

# Angebote digitale Bildung und Medienkompetenz in Projekten und in der täglichen Arbeit in den Kinder- und Jugendhäusern

KAT1

Angebote zur Digitalen Bildung und Vermittlung von Medienkompetenz

## In den Projekten

1. Projekt "Digitale Sozialarbeit": Zur Erprobung von neuen, digitalen Räumen für Kinder, Jugendliche und Familien im Sinne des lebensweltorientierten Arbeitens. Zum Zusammentreffen und Austausch, vor allem aber zum (sozialarbeiterischen) Präsentsein und Bereitstellung eines digitalen Beratungsangebots. Start: 2021 (<https://www.zukunftswelten.net/>)
2. Projekt "NEXTdigiSTEP": Als Kooperationsprojekt mit der Werkstatt Parität und dem Paritätischen Wohlfahrtsverband BW zur Schulung von Menschen in prekären Lebensverhältnissen, die bislang kaum oder keine Digitalkenntnisse haben. In Kooperation mit Stadtteil- und Familienzentren zur Erreichung der Zielgruppe im sozialen Nahraum. Umsetzung durch ein breites Kursangebot mit externen Honorarkräften. Ziel: Grundlagen in Digital- und Medienkompetenz schaffen, u.a. Recherchemöglichkeiten, Nutzung von Mailprogrammen, Nutzung von Office-Programmen, Umgang in der Familie, E-Government, Berufs- und Geschäftswelt etc. Start: 2022 (<https://www.werkstatt-paritaet-bw.de/projekt/nextdigistep>)
3. Einzelangebote u.a.: Interaktive digitale Methoden (Fachkräfte); How to be a girl - Mädchen\* Online (Fachkräfte); Gaming und Rechtsextremismus (Fachkräfte); Aktionstag Vielfalt - Meme you can! (KuJ); Politische Bildung via Instagram? - Stuttgarter Präventionsgespräche (Fachkräfte, Öffentlichkeit); Workshops zu Fake News und Trickfilm-Erstellung beim Filmdreh zu "Bitte Was?" (KuJ); Workshops "Alles rund um Medien" (Eltern); Workshops zu Filmerstellen (KuJ); Digitale Kompetenzschulungen intern (Fachkräfte). Start: 2021 (<https://www.zukunftswelten.net/>)
4. Projekt "Digitale Grundversorgung": Sammlung von digitalen Endgeräten, Aufbereitung und Ausgabe an Schüler:innen, Schulen und Fachkräfte zur Herstellung einer verbesserten Digitalinfrastruktur. Start: 2020 (<https://ideenwerkstadt.net/index.php/spenden>)

## In den Kinder- und Jugendhäusern

5. Workshops in den Computerräumen der Kinder- und Jugendhäuser mit ca. 9.500 Teilnehmern im Jahr
6. Digitale Lernunterstützung wird in den Kinder- und Jugendhäusern, mit ca. 1.200 Teilnehmern jährlich, angeboten
7. "Gaming" ist ein großes Thema in den Kinder- und Jugendhäusern und wird von ca. 64.000 Teilnehmern pro Jahr genutzt
8. Folgende Medienkompetenz-Projekte finden in den Kinder- und Jugendhäusern statt:
  - Podcast-Projekt mit ca. 400 Teilnehmer im Jahr

- Angebote "Wege in den Beruf", "Sprechstunde Zukunft und Beruf" und "Wege ins Ausland" mit ca. 8.500 Teilnehmern im Jahr
- Bewerbungstraining/-anschreiben mit ca. 200 TN/Jahr
- Projekte Film- und Fotowerkstätten mit ca. 1.500 TN/Jahr
- Projekt Songwriting & -producing mit ca. 380 TN/Jahr
- Projekte Fake News und Cybercrime mit ca. 380 TN/Jahr
- Projekt MoMo (Mobile Medienschule Stuttgart-Ost mit ca. 300 TN/Jahr
- Projekt 3D / Robotik mit ca.540 TN/Jahr
- Jugendliche erklären Senioren den Umgang mit Mobiltelefonen - ca. 100 TN/Jahr
- Handyreparaturwerkstatt mit ca. 100 TN/Jahr
- Live-Radioshow und Live-Konzerte mit Livestream ca. 90 TN/Jahr
- "Just dance Pavillion" (Mobiler Tanzraum für Sozialraumprojekte mit ca. 150 TN/Jahr
- Tonstudio mit ca. 350 TN/Jahr
- Umgang mit frei verfügbaren Apps, Medien, Datenschutz, Social Media-Auftritten (TikTok, Instagram), Recht am eigenen Bild, usw. mit ca. 550 TN/Jahr

