

**Kulturelle
Jugendarbeit und**

DI

TAL

LÄT

eine Arbeitshilfe
für die Praxis in
Jugendkunstschulen
und Landesarbeits-
gemeinschaften in NRW

**Digitale Medien
eröffnen kaum mehr
überschaubare, span-
nende, kreative, soziale
und internationale
Experimentierfelder für
die Kulturelle Bildungs-
praxis, während sich
Schutzaufträge gleich-
zeitig ins Digitale
verlängern.**

Kulturelle Jugendarbeit und Digitalität

**eine Arbeitshilfe
für die Praxis in
Jugendkunstschulen
und Landesarbeits-
gemeinschaften
in NRW**

Inhalt

Vorwort -----	6
Kulturelle Jugendarbeit auf digitalen Wegen	
Digitalität als Gestaltungsaufgabe -----	8
Kulturelle Jugendarbeit im Transformationsprozess	
Digitalität in der Bildungspraxis -----	14
Checklisten zu Konzepten, Methoden, Ausstattung und Personal	
Digitalität und Kinderschutz -----	20
Prävention, Partizipation und Datenschutz	
Ausblick -----	24
Anhang/Linksammlung -----	26
Impressum -----	30

Vorwort

Die vorliegende Arbeitshilfe ist im Rahmen des landesweiten Projekts »CONCEPTOPIA – Jugendförderung NRW geht digitale Wege« entstanden und wurde von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW begleitet. Die unter dem Dach der Kulturellen Jugendarbeit gebildete Modellgruppe bestand aus Praxis- und Einrichtungsvertreter*innen und umfasste Vertreter*innen von sechs landesgeförderten Jugendkunstschulen, der Landesvereinigung Kulturelle Jugendarbeit NRW e.V. als Dachverband, der Landesarbeitsgemeinschaft Kulturpädagogische Dienste / Jugendkunstschulen NRW e.V. und der Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW e.V.

Diese Jugendkunstschulen haben mitgewirkt:

Bleiberger Fabrik, Aachen
Kreativitätsschule Bergisch Gladbach e.V.
Jugendkunstschule Bergkamen
CreativWerkstatt Herten
Werkstatt für Musik, Kunst, Tanz, Theater e.V., Köln
Werkhaus e.V., Krefeld

Ziel war es, ein Rahmenkonzept für die Medienarbeit im heterogenen Trägerspektrum der Kulturellen Kinder- und Jugendarbeit in NRW zu entwickeln. Je nach Sparten-schwerpunkt und Einrichtungs-konzeption verfügen die Mitglieder der Modellgruppe aus dem LKJ-Spektrum über unterschiedliche Zugänge und Erfahrungen in Digitalisierung, Digitalität, Medienkunst

und Medienpädagogik. Die »multi-medialen« Jugendkunstschulen etwa versammeln »alle Künste unter einem Dach«, was die Sparte »Medien« einschließen kann, aber nicht muss.

Bisher sind medienpädagogische Methoden und Ansätze überwiegend an einzelne Personen und Einrichtungen gebunden. Mit dem gemeinsamen Konzept sollen diese Ansätze beschreib- und übertragbar gemacht werden, um möglichst alle Einrichtungen und Träger*innen zu befähigen, diese zu implementieren. Herausgekommen ist eine Arbeitshilfe zur Erstellung eigener Medienkonzepte auf der Ortsebene, die einrichtungsspezifische Kapazitäten und Gegebenheiten berücksichtigt, Gemeinsamkeiten herausstellt und Raum für Individualität und Vielfalt lässt. Ein weiteres Ziel dieser Handreichung für die Praxis ist es, für medienpädagogische Fragen im Spannungsfeld zwischen Schutz und Befähigung zu sensibilisieren.

Einen thematischen Schwerpunkt legt die Modellgruppe auf die künstlerisch-ästhetische Praxis sowie handlungs- und lebensweltorientierte Methoden. Daneben werden Empfehlungen für strukturelle Voraussetzungen zur Umsetzung des Medienkonzepts formuliert. Um den Rahmen des Medienkonzepts nicht

Kulturelle Jugendarbeit auf

DIGITALE Wegen

zu sprengen, bleiben die Bereiche »Öffentlichkeitsarbeit« (Social Media, Homepage etc.) und »Digitalisierung in betrieblichen Abläufen« (Verwaltung, interne und externe Kommunikation, Anmeldemanagement u. a.) ausgeklammert.

