



Medienpädagogik in
Forschung und Praxis



Von Haltung bis Partizipation

MEDIENPÄDAGOGIK IN EINRICHTUNGEN
VERANKERN



Das sind wir

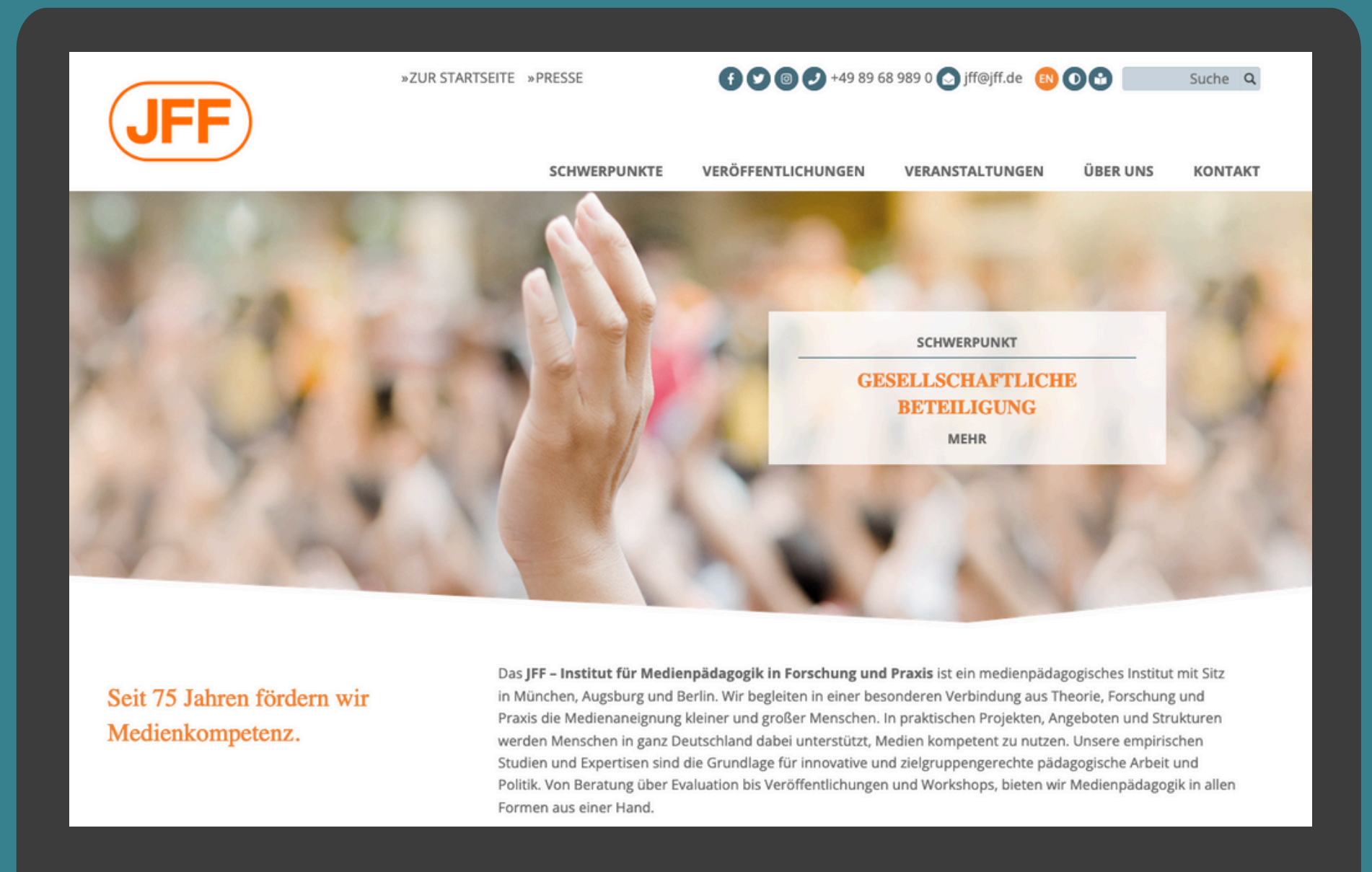


Marie
Kätzlmeier



Laura
Michalowski

JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis



Wer seid ihr?





Bei welcher Einrichtung/in welchem Berufsfeld arbeitest du?

[Schreibe deine Antwort in den Chat.]

Hast du schon praktische
Erfahrungen in der
Medienpädagogik gemacht?



