#JUNG UND DIGITAL

DIE DIGITALE JUGENDAGENDA FÜR SACHSEN-ANHALT

PERSPEKTIVEN UND FORDERUNGEN JUNGER MENSCHEN ZUR DIGITALEN AGENDA DES LANDES SACHSEN-ANHALT

JUNG UND DIGITAL.DE

VERSION 2.0 (2019)

fjp media
fördert junge Perspektiven.

INHALT

JUNG UND DIGITAL
Seite 3

DAS DIGICAMP 2019
Seite 4

1. BILDUNG IN DER DIGITALEN WELT
Seite 6

2. FAMILIE IM DIGITALEN WANDEL
Seite 7

3. DIGITALE FREIZEIT
Seite 8

4. DIGITALE INFRASTRUKTUR
Seite 9

5. DEMOKRATIE DIGITAL
Seite 10

6. WISSENSCHAFT 4.0
Seite 11

7. WIRTSCHAFT 4.0
Seite 12

8. MEDIEN IM DIGITALEN WANDEL
Seite 13

EIN AUSBLICK ZU DIGITALER MEDIENKOMPETENZ
Seite 14

FORDERUNGEN ZUR DIGITALEN MEDIENGESELLSCHAFT
Seite 18

AUSSCHNITT SOCIAL MEDIA DIGICAMP 2019
Seite 20

Agen|da, die (Buch, in das die zu erledigenden Dinge eingetragen werden)
Duden

JUNG UND DIGITAL

Nach der ausführlichen Evaluation des Digicamps 2018 konnte fjp>media mit dem Papier „Jung und Digital“ eine Digitale Jugendagenda für Sachsen-Anhalt im Auftrag des Ministeriums für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitalisierung veröffentlichen und vielen Akteuren in Politik und Verwaltung vorstellen.
Die Fortschreibung der Digitalen Jugendagenda und die weitere Diskussion zur Digitalisierung in unserem Land unter der Perspektive der jungen Menschen waren die Ziele des Digicamps 2019.

Um das Projekt zu planen und zu gestalten, gab es verschiedene Treffen mit Teilnehmenden des Digicamps 2018. So entschieden junge Menschen bereits im Laufe des Jahres, wie es mit dem Digicamp im Jahr 2019 weiter gehen sollte und brachten ihre neuen Ideen und Forderungen direkt in die Organisation mit ein. Dabei wurde ausführlich auf die Ergebnisse des vorangegangenen Papiers eingegangen, aber auch Berichterstattungen zu den Prozessen im Rahmen der Digitalen Agenda beobachtet. Es sollte überprüft werden, welche Forderungen gegebenenfalls schon politisch in Angriff genommen wurden und ob sich die Entwicklungen mit den Interessen der jungen Menschen deckten.

Schnell war klar: Viele Forderungen finden sich augenscheinlich gar nicht in den politischen Diskursen oder einer konkreten Umsetzung wieder – so zumindest die Wahrnehmung der jungen Menschen. Daher rückten viele Themen erneut in den Fokus des Digicamps. Hier war es den Jugendlichen wichtig, die Dringlichkeit einer schnellen und transparenten Bearbeitung anzuregen. Andererseits wurden neue Themen in das Repertoire des Camps aufgenommen. Politische Bildungspotentiale von Jugendlichen durch Kampagnen wie Fridays for Future und die Entwicklung des eSports sind zwei Beispiele dafür.

Auch strukturelle Ideen zur Gestaltung des zweiten Digicamps wurden ausführlich diskutiert. So gab es im Vorjahr große Herausforderungen durch die breite Heterogenität der Gruppe und einem zu engmaschigen Angebot an Veranstal-

tungen. Für dieses Jahr verfasste das Vorbereitungsteam daher ausführlichere Ausschreibungen zur Teilnahme und dem gewünschten Engagement bei der Beteiligung und änderte außerdem die parallel laufenden Workshopangebote. Durch die Integration solcher Vorschläge in das neue Konzept konnte die Produktivität während des Digicamps an die Anforderungen der jungen Teilnehmenden angepasst werden.

PARTIZIPATION 2.0 IM DIGICAMP

Wichtig war es auch in diesem Jahr, allen interessierten Menschen eine Teilnahme zu gewährleisten. So setzte sich die Gruppe erneut sehr heterogen zusammen. Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 13 und 27 Jahren trafen sich, um gemeinsam Politik mitzugestalten. Neben Barcamps und der Zukunftswerkstatt wurden in Praxis-Workshops nachfolgende Themen bearbeitet:

INTERNET2GO – OFFENE WLAN-HOTSPOTS

Mit Aktiven des Magdeburger Vereins „Netz39“ erprobten die Teilnehmenden Freifunk als eine Möglichkeit zu flächendeckender und freier Internetnutzung und ermöglichten so zugleich die Ausstattung mit WLAN während des Digicamps. So konnten die Teilnehmenden über das Anlegen von Hotspots informiert werden und das Erlernte sofort anwenden. Theo Struhkamp aus dem Wirtschaftsministerium informierte über den Stand des Breitbandausbaus und Fördermöglichkeiten.

RECYCLING, UPCYCLING UND MAKING – FAIR UND NACHHALTIG

Mit einem Blick auf die aktuellen politischen Aktivitäten von jungen Menschen bei Fridays for Future war klar, dass ein Workshop zum Thema Re- und Upcycling auch in diesem Jahr nicht fehlen durfte. Gemeinsam mit Daniel Maurer aus dem Medientreff zone! in Magdeburg reflektierten die Teilnehmenden den eigenen ökologischen Fußabdruck, diskutierten die Wiederverwertung von Computern und Smartphones, faire Produktionsbedingungen und Siegel für Verbraucher*innen. Neben theoretischen Diskussionen über aktuelle Trends probierten die Teilnehmenden eigene Upcycling-Ideen aus.

ESPORT – AUF DEM WEG ZUM SHOOTING-STAR

Mit Jana Möglich, Sprecherin der Arbeitsgruppe „Frauen im eSport“ des ESBD (eSport-Bundes Deutschland), diskutierten die jungen Menschen das steigende gesellschaftliche Interesse an eSport, dessen Potential als Teil der Jugendkultur mit Millionencommunity, professionellen Meisterschaften und exorbitanten Preisgeldern. Es ging im Workshop aber auch um Diskriminierung in Games und die mögliche Anerkennung als Sport.

MEDIENSUCHT ODER EXZESSIVE NUTZUNG – WAS IST ZUVIEL?

