# Qualitätskriterien für die digitale Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit Baden-Württemberg

**Hinweis:**
Diese Qualitätskriterien wurden gemeinsam erarbeitet vom Runden Tisch jugend@bw, an dem Vertreter*innen von Einrichtungen/Verbänden der Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit sowie Einrichtungen der Medienpädagogik aus Baden-Württemberg sitzen.

jugend@bw – Projektbüro Digitale Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit ist ein Projekt der LKJ Baden-Württemberg e.V. und wird finanziert durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration aus Landesmitteln, die der Landtag Baden-Württemberg beschlossen hat.

EIN PROJEKT DER: jugend@bw | LKJ Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Baden-Württemberg e.V.

FINANZIERT DURCH: Baden-Württemberg Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration

## Glossar

**Medienpädagogik**
Jede pädagogische Beschäftigung mit digitalen und analogen Medien in Erziehung, Bildung und Sozialisation. Medienpädagogik untersucht theoretisch und praktisch wie Menschen Medien nutzen, wie sie durch Medien beeinflusst werden und wie sie den Umgang mit Medien erlernen können (Medienpädagogik nach Dieter Baacke).

**Digitale Barrierefreiheit**
Digitale Angebote, wie Webseiten, Apps, Spiele oder Dokumente sind so gestaltet, dass alle Menschen sie ohne fremde Hilfe nutzen können — unabhängig davon, ob sie eine Behinderung haben oder nicht.

**Expert*innen in eigener Sache**
Menschen, die aufgrund ihrer Lebenserfahrung über besondere Kenntnisse in einem sie betreffenden Themenfeld verfügen. Menschen mit Behinderung haben praktisches Wissen zu Barrierefreiheit, Teilhabe und Inklusion.

**DSGVO**
Die Datenschutz-Grundverordnung der EU. Sie regelt auch in Deutschland, wie mit personenbezogenen Daten umgegangen werden darf.

**Assistive Technologien**
Soft- oder Hardwarelösungen, die Menschen mit Behinderung zu mehr Zugang, Selbstständigkeit und Teilhabe verhelfen (z. B. Screenreader, Tastatur mit Braillezeilen, Apps).

**Support**
Jede Technik muss instandgehalten werden: Hardware muss gewartet werden (wenn bspw. am Laptop der Kartenleser kaputt geht), Programme müssen aktuell gehalten werden. Bei diesen Aufgaben bedarf es ggf. Hilfestellungen, um diese sicher und nachhaltig zu bewältigen.

**Teilhabe**
Teilhabe bedeutet, dass sich grundsätzlich alle Menschen (hier Kinder und Jugendliche) in relevanten Bereichen des gesellschaftlichen Lebens einbringen können, gehört und ernst genommen werden.

**Aktive und kreative Medienarbeit**
Die Arbeit mit Medien (auch „handlungsorientierte Medienarbeit“ genannt), die darauf abzielt, Medien zu verstehen, auszuprobieren, darüber zu reden und den Umgang mit ihnen zu reflektieren. Dies können z. B. Filmprojekte sein, die sich thematisch an der Lebenswirklichkeit der Teilnehmenden orientieren.

**WLAN**
kabelloser Internet-Zugang

**Lebenswelten und Lebensweltorientierung**
Fachkräfte orientieren sich in ihrer Arbeit an Alltag und individueller Lebensrealität der Kinder/Jugendlichen und gehen auf persönliche Bedürfnisse ein. Kinder/Jugendliche werden als Expert*innen ihres Lebens anerkannt.

**Kultur des Sozialraums**
Fachkräfte verstehen ihre eigene Arbeit als Teil der Stadt, Gemeinde oder des Ortes und setzen sich mit den Begebenheiten vor Ort auseinander, um diese in die eigene Arbeit miteinzubeziehen (u. a. auch „Quartiersarbeit“ genannt).

**Mediatisierte Gesellschaft**
Eine Gesellschaft, die maßgeblich durch Medien (Print, Film, TV, soziale Medien, …) beeinflusst wird (z. B. beginnt ein Fußballspiel spät amAbend, damit möglichst viele zuhause sind und es im Fernsehen gucken können).
Im Zuge der Digitalisierung und der damit einhergehenden ständigen Verfügbarkeit von Medien hat sich dieser Einfluss noch verstärkt.

**Hybride KJA & JSA**
Kinder- und Jugendarbeit (KJA) und Jugendsozialarbeit (JSA) finden sowohl in Präsenz als auch online statt. Hybrid kann aber auch bedeuten, dass Online- und Präsenzformate zeitgleich stattfinden (z. B. ein Workshop für Kinder und Jugendliche findet in Präsenz satt und weitere Teilnehmende werden digital dazugeschaltet).

○ Minimalbedarf
● Optimalzustand

# Medien-pädagogik ist überall

→ Medienpädagogik wird als Querschnittsthema verstanden, das auch in anderen Themenbereichen Anwendung findet (z.B. Radikalisierung, Mobbing, Sexualität, Kunst, politische Bildung).

○ Grundwissen ist da

● Wissen kann umgesetzt werden

# Auswirkungen der media-tisierten Gesellschaft

→ **Auswirkungen** auf die **Lebenswelten** von jungen Menschen werden beobachtet und in alle Entscheidungen einbezogen, die die Zielgruppe betreffen.

○ Auswirkungen sind bekannt

● Auswirkungen werden bearbeitet und mitgedacht

# Digitale Barrierefreiheit

○ **Bewusstsein,** dass digitale Barrierefreiheit von medienpädagogischen Angeboten eine große Chance für die gemeinsame und gleichberechtigte Teilhabe von Kindern und Jugendlichen mit und ohne Behinderungen bietet.
○ **Sensibilisierung** für die **Lebensrealität** von Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen
○ Ausstattung mit **assistiven Technologien**
○ **Grundlagenkenntnisse** zu barrierefreier digitaler Veranstaltungsplanung

● **Verankerung**
Digitale Barrierefreiheit wird bei allen Planungen von Anfang an selbstverständlich mitgedacht, Zusammenarbeit mit Expert*innen in eigener Sache wird fokussiert und Kinder und Jugendliche mit Behinderungen werden aktiv zu den digitalen Angeboten.

jugend-bw-digital.de

○ Minimalbedarf
● Optimalzustand

# Ausstattung & Finanzen

## Personal

○ Medienpädagogische Maßnahmen werden in der Personalplanung berücksichtigt.
→ Der Begriff Medienkompetenz ist bekannt und eine inhaltliche Auseinandersetzung damit hat stattgefunden.

○ **Handlungsorientierte Medienpädagogik**
→ Die Möglichkeiten der Medienkompetenzförderung durch aktive und kreative Medienarbeit sind bekannt und werden zielgruppenorientiert und bedarfsgerecht eingesetzt.
→ Eine Weiterbildung von Mitarbeitenden und Ehrenamtlichen erfolgt.

● Interne*r **Medienbeauftragte*r** wird gewählt und fortgebildet.

## Technische & rechtliche Rahmenbedingungen

○ Es besteht ein **lösungsorientiertes Vorgehen** in Bezug auf:
→ IT
→ Datenschutz (DSGVO)
→ Support

● Es gibt Lösungen und **Konzepte** zum sinnvollen Umgang mit oben genannten Themen.

## Internet-Zugang

○ Ein **Internet-Zugang** ist **vorhanden.**

● Es steht ein **WLAN** zur Verfügung.

**Optional:**
Für auswärtige Maßnahmen