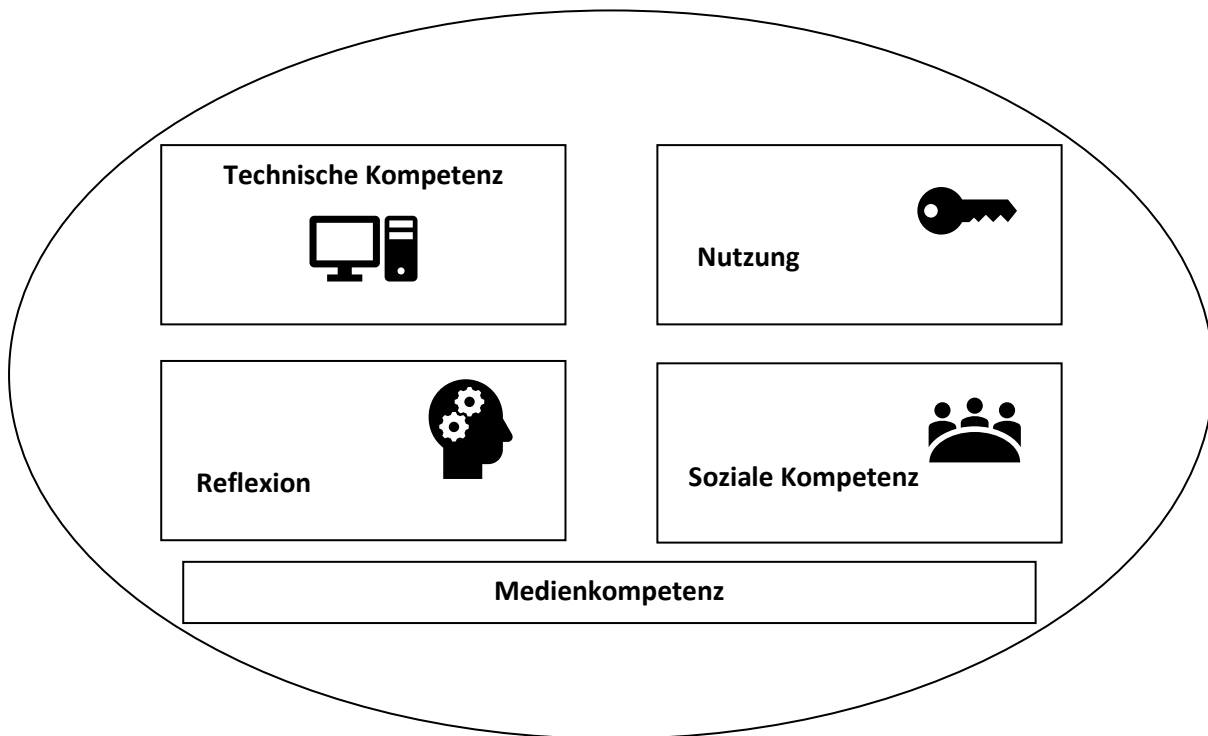


## Feinkonzept Medienkonzept

### 1 Leitgedanken

Kinder und Jugendliche erleben heute eine vielfältige Medienwelt. Die Handynutzung gehört mittlerweile zum Alltag – sowohl für die Jugendlichen wie auch für die Erwachsenen. Das Internet bietet eine Fülle von Möglichkeiten der Informationsbeschaffung (Fahrpläne, Wikipedia), des Konsums (Onlineshopping), der Unterhaltung (Youtube, Spiele) und des sozialen Kontaktes. Soziale Netzwerke wie Facebook, Snapchat, Instagram u.v.m. sind heutzutage ein wichtiger Alltagsbestandteil für viele Jugendliche, womit Inhalte mit anderen Personen geteilt und soziale Beziehungen aufgebaut und gepflegt werden können. Im Chat können anonym Dinge besprochen werden, welche sonst nicht angesprochen würden. Soziale Kontakte können über weite Strecken gepflegt und Kommunikationskompetenzen gefördert werden. Und auch Computerspiele ermöglichen das Ausprobieren verschiedener Identitäten, das Scheitern und Gewinnen dürfen, sowie den spielerischen Zugang zu digitalen Medien.

Jugendliche wachsen in der Regel mit diversen neuen Medien und technischen Errungenschaften auf und erhalten damit sehr schnell technische Kompetenzen. Hier sind sie den Erwachsenen manchmal voraus, da sie für neue Technologien sehr offen sind und sich für Neues interessieren und begeistern lassen. Was ihnen aber oftmals fehlt, sind Nutzungs-, Rezeptions-, Reflexions- und soziale Kompetenzen. In der Nutzung sind sie darauf angewiesen, dass sie in einer sinnvollen, ausgewählten und produktiven Art und Weise mit Inhalten, Programmen und der Onlinewelt umzugehen lernen – gewissermassen müssen sie noch einen Filter für ihre spezifische Nutzung und Interessen entwickeln. Reflexion über ihre Nutzung, ihr Handeln und auch über damit verbundene Auswirkungen und Konsequenzen, ist erst begrenzt vorhanden. Damit fehlt es ihnen auch an Wissen bezüglich Rechtsgrundlagen, Datensicherheit und -schutz, Privatsphäre sowie ihrem digitalen Fussabdruck. So müssen beispielsweise, analog zur materiellen Welt, Grundregeln zu digitalem Eigentum erst erlernt werden, wo sie auf die Unterstützung durch und Auseinandersetzung mit Erwachsenen (aber auch Gleichaltrigen) angewiesen sind. Das positive Potenzial digitaler Medien muss zu nutzen gelernt werden, wobei ein adäquates Zeitmanagement bei der Anwendung sozialer und digitaler Inhalte entwickelt werden kann. Gleichzeitig müssen sich Jugendliche aktiv und bewusst mit den teils versteckten Risiken neuer Medien auseinandersetzen. Dies legt den Grundstein für das Aneignen einer angemessenen Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche. Werden sie bei diesem Lernprozess nicht produktiv im pädagogischen Alltag begleitet und gefördert, so kann dies besonders bei vulnerablen und sozial benachteiligten Kindern und Jugendlichen zu einer doppelten Belastung und zu zusätzlichen, gesellschaftlichen Schwierigkeiten führen. Gefahren, wie beispielsweise im Bereich von Cybermobbing, Datenmissbrauch und Suchtpotential, können in aktiver Medienarbeit bekannt gemacht, bearbeitet und vorgebeugt werden. Für die SPWG Bachstei bedeutet dies, dass die Bedürfnisse der Jugendlichen bezüglich der digitalen Welt ernst genommen, aktiv Lernräume zur Verfügung gestellt und die Handhabungen und Reflexion neuer Medien in Alltagssituationen eingebettet werden.



## 2 Einbettung in die pädagogische Arbeit

### 2.1 Ressortverantwortliche Person (Medien)

Um kompetent auf die Herausforderungen des Medienkonsums von Jugendlichen reagieren zu können und um in der Auseinandersetzung mit ihnen respektiert zu werden, ist eine grundlegende Medienkompetenz der Sozialpädagogen und Sozialpädagoginnen zentral. Erreicht werden kann dies am besten durch die Bestimmung einer medienverantwortlichen Person.

Der\*die Ressortverantwortliche ist Ansprechperson für die Jugendlichen sowie für die Mitarbeitenden. Er\*sie kennt die gesetzlichen Grundlagen, bildet sich regelmässig weiter und übernimmt die Schulung von Personal und Jugendlichen. Für die Jugendlichen findet die Schulung in der direkten Bezugspersonenarbeit, in Alltagssituationen sowie in sechs Themenabenden statt, welche sich alle zwei Jahre wiederholen. Das Team wird in jeweils alle sechs Monate einberufene Informationssitzungen sowie bei Bedarf im Rahmen der wöchentlichen Teamsitzungen über allfällige Neuerungen und Trends informiert. Die ressortverantwortliche Person steht in regelmässigem Austausch mit den entsprechenden Fachstellen.

### 2.2 Aktive Lernräume

Die SPWG Bachstei versteht sich als lernende Institution, die sich mit den Anforderungen und Bedürfnissen der heutigen Gesellschaft und der in ihr lebenden Menschen weiterentwickelt. Die grosse Bedeutung neuer Medien gerade für Jugendliche und die damit verbundenen Chancen und Gefahren sind Teil der sozialpädagogischen Alltagsgestaltung und Reflexion. In Gruppen, anhand von Beispielen im Alltag und durch das Vorleben der Sozialpädagogen und Sozialpädagoginnen können Jugendliche ihre Fähigkeiten erweitern.

Um mit den technischen Kompetenzen der Jugendlichen Schritt halten zu können und ihnen gegebenenfalls auch Neuerungen näher bringen zu können, werden Trends und Technologien vom Team und insbesondere

der medienverantwortlichen Person mitverfolgt. So kann ein neues Medium den Weg in die SPWG Bachstei finden.

Es befindet sich ein offen zugängliches Tablet im gemeinsamen Wohnraum. Damit einher geht ein Austausch und Gespräch zwischen den Jugendlichen und Mitarbeitenden über die Interessen und Nutzung von Inhalten auf dem Tablet. Hier können Regeln, Informationen und Grenzen zum Medienkonsum im Alltag gelernt und angewandt werden – «was darf ich im Internet machen?», «Pornografie, Gewaltvideos darf ich im Bachstei nicht schauen», «wie kann ich vom Tablet aus Netflix laufen lassen, aber auf dem Fernseher schauen?», «wie finde ich die beste Zugverbindung zu meinem\*meiner Freund\*in und welcher Weg führt mich zu ihrem Haus?» etc. Weiter verfügt das Team der SPWG Bachstei über ein Dienstmobiltelefon, mit welchem es für die Jugendlichen auch über soziale Medien wie WhatsApp erreichbar ist oder gemeinsam Spiele gespielt werden können – dies erweitert die Kommunikationsmöglichkeiten mit dem Team und erlaubt ein schnelles, einfaches und beidseitiges Kontaktieren.

Die SPWG Bachstei bietet ein W-LAN an, um den Jugendlichen auch in der SPWG Bachstei den Internetzugang auf dem Handy zu ermöglichen. Um den Internetkonsum einzuschränken, wird der W-LAN-Zugang jedoch – zusätzlich zu den bereits bestehenden Medienregeln – mittels einer Zeitschaltuhr zeitlich beschränkt. Ebenfalls ist das W-LAN nur im Wohnzimmer zugänglich. Die ressortverantwortliche Person thematisiert mit den Jugendlichen regelmässig die adäquate Nutzung des W-LANs. Weitere Nutzungskompetenzen werden in Lagern und Sonntagsaktivitäten gefördert (erstellen von Fotobüchern, Powerpoint-Karaoke, Plakate, Videodreh und -schnitt etc.). Und auch an Lernabenden und in der Bezugspersonenarbeit finden Anwendungskompetenzen ihren Platz (Erstellen von Textdokumenten, Emails, Bewerbungsschreiben etc.). Einen kritischen und reflektierten Umgang mit Medien erlernen die Jugendlichen ebenfalls anhand der Medienregeln, welche im aktuellen Regelwerk nachgelesen werden können.

## **2.3 Themenabende**

Neben den Lernräumen im Alltag wird die Medienkompetenz aktiv an sechs Themenabenden angeschaut. In einem zweijährigen Turnus werden die folgenden Themen durchgenommen.

### **2.3.1 Apps**

Die Jugendlichen setzen sich mit den auf ihren Smartphones installierten Apps auseinander. Welche brauchen sie regelmässig und welche könnten sie löschen? Gibt es Apps, die unbemerkt Daten sammeln oder viel Platz und Strom verbrauchen? Auch wird das Thema Sicherheit und Virenschutz mit den Jugendlichen angeschaut.

### **2.3.2 Social Media**

Der eigene digitale Fussabdruck in der Onlinewelt wird genauer unter die Lupe genommen. Was weiss beispielsweise Google über die Jugendlichen? Was ist auf Facebook, Instagram oder Snapchat öffentlich zugänglich? Und wie kann die eigene Privatsphäre geschützt werden?

### **2.3.3 Fake News**

Nicht alles, was gedruckt oder im Internet geschrieben oder dargestellt wird, muss der Wahrheit entsprechen. Ziel ist die Auseinandersetzung mit der Flut an Informationen in der heutigen Welt. Und auch die Jugendlichen können die Realität verzerren – mit Programmen wie Facetune können eigene Bilder bearbeitet und bis zur Unkenntlichkeit modifiziert werden.

### **2.3.4 Rechtsgrundlagen**

Die Gesetzgebung hinkt der alltäglichen digitalen Nutzung hinterher. Was ist also erlaubt? Wie können sich Jugendliche legal in der Onlinewelt bewegen? Und wie können sie sich vor illegalen Handlungen schützen?

### **2.3.5 Mobbing**

Nicht nur auf dem Pausenhof oder am Arbeitsplatz ist Mobbing heutzutage ein Thema, auch über soziale Medien und dem Internet können Personen dem Mobbing zum Opfer fallen – Cybermobbing. Sind sich Jugendliche bewusst, wie schnell, einfach und anonym jemand zu Täter und Opfer werden kann?

### **2.3.6 Verträge**

Die Jugendlichen informieren sich über ihre Handyverträge und vergleichen diese mit anderen vielleicht günstigeren Angeboten. Wie könnte gespart werden und welche Möglichkeiten bieten sich?

Im Laufe der Zeit können und müssen die Themenabende den Gegebenheiten und Aktualitäten angepasst werden. Ziel ist, die Jugendlichen für diese Inhalte zu sensibilisieren und ihnen das nötige Werkzeug auf den Weg zu geben, um neuen Medien reflektiert und kompetent zu begegnen.

## **2.4 Stufenkonzept**

Medienkompetenz wird von der SPWG Bachstei als wichtiges Werkzeug zum Bestehen in der heutigen Gesellschaft verstanden, weshalb diese Kompetenzen auch im internen Stufenmodell gefordert und gefördert werden. Aufbauend erlernen die Jugendlichen technische, Nutzungs-, Reflexions- und soziale Kompetenzen, welche anhand von Quiz, Fragebögen oder Aufträgen erprobt werden können. Eine detaillierte Beschreibung der Kompetenzen und damit verbundenen Privilegien kann im Stufenmodell eingesehen werden.

**Stand: Mai 2022**