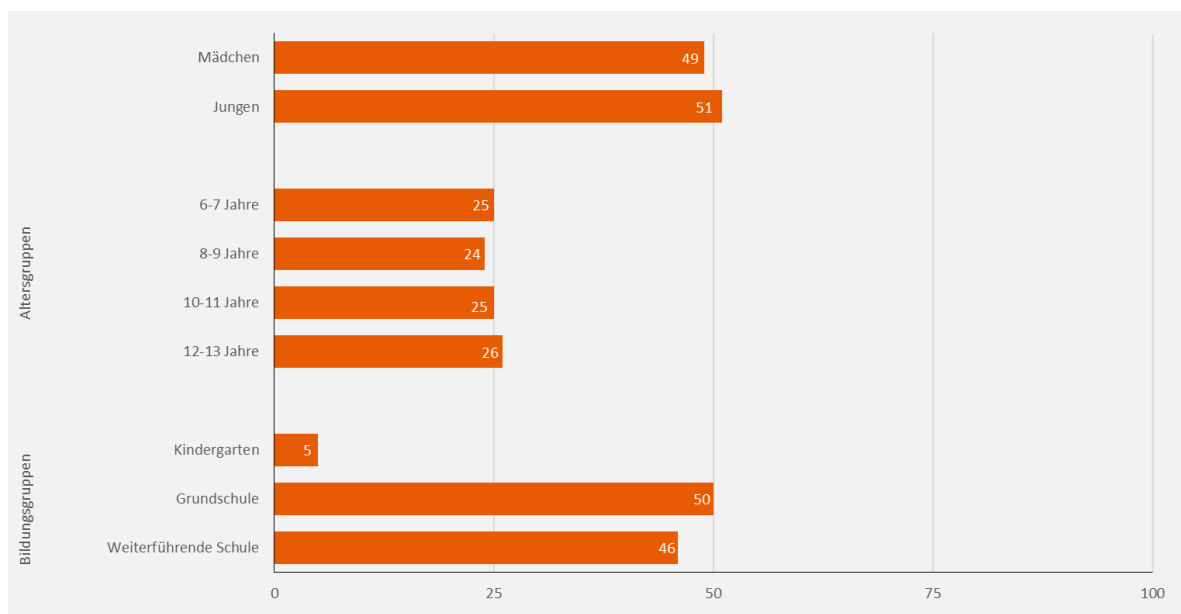


<https://www.mpfs.de/studien/>

² JIM-Studie 2023: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf
(Abgerufen 12.06.2024)

2.1.1 Datengrundlagen der Studie

KIM 2022: Soziodemografie der befragten Kinder



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Die KIM-Studie befasst sich mit den Kindern zwischen 6 und 13 Jahren. Damit sind die beiden Kinderstufen Wölflinge und Jungpfadfinder*innen abgedeckt. Zu beachten ist, dass die 12-13-jährigen auch in der JIM-Studie erfasst werden.

2.2 Ergebnisse der JIM-Studie³

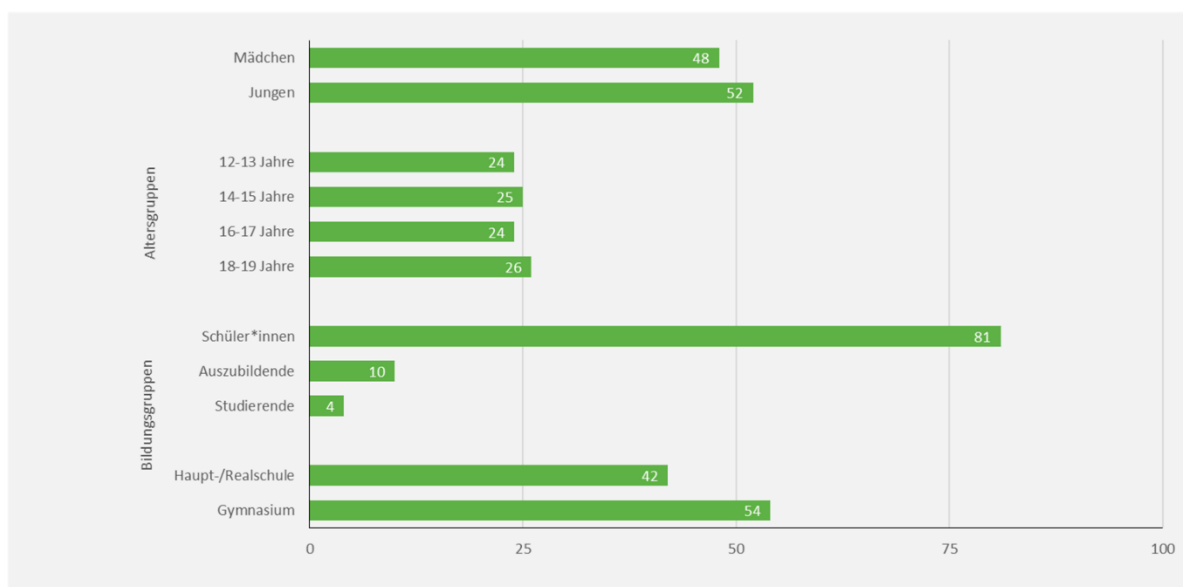
Die JIM-Studie (Jugend, Internet, Medien) ergänzt die KIM-Studie um die Altersspanne von 12 bis 19 Jahren. Auch hier werden im Folgenden die für uns relevanten Aspekte beleuchtet.



<https://www.mpfs.de/studien/>

2.2.1 Datengrundlagen der Studie

JIM 2023: Soziodemografie



Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Die KIM-Studie befasst sich mit den Kindern zwischen 12 und 19 Jahren. Damit sind die beiden Jugendstufen Pfadis und Rover*innen abgedeckt. Zu beachten ist, dass die 12-13-jährigen auch in der KIM-Studie erfasst werden.

³ KIM-Studie 2022: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf (Abgerufen 12.06.2024)

2.3 Studie der Stadt Augsburg zur Mediennutzung von 8 – 16-jährigen⁴

Die Stadt Augsburg untersucht seit 2014 die Mediennutzung von 8- bis 16-jährigen, um eine Entwicklung und Veränderung des Mediennutzungsverhaltens zu dokumentieren. Gerade die Corona-Pandemie hat hier einen signifikanten Einschnitt in das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen bewirkt.

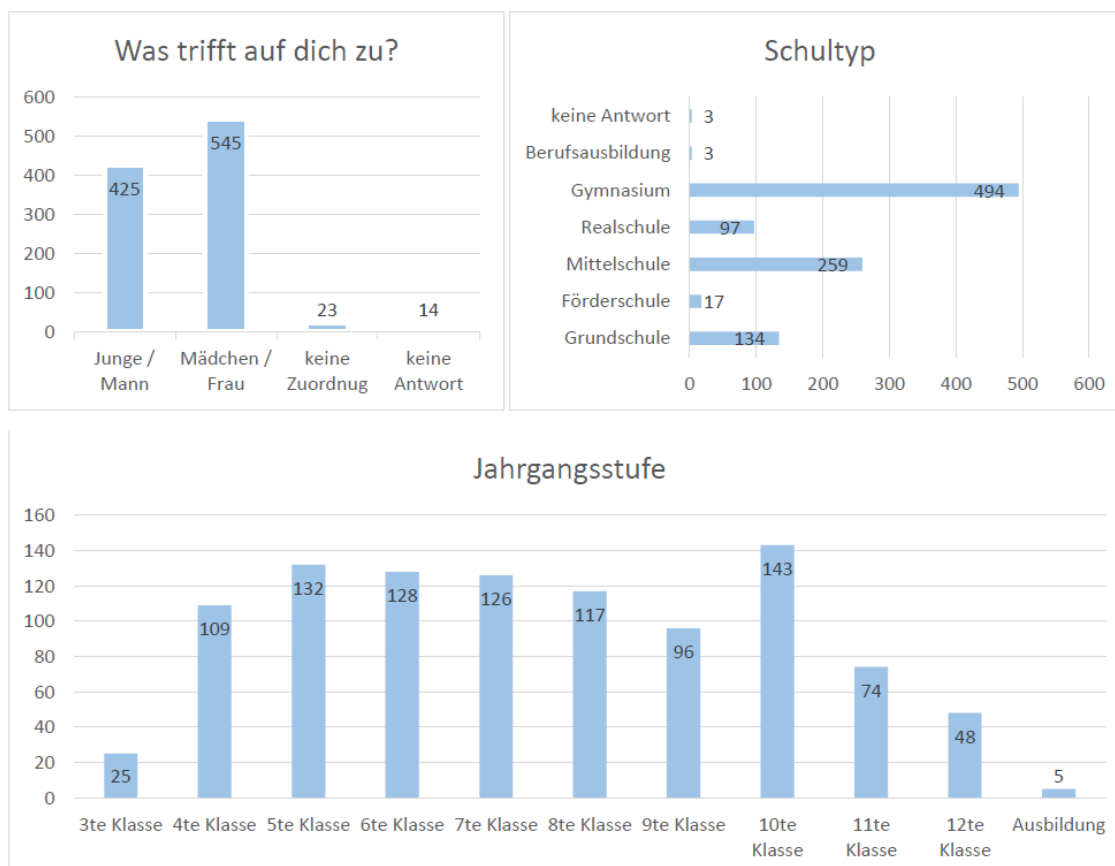
In der Umfrage „Freizeit, Schule und Medien“ von 2022 wurden zwischen April und Juli 2022 insgesamt 1007 Kinder und Jugendliche befragt.

Die Studie ist für uns eine gute Ergänzung zu der KIM- und JIM-Studie, weil sie regional in unserer Nähe durchgeführt wurde, und die Zahlen und Daten der anderen beiden Studien unterstützt.

Für uns als Jugendverband sind die Veränderungen, die in den Studien aufgezeigt werden, wichtig. Gerade, weil sie im Gegensatz zur KIM- und JIM-Studie etwas detailliertere Fragen stellt und Altersunterschiede anders herausarbeitet.

Im Folgenden wird auf die Zahlen und Daten für den Jugendverband relevanten Punkte eingegangen.

2.3.1 Datengrundlage der Studie



⁴ Auszug - Medienpädagogik: Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen während der Corona-Pandemie <https://ratsinfo.augsburg.de/bi/to020.asp?TOLFDNR=38487> (Abgerufen 18.06.2024)

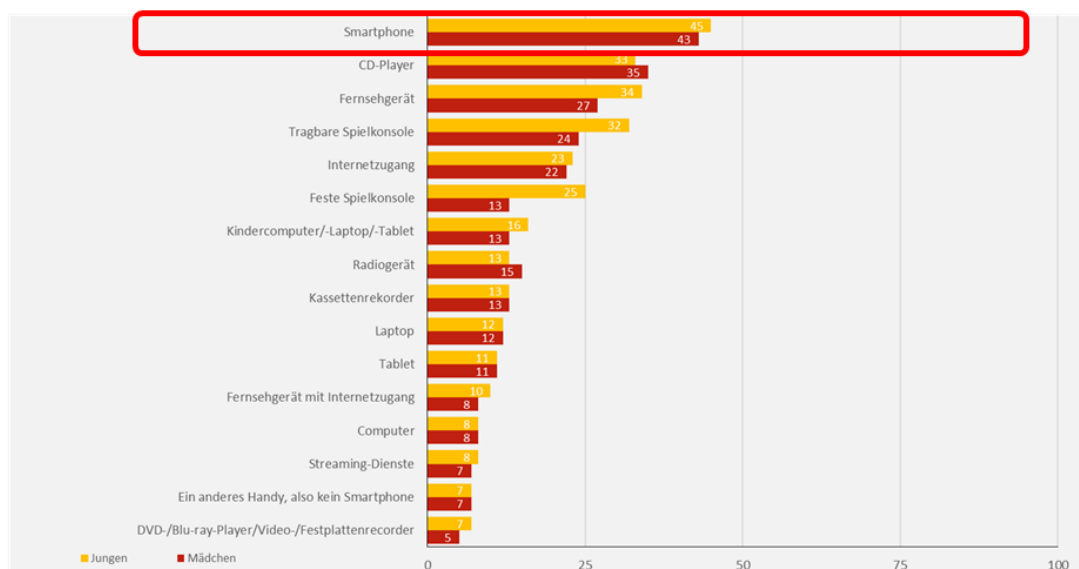
Die Studie erfasst Kinder von der Dritten bis zur 12ten Klasse. Somit sind von Wölflingen bis Rover*innen alle unsere Altersstufen repräsentiert. Es werden 8- bis 16-jähriger erfasst.

2.4 Betrachtung der drei Studien: KIM, JIM und Mediennutzung der Jugendlichen in der Stadt Augsburg

Um Zusammenhänge und die Entwicklungen der Jugend betrachten zu können, werden im Folgenden alle drei Studien zu verschiedenen Themen betrachtet. So werden u.a. über die verschiedenen Entwicklungen und Nutzungsverhalten je nach Alter dadurch ersichtlich.

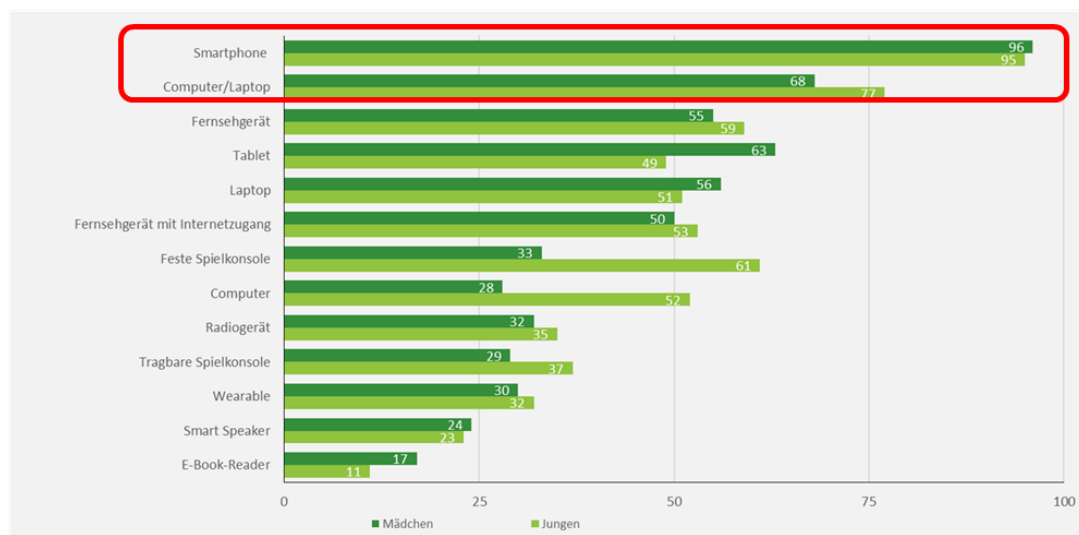
2.4.1 Gerätebesitz

Gerätebesitz der Kinder 2022
- Angaben der Haupterzieher*innen -

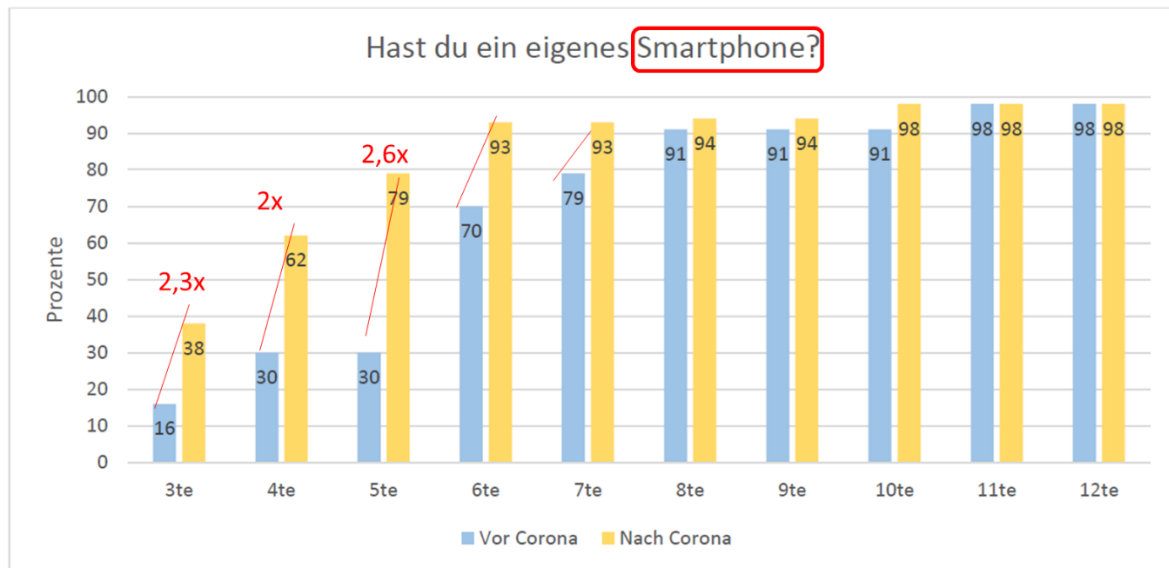


Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

Gerätebesitz Jugendlicher 2023



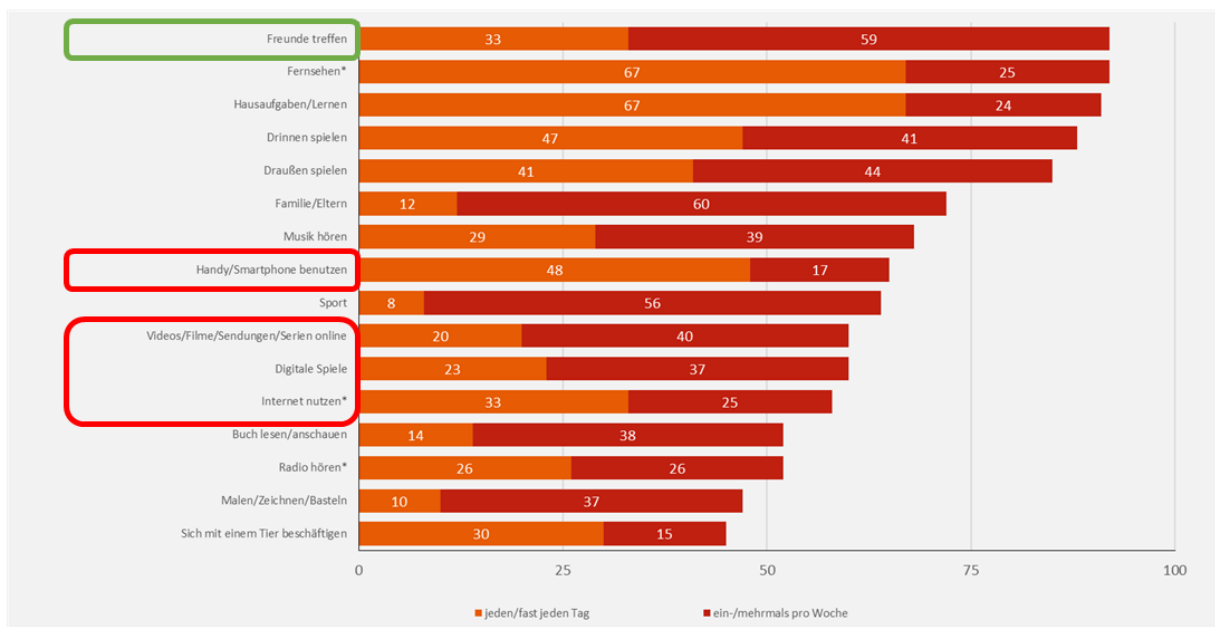
Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Es ist ersichtlich, dass sowohl immer mehr Kinder als auch fast alle Jugendlichen inzwischen ein Smartphone besitzen. Gerade die Covid-Pandemie hat dafür gesorgt, dass auch schon in der Grundschule mehr Kinder immer früher ein Smartphone besitzen. Dadurch haben sie meistens einen direkten und oft ungefilterten Zugang zum Internet.

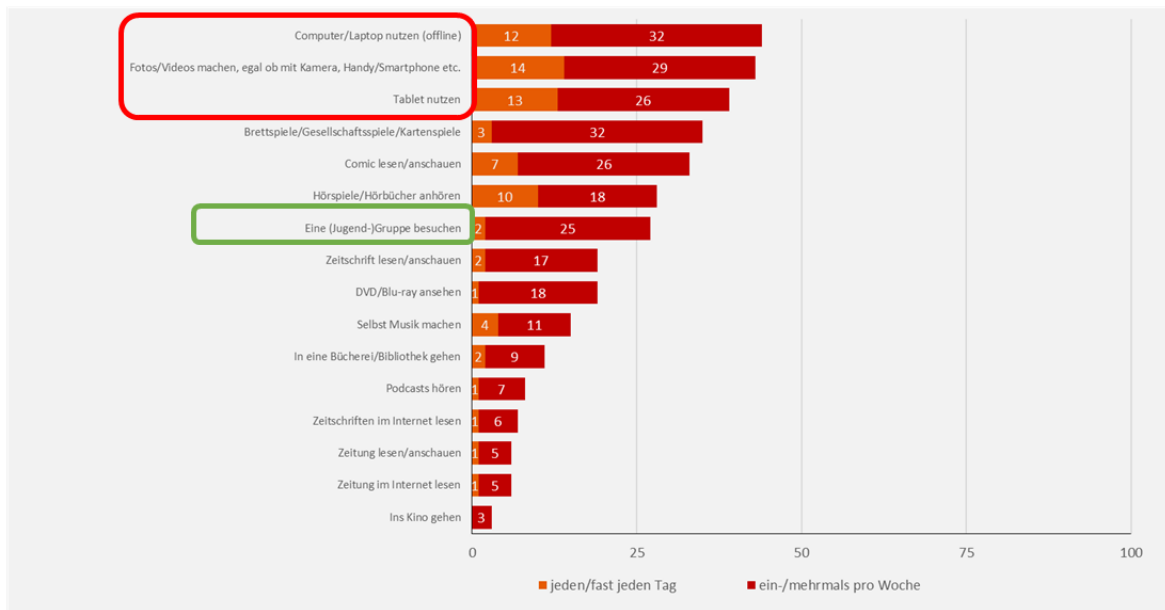
2.4.2 Freizeitaktivitäten

Freizeitaktivitäten 2022 (Teil 1)
- mind. ein-/mehrmals pro Woche -



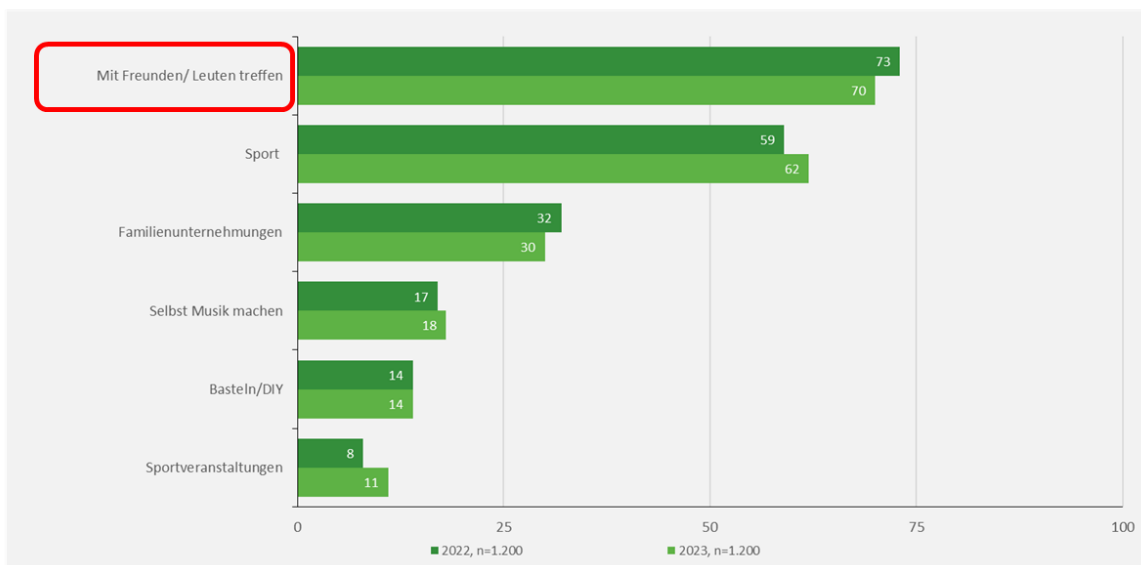
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.219