Diese Handlungsempfehlung zur Medienarbeit soll den Träger*innen der Kulturellen Jugendarbeit sowie vergleichbaren Einrichtungen und Angeboten zur Qualitätssicherung und als ‚Blaupause‘ zur Anpassung an die jeweiligen einrichtungsbezogenen Bedarfe und Gegebenheiten dienen. Dabei muss ein Konzept zum Umgang mit digitalen Medien analog zu deren rasanter Entwicklung, ständig neuen Trends und Tools, permanent aktualisiert werden und bedarf der kontinuierlichen Beteiligung von Kindern und Jugendlichen als Akteur*innen in eigener Sache.

Digitalität
als

GEIST ALS TU S aufgabe

digitale Medien
eröffnen spannende,
kreative, soziale
und internationale
Experimentierfelder

Im Zusammenhang mit verschiedenen Transformationsprozessen der Kulturellen Jugendarbeit in einer von digitalen Medien geprägten Welt ist häufig von »Digitalisierung«, »Digitalität« oder auch von »Postdigitalität« die Rede. Alle drei Begriffe konkurrieren nicht miteinander, sondern sie betonen unterschiedliche Aspekte von Transformationsprozessen unter dem Einfluss digitaler Medien.

Digitalisierung nimmt vor allem die technischen Aspekte in den Blick. Es geht z. B. um die Digitalisierung von Buchungs- und Anmeldeverfahren, von Verwaltungsvorgängen, um Online-banking, Datensicherheit usw. **Digitalität** beschreibt den kulturellen und sozialen Prozess: Digitale Medien und Technologien werden in Interak-

tion mit dem Menschen in den Blick genommen. Im Mittelpunkt stehen sich verändernde soziale, kulturelle und politische Praktiken und Interaktionen in einer von digitalen Medien geprägten Welt. Diese Welt wird aber von Menschen gestaltet. Menschen treffen verantwortlich Entscheidungen (auch in Bezug auf digitale Medien). **Postdigitalität** betont den Aspekt der reflexiven Verwobenheit des Alltags mit digitalen Technologien und Medien: »Virtuell« und »real«, »online« und »offline«, »somatisch« und »medial«, »analog« und »digital« usw. sind keine Dichotomien, sondern es handelt sich um verschiedene soziale, kulturelle, politische, ästhetische Handlungs- und Erfahrungsräume in einer Wirklichkeit.

Kulturelle Jugendarbeit im Transformations prozess

Für die Kulturelle Jugendarbeit ist die kontinuierliche Auseinandersetzung mit dem transformativen Charakter digitaler Medien vor allem aus drei Gründen wichtige Gelingens- und Entwicklungsbedingung: Erstens sind gesellschaftliche und politische Prozesse ohne digitale Technologien kaum noch denkbar. Zweitens sind digitale Medien in hohem Maße sozialisationsrelevant und ein kritischer, kompetenter Umgang mit ihnen ist Voraussetzung für gesellschaftliche Gestaltungsfähigkeit und für ein selbstbestimmtes Leben.

Drittens eröffnen digitale Medien spannende, kreative, soziale und internationale Experimentierfelder für die Kulturelle Jugendarbeit.

Siehe auch: Nierstheimer, Julia (2022): Kulturelle Bildung und Digitalität, <https://www.bjke.de/jugendkunstschule-digital.html>

In den Spannungsfeldern von Medienkritikfähigkeit und Kreativität, Anwendungskompetenz und Medienkompetenz, von Freiheit und Schutz, Lernen und Lehren, Konsum und Selbstermächtigung liegen zentrale Herausforderungen für alle in der Kulturellen Jugendarbeit tätigen Fachkräfte. Auch im digitalen Raum ist Auseinandersetzung mit den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen Basis für eine gelingende Jugendarbeit. Für unser Verständnis einer zeitgemäßen Kulturellen Jugendarbeit ist es daher unerlässlich, sowohl die vorhandenen technischen Möglichkeiten als auch die bevorzugten Plattformen, Anwendungen und Medieninhalte junger Menschen zu kennen, möglichst barrierefreie Zugänge zu schaffen und digitale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen zu fördern.