Mit der Aufnahme von Online-Gaming-Disorder in den Krankheitenkatalog der WHO ist „Spielesucht“ eine offizielle Erkrankung. Doch was genau bedeutet diese Diagnose, wenn kaum noch jemand ohne digitale Aktivitäten auskommt? Mit Therapeuten Andreas Böhme und Medienpädagogen Max Neuhäuser diskutierten die Teilnehmenden, wann Spielen zum Problem wird und wie unterschiedlich die Wahrnehmung dazu sein kann, aber auch Präventions- und Therapiemöglichkeiten bei exzessiver Mediennutzung.

„FRIDAYS FOR FUTURE“ UND CO. – DIGITAL GESELLSCHAFT VERÄNDERN

Was junge Menschen bewegen können, zeigen die anhaltenden Erfolgszahlen von FFF-Demonstrationen. Gemeinsam mit dem Kampagnen-Experten Andi Weiland aus Berlin überlegten die Teilnehmenden, wie Storytelling funktioniert und wie politische Interessen und Aktivitäten digital vernetzt und präsentiert werden können.

FAKENEWS, SOCIAL BOTS UND LÜCKENPRESSE

Gemeinsam mit Frank Rugullis (Leiter der Online-Redaktion des MDR Sachsen-Anhalt) betrachteten die Teilnehmenden die politische Einflussnahme auf demokratische Grundwerte, Wahlergebnisse oder kollektive Meinungen durch Bots und Trolle in verschiedenen sozialen Netzwerken, journalistische Arbeit und den Kampf gegen Falschmeldungen im Netz. Diskutiert wurden neben der Subjektivität von Berichterstattung und der Glaubwürdigkeit von Nachrichten auch die Erreichbarkeit junger Menschen durch Medien.

HATE SPEECH – NETZ VOLLER HASS?

Die Themen Radikalisierung und Hass im Netz, insbesondere durch extremistische Vereinigungen in sozialen Netzwerken, geschlossenen Foren oder privaten Communities debattierten die Teilnehmenden mit Jörg Kratzsch (Servicestelle Kinder- und Jugendschutz). Dabei ging es nicht nur darum, wie Hate Speech wirkt, sondern was im Netz dagegen unternommen werden kann. So erprobten die Teilnehmenden praktische Formen von Counter Speech.

BARCAMPS UND ZUKUNFTSWERKSTATT

In Barcamps konnten die jungen Menschen ihre Themen selbstbestimmt bearbeiten. Dabei sollten neue Forderungen und Reflexionsprozesse angestoßen werden.
Zur abschließenden Zukunftswerkstatt waren Abgeordnete der Landtagsfraktionen eingeladen, mit den Teilnehmenden die entstandenen Forderungen zu diskutieren.

1. BILDUNG IN DER DIGITALEN WELT

Das Themenfeld Bildung umfasst die schulische und außerschulische Bildung. Für junge Menschen ist es ein zentrales Thema, weil sich ein Großteil noch in der Schule oder Ausbildung befindet. Die Forderungen beschränken sich nicht nur auf allgemeinbildende Schulen, sondern beziehen sich auf das gesamte Bildungssystem wie Einrichtungen der weiterführenden Bildung, Hochschulen, aber auch auf Volkshochschulen und außerschulische Bildungseinrichtungen.

FORDERUNGEN:

1. Alle schulischen und außerschulischen Bildungseinrichtungen sind ans Glasfasernetz anzuschließen.

2. Anstelle wenig nachhaltiger Ausstattungsinitiativen sollten schülereigene Geräte in den Unterricht integriert werden.

3. Digitale Medien sollen als verpflichtender Bestandteil in die Rahmenlehrpläne aufgenommen werden.

4. E-Learning soll als fester Bestandteil in die Lehrpläne integriert werden.

5. Um Theorie und Praxis zu verknüpfen, soll Digitalisierung in vielfältigen praxisorientierten Methoden und Techniken genutzt werden.

6. Peer-Ansätze wie das Media-Scout-Netzwerk sollen stärker gefördert werden.

7. Lehrkräfte brauchen eine praxisorientiertere Ausbildung, die digitale Bildung und neue Lehr- und Lernformen stärker fokussiert. Bereits agierende Lehrkräfte sollen in langfristig angelegten Seminaren an neue Medien und Lehr- und Lernmöglichkeiten herangeführt werden.

8. Digitale Inhalte und Methoden sollen auch durch Schüler*innen aus höheren Klassen oder externen Expert*innen z.B. aus Unternehmen, Hochschulen oder der außerschulischen Bildung vermittelt werden.

9. Informations- und Bildungsangebote sollen zur Stärkung des digitalen Engagements und der Zivilcourage im Netz, darunter Workshops und Trainings für die Auseinandersetzung mit Hass und Bedrohung im Netz, gefördert werden.

2. FAMILIE IM DIGITALEN WANDEL

Kontrovers nehmen junge Menschen die restriktive Haltung einiger Eltern einerseits und die oft unbegleiteten und unreflektierten Medienangebote für Kinder andererseits wahr. Vermisst werden Angeboten für Familien, die über positive und negative Wirkungen von Digitalisierung aufklären. Es mangelt auch an zielgruppenspezifischen Informationen im Bereich Datenschutz und Persönlichkeitsrechte. Kritisch beobachten junge Menschen die zunehmende Kommerzialisierung von Medien.

FORDERUNGEN:

1. Orientierungsprozesse und das Erlernen sozialer Kompetenzen im digitalen Raum sollen auch innerhalb der Familie ermöglicht werden.

2. Verstecktes Marketing soll möglichst aufgehoben werden.

3. Eltern sollen z.B. durch Weiterbildungsangebote befähigt werden, Aufklärungsarbeit zu leisten.

4. Familien sollen gemeinsam lernen, sich altersgerecht mit Medien auseinanderzusetzen und ihre Privatsphäre besser schützen. Hierfür braucht es entsprechende niedrigschwellige Angebote.

5. Zur digitalen Balance sollen analoge Treffpunkt wie Jugendclubs, kulturelle Freizeiteinrichtungen, Schwimmbäder und ähnliches gefördert werden.

6. Beratungen und Fortbildungen zu Stressmanagement und zur Sensibilisierung, Prävention und Intervention exzessiver Mediennutzung sollen gefördert werden.

3. DIGITALE FREIZEIT

Social Media spielt eine große Rolle in der Freizeit von Jugendlichen. Sie bleiben durch digitale Netzwerke in Kontakt, nutzen kreative Features. Bei vielen Angeboten im Internet sehen sie die Gefahr „falscher“ Vorbilder, durchschauen aber oft die Inszenierung. Im Hinblick auf Werbung, Datenschutz und Altersbeschränkungen in Social Media wünschen sich junge Menschen mehr Transparenz. Diskutiert werden zunehmend internetfreie Orte zur analogen Entspannung.