## KAT2

### Angebote mit Themen, Finanzierung, Anzahl der erreichten Personen

#### Zu 1.:

- Aufgreifen einer Vielzahl an Themen u.a. alle Aspekte der Bildung von Medienkompetenz nach D. Baacke (M-Kritik, M-Kunde, M-Nutzung, M-Gestaltung, M-Ethik) sowie Prävention, Beratung, aufsuchende Kontaktaufnahme und -pflege von schwer/nicht erreichten Jugendlichen, Stärkung von Konfliktfähigkeit und Demokratiearbeit. Methoden: (digitale) Beratung sowie Verweisberatung in die Beratungslandschaft Stuttgarts; Digital/Online Streetwork; Events und Plattform; Fort- und Weiterbildung; Veranstaltungen
- Finanzierung: Doppelhaushalt Stuttgart 2022/23
- Erreichen: im Aufbau (KuJ sowie Eltern) - Fachkräfte: 124 P.

#### Zu 2.:

- Schulungen zu diversen Themen in Bezug auf Hard- und Softwarekompetenzen, u.a.: Digital Check, Grundlagenkenntnisse zu Laptop und Computer, E-Mail, Kalender, Textverarbeitung, Schutzmöglichkeiten, Online mit Deutsch als Fremdsprache, Suchmaschinennutzung, Onlinetutorials, Alltagsmobilität, Fake News und Seriöse Nachrichten, Geschäftswelt online, digitale Berufswelt, Messenger, Social Media, Games und Streaming, E-Government, soziale Hilfesysteme, Umgang mit Medien in der Familie, Schutz im Netz für Kinder
- Finanzierung: ESF-Projekt mit der Werkstatt Parität und dem Paritätischen Wohlfahrtsverband BW
- Erreichen: in der stjg: 35 TN; im Projekt gesamt: ca 500 TN

#### Zu 3.:

- Diverse bedarfsorientierte Themen rund um Medien(kompetenz) und Demokratiebildung. Hauptzielgruppe sind Fachkräfte und ihr Wissen über und mit Medien.
- Finanzierung: Spende Porsche
- Erreichen: 546 P.

#### Zu 4.:

- Bereitstellung digitaler Infrastruktur sowie Schulung in Softwarekompetenzen.
- Finanzierung: Spendenbasiert (Laptops, Tablets); Eigenleistung (Aufbereitung)

- Erreichen: 76 Laptops aufbereitet und zur Leihe oder dauerhaft ausgegeben, Ausstattung mit Hard- und Software sowie Internetzugängen - z.T. auch in ganzen Klassensätzen während Lockdown

### KAT3

#### Elternarbeit sowie Fachkräftequalifizierung

- einige Angebote richten sich im Speziellen an Eltern und/oder Fachkräfte
- Bedarfsermittlung in div. Austausch- und Vernetzungsrunden mit Fachkräften, die mit Kindern, Jugendlichen und ihren Eltern im täglichen Kontakt stehen
- Weiterer Qualifizierungsbedarf erhoben (Potenziale) - Realisierung mit vorhandener Kapazität
- Interne Fortbildungen und Qualifizierungen für Personal wie u.a. Intranet-Schulungen
- In den Stadtteil- und Familienzentren finden Workshops für Senioren und Müttern zu den Office-Programmen statt, sowie Sprechstunden zur Nutzung von Handys und Tablets.

### KAT4

#### Inhaltliche Herausforderungen

- Fachkräfte müssen selbst Profis in digitalen Themen sein, um authentisch mit Kindern, Jugendlichen, Eltern und Fachkräften arbeiten zu können - insbesondere in Bezug auf Socials und Trends
- Besonders an der medialen Arbeit ist, dass die eigentlichen Rezipient:innen häufig digital natives sind, weswegen diese auch eine Expert:innenrolle annehmen können. Gerade für den Mehrgenerationenaustausch sind hier viele Potenziale vorzuweisen. Zusätzlich erfordert dies eine Flexibilität in der Wahrnehmung von der Fachkraft, denn diese muss sich auf eine Lebenswelt einlassen, in welcher sie meist nicht Expert:in ist.
- Räumliche Abgrenzung wie in analoger Arbeit als Herausforderung
- Beziehungsaufbau verändert sich analog zu digital. Andere Möglichkeiten und Räume zum Beziehungsaufbau müssen geschaffen und erarbeitet werden.
- Datenschutz als Hürde für professionelles, schnelles sozialarbeiterische Handeln
- Neue digitale Themen ergeben neue Bedarfe (z.B. KI - ChatGBT, auf die schnell reagiert werden soll - Mangel an v.a. personeller Kapazität verhindert dies
- Präsentsein in digitaler Lebenswelt als Hauptaufgabe für zukunftsweisende Sozialarbeit - (personelle) Ressourcen fehlerhaft
- Fachwissen auf dem aktuellen Stand zu halten ist eine zusätzliche Herausforderung, da sich die digitalen Medien stetig weiterentwickeln