Freizeitaktivitäten 2022 (Teil 2) - mind. ein-/mehrmals pro Woche -



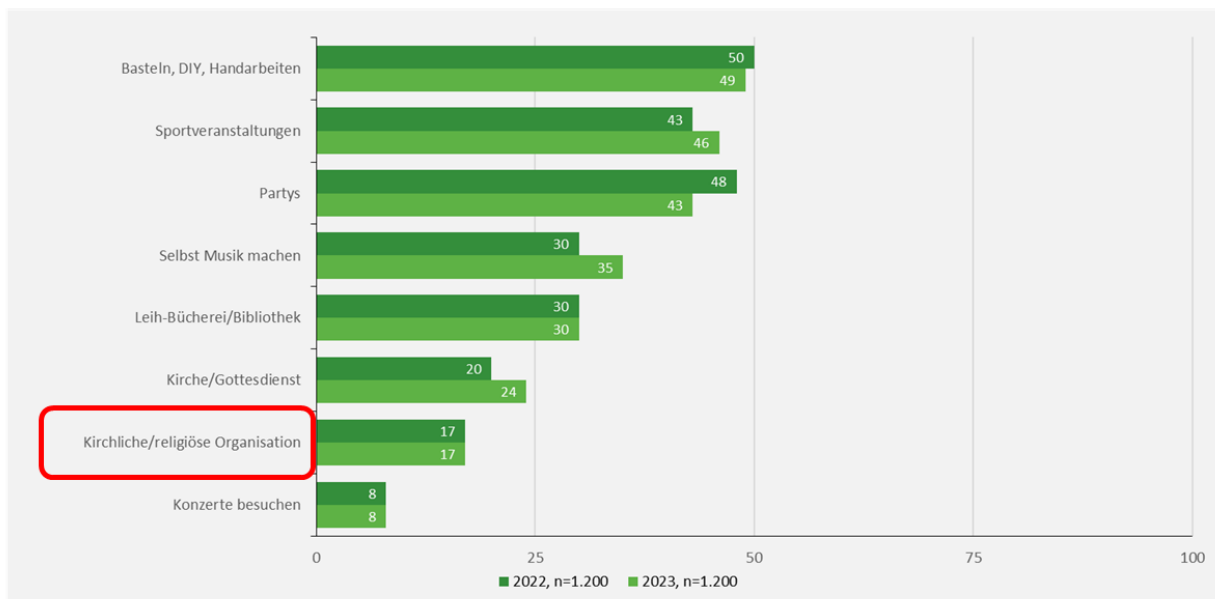
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Freizeitaktivitäten 2023 – Vergleich 2022 - täglich/mehrmals pro Woche -

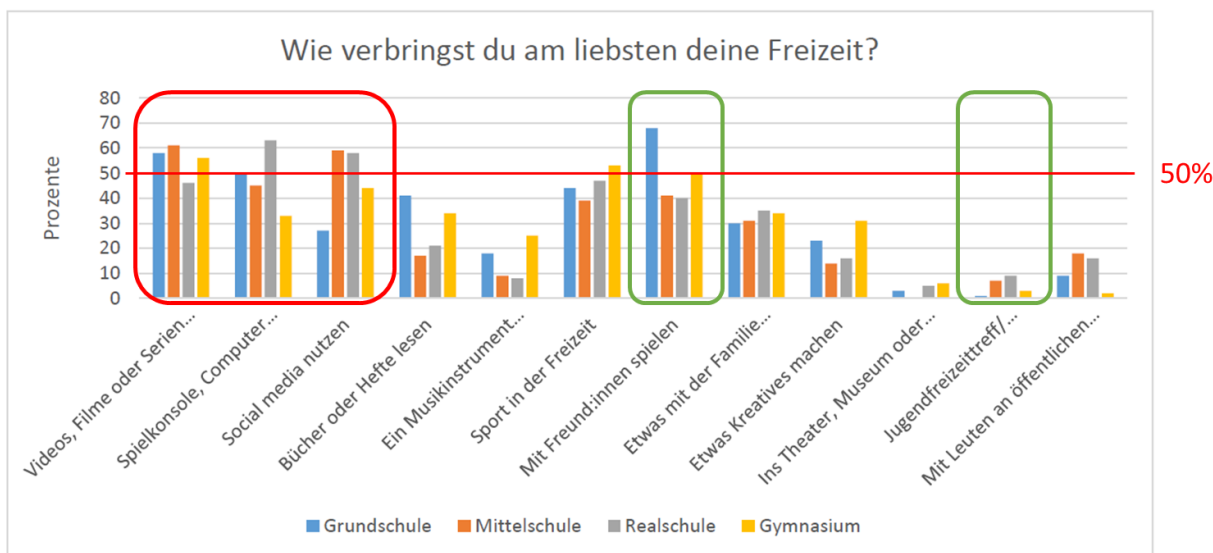


Quelle: JIM 2022, JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Freizeitaktivitäten 2023 – Vergleich 2022
- mindestens einmal pro Monat -



Quelle: JIM 2022, JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Sowohl für die Kinder als auch Jugendlichen ist es immer noch sehr wichtig sich mit Ihren Freunden zu treffen. Allerdings nehmen mediale Aktivitäten einen großen Stellenwert ein.

Für uns als Jugendverband ist gut zu sehen, dass wir eine wichtige Rolle bei einigen Kindern und Jugendlichen spielen.

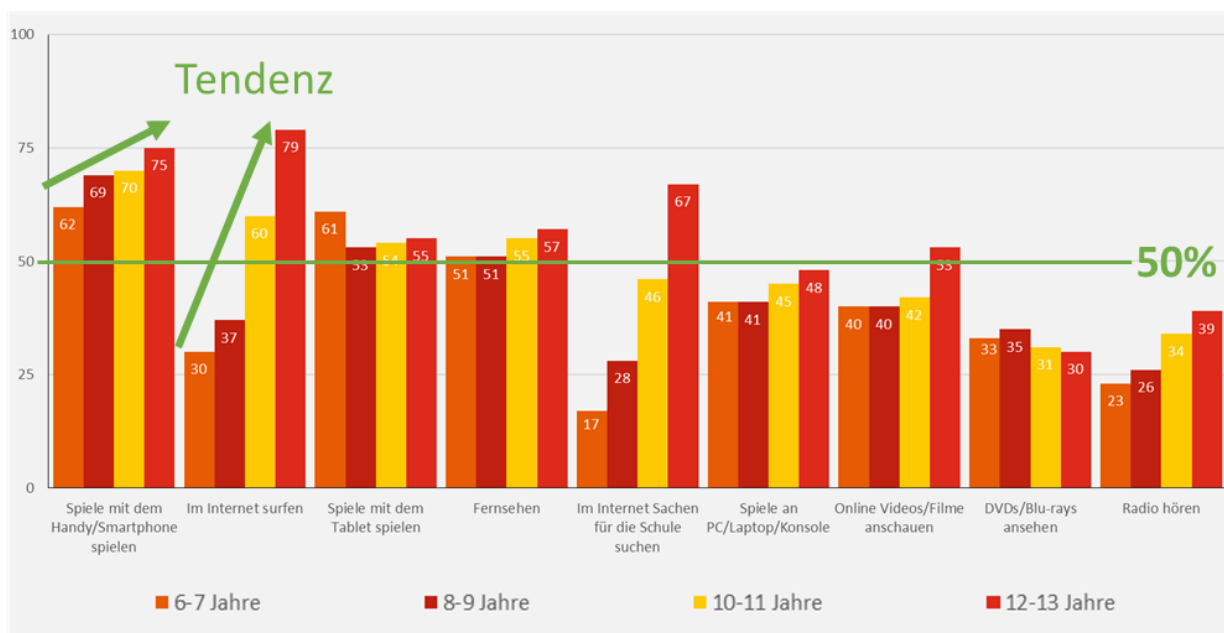
2.4.3 Medienbeschäftigung

Mediennutzung 2022: Mache ich eher mit...



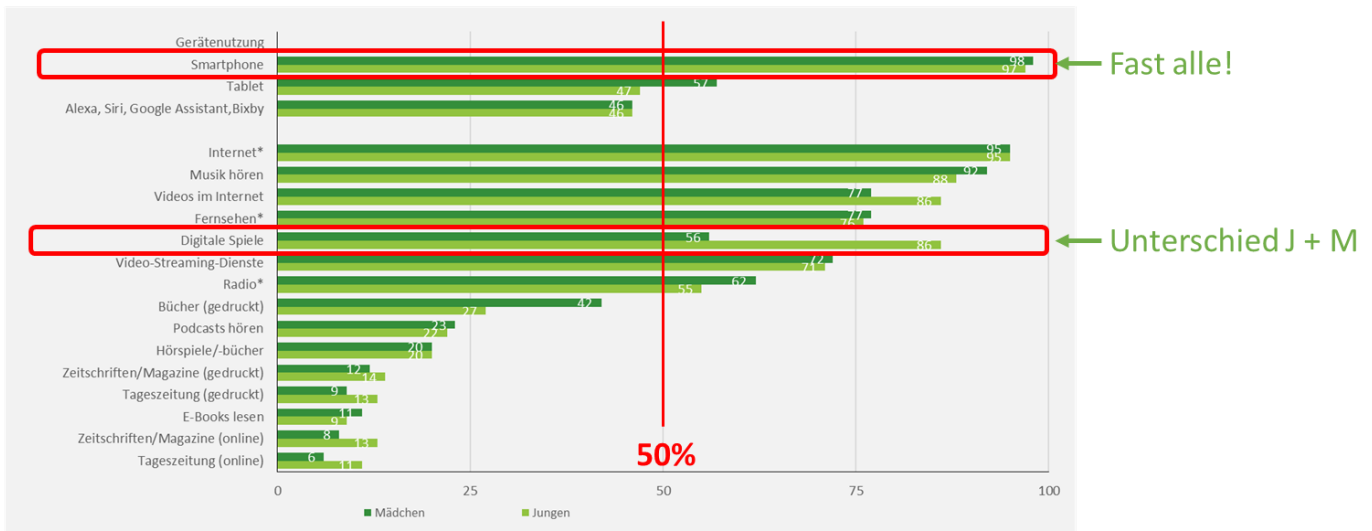
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Mediennutzung 2022: Mache ich eher alleine...



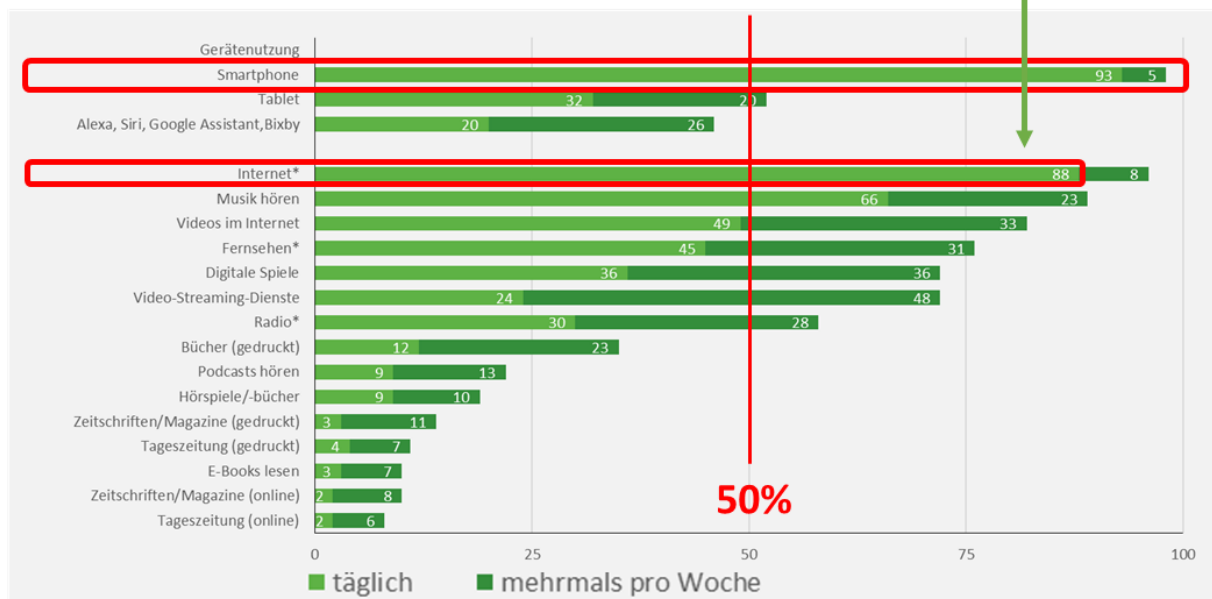
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2023
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2023

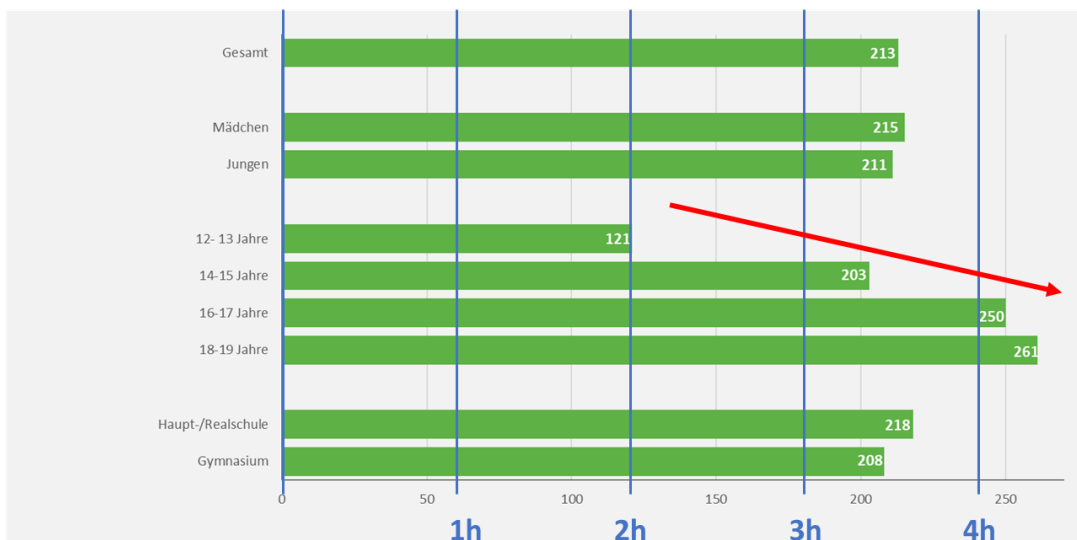


Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

Bei den Kindern kann man gut sehen, dass sie immer mehr im Internet unterwegs sind, je älter sie werden. Auch die Jugendlichen sind fast alle täglich am Smartphone (Mädchen 98% | Jungs 97%). Und 88% davon täglich im Internet.

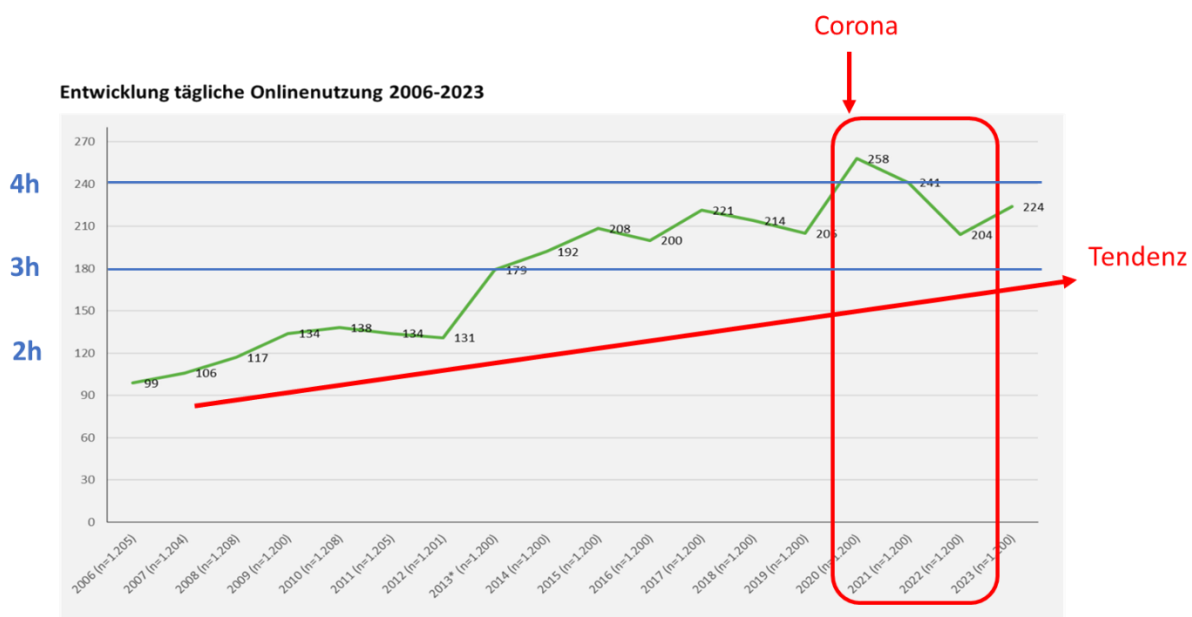
2.4.4 Bildschirmzeit

Durchschnittliche tägliche Bildschirmzeit am Smartphone



Tendenz
Je älter, desto mehr!

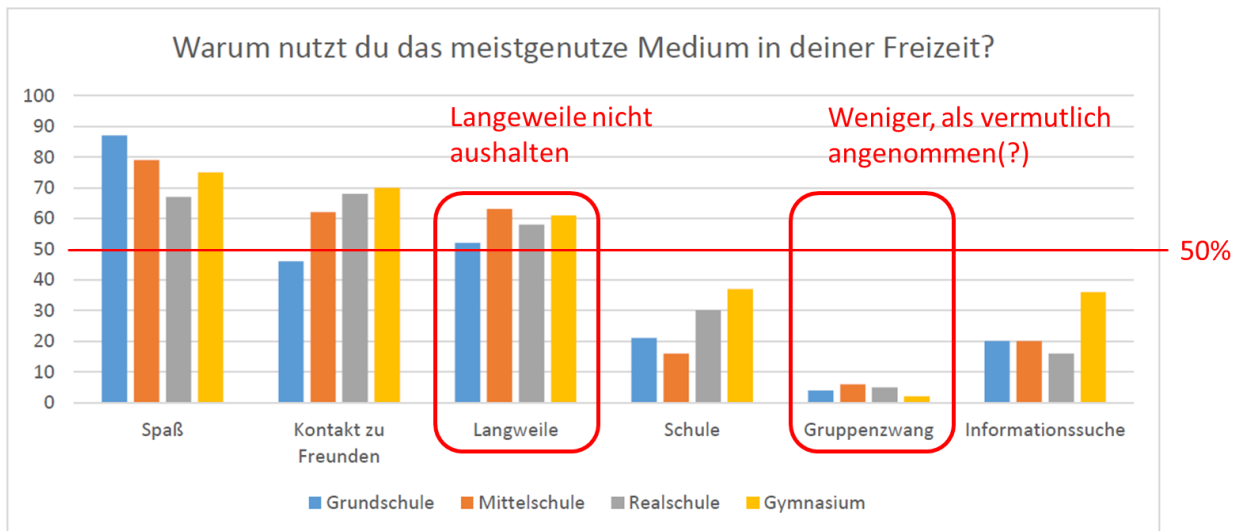
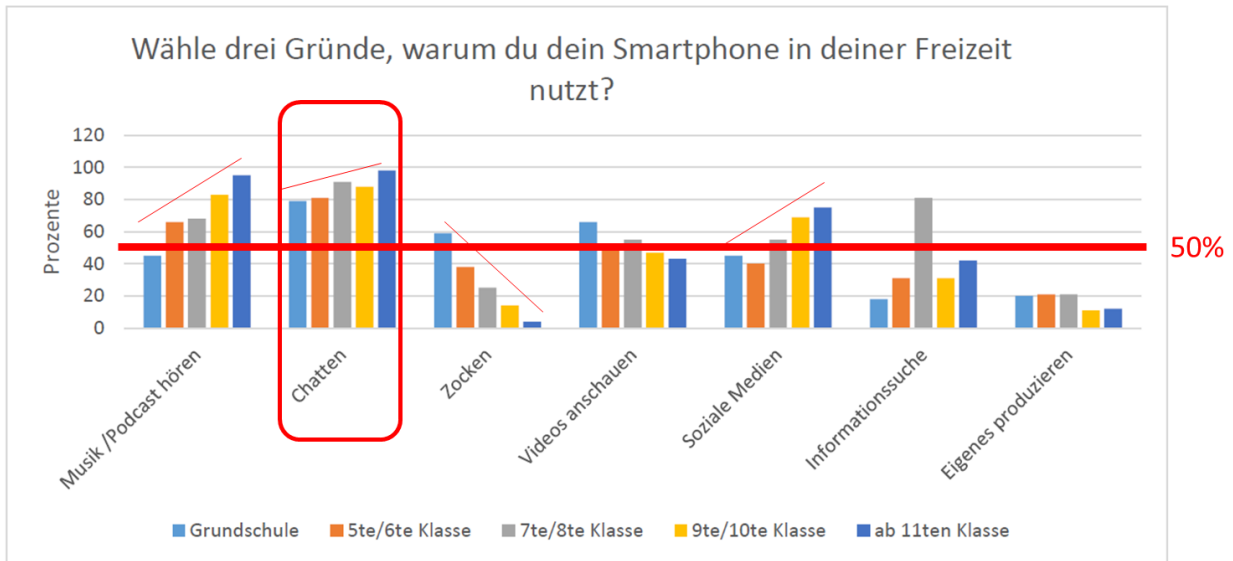
Quelle: JIM 2023, Angaben in Minuten, Basis: Befragte, die ihre Bildschirmzeit überprüfen n=510



Quelle: JIM 2006-JIM 2023, Angaben in Minuten, *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten

Je älter die Jugendlichen sind, desto mehr Zeit verbringen sie am Bildschirm. Und über die letzten Jahre hat dies tendenziell zugenommen. Zwar ist der Peak während der Covid-Pandemie wieder zurückgegangen. Dennoch ist weiterhin ein steigender Trend zu erkennen.