Voraussetzung für eine digitale Teilhabe ist dabei der barrierefreie Zugang zu digitalen Technologien, wofür eine technische Mindestausstattung vorzuhalten ist. Für eine zeitgemäße Kulturelle Jugendarbeit ist eine kontinuierliche Bestandsaufnahme vorhandener Technik genauso wie der aktuellen Wahrnehmungskanäle von Jugendlichen (Reels, TikTok etc.) nötig. Die Auseinandersetzung mit der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ist Basis für eine gelingende Jugendarbeit – im analogen wie im digitalen Raum.

Vgl. dazu auch die Qualitätskriterien medienpädagogischer Arbeit, die 14 Träger*innen der Jugendförderung in NRW im Rahmen von »Conceptopia« entwickelt haben. Zu finden in der Materialsammlung auf <https://www.conceptopia.nrw>

Angebote der Kulturellen Jugendarbeit nutzen Kunst als Wahrnehmungs- und Ausdrucksmittel für individuelle und gesellschaftliche Erfahrungen. Ästhetisch-künstlerische Konzepte ermöglichen und fördern Kommunikation und Teilhabe von jungen Menschen.

Um auf niederschwellige Weise Kunst mit dem täglichen Leben zu verbinden, müssen immer wieder neue Betrachtungsweisen und Arbeitsmethoden entwickelt werden. Hier bieten digitale und hybride Arbeitsformen spannende und bereichernde Ansätze, um das Leben kritisch zu reflektieren und mit künstlerischen Mitteln Irritationen zu schaffen. Digitale Techniken und Methoden sowie digitale interaktive Ansätze fördern den Austausch und ermöglichen es, Reaktionen und Aktivitäten eines Publikums in die Arbeit einzubeziehen. Kinder und Jugendliche erhalten eine Plattform, um ihre Arbeiten zu präsentieren und öffentliches Feedback einzuholen.

Anregungen und Methoden siehe z. B. unter <https://participart.net>

Die jährlich erscheinenden KIM- und JIM-Studien bieten eine Übersicht zur aktuellen Lebenssituation von Jugendlichen: <https://www.mpfs.de/studien>

Medienpädagogik ist zentrales Element kultureller Bildung. Sie verbindet die Sicht auf die Wirksamkeiten der klassischen Künste (z. B. Musik, Theater, Tanz, Literatur) mit dem Blick auf die neuen Produktions- und Reproduktionspotenziale der technischen Medien. Medienpädagogik hat die kulturelle Teilhabe aller gesellschaftlichen Gruppen im Blick.

Vgl.: Neuß, Norbert: Warum Medienpädagogik? Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, <https://www.gmk-net.de>

MUT ZU

Künstlerisches Arbeiten beinhaltet die Schulung und Differenzierung der Wahrnehmung und den Mut zum Experiment, andere Perspektiven einzunehmen, Sehgewohnheiten zu verändern und Dinge in neue Zusammenhänge zu stellen. Durch die Verbindung der analogen mit der digitalen Welt entstehen spannende, zeitgemäße neue künstlerisch-ästhetische Formate.

Der Mehrwert hybrider Angebote und Arbeitsformen der Kulturellen Jugendarbeit, z. B. der Jugendkunstschulen, besteht neben der Potenzierung von kreativen Möglichkeiten in der kritischen Auseinandersetzung mit Sehgewohnheiten und schnelllebigen Medienformaten. Kunst bedeutet immer auch ein Innehalten, Zurücktreten und Neubewerten aus

der Distanz. Insofern kann die dem künstlerischen Schaffen immanente Entschleunigung und Reflexion zu einer allgemeinen Medienmündigkeit beitragen. Zugleich ist das künstlerische Arbeiten mit einer dialogischen Praxis verknüpft, in der eine Haltung gegenüber dem eigenen Schaffen sowie eine künstlerische Identität entwickelt werden. Dozent*innen in Einrichtungen der Kulturellen Kinder- und Jugendarbeit, in Jugendkunst- und Kreativitätsschulen können auf diese Weise bei Kindern und Jugendlichen persönlichkeitsbildende Entwicklungswege anbahnen, die in einer digitalisierten Welt zu professioneller Handlungskompetenz, Deutungskompetenz, Beziehungsfähigkeit und Werteorientierung führen.

