

DOKUMENTATION

DIGITALER FACHTAG FIT FOR FUTURE III

WAS IST UNS TEILHABE WERT? KINDER- UND JUGENDHILFE IN EINER DIGITALEN WELT

Digitale Medien sind fester Bestandteil des Alltags, doch die Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe sind längst nicht ausreichend darauf eingestellt. Dabei hängt soziale Teilhabe heute wesentlich mit den digitalen Voraussetzungen der Kinder und Jugendlichen wie der Einrichtungen zusammen. Wir wollen wissen: Welche Verantwortung trägt die Kinder- und Jugendhilfe für die digitale Teilhabe? Wie profitieren Einrichtungen und Fachkräfte von der Digitalisierung? Und vor allem: Welche Aufgaben stellen sich – auch vor dem Hintergrund der Erfahrungen aus der Corona Pandemie – für die Politik? Für die soziale Teilhabe aller Kinder und Jugendlichen braucht Deutschland eine konsistente Digitalstrategie. Wir diskutieren mit Ihnen, was darin enthalten sein muss.

In den beiden vergangenen Jahren sind die Fachtagungen zu dem Thema Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe auf großes Interesse gestoßen. Zu diesem Fachtag der Veranstaltungsreihe haben der Deutsche Caritasverband (DCV), IN VIA Katholischer Verband für Mädchen- und Frauensozialarbeit – Deutschland e.V., der Bundesverband katholischer Einrichtungen und Dienste der Erziehungshilfen (BVkE), der Verband katholischer Tageseinrichtungen für Kinder (KTK) – Bundesverband und der Sozialdienst katholischer Frauen Gesamtverein e.V. (SkF) eingeladen.

Die Fachtagung ist insgesamt auf sehr positive Resonanz gestoßen. Wir freuen uns, Ihnen eine Dokumentation der Fachtagung zur Verfügung stellen zu können und bedanken uns bei allen Mitwirkenden und allen Teilnehmenden für die angeregten und engagierten Diskussionen!

Freiburg, Dezember 2021

Sabine Fährndrich (Fortbildungs-Akademie des DCV), Amin Salim (DCV), Lena Przibylla (KTK – Bundesverband e.V.), Dr. Heike Berger (SkF Gesamtverein), Franziska Collura (BVkE), Elise Bohlen (IN VIA Deutschland)

Vortrag	3
	<p>Teilhabe in hybriden On-/Offline-Welten Kindheit und Jugend im Wandel Frau Prof. Dr. Angela Tillmann <i>TH Köln</i></p>
Vortrag	13
	<p>Soziale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen: Anforderungen an eine Digitalstrategie Frau Eva M. Welskop-Deffaa <i>Präsidentin des Deutschen Caritasverbandes e. V.</i></p>
Blick zurück nach vorne	19
	<p>Digitale Praxis unter Pandemiebedingungen Catja Teicher <i>Stiftung Die gute Hand, Kürten</i></p>
Blick zurück nach vorne	25
	<p>Online-Fotoprojekt: Hinter den Türen Andrea Redding <i>Vorstandssprecherin IN VIA Köln</i></p>
Blick zurück nach vorne	30
	<p>Agnesheim: Wie ein Virus etwas für digitale Teilhabe tut David Schröder <i>Einrichtungsleitung, SkF Agnesheim Funckenhausen</i></p>
Digitalpakt Kinder- und Jugendhilfe – Das muss drin sein!	33
	<p>Forderungen Digitalpakt Lena Przibylla <i>KTK-Bundesverband</i></p>
Digitalpakt Kinder- und Jugendhilfe – Was ist es Ihnen wert?	36
	<p>Im Gespräch: Forderungen an die Bundespolitik. Mirja Wolfs, <i>KTK</i> Hildegard Eckert, <i>SkF</i> Barbara Denz, <i>IN VIA</i> Franziska Collura, <i>BVKE</i></p>
Padlet	37
	<p>Weiterführende Links aus der Padlet-Diskussion</p>

Vortrag

**Teilhabe in hybriden
On-/Offline-Welten
Kindheit und Jugend
im Wandel**

Frau Prof. Dr. Angela Tillmann

TH Köln



Digitaler Fachtag Fit For Future III

Was ist uns Teilhabe wert? Kinder- und Jugendhilfe in einer digitalen Welt

Teilhabe in hybriden On-/Offline-Welten Kindheit und Jugend im Wandel

Digitaler Fachtag Fit For Future III

Teilhabe in hybriden On-/Offline-Welten: Kindheit und Jugend im Wandel

1. Medialer Wandel von Kommunikation und Kultur
2. Soziale Teilhabe – Digitale Teilhabe / Soziale Ungleichheit – Digitale Ungleichheit
3. Kindheit und Jugend im Wandel - Einblicke in ein Forschungsprojekt „DigiPäd 24/7“*
4. Medienkompetenz und Medienpädagogische Kompetenz in Sozialer Arbeit

* <https://digipaed24-7.de>

Medialer Wandel von Kommunikation und Kultur

„Mediatisierung“ der Gesellschaft (Krotz 2007)

- Vom Buchdruck, über die Zeitung ... zur Digitalisierung
- Zeitliche, räumliche und soziale Entgrenzung der Kommunikation
- Leben der Menschen findet zunehmend *in Bezug auf, über und mit* Medien statt

Tiefgreifende Mediatisierung (Hepp & Couldry 2013; Hepp & Hasebrink 2017)

- Medien sind nicht mehr nur Mittel der Kommunikation, sondern auch Mittel der Datensammlung und -auswertung

Analog-digitale Entwicklungsumgebung

Teilhabe ist digitale Teilhabe

„Wer nicht (digital) kommuniziert, nimmt nicht teil“ (15. Kinder- und Jugendbericht, S. 306)

Kinder und Jugendliche (er)leben vielfältige Formen von sozialer Präsenz und Teilhabe