FORDERUNGEN:

1. Werbung z. B. auf Social Media-Kanälen von Influencer*innen soll deutlich gekennzeichnet werden.

2. Unternehmen sollen hinsichtlich der Nutzung von Daten besser aufklären.

3. Generell braucht es mehr Transparenz im Sinne eines besseren Datenschutzes.

4. Altersbeschränkungen bei der Nutzung digitaler Medien und entsprechende Schutzvorkehrungen sollen durchgesetzt werden.

5. Es soll mehr Informationsangebote zu den Folgen der Digitalisierung im Alltag geben (z.B. exzessive Nutzung und ständige Erreichbarkeit).

6. Insbesondere in Jugendeinrichtungen, aber auch an anderen öffentlichen Freizeitorten soll es kostenlosen und freien Zugang zum Internet geben.

7. eSport soll als Sportart anerkannt und gefördert werden.

8. Aufklärungsprojekte zur Konfrontation mit Pornografie im digitalen Raum sollen gefördert werden.

9. Digitale Geräte wie Spielzeuge und intelligente Sprachassistenzen mit Abhörfunktionen sollen mit Labeln gekennzeichnt werden.

10. Alle Menschen müssen einen diskriminierungsfreien Zugang zu digitalen Lebenswelten bekommen.

4. DIGITALE INFRASTRUKTUR

Digitale Infrastruktur betrachten junge Menschen als eine grundlegende Informations- und Kommunikationsinfrastruktur. Sie ist Basis für gleichberechtigte Teilhabe an der Gesellschaft und soll daher allen Personen möglichst gleichwertig zur Verfügung stehen. Ein breitbandiger und verlässlicher Internetzugang ist für junge Menschen eindeutig Indikator für Lebensqualität. Digitalisierung wird als ein Baustein für eine uneingeschränkte und nachhaltige Mobilität verstanden.

FORDERUNGEN:

1. Breitbandausbau soll auch im ländlichen Raum erfolgen.

2. An Schulen, Haltestellen, in Bussen und Bahnen und an öffentlichen Plätzen soll es Hotspots mit freiem WLAN geben.

3. Alle jungen Menschen im Land Sachsen-Anhalt sollen ein Recht auf Internetversorgung mit mindestens 50 Mbit/s haben.

4. Open Source soll als einmalige Gelegenheit für eine freie Gesellschaft stärker gefördert werden.

5. Nachhaltiger ÖPNV soll durch die digitale Koordination von erneuerbaren Energien wie Windenergie oder Sonnenlicht weiterentwickelt werden.

6. Öffentliche digitale Plattformen, in denen der ÖPNV, aber auch Mitfahrangebote aufgelistet und innovative Mobilitätsangebote vorgestellt werden, sollen weiterentwickelt und barrierefrei angeboten werden.

7. Intelligente Verkehrsleiteinrichtungen sollen den Autoverkehr entlasten.

5. DEMOKRATIE DIGITAL

Junge Menschen nehmen eine Verrohung des Umgangs im Internet ebenso wahr wie die aus der Digitalisierung resultierenden Gefährdungen unseres politischen Systems. Gleichzeitig sehen sie in Digitalisierung eine Chance auf bessere politische Teilhabe, erkennen aber auch Defizite in der Aufklärungs- und Bildungsarbeit für mündige und selbstbestimmte Bürger*innen.

FORDERUNGEN:

1. Analoge und digitale Bildungsprojekte wie das Digicamp sollen mehr gefördert werden, damit die Meinung junger Menschen sichtbar gemacht wird.

2. Jugendlichen soll die Rolle als Expert*innen in politischen Handlungen eingeräumt werden; sie sollen darin bestärkt und gefördert werden, demokratische Strukturen zu gestalten.

3. Zur Teilhabe für junge Menschen an Kommunal- und Landespolitik sollen zielgruppengerechte digitale Angebote wie Apps oder Webseiten entwickelt werden, die Politik „übersetzen“.

4. Social-Bots und die Funktionsweisen von Algorithmen sollen transparent gemacht und als solche gekennzeichnet werden.

6. WISSENSCHAFT 4.0

Junge Menschen sehen in der Digitalisierung in der Wissenschaft viel Potenzial, sie sind gespannt auf zukünftige Entdeckungen. Sie kritisieren die Nutzung der Digitalisierung für kriegerische Zwecke und den militärischen Hintergrund wissenschaftlicher Forschungen. Generell ist ihnen der unbeschränkte und kostenlose Zugang zu wissenschaftlicher Information wichtig.

FORDERUNGEN:

1. Zivile digitale Forschung soll gefördert werden.

2. Es soll mehr Studiengänge zur künstlichen Intelligenz geben.

3. Ethische Fragen der Digitalisierung sollen wissenschaftlich erforscht und breit diskutiert werden.

4. Wissenschaftliche Erkenntnisse, Literatur und andere Materialien sollen frei zugänglich sein (Open Access).

5. Die sozialwissenschaftliche, psychologische und technische Erforschung digitaler Phänomene mit Auswirkungen auf die Lebenswelt junger Menschen (insbesondere Cybermobbing oder Hass im Netz) sowie Lösungsansätze sollen stärker gefördert werden.

7. WIRTSCHAFT 4.0

Die nachhaltige Nutzung von Ressourcen steht für junge Menschen zu selten im Mittelpunkt. Digitalisierung führt aus ihrer Sicht auch zu einem immer höheren Ressourcenverbrauch. Gerade im Bezug auf den Online-Versand wünschen sich Jugendliche einen nachhaltigeren Umgang mit Ressourcen. Risiken sehen sie im Verlust von Arbeitsplätzen (digitale Automatisierung), hoffen aber auch auf Chancen durch die Entstehung neuer Arbeitsplätze.

FORDERUNGEN:

1. Es soll mehr Aufklärungsangebote über den Ressourcenverbrauch von technischen Geräten und Informationen über ihre Herstellung geben, idealerweise durch Kennzeichnung mit einem Siegel.

2. Fairer Abbau, Handel und Verwertung von Edelmetallen und Seltenen Erden soll mehr gefördert werden.

3. Digitale Geräte (z.B. Smartphones) sollen reparier- und recycelbar produziert werden.

4. Selbstorganisierte Reparaturwerkstätten (auch auf dem Land) sollen gefördert werden, um digitale Geräte besser reparieren zu können.