Medienpädagogische Leitlinien für Kinder- und Jugendeinrichtungen

ACT ON! aktiv+selbstbestimmt online

- Forschungs-Praxis-Projekt, das - seit 2015 - die Perspektive auf das Online-Handeln der 10- bis 14-Jährigen im Fokus hat
- Monitoring untersucht die Sicht der jungen Nutzer*innen auf aktuelle Medienphänomene und ihre damit verbundenen Schutz-, Informations- und Unterstützungsbedürfnisse
- verschiedene Prismodule unterstützen Kinder und Jugendliche dabei, sich reflektiert mit dem eigenen Online-Handeln auseinanderzusetzen
- Workshops für Jugendliche, Fachkräfte-Fortbildungen, Jugendpodcast „Was geht...?“, Methodenmaterial, Short Reports, ...

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Im Rahmen von:



**Kinder- und
Jugendplan
des Bundes**

GaMM
Gutes Aufwachsen
mit Medien

Medienkompetenzförderung als pädagogisches Ziel ...



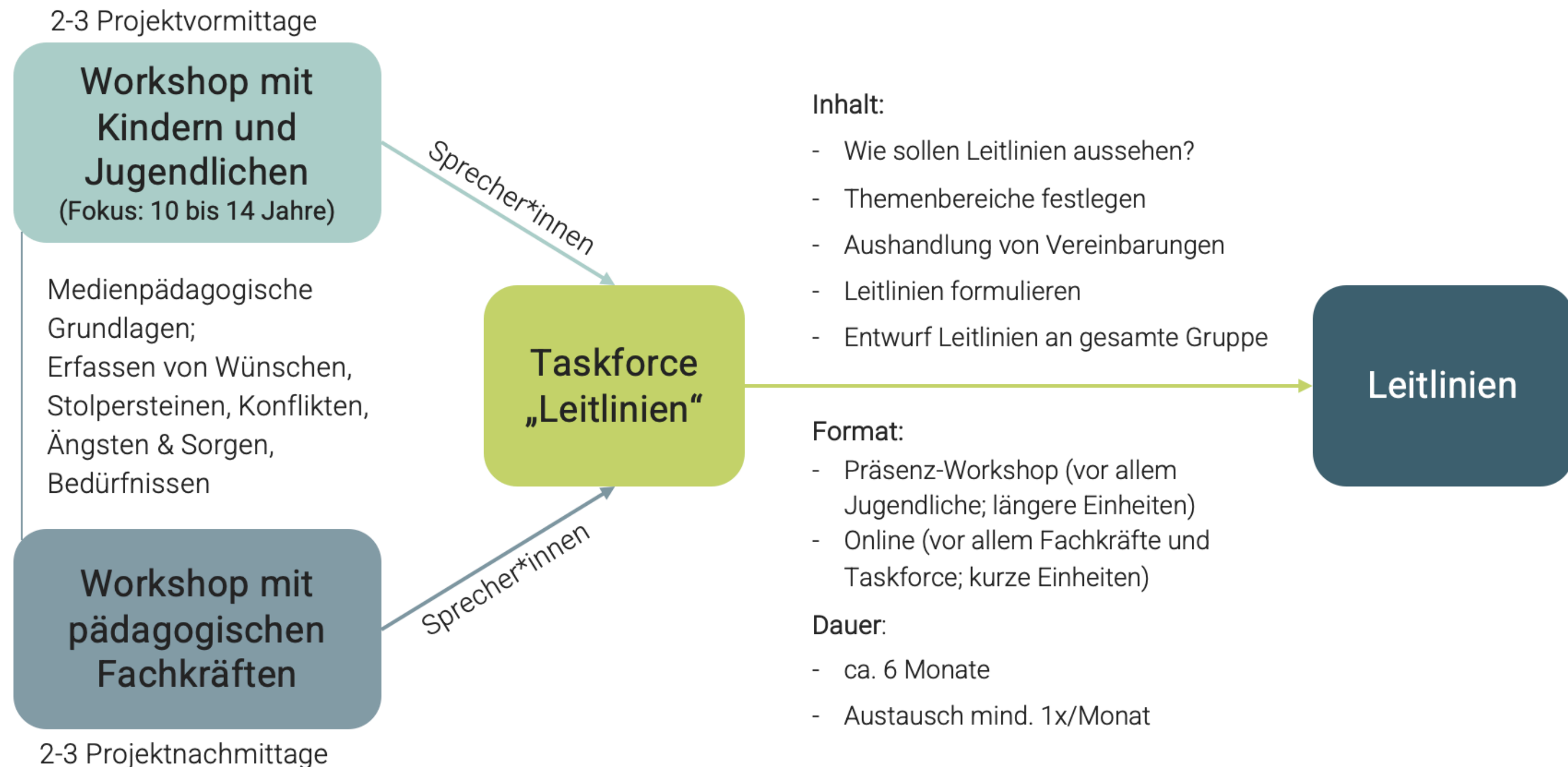
Ziele des Begleitprozesses

- hoher Bedarf an medienpädagogischer Fortbildung und Begleitung
- Bildungseinrichtungen, die bisher wenig bis gar keine Medienkompetenzförderung leisten konnten, sollen Unterstützung erhalten
- Teilhabe Jugendlicher soll im Prozess besonders gestärkt werden
- Erkenntnisse sollen auch für andere Einrichtungen und Fachkräfte nutzbar sein