EXPERIMENT

Durch die Verbindung der analogen mit der digitalen Welt entstehen spannende, zeitgemäße neue künstlerisch-ästhetische Formate.

Digitalität in der

BILD

UN

TERS

praxis

die folgenden
Checklisten sollen
Anregungen für
die Praxis und
Hilfestellungen bei
der Strukturierung
von digitalen
Angeboten sein

Checklisten
zu Konzepten,
Methoden,
Ausstattung,
Personal

Checkliste 1

Konzepte und Methoden

? Warum beschäftige ich mich als Einrichtung/Akteur*in mit diesem Thema?

Was sind meine Beweggründe und Lernziele?

Was bedeuten Medien für mich im Rahmen meiner Arbeit?

? Welche Vorstellungen hat die Zielgruppe meiner Einrichtung von digitalen Angeboten?

Welche Erwartungen haben die Teilnehmenden und wie können sie möglichst in allen Phasen der Projektplanung aktiv beteiligt werden?

? Worin besteht der Mehrwert digitaler Arbeit?

? Schafft das Angebot neue unbeschränkte Zugänge für Kinder und Jugendliche?

? Kann ich ein Projekt so durchführen, dass die Teilnehmenden zu Hause mit wenig technischem Aufwand partizipieren können?

? Erreicht mein Angebot neue Zielgruppen?

? Gibt es einen Mehrwert bzgl. der Dokumentation, Sichtbarkeit und öffentlichen Anerkennung für digitale Projekte sowie für die beteiligten Kinder und Jugendlichen?

? Werden Seh- und Denkgewohnheiten in den geplanten Angeboten aufgebrochen?

? Werden analoge Projekte durch digitale Maßnahmen unterstützt oder sind digitale und analoge Anteile an dem Projekt gleichwertig und miteinander kreativ kombinierbar, wie z. B. bei einem Trickfilm und einem Musikvideo?

? Handelt es sich um ein digitales Format, das weitestgehend ohne analoge Handlungen auskommt?

Checkliste 2

Konzept und Ist-Zustand

Ausgehend vom pädagogisch-didaktischen Konzept muss der Bedarf an technischer und finanzieller Ausstattung ermittelt, mit dem Ist-Zustand abgeglichen und ggf. aufgestockt werden. Grundsätzlich ist eine hochwertige künstlerische und kreative Medienarbeit mit einfachster technischer Ausstattung möglich, die Mindestanforderungen an eine technische Ausstattung hängen dabei immer von den Inhalten des geplanten Projekts ab.

Bring your own Device

Je nach Anforderung können Teilnehmende ihre eigenen Endgeräte zum Einsatz bringen (»bring your own device«). Möglicherweise können Geräte auch im näheren Umfeld geliehen werden oder auch im Rahmen von Netzwerkarbeit und Kooperationen zur Verfügung gestellt werden. Im Vorfeld zu klären sind dann die Lizenz- und Versicherungsfragen, um eine persönliche Haftung auszuschließen.

Um die Anforderungen an eine technische (Mindest-)Ausstattung definieren zu können, sollte man sich im Vorfeld eines Medienangebots über folgende Punkte klar werden:

- ? *Welches Angebot möchte ich machen?*
- ? *Mit welcher Zielgruppe möchte ich arbeiten?*
- ? *Welches technische Equipment benötige ich dafür?*
- ? *Wie kann die benötigte Hard- und Software adäquat gewartet werden?*

Siehe hierzu die Anregungen zu erforderlicher Grundausstattung des Arbeitskreises Conceptopia unter <https://conceptopia.nrw>

Technische und finanzielle Ausstattung

Tipps zur Technik:

Ein **Internetzugang/WLAN** ist bei niederschweligen Angeboten ohne aufwendige technische Ausstattung möglich.