5. Sichere digitale Zahlungsmethoden (wie Kryptowährung) sollen eingeführt werden.

6. Für den Onlinehandel sollen alternative Verpackungsmethoden aus nachwachsenden Rohstoffen entwickelt werden.

7. Beim Transport der Produkte sind mehr solarbetriebene Fahrzeuge und Fahrradkuriere einzusetzen.

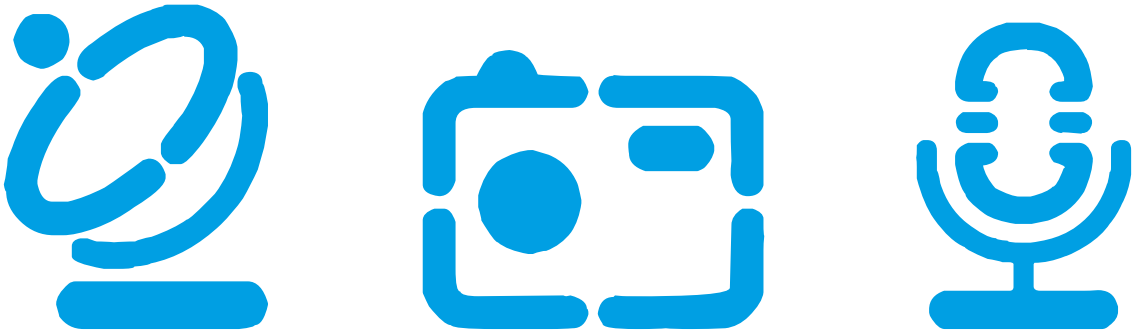
8. Unternehmen, die sich im Bereich Nachhaltigkeit besonders einsetzen, sind mehr zu fördern.

9. Gute Ideen von jungen Digital-Unternehmen sowie Start-Ups sollen eine niederschwellige finanzielle Anschubförderung erhalten.

10. Durch maschinelles Lernen sollen Prozesse in der Pflege unterstützt werden.

11. Menschen, die ihren Arbeitsplatz aufgrund der Digitalisierung verlieren, müssen faire Alternativen angeboten bekommen.

8. MEDIEN IM DIGITALEN WANDEL



Junge Menschen verstehen Medieninhalte als crossmediale Variationen. Printmedien werden auch digital angeboten, Bücher in Youtube-Formaten besprochen, Filme in Blogs als Fan-Fiction weitergeschrieben. Jugendliche sehen das als Prozess, bei dem durch Social Media jede*r mitmachen kann. Zugleich beschäftigten sie Fragen nach dem gerechten Zugang zu Medien, zum Verwischen zwischen „real“ und „Fake“ und die Sorge um den Erhalt klassischer analoger Medien wie Büchern.

FORDERUNGEN:

1. Es sollen mehr Möglichkeiten geschaffen werden, Medien selbst zu produzieren, z. B. durch Bürger*innenfunk und jugendeigene Medien (wie Schülerzeitungen oder Videoblogs).

2. Medienpädagogische Angebote mit aktiven Formaten von und für junge Menschen sollen mehr gefördert werden.

3. Ein reflexiver und quellkritischer Umgang mit Informationen und Nachrichten aus dem Internet muss gefördert werden.

4. Die Prozesse von journalistischer Berichterstattung und die Arbeit von Redaktionen und Journalist*innen sollen transparenter werden.

5. Pädagogische Angebote zur Prävention und Intervention gegen Hass im Netz sollen zum Verständnis von demokratischen Werten und Normen im Netz anregen und Formen der Zivilcourage im Netz wie Counter Speech oder Memes vermitteln.

EIN AUSBLICK ZU DIGITALER MEDIENKOMPETENZ

Digitale Medien sind aus dem Alltag junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Forscher gehen davon aus, dass die „Digital Natives“ (vgl. Prensky, 2001), medial nicht nur mit einem viel breiteren Spektrum an Nutzungsmöglichkeiten des Internets vertraut sind als ältere Bevölkerungsgruppen, die das Internet vielfach immer noch nur zum Schreiben von E-Mails und zur Informationssuche verwenden, sondern auch im Gegensatz zu „Digital Immigrants“ gar nicht mehr unterscheiden zwischen online und offline Welten. Digitalität ist für junge Menschen daher weitgehend kein Gegenstand der Thematisierung, sondern konstitutiver Hintergrund ihrer Lebenswelt.

Die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen sind zunehmend durchzogen von digitalen Netzwerken, mobilen Gadgets, Apps und Algorithmen; sie werden (wo nicht bereits heute) in naher Zukunft wesentlich darauf basieren.

Medien haben für Kinder und Jugendliche unterschiedliche Funktionen. Sie werden zur Rezeption (um sich zu amüsieren und zu unterhalten), zur Interaktion (um sich mit anderen in Beziehung zu setzen) und zur Artikulation (um ihre Meinung zu sagen) genutzt. Massenmedien, digitale Spiele und Online-Angebote bieten Kindern und Jugendlichen Orientierungsmöglichkeiten für ihre eigene Identitätsarbeit. Über das Social Web können sie Beziehungen zu anderen aufbauen und pflegen und ihre Identität erproben sowie sich selbst ausdrücken und partizipieren. Kulturelle und politische Teilhabe finden mittlerweile ohne soziale Medien nicht mehr statt.

Durch die Nutzung von Smartphones hat besonders die mobile Teilhabe an sozialen Netzwerken in den letzten Jahren zugenommen. Kinder und Jugendliche sind zu 99 Prozent mit einem Smartphone ausgestattet (vgl. JIM 2018). Der Zugang zum Internet erfolgt bei 70 Prozent der Jugendlichen über das Smartphone (vgl. Shell-Jugenstudie 2019). Diejenigen, die wegen schwacher Infrastruktur oder fehlender Geräteausstattung nicht dabei sind, können daher auch nicht digital teilhaben.

MEDIENKOMPETENZ UND DIGITAL LITERACIES ALS SCHLÜSSELQUALIFIKATIONEN

Junge Menschen, die für die Wahrnehmung von Umweltbedingungen und eigenen Handlungsmöglichkeiten eine flexible und selbstreflexive

Kompetenz entwickelt haben, sind denjenigen weit überlegen, die solche Selbststeuerungsfähigkeit nicht aufbringen.
Um in der digitalen Gesellschaft teilhaben zu können, bedarf es nicht nur einem Wissen um das technische Bedienen von Geräten. Kritischer Umgang mit Informationen, Kenntnis zum Finden bestimmter Informationen, Wissen um Funktion und Wirken von Algorithmen und die vielfältigen Möglichkeiten, sich selbst kreativ zu artikulieren sind elementare Bestandteile, um in der Gesellschaft zurecht zukommen.

MEDIENKOMPETENZ = POLITISCHE MÜNDIGKEIT

Kompetenz ist nur in einem sozialen Kontext von Bedeutung und beinhaltet den Zugang zu kulturellen, wirtschaftlichen und politischen Strukturen einer Gesellschaft. Medienkompetenz ist daher auch ein Teil politischer Bildung. Aktuell mit Blick auf die Diskussionen um „Fridays for Future“ gilt es für den Zusammenhang von Medien und Politik zu sensibilisieren. Junge Menschen müssen ermächtigt werden, bewusst und (medien)kompetent ihre Entscheidungen zu treffen und für ihre Interessen einzustehen. Vor allem in ländlichen Regionen sind die Möglichkeiten politischer Teilhabe jedoch häufig gering. Vor allem hier bieten soziale Medien Möglichkeiten der Vernetzung und Teilhabe am politischen und gesellschaftlichen Leben.
Junge Menschen müssen lernen, Informationen zu hinterfragen, Quellen einzuordnen und sich selbst ein Bild zu machen. Nur so können sie aktuelle gesellschaftliche Themen verstehen und einordnen. Mit diesem Rüstzeug ausgestattet können sie als mündige Bürger*innen nach bestem Wissen und Gewissen Entscheidungen treffen und selbst aktiv werden.

HERAUSFORDERUNG AN DAS LEBENSLANGE MEDIEN-LERNEN

Das digitale Netz ist mittlerweile omnipräsent und entwickelt sich rasant. Neue Anwendungen, Apps und Netzwerke entstehen; im Privaten wie in Schule, Ausbildung oder Beruf schreitet die Digitalisierung ständig voran. Den bewussten Umgang mit Medien und digitalen Welten zu erlernen ist dementsprechend ein lebenslanger Prozess. Bereits im Kleinkindalter muss ein kritischer Umgang mit Medien erlernt werden. Nicht nur Eltern, sondern auch pädagogische Fachkräfte aus Kindertagesstätten, Schulen und anderen Betreuungsformen müssen entsprechend sensibilisiert und qualifiziert sein. Eine verbindliche Regelung für die Medienkompetenzförderung in Ausbildung und Studium fehlt jedoch genauso wie ein aufeinander aufbauendes Bildungskonzept für dieses Thema.
Die Daten der ICILS-2018-Studie weisen darauf hin, dass Deutschland international im Bereich der technischen Ausstattung an Schulen und an der Netzabdeckung nicht anschlussfähig ist.
Weiterhin kommt die Studie zu dem Schluss, dass der technische und pädagogische IT-Support als ausbaufähig ist. Hier wären medienpädagogische Fachkräfte für Erstellung und Umsetzung nachhaltiger inhaltlicher Konzepte für eine schulische Medienbildung von Nöten.

In den Elternhäusern herrscht noch immer eine große Unsicherheit über eine reflektierte und nachhaltige Auseinandersetzung mit dem familiären Medienverhalten. Häufig sind Eltern mit dem medienpraktischen Handeln ihrer Kinder überfordert, es dominieren restriktive und resignierende Verhaltensmuster. Gleichzeitig führt das große Angebot digitaler Medien oft auch zu unreflektierter und unbegleiteter kindlicher Mediennutzung.
Die praktische Jugendhilfe in Sachsen-Anhalt stellt sich der Situation nur zögernd. In der Elementarbildung steht Medienerziehung selten im Fokus pädagogischen Handelns, die Fachkräfte verfügen weder über adäquate Ausbildung noch über strukturelle Freiräume dafür. In der Jugendarbeit und Jugendbildung gibt es zahlreiche innovative und zielgruppenorientierte Ansätze, die ihre Grenzen jedoch regelmäßig in instabilen Strukturen, zeitlich begrenzter Förderung und mangelnder Ausstattung finden.

NACHHALTIGE MEDIEN-KONZEPTE

In Schule, Jugendarbeit und im familiären Kontext bedarf es umfassender medienpädagogischer Konzepte zur Kompetenzförderung, um den verschiedensten Anforderungen unserer vernetzten Gesellschaft Rechnung zu tragen. Die Förderung von Medienkompetenz, digitaler Kompetenz und Medienbildung muss sich an alle Zielgruppen (Eltern, pädagogische Fachkräfte, Heranwachsende) in allen Bereichen des Lebens richten. Die inhaltlichen Schwerpunkte müssen sich an den jeweiligen Entwicklungsaufgaben der Kinder und Jugendlichen orientieren. Ein verbindliches Konzept könnte eine aufeinander aufbauende kontinuierliche Struktur garantieren.

Mit dem Strategiedokument „DIGITALE BILDUNG – Der Schlüssel zu einer Welt im Wandel“ des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie und dem gemeinsamen Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz gibt es entsprechende bundesweite Grundlagen. Auch Sachsen-Anhalt entwickelt mit dem Landeskonzept „Bildung in der digitalen Welt durch den Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge an den Schulen des Landes Sachsen-Anhalt“ ein entsprechendes Grundsatzpapier. Für die Umsetzung des Digitalpakts stehen nun im Land Sachsen-Anhalt für Investitionen und Infrastruktur an Schulen rund 123 Millionen zur Verfügung, das entspricht etwa 500 Euro je Schüler*in. Voraussetzung für die Beantragung ist ein technisch-pädagogisches Konzept. Da aber lediglich technische Ausstattung förderfähig ist, bleibt neben den Fragen von Wartung und Support vor allem die nachhaltige medienpädagogische Verankerung im Bildungsalltag offen. Ohne zusätzliche Ressourcen wird das nicht zu bewerkstelligen sein.

Gefragt sind aktuell daher praxiserprobte medienpädagogische Angebote von engagierten Akteur*innen in Schule und der außerschulischen Jugend- und Bildungsarbeit. Sie sind in der Regel flexibel und praxisnah, an der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen orientiert und beziehen die Selbstsozialisation im Umgang mit der Familie und im Freizeitalltag der Cliquen mit

ein. Neben den durch Fachkräfte organisierten Angeboten sind hier vor allem Projekte der Peer-Education, also der Wissensvermittlung durch speziell geschulte Multiplikator*innen gleicher Alters- oder Statusgruppen sinnvoll.
Ein nachhaltiges Konzept kann aber nur funktionieren, wenn regelmäßig in kurzen Zeitintervallen gemeinsam mit Jugendlichen gearbeitet wird. Hier bedarf es Strukturen und Ressourcen dies zu unterstützen und Jugendlichen eine Plattform zur Partizipation zu bieten. Diese Partizipationsprozesse müssen durch Fachkräfte unterstützt und begleitet werden.

JUGENDLICHE EXPERT*INNEN IM DIGICAMP

Auch 2019 hat das Digicamp den Ansatz von Praxisbezug, Lebensweltorientierung und durch das Barcamp-Format auch die Peer-Education verfolgt.
Die heterogene Gruppe von Teilnehmenden aus den unterschiedlichsten sozialen Milleus ermöglichte einen breiten Blick auf das große und vielschichtige Thema der Digitalisierung.
Erneut wurde deutlich, dass das komplexe Thema nicht ausreichend in einer Woche diskutiert werden kann und es regelmäßige Treffen und andere Austauschmöglichkeiten braucht, um konkrete Vorhaben kommunizieren und umsetzen zu können.

VERLÄSSLICHE RESSOURCEN UND VERBINDLICHKEIT

Digitalisierung ist ein fluider, sich stets verändernder Prozess. Um wirksam mitzubestimmen, müssen junge Menschen in regelmäßigen und kurzen Abständen ihre Expertise einbringen und an Entscheidungsprozessen partizipieren können. Ein jährliches Digicamp kann dabei als strukturelles Treffen diese dauernden Prozesse zusammenführen und neue Impulse setzen.

Für die Weiterarbeit an konkreten Projekten bedarf es Ressourcen und Verbindlichkeiten seitens der Politik und Verwaltung. Idealerweise werden die konkreten Verabredungen und Vorhaben der jungen Menschen aus dem Digicamp in den kommenden Monaten seitens des Landes unterstützt und umgesetzt; vor allem aber die Prozesse auf Landesebene verbindlich und transparent kommuniziert.

Sinnvoll wäre eine feste Anlaufstelle mit Ansprechpartner*in, die Formate der Beteiligung und konkrete Projekte unterstützt. Hier kann auch der von Politiker*innen und jungen Menschen gewünschte Dialog zum Thema koordiniert werden, können engagierte Jugendliche längerfristig für den Prozess gewonnen und motiviert werden.

Für feste Partizipationsangebote, die zusätzlich zum Digicamp konzipiert und angeboten werden steht fjp>media aufgrund der Erfahrungen und der starken Vernetzung innerhalb der Jugendverbände und Jugendarbeit im Land gern als Partner zur Verfügung.

LEBEN IN DER DIGITALEN MEDIENGESELLSCHAFT

FORDERUNGEN ZUR MEDIENKOMPETENZ

/// PARTIZIPATION

Für ein nachhaltiges Gelingen einer Medienkompetenz-Strategie ist ein partizipativer Ansatz unabdingbar. Idealerweise werden junge Menschen an Ideenfindung, Planung und Durchführung solcher Strategien beteiligt. So kann maßgeblich der Zugang zur Zielgruppe und die Erreichbarkeit von jungen Menschen verbessert werden. Von Gleichaltrigen oder in Peergroups entwickelte Ideen kommen nicht mit dem erhobenen Zeigefinger daher, orientieren sich in Inhalt und Sprache an den Lebenswelten der jungen Menschen und wirken so nachhaltiger und direkter.

/// BRING YOUR OWN DEVICE

Vor dem Hintergrund der sich rasant entwickelnden Technik, aber auch der mitunter sehr persönlichen Anforderungen an Medientechnik unter Inklusionsaspekten sollten pädagogische und technische Konzepte der Medienkompetenzentwicklung die Integration privater mobiler Endgeräte (Bring Your Own Device – BYOD) berücksichtigen. Die BYOD-Ergänzung von Technik z.B. im System Schule fördert das individualisierte, selbstständige und situative Lernen, erzielt nachhaltigere Effekte und kann so maßgeblich zur Bildungsgerechtigkeit beitragen.

/// INKLUSION

Ebenso wie in allen anderen Bereichen der Gesellschaft kommt es auch in der Medienkompetenz auf Inklusion an. Insbesondere vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen mit unterschiedlichen Einschränkungen oder Benachteiligungen, aber auch kultureller oder nationaler Herkunft müssen Konzepte so geplant und Angebote so gestaltet werden, dass alle uneingeschränkt davon partizipieren.

/// GUTE TECHNISCHE AUSSTATTUNG

Schulen, Jugendeinrichtungen und Bildungsinstitutionen brauchen eine aktuelle und ausreichende technische Ausstattung. Neben einer breitbandigen Internetanbindung und einem selbstverständlich vorhandenen WLAN bedarf es eines zielgenauen und bedarfsgerechten Ausstattungskonzeptes, das auch eine Wartung und Erneuerung von Hard- und Software beinhaltet.

/// GANZHEITLICHE KONZEPTE

Entscheidend für eine erfolgreiche Entwicklung von Medienkompetenz sind pädagogische Ziele. Daher sind neben den technischen Voraussetzungen dezidierte medienpädagogische Konzepte, abgestimmt auf die jeweilige Zielgruppe und Institution, unabdingbar. Sie sollten klare Zielformulierungen, Methoden und Qualitätsbeschreibungen beinhalten.

/// MEDIENPÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

Medienpädagogisch gebildete Fachkräfte unterstützen Lehrende und Sozialarbeiter*innen in der Umsetzung medienpädagogischer Konzepte. Häufig sind sie die zentral Handelnden in diesem komplexen Feld. Daher ist eine auskömmliche Finanzierung nachhaltiger Medienkompetenz-Angebote inklusive des entsprechenden Personals bei schulischen wie außerschulischen Akteuren eine wesentliche Grundlage für eine gelingende Medienkompetenz.

/// STÄRKUNG DER JUGENDHILFE

Mit der geplanten Stärkung der Vermittlung der Medienkompetenz im Rahmen des § 14 SGB VIII betont der Gesetzgeber die besondere Bedeutung und Rolle von Medien für junge Menschen und unterstreicht die immanente Zugehörigkeit des Arbeitsbereichs zur Kinder- und Jugendhilfe. Konsequenterweise sollte die Vermittlung von Medienkompetenz jedoch auch in § 11 Absatz 1 Satz 1 bzw. 2 verankert werden. Hier gehört im aktuellen lebensweltlichen Bezug medienpädagogische Arbeit unbedingt benannt.

/// VERSTÄNDLICHER JUGENDMEDIENDSCHUTZ

Für den Jugendmedienschutz sind in Deutschland zahlreiche Gremien, Institutionen und Einrichtungen für den Kinder- und Jugendschutz in den Medien zuständig. Wenn Eltern, Erziehungspersonen und junge Menschen die rechtlichen Regelungen verstehen und die Akteure kennen sollen, ist perspektivisch eine weitere Vereinheitlichung und Vereinfachung von Strukturen des Jugendmedienschutzes notwendig.