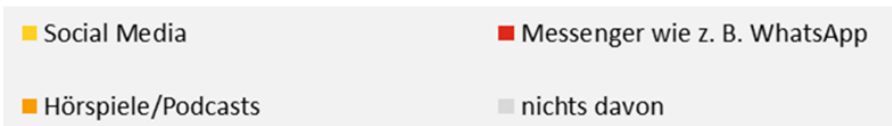
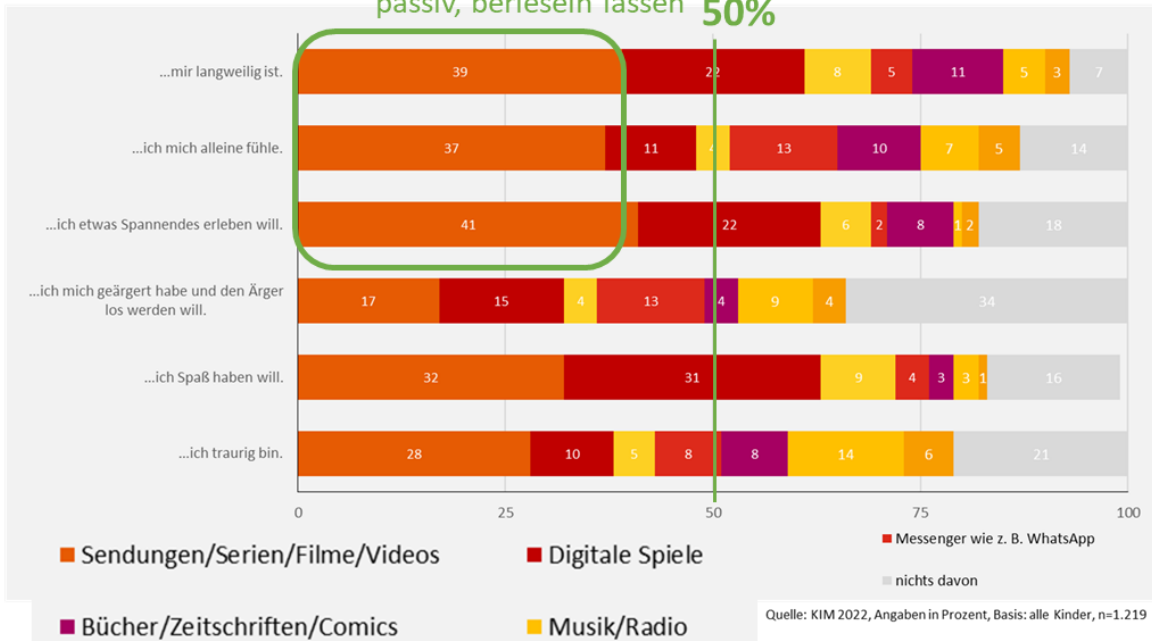
2.4.5 Nutzungsgründe und Motive



Nutzungsmotive einzelner Medien Konsumieren

- Nutze ich am ehesten wenn... -

passiv, berieseln lassen 50%



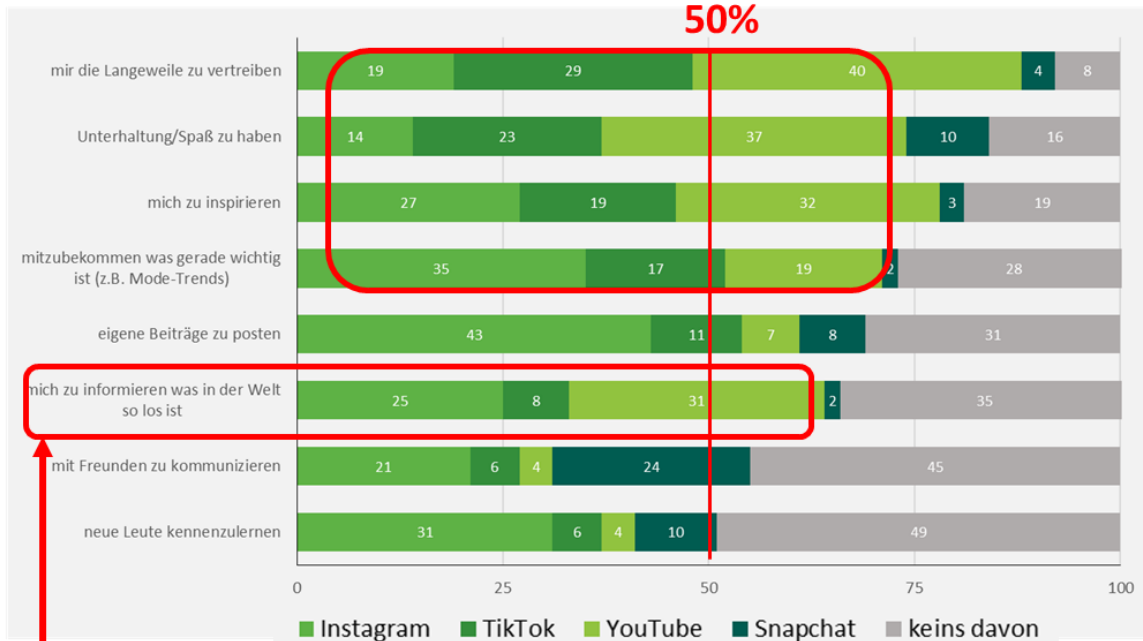
JIM 2021

Nutzungsmotive einzelner Social Media Angebote

- Nutze ich am ehesten um... -

Konsumieren
passiv, berieseln lassen

50%



Informationsbeschaffung
über soziale Medien

Aus den Studien lassen sich einige Punkte ableiten:

Kinder und Jugendliche greifen zum Smartphone, wenn

- ihnen langweilig ist
- sie sich in verschiedenen Arten unwohl fühlen (allein, traurig, ...)
- sie mit ihren Freund*innen in Kontakt treten wollen
- sie Spaß haben wollen
- Sich informieren wollen

Somit wird klar, dass die Medien sowohl positiv als auch kritisch zu betrachten sind.

Medien werden oft zum passiven „Konsumieren“ (in jeglicher Form) verwendet. Ein Ansatz für uns könnte hier sein, den Kindern vorzuleben, wie sie Medien anders verwenden können, um sich auszudrücken. So wird ein Wechsel vom Konsum zu einer gestalterischen Haltung ermöglicht.

Dies kann auch den eher negativen Gefühlen, wie Langeweile, Einsamkeit oder Trauer einen neuen Ausdruck ermöglichen.

Aus der Augsburger-Studie wird allerdings auch ersichtlich, dass fast kaum Gruppenzwang als Grund für Medienkonsum angegeben wird.

Im Positiven können wir allerdings auch erkennen, dass das „Chatten mit Freund*innen“ einen großen Stellenwert hat. Hier muss man sich als Fachperson, aber auch als Gruppenleiter*in damit auseinandersetzen, dass die Kommunikation, die noch vor 10 Jahren „anders“ war, sich neue Kanäle gesucht hat und für die Kinder und Jugendlichen zu einer „Normalität“ geworden ist.

Hier gilt es dies wertzuschätzen, dass es eine Kommunikation unter den Kindern und Jugendlichen gibt. Oft wird diese von älteren Menschen als negativ bewertet. Und eine solche Bewertung wird jedoch dem Verhalten der Kinder und Jugendlichen nicht gerecht. Es findet nach wie vor Kommunikation statt. Das Medium hat sich geändert. Von persönlichen Gesprächen hin zu digitalen Gesprächen, meist in Schriftform.

Auch die freudigen Aktivitäten in den Medien sollten als selbstwirksames Verhalten bewertet werden. Denn die Kinder und Jugendlichen zeigen damit, dass sie sich gut selbst beschäftigen und für sich und ihr Wohlbefinden sorgen können.

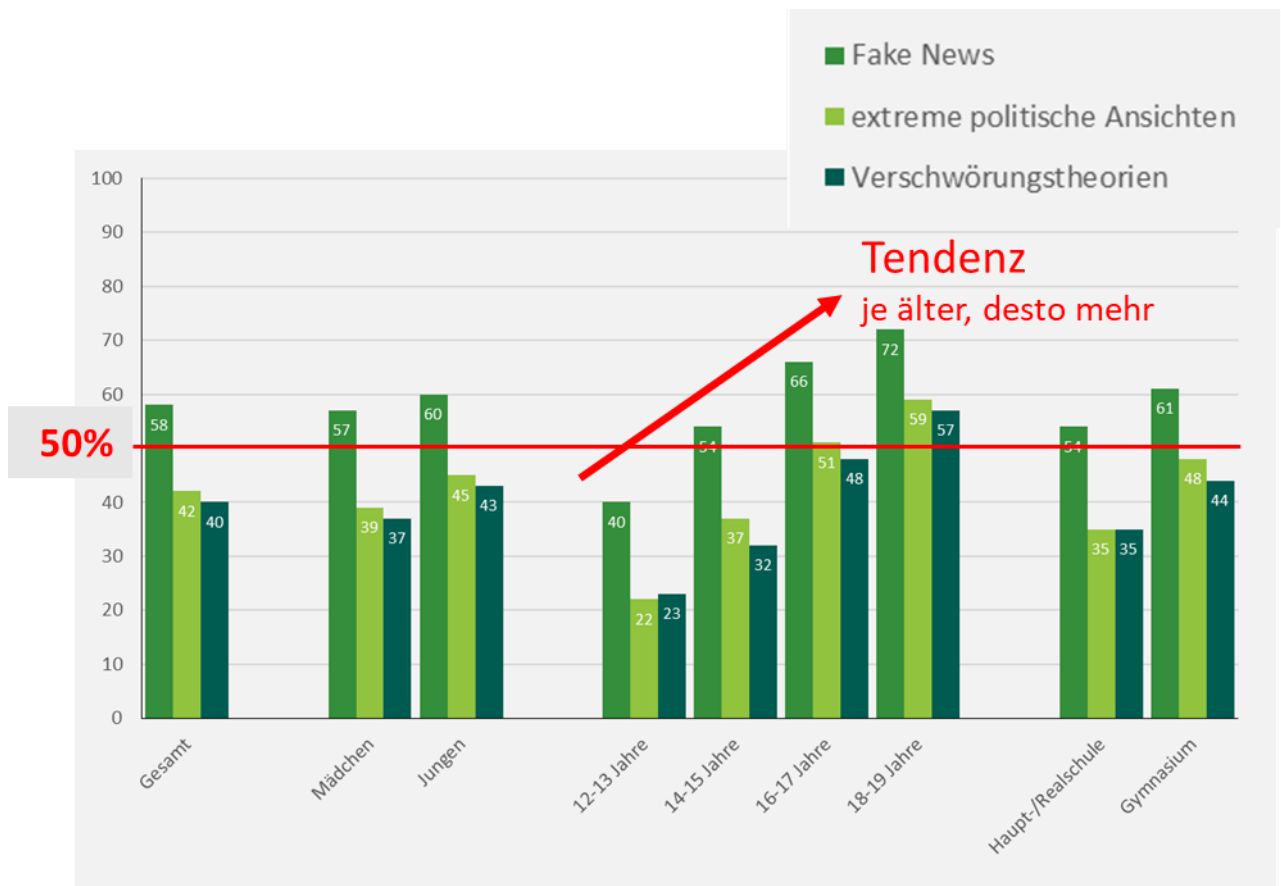
2.4.6 Was ist den Kindern und Jugendlichen so im Netz begegnet?

Probleme im Internet 2022

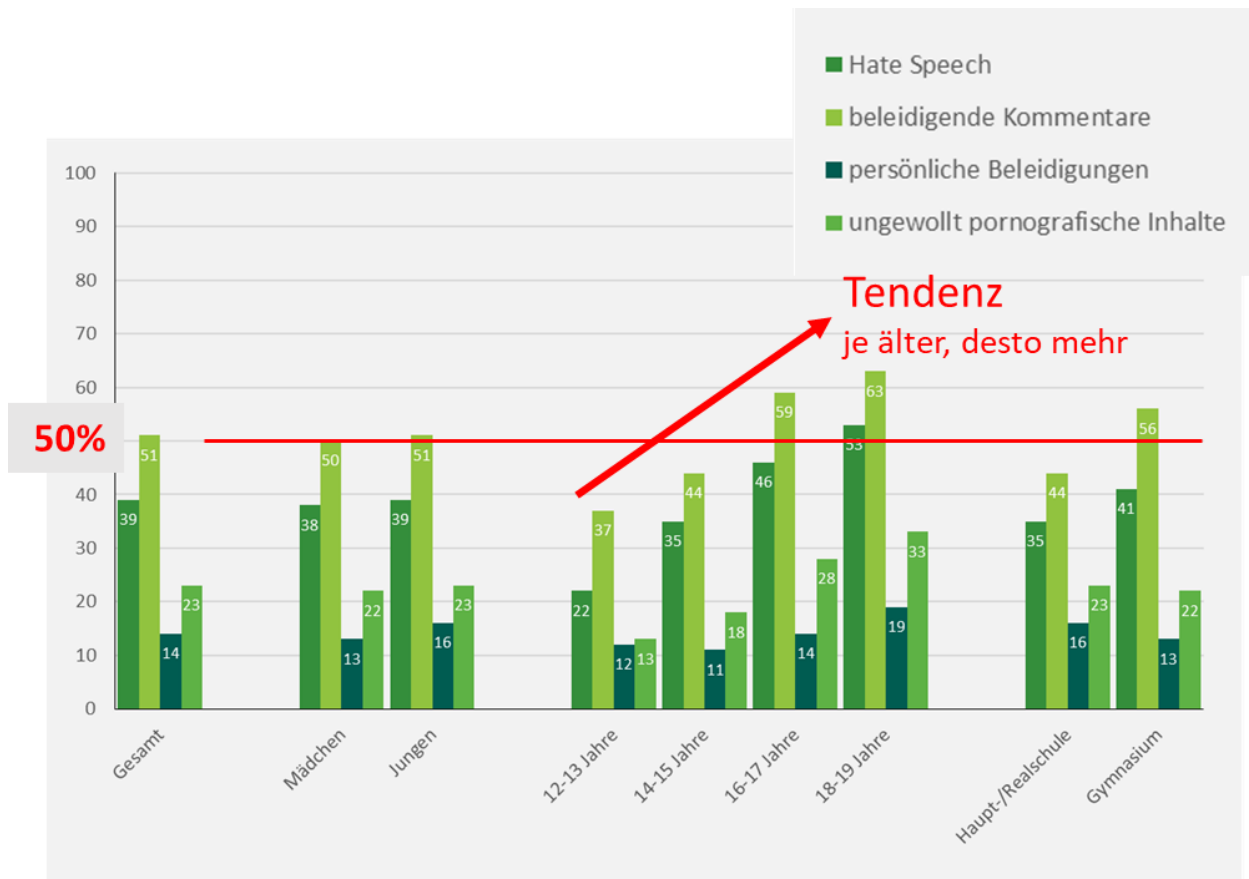
„Ganz generell: Bist Du im Internet schon mal auf Sachen gestoßen, für die Du zu klein oder zu jung warst, die Dir Angst gemacht haben oder die Dir unangenehm waren?“



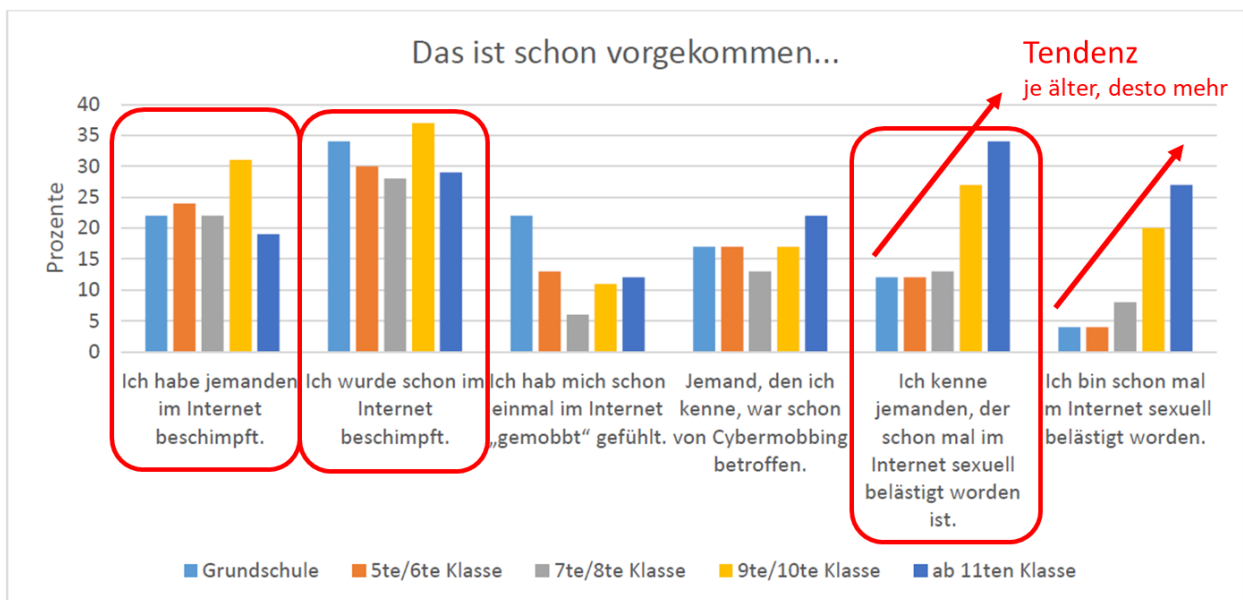
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 4 Prozent; Basis: Internet-Nutzer*innen, n=854



Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

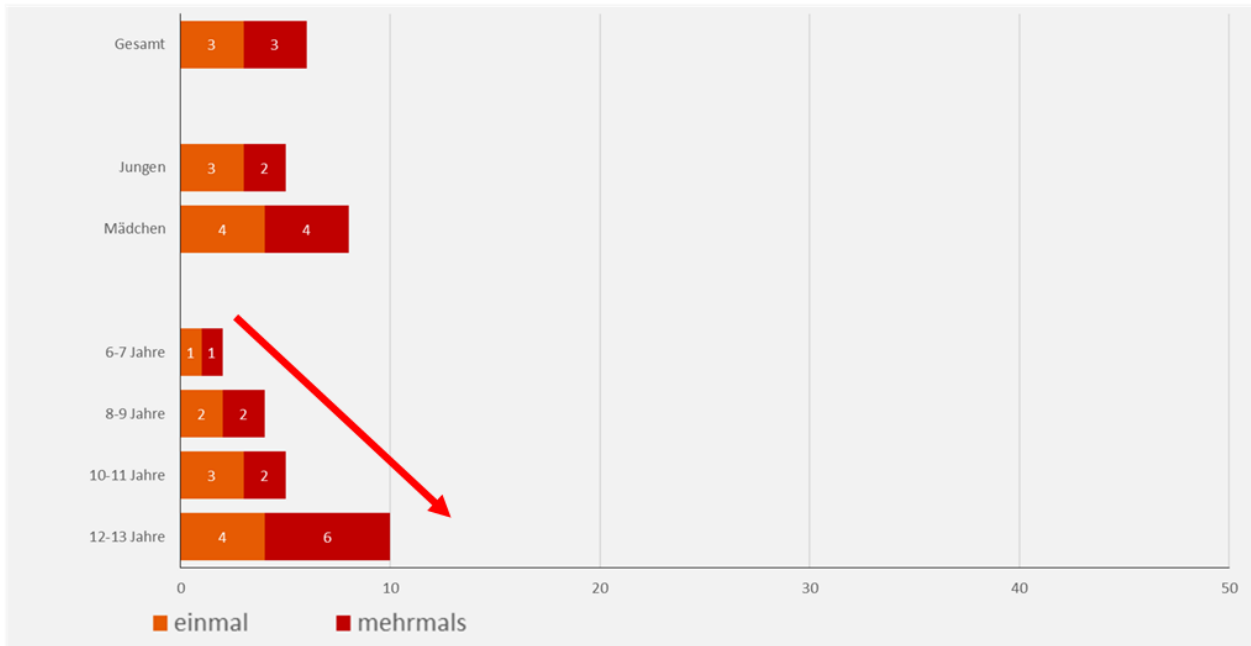


Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Unangenehme Bekanntschaften im Internet 2022

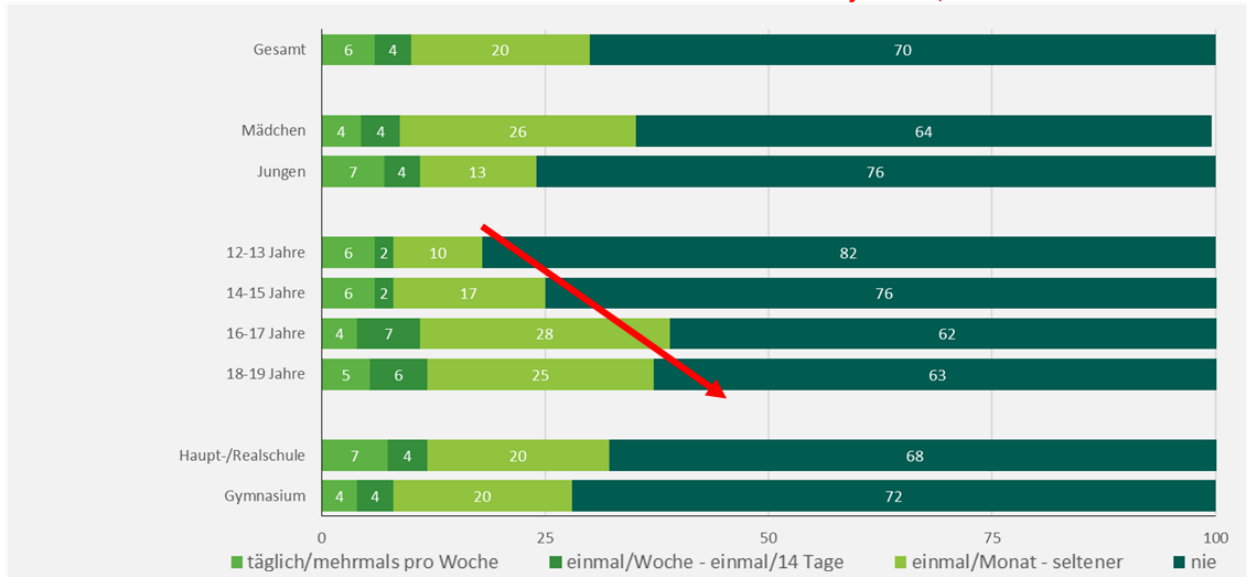
- „Ja, ich habe schon einmal/mehrmals unangenehme Leute im Internet getroffen“ -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent; Nennungen ab 4 Prozent; Basis: Internet-Nutzer*innen, n=854

Sexuelle Belästigung im Internet

Tendenz
je älter, desto mehr



Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

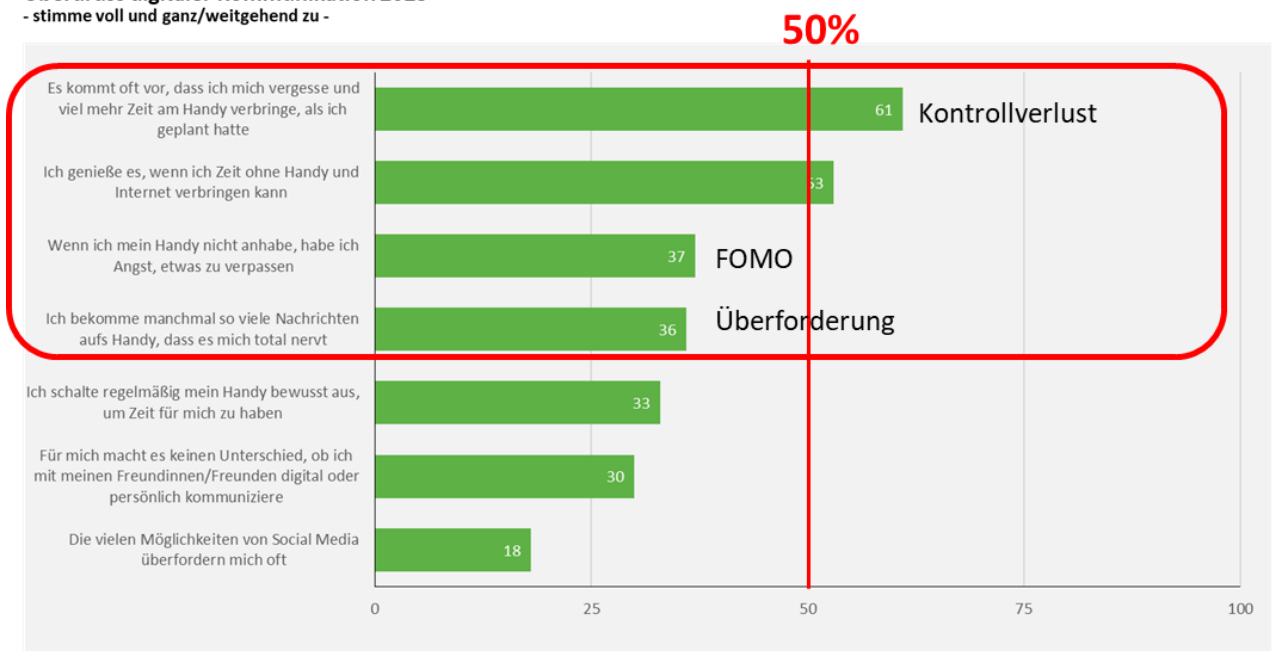
Die Ergebnisse zeigen verschiedene Punkte:

- Je älter die Kinder werden, desto mehr kommen sie in Kontakt mit kritischen Inhalten und Personen.
- Schon kleine Kinder sehen pornografische, gewaltverherrlichende und angsterzeugende Inhalte.