Im Internet gibt es eine Vielzahl von kostenlosen **Online-Kreativtools**. Hier reicht neben einem digitalen Endgerät ein Internetzugang.

Für bestimmte Projekte braucht man **spezielle Soft- und Hardware**, etwa in den Bereichen Augmented Reality, 3D-Drucker oder LEGO® MINDSTORMS®.

Sollen die Ergebnisse der Medienprojekte **gesichert werden**, sind eine qualitativ hochwertige Aufnahmetechnik und Speicherkapazität notwendig.

Links zu Toolsammlungen siehe Anhang bzw. www.lkj-nrw.de

Tipps zur Finanzierung:

Bei der Planung und Konzeption von Medienangeboten steht wie bei allen Projekten die Frage der Finanzierung im Raum:

? *Welche geeigneten Fördertöpfe gibt es?*

Links zu Fördermöglichkeiten siehe Anhang

? *Ist auch die Finanzierung von Hardware in den Förderprogrammen vorgesehen?*

? *Welche Folgekosten entstehen durch Lizenzen, Wartung und Instandhaltung und sollten bei der Kalkulation der Angebote berücksichtigt werden?*

Tipps für die Beantragung zur Finanzierung von technischer Ausstattung:

! *Technikbedarf und Schilderung des Vorhabens sollten gut »matchen«, d. h., die Beantragung der technischen Ausstattung sollte pädagogisch begründet werden (Preisrecherche, Beratung, Bedarfsermittlung vorab).*

! **Kosten für Software bzw. Lizenzkosten nicht vergessen!**

Checkliste 3

Die Entwicklung und Umsetzung **kreativer Medienarbeit** ist zeitaufwendig und bindet Personalressourcen.

Eine professionelle Ausstattung allein garantiert noch kein erfolgreiches Projekt. Die Technik muss an die konzeptionelle Zielsetzung, die zeitlichen Ressourcen des Personals und die Fachlichkeit der Dozent*innen angepasst sein.

Folgende inhaltliche und strukturelle Fragen helfen, eine professionelle Medienarbeit aufzubauen:

Siehe auch hier »Qualitätskriterien medienpädagogischer Arbeit«:
<https://conceptopia.nrw>

- ? *Was müssen Kulturpädagog*innen/Einrichtungsleiter*innen können, um digitale Tools und Methoden der Medienkunst in ihre Arbeit integrieren zu können?*
- ? *Gibt es bereits bestehende Netzwerke für die Vermittlung von Fachpersonal?*
- ? *Wer ist in meiner Einrichtung die verantwortliche Person für Medienarbeit?*
- ? *Wer ist für die Einhaltung des Konzepts zuständig und für alle Fragen dazu ansprechbar?*

Personal

- ? **Wie sieht es mit dem Datenschutz aus? Sind dafür Verantwortliche in der Einrichtung bekannt?**
- ? **Wie viel Unterstützung kann der*die Medienbeauftragte für ein Projekt bieten?**
- ? **Wie ist die Haltung der Dozent*innen zum Arbeiten mit digitalen Medien? Gibt es Vorbehalte?**
- ? **Gibt es genügend Kompetenzen im Umgang mit dem Equipment und der Software?**
- ? **Was brauchen Dozent*innen und Kolleg*innen, damit die geplanten Maßnahmen auch umgesetzt werden können?**
- ? **Wie können Dozent*innen kontinuierlich fortgebildet werden?**
- ? *Wie können Dozent*innen zu den permanent neu entstehenden Plattformen und neuen Tools zur fachlichen Begleitung der Kinder und Jugendlichen in der digitalen Lebenswelt geschult werden?*
- ? *Wie können sie zu Themen wie (sexualisierter) Gewalt, Prävention und Intervention geschult werden?*

■ Digitalität und

KINDER

■ Schutz

**Prävention
Partizipation
Datenschutz**

Der Schutzauftrag der Kulturellen Jugendarbeit weitet sich in den digitalen Raum.