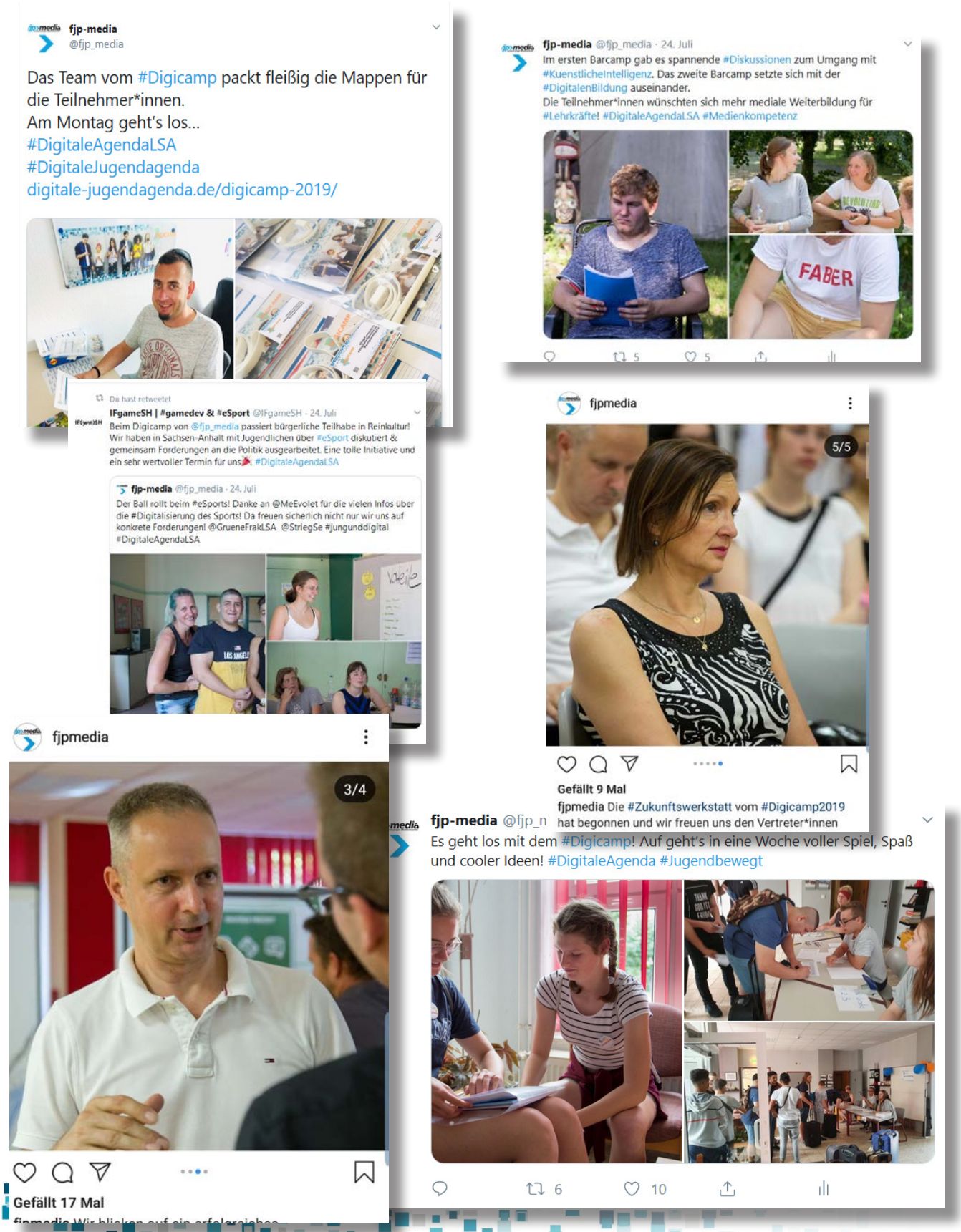
/// REGIONALE ANLAUFSTELLEN

Hilfreich gerade für Kinder, Jugendliche und Erziehende sind zudem zentrale Informations- und Beratungsstellen. Bundesweite Initiativen und Angebote der Beratung sind sehr vielseitig und so auch sehr unübersichtlich. Neben internet-abc, jugendschutz.net, klicksafe.de, SCHAU HIN! oder juuuport gibt es zahlreiche weitere Projekte. Eine Vernetzung und Bündelung der Angebote und ergänzende regionale Anlaufstellen helfen Ratsuchenden.

Weiteres zu Positionen bei
fjp>media
Gareisstraße 15
39106 Magdeburg

oder unter
www.fjp-media.de/medienkompetenz

AUSSCHNITT SOCIAL MEDIA DIGICAMP 2019



AUSSCHNITT SOCIAL MEDIA DIGICAMP 2019

fjp-media @fjp_media · 22. Juli
Bei #Breitband und #WLAN hat #sachsenanhalt noch Nachholebedarf. Wie man das ändern kann, diskutieren wir morgen beim #Digicamp mit @TheoStruhkamp vom @mwsachsenanhalt und den Machern von @freifunkmd.
jungunddigital.de
#DigitaleAgendaLSA
#DigitaleJugendagenda
5 3

wolfgang aldag @wolfgangaldag · 21 Std.
Das hat richtig Spaß gemacht. Wie man sieht bringen die vielen Themen und Fragen der Jugendlichen einen ganz schön zum schwitzen 😉 Hatte aber auch 35 Grad. #aldagvorort

fjp-media @fjp_media · 27. Juli
Wir blicken auf ein erfolgreiches #Digicamp2019 zurück! Danke für den gestrigen Besuch an @Kristin_Heiss, Prof. Dr. A. Kolb-Janssen, @wolfgangaldag @mwsachsenanhalt, Tobias Krull, @MarcoLanghof @LinksfraktionSt @SPD_LSA @cdufraktion_LSA Dank auch an das Team! #DigitaleAgendaLSA

1 5

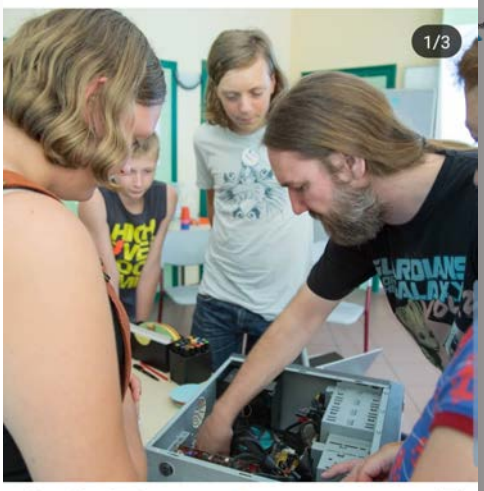
fjp-media @fjp_media
Antwort an @wolfga
Vielen Dank fü
konstruktive C

fjpmedia

Gefällt 9 Mal
fjpmedia Die #Zukunftswerkstatt vom #Digicamp2019 hat begonnen und wir freuen uns den Vertreter*innen Kristin Heiß, Prof. Dr. A. Kolb-Janssen, @wolfgangaldag, @mwsachsenanhalt, Tobias Krull, @MarcoLanghof Fragen zu stellen. @LinksfraktionSt @SPD_LSAm @cdufraktion_LSA #digitaleagendalsa
Vor 3 Tagen

fjpmedia

Vor 6 Tagen
fjpmedia
Wolmirstedt



Gefällt 12 Mal
fjpmedia Recycling, Upcycling & Nachhaltigkeit als Zeichen einer grünen #digitalisierung. Nun wird

JUNGE PERSPEKTIVE

Organisiert wurde das Digicamp zur Digitalen Agenda Sachsen-Anhalt von fjp>media, dem Verband junger Medienmacher*innen in Sachsen-Anhalt. Gegründet durch Schülerzeitungsredakteur*innen vertritt der Verband seit 1991 die Interessen aller jungen Menschen, die selbstbestimmt an Online-Medien, Hörfunkprojekten, Video-Produktionen und bei Zeitungen arbeiten und sich dabei aktiv in die Gestaltung der digitalen Zukunft in Sachsen-Anhalt einbringen.

Dabei engagiert sich fjp>media in der Jugendpolitik und der Medienpädagogik. Der landesweit tätige Verband veranstaltet jährlich zahlreiche Angebote und Projekte der außerschulischen Jugendbildung.

Im Jahr 1998 gründete fjp>media mit dem **Medientreff zone!** die erste medienpädagogische Jugendeinrichtung in Sachsen-Anhalt. Für die Pionierarbeit des bundesweit ersten Media-Scout-Netzwerks erhielt die Einrichtung im Jahr 2004 den ersten Preis des Bundeswettbewerbs „Erste Wege ins Netz“.

2002 war fjp>media Mitinitiator des Modellprojekts „**Lebensrausch.com**“. Das Jugend-Onlineportal stärkte bei Kindern und Jugendlichen Selbstvertrauen und Kreativität und setzte sich medial mit jugendlichen Fragestellungen auseinander.

Bereits 2010 bis 2012 erarbeitete fjp>media gemeinsam mit dem Landeskriminalamt Sachsen-Anhalt und anderen Partner*innen das Medienpaket „**Ich bin online**“, das Kinder, Jugendliche, Eltern und Multiplikator*innen zu Gefahren im Internet aufklärt.

Mit der **Servicestelle Kinder- und Jugendschutz** übernahm fjp>media 2015 das Themenfeld des landesweiten erzieherischen Jugendschutzes. Neben Medienkompetenz und verantwortungsvollem Miteinander im Netz z.B. bei Angeboten gegen **Cybermobbing** sind Projekte zur Stärkung junger Menschen wichtige Bestandteile dieser Arbeit.

Mit dem **Digitalen Kinderzimmer** entwickelte fjp>media einen interaktiven Erfahrungs- und Erprobungsraum rund um vernetzte Spielzeuge und Alltagsgegenstände. Teilnehmer*innen können die Exponate selbst ausprobieren und die digitale Mediennutzung im Kinderzimmer reflektieren.

Zahlreiche **Publikationen** zu Fragen von Medien und Digitalisierung – vom Digitalen Kinderzimmer über Genderaspekte in den Medien bis zu Netzphänomenen wie Cybermobbing oder Hate-Speech – sind Ausdruck der wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Digitalisierung.

Als Mitveranstalter organisierte fjp>media 2016 die Fachkonferenz „**extrem | faszinierend – Islamismus im Internet als Herausforderung für Medienpädagogik und Jugendmedienschutz**“ zum Thema radikaler Islamismus im Internet, der damit einhergehenden möglichen Radikalisierung von Jugendlichen und notwendigen pädagogischen Gegenstrategien mit.

Mit dem Projekt **Fairsprechen** unterstützt fjp>media seit 2018 Zivilcourage gegen Hass im Netz. Insbesondere Personen und Institutionen, die mit Hass und Hetze im Netz konfrontiert sind, werden informiert und ermutigt, diskriminierenden Äußerungen zu entgegnen. Das Projekt bildet und berät zivilgesellschaftliche und staatliche Akteure aus dem Bereich der demokratischen Bildung, aber auch Betroffene von Hass und Hetze im Netz.

Mit der Aktion „**Medienpause - Heute schon mit Ihrem Kind gesprochen?**“ möchte fjp>media gemeinsam mit dem Ministerium für Arbeit, Soziales und Integration Eltern zum Nachdenken für eine kompetente Mediennutzung anregen und sensibilisieren.

Als Fachverband vereint fjp>media sowohl professionelle Kompetenz im Medienbereich als auch eine grundlegende Partizipation von Kindern und Jugendlichen auf Leitungs- wie auf Angebotsebene. Als Jugendverband gehören Werte wie Demokratie, Toleranz, Weltoffenheit zu unserem Selbstverständnis und unserer Arbeit. Wir leben diese Werte durch die Selbstverantwortung und -bestimmung junger Menschen auf allen Ebenen.

www.fjp-media.de

#JUNG UND DIGITAL
DIE DIGITALE JUGENDAGENDA FÜR SACHSEN-ANHALT

IMPRESSUM

Herausgeber: fjp>media
Gareisstraße 15
39106 Magdeburg
Telefon: 0391 / 561 82 36
Mail: info@fjp-media.de
www.fjp-media.de

Redaktion: Noah Biswanger, Felix Bosdorf, Deike Claasen, Maximilian Helm, Karl Hirsch, Mattes Kersting, Vivienne Konrad, Luzie Männel, Max Neuhäuser, Martha Karoline Schröder, Franca Rosa von Sobbe

V.i.S.d.P.: Olaf Schütte

Gefördert durch das Ministerium für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitalisierung

WWW.JUNGUNDDIGITAL.DE

#JUNG UND DIGITAL

DIE DIGITALE JUGENDAGENDA FÜR SACHSEN-ANHALT

WWW.JUNGUNDDIGITAL.DE

SACHSEN-ANHALT

Ministerium für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitalisierung

fjp media

fördert junge Perspektiven.