Medienpädagogische Begleitung

von zwei stationären Jugendhilfe-Einrichtungen



Erfahrungsbericht

Larissa Dahl von SySTEP

Interview: https://youtu.be/linOLhuhZ8g?si=8199Bz-lOqe_s9Y-



Zentrale Erkenntnisse

- Das ganze Team muss an einem Strang ziehen!
- professionelle Haltung
- Jede Einrichtung hat unterschiedliche Bedarfe und Rahmenbedingungen.
- Kinder und Jugendliche einbeziehen
- Methoden Anregungen für einen schnellen praktischen Einstieg
- Elternarbeit mitdenken

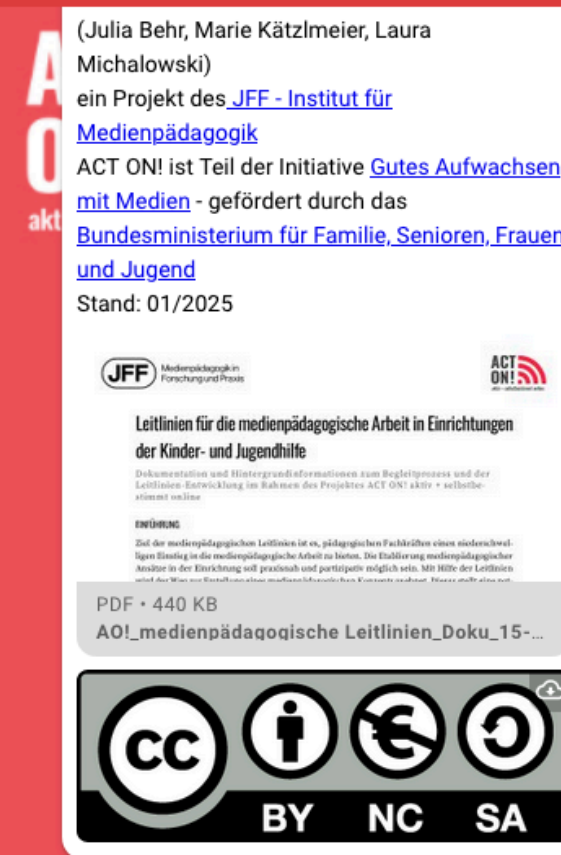


Foto: JFF

Ergebnis des Begleitprozesses

>> Entwicklung medienpädagogischer Leitlinien

- niederschwelliger Zugang
- Digitale „Handreichung“ für die ersten medienpädagogischen Schritte
- HALTUNG – HALTUNG – HALTUNG – Teilhabe – Schutz – Befähigung
- 3 Pinnwände auf TaskCards (und ein ergänzendes Textdokument)
- Methoden, Aufgabenkarten und Inhalte über verschiedene Formate aufbereitet
- Verweise auf gute Praxis und bestehendes Material
- CC-Lizenzierung
- Feedback-Möglichkeit



entdeckt ganz Neues bei euren Kolleg*innen!

- Medienbiografie -> [zur Methode als pdf](#)
- Mein Alltag mit Medien -> siehe Anhang



BEVOR ES LOSGEHT...

1) Dieser Leitfaden möchte pädagogischen Teams dabei helfen, einen Umgang mit Medienfragen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu entwickeln. Das kann sich ebenso auf Regeln zum **Medienumgang in Einrichtungen** beziehen wie auf die technische Ausstattung und pädagogische Arbeit mit Medien.

2) Hinter den medienpädagogischen Leitlinien steht die Annahme, dass Medienbildung, die an den Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen ausgerichtet ist, die **Entwicklung einer (gemeinsamen) professionellen Haltung** im Team der sie betreuenden pädagogischen Fachkräfte voraussetzt. Die Entwicklung dieser Haltung ist ein Prozess, der sich über alle hier skizzierten Schritte hinweg erstreckt und immer wieder überdacht und angepasst wird. Das gesamte Team sollte "an einem Strang ziehen" - nur so kann Medienkompetenzförderung im Sinne der Kinder und Jugendlichen gelingen.