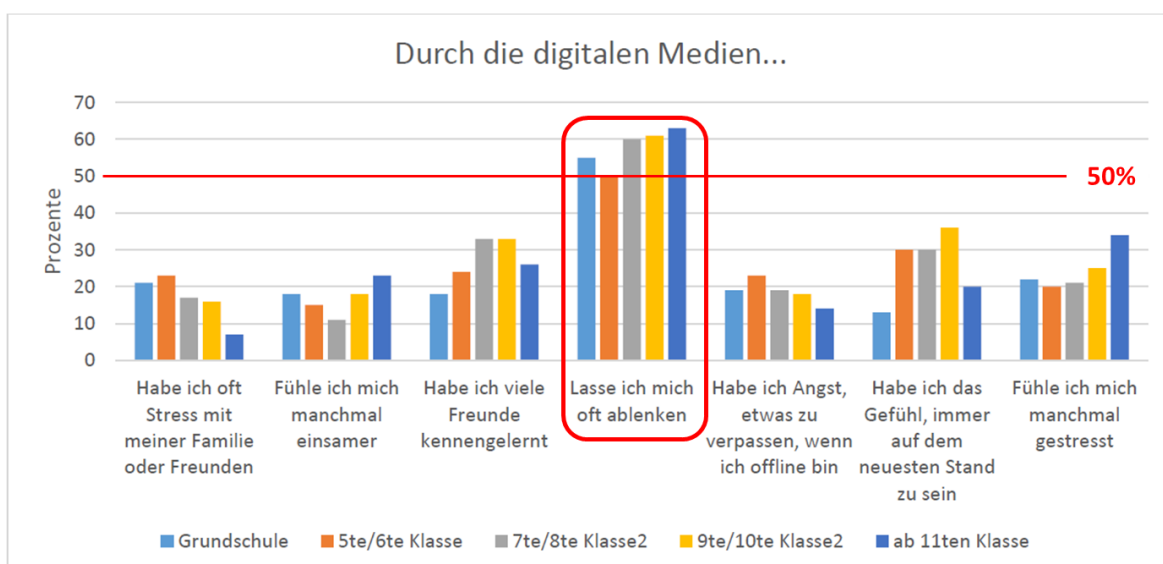
- Dies ist aus den vorherigen Ergebnissen (Kap. [2.4.3 Medienbeschäftigung](#) und [2.4.4 Bildschirmzeiten](#)) nicht verwunderlich. Denn die Nutzungszeiten steigen mit dem Alter der Kinder. Somit ist die Möglichkeit kritische Inhalte zu sehen direkt davon abhängig. Außerdem erkunden Kinder und Jugendliche mit der Zeit immer mehr im Internet und werden zwangsläufig auf kritische Inhalte stoßen.

2.4.7 Folgen digitaler Kommunikation

Überdross digitaler Kommunikation 2023 - stimme voll und ganz/weitgehend zu -



Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragte, n=1.200

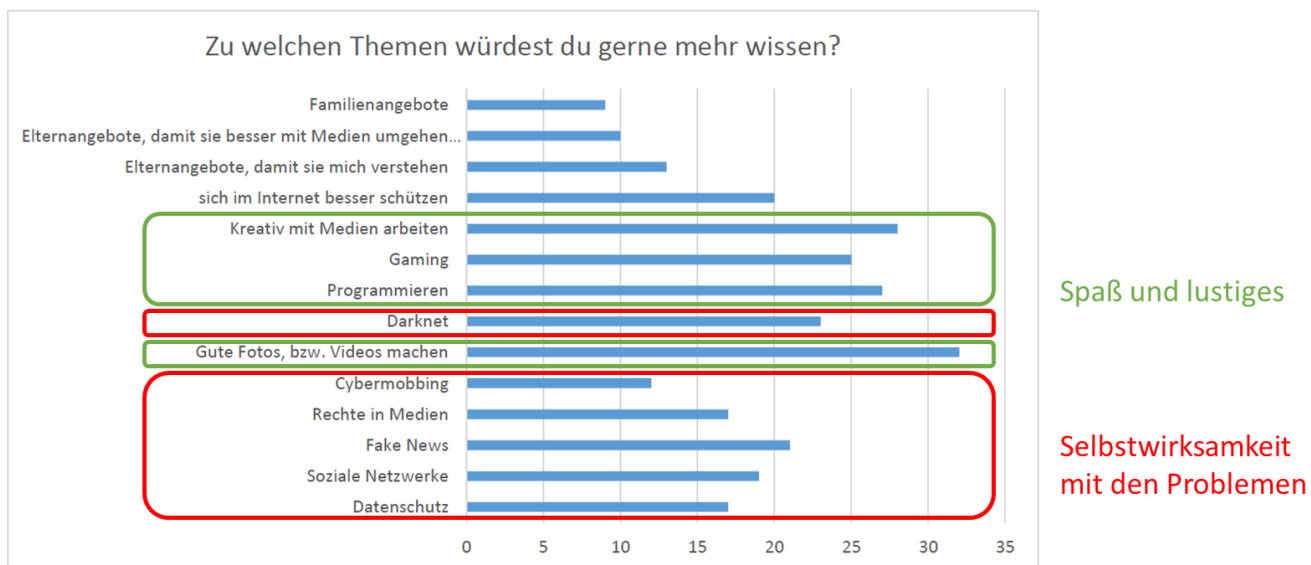


Die Kinder und Jugendlichen geben an, dass sie sich durch die digitalen Medien zum Teil eingeschränkt fühlen. Dies sind unterschiedliche Punkte:

- Sie lassen sich ablenken / und verbringen mehr Zeit als geplant
- Sie haben Angst etwas zu verpassen (Fear of Missing Out – FOMO)

Jedoch geben auch einige (ca. 30%) an, dass sie keine Probleme mit den Medien haben, und sogar Freunde darüber kennengelernt haben (ca. 20-30%).

2.4.8 Wünsche der Kinder und Jugendlichen

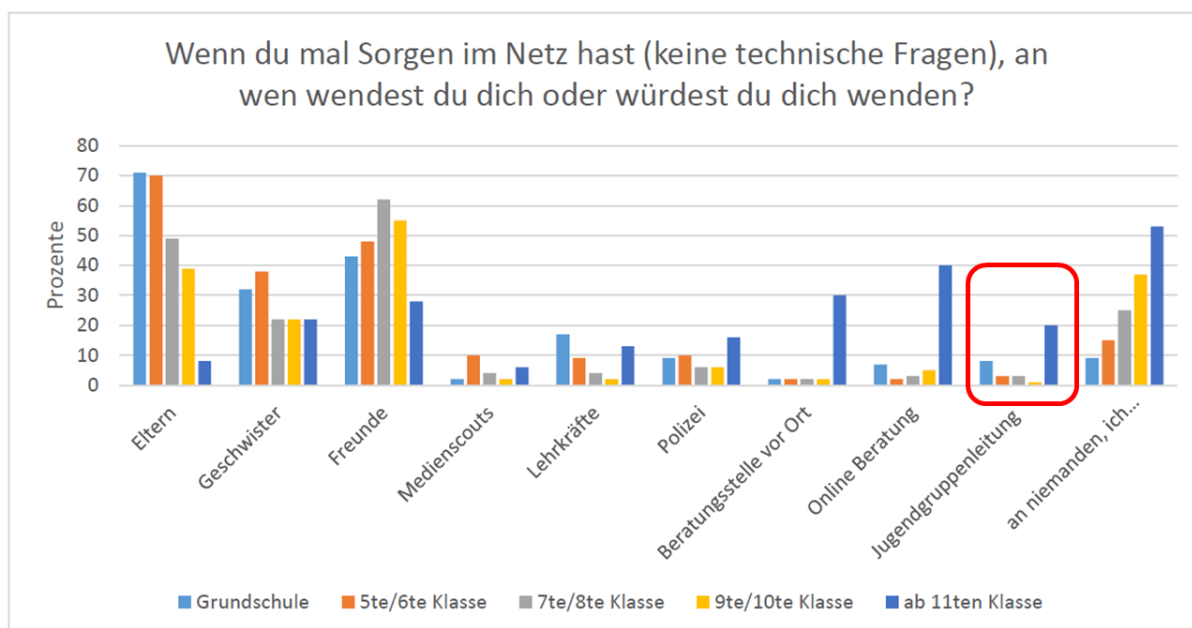


Aus der Umfrage von Augsburg können wir lesen, dass viele sich mehr Wissen über Spaßiges und Kreatives, wie Gestaltung mit Medien, aber auch Gaming und Programmieren wünschen.

Sie geben aber auch an, dass sie mehr über das Darknet, Cybermobbing, ihre Rechte in den Medien, soziale Netzwerke, Datenschutz und Fake News erfahren wollen. Hier steckt vermutlich das Bedürfnis nach mehr Sicherheit und damit einhergehend Selbstwirksamkeit dahinter.

Wir können daraus ableiten, dass wir die Kinder und Jugendlichen bei diesen Bedürfnissen unterstützen können. Dafür müssen wir Angebote zu aktiver Medienarbeit bieten und den Raum öffnen die Kinder zu Informieren und begleiten, sich souveräner im Netz zu bewegen.

2.4.9 An wen würden sich Kinder und Jugendliche wenden, wenn sie Sorgen im Netz haben?



Das Ergebnis zeigt, dass Jugendgruppenleiter*innen hier eine mögliche Rolle spielen können, an die sich Kinder und Jugendliche mit ihren Sorgen und Erfahrungen aus dem Netz wenden können.

Während kleine Kinder sich noch eher an Eltern und Freunde wenden, sind die Älteren eher bereit sich an Beratungsstellen und auch Jugendleitende zu wenden.

Dies ist mit dem Hintergrund, dass gerade ältere Jugendliche immer mehr kritischen Medieninhalten ausgesetzt sind, nochmals besonders hervorzuheben. Somit könnten Jugendleitende hier eine wichtige Rolle als erste Ansprechpersonen einnehmen.

2.4.10 Fazit aus den Studien

Für uns als Jugendverband bedeutet dies, dass wir sensibel damit umgehen sollen, wie wir Kindern und Jugendlichen in Bezug auf Medien und ihrer Mediennutzung begegnen. Denn es kann sein, dass dieses Empfinden, das sie haben, auch mit Scham behaftet sein kann. Und hier könnte eine direkte Konfrontation oder ein Verbot zu eher einer abwehrenden Haltung führen, als dass diesem Problem konstruktiv begegnet wird.

Hier könnten wir in unserer Arbeit im Verband dafür sorgen, dass auch weiterhin viele kreative Medienprojekte umgesetzt werden. In der DPSG werden schon seit Jahrzehnten Medienprojekte durchgeführt. Dabei wird jedoch oft sehr pragmatisch an diese herangegangen. Mit aktiver Medienarbeit könnten wir Erfahrungs- und Austauschräume für unsere Mitglieder schaffen, damit diese sich mit sich und ihrem eigenen Medienverhalten auseinandersetzen können. Denn dieser methodische Rahmen der aktiven Medienarbeit unterstützt die Jugendleitenden, ihre Projekte ein kleines bisschen besser umzusetzen und hilft ihnen, das Medium und die Erfahrungen im Medium besser

zu reflektieren. Dadurch kann den Kindern und Jugendlichen mehr Sicherheit im Umgang mit Medien vorgelebt und gezeigt werden, was wiederum zu mehr Selbstwirksamkeit im Netz führen kann.

Hier kann unsere Rolle als Verband sein, für die Kinder und Jugendlichen als Vorbild zu dienen, sich spielerisch und mutig mit diesen Themen auseinander zu setzen. Dafür müssen unsere Jugendleitenden gut ausgebildet sein, um sprachfähig gegenüber den Kindern, Jugendlichen und Eltern zu sein.

Damit dies auch zur Realität wird und sich Kinder und Jugendliche an unsere Jugendleitende mit ihren Problemen wenden, müssen diese fachlich gut ausgebildet werden.

Hier braucht es Input zu folgenden Themen:

- Wissen und Erfahrung zur aktiven Medienarbeit, um kreative und spaßige Medienprojekte umzusetzen und diese auch gut und kritisch reflektieren zu können.
- Wissen und Sensibilisierung über kritische Medieninhalte
- Kenntnis zu medienpädagogischen Fachstellen, an die sich die Jugendleiter*innen im Notfall wenden können

2.5 Forsa-Studien zur Entwicklung der krankhaften Nutzung von Medien durch Kinder und Jugendliche während der Covid-Pandemie 2019

Die DAK-Krankenkasse hat mit dem Zentrum für Suchtfragen des Kinder- und Jugendalters am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf die Entwicklung der kritischen und pathologischen Suchtverhalten von Kindern und Jugendlichen während der Corona-Pandemie aufgezeichnet.⁵



<https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/33244/data/b96c8766aaedf196799663923a4f2d5c/dak-studie-mediensucht-2022-booklet.pdf>

Die Studie hat 2019 begonnen und durch Zufall die Entwicklungen der Covid-Pandemie aufgezeichnet.

Aus dieser Studie können wir weitere Erkenntnisse für uns als Jugendverband und unsere Rolle in der Digitalisierung und mit dem Umgang mit Medien für Kinder und Jugendliche ziehen.

Aus der Studie wird ersichtlich, dass immer mehr Kinder und Jugendliche in ein kritisches und auch pathologisches (klinisch relevantes) Nutzungsverhalten von Medien entwickelt haben. Dies ist sicherlich auch durch die Situation der Pandemie entstanden.

Es gilt umso mehr, hier gegenzusteuern.

Im Folgenden werden die für uns als Jugendverband relevanten Ergebnisse der Studie aufgezeigt und für uns interpretiert.

Dabei werden jedoch nur die kritischsten Punkte beleuchtet und auch mögliche Lösungsansätze, wie den Betroffenen geholfen werden kann und was die für uns als Jugendverband bedeutet.

⁵ DAK-Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming?
<https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/33244/data/b96c8766aaedf196799663923a4f2d5c/dak-studie-mediensucht-2022-booklet.pdf> - Abgerufen 26.06.2024

2.5.1 Folgen einer Mediensucht⁶

Gerade durch die Pandemie und die damit verbundenen Einschränkungen des alltäglichen Lebens hat dafür gesorgt, dass der Medienkonsum und die Medienzeit stark nach oben gegangen sind. So konnte es auch passieren, dass ein kritisches Medienverhalten zu einem pathologischen wurde. Gleichzeitig hat das mediale Angebot zu dieser Zeit zu einer weiteren Steigerung der Medien geführt.

Gerade Kinder und Jugendliche, die in ihrer Gehirn-Entwicklung noch nicht abgeschlossen sind, stellen durch diese Steigerung der Mediennutzung eine besonders anfällige Gruppe dar. Die Auswirkungen dieser Nutzung spiegeln sich in verschiedenen psychischen Störungen wieder, wie

- Depressionen
- Soziale Ängste
- Aufmerksamkeitsdefizit-Syndrom-Hyperaktivitätsstörung (ADHS)
- Schulabsentismus
- Etc.

und können zu weiteren schwerwiegenden Folgen bei Nicht-Behandlung führen.

2.5.2 Datengrundlage⁷

Es nahmen zu unterschiedlichen Erhebungszeitpunkten unterschiedliche Anzahlen an Familien teil.

Die Kinder und Jugendlichen waren im Schnitt zwischen 10 und 17 Jahren alt.

Damit fallen sie in unsere Jupfi- bis frühe Rover-Zeit.

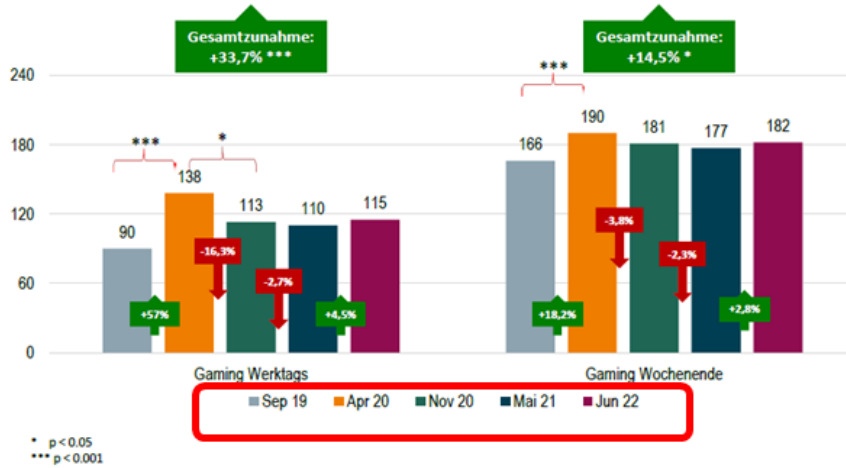
⁶ DAK-Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming?
<https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/33244/data/b96c8766aaedf196799663923a4f2d5c/dak-studie-mediensucht-2022-booklet.pdf> Seite 48 ff. – Abgerufen 26.06.2024

⁷ DAK-Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming?
<https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/33244/data/b96c8766aaedf196799663923a4f2d5c/dak-studie-mediensucht-2022-booklet.pdf> Seite 50 ff. – Abgerufen 26.06.2024

2.5.3 Nutzungszeiten

Nutzungszeiten digitaler Spiele [in Minuten] vor und in der Pandemie

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele nutzen



85% der befragten Kinder und Jugendliche nutzen im Juni 2022 regelmäßig digitale Spiele, 36% spielen täglich.

Nutzungszeiten sozialer Medien [in Minuten] vor und in der Pandemie

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien nutzen



89% der befragten Kinder und Jugendliche nutzen im Juni 2022 regelmäßig soziale Medien, 65% nutzen sie täglich.

Nutzungszeiten von Streaming - Diensten [in Minuten] in der Pandemie

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal die Woche Streaming-Dienste nutzen

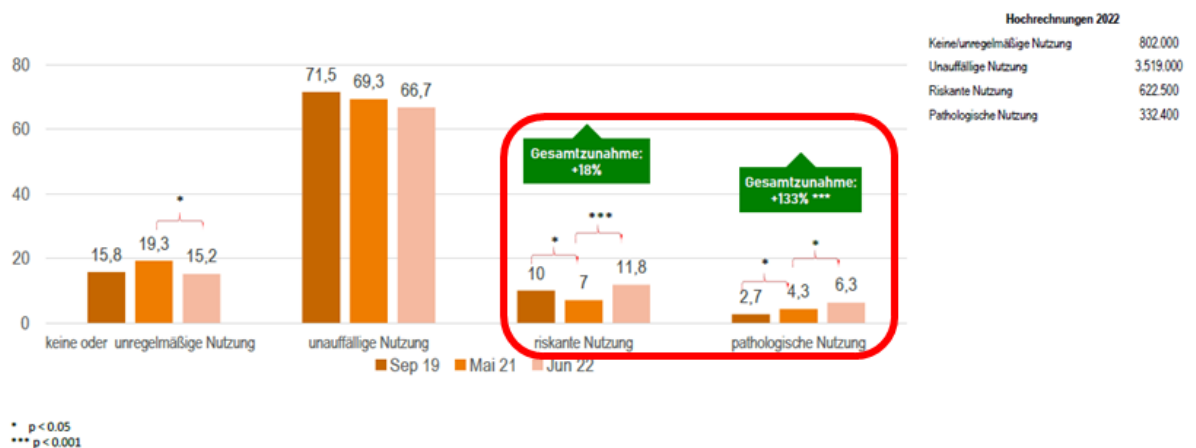


Aus den Diagrammen geht hervor, dass die Nutzungszeiten von sowohl Sozialen Medien, digitalen Spielen (Games) als auch Streamingnutzung, während der Covid-Pandemie generell angestiegen ist, dann wieder fast zum Vor-Covid-Niveau gefallen und wieder angestiegen sind.

2.5.4 Kritisches Nutzungsverhalten

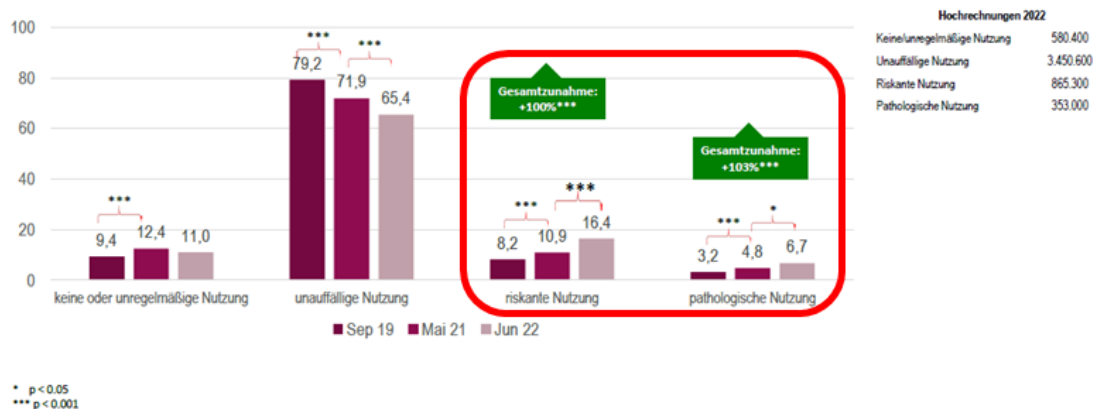
Nutzungsmuster digitaler Spiele [in %] vor und in der Pandemie

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen



Nutzungsmuster sozialer Medien [in %] vor und in der Pandemie

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen



Nutzungsmuster von Streaming - Diensten [in %]

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen: Erhebung Juni 2022



Aus den Diagrammen ist ersichtlich, dass während der Pandemie-Zeit die riskante und pathologische Nutzung von Medien auch nach der Pandemie weiterhin gestiegen ist, obwohl die allgemeine Nutzungsdauer wieder zurückgegangen ist.

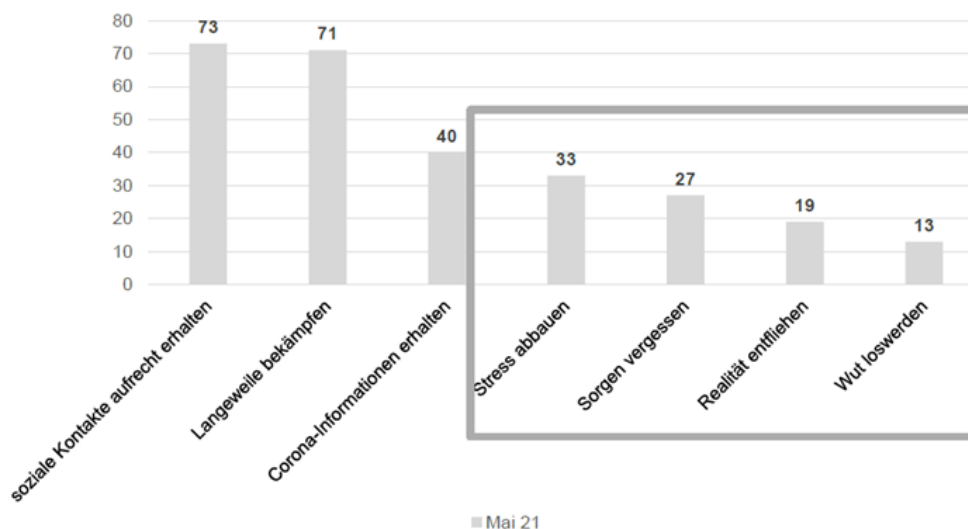
Es wurde auch festgestellt, dass sich kritische und pathologische Nutzungsmuster oft auch über mehr als ein Medium (Soziale Medien und Spiele, oder Streaming, etc.) hinweg erstreckt. Dies ist gerade bei den Pathologischen Nutzer*innen stark verbreitet, während es bei anderen eher selten auftritt.⁸

2.5.5 Nutzungsmotive

Aus dem Vortrag „Digitale Balance statt exzessiver Mediennutzung“ von Prof. Dr. Rainer Thomasius am 26.04.2023 bei der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) zeigt er Nutzungsmotive für die Mediennutzung auf.