General Comment No
25. CRC/C/GC/25

„Dreiklang“ der UN- Kinderrechtskonvention (Art.17 UN-KRK)

Den Rechten junger Menschen
auf Freiheit, Privatheit,
Gleichbehandlung ist Geltung zu
verschaffen durch **Förderung,
Schutz und Beteiligung**

Digital Divide – Digitale Kluft

Soziale Unterschiede werden im Kontext der Digitalisierung reproduziert und verstärkt

- **First-Level-Divide**
Ungleichheiten im Zugang
- **Second-Level-Divide**
Ungleichheiten in der Nutzung und in der Medienkompetenz

(z.B. Niesyto 2009, Iske & Kutscher 2020)

KIM-Studie (2020): Mediennutzung 6- bis 13-Jähriger

Im Besitz: 50% Smartphone, 41% Spielekonsole, 1/3 Fernseher, 1/5 Internetzugang & Computer/Laptop

Nutze zumindest selten das Internet: 6-7 Jahre: 34%, 8-9 Jahre 60%, 10-11 Jahre: 88%, 12-13 Jahre: 97%

Ich nutze jeden/fast jeden Tag

47% WhatsApp
23% YouTube-Videos
19% Suchmaschinen
15% TikTok
14% einfach drauf lossurfen
8% Facebook/Snapchat/Instagram
6% Kinder-Seiten
3% Wikipedia

Lieblingsseiten

38% YouTube
11% Google
10% Toggo (Super RTL)
7% TikTok/Facebook
6% KIKA
5% YouTube Kids

- 
- www.blinde-kuh.de
 - www.fragfinn.de
 - <https://seitenstark.de>

Linktipps

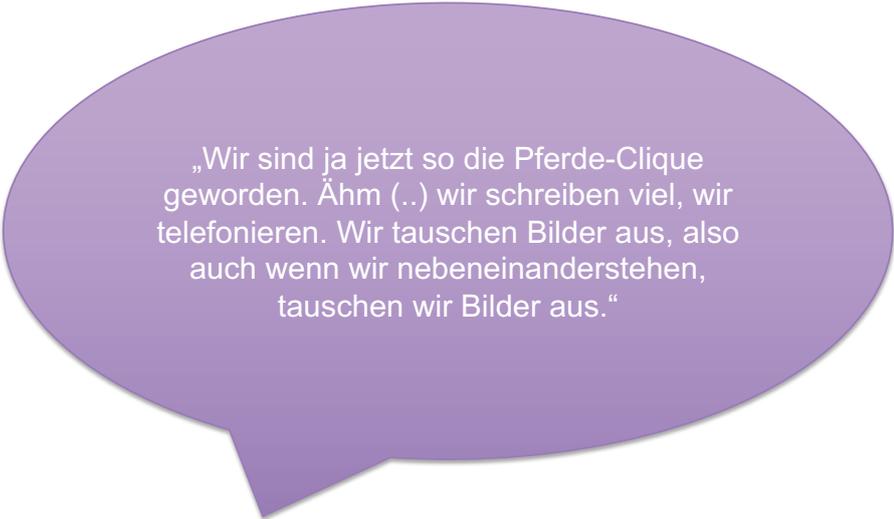
Lieblingsangebote auf YouTube

47% YouTuber*innen (z.B. Bibis Beauty Palace 18%, Julian Bam 13%, Gronkh 7%)
30% Musikvideos

(Geteilte) Lebenswelten Jugendlicher

Am Wochenende typischer Tag, also freitags, wenn ich Lust habe, mache ich dann Hausaufgaben und gucke dann abends Anime und Nachrichten. Und **mit meinem Vater** vielleicht auch mal eine Folge Game of Thrones. Dann samstags, da ist dann typisch, dass ich relativ lange schlafe und dann bin ich kurz an meinem Handy, checke die Nachrichten, **ob mir jemand geschrieben hat**. Und dann mache ich vielleicht noch **was mit meinem Bruder** über dem Laptop mit, wenn er mal Lust hat, World of Tanks, aber meistens eher so World of Warcraft. Und dann gucke ich relativ viel Anime. Und **abends kommt dann ein Freund** von mir meistens, mit dem zocke ich dann zusammen, gucke Anime, **quatsche mit dem über alles Mögliche**, über Gott und die Welt sage ich mal. Und dann gehen wir vielleicht draußen noch mal eine Runde. Und was ich auch gerne mache, aber eher seltener, ist dann **halt mit Freunden mal ins Kino** oder nach <Stadt> ein bisschen Sightseeing machen, was Leckeres essen, paar Manga-Läden durchschauen. (E2_ITV J2_Z. 360-371)

Soziale Präsenz mit und über Medien zeigen



„Wir sind ja jetzt so die Pferde-Clique geworden. Ähm (..) wir schreiben viel, wir telefonieren. Wir tauschen Bilder aus, also auch wenn wir nebeneinanderstehen, tauschen wir Bilder aus.“

JIM-Studie (2021): Mediennutzung 12- bis 19-Jähriger

Wichtigste Apps auf ihrem Smartphone

Mind. mehrmals die Woche

92 % WhatsApp

84% WhatsApp-Gruppe mit Schulklasse

58% Instagram (-14 PP)

46% Tiktok (+13 PP)

42% Snapchat (-9 PP)

Digitales Spielen

72 Prozent spielen regelmäßig

56% v.a. auf dem Smartphone

110 Min. wird pro Tag gespielt;

mit zunehmendem Alter weniger

144 Minuten: Jungen

75 Minuten: Mädchen

YouTube – Inhalte

50% Musikvideos

44% YouTuber*innen (Nachrichten, Alltag)

27% Pranks

25% Let's Play

22% Comedy

20% Sport

19% Tutorials für Schule und Ausbildung

15% Erklärvideos

YouTube- Funktion

40% Langeweile überbrücken

37% unterhalten und Spaß haben

32% inspirieren lassen

31% informieren, was in der Welt so los ist

19% informieren, was angesagt ist, z.B. Mode

Prof. Dr. Angela Tillmann - Institut für Medienforschung und Medienpädagogik - Forschungsschwerpunkt Medienwelten

