

## Medienaneignung: Handlungskonzepte und pädagogische Zugänge sowie Unterstützungsangebote im Überblick

Medienaneignung	Handlungskonzepte und pädagogische Zugänge
<b>Auswahl</b> von Medienangeboten	<b>Bewahren:</b> Grenzen sichtbar machen und Heranwachsende vor inhalts-, konsum-, verhaltens- und kommunikationsbezogenen Risiken schützen <b>Aufklären:</b> Wissen vermitteln und (Selbst-)Lernangebote offerieren, mit den Heranwachsende und Erziehende Medien ‚besser‘ durchschauen
<b>Nutzung/Wahrnehmung</b> von Medienangeboten	<b>Reflektieren:</b> Heranwachsende und Erziehende anregen, den Medienalltag auf Basis bisheriger Erfahrungen bewusst zu gestalten <b>Handeln:</b> Kinder und Jugendliche befähigen und fördern, als aktiv Handelnde adäquat an den Möglichkeiten von Medien zu partizipieren
<b>Bewertung/Verarbeitung</b> von Medienangeboten	<b>Reparieren:</b> Heranwachsende und Erziehende professionell bei der Verarbeitung von negativen Medienerfahrungen unterstützen

Daniel Hajok: Eigene Darstellung (medien-)pädagogischer Handlungskonzepte nach Süss et al. (2013). In: Hagen, B. / Bremeyer, A. (Hrsg.) (2019): analog – digital – virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. Theorie und Praxis der Jugendhilfe, Nr. 24. Dähre: Schöneworth Verlag

NAME TRÄGER	KURZBESCHREIBUNG
<b>Mediasmart</b> Media Smart e.V.	Projektideen, didaktische Werkzeuge und Materialien zur Werbekompetenzförderung, praktische Tipps, Hilfestellung zur Werbeerziehung, Anleitung von Kindern zu einem konstruktiven Umgang mit Werbung als integralen Bestandteil ihrer Lebenswirklichkeit, Befähigung von Kindern, zwischen Werbung und (Programm-)Inhalt zu unterscheiden → <a href="https://mediasmart.de">https://mediasmart.de</a>
<b>KLICK-TIPPS.NET</b> Jugendschutz.net	Thematisch geordnete Zusammenstellung von altersgerechten, sicheren und empfehlenswerten Websites und Apps, die an den Erfahrungsräumen von Kindern anknüpfen, sie zur Kreativität und zum Mitmachen anregen und ihrem Wissen entsprechend fördern. → <a href="https://klick-tipps.net">https://klick-tipps.net</a>
<b>Internet-ABC</b> Landesanstalt für Medien NRW (LfM)	Informations- und Wissensangebot rund ums Internet für Kinder mit aktuellen Informationen, Tipps, Aufklärungs- und Beratungsangeboten (Elternbereich) sowie interaktiven und vertonten Lernmodulen, Unterrichtsmaterialien und Praxishilfen (Bereich für Lehrkräfte). → <a href="https://internet-abc.de">https://internet-abc.de</a>
<b>SchauHin!</b> Gemeinsame Initiative des BMFSFJ, Das Erste und ZDF sowie der Programmzeitschrift TV SPIELFILM.	Medienratgeber für Erziehende mit Informationen, Tipps, Experteninterviews, Downloadmaterial, Broschüren, Flyer und interaktiven Hilfsmittel (beispielsweise der Medienpass) für die Bereiche „Surfen“ (Kinderseiten, Downloads, Datenschutz), „Chatten“ ( <i>YouTube, Facebook, Hatespeech</i> ), Hören (Hörbücher, Musik, Podcasts), „Spielen“ (Konsolenspiele, Onlinegames, Shooter) und „Schauen“ (Streaming, TV, Kino) → <a href="http://schauhin.info">http://schauhin.info</a>
<b>Internet Guide für Eltern</b> Deutsches Kinderhilfswerk e.V. in Kooperation mit FSM und fragFINN	Informationen zum familiären Alltag mit digitalen Medien und Empfehlungen für Eltern zu einem angemessenen medienerzieherischen Handeln mit Fokus auf den Umgang mit digitalen Medien in der frühen Kindheit, im Grundschulalter und in der Jugendphase. → <a href="https://elternguide.online/">https://elternguide.online/</a>