⁸ <https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/33244/data/b96c8766aaedf196799663923a4f2d5c/dak-studie-mediensucht-2022-booklet.pdf> S. 57 – Abgerufen 26.0.2024

Nutzungsmotive digitaler Medien



Dies ergänzt sich zu den Ergebnissen der KIM- und JIM-Studie (siehe: [Nutzungsgründe und Motive](#)). Da sich diese Studie mit dem kritischen und pathologischen Nutzungsverhalten auseinandersetzt, müssen wir diese Punkte anders lesen.

Die Nutzungsmotive digitaler Medien sind oft unangenehme Gefühle wie Wut, Sorgen und Stress aber auch der Wunsch der Realität dadurch entfliehen zu wollen. Dies zeigt, dass die Medien hier unmittelbar zu einer Sucht-Symptomatik führen und als Suchtmittel wirken können.

2.5.6 Welche Einflüsse haben digitale Medien auf die Kindesentwicklung und Gesundheit?

Prof. Dr. Rainer Thomasius zeigt des Weiteren auf, dass sich durch eine exzessive Mediennutzung Entwicklungsbeeinträchtigungen bei den Kindern und Jugendlichen einstellen können. Diese können sein:

Ungünstiger Einfluss digitaler Medien auf Kindesentwicklung und Gesundheit

American Academy of Pediatrics, 2017; Coates et al., 2019; Guo et al., 2017; House of Commons, 2019; Hutton et al., 2019; Madigan et al., 2019, Schuster et al., 2017; Walsh et al., 2018; Zheng et al., 2014

Entwicklungsbeeinträchtigungen:

- Beeinträchtigung kognitiver Funktionen und der Hirnentwicklung
- Beeinträchtigung der motorischen Entwicklung
- Beeinträchtigung der Wahrnehmungsfunktionen und der sprachlichen Entwicklung
- Bindungsstörungen

Körperliche Beeinträchtigungen:

- Erschöpfung, Tagesmüdigkeit, Schlafstörungen, erhöhtes Stressniveau
- Sehstörungen, Muskelverspannungen, Adipositas, Abmagerung, Bewegungsmangel

Psychische Beeinträchtigungen:

- Reizbarkeit, innerliche Unruhe,
- Depressivität, Ängste, Lustlosigkeit, Selbstzweifel, Minderwertigkeitsgefühle

Soziale Beeinträchtigungen:

- Vereinsamung, konfliktreiche Beziehungen, Probleme in Schule/Ausbildung/Beruf

Hier wird ersichtlich, dass diese kritische und auch pathologische Nutzung der Kinder und Jugendlichen einen negativen Effekt auf die persönliche Entwicklung der einzelnen hat.

2.5.7 Wege aus der Sucht⁹

In seinem Vortrag gibt Prof. Dr. Thomasius an, dass der Weg aus der Mediensucht als erstes mit der Offenbarung an eine Vertrauensperson stattfindet.

Er gibt hier konkret an, dass dies jemand Bekanntes sein sollte, dem auch Vertrauen und eine persönliche Beziehung zugeschrieben wird.

Dies könnten Jugendleitende der DPSG sein. Und diese könnten das betroffene Kind oder Jugendlichen zu weiteren Hilfestellen begleiten, wo ihm dann weitergeholfen werden kann.

⁹ Quelle: Vortrag 26.04.2023 BLM: Digitale Balance statt exzessiver Mediennutzung – Prof. Dr. Rainer Thomasius

Step 1: Vertrauensperson

Soziale Unterstützung hilft bei der Selbstkontrolle

- Vertrauensperson kann jemand aus deiner Familie sein oder Freund:innen, Lehrer:innen, Ausbilder:innen
- Eine Person, die bereits ist, deine Ideen anzuhören und dich zu unterstützen

So kann dich deine Vertrauensperson unterstützen:

- Gemeinsame Ziele vereinbaren
- Schreibt die vereinbarten Ziele auf einen Zettel
- Deine Motivation stärken lassen
- Medienfreie Zeiten vereinbaren
- Deine Administrationsrechte übertragen

Step 2: Track dich selbst!

Mit Hilfe der #Trackingtabelle einen Überblick über deinen #Medienkonsum bekommen

Step 2: Track dich selbst!

Bewerte deinen #Medienkonsum mit der Ampel-Methode

Step 2: Track dich selbst!

Ein neuer Zeitplan für Zuhause

...

2.5.8 Fazit der Studie für den Jugendverband

Die Arbeit der DPSG vor Ort kann betroffenen Kindern und Jugendlichen helfen die Wege aus der Sucht zu finden. Durch die persönliche und einzigartige Beziehung der Jugendleitenden zu den Kindern und Jugendlichen könnten diese Erstkontakt für die Betroffenen sein.

Gerade der geringe und eher gleichwertige Altersunterschied könnte hier die Hürde, sich zu öffnen, senken.

Damit dies auch gut gewährleistet werden kann, müssen die Jugendleitenden für diesen Fall gut vorbereitet werden.

Sie müssen über die kritischen Medienthemen Bescheid wissen und Fachstellen, die solche Fälle übernehmen können, kennen.

Dafür braucht es Aufklärung und Sensibilisierung in den Jugendleiter*innen-Ausbildungen. Dies kann und sollte ähnlich behandelt werden, wie die Präventions- und Interventionsschulungen in der Leiter*innen-Ausbildung.

2.6 Die DPSG und Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Die Jugendverbände und explizit die DPSG arbeiten nach dem Prinzip des BNE. Denn durch die Erlebnisse für Kinder und Jugendliche, die bei der DPSG gesammelt werden können, werden Resilienz bildende Verhaltensmuster für die zukünftigen Probleme auf diesem Planeten und gesamtgesellschaftlich entwickelt.

Dies geschieht immer im Rahmen und Bezug der Natur und in einer Gemeinschaft. So werden immer wieder Bezüge zur Natur und der Gesellschaft hergestellt.

2.6.1 Definition: BNE¹⁰

Bildung für nachhaltige Entwicklung

- Wissen erwerben
- Probleme und Konflikte lösen
- Kritisch denken
- Kommunizieren und aushandeln
- Systeme analysieren
- Sich der Zukunft stellen
- Über Werte nachdenken
- Sich einbringen und kooperieren
- Perspektiven Wechseln
- Inklusiv denken und handeln
- Solidarität und Mitverantwortung zeigen

(UNESCO 2017)

Dynamisches Modell der Informationskompetenz
(Homann 2000)

- Info-Bedarf (erkennen und beschreiben)
- Info-Quellen (finden)
- Info-Zugang (Kontext beherrschen)
- Info-Nutzung (Transfer, Bearbeitung, Präsentation)
- Info-Bewertung

Die Grundlagen für BNE sind sich mit sich und seiner /ihrer Umwelt und ihrem sozialen Umfeld auseinander zu setzen. Die Eckpfeiler von BNE sind dabei schon in dem pfadfinderischen Grundgedanken enthalten. Und wir setzen diese schon in allen unseren Aktivitäten um. Manche mehr manche weniger, aber dennoch werden sie im Verband grundlegend gelebt.

¹⁰ Quelle: Vortrag: Medienpädagogik und Nachhaltigkeit – Dr. Katrin Valentin (Parabol und Connect Fürth 10.05.2022)


2.6.2 Entfremdungstheorie

Entfremdungstheorie

**Mensch-Kultur-Natur:
Schisma? Kontinuum? Verquickung?
Medienpädagogik → Allgemeine Pädagogik**

„Kinder und Erwachsene mit einer **höheren Naturverbundenheit** zeigen auch ein größeres Wissen über die Umwelt (Cheng und Monroe 2012; Otto und Pensini 2017) und eine **größere Handlungsbereitschaft zum Natur- und Umweltschutz** (Überblick bei Chawla 2020; Mackay und Schmitt 2019; Tam 2013; Richardson et al. 2019)“

(Moormann/Lude/Möller 2021, S. 61)



In der Entfremdungstheorie wird der Zusammenhang hergestellt, dass Menschen mit einem größeren Bezug und Beziehung (ergo Erlebnissen in und mit der Natur) ein nachhaltigeres Handeln und mehr Bereitschaft zum Umweltschutz mitbringen.

Bei der DPSG werden viele solche Erlebnisse geschaffen und diese unmittelbaren Naturerlebnisse sind sozusagen Teil unserer DNA.

Jede*r kennt intensive Erlebnisse und Auseinandersetzungen in und mit der Natur. Dies können Hajks, Zeltlager und andere Veranstaltungen sein, in denen man die Natur unmittelbar erleben konnte und manchmal vielleicht auch ihr ausgesetzt war.

Diese Erlebnisse führen dazu, dass wir eine intensivere Beziehung zur Natur haben als Menschen, die diese Erlebnisse nicht hatten. Dadurch kann es sein, dass unsere Mitglieder die Natur anders wertschätzen als Menschen, die diese Erlebnisse nicht machen konnten.

Somit wird deutlich, dass diese Erlebnisse in und mit der Natur wichtig für ein Nachhaltigkeitsgefühl sein können, das wir für die Zukunft benötigen werden. Die Arbeit im Verband wird dadurch signifikant wichtiger für ein Bewältigen und Überwinden von zukünftigen Hindernissen, Konflikten und Problemen, die sich zum Teil auch global auswirken.

2.6.3 Fazit aus der BNE

Aus dieser Erkenntnis können wir schlussfolgern, dass unsere Arbeit, die wir seit Jahrzehnten leisten wichtig für die Gesellschaft ist.

Im Kontext der Digitalisierung und auch der Medienpädagogik sollten wir uns dieser Stärke bewusstwerden und auch weiterhin unsere Arbeit im Kern so weiterführen und gleichzeitig auf die medialen und digitalen Veränderungen angemessen reagieren und diese entsprechend annehmen und so weit mitgehen, wie sie zu uns passen.

Das bedeutet, dass wir weiterhin die Fahne für unsere Aktivitäten und Werteentwicklung, die wir in der wöchentlichen Arbeit vor Ort leisten auch hochhalten sollten.

Eine falsche Entwicklung wäre nun komplett auf den Digitalisierungszug aufzuspringen und alles nur noch digital und medial umzusetzen.

Unser Teil an einer gelingenden Digitalisierung kann die Entwicklung der Fähigkeit des „Abschaltens“ sein. Das kann bedeuten die digitalen Werkzeuge gut zu nutzen und auch ohne sie gut auszukommen. Und dies unseren Mitgliedern zu ermöglichen, einen bewussteren Umgang mit Medien und medialen Netzwerken beizubringen und sie darin zu stärken, hier Vorbild zu sein, um eine resiliente, starke moderne Gesellschaft mitzugestalten.

Denn wir leben in einer durchdigitalisierten Welt. Einen Rückschritt kann und wird es nicht geben. Somit sind wir auch gezwungen uns diesen Herausforderungen zu stellen und dennoch unsere Wurzeln nicht zu vergessen und diese auch weiterhin auszuleben und zu pflegen und uns gleichzeitig diesen Herausforderungen zu stellen und mit, anstatt gegen diese Veränderungen mitzugehen.

2.7 Aktueller Stand in der DPSG

Zu Beginn meiner Projektzeit habe ich eine Medienumfrage im Diözesanverband durchgeführt.

Das Ziel dieser Umfrage war es, herauszufinden, welche Medien und medialen Netzwerke bekannt sind, und welche täglich genutzt werden.

Die Teilnahme an dieser Umfrage war leider sehr gering. Dennoch konnte ich einige Erkenntnisse daraus ableiten:

- Die Teilnahme an Umfragen ist in der DPSG oft sehr träge
- Pfadfinder*innen nutzen schon viele digitale Werkzeuge
- Diese werden oft sehr pragmatisch eingesetzt
- In der Regel findet keine Meta-Reflexion über das Medium statt

2.7.1 Stärken des Verbandes

Im Verband macht jede*r was er / sie will! Und das ist gut so! Unsere Mitglieder folgen ihren Interessen und setzen sich mit diversen Medien auseinander.

Eine weitere Stärke von uns ist, dass wir in unserer Arbeit auch ganz ohne Medien auskommen können. In der Gruppenstunde, auf dem Lager, dem Hajk können wir Inhalte und Gemeinschaftsgefühl erzeugen, ohne in die digitale Welt gehen zu müssen. Das kann für Kinder und Jugendliche, die sehr viel in diesen Sphären unterwegs sind, eine spannende Alternative bieten. Wir nutzen in unseren Angeboten und unserer Arbeit auch die Natur als weitere Säule unserer Pädagogik. Dies ist eine große Stärke von uns, unseren Inhalten und unserer Arbeit.

Wir nutzen die Medien als Mittel. Damit fällt uns oft nicht auf, was die Medien eigentlich so sind und welche Problematiken mit ihnen auch einher gehen.

2.7.2 Wie hat Medienarbeit bisher stattgefunden?

In der DPSG wird schon seit Jahrzehnten mit diversen Medien gearbeitet. Es wurde fotografiert, Texte und Zeitschriften geschrieben sowie Filme gemacht. Dabei haben Pfadfinder*innen stets ihre Kreativität ausgelebt und die Medien als Mittel zum Zweck verwendet, um ihre Nachricht und ihre Statements in die Welt zu tragen. Oft waren es Einzelne, die aus Interesse ein bestimmtes Medium gewählt haben und dieses dann, oft spielerisch, nutzen. Diese Herangehensweise ist der themenzentrierten Medienarbeit sehr ähnlich.

Somit kann man sagen, dass wir im Jugendverband schon immer aktive Medienarbeit betrieben haben. Wir haben bisher viel im Bereich der Medienpädagogik gemacht. Es wurden Medienkompetenzen aufgebaut, und sich mit der eigenen Lebensrealität medial auseinandergesetzt.

Das Einzige, was dabei oft nicht gemacht wurde ist, die mediale Ebene mit zu reflektieren und hier medienkritisch unsere Ergebnisse und Arbeit zu beleuchten. Es fehlt dadurch auch ein Transfer anders mit den Medien umzugehen und ihnen nicht ausgeliefert zu sein.

3 Aktive Medienarbeit im Jugendverband DSPG

3.1 Definition und Ziele der aktiven Medienarbeit

Aktive Medienarbeit beinhaltet immer eine „aktive“ Auseinandersetzung.

Die Definition der aktiven Medienarbeit lautet wie folgt:

Aktive Nutzung von
Medien und medialen Netzwerken
zur **kritischen** und
selbstbestimmten Auseinandersetzung
mit **Themen** und **Zusammenhängen**¹¹

Dabei geht es bei der aktiven Medienarbeit aus der konsumistischen Haltung herauszukommen und Medien und mediale Netzwerke aktiv zu nutzen. Dies sollte auf eine spielerische und erforschende Art gemacht werden und gleichzeitig ein kritischer Blick auf die Medien gebracht werden. Es werden Funktionen und Features der Medien betrachtet und deren Wirkung auf Individuen und Gruppen reflektiert.

Wichtig bei der aktiven Medienarbeit ist Medien als Methoden / Werkzeug zu verwenden, um sich kritisch und selbstbestimmt mit verschiedenen Themen und Zusammenhängen auseinander zu setzen.

So kann eine Gruppe z.B. einen Film über ein für sie relevantes Thema, wie Geschlechtergerechtigkeit oder den Klimawandel erstellen und sich so dem Thema medial nähern.

3.1.1 Themenzentrierte Medienarbeit

Vermutlich habt ihr euch Medien schon unbewusst in euer pfadfinderischen Arbeit zu Nutze gemacht, indem wir Medien als Werkzeuge für die Themen und Aufgaben verwenden, die wir uns gesteckt haben, und für die wir uns interessieren.

Durch die aktive Medienarbeit eignet ihr euch neue Kompetenzen an, während ihr euch mit einem gewählten Thema beschäftigt.

Z.B. könnte es sein, dass ihr einen Film, oder einen Comic zum Thema der Jahresaktion machen wollt. Durch das Thema und das gewählte Medium nutzt ihr die aktive Medienarbeit für euch. Während des Projektes werdet ihr lernen müssen, wie ihr am besten dieses Thema in die Form eines Comics bringen könnt. Ihr müsst euch

¹¹ Vortrag MSA Augsburg http://d-a-s-h.org/dossier/14/02_aktive_medienarbeit.html (Abgerufen 12.06.2024)

erarbeiten, wie man überhaupt einen Film erstellt, sowie welche Programme und welche Technik ihr dafür benötigen werdet.

Die Prinzipien für die themenzentrierte Medienarbeit sind:

- Gruppenarbeit
- exemplarisches Lernen
- handelndes Lernen

Diese drei Aspekte sind auch Kern unserer pfadfinderischen Methodik. Und ihr werdet diese vermutlich sowieso schon in anderen Projekten und Gruppenstunden umsetzen und eingesetzt haben.

3.1.1.1 In der Gruppe

Bei der Gruppenarbeit geht es vor allem darum, in der Gruppe gemeinsam in einem Projekt das Thema zu erarbeiten. Im Falle der Medienarbeit passiert das mit Hilfe von Medien. Hier könnt ihr eure Stärken und Interessen gezielt einsetzen und so zusammen am Ende ein großartiges Ergebnis, wie einen Film, eine Fotostory, Comic oder für welche mediale Form auch immer ihr euch entschieden habt, bekommen. Hier wird außerdem auch das pfadfinderische Prinzip “look at the child” beachtet. Da ihr die Kinder in ihren eigenen Stärken und Interessen einsetzt und diese so fördert.

3.1.1.2 Exemplarisches + handelndes Lernen

Das exemplarische und das handelnde Lernen steckt schon im “learning by doing” drin. Anhand der Auseinandersetzung mit euch, eurer Lebensrealität sowie dem spielerischen Erkunden von neuen Medien, Programmen, Apps etc. lernt ihr immer mehr darüber kennen und erlangt so immer mehr Medienkompetenzen. Diese Fähigkeiten können auch für andere Bereiche eures Lebens verwendet werden und schaffen für jeden *Einzelnen* so eine gesamtheitliche Medienkompetenz, während ihr euch mit euch und eurer Umwelt auseinandersetzt.

3.1.1.3 Reflexionsfragen der Medienebene

Ihr seht, aktive Medienarbeit ist für uns Pfadfinder*innen ein sehr bekannter Zugang, um sich mit Medien auseinander zu setzen. Was ihr noch für eine aktive Medienarbeit im Abschluss eures Projektes einfließen lassen könnt, sind spezifische Reflexionsfragen, die auf die Medien-Ebene abzielen. Hier kann man z.B. folgende Fragen mit einfließen lassen:

- Was hast du über das Programm / die App gelernt?
- Wie kannst du das Programm / die App noch schneller oder besser nutzen?
- Welche Abläufe braucht es, um einen Film / Comic / Podcast / ... zu erstellen?
- Wenn du / ihr euch überlegt habt, wie und was zu hören / sehen ist, und wie ihr das darstellen wollt, was bedeutet das dann für alles, was du in anderen Medien / Social Media / Fernsehen /... siehst?
- Wie könnte man im gewählten Medium erkennen, dass etwas Falsches dargestellt / erzählt wird?
- Wo und wie wollt ihr euer Ergebnis darstellen? Und wer soll und darf dieses sehen?

- Gibt es Personen, die euer Ergebnis nicht sehen sollen oder dürfen?

3.2 Beispiele erfolgreicher Medienprojekte

Auf der Projektstelle wurden einige Medienprojekte umgesetzt. Hier war es so, dass ich viele Angebote gemacht habe und die Gruppen auf mich zukommen, konnten mit ihrem Wunschprojekt.

Die umgesetzten Projekte können auch mit anderen Altersstufen durchgeführt werden. Jedoch braucht es hier an der einen oder anderen Stelle Anpassungen.

3.2.1 Projekt Kurzfilme erstellen mit Wölflingen

3.2.1.1 Ziele:

- Die Wös erleben, wie ein Film gemacht wird
- Die Wös dürfen anhand von zwei vorgegebenen Geschichten Kurzfilme erstellen
- Die Wös gehen in Kleingruppen mit verschiedenen Aufgaben einen Film zu erstellen
- Die Wös der beiden Stämme lernen sich kennen

3.2.1.2 Ablaufplan:

Zeit	Was?	Verantwortlich?	Material
09:00	Kennenlernen		
09:15	Erwartungen		
09:45	Wie läuft der Tag ab? Welche Geschichte soll es werden? Pfadfinder in Märchen <ul style="list-style-type: none"> - Hänsel und Gretel - Rotkäppchen - Schneewittchen - Rapunzel Pfadfinder Zeitreise <ul style="list-style-type: none"> - Mittelalter / Wikinger - Dinos - Cowboy und Indianer - Zukunft Wös Entscheidung treffen lassen		Plakate, Präsentation, Beamer, Laptop
10:00	Was ist ein Film? Was brauchen wir, um einen Film zu machen? Mit Handpuppen wird erklärt, wie ein Film funktioniert und was man alles für einen Film braucht. WER: Handpuppen: Rollen, die von Schauspielern mit Leben gefüllt werden WO: Bühne: Ort an dem alles spielt WAS: Regisseur: Geschichtenerzähler, gibt die Geschichte vor		Handpuppen, Spieltheater, Tablets, Stativ

	<p>WIE: Kamera: die die Geschichte einfängt</p> <p>Gemeinsam erarbeiten, was man alles für einen Film benötigt. → Kinder füllen die Rollen aus und erstellen einen ersten gemeinsamen Film.</p>		
11:00	Pause 15' → Spiel		
10:15	<p>Die Kinder erfinden in den KG Ihre eigene Geschichte, die sie danach verfilmen wollen. In KG gehen: (2-3 KG) KG-Einteilung. Ausarbeitung von</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geschichte: Wie soll die Geschichte ablaufen? - Welche Rollen brauchen wir? - Welche Deko brauchen wir? - Welches Bühnenbild brauchen wir? 	Pro KG ein*e Leiter*in	
12:00	Mittagessen: Nudel mit Tomatensauce		
12:30	Pizza bestellen		
13:00	<p>Die Kinder gehen in Interessenskleingruppen zu den verschiedenen Aufgaben beim Film. Workshops zum Ausprobieren und konkrete Vorbereitung für das spätere Drehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kostümen und Bühnenbild: Die Kinder erstellen für Ihre Geschichte Bühnenbild und Kostüme. - Regie und Kamera: Storyboard erstellen: Wo und wie wollen wir drehen? Workshop: Infos zu Perspektiven und Kamerawinkel; Kamera – wie filmt man? - Schauspieler*in sein: Wie geht das? Was ist Schauspiel? Worauf achten? Wie wollen sie die Rollen spielen, die sie sich überlegt haben? 		<p>Kostüme Holz Farbe Kameras Handys</p>
14:30	Pause		
15:00	Drehen der Szenen		<p>Gebasteltes Kameras Handys</p>
15:30	Kaba und Kuchen freies Essen	Eltern backen Kuchen	

16:00	Verschiedene KG mit verschiedenen Aufgaben: (Leitende unterstützen) - Schneiden der Filme - Vorbereitung der Premiere - Steckbrotteig machen + Feuer machen		Handys Deko Stöcke, Lagerfeuer-Schale
16:30	Reflexion		
17:30	Einlass zur Premiere Pizza steht bereit Schon mal essen beginnen		
18:30	Premiere der Filme mit den Eltern Tickets verkaufen		Beamer, Laptop, Deko
19:00	Gemütliches Zusammensein am Lagerfeuer Stockbrot essen Pizza essen		Lagerfeuer, Stockbrot, Bänke, Feuerschale
20:00	Ende und Aufräumen		

3.2.2 LAN-Party mit Rovern

3.2.2.1 Ziele

- Rover lernen eine LAN-Party durchzuführen
- Rover lernen kritisch auf Medien zu schauen
- Rover lernen, was intensiver Spielekonsum mit ihnen machen kann