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Sexuelle Belästigung (auch) im Netz

Und dann zum Beispiel ein anderer Chatverlauf. Da hat er mich so angeschrieben, ob ich noch wach bin. Dann habe ich geschrieben: "Wer bist du?" Dann meinte er so: "Ralf." Ich so: "Okay, was ist los mit dir?" "Nichts. Sende mal Foto von dir!" "Huhu? Antwort von dir! Antwort? Bist du vergeben?" Habe ich geschrieben: "Ja." "Schade, will auch vergeben sein, wieder. Hallo, ich hole mir immer einen runter auf dich. Ist das schlimm, wenn ich das mache?" Dann hat eine Freundin von mir geschrieben: "Ey, was willst du von mir? Du solltest erst mal die deutsche Rechtschreibung und Grammatik beherrschen, bevor du mich so billig anmachst. Du bist einfach nur widerlich. Ich bin erheblich jünger als du und glücklich vergeben. Wenn du eine Frau willst, solltest du dir erstmal überlegen, was du hier abziehst. So wirst du ewig Single bleiben. Also lass mich in Ruhe! Sonst werde ich alles meiner Gang sagen und mit meiner Gang vor deiner Tür stehen. Danke", mit Ausrufezeichen. Und seitdem hat er mir nicht mehr geschrieben beziehungsweise, weil ich ihn blockiert habe. (E2_ITV J4_Z. 716-731)

Prof. Dr. Angela Tillmann - Institut für Medienforschung und Medienpädagogik - Forschungsschwerpunkt Medienwelten

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Jugendkulturelle Aktivitäten in hybriden Medienwelten

„Das Internet bietet jeder nur erdenklichen Jugendkultur und Jugendszene einen geradezu unüberschaubaren **Möglichkeitsraum**, sich mit einem spezifischen Webangebot zu präsentieren, zu inszenieren, zu stilisieren, zu orientieren und zu vergemeinschaften.“
(Hugger 2014)

Jugendliche suchen (auch) in der (Online-)Welt

- ... Intensitätserfahrungen
- ... Ganzheitserfahrungen
- ... Subjektivitätserfahrungen

Jugendkulturelle Aktivitäten in hybriden Medienwelten

Auf diversen Kanälen wird an der eigenen Patchwork-Identität (Keupp u.a. 1997) „gebastelt“, sich präsentiert, multimodal von sich erzählt und angeknüpft; ausgelebt wird der Wunsch nach

- Anerkennung
- Zugehörigkeit

Paradox „Individualität“ und „Konformität“

- Entdeckung biografischer gemeinschaftlicher Wurzeln
- Bearbeitung von Fremdethnisierungen



Kommunikative Kompetenz und Medienkompetenz

Medienkompetenz ist ein Teilmenge Kommunikativer Kompetenz

Kommunikative Kompetenz ist allen Menschen von Geburt an gegeben, sie gehört zur menschlichen Grundausstattung. Dennoch muss sie gelernt, geübt und weiterentwickelt werden.

Medienkompetenz bedeutet, "in die Welt aktiv aneignender Weise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire einsetzen" zu können.

Ziel ist die aktive Beteiligung am gesamtgesellschaftlichen Diskurs.

(Baacke 1973, 1997)

Medienkompetenz

- **Medienkritik:** analytisches Wissen reflexiv auf sich und das eigene Handeln anwenden, sozialverantwortlich handeln können
- **Medienkunde:** Mediensysteme analysieren und Medien bedienen können
- **Mediennutzung:** Medien auswählen, darüber teilhaben und partizipieren können
- **Mediengestaltung:** Medien und das eigene Handeln kreativ und innovativ verändern, Kommunikationsroutinen überschreiten können

(Baacke 1996)

Medienpädagogische Kompetenz in Sozialer Arbeit

1. Reflexion der Ziele (in Handlungsfeldern) Sozialer Arbeit
2. Orientierungs- bzw. Reflexionswissen über veränderte Lebenswelten, Ressourcen- und Problemlagen
3. Medienkompetenz der Fachkräfte
 - relevante Themen identifizieren
 - geeignete Methoden, Medien und evt. Technologien für die Handlungsfelder auswählen
 - mediale Bildungsräume gestalten
 - Medienkompetenz der Adressat*innen fördern
 - einen organisationalen Rahmen zur Ermöglichung von Medienkompetenz und Medienbildung in der sozialarbeiterischen Praxis entwickeln

(Siller, Tillmann, Zorn 2020)

Literatur 1

- Baacke, D. (1973). Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. München: Juventa-Verlag.
- Baacke, D. (1996): Medienkompetenz als Netzwerk. Reichweite und Fokussierung des Begriffes, der Konjunktur hat. Medien praktisch (20), S. 4-10.
- Baacke, D. (1997). Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In Antje v. Rein (Hrsg.), Medienkompetenz als Schlüsselbegriff (S. 112-124) . Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Eisemann, C. (2017). C Walk auf YouTube Sozialraumkonstruktion, Aneignung und Entwicklung in einer digitalen Jugendkultur. Wiesbaden: Springer VS.
- Hepp, A. & Couldry, N. (2013). Conceptualising mediatization: Contexts, traditions, arguments. Communication Theory, 23 (3), S. 191-202.
- Hepp, A. & Hasebrink, U. (2017). Kommunikative Figurationen. Ein konzeptioneller Rahmen zur Erforschung kommunikativer Konstruktionsprozesse in Zeiten tiefgreifender Mediatisierung. Medien & Kommunikationswissenschaft, 65(2), S. 330-347
- Hugger, K.-U. (2009). Junge Migranten online. Suche nach sozialer Anerkennung und Vergewisserung von Zugehörigkeit. Wiesbaden: VS Verlag.
- Hugger, K.-U. (Hrsg.). 2014². Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: VS Springer.
- Iske, S. & Kutscher, N. (2020). Digitale Ungleichheiten im Kontext Sozialer Arbeit. In N. Kutscher, T. Ley, U. Seelmeyer, F. Siller, A. Tillmann, A. & I. Zorn (Hrsg.), Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung (S. 115-128). Weinheim: Beltz/Juventa.