Der Schutz von Kindern und Jugendlichen hat höchste Priorität. Für die Kulturelle Jugendarbeit NRW gilt dazu das »Rahmenkonzept der LKJ zur Umsetzung des Landeskinderschutzes in den Arbeitsgemeinschaften der Kulturellen Jugendarbeit NRW und in den Jugendkunst- und Kreativitätsschulen« von 2023.

Landeskinderschutzgesetz NRW unter: <https://recht.nrw.de>

Der Schutzauftrag der Kulturellen Jugendarbeit weitet sich in den digitalen Raum aus. Dazu gehört, Kinder und Jugendliche zu einem sicheren und kritisch-reflektierten Umgang im digitalen Raum zu befähigen.

Rahmenkonzept LKJ: www.lkj-nrw.de

Fachkräfte sehen sich allerdings häufig im Spannungsfeld zwischen der Befähigung und dem Schutz von Kindern und Jugendlichen. Schulungen und die Beschäftigung mit den rechtlichen Rahmenbedingungen geben mehr Handlungssicherheit für die Durchführung digitaler Angebote und Formate. Die Entwicklungen einrichtungsbezogener Schutzkonzepte nehmen den digitalen Raum zunehmend in den Blick.

In Einrichtungen der Kulturellen Jugendarbeit, in Jugendkunst- und Kreativitätsschulen ist eine Verzahnung der abgestimmten Schutzmaßnahmen für die digitale Arbeit mit den Schutzkonzepten zur Prävention sinnvoll.

In diesem landesweit ausgelegten Konzept geben wir allgemeine Anregungen, Hinweise und erste rechtliche Grundlagen, die einrichtungs- und projektbezogen angepasst und erweitert werden sollten.

Schutz der technischen Ausstattung

Der Schutz der technischen Ausstattung, Sicherheit von Tools und Programmen, Schutz von Daten und Bildern sind Grundlagen für eine rechtlich abgesicherte Arbeit mit Medien.

Eine kontinuierliche Wartung und Administration der Endgeräte, ein Berechtigungsmanagement, Jugendschutzfilter und passwortgeschützte Zugänge sind Maßnahmen, um die Sicherheit im digitalen Raum zu verbessern und Kinder und Jugendliche vor unerwünschten Inhalten zu schützen.

Die personellen Ressourcen hierfür sollten sichergestellt sein.

Hinweise auf Fortbildungs- und Beratungsmöglichkeiten siehe Linksammlung im Anhang

Prävention und Intervention

Die Einrichtungen der Kulturellen Jugendarbeit NRW entwickeln Konzepte, um Kinder und Jugendliche vor jeder Form von Gewalt zu schützen. Die Schutzkonzepte beinhalten Maßnahmen zur Prävention vor Gewalt und zur Intervention. Dazu gehören regelmäßige Qualifizierungsangebote zum Thema Kinderschutz und Prävention sowie die Benennung von Ansprechpartner*innen, an die sich die Fachkräfte im Verdachtsfall wenden können. Diese Ansprechpartner*innen sollten bei allen Zielgruppen (Teilnehmende, Eltern, Fachkräfte usw.) bekannt sein, ggf. durch Aushänge, Benennung auf der Internetseite o. Ä.

Die unterschiedlichen digitalen Plattformen bergen gleichermaßen Kontakt- und Konfliktrisiken, wie z. B. Cybermobbing, Cybergrooming, Verbreitung von Fake News und Hate-speech, Verbreitung extremistischer Inhalte oder Verbreitung von Pornografie.

Dies sind Straftatbestände, die weitreichende strafrechtliche Folgen nach sich ziehen.

Eine Übersicht über die Rechtslage, Erklärungen und Tipps findet man z. B. unter <https://www.klicksafe.de>

Partizipation von Kindern und Jugendlichen

Beim Aufstellen und bei der Verankerung aller Regeln und Vereinbarungen sind Kinder und Jugendliche aktiv zu beteiligen, sie sind die Expert*innen. Die generelle Verpflichtung zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist zudem auf verschiedenen politischen Ebenen verankert.