3.2.2.2 Ablaufplan

Uhrzeit	Was	Wer	Material
14:00 – 16:00	Ankommen und Aufbau - Bus ausräumen - Tische + Stühle aufbauen (22 Stk.) - Strom verlegen + am Boden festkleben - LAN aufbauen - Internet verbinden - Turnierplatz / Filmplatz herrichten <ul style="list-style-type: none"> ○ Beamer + Leinwand ○ Strom verlegen ○ Tische aufbauen - Konsolenplatz herrichten <ul style="list-style-type: none"> ○ Leinwand + Beamer ○ Konsolen und Spiele herrichten ○ VR-Brille - Küche herrichten <ul style="list-style-type: none"> ○ Teller und Besteck herrichten ○ Pizza bestellen 		
	Pizzen bestellen (auf 19 Uhr)		

16:00 - 18:00	TN kommen an Empfang: <ul style="list-style-type: none"> - Einweisung und Zuweisung des Platzes - TN helfen beim Aufbau - Weiter aufbauen (wie oben) Plätze zuweisen + Kabel ziehen		TN-Liste Sitzplan LAN-Plan
18:45	Willkommen heißen Präventionskasten Ansprechpersonen ISK Ablauf vorstellen		Ablaufplakat
19:00 – 20:00	Freies Spiel	Alle	
20:00 - 24:00	Beginn des Turniers <ul style="list-style-type: none"> - Gruppen ausmachen - Einspielen der Teams - Beginn des Turniers + Freies Spiel parallel (für nicht TN)		
0:00 – 02:00	Finale des Turniers am Turnierplatz		
02:00 – 09:00	Freies Spiel Filmnacht Diverse Filme anbieten Schlafen?! - Anbieten		Filme <ul style="list-style-type: none"> - Matrix - ...
Ab 08:00 – 10:00	Frühstück Sachen beim Bäcker holen		Bäcker vorbestellen
10:00 – 12:00	Mobilisierung - Pokémon Go Spiele mit anderem Fokus		
Ab 12 Uhr	Kochen anfangen Nudeln + Sauce		
12:00 – 13:00	Film mit Medienreflexion (Thema Ballerspiele) Kurzfilm: Spiel mit dem Tod Reflexion was passiert ist. Danach Film: Spiel mit dem Zuschauer Reflexion was passiert ist und wie es allen jetzt geht.	Hinweis: Filme vorher ansehen.	Beamer + Laptop
Ab 13 Uhr	Mittagessen		Nudeln & Tomatensauce
14:00 – 16:00	Freie Spielzeit		
14:00 – 16:00	Reflexion der LAN-Party Herumgehen und QR-Code verteilen für die Umfrage		
16:00 – 18:00	Abbau <ul style="list-style-type: none"> - Alles persönliche aufräumen - Turnierplatz aufräumen - Konsolenplatz aufräumen - Küche aufräumen <ul style="list-style-type: none"> o Restliches Essen verpacken o Alles spülen 		

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Alles aufräumen ○ Oberflächen wischen ○ Boden wischen 		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

3.2.3 Filmabend mit Jupfis

3.2.3.1 Ziele

- Jupfis haben einen schönen Abend zusammen
- Jupfis setzen sich mit dem Thema eines Filmes auseinander
- Jupfis lernen einen Film auch reflexiv anzuschauen und danach über das erlebte zu sprechen
- Jupfis lernen, dass Filme immer eine Geschichte erzählen und lernen, dass Medien Moral und Impulse setzen können, aus denen wir lernen können

3.2.3.2 Ablaufplan

Uhrzeit	Was	Wer	Material
Bis 17:00	Ankommen		
17:00	Kennenlernen <ul style="list-style-type: none"> - Namenskennenlernen - Lieblingsfilme 		
17:10	Erwartungen <ul style="list-style-type: none"> - Was muss heute für dich passiert sein? - Was darf nicht passiert sein? 		Moderationskarten
17:25	Ablauf des Abends vorstellen Fragen wie die Essenspause gemacht werden soll		
17:30	Film anschauen (90 min)		Beamer, Leinwand, Fernsehen, Film
	-Pause- An einer guten Stelle		Snacks für einen guten Filmabend
	Film anschauen		
19:00	Filmbesprechung + Analyse Fragen: <ul style="list-style-type: none"> - Was ist passiert? - Was denkst du wird passieren? - Wo steht jede Figur? - Wie gehts den Figuren? --> Ergebnisse visualisieren <ul style="list-style-type: none"> - Wie hat dir der Film gefallen? - Wie gehts dir jetzt? - Was hast du aus dem Film gelernt? - Würdest du sagen es ist ein guter Film? - Was macht den Film gut / schlecht? - Was ist die Message des Films? 		

	- Welche Themen werden im Film angesprochen / angedeutet? Und wie werden diese thematisiert?		
19:45 – 20:00	Reflexion des Events und Transfer		

3.2.4 Foto-Workshop mit Pfadis

3.2.4.1 Ziele

- Pfadis lernen Grundlagen aus der Fotografie (Licht, Perspektive, Unschärfe, etc.)
- Pfadis probieren und spielen mit diesen Elementen

3.2.4.2 Ablaufplan

Dauer	Was	Wer	Material
10'	Kennenlernrunde Vorstellen des Workshops Erwartungen an heute		
15''	Theorieeinheit zu: Licht, Perspektive, Unschärfe, Spannung erzeugen		
30'	Pfadis gehen in der nahen Umgebung umher und machen mit ihren Handys Fotos und probieren das eben gelernte aus.		Handys
5'	Jede*r sucht sich 5-10 gute Fotos aus seinen gerade geschossenen aus.		
20'	Die besten Fotos werden einander vorgestellt. In der Gruppe besprechen, was ein gutes Foto ausmacht und wie es auf jede*n wirkt.		Beamer + Laptop zum vorstellen
10'	Reflexion des Workshops <ul style="list-style-type: none"> - Wie hat dir der Workshop gefallen? - Was hast du Neues gelernt? - Was willst du in Zukunft anders machen / worauf willst du in Zukunft achten? - Wenn du dir überlegt hast, welches Bild welche Wirkung auf andere hat, was bedeutet das für die Bilder und Videos, die du sonst so siehst? 		
	Ende		

3.2.5 Kurzprojekte / Gruppenstunden

3.2.5.1 Draw Your Game

Das Tablet und Handy-Spiel „Draw Your Game“ ermöglicht es, dass Kinder und Jugendliche ein eigenes Jump'n'Run Spielfeld selbst erstellen können und auf diesem auch selbst spielen können.

Dafür braucht es nur ein weißes Blatt Papier und vier verschiedenfarbige Stifte.

Schwarz: Mit dem schwarzen Stift wird die Spielewelt gezeichnet. Wände, Treppen, Vorsprünge, etc.

Rot: Mit dem roten Stift können Elemente eingezeichnet werden, die zum sofortigen Lebensverlust führen, sobald der/die Spieler*in es berührt.

Blau: Mit einem blauen Stift werden bewegliche Elemente gezeichnet. Das können Bälle, Balken, Stufen etc. sein. Wenn die Spielfigur dieses Element berührt, dann wird es instabil und kippt oder fällt.

Grün: Mit Grün werden „Trampolin-Elemente“ gezeichnet. Sobald die Spielfigur darauf tritt, beginnt sie automatisch zu springen.

1. Zeichnen des Spielfeldes

Die Gruppenkinder beginnen ihr eigenes Spielfeld zu zeichnen. Hierfür sollte man ausreichend Zeit einplanen. Denn die Kinder werden vermutlich hier viel ausprobieren, was funktioniert und was nicht.

2. Einscannen des Spielfeldes

Mit der App wird das Spielfeld eingescannt und es können kleine Veränderungen vorgenommen werden.

3. Spielen des eigenen Spielfeldes

Wenn das Spielfeld eingescannt ist, dann kann dieses Level gespielt werden.

Hier können die Level in der Gruppe auch getauscht werden, oder man erstellt sich gegenseitig ein Spiel.

Ziel dieser Methode ist es vor allem Spaß zu haben, aber auch sich spielerisch mit Programmierung auseinander zu setzen.

3.2.5.2 *Bewusstes Handy-Verbot*

Oft wird in der Gruppenstunde das Handy verboten. Ich habe einige Gruppenleiter*innen dazu befragt und oft wurde mir als Grund für das Verbot genannt, dass es „schon immer so war“.

Dies ist ein schlechter Grund. Dennoch kann ein bewusstes Handyverbot in der Gruppenstunde dafür sorgen, dass anders mit dem Gerät umgegangen wird.

Dafür braucht es jedoch einen zweiten Teil, der dem Verbot einen „Sinn“ gibt. Eine Reflexion am Ende der Gruppenstunde.

So kann zu Beginn der Gruppenstunde von den Gruppenkindern eingefordert werden:

„Heute gebt ihr die Handys bitte ab!“

Zum Ende der Gruppenstunde werden dann folgende Fragen gestellt:

- Wie ging es dir jetzt 1,5 Stunden ohne Handy?
- Hast du was vermisst?
- Hast du nichts vermisst?
- Warum nicht / schon?

Durch diese Fragen wird das Verbot zu einem bewussten Werkzeug, das Gruppenleiter*innen einsetzen können, um zu einem bewussteren Umgang mit dem Gerät hinzuführen.

Dies kann natürlich auch bei einem Hajk, einem Zeltlager oder jeder anderen Aktivität durchgeführt werden. Es kann z.B. bei einem Lager auch einen „Handy-Tag“ geben, an dem die Kinder und Jugendlichen ihr Handy wieder bekommen. Dies sollte danach ebenfalls reflektiert werden. Welcher Tag war besser, einer mit oder ohne Handy? Warum war er besser / schlechter?

4 Empfehlungen für Diözesanvorsitzende

Damit die Erkenntnisse aus den Studien auch Umsetzung erfahren, sollten die Diözesanvorsitzenden dafür sorgen, dass das Thema Medienpädagogik gut im eigenen Diözesanverband umgesetzt wird.

Wichtig ist hierbei zu beachten, dass dies als Prozess betrachtet wird. Es sollte vor allem im Bildungsreferat dafür gesorgt werden, dass es zu einer stetigen Weiterentwicklung zu mehr Medienpädagogik in der Ausbildung kommt.

Wie die Bildungsreferent*innen und Verantwortlichen der Ausbildung dies umsetzen können, wird in den folgenden Kapiteln erläutert.

Die Aufgabe des gesamten Diözesanvorstandes ist es dafür zu sorgen, dass dies auch weitergetragen wird und die Umsetzung nicht vergessen wird.

Denn wir als Jugendverband müssen uns der Realität stellen, dass Kinder und Jugendliche zum Teil keine Unterscheidung zwischen Virtuellem und Realität machen. Und dies hat einen Einfluss auf ihre Entwicklung. Da wir ein Kinder- und Jugendverband sind, müssen wir uns entsprechend aufstellen und unsere Jugendleitenden entsprechend auf diese Realität vorbereiten. Denn die kritischen Medieninhalte und deren Auswirkungen werden tendenziell eher mehr als weniger. Und derzeit sind unsere Jugendleitenden dafür nicht bereit.

Somit sollten die Diözesanvorsitzenden jetzt und in Zukunft dafür sorgen, dass wir neben unserer Kerntätigkeit uns auch mit diesen Veränderungen befassen und spielerisch und offen damit umgehen.

5 Medienpädagogische Ansätze und Empfehlungen für Bildungsreferent*innen

Das Ergebnis meiner Arbeit wie die DPSG medienpädagogischer arbeiten kann, betrifft die Bildungsreferent*innen der Diözesanverbände. Hier sind Empfehlungen, was diese tun können, um den Verband medienpädagogischer aufstellen zu können.

5.1 Integration von Medienpädagogik in Bildungsprogramme

Ein essenzieller Teil, um die DPSG medienpädagogischer zu machen, ist dafür zu sorgen, dass diese Inhalte in die Jugendleiter*innen-Ausbildung integriert werden.

Die Rolle der Bildungsreferent*innen ist in den verschiedenen Diözesanverbänden unterschiedlich. Einige sind direkt für die Ausbildung zuständig, andere nur indirekt.

Wichtig ist es jedoch dafür zu sorgen, dass diese Inhalte in die Ausbildung getragen werden und die Verantwortlichen in der Jugendleitenden-Ausbildung diese medienpädagogischen Inhalte betrachten und integrieren.

Ein weiterer spezifischerer Punkt ist dafür zu sorgen, dass medienpädagogische Fachstellen im Diözesanverband bekannt werden. Dies ist wichtig, da die Hürde sich an diese Stellen zu wenden gesenkt wird, wenn diese im Diözesanverband bekannter und verankerter sind.

Ein möglicher Weg dafür ist, Projekte mit diesen Fachstellen durchzuführen und so zum einen die Fachstellen kennenzulernen, als auch diese so im Diözesanverband bekannter zu machen.

5.2 Fortbildungsmöglichkeiten für Bildungsreferenten

Aktuell sind die Bildungsreferate in den Diözesen nicht mit medienpädagogisch ausgebildeten Fachpersonen besetzt. Dies ist vielleicht in einzelnen Fällen so, doch meine Erfahrung und Gespräche mit den Verantwortlichen zeigen das Gegenteil.

Somit ist es hilfreich, wenn die Bildungsreferent*innen sich auch in dieser Richtung stetig weiterbilden.

Im Folgenden werden einige Möglichkeiten zur Weiterbildung aufgezeigt.

5.2.1 BLM – Bayerische Landeszentrale für neue Medien

Das BLM ist in Bayern dafür zuständig, die Medienaufsicht für verschiedene Fernsehsender und Medienanstalten innezuhaben.

Es veranstaltet regelmäßige Weiterbildungen zu aktuellen medialen Themen. Diese sind ein möglicher Weg sich als Bildungsreferent*in fachlich weiterzubilden. Hier kann es hilfreich sein, den Newsletter der BLM zu abonnieren, um über diese Angebote informiert zu sein.

Der Newsletter kann über den folgenden Link abonniert werden:

<https://www.blm.de/de/wir-informieren/newsletter.cfm>

5.2.2 Workshops bei JFF (Jugend Film und Fernsehen)

Das JFF in München ist ein Medienpädagogik-Institut, das sich sowohl in der Forschung als auch in der Praxis mit den pädagogischen Komponenten der Medien auseinandersetzt.

Das JFF hat in Augsburg eine Zweigstelle, die Medienstelle Augsburg (MSA). Diese ist ausschließlich für die Praxisarbeit zuständig. Die MSA ist hauptsächlich für den Landkreis Augsburg, Aichach-Friedberg und die Stadt Augsburg zuständig, kann jedoch auch für andere Projekte angefragt werden.

Generell können die Pädagog*innen des JFF und der MSA für Workshops, Weiterbildungen und andere Aktivitäten (medienpädagogische Fachberatung) kontaktiert werden.

In Augsburg haben wir sowohl schon mit dem JFF als auch mit der MSA zusammengearbeitet und festgestellt, dass die Arbeitsmethodik zu uns als Jugendverband passt.

<https://msa.institut-medienpaedagogik.de/>

Kontakt:

Birgit Irrgang: Birgit.Irrgang@jff.de

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

Kontakt:

Tina Drechsel: Tina.drechsel@jff.de

5.2.3 Medienzentrum Parabol - Fürth

Das Medienzentrum Parabol in Fürth bietet regelmäßige Weiterbildungen für Pädagog*innen an. Hier werden ebenfalls aktuelle Thematiken behandelt und in den Weiterbildungstagen konkrete Methoden ausprobiert.

Außerdem ist es möglich Weiterbildungen zu speziellen Themen beim Parabol zu machen.

Dies kann sowohl von Pädagogi*innen als auch von Jugendleitenden genutzt werden.

<https://parabol.de/service/fortbildung>

5.3 Netzwerke und Kooperationen

Wie schon genannt, sollten die Bildungsreferent*innen der bayerischen Diözesanverbände beginnen sich mit medienpädagogischen Akteuren zu vernetzen. Dies ist hilfreich, da wir als Verband aktuell noch keine, bis wenig Erfahrung mit Medienpädagogik haben und so auf lange Sicht mehr fachliche Expertise bekommen können. Und zum anderen müssen die Bildungsreferent*inne keine Fachkräfte für Medienpädagogik sein oder werden. Dies ist wichtig, da schon viele Themen und Aufgaben bei den Bildungsreferent*innen liegen und diese nicht auch noch medienpädagogische Fachpersonen werden müssen, genauso, wie sie im Thema Prävention und Intervention zwar viel wissen sollten, aber sich auch bei akuten Fällen an andere Fachstellen wenden.

Genauso darf und sollte es im Bereich Medienpädagogik sein. Die DPSG ist kein Medienverband. Und muss es auch nicht werden. Dennoch sollten wir beginnen die Grundlagen der Medienpädagogik auf allen Ebenen zu lernen. Somit ist es absolut anzuraten, sich mit den Fachstellen zu vernetzen.

5.3.1 Medienfachberatungen der Bezirksjugendringe

Jeder Bezirksjugendring hat eine Medienfachberatungsstelle. Diese Stelle ist direkt für uns als Jugendverband zuständig.

Die Bildungsreferent*innen sollten mit den zuständigen Medienfachberatungsstellen ihrer Bezirksjugendringe Kontakt aufnehmen und beginnen einzelne Projekte durchzuführen. So werden die Medienfachberatungsstellen im Diözesanverband bekannter und die Hürde sinkt, dass Jugendleitende sich direkt an diese Stellen wenden.

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

5.3.2 JFF

Wie schon oben genannt sollten Kontakte zum JFF aufgenommen werden.

Durch den Kontakt mit dem JFF können wir ebenfalls Projekte mit deren Medienpädagog*innen durchführen und so die Hürde zur Kontaktaufnahme senken, da die Pädagog*innen schon durch andere Aktionen bekannt sind.

Hier könnte z.B. ein Modul in der Jugendleiter*innen-Ausbildung von einem*r Mitarbeiter*in des JFF durchgeführt werden.

Oder es gibt z.B. einmal im Jahr einen medienpädagogischen Fachtag mit wechselnden Themen, der von jemandem vom JFF inhaltlich durchgeführt wird.

6 Medienpädagogische Ansätze für Verantwortliche in der Jugendleiter*innen-Ausbildung

Verantwortliche der Jugendleitenden-Ausbildung haben eine besondere Verantwortung und können ein wesentlicher Schlüssel für die Vermittlung von Medienkompetenzen sein. Denn die Modulausbildung ist ein Kernelement und die meisten Jugendleitenden absolvieren sie. Somit kann an dieser Stelle der erste Kontakt zum bewussten Umgang mit Medien stattfinden.

6.1 Neue Inhalte in die Jugendleiter*innen-Ausbildung bringen

Die Modulausbildungskurse sind oft schon gespickt mit Inhalten. Die Zeit, um Methoden auszuprobieren, Spiele zu machen sowie Austausch für die neuen Jugendleitenden zu haben, ist oft knapp.

Aus diesem Grund ist es nicht ratsam die Modulausbildung zu sehr mit weiteren Inhalten aufzublasen. Wichtige Elemente der Medienpädagogik sollten dennoch Platz darin finden. Im Folgenden werden mögliche Empfehlungen gegeben, wie dies aussehen könnte.

6.1.1 Wie funktioniert aktive Medienarbeit?

Ein Element, das in die Modulausbildung gebracht werden sollte, ist die Grundlage für aktive Medienarbeit.

Folgende Ziele sollten dabei erreicht werden:

- Jugendleitende wissen, was aktive Medienarbeit ist.
 - o Themenzentriert
 - o In der Gruppe
 - o An der Lebensrealität der Kinder und Jugendlichen
- Jugendleitende kennen den Rahmen für ein Medienprojekt.
- Jugendleitende führen selbst ein kleines Medienprojekt durch.
- Jugendleitende lernen, wie man ein Medienprojekt / Medien reflektieren kann.

Inhalt:

Aktive Medienarbeit beschreibt die Arbeit mit Medien in einer spielerischen und aktiven Art. Dabei wird darauf geachtet, dass in einer Gruppe mit Hilfe von Medien ein Thema bearbeitet wird und als Ergebnis ein mediales Produkt entsteht.

Somit gibt es bei der aktiven Medienarbeit immer den Faktor der **themenzentrierten** Medienarbeit, in der ein Thema aus der Lebensrealität der Kinder und Jugendlichen genommen wird und diesem mit Hilfe von Medien angenähert wird.


Ein wichtiger Aspekt ist auch immer die **Gruppe** bei der aktiven Medienarbeit. So wird immer gemeinsam ein Thema erarbeitet und so auch im Gruppenprozess gemeinsam von- und miteinander gelernt.

Diese Grundaspekte der aktiven Medienarbeit sind auch Grundhaltungen unserer Jugendleitenden-Ausbildung:


- Learning by doing
- Lernen in der Gruppe
- Themen und Projektarbeit

Wichtig bei aktiver Medienarbeit ist, dass an den Interessen der Kinder und Jugendlichen entlang gearbeitet wird. Dabei werden Medien spielerisch als Mittel und Werkzeug verwendet, um der Gruppe oder dem Individuum Ausdrucksmöglichkeiten zu geben.

Spaß und Freude sollten ebenfalls im Vordergrund stehen, sowie das kreative Erarbeiten von Inhalten.

Zeit	Was	Material
0:00 – 0:02	Einstieg: Umfrage per Handheben: Wer hat schonmal Medienprojekte umgesetzt? (Leiter*in, und als TN)	
0:02 – 0:05	In KG gehen: Jede KG soll im Anschluss eine der Punkte erklären: <ul style="list-style-type: none"> - Reflexive Medienarbeit - Aktive Medienarbeit - Themenzentrierte Medienarbeit - Handelndes Lernen - Exemplarisches Lernen - Gruppenarbeit - Themen, die Leiter*innen aufgreifen können 	
0:05 – 0:15	Was ist eigentlich aktive Medienarbeit? Film zeigen: Alle sollen an ihren Handys den Film in der KG anschauen: https://www.youtube.com/watch?v=L4rERyexZM AA: Erarbeite deinen Punkt in der KG. 10 Min Zeit. Stelle danach deine Ergebnisse in der Gruppe vor.	
0:15 – 0:25	Vorstellen in der Gruppe Diskussion	
0:25 – 0:30	Erneute Frage: Wer von euch hat schonmal Medienprojekte umgesetzt? (Leiter*in, und als TN)	

Alternativ:

Zeit	Was	Material
0:00 – 0:02	Einstieg: Umfrage per Handheben: Wer hat schonmal Medienprojekte umgesetzt? (Leiter*in, und als TN) Diskussion: Was sind eigentlich Medienprojekte?	
0:02 – 0:07	Was ist eigentlich aktive Medienarbeit? Film zeigen: Alle sollen an ihren Handys den Film anschauen: https://www.youtube.com/watch?v=L4rERyexZM	
0:07 – 0:15	Diskussion: Was machen wir bei der DPSG schon von dem, was gerade im Video gezeigt wurde? Was war jetzt neu für dich? Kannst du dir jetzt vorstellen ein Medienprojekt umzusetzen?	

6.1.2 Ergebnisse der Studien in Lebenswelten bringen

Die Ergebnisse der oben genannten Studien sollten in das **Modul 2a – Lebenswelten** gebracht werden. Die Form und Methodik, wie dies vorgestellt wird, kann frei gewählt werden.

Ein Beispiel könnte sein, über „erste Male“ zu sprechen. Und dies anhand des Alters zu orientieren. Hier könnte man auch auf die ersten Male eingehen, wann Kinder mit welchem Medium und welchen Inhalten in Kontakt kommen. (z.B. erstes Smartphone 4-6 Klasse; Erste Pornoseite: 2-4 Klasse, etc.)

Es können auch die Videos zu den Studien gezeigt werden:

<https://www.dpsg-augsburg.de/fuer-euch/medien-in-der-pfadfinderei/kinder-juugendliche-medien-fakten/>

6.1.3 Sensibilisieren für kritische Medienthemen → Präventionsthemen

Immer mehr Kinder sehen für sie ungeeignete Medieninhalte, kommen im Netz mit unangenehmen Menschen in Kontakt, entwickeln ggf. eine Medien-Abhängigkeit, sehen Falschmeldungen, sind von Cybermobbing betroffen, oder leiden aufgrund von anderen medialen Inhalten. Dies sind natürlich aufgezeigte Extremfälle, jedoch sind die Kinder und Jugendlichen auf einem Weg in diese Richtungen.

Jugendleitende sind oft Vorbild und Vertrauenspersonen für Kinder und Jugendliche und könnten hier eine Schlüsselrolle als Erstkontakt für deren Probleme sein.

Damit Jugendleitende diese Rolle auch gut übernehmen können, müssen sie zum einen Überblick von den verschiedenen Themen haben und wissen, an welche Fachstelle sie sich wenden können, um Unterstützung bekommen zu können.

Diese Themenvielfalt könnte in die **Module 2d- „Gewalt gegen Kinder und Jugendliche: Sensibilisierung und Intervention“** und **2e- „Gewalt gegen Kinder und Jugendliche: Vertiefung und Prävention“** gebracht werden.

Mögliche Inhalte und Ziele könnten sein:

- Jugendleitende kennen Grundbegriffe wie: Cybermobbing, Fake-News, Verschwörungserzählungen
- Sie wissen um die Zahlen von kritischen Inhalten, die Kinder und Jugendliche sehen und ab wann sie das erste Mal in Kontakt damit treten können
- Jugendleitende kennen Fachstellen, an die sie sich im Notfall wenden können.

6.1.4 Fachberatungsstellen kennenlernen

Gerade die Fachstellen spielen eine große Rolle, da wir im Verband noch nicht so viele Berührungspunkte mit Medienpädagogik haben, bzw. Medienprojekte oft sehr pragmatisch und aus einem eher „nerdigen“ Antrieb heraus durchgeführt werden.

Fachstellen sind sowohl für die kritischen Themen als auch als Begleitung für mögliche Projekte wichtige Ansprechpartner.

Damit die Hürde Kontakt zu diesen Stellen aufzunehmen so niedrig wie möglich ist, sollten immer wieder Projekte auf verschiedenen Ebenen mit den Stellen durchgeführt werden. So werden die Personen der Stellen mit dem Verband bekannt und die Hürde bei den Stellen für ein Projekt anzufragen sinken.

Aktuell sind die Vernetzungen noch gering. Deswegen sollte in der Ausbildung dafür gesorgt werden, dass diese Fachstellen (siehe Kapitel: [Netzwerke und Kooperationen](#)) bekannt werden.

Mögliche Einbindung von Fachstellen in bestehende Aktivitäten:

- Eine Möglichkeit kann sein, dass diese Stellen für die Modulausbildungsveranstaltungen angefragt werden, und einen Teil auf der Modulausbildung übernehmen, der mit Medienpädagogik zu tun hat.
- Bei anderen Ausbildungsveranstaltungen für Jugendleitende könnten Referent*innen der Fachstellen eine Einheit übernehmen.
- Referent*innen könnten zu Studienteilen eingeladen werden und dort Input geben.

Wichtig ist es, dass eine Kooperation zwischen den Fachstellen und der DPSG hergestellt wird. So sind die Personen bekannt und die Hürde diese bei anderen Problemen anzufragen wird gesenkt.

6.2 Praxisorientierte Workshops und Trainings

In die Modulausbildung können nur grundlegende medienpädagogische Inhalte gebracht werden. Denn mehr Inhalte würde den Rahmen der Module sprengen.

Dennoch kann das Bedürfnis da sein, in der Tiefe mehr über verschiedene Themen zu erfahren. Da diese „Sonderthemen“ voraussichtlich nicht für so viele Jugendleitende Anreiz sein wird zu einer Ausbildungsveranstaltung zu kommen, sollte im Diözesanverband überlegt werden, wie man diese Themen dennoch weiterbilden kann.

6.2.1 Kooperationen erstellen für mediale Sonderthemen

Die Grundlagen, wie oben beschrieben, können von den Ausbildungsverantwortlichen in die Modulausbildung gebracht werden.

Da sich die Themen aber immer wieder ändern, kann es hilfreich sein, mit Fachstellen zu kooperieren und mit diesen zusammen separate Weiterbildungsangebote anzubieten.

Die Fachstellen (siehe: [Netzwerke und Kooperationen](#)) können so ihre fachliche Expertise einbringen und auch stets aktuelle Erkenntnisse aus Forschung und Praxis mit einfließen lassen. Denn die mediale Welt wandelt sich schneller als die klassische Pfadfinderpädagogik.

Es ist also hilfreich für diese Fachthemen mit Fachstellen zu kooperieren. Durch die Anwesenheit von Fachpersonen einer Fachstelle werden diese bei unseren Ehrenamtlichen auch bekannter und die Hürde sinkt, sich bei diesen Stellen im Problemfall zu melden.

6.2.2 Beispiel aus Augsburg – Kooperation im BDKJ mit den anderen Verbänden

Beim Diözesanverband Augsburg haben wir eine Kooperation mit allen Mitgliedsverbänden geschlossen. Die Weiterbildungen zu medienpädagogischen Fachthemen werden ab sofort durch den BDKJ initiiert und abwechselnd von unterschiedlichen Bildungsreferent*innen der Mitgliedsverbände begleitet und organisatorisch vorbereitet. Den fachlichen Input für einen dieser Thementage soll von einer Fachstelle für Medienpädagogik kommen. Diese kann variieren.

Damit dies auf BDKJ-Ebene durchgeführt werden kann, wurde ein Antrag bei der BDKJ-Versammlung vom DV Augsburg gestellt. Dieser Antrag bewirkte, dass die Verbände sich ebenfalls dieses Problems bewusstwerden und dass damit sichergestellt wird, dass

ausreichend Teilnehmende für die Veranstaltungen vorhanden sind, um die Kurse auch stattfinden zu lassen.

Denn medienpädagogische Impulse sind nur für eine kleine Gruppe von Jugendleitenden interessant. Und bei der DPSG Augsburg war die Wahrscheinlichkeit, dass die Teilnehmenden Anzahl für einen Kurs zu gering ist.

Somit ergibt eine Kooperation mit den anderen Verbänden Sinn. Denn auch diese Verbände werden bei den Fachthemen ein ähnliches Problem haben und so kann man sich untereinander durch diese Vernetzung ermöglichen, dass die Jugendleitenden, die Interesse an den Themen haben, auch entsprechend geschult werden können.

6.2.2.1 Der Antrag für die BDKJ-Versammlung

Antragssteller:

Vorstand DPSG Augsburg

Antragsgegenstand:

Die Diözesanversammlung möge beschließen, dass regelmäßige (1x pro Jahr) Weiterbildungen zu wechselnden medienpädagogischen Themen für Leiter*innen aller Mitgliedsverbände stattfinden sollen.

Die Themen sollen im Schwerpunkt Sensibilisierungen für Jugendleitende sein, damit diese sprachfähig und handlungsfähig werden, wenn Kinder oder Jugendliche sich ihnen anvertrauen.

Mögliche Themen können sein:

- Hate-Speech
- Verschwörungstheorien / Verschwörungserzählungen
- Cyber-Mobbing
- Cyber-Grooming
- Fake-News
- Deep-Fakes
- Etc.

Die Weiterbildungen sollen durch den BDKJ veranstaltet werden, wobei Bildungsreferent*innen der Mitgliedsverbände, ähnlich wie bei den Präventionsschulungen, inhaltlich unterstützen. Den fachlichen Input sollen medienpädagogische Fachstellen (JFF, MSA, Medienfachberatung der Bezirksjugendringe, etc.) zum jeweiligen Thema bringen.

Antragsgrund:

Der Projektreferent für Medienpädagogik der Projektstelle der DPSG hat in seiner Recherche und Konzeption für die DPSG festgestellt, dass durch die steigende Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen sich die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass diese auch immer mehr in Kontakt mit kritische Medienthemen (Fake-News, Belästigungen, Cyber-Grooming, Cyber-Mobbing, etc.) kommen. (Siehe [KIM-Studie 2023 S. 63ff](#) & [JIM-Studien 2023, S. 52ff](#) & [Studie Stadt Augsburg – Mediennutzung Kinder und Jugendliche 2023 S. 5ff](#))

Diese Erlebnisse haben oft einen negativen Einfluss auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Oft wissen diese nicht, an wen sie sich wenden können, um über diese Themen und Erlebnisse zu sprechen.

Jugendleitende von Jugendverbänden nehmen gegenüber Lehrkräften und Eltern eine andere Rolle zu den Kindern und Jugendlichen ein und könne Ansprechpersonen sein.

Somit könnten sensibilisierte Jugendleitende der erste Kontakt für betroffene Kinder und Jugendliche sein.

Diese Jugendleitenden müssen, wie bei den Präventionsthemen von sexualisierter und anderer Gewalt, das Problem nicht lösen, aber das Thema ernst nehmen und sich selbst an andere Fachstellen wenden können, um so Unterstützung für sich und die Betroffenen zu bekommen.

Die Weiterbildungen sollten von anderen Fachstellen durchgeführt werden (JFF, MSA, Medienfachberatung BezJR Schwaben, ...) damit hier ein erster Kontakt zu diesen Stellen hergestellt wird und so die Hürde bei diesen Stellen anzufragen abgebaut wird.

Durch die Organisation der Bildungsreferent*innen der Mitgliedsverbände gibt es für die Mitglieder der Verbände eine bekannte Bezugsperson, welche die Hürde für die Teilnehmenden senkt, daran teilzunehmen.

Wir sehen diese Weiterbildung beim BDKJ gut aufgehoben, weil die Themen aktuell noch zu wenig brisant in unseren Verbänden sind. Wir befürchten, dass aktuell noch ein geringes Interesse an diesen Themen in den Verbänden vorhanden ist. Somit würden Kurse, die durch einen Verband durchgeführt würden, vermutlich oft durch mangelnde Teilnehmende abgesagt werden.

Durch einen Kooperationskurs könnten die wenigen Teilnehmenden, die aus den Verbänden Weiterbildung bei diesen Themen erwünschen und benötigen,

zusammengefasst werden. So könnten diese Kurse stattfinden und die wenigen Interessenten erhalten eine gute Weiterbildung.

6.3 Umgang mit kritischen Medieninhalten

Ich möchte hier nochmals im Detail auf die kritischen Medieninhalte eingehen. In Kapitel [Sensibilisieren für kritische Medienthemen \(Präventionsthemen\)](#) wurde schon über die Wichtigkeit von kritischen medialen Themen für die Jugendleiter*innen Ausbildung gesprochen. Diese werden im Folgenden nochmal vertieft beleuchtet.

6.3.1 Erweiterung der Präventionsthemen

In den Präventionsschulungen 2d und 2e der Modulausbildung wird viel auf die Prävention und die Intervention von Gewalt an Kindern und Jugendlichen geschaut.

Dies hat bisher vor allem Gewalt in der realen Welt eingeschlossen. Laut den Studien haben jedoch inzwischen immer mehr Kinder und Jugendliche Kontakt zu für sie ungeeignete Inhalte im Internet und auch Kontakt zu unangenehmen Menschen im Netz, die ihre persönlichen Grenzen in verschiedensten Formen verletzen. (Siehe: [Was ist den Kindern und Jugendlichen so im Netz begegnet?](#))

Daraus wird ersichtlich, dass sie umso mehr dieser Inhalte sehen und begegnen, je älter die Kinder werden.

Da dies für manche Kinder und Jugendliche zwar zur Realität gehört, dies aber nicht unbedingt bedeutet, dass sie auch gut damit umgehen können, wäre es hilfreich Jugendleitende zu haben, die die Kinder bei solchen Begegnungen als Ansprechpersonen haben.

Damit die Jugendleitenden der DPSG dies sein können, sollten sie für diese Themen sensibilisiert sein.

Somit sollten die Präventionsschulungen um die medialen Themen ergänzt werden.

Die kann folgendes beinhalten:

- Leitende lernen, dass es verschiedene digitale Gewaltformen gibt
- Leitende bekommen einen Überblick über die verschiedenen Themen
 - o Hate-Speech
 - o Verschwörungstheorien / Verschwörungserzählungen
 - o Cyber-Mobbing
 - o Cyber-Grooming
 - o Sexuelle Belästigung im Netz

- Fake-News / Desinformationen
 - Deep-Fakes
 - Sexting
 - Pornos / Kinderpornografie
 - Gewaltvideos
 - Die eigene Privatsphäre schützen
 - Etc.
- Leitende lernen Fachstellen kennen, an die Sie sich wenden können
 - Leitende lernen weitere vertiefende Weiterbildungen kennen (z.B. Kooperationsschulungen mit BDKJ, etc.; o.Ä.)
 - Leitende sprechen über ihre eigenen Erfahrungen mit diesen Themen
 - Leitende sind sprach- und handlungsfähig, wenn ein Kind mit einem dieser Themen zu ihnen kommt.
 - Leitende sind Ansprechpersonen für die Erfahrungen und digitalen Probleme von Kindern und Jugendlichen und können einen Raum für diese schaffen.

Das primäre Ziel aller Präventionsschulungen ist:

Jugendleitende bekommen ausreichend Informationen und Hilfsmittel (Methoden, Wissen über Fachstellen, Austausch über eigene Erfahrungen etc.) und Erlebnisse an die Hand, damit sie gut mit den auf sie zukommenden Veränderungen durch digitale Medien und deren Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche umgehen können.

Diese Punkte könnten weitere Ziele einer Präventionsschulung sein. Hier obliegt es den Ausbildungsverantwortlichen passende Inhalte zu finden und diese umzusetzen.

6.3.2 Vertiefende Schulungen zu den Fachthemen

Da in den Präventionsschulungen schon sehr viele Inhalte sind, und nun digitale Aspekte dazu kommen, ist es hilfreich weitere Vertiefungsschulungen zu den Fachthemen anzubieten.

Dies könnte eine jährliche Weiterbildung sein, welche thematisch wechselt. Eine Kooperation mit medienpädagogischen Fachstellen für diese Weiterbildungen ist ratsam.

Es sollte mindestens einmal pro Jahr eine solche Weiterbildung angeboten werden. Das Thema kann jährlich variieren. So kann auch auf aktuelle Themen reagiert werden. Als Referent*innen sollten die Fachstellen mit einbezogen sein. Denn diese bringen die entsprechende Fachexpertise mit.

Wenn es abzusehen ist, dass die Teilnehmenden-Anzahl für ein solches Thema zu gering ist, um den Kurs stattfinden zu lassen, dann kann eine Kooperation mit anderen Mitgliedsverbänden des BDKJ angestrebt werden. So werden unsere, für dieses Thema sensiblen Mitglieder, ausgebildet, obwohl der Kurs sonst nicht stattfinden hätte können.

6.3.2.1 *Mögliche Ziele einer vertiefenden Schulung*

Ziele einer vertiefenden medienpädagogischen Weiterbildung sollten sein:

- Jugendleitende lernen zu verschiedenen medienpädagogischen Fachthemen mehr Hintergrundinformationen kennen
 - o Ein oder mehrere Themen bei einer Schulung möglich
- Diese Themen vertiefen die allgemeine Präventionsthemen über virtuelle Gewalt gegen Kinder und Jugendliche
- Jugendleitende lernen Fachstellen kennen, an die sie sich wenden können, wenn ein Gruppenkind sich ihnen anvertraut
- Jugendleitende tauschen sich über persönliche Erfahrungen zu diesen Themen aus
- Jugendleitende erleben Fachpersonen von medienpädagogischen Fachstellen persönlich kennen (→ Fachstelle leitet den Workshop)

Optional:

- Jugendleitende lernen Methoden kennen, wie sie diese Themen in einer Gruppenstunde verwenden können
- Jugendleitende erfahren Methoden, und tauschen sich über die Anwendbarkeit in ihrem Kontext aus

Das primäre Ziel aller Präventionsschulungen ist, wie oben schon erwähnt:

Jugendleitende bekommen ausreichend Informationen und Hilfsmittel (Methoden, Wissen über Fachstellen, Austausch über eigene Erfahrungen etc.) und Erlebnisse an die Hand, damit sie gut mit den auf sie zukommenden Veränderungen durch digitale Medien und deren Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche umgehen können.

6.3.2.2 *Kick-Off-Treffen mit Fachberatungsstellen*

Damit diese vertiefende Schulung mit einer Fachberatungsstelle durchgeführt wird, benötigt es ein Kick-Off-Treffen, an dem mit allen Bildungsreferent*innen der Verbände, dem Verantwortlichen des BDKJ und Vertreter*innen verschiedener Fachberatungsstellen über die Umsetzung dieses Konzeptes sprechen.

Ziele des Treffens sollten sein:

- Gegenseitiges Kennenlernen

- Vorstellen des Konzeptes für eine vertiefende Schulung zu den Präventionsthemen über digitale Gewalt
 - o Hate-Speech
 - o Verschwörungstheorien / Verschwörungserzählungen
 - o Cyber-Mobbing
 - o Cyber-Grooming
 - o Sexuelle Belästigung im Netz
 - o Fake-News / Desinformationen
 - o Deep-Fakes
 - o Sexting
 - o Pornos / Kinderpornografie
 - o Gewaltvideos
 - o Die eigene Privatsphäre schützen
 - o Etc.
- Besprechen der Ziele einer solchen Schulung
- Abklären der Ressourcen der Fachberatungsstellen und vereinbaren der Zusammenarbeit mit dem BDKJ
- Konzeptionierung einer Schulung in Kooperation mit den Bildungsreferent*innen der Verbände und den Fachberatungsstellen

In weiteren Besprechungen:

- Konkrete Organisation und Planung der Durchführung
- Besprechung der Bewerbung einer solchen Veranstaltung

6.3.2.3 Projektzeitraum bis das Angebot erfolgreich angenommen wird

Initiierung einer neuen Ausbildungsschulung braucht Zeit und Geduld. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Schulung zwischen 3–4-mal angeboten wird. Dies sollte ausreichen, bis das Schulungsangebot in den Verbänden angenommen wird.

Es ist empfehlenswert die Schulungen auch mit einer sehr geringen Teilnehmenden Anzahl so oft durchzuführen und eine geringer Teilnehmenden Anzahl bei den ersten Veranstaltungen als Lern-Kurve zu betrachten und nicht als schlechtes Angebot.

Bis eine solche Schulung in den Verbänden etabliert ist, wird es eine Weile dauern.

7 Medienpädagogische Ansätze für Jugendleiter*innen

Jugendleiter*innen sind sehr wichtige Mitglieder im Verband, denn sie sind an den Kindern und Jugendlichen dran und erfahren deren Sorgen, Probleme und das, was sie beschäftigt, am direktesten.

In diesem Dokument möchte ich explizit auf diese Zielgruppe eingehen, da Medienpädagogik so ein sperriges Wort ist und dies oftmals für die Arbeit im Stamm mit den Kindern eher hinderlich wirkt.

Dieses Kapitel ist direkt an die Jugendleitenden gerichtet und soll eine Empfehlung für sie sein, was sie aktiv machen können, was sie anders machen können, und soll einige Inspirationen bieten.

7.1 Vermittlung von Medienkompetenz an Kinder und Jugendliche

Kinder und Jugendliche imitieren das, was sie selbst sehen und bei anderen sehen. Damit bist du als Jugendleiter*in ein direktes Vorbild für deine Gruppenkinder.

Dies gilt auch für deinen Umgang mit den Medien.

Sei dir dessen bewusst, wenn du in der Gruppenstunde oder auch bei anderen Pfadfinder-Aktivitäten dein Smartphone, Laptop, oder andere Medien benutzt.

Im Folgenden gehe ich auf direkte Punkte ein, die du in deinen Gruppenstunden, Fahrten oder Zeltlagern machen kannst, um sowohl ein Vorbild für deine Kinder zu sein, sowie ihnen Impulse zu geben, sich mit Medien auseinander zu setzen.

7.1.1 Aktive Medienprojekte umsetzen

Du willst ein Medienprojekt machen?

Super!

Wie macht man das eigentlich?

Aktive Medienarbeit bedeutet, dass du mit deiner Gruppe zusammen mit Medien dich einem Thema zuwendest.

Das kann eine Geschichte sein, oder etwas Aktuelles, oder etwas, das die Gruppe oder einzelne aus der Gruppe interessieren.

7.1.1.1 Vorbereitung

Zielsetzung und Themenfindung

- Bestimme das Ziel des Medienprojekts (z.B. Aufklärung, Unterhaltung, Dokumentation).
- Wähle ein Thema, das zu den Interessen der Gruppe passt (z.B. Umweltschutz, Pfadfinderaktivitäten, lokale Geschichte).

Material und Technik beschaffen

- Besorge die nötige Ausrüstung (Kameras, Mikrofone, Laptops/Tablets, Zeichenmaterialien, Computerprogramme).
- Sorge für ausreichend Speichermedien (SD-Karten, USB-Sticks).
- Bereite Arbeitsmaterialien vor (Storyboard-Vorlagen, Schreibmaterialien, Zeichenutensilien).

Raum und Zeit planen

- Finde einen geeigneten Ort für die verschiedenen Aktivitäten (z.B. Gruppenraum, Freigelände, Computerraum).
- Plane die Zeit für das Projekt (z.B. 3 Stunden in einer Gruppenstunde).

7.1.1.2 Durchführung

Einführung und Zielsetzung (15 Minuten)

- Begrüße die Gruppe und erkläre das Ziel des Medienprojekts.
- Diskutiere kurz das ausgewählte Thema und die geplanten Aktivitäten.

Ideenfindung und Planung (30 Minuten)

- Brainstorming: Lass die Gruppe Ideen zum Thema sammeln.
- Erstelle in Kleingruppen ein grobes Konzept (Storyboards, Szenenplan, Layouts).
- Bestimme Rollen und Aufgaben (z.B. Regie, Kamera, Ton, Schauspiel, Zeichnen, Schreiben).

Technische Einführung (20 Minuten)

- Erkläre die Handhabung der technischen Geräte (Kamera, Mikrofon, Computerprogramme).
- Zeige die Grundlagen der jeweiligen Medienproduktion (Videoaufnahme, Audioaufnahme, Zeichnen, Schreiben).
- Gehe kurz auf die Basics der Nachbearbeitung ein (z.B. Schnittsoftware, Bildbearbeitung, Textformatierung).

Produktion vorbereiten (15 Minuten)

- Überprüfe, ob alle benötigten Materialien vorhanden sind.
- Probiere die Technik aus (Testaufnahmen, Ton Probe, Probeskizzen).
- Richte die Arbeitsplätze ein und bereite alles für die Produktion vor.

Produktion (1 Stunde)

- Arbeite an den geplanten Medienformen (Filmen, Fotografieren, Zeichnen, Schreiben).
- Achte auf klare Kommunikation und Zusammenarbeit.
- Überprüfe regelmäßig die Fortschritte und Qualität der Arbeiten.

Erste Sichtung und Nachbearbeitung (45 Minuten)

- Sichtung des erstellten Materials mit der Gruppe.
- Beginne mit dem Schneiden, Bearbeiten und Formatieren der Arbeiten.
- Füge eventuelle Effekte, Musik, Texte und Illustrationen hinzu.

7.1.1.3 Abschluss

Präsentation und Feedback (20 Minuten)

- Präsentiere die fertigen Medienprojekte der gesamten Gruppe.
- Sammle Feedback von den Teilnehmenden und diskutiere Verbesserungsmöglichkeiten.

Reflexion und Ausblick (15 Minuten)

- Reflektiere gemeinsam über das Projekt (Was lief gut? Was kann verbessert werden?).
- Bespreche mögliche Folgethemen oder weitere Medienprojekte.

Aufräumen und Abschluss (10 Minuten)

- Räume gemeinsam mit der Gruppe den Arbeitsplatz auf.
- Bedanke dich bei allen Teilnehmenden für ihre Mitarbeit und das Engagement.

7.1.2 Vorbild sein

Du siehst deine Gruppenkinder jede Woche. Damit bist du eine wichtige Bezugsperson für sie. Du kannst deine Gruppenkinder positiv und negativ beeinflussen. Je nachdem, wie du dich verhältst.

Dies gilt auch für den Umgang mit Medien und dem Smartphone. Wenn du Ihnen vorlebst, dass du die ganze Zeit am Smartphone bist, dann werden sie das auch als normal verstehen und es in der Gruppenstunde wohl eher schwer weglegen.

Denke daran, dass du ein Beispiel für sie sein kannst, wie man erwachsen und gesund mit Medien und dem Internet umgehen kann.

Das bedeutet, dass du auch auf deinen eigenen Gebrauch und deine eigenen Verhaltensweisen mit dem Smartphone, Internet, Sozialen Medien, etc. achten solltest.

7.1.3 Ansprechbar und sensibel sein für kritische Medienerfahrungen

Wenn ein Gruppenkind mal selbst Probleme im Internet hat, und du dich als vertrauensvoller und verantwortungsvoller Mensch im Umgang damit erwiesen hast, dann kann es sein, dass sie sich trauen dir ein unangenehmes Erlebnis aus dem Internet zu erzählen.

So kannst du für deine Gruppenkinder da sein, wenn andere Erwachsene das nicht können, weil diese z.B. nicht so offen, selbstreflektiert und kritisch mit dem Internet umgegangen sind.

Traue dich die unangenehmen Themen des Internets offen und ehrlich anzusprechen. Verharmlose sie nicht. Und sei gleichzeitig offen für die guten Seiten, die das Internet und Medien mitbringen. Ermögliche deinen Gruppenkindern die Möglichkeit spielerisch und kreativ mit Medien umzugehen und sich auszuprobieren.

Diese beiden Aspekte des Netzes sind gleichzeitig und gleichwertig zu betrachten. Achte darauf, welche Seite aktuell eine Beleuchtung in deiner Gruppe braucht.

Arbeite nicht mit Verboten. Und wenn du das doch tun solltest, dann erkläre, warum z.B. das Handy in der Gruppenstunde nicht benutzt wird. Es ist dann jedoch hilfreich dies dann am Ende auch wieder zu reflektieren.

Sei für deine Kinder ansprechbar. Dies gilt für alle Probleme und Themen, die sie haben. Öffne dich auch den kritischen und auch schönen Erlebnissen, die sie im Internet gemacht haben.

Sei für sie da. Hör ihnen zu. Und nimm diese Themen ernst!

7.2 Methoden und Werkzeuge für die Medienarbeit

7.2.1 Bewusstes Benutzen von Medien vorleben

Wie schon unter [Vorbild sein](#) angesprochen wurde, geht es darum, in der Gruppenstunde oder auf dem Lager neue Erlebnisse mit dem Internet und speziell dem Smartphone zu schaffen.

Du darfst die Nutzung von Medien und medialen Geräten gerne sehr bewusst gestalten.

Das kann z.B. heißen, dass während der Gruppenstunde die Regel gilt, dass alle Handys ausgemacht werden, oder zumindest wegkommen.

Dies ist der gängige Weg, den wir bisher in den Gruppenstunden gelebt haben.

Wenn du dieses Bewusst nutzen willst, um den Kindern einen bewussteren Umgang mit den Geräten vorzuleben, dann musst du diese Regel im Nachhinein reflektieren. Dies kann folgendermaßen ablaufen

7.2.1.1 Keine Handys während der Gruppenstunde / Lager

- Stell die Regel auf, dass ihr keine Geräte während eurer Zeit nutzt.
- Besprecht in der Gruppe, wie die Gruppe das findet. Schau, ob du die Gruppe dazu bringen kannst, dass sie sich selbst bewusst für eine solche Regel einsetzt.
- Sammle die Smartphones am Anfang der Gruppenstunde ein. Überlegt, wie und wo ihr diese ablegt
- Am Ende der Gruppenstunde reflektierst du mit deiner Gruppe, wie es ihnen ohne Handy erging
 - Wie ging es dir jetzt 1,5 Stunden ohne Handy
 - Hast du es vermisst?
 - Warum hast du es vermisst? Warum nicht?
 - Was ist passiert, dass du es (nicht) vermisst hast?
 - Was hast du über dich und dein Handy Neues gelernt?
- Gib den Kindern ihre Geräte zurück

Durch das bewusst machen am Ende der Gruppenstunde, oder des Lagers, kannst du die Kinder und Jugendlichen dabei unterstützen das Gerät wieder bewusster einzusetzen und es schafft ein Erlebnis, das anders ist als bisherige.

7.2.1.2 Bewusster einsetzen von Medien in der Gruppenstunde / Lager

Du kannst ein Gerät, eine App auch bewusst einsetzen. Und hier ist es hilfreich dies auch genauso bewusst anzukündigen. Dann wird ersichtlich, dass du dich nun aktiv dazu entschieden hast dies zu tun.

Oft nutzen wir Geräte unbewusst. Da kommt jemand mit einer Frage und fast automatisch zücken wir unser Smartphone und versuchen eine Lösung zu finden.

Die Geräte sind High-Tech-Werkzeuge für sehr viele Sachen. Und sie sind in vielen alltäglichen Situationen oft nur schwer wegzudenken, wie den Weg von A nach B einfach schnell mit z.B. Google Maps nachzusehen.

Um nun ein bewusstes Einsetzen von dieser Technik deutlich zu machen, sollte diese Handlung auch aktiv angekündigt werden.

Z.B. könntest du eine Gruppenstunde zu Karte und Kompass machen. Und hier bewusst auf ein Smartphone verzichten. Und in der folgenden Gruppenstunde benutzt du bewusst das Smartphone, um einen Unterschied aufzuzeigen.

Oder du benutzt eine spezielle App, um etwas in der Gruppenstunde zu zeigen oder vorzuführen. Du kannst auch eine digitale Schnitzeljagd mit Actionbound machen oder Geocache-Geräte nutzen.

Wichtig ist dabei nur, die Geräte, Apps, etc. bewusst als hilfreiche Werkzeuge einzusetzen und dies deinen Gruppenkindern vorzuleben.

7.2.2 Spielerisch ausprobieren – einfach machen

Bei allem, was ich bisher geschrieben habe, gilt es dieses Thema nicht zu kompliziert und zu theoretisch zu machen!

Bleib neugierig und wenn du Lust hast etwas mit Medien oder Geräten auszuprobieren, dann mach das!

Wenn du locker und spielerisch an so ein Projekt heran gehst, dann habt ihr gemeinsam Spaß und das Medienprojekt wird deinen Gruppenkindern im Gedächtnis bleiben. Denn ganz ehrlich, so etwas machen wir nicht jede Woche. Es wird etwas Besonderes sein.

Wag es Neues auszuprobieren und geh ganz pfadfinderisch daran. Einfach mal machen. Es wird schon was Gutes dabei herauskommen.

7.3 Prävention und Umgang mit Medienmissbrauch

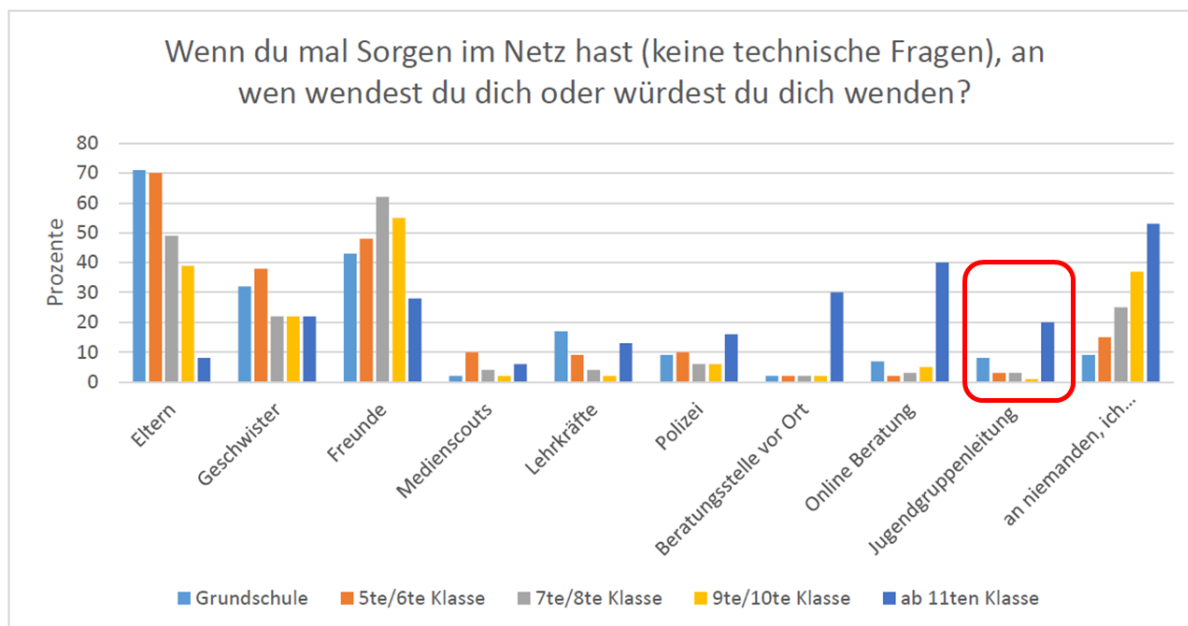
Du als Gruppenleiter*in bist nah an den Kindern und Jugendlichen in deinem Stamm dran. Du bekommst in den Gruppenstunden vieles aus deren Leben mit.

Du bist neben den Eltern, Lehrkräften, Trainer*innen, Verwandten eine weitere wichtige Bezugsperson für die Kinder. Und dabei bist du jedoch anders als diese. Denn du bist jünger und damit verstehst du die Kinder meistens noch besser als andere Erwachsene.

Du kannst anders auf die Kinder und Jugendlichen und deren Probleme reagieren, weil du sie vielleicht selbst hattest oder sie vielleicht besser verstehen kannst als viele ältere Menschen.

Das ist auch beim Thema Prävention wichtig. Denn hier hast du, durch deine besondere Rolle und Position zu deinen Gruppenkindern, einen anderen Zugang zu ihnen. Das kann hilfreich sein, wenn die Kinder sich jemanden anvertrauen wollen, und dies nicht Erwachsenen erzählen wollen.

Dies wird auch aus einer der Studien deutlich (siehe: [An wen würden sich Kinder und Jugendliche wenden, wenn sie Sorgen im Netz haben?](#))



Je älter die Jugendlichen werden, desto wichtiger wirst du als Ansprechperson für ihre Probleme im Netz. Sie vertrauen sich dann immer weniger ihren Eltern oder Lehrkräften an.

Damit du auch hier gut vorbereitet bist, um den Jugendlichen zu helfen, ist es hilfreich zu wissen, was du tun kannst, wenn sie zu dir kommen.

7.3.1.1 Mit welchen Problemen aus dem Netz könnten deine Gruppenkinder auf dich zukommen?

Du solltest wissen, dass es verschiedene Themen gibt, mit denen die Kinder und Jugendlichen auf dich zukommen können:

- Hate-Speech
- Verschwörungstheorien / Verschwörungserzählungen
- Cyber-Mobbing
- Cyber-Grooming
- Sexuelle Belästigung im Netz
- Fake-News / Desinformationen
- Deep-Fakes
- Sexting
- Pornos / Kinderpornografie
- Gewaltvideos
- und weitere...

Das sind viele Themen, mit denen ein Gruppenkind auf dich zukommen kann. Du musst dabei wissen, dass du nur einen Überblick haben solltest, dass es diese Formen der digitalen Gewalt gibt.

Du musst dieses Problem deiner Gruppenkinder nicht lösen!!

Du musst nur wissen, an wen du dich wenden kannst!

7.3.1.2 Was kannst du machen, wenn sich ein Kind oder Jugendlicher an dich wendet?

Wenn sich ein Gruppenkind dir offenbart, dass es ein Problem im Netz hat oder hatte, dann musst du dieses Problem nicht für das Kind lösen.

Deine Rolle ist es Ansprechperson für das Kind zu sein und es zu ermutigen weitere Hilfe von professionellen Stellen anzunehmen.

Das ist ähnlich, wie bei den anderen Gewaltformen! Du musst dieses Problem nicht lösen!

Ein möglicher erster Schritt kann sein, dies in der Leiter*innenrunde zu besprechen. Und / oder zu deinen Stavos zu gehen.

Mach das gerne auch vor dem Kind transparent, dass du seine Sorgen und Ängste ernst nimmst und dir selbst Unterstützung in der Leiter*innenrunde und / oder dem Vorstand holst.

*7.3.1.3 Fachstellen für dich als Leiter*in*

DPSG-Büro:

Sprich mit dem Büroteam. Hier kannst du für euer Anliegen spezielle Unterstützung bekommen:

Kitzenmarkt 20, 86150 Augsburg

0821 – 3166 – 3468

mail@dpsg-augsburg.de

MSA – Medienstelle Augsburg:

Wenn du ein Medienprojekt machen willst. Aber auch als erste Ansprechpersonen, wenn du eine Medien-Frage hast.

<https://msa.institut-medienpaedagogik.de/zielgruppen/fortbildungen-ws-jugendarbeit/>

Medienfachberatung des Bezirksjugendring Schwaben:

Wenn du ein Medienprojekt machen willst. Aber auch als erste Ansprechpersonen, wenn du eine Medien-Frage hast.

<https://www.bezjr.de/fachreferate/medienfachberatung/>

bke Jugendberatung:

Hier kannst du dich mit deinen Fragen zu verschiedenen Themen wenden. Sie können dir helfen bzw. dabei begleiten die richtige Beratungsstelle zu finden.

<https://www.bke-beratung.de/jugendberatung/willkommen>

juuport – bei Stress im Netz:

Eine Beratungsseite, bei der du dich über Themen informieren kannst. Außerdem können dir die Mitarbeitenden bei deinem und den Problemen deiner Gruppenkinder helfen.

<https://www.juuport.de/hilfe/beratung>

Digital Streetwork Bayern:

Mit den digitalen Streetworkern kannst du anonym über deine Probleme sprechen. Sie kennen auch andere Hilfestellen und können dich weitervermitteln.

<https://www.digital-streetwork-bayern.de/fach/>

Webhelm:

Wenn du methodische Inspiration für deine Gruppenstunde haben willst.

<https://webhelm.de/praxis/>

Klicksafe:

Klicksafe bietet dir sowohl Inspiration für deine Gruppenstunden als auch sehr viele Informationen und Materialien zu diversen digitalen Themen.

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

Außerdem gibt es eine Übersichtsseite für Meldestellen und Hilfsangeboten:

<https://www.klicksafe.de/hilfsangebote>

8 Fazit und Ausblick

8.1 Zusammenfassung der Erkenntnisse

Die Arbeit der Projektstelle DPSG Bayern hat gezeigt, dass die Integration von Medienpädagogik in die Ausbildung und Praxis der Jugendleitenden von entscheidender Bedeutung ist. Die Ergebnisse verdeutlichen, dass Jugendleitende oft als Erstkontakt für betroffene Kinder und Jugendliche dienen können, was eine gründliche Vorbereitung auf kritische Medienthemen erfordert. Darüber hinaus sind Aufklärung und Sensibilisierung wesentliche Bestandteile, um die Jugendleitenden auf diese Aufgaben vorzubereiten.

Es wurde ebenfalls deutlich, dass Medienpädagogik nicht nur als Zusatz, sondern als integraler Bestandteil der Ausbildung und fortlaufenden Bildung der Jugendleitenden betrachtet werden muss. Hierbei spielt die Vernetzung mit medienpädagogischen Fachstellen und die kontinuierliche Weiterbildung der Bildungsreferent*innen eine zentrale Rolle.

8.2 Empfehlungen für die weitere Arbeit im Jugendverband DPSG

Für die zukünftige Arbeit im Jugendverband DPSG wird empfohlen, die grundlegenden medienpädagogischen Inhalte, wie aktive Medienarbeit und Erweiterung der Prävention zu digitaler Gewalt fest in die Modul-Ausbildung der Jugendleitenden zu integrieren. Dies kann ergänzend durch spezifische Schulungen, Workshops und Kooperationen mit Fachstellen erreicht werden. Es ist wichtig, dass die Verantwortlichen in den Diözesanverbänden kontinuierlich an ihrer eigenen medienpädagogischen Kompetenz arbeiten und diese Kenntnisse an die Jugendleitenden weitergeben.

Zusätzlich sollten die Diözesanvorsitzenden dafür sorgen, dass medienpädagogische Themen als fortlaufender Prozess betrachtet werden, der regelmäßige Anpassungen und Weiterentwicklungen erfordert. Die Einführung und Nutzung von Präventions- und Interventionsstrategien sollte verstärkt werden, um den Jugendleitenden konkrete Werkzeuge an die Hand zu geben, mit denen sie auf kritische Mediensituationen reagieren können.

8.3 Perspektiven und zukünftige Projekte

Für die Zukunft wird vorgeschlagen, die bereits begonnenen Projekte fortzusetzen und auszubauen. Dies umfasst die Vertiefung der Zusammenarbeit mit medienpädagogischen Fachstellen und die Etablierung von regelmäßigen Fortbildungsangeboten für Jugendleitende und Bildungsreferent*innen. Ein besonderes Augenmerk sollte auf die Entwicklung und Implementierung von aktiven Medienprojekten gelegt werden, die Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit bieten, Medienkompetenz spielerisch zu erlernen und kritisch zu hinterfragen.

Dabei sollte die Förderung der Medienkompetenz stets im Kontext der Pfadfinderprinzipien und der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) stehen, um eine ganzheitliche Entwicklung der Kinder und Jugendlichen zu gewährleisten.

9 Literaturverzeichnis

- Ordnung der DPSG 2019, S. 15; https://dpsg.de/sites/default/files/2021-12/ordnung_der_dpsg_nach_beschluss_88._bv.pdf; Abgerufen 24.07.2024
- JIM-Studie 2023: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf (Abgerufen 12.06.2024)
- KIM-Studie 2022: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf (Abgerufen 12.06.2024)
- Auszug - Medienpädagogik: Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen während der Corona-Pandemie <https://ratsinfo.augsburg.de/bi/to020.asp?TOLFDNR=38487> (Abgerufen 18.06.2024)
- DAK-Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming? <https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/33244/data/b96c8766aaedf196799663923a4f2d5c/dak-studie-mediensucht-2022-booklet.pdf> - Abgerufen 26.06.2024
- Quelle: Vortrag 26.04.2023 BLM: Digitale Balance statt exzessiver Mediennutzung – Prof. Dr. Rainer Thomasius
- Quelle: Vortrag: Medienpädagogik und Nachhaltigkeit – Dr. Katrin Valentin (Parabol und Connect Fürth 10.05.2022)
- Vortrag MSA Augsburg http://d-a-s-h.org/dossier/14/02_aktive_medienarbeit.html (Abgerufen 12.06.2024)
- bke Jugendberatung: <https://www.bke-beratung.de/jugendberatung/willkommen>
- juuuport: <https://www.juuuport.de/hilfe/beratung>
- Digital Streetwork Bayern: <https://www.digital-streetwork-bayern.de/fach/>
- Webhelm: <https://webhelm.de/praxis/>
- Klicksafe: <https://www.klicksafe.de/>
- MSA – Medienstelle Augsburg: <https://msa.institut-medienpaedagogik.de/zielgruppen/fortbildungen-ws-jugendarbeit/>
- BLM – Bayerische Landeszentrale für neue Medien: <https://www.blm.de/de/wir-informieren/newsletter.cfm>

10 Danksagungen

Ich möchte mich an dieser Stelle bei den folgenden Menschen bedanken.

Zuerst bei meinen Kolleg*innen im Diözesanbüro!

Vielen Dank für die gute Zusammenarbeit die wir täglich hatten. Für den Austausch, die fachlichen Differenzen, die wir hatten und uns immer zum Wohl des Verbandes kontrovers austauschen und Lösungen finden konnten! Vielen Dank für den Einblick in die Arbeit im Diözesanbüro. Ich verstehe nun um so mehr, was alles geleistet wird, was die Ehrenamtlichen nicht sehen. Das ist enorm! Und an dieser Stelle dafür danke, in meiner zukünftigen Rollen als (wieder) Ehrenamtler!

Expliziter Dank geht an **Mary!** Mit dir konnte ich mich immer wieder fachlich austauschen und unsere Diskussionen waren immer bereichernd! :D Diese werde ich vermissen!

Danke an **Bilbo** für deine Weisheit, Ruhe und Erfahrung! Du hast immer wieder auch meinen Fokus auf das Wohl des Verbandes und der Ehrenamtlichen gelenkt, wenn ich wilde Ideen hatte! Vielen Dank dafür!

Danke an **Stefanie**, dafür, dass du im Hintergrund uns den Rücken freigehalten hast und ich die ganze Buchhaltung und Geldzeugs an dich übergeben konnte.

Und vielen Dank dem ganzen Büro-Team für das gemeinsame „Rücken-Freihalten“ der Ehrenamtler*innen! Ich werde die Zeit mit euch vermissen!

Ich möchte mich bei den Diözesanvorsitzenden bedanken!

Explizit bei **Viola** Kohlberger. Beim Vorstellungsgespräch damals war es schon ein bisschen seltsam nun in dieser Rolle zu sein. Und damals habe ich auch gesagt, ich weiß nicht, wie wir das gut hin bekommen gemeinsam diesen Switch zu meistern! Und ich finde wir haben das grandios gemeistert! Vielen Dank für deine Inputs, deine Fragen und die gemeinsamen Gespräche, die wir zur Medienpädagogik hatten. Und natürlich auch alle anderen Gespräche in DL-Sitzungen, VB-Gesprächen und auch sonst wo!

Ich habe gerne mit dir zusammengearbeitet und du hast das richtige Maß an Anleitung für mich gefunden. Vielen Dank dafür!

Und natürlich auch an **Utzi!** Ich schätze deinen Antrieb Sachen umzusetzen und dranzubleiben, wenn du überzeugt von etwas bist! Und auch die inhaltlichen Auseinandersetzungen mit dir sind immer gewinnbringend und du hast eine klare Idee, was du mit dem Verband machen möchtest, und ziehst das durch! Ich möchte auch noch deine Entwicklung in das Amt ansprechen, denn diese finde ich persönlich bemerkenswert!

Danke für den Austausch mit euch und die Anleitung an den richtigen Stellen.

Ich möchte mich ebenfalls bei Susi und Martina von der Landesstelle bedanken.

Bei jedem Kontakt haben wir in Sinne der DPSG etwas entwickelt und ich bin ein bisschen traurig, dass wir nicht mehr zusammen machen konnten!

Danke vor allem dir, Susi! Wir haben gemeinsam den Fotowettbewerb ins Leben gerufen und du hast bei meiner Idee mitgezogen und diese, damals noch mit **Tobias**, mitgetragen!

Vielen Dank euch beiden, dass ihr euch von mir begeistern habt lassen!

Und ich wünsche mir, dass dieser Fotowettbewerb noch viele Jahrzehnte weiterleben wird. Denn ich bin immer noch überzeugt, dass es eine großartige Sache ist, die Fotos von den Stämmen zu würdigen!

Dann richte ich noch einen speziellen Dank an alle meine Projektpartner*innen!

Filme mit den Wös erstellen: **Isi**

Medienpädagogische Filmabende: **Feli**

LAN-Party: **Kelvin, Dominik, Johannes, Leander**

Medienworkshops für DiLa Regensburg: **Julia**

Ich hatte viel Spaß mit euch die Projekte vorzubereiten und durchzuführen! Danke für euer Interesse an diesen Themen und ich wünsche mir, dass ihr auch weiterhin solche Projekte plant und durchführt!

Danke euch für den großartigen Austausch und die grandiosen Projekte!

Danke an die DL, die DAKs, die AG-Ausbildung!

Ich hoffe ihr konntet und könnt mit meinen Impulsen etwas anfangen und bin neugierig, was ihr daraus entwickeln werdet!

Danke an **Norbert** vom **Medienzentrum** für den Austausch und immer neuen Technik-Input.

Danke an **Birgit** und **Claudia** von der **MSA** für den kollegialen Austausch und eure Impulse!

Danke an **Laura** vom **JFF** für den Austausch und die gemeinsamen Projektideen!

Danke an alle **Bildungsreferent*innen beim BDKJ Augsburg** für den kollegialen Austausch und die gute Zeit im **Verbändehaus!**

Und natürlich vielen Dank an alle, dich jetzt noch vergessen habe und mit denen ich zusammen Arbeiten durfte!

Dieser Satz existiert, damit dieser Bericht 80 Seiten hat. 😊