Literatur 2

- Keupp, H. (1988). Auf dem Weg zur Patchwork-Identität? In: Verhaltenstherapie und psychosoziale Praxis, 20 (4), S. 425-438
- Keupp, H., Ahbe, T., Gmür, W., Höfer, R., Mitzscherlich, B., Kraus, W. & Straus, F. (Hrsg.) (2002). Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne (2. überarbeitete Auflage). Hamburg: Rowohlt.
- Krotz, F. (2001). Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Krotz, F. (2007). Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel der Kommunikation. Wiesbaden: Springer VS.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2021). JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart, <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2021/>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2021). KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart, <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2020/>
- Niesyto, H. (2009). Digitale Medien, soziale Benachteiligung und soziale Distinktion. Medien-Pädagogik, 1-19.
- Siller, F., Tillmann, A & Zorn, I. (2020). Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenz in der Sozialen Arbeit. In N. Kutscher, T. Ley, U. Seelmeyer, F. Siller, A. Tillmann, A. & I. Zorn (Hrsg.), Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung (S. 315-332) Weinheim: Beltz/Juventa (Open Access: https://content-select.com/de/portal/media/download_oa/9783779952589/?client_id=406)
- Tillmann, A. (2008). Identitätsspielraum Internet. Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt. Weinheim und München: Juventa.
- Tillmann, A. (2019). Identitätsarbeit in Sozialen Netzwerken. Pädagogik Unterricht, 39, 1, S. 5-15.

Vortrag

**Soziale Teilhabe von Kindern
und Jugendlichen: Anforderungen
an eine Digitalstrategie**

Frau Eva M. Welskop-Deffaa

Präsidentin des Deutschen Caritasverbandes e. V.



Soziale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen: Anforderungen an eine Digitalstrategie

Eva M. Welskop-Deffaa
Fachtag Fit for Future III
10.12.2021



Soziale Teilhabe von Kindern im KoaV

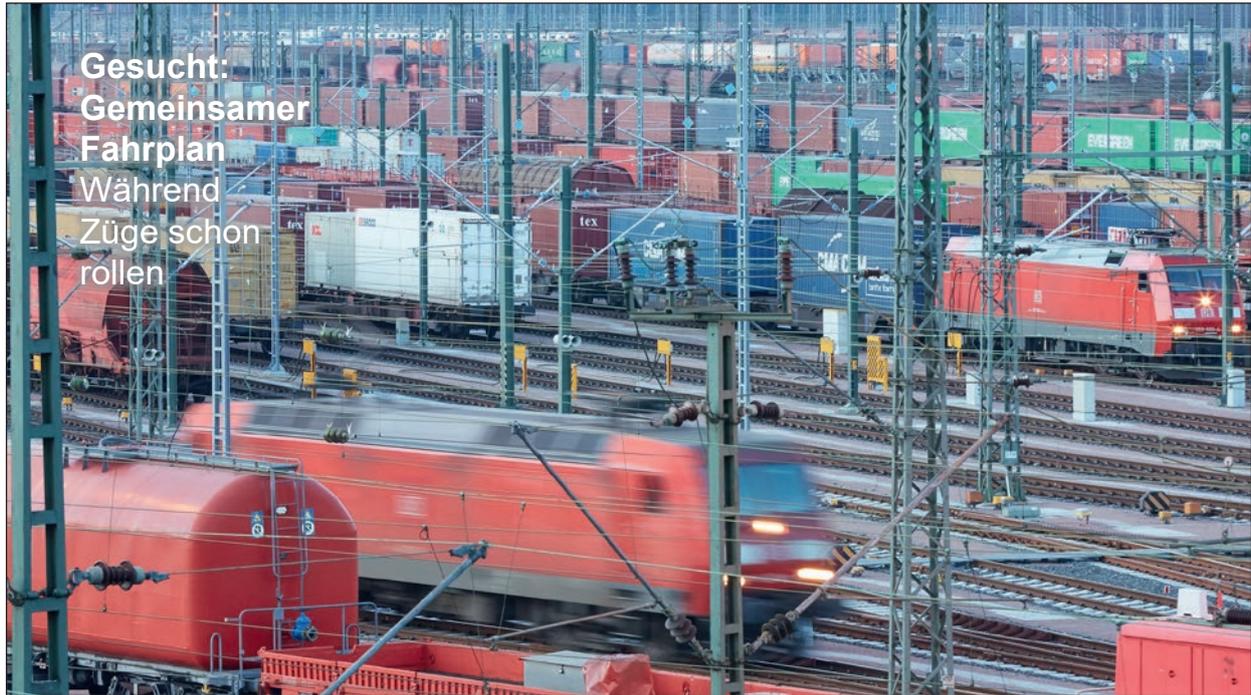
- „Wir wollen mehr Kinder aus der Armut holen und setzen dabei insbesondere auch auf Digitalisierung und Entbürokratisierung. Wir werden Kitas, Schulen und sonstige Angebote der Bildung und Teilhabe sowie Mobilität weiter stärken ... Mit einem neuen digitalen Kinderchancenportal, in dem Leistungen für Bildung und Teilhabe zu finden sind, wollen wir Kindern einen einfachen Zugang ermöglichen.“

(Zeile 3324 ff)

September 2021

2





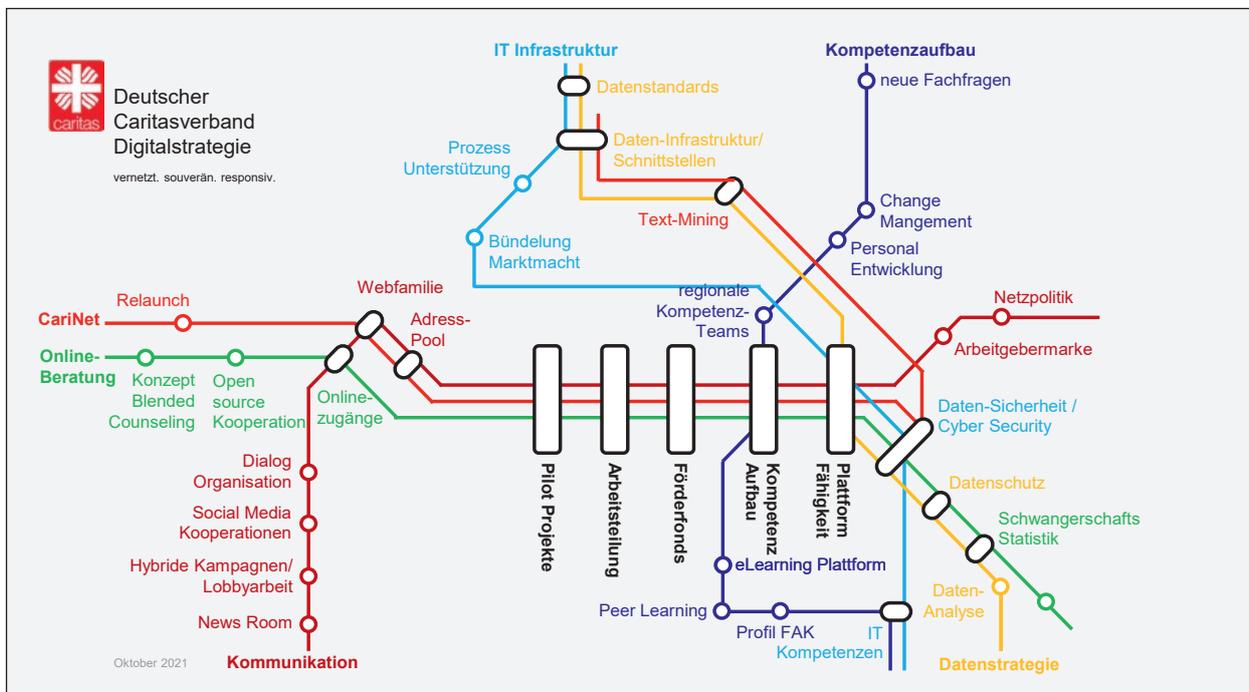
Gesucht:
Gemeinsamer
Fahrplan
Während
Züge schon
rollen

Digitalstrategie des Deutschen Caritasverbandes

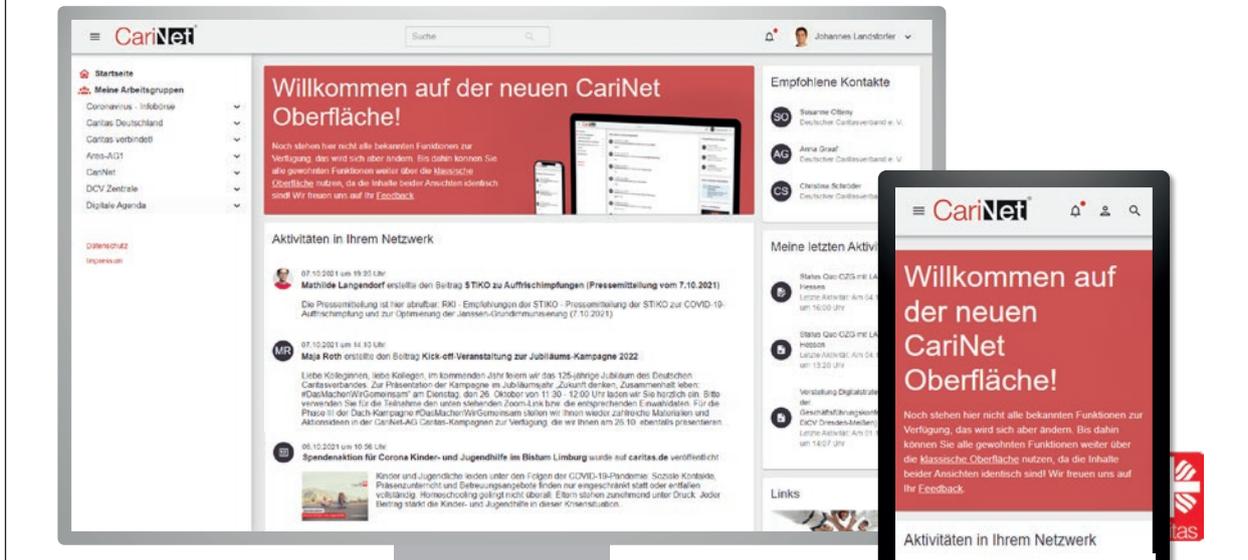


Vernetzt. Souverän. Responsiv.

Leitbegriffe



Neue Aufmerksamkeit für gemeinsame Datennutzung Mit dem KI-Projekt zum CariNet-Relaunch



Strukturentwicklung mit gemeinsamem Mehrwert Von der Kooperationsgemeinschaft zur Opensource Community



Gemeinsamer Auftritt in der Öffentlichkeit In der verbandlichen Webfamilie reaktionsschnell vernetzt

Wir sind in jeder Krise für dich da. Die Caritas Online-Beratung.

Hilfe vor Ort Adresse

Neue Stelle gesucht

Caritas-Hilfe weltweit

Ihre erste Hilfe?

Caritasfond für Behindertenausbildung

Spenden für Opfer der Hochwasserkatastrophe

Humanitärer bedarf sehr groß

Wir sind für Sie da - Unsere Angebote

Für die Menschen im Kreis Warendorf und darüber hinaus

Coronavirus

Geteilter Content Pool
+ Adress-Pool für Einrichtungen und Dienste

#DasMachenWirGemeinsam

... „die Digitalstrategien im Bildungsbereich müssen die unterschiedlichen Startchancen von Kindern und Jugendlichen ausgleichend berücksichtigen; die Verteilung von mobilen Endgeräten ist als Antwort auf die Herausforderungen zu wenig.“

(Auszug aus dem Sozialpolitischen Agendapapier des DCV 2021)

... „2022 werden wir unsere Coronafolgenpolitik an den gleichberechtigten Zukunftschancen für Alt und Jung ausrichten. Dazu gehören Programme gegen Einsamkeit älterer Alleinstehender ebenso wie Digitaloffensiven für die Jugendhilfe.“

(Auszug aus dem Sozialpolitischen Agendapapier des DCV 2022)

Blick zurück nach vorne

Digitale Praxis unter Pandemiebedingungen

Catja Teicher

Stiftung Die gute Hand, Kürten





Stiftung Die Gute Hand

Digitaler Fachtag Fit for Future III

Digitale Praxis unter Pandemiebedingungen
10.12.2021

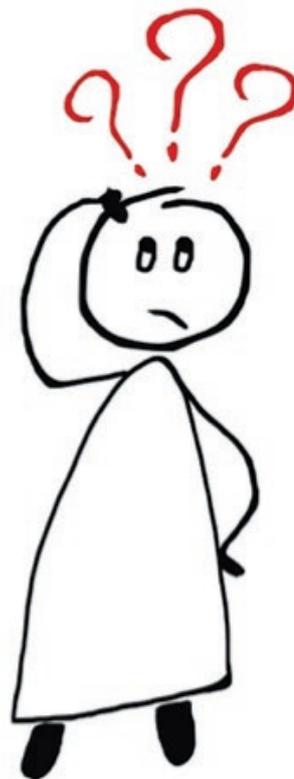
Catja Teicher

www.die-gute-hand.de





- Technischer Ausgangspunkt
- Keine Digitalstrategie
- Keine Videokonferenz-Tools und keine Erfahrung damit
- Techn. Ausstattung Gruppen: 1 Festrechner
- Techn. Ausstattung Mitarbeitende





HALTUNG ALS PÄDAGOGISCHES MODELL



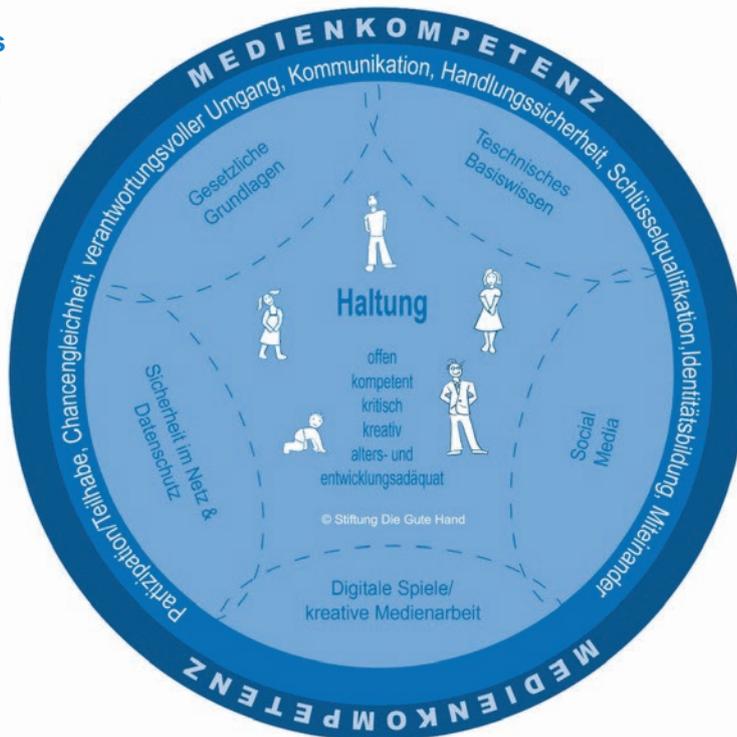
Basis: Medienkompetenzrahmen NRW Vorarbeit Förderschule Die Gute Hand



1. Bedienen und Anwenden
2. Informieren und Recherchieren
3. Kommunizieren und Kooperieren
4. Produzieren und Präsentieren
5. Analysieren und Reflektieren
6. Problemlösen und Modellieren

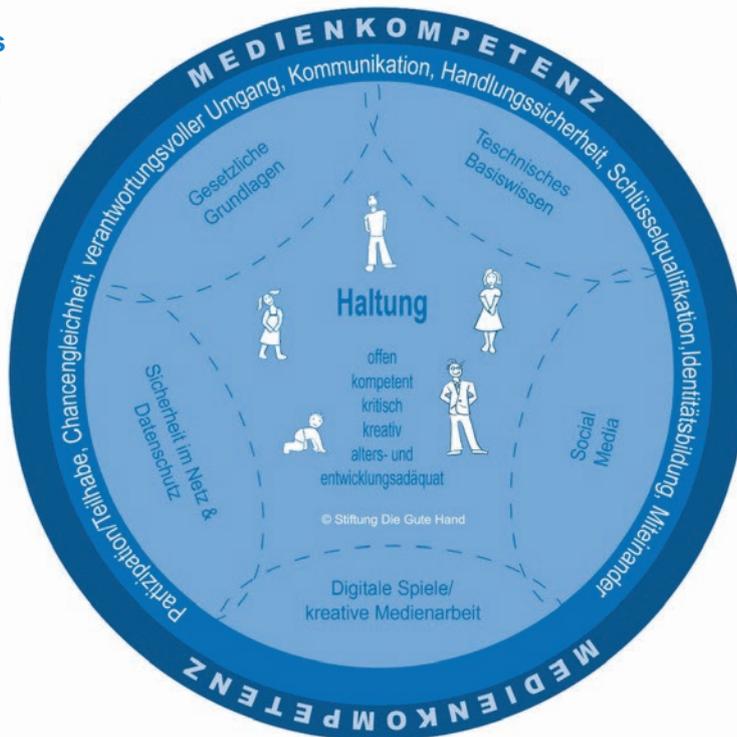
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, ausstellen und reflektiert anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen.	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden.	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten, sowie mediale Produkte und Informationen teilen.	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren, Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren.	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese funktions-, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und anwenden.	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Accessibility beurteilen.	5.2 Meinungsbildung Die innersensibelere Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen.	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren.
1.3 Datensensibilität Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturieren aufbewahren.	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten.	4.3 Querkommunikation Standards der Querkommunikation beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.	5.3 Identifizierung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätsbeurteilung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identifizierung nutzen.	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen.
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichem und fremdem Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten.	2.4 Informationskritik Abhängenswerte und geführende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen, Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfe- und Unterstützungsstrukturen nutzen.	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen.	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bürgerrechts), Urheber- und Markenrechts sowie Lizenzierung abschätzen, bewerten und beachten.	5.4 Selbstregulierte Medienutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Medienutzung unterstützen.	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Anwendung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren.





Alles braucht seine Zeit: Auf dem Weg zu einem Medienkonzept





Blick zurück nach vorne
Online-Fotoprojekt:
Hinter den Türen

Andrea Redding

Vorstandssprecherin IN VIA Köln



Hinter den Türen Online Fotoprojekt

Tag 1

Berührungspunkte mit Fotografie im Alltag
Wahrnehmung (die 5 Sinne), Einstellungsmöglichkeiten
der Handyfotografie, Nachbearbeitungsmöglichkeiten,
20 Tipps und Übungen

Tag 2

Themenbesprechung : Hinter den Türen, mein
Corona- Jahr 2020, Erarbeitung und Recherche des
Themas, Ideen sammeln, bündeln, festhalten.
Hausaufgabe fotografische Umsetzung des Themas

Tag 3

Diashow der erarbeiteten Bilder, Auswertungen der
Fotos, Bildrechte









Blick zurück nach vorne

Agneshheim: Wie ein Virus etwas für digitale Teilhabe tut

David Schröder

Einrichtungsleitung, SkF Agnesheim Funckenhausen



01000001 01100111 01101110
01100101 01110011 01101000
01100101 01101001 01101101



AGNESHEIM

WIE EIN VIRUS ETWAS FÜR
DIGITALE TEILHABE TUT.



WAS WAR?

- 1 Rechner je Gruppe für dienstliche Zwecke
- WLAN für alle betreuten Kinder und Jugendliche aber nicht überall in den Wohngruppen
- Kindersicherung: Fluch und Segen, da wichtige Inhalte geblockt wurden.
- Medienkompetenz war und ist ausbaufähig: Wie funktionieren die verschiedenen Plattformen und Tools
- Lernen im homeschooling: Oft beschränkt auf private Endgeräte
- Frage: Wer trägt die Kosten?

01000001 01100111 01101110
01100101 01110011 01101000
01100101 01101001 01101101



0100001 0110011 0110110
0110010 0110011 0110100
0110010 0110100 0110101



WAS IST?

- ungefähr 2 Rechner je Gruppe für dienstliche Zwecke aber auch homeschooling
- WLAN für alle betreuten Kinder und Jugendliche aber nicht überall in den Wohngruppen
- Kindersicherung: neue Lösung bringt Erleichterungen
- Medienkompetenz ist deutlich ausgebaut und die gängigen Tools sind bekannt
- Lernen im homeschooling: Schulen verleihen Geräte. Problem der Haftung.
- Problemstellung: Wer ist verantwortlich?

0100001 0110011 0110110
0110010 0110011 0110100
0110010 0110100 0110101



WAS SOLL?

- Weiterer Ausbau der Infrastruktur
- Inhaltliche gute Begleitung der betreuten Kinder und Jugendlichen

Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene besonders in der stationären Kinder- und Jugendhilfe sind gefährdet, weil:

- Digitale Teilhabe kein Bestandteil der Entgeltverhandlungen mit Jugendämtern ist
- Personelle Ressourcen in der Begleitung begrenzt sind
- Die Startbedingungen in der Jugendhilfe oft signifikant problematischer sind

Forderungen

Digitalpakt Kinder- und Jugendhilfe – Das muss drin sein!

Lena Przibylla

KTK-Bundesverband



Forderungen des Deutschen Caritasverbandes, von IN VIA Deutschland Katholischer Verband für Mädchen- und Frauensozialarbeit, des Bundesverbandes Caritas Kinder- und Jugendhilfe (BVKE), des Sozialdienstes katholischer Frauen (SkF) - Gesamtverein und des Verbandes Katholischer Tageseinrichtungen für Kinder (KTK) - Bundesverband:

Anbindung aller Einrichtungen und Dienste an schnelles Internet

Gerade im Zusammenhang mit dem Onlinezugangsgesetz, das Bund, Länder und Kommunen verpflichtet, bis Ende 2022 alle Verwaltungsleistungen über Portale auch digital anzubieten. Das betrifft zum Beispiel die digitale Kitaplatzvergabe.

Gewährleistet werden muss auch die Erreichbarkeit ambulanter Beratungsdienste, die Anbindung unserer Leistungen an die Sozialplattform und die Beratung von Klientinnen und Klienten angesichts der zukünftig digitalisierten Antragsysteme. Allein die Anforderungen des Onlinezugangsgesetzes, die auf alle Einrichtungen und Dienste der Kinder- und Jugendhilfe zukommen, verlangen also nach einer umfassenden Digitalisierungsstrategie für die Kinder- und Jugendhilfe.

Digitale Ausstattung

Die Ausstattung aller pädagogischen Fachkräfte mit einem eigenen digitalen Endgerät muss gewährleistet sein. Ihre Arbeit umfasst unter anderem Bildungsarbeit und Beratung, Vor- und Nachbereitung, Bildungs- und Hilfeplan-Dokumentation, Recherche, digitale Kommunikation mit Kolleginnen, mit Jugendlichen, auch mit Kindern, die ihre Einrichtungen zeitweise nicht besuchen können, mit Eltern und Ämtern. Neben Endgeräten sind anschlussfähige, datenschutzsichere und standardisierte System- und Softwarelösungen für die Verwaltung bereitzustellen. Dabei muss die Vernetzung zwischen öffentlichen und freien Trägern und den Jugendämtern von Anfang an mitgedacht werden.

Eine digitale Grundausstattung brauchen auch die Schüler_innen und Jugendlichen. In Haushalten, die Leistungen nach dem SGB II beziehen, müssen dafür unbürokratische Beantragungsverfahren über die Jobcenter möglich sein. Im Agendapapier 2021 des Deutschen Caritasverbandes steht hierzu: „Die Verteilung von mobilen Endgeräten ist als Antwort auf die Herausforderungen zu wenig.“

Auch die Dienste und Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe brauchen eine digitale Grundausstattung. Dazu gehören etwa die Ausstattung der einzelnen Kita-Gruppen mit digitalen Werkzeugen und Baumaterial, (Lern-)Software für Einrichtungen der Jugendberufshilfe, die der Ausbildung 4.0 Rechnung trägt und Endgeräte insbesondere in stationären Einrichtungen, um Kindern und Jugendlichen in besonderen Lebenslagen die digitale Teilhabe an Netzwerken außerhalb ihrer Einrichtungen zu ermöglichen. Der kontinuierliche Technik-Support, die Wartung und Updates von Hardware müssen berücksichtigt werden.

Weiterbildung und Qualifikation

Die Qualifizierung sollte sich nicht auf den Bereich der Medienbildung reduzieren. Eine Strategie zur ganzheitlichen Implementierung digitaler Möglichkeiten in die unterschiedlichen Bildungsbereiche im Sinne einer methodischen Erweiterung oder eines Perspektivwechsels ist nötig.

Das betrifft auch die Fort- und Weiterbildung, die Ausbildungspläne und Curricula, die Bildungspläne und auch die Qualitätsentwicklungsinstrumente. Kooperationen mit Hochschulen, Landesmedienanstalten den Fortbildungsinstituten werden die Implementierung fördern und sollten von Beginn an Teil der Strategie sein.

Weitere Anforderungen an eine Digitalstrategie für die Kinder- und Jugendhilfe sind:

- Eine Richtlinie, die die finanzielle Förderung der Digitalisierung von außerbetrieblichen Ausbildungen sowie berufsorientierenden und berufsvorbereitenden Angeboten in Einrichtungen der Jugendberufshilfe langfristig sichert.
- Ein umfassender Kinder- und Jugendmedienschutz.
- Plattformen, Prüfverfahren und Gütesiegel für digitale Medien und Angebote für Kinder und Jugendliche.
- Die Förderung nicht-kommerzieller Angebote und die Förderung der Entwicklung geprüfter Anwendungen, etwa durch einen Kinder- und Jugendhilfe-Innovationsfonds mit hohen ethischen Standards gerade mit Blick auf die Inklusion.
- Eine Neuregelung der Datenschutzverordnungen.

Bei der Entwicklung einer entsprechenden Strategie sind Barrierefreiheit, Nachhaltigkeit und die Beteiligung aller relevanten Akteure inklusive der Zielgruppen von Anfang an zu berücksichtigen.

Forderungen an die Bundespolitik

Digitalpakt Kinder- und Jugendhilfe – Was ist es Ihnen wert?

Verbandsvertreterinnen im Gespräch zum Digitalpakt und den Aspekten erforderliche Infrastruktur, Qualifizierung von Fachkräften, digitale Teilhabe/Erreichbarkeit der Zielgruppen und Finanzierungsfragen.

Mirja Wolfs

Geschäftsführerin des KiTa Zweckverbandes im Bistum Essen und stellvertretende Vorsitzende des KTK-Bundesverbandes

Hildegard Eckert

Bundvorsitzende des Sozialdienstes katholischer Frauen Gesamtverein e. V. (SkF) und stellvertretende Vorstandsvorsitzende des SkF Mainz

Barbara Denz

Generalsekretärin von IN VIA Deutschland

Franziska Collura

Referentin beim BVKE



Fachtagung „Fit for Future III“

Weiterführende Links aus der Padlet-Diskussion



Forschungsprojekt: DigiPäd 24/7

<https://digipaed24-7.de>

Digitalisierung in Heimen und Internaten - DigiPäd 24/7

Digitalisierungsprozesse führen zugrundlegenden Veränderungen - auch in sozialen Einrichtungen und Bildungsorganisationen, in denen Kinder und Jugendliche rund um die Uhr betreut werden. DigiPäd 24/7 erarbeitet daher bedarfsgerechte Handlungsempfehlungen, die bei der Entwicklung eines Konzepts zur Medienbildung im Spannungsfeld von Ermöglichung, Förderung und Schutz unterstützen. DIGIPÄD 24/7



Für Interessierte zum Thema Kindersicherheit im Netz:

Das Stichwort „pihole“ ist eine gute Anlaufstelle: <https://pi-hole.net/>

Ebenso die Seite: <https://www.jusprogdns.com>

Belended Counseling wird in einzelnen Instituten besonders aufgegriffen,

u. a. beim Institut für E-Beratung – Technische Hochschule Nürnberg:

<https://www.e-beratungsinstitut.de/>

Brennglas Corona - DigitalPakt für die Kinder- und Jugendhilfe

Stellungnahme der Erziehungshilfefachverbände

<https://www.bvke.de/stellungnahmen/brennglas-corona-digitalpakt-fuer-die-kinder-und-jugendhilfe-37cd7e9d-96c9-483b-9b90-08053abaac98>