3) Da Medien ein wichtiger Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sind, sollten diese auch bei Fragen zum Medienumgang in der Einrichtung einbezogen werden. Viele Schritte in

SCHRITT 2: Erfassen der aktuellen Situation

Medienpädagogische Leitlinien auf Taskcards

<https://kurzlinks.de/kfn3>



ACT ON! | Medienpädagogische Leitlinien
Dieser Leitfaden unterstützt pädagogische Fachkräfte und Einrichtungen bei der Etablierung medienpädagogischer Aktivitäten.

12

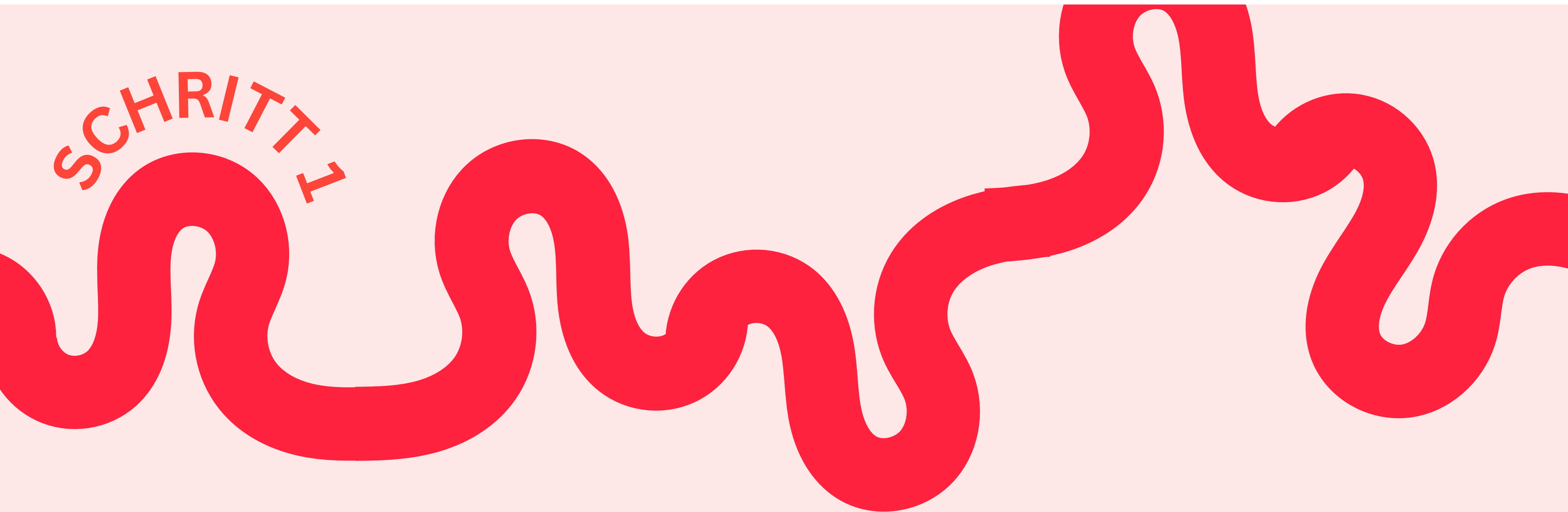
ACT ON! 
aktiv • selbstbestimmt online

Gemeinsame Mediennutzung					
Weiterführende Pinnwand zu den "Medienpädagogischen Leitlinien von ACT ON! (Schritt 3)"					
Nutzung dieser Pinnwand	MEDIEN ALLGEMEIN	SOCIAL MEDIA	GAMING	FOTO & FILM	
Auf dieser Pinnwand findet ihr Methodenvorschläge zur Gestaltung eines Medienkonnzeptes in einer Einrichtung. Die Methoden sind natürlich bzw. auch Medienformaten kategorisiert. Ein Nachmittag wird nicht genügend Zeit für die Umsetzung aller Methoden bieten. Wählt daher aus, was euch anspricht und welche Methoden ihr euch zutraut umzusetzen. Noch besser ist es, wenn ihr die Kinder und Jugendlichen bei der Auswahl einbezieht. Außerdem muss es nicht bei einem Nachmittag bleiben! In einigen Beschreibungen findet ihr Verlinkungen, die auf weiterführende Informationen bzw. Hintergrundwissen leiten. Viel Spaß beim Ausprobieren!	Medien-Emotionen würfeln Niederwöchliche und kurzweilige Einstiegsmethode, um über Medienverhaltens im Gespräch zu kommen. Rehram fallen hier die Würfel: Eine Person würfelt mit zwei Würfeln, auf dem Medien-Würfel sind Symbole abgebildet, die für verschiedene Medien und Geräte stehen (z. B. Controller für Games). Auf dem Emotions-Würfel sind verschiedene Emojis abgebildet, die unterschiedliche Stimmungen ausdrücken (z. B. verärgert). Die Person, die gewürfelt hat, nennt die gefallene Würfel als Gesprächsanlass und erzählt, was sie beispielsweise beim Gaming erlebt. Dabei reflektieren Jugendliche ihre eigene Mediennutzung und kommen ins Gespräch über ihren Medienalltag. Die Methode kann zu zweit oder in der Kleingruppe umgesetzt werden. Hier gibt es eine Basel-Arbeitskarte und eine ausführliche Arbeitskarte. Die Methode eignet sich als Einstieg in Medienprojekte, kann aber auch regelmäßig wiederholt werden. Z. B. kann der Medienumgang (und damit verbundenen Aspekte des Zusammenlebens) einer Jugendengruppe der vergangenen Woche mit Hilfe der Würfel reflektiert werden. 	Fazination Influencer*innen Ziel dieser Methode ist es, über Influencer*innen bzw. Content-Creator*innen ins Gespräch zu kommen und die Fazination hinter den Vorlieben der Jugendlichen (insbesondere) zu verstehen. Dadurch wird aber auch, wie die Jugendlichen Probleme sehen. Für diese Methode benötigt ihr Screenshots von vielen unterschiedlichen öffentlichen Instagram-Profilen (Influencer*innen/Content-Creator*innen). Diese werden großformatig ausgeteilt. Die Jugendlichen sollen sich jeweils eines der Bilder aussuchen, das sie auf den ersten Blick am meisten anspricht. In einer gemeinsamen Runde soll jede Person das Bild vorstellen und begründen, warum sie sich für dieses Bild entschieden hat. Weiterführend bietet die Methode Anknüpfungspunkte, um über angezeigte Themen und Phänomene zu reflektieren, wie z. B. Werbung auf Social Media, Recht am eigenen Bild, Datenschutz auf Social Media, Selbstdarstellung im Netz, Media und Körperideale, (Gender) Stereotype etc.	Gemeinsam spielen Sucht gemeinsam Spiele aus, die ihr zusammen spielen könnt! Oft spielen gegenüber den Medienwelten der Kinder und Jugendliche und ermöglicht so Gesprächsräume. Gaming fördert kognitive und soziale Fähigkeiten, bietet Unterhaltung und Orientierung. Für viele Jugendliche ist Gaming daher ein wichtiger Teil ihres Lebenswegs. Dennoch sind sie sich bewusst, dass Gaming vor allem für Erwachsene häufig mit Gefahren verbunden wird. Gemeinsames Gaming stellt das Vertrauen und schließt Verständnis für die Fazination am Gaming. Fragt die Jugendlichen in eurer Einrichtung, welche Spiele sie gerne zocken und sucht euch eines aus, das ihr gemeinsam spielt. Es gibt nur eine Regel: Das Spiel sollte für alle gemäß der USK-Alterskennzeichnung spielen sein! Ansonsten müsst ihr euch selbst nicht vorbereiten. Lasst euch das Spiel von den Jugendlichen erklären und laßt sie als Experten für ihr eigenes Verhalten wahr. Egg: Wir haben gute Erfahrungen mit Mario Kart Live und Just Dance auf der Nintendo Switch gemacht.	