## Medienaneignung: Handlungskonzepte und pädagogische Zugänge sowie Unterstützungsangebote im Überblick

NAME TRÄGER	KURZBESCHREIBUNG
<b>Klicksafe.de</b> EU Initiative für mehr Sicherheit im Netz	Auf aktuelle Risiken des Medienumgangs (Cybermobbing, Pornografie, Medienabhängigkeit etc.) fokussierende umfassende Plattform zum präventiven Jugendmedien mit diversen zielgruppenspezifischen Materialien (Lehrerhandbuch, Unterrichtseinheiten, Lernvideos, Handreichungen für Referenten, Broschüren und Flyer für Erziehende und Heranwachsende Schulungsmodule, Fortbildungskonzepte etc.). → <a href="https://klicksafe.de">https://klicksafe.de</a>
<b>Spielbar</b> Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)	Umfangreiche Datenbank für Erziehende mit Kurzinformationen zu digitalen Spielen (Schwerpunkt kind- und jugendaffine Spiele-Apps), Altersfreigaben und -empfehlungen, pädagogischen Beurteilungen und Hinweisen etwa zu Gefahren, In-App-Werbung, Kostenrisiken. → <a href="http://spielbar.de">http://spielbar.de</a>
<b>Handysektor</b> Landesanstalt für Medien NRW (LfM), mpfs, Klicksafe.de	Anlaufstelle für Kinder und Jugendliche mit vielen Tipps, Informationen und auch kreativen Ideen rund um Smartphones, Tablets und Apps. Praxisnahe Aufbereitung bildungsnaher Themen im Bereich „Schule und Lernen“ (z.B. Lern-Apps, Lernvideos auf <i>YouTube</i> , Handyverbot an Schulen) → <a href="https://handysektor.de">https://handysektor.de</a>
<b>Faszination Medien</b> Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)	DVD-ROM mit didaktisch aufbereiteten Themen (News, Filme & Videoclips, Reality-TV, Computerspiele, Communities) zur Unterstützung beim Erwerb von (Struktur-)Wissen und Darstellung öffentlicher Diskurse (Gewalt/Sexualität in Medien, öffentliche Prominenz, Privatheit, gefangen in Medienwelten) in ihren Facetten, um zur Reflexion über Medien und eigene Mediennutzung anzuregen. → <a href="http://bpb.de">http://bpb.de</a>
<b>Stop &amp; go Jugendschutzparcours</b> Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (BAJ)	Projekt (inkl. Materialien für ambulante/offene Kinder- und Jugendarbeit) zur selbständigen und spielerischen Auseinandersetzung mit Normen des Jugendschutzes und ausgewählter Themen (zum Beispiel Sucht, Werbung, jugendgefährdende Medien, um Akzeptanz, Transparenz und Nachvollziehbarkeit restriktiv-bewahrender Maßnahmen zu fördern). → <a href="http://jugendschutz-parcours.de">http://jugendschutz-parcours.de</a>
<b>fjmk</b> Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (siehe Seite ...in diesem Buch)	Medienpädagogische Projekte (z.B. Jugend hackt NRW, Krypto Kids, Eltern LAN, Games im Fokus der Jugendhilfe), Spieleratgeber-NRW und umfassendes Unterstützungsangebot für Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe zur Initiierung nachhaltiger medienpädagogischer Projekte durch Bestandsaufnahme, Erarbeitung eines Medienkonzeptes und dessen Umsetzung in der Praxis. → <a href="https://jugendmedienkultur-nrw.de/">https://jugendmedienkultur-nrw.de/</a>
<b>Medienführerschein Bayern</b> Stiftung Medienpädagogik Bayern	Umfangreiche Materialien (inkl. digitaler Elemente) für die Medienbildung in Kitas (z.B. Entdecken/Verstehen von Medien), Grundschulen (z.B. Werbebotschaften im TV), weiterführenden Schulen (z.B. Informations-/Recherchekompetenz), berufsbildenden Schulen (z.B. Datenschutz) und außerschulischer Jugendarbeit (z.B. verletzendes Online-Handeln) → <a href="https://medienfuhrerschein.bayern">https://medienfuhrerschein.bayern</a>

Daniel Hajok: Ausgewählte Internetangebote mit Materialien, Konzepten, fachlicher Unterstützung medienpädagogischen und -erzieherischen Handelns in den Hilfen. In: Hagen, B. / Bremeyer, A. (Hrsg.) (2019): analog – digital – virtuell. Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. Theorie und Praxis der Jugendhilfe, Nr. 24. Dähre: Schöneworth Verlag