Z. B. in der UN-Kinderrechtskonvention, dem 3. Gesetz zur Ausführung des Kinder- und Jugendhilfegesetzes und im Landeskinderschutzgesetz NRW

Ein Hilfetool zur Etablierung von Vereinbarungen zur Mediennutzung zwischen Einrichtung und Kindern bzw. Jugendlichen ist z. B. der Mediennutzungsvertrag.

Siehe <https://www.mediennutzungsvertrag.de>

Recht am Bild

Das Recht am eigenen Bild ergibt sich in Deutschland aus dem allgemeinen Persönlichkeitsrecht und dem Kunsturhebergesetz. Bilder dürfen nur mit Einwilligung der Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden. Die Weitergabe im privaten Bereich ist nicht untersagt und auch das Erstellen von Bildern ist erlaubt.

Weitere Informationen zum Umgang mit eigenen und fremden Bildrechten unter <https://ajs.nrw/neues-ajs-merkblatt-bildrechte/>

Datenschutz

Der Schutz personenbezogener Daten bezieht sich auf das Recht auf informationelle Selbstbestimmung, ein Persönlichkeitsrecht zum Schutz der freien Persönlichkeitsentfaltung. Die Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO) regelt die Verarbeitung personenbezogener Daten. Personenbezogene Daten dürfen nur mit Einwilligung oder bei einem gesetzlichen Erlaubnistatbestand verarbeitet werden.

Die Einwilligungen zur Verarbeitung personenbezogener Daten sowie zu Foto- und Filmaufnahmen beziehen sich auf das jeweilige Angebot und den jeweiligen Zweck.

Kinder bzw. Jugendliche dürfen erst ab 16 Jahren wirksam in die Verarbeitung ihrer Daten einwilligen (Art. 8, Abs. 1 DS-GVO). Idealerweise ist also bei Kindern und Jugendlichen bis Vollendung ihres 16. Lebensjahres eine Einwilligung der Träger*innen der elterlichen Verantwortung ein-

zuholen. In der Realität des pädagogischen Alltags ist dies aber häufig wenig praktikabel, manchmal sogar kontraproduktiv. Dann gilt es abzuwägen.

Die Interessenabwägung nach Art. 6, Abs. 1 f DS-GVO erlaubt die rechtmäßige Verarbeitung von Daten z. B. bei Beratungs- und Präventionsangeboten zum Wohl des Kindes auch ohne Einwilligung der Erziehungsberechtigten (vgl. auch DS-GVO Erwägungsgrund 38, Satz 3). Selbstverständlich sollten diese aber weitmöglichst über die Tätigkeiten ihrer Kinder im digitalen Raum und die genutzten Tools informiert und aufgeklärt werden.

Tools unterliegen auch unterschiedlichen Altersgrenzen, die in den AGBs zu finden sind. Deren Einhaltung wird aber durch die Anbieter kaum überprüft. Es gelten die gleichen Einwilligungsgrundlagen wie oben beschrieben.

Ausblick

**Das Medienkonzept
beschreibt sich niemals
abschließend.**

In regelmäßigen Abständen soll das Konzept überprüft und weiterentwickelt werden. Dabei sind die aktive Einbindung von Kindern und Jugendlichen sowie eine Orientierung an ihren Lebenswelten zentral.

Idealerweise ist das Medienkonzept Teil des Qualitätsmanagements des*der Träger*in und es erfolgt ein Abgleich etwa mit bestehenden Leitbildern, Zielsetzungen, Qualitätsstandards, Haltungen und Verhaltenskodexen – auch im Rahmen der Entwicklung, Anwendung und Überprüfung der Schutzkonzepte.

Zur Verankerung von Medienkonzepten vor Ort und für die Praxis und Weiterentwicklung gibt es zahlreiche Toolsammlungen, Methoden und Projektbeispiele sowie Fortbildungs- und Fördermöglichkeiten.