Foto-Safari durch die Einrichtung Diese Methode bietet verschiedene Gesprächsanlässe und eine Möglichkeit, sich kreativ und aktiv mit dem eigenen Sozialraum auseinanderzusetzen. Erkundet eure Einrichtung fotografisch: Geht entweder ein Thema vor (z. B. Fotografieren alles, was gemütlich ist) oder verwendet verschiedene Foto-Aufgaben (z. B. "Fotografieren einen Wählhelfer", "Fotografiere etwas, das dich wütend macht", "Fotografiere dich bei deiner Lieblingsaktivität"). Jede Person schreibt ein Foto. Ihr könnt die Fotos ausdrucken oder auf einer digitalen Pinnwand sammeln. Ihr werdet merken, welche gemeinsamen Gesprächsanlässe die Fotos schaffen können!	
Allgemeine Informationen *** Wenn ihr nicht zur Ausgangspunktmethode müchtet, werdet ihr entsprechende Broschüren/ACT ON! (Medienpädagogische Leitlinien) oder Klickt hier bzw. auf das Verschäufel unten. Wir sind immer dankbar für Hinweise und Feedback zur Optimierung der Leitlinien in action-praxis! de. Der medienpädagogischen Leitfaden (digitale Printausgabe und schriftliche Dokumentation) ist unter CC-Lizenz veröffentlicht und deshalb frei nutzbar und kopierbar. herausgegeben von: ACT ON! aktiv + selbstbestimmt online (Julia Bahr, Marie Kälzmeier, Laura Michalskowiak) ein Projekt des JFF - Institut für Medienpädagogik ACT ON! ist Teil der Initiative Jugend aufwachen mit Medien, gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Stand: 01/2025) ACT ON! Medienpädagogische Leitlinien Diese Leitlinien unterstützen pädagogische Fachkräfte und Einrichtungen bei der Etablierung	Medienmensch Die Methode dient als Eisbrecher, um ganz locker ins Gespräch über Medien und Mediennutzung zu kommen.	Ausgecheckt: Wer ist deine Lieblingsinfluencer*in? Ein offener Austausch über die Lieblingsinfluencer*innen der Kinder und Jugendliche bietet spannende Einblicke und regt zur Reflexion an. Influencer*innen begleiten Jugendliche auf unterschiedlichen Social Media Plattformen und mit den verschiedenen Interaktionsbereichen, z. B. Streamer*innen aus dem Gaming, Beauty-Influencer*innen oder Influencer*innen, die sich politische Themen einstimmen. Influencer*innen sind für Jugendliche zum Teil Vorbilder und bieten ihnen Orientierung. Einige Influencer*innen und Kritik ausgereizt oder haben ein schlechtes Image bei Außenstehenden. Auch wenn Kritik teilweise berechtigt ist, ist es für eine Vertrauensarbeit wichtig, offen mit den Jugendlichen ins Gespräch über ihre Lieblingsinfluencer*innen zu gehen und	Jump 'n' Run-Spiel erstellen Was steckt hinter einem Jump 'n' Run-Spiel? Die App "Draw Your Game Inferno" kann kreativ werden und niedrigschwellig ein ganz persönliches Jump 'n' Run-Spiel erstellen - und direkt spielen! Bei der Gestaltung und beim Testen des Spiels wird Kreativität und die Entwicklung und Umsetzung von Ideen gefördert. Auch Feinmotorik und Geschicklichkeit sind gefordert. Wie die App funktioniert und wie sie im pädagogischen Alltag eingesetzt werden kann, findet ihr auf der Website der Medien-Werk. Bildklub	Filmband und Filmkritik Ein gemeinsamer Filmband stärkt nicht das Gemeinschaftsgefühl, sondern kann auch für die Reflexion über mediale Inhalte genutzt werden. Filmkritik kann niederschwellig beispielsweise bei einem Filmband eingebaut werden. Im Anschluss an den Film kann eine kurze Diskussionsrunde bzw. ein Gespräch eingeleitet werden. So steigen die Kinder und Jugendlichen in das Themenfeld "Film" ein, setzen Filmfiguren auseinander, lernen Personen und Berufe der Filmindustrie kennen und üben die Reflexion und den Austausch über mediale Inhalte. Das Ganze kann mit spielerischen Elementen kombiniert werden, z. B. Bewertung mit Sternchenstempel, Positionierung zu Fragen im Raum. Zudem können Aktivitätskategorien und Feedback-Regeln festgelegt werden.	

[illegible]

Reflexion der eigenen Mediennutzung

SCHRITT 1



Medienemotionen würfeln

- Reel-Kurzanleitung bei Instagram
- Ausführliche Anleitung und Bastelvorlage online auf dem Projektblog



Fotos: JFF



Eigene Mediennutzung reflektieren

- Verständnis für die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen und ihren Medienwelten erlangen
 - Hinterfragen von negativen und vorurteilsbehafteten Einstellungen
 - Bewusstwerden der Vorbildfunktion
- >> Haltung entwickeln**
-
- Methoden anschauen:
 - Medienbiografie
 - Mein Medienalltag



Medien in der Entwicklung

- Kinder und Jugendliche nutzen Medien entlang ihrer lebensweltlichen Bedingungen, um bestimmte Bedürfnisse zu erfüllen:
 - sich informieren
 - sich zur Geltung bringen
 - sich amüsieren
 - sich in Beziehung setzen
 - sich positionieren
 - sich orientieren
- **ENTWICKLUNGSAUFGABEN**
 - sich in der Welt orientieren
 - kohärente Identität ausbilden
 - an der Welt teilhaben

Risiken bei der Mediennutzung



siehe auch Pinnwand "Medienpädagogische Expertise"

Foto: Canva

Medienwelten von Kindern & Jugendlichen

Lesetipp:

repräsentative und regelmäßig
veröffentlichte Studien des MPFS
(Medienpädagogischen
Forschungsverbundes Südwest)

JIM- und KIM-Studie
(sowie miniKIM und FIM)

siehe auch Pinnwand “Medienpädagogische Expertise” (Schritt 6)

Foto: Canva

Erfassen der aktuellen Situation

SCHRITT 2



Medienpädagogik in eurer Einrichtung

- Wo steht ihr aktuell?
- Was passiert schon?
- s. Aufgabenkarten

siehe auch Schritt 2 auf der Pinnwand “Medienpädagogische Leitlinien”



“Was geht...?” - Der ACT ON!-Jugendpodcast



Fotos/Grafik JFF/Canva



siehe auch Pinnwand “Medienpädagogische Expertise”

Zielsetzung formulieren

SCHRITT 3

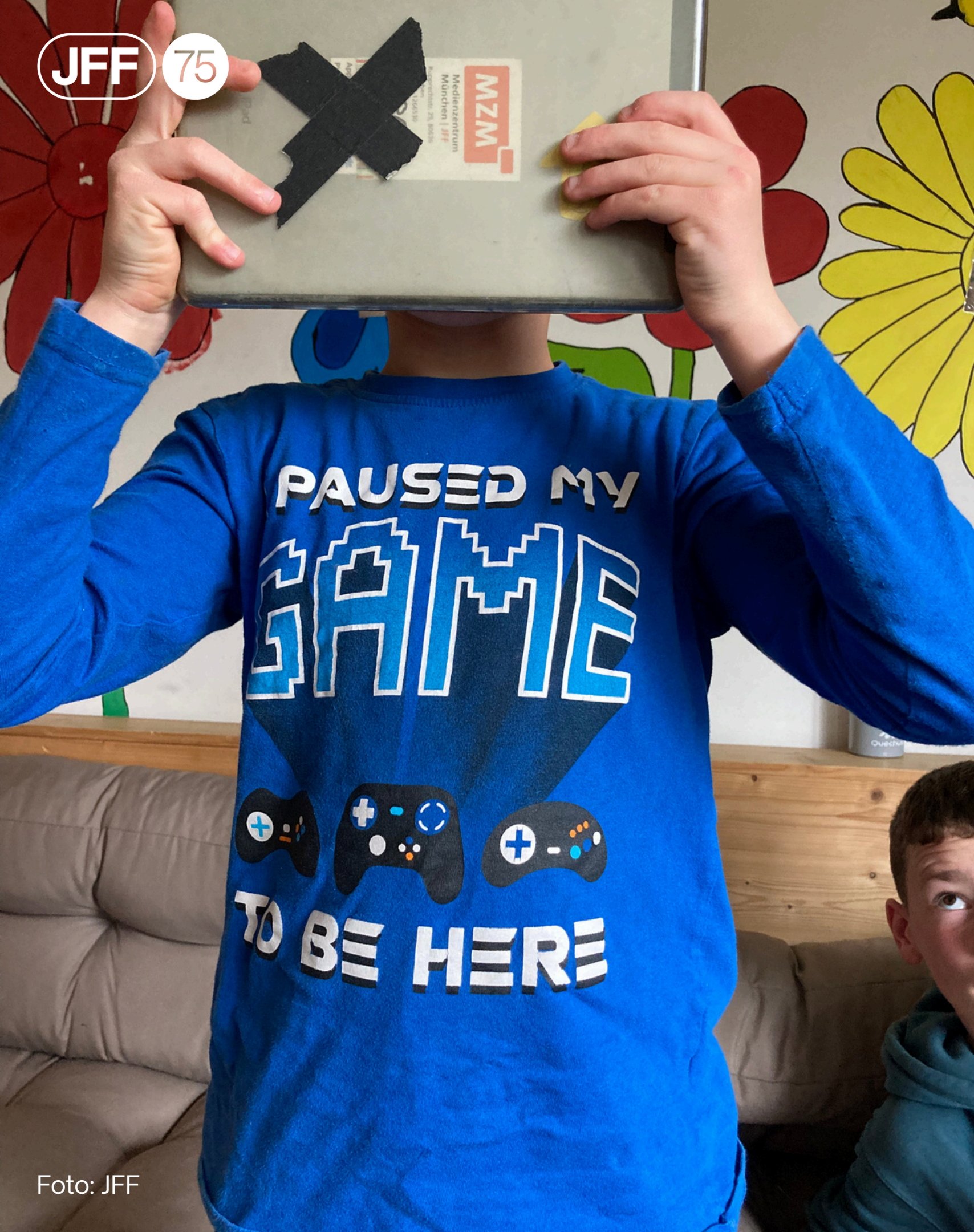


Foto: JFF

Leitfragen für die Zielsetzung

- Welche Medienregeln brauchen wir für ein gutes Miteinander im Einrichtungsalltag?
- Sehen die Kinder und Jugendlichen uns als Vertrauenspersonen, was Medienthemen anbelangt?
- Welche bestehenden Formate in der Einrichtung können wir nutzen, um medienpädagogisch zu arbeiten?
- Wer trägt die Verantwortung für das Thema? Wo können Synergien im Team genutzt werden?
- Welche Formate passen in den Alltag in der Einrichtung?
- ...

siehe auch Schritt 3 auf der Pinnwand “Medienpädagogische Leitlinien”

Einen Mediennachmittag gestalten

SCHRITT 4

Vorhang auf
für:

AKTIVE
Medienarbeit

THEMENZENTRIERTE
Medienarbeit

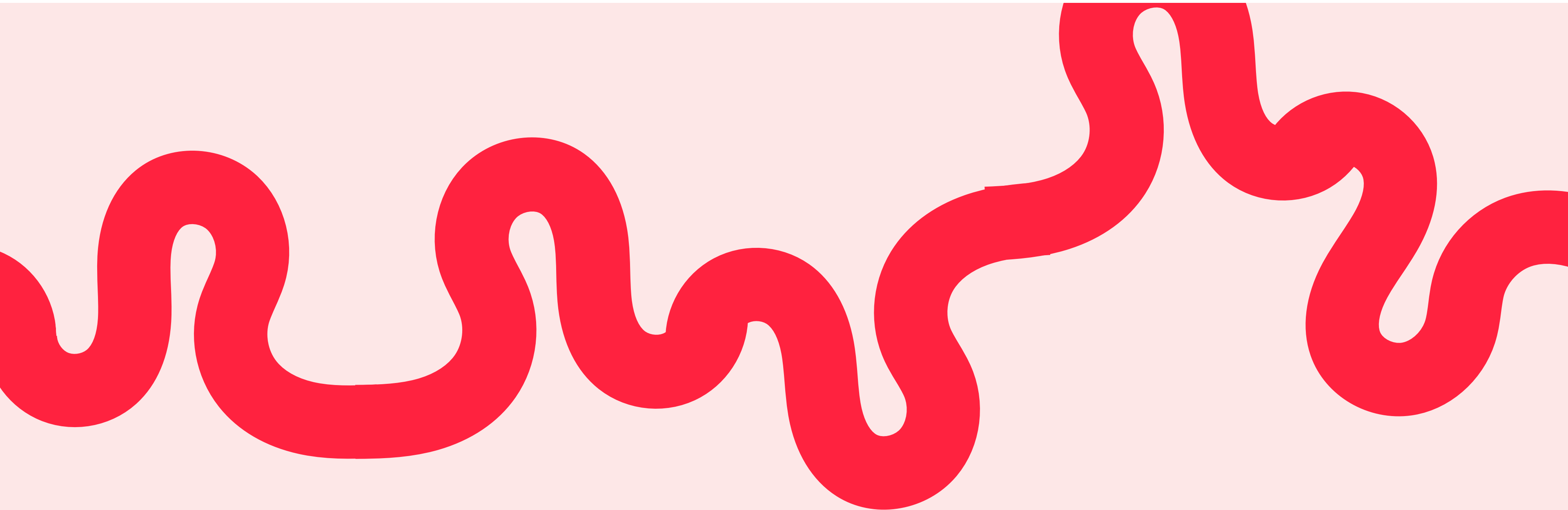
MEDIENPÄDAGOGISCHE

PRAXISARBEIT

REFLEXIVE
Medienarbeit

Illustration: Jana Kreisel/JFF

Weitere Schritte



Reflexion - Expertise - Praxis

- Zielsetzung überprüfen
- Beteiligung eurer Zielgruppe, z. B. Taskforce
- Hintergrundwissen/medienpädagogische Expertise aufbauen
- praktische Umsetzung/weitere Erfahrungen sammeln

Weitere Projektaktivitäten

- **Kombi-Workshops:** jeweils mind. ein Tag mit Fachkräften und mit Jugendlichen
- zweitägige **Jugendworkshops** mit Podcast-Produktion und Elterninformation
- >> Bei Interesse Mail an acton-praxis@jff.de

- **Methodensammlung** auf act-on.jff.de

- Feedback und Rückmeldung bei Nutzung der Leitlinien gern immer per Mail an uns 😊

- Folgt uns auch gerne auf Instagram: [@act.on_line](https://www.instagram.com/act.on_line)

Vielen Dank fürs Dabeisein und den gemeinsamen Austausch!

Kontakt: acton-praxis@jff.de

Blog: act-on.jff.de

Instagram: [@act_on.line](https://www.instagram.com/act_on.line)