Im Anhang finden Sie dazu eine Linksammlung, die während der Arbeit der unter dem Dach der Kulturellen Jugendarbeit gebildeten Modellgruppe entstanden ist. Die Linksammlung finden Sie auch auf der Internetseite der LKJ NRW e.V. unter www.lkj-nrw.de

**Gerne nehmen wir
weitere Anregungen
und Informationen
entgegen, damit diese
Sammlung kontinuierlich wachsen
und aktualisiert
werden kann.**

LKJ NRW e.V.
Wittener Straße 3
44149 Dortmund
Fon 0231 101335
info@lkj-nrw.de
www.lkj-nrw.de

Anhang

Linksammlung

CONCEPTOPIA – Jugendförderung NRW geht digitale Wege

<https://conceptopia.nrw>

Qualitätskriterien medienpädagogischer Arbeit

<https://conceptopia.nrw/wp-content/uploads/2022/12/Broschuere-Qualitaets-kriterien-medienpaedagogischer-Ressourcen-1.pdf>

Studien zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen

<https://www.mpfs.de/studien>

Tool- und Methodensammlung / Projektbeispiele

<https://participart.net/>

<https://www.bjke.de/jugendkunstschule-digital.html>

Schulungen / Fort- und Weiterbildungen für Personal

<https://www.gmk-net.de/service-presse/studiengaenge-weiterbildung>

Schutz im Netz / Schutzkonzepte / Rahmenkonzept der LKJ

<https://ajs.nrw>

<https://psg.nrw>

<https://www.mediennutzungsvertrag.de>

<https://www.klicksafe.de>

<https://lkj-nrw.de>

Fördermöglichkeiten und Beratung

<https://www.foerderdatenbank.de>

<https://www.netzwerk-selbsthilfe.de>

Ansprechpartner*innen und Netzwerke

<https://fjmk.de>

<https://www.jfc.info>

<https://www.gmk-net.de/>

Die Linksammlung sowie eine
digitale Version der Arbeitshilfe
sind zu finden unter

www.lkj-nrw.de



**Bleiberger Fabrik
Aachen**



**CreativWerkstatt Herten
Jugendkunstschule
für Kinder & Jugendliche**



**Kreativitätsschule
Bergisch Gladbach e.V.**

**jugend
kunst
schule**
BERGKAMEN

**Jugendkunstschule
Bergkamen**



**LAG Kulturpädagogische
Dienste / Jugendkunstschulen
NRW e.V. (LKD)**

Mitwirkende in der Modellgruppe



**LAG
Kunst & Medien NRW e.V.**



Werkhaus e.V., Krefeld



**Landesvereinigung
Kulturelle Jugendarbeit
NRW e.V. (LKJ)**



**Werkstatt für Musik,
Kunst, Tanz, Theater e.V.
Köln**

Impressum

Herausgeber:

Landesvereinigung Kulturelle
Jugendarbeit NRW e.V.
Wittener Str. 3
44149 Dortmund
Fon 0231 10 13 35
info@lkj-nrw.de
www.lkj-nrw.de

Die Arbeitshilfe ist im Rahmen des Projektes

»CONCEPTOPIA – Jugendförderung NRW geht digitale Wege«
der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk) entstanden.

Mitglieder Modellgruppe und Redaktion:

Thomas Buchenau, Thyll Dammer, Ulla Forster, Nadja Höll, Anja Jansen,
Axel Jansen, Karolina Kaczmarczyk, Andrä Klaukien, Gereon Kleinhubbert,
Ulrike Kundt, Ilva Menzel, Eva Roux, Fleur Vogel

Mitwirkende Einrichtungen:

Landesarbeitsgemeinschaft Kulturpädagogische Dienste /
Jugendkunstschulen NRW e.V.
Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW e.V.
Landesvereinigung Kulturelle Jugendarbeit NRW e.V.
Fachstelle Jugendmedienkultur NRW
Bleiberger Fabrik, Aachen
Kreativitätsschule Bergisch Gladbach e.V.
Jugendkunstschule Bergkamen
CreativWerkstatt Herten – Jugendkunstschule für Kinder & Jugendliche
Werkstatt für Musik, Kunst, Tanz, Theater e.V., Köln
Werkhaus e.V., Krefeld

Lektorat: Katharina Harsdorf
Gestaltung: Sonja Kuprat
Auflage: 1.000 Stück
Druck: Elbe Druckerei Wittenberg GmbH
Dortmund 2024

Gefördert durch:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



eine Arbeitshilfe



Landesvereinigung
Kulturelle Jugendarbeit
NRW e.V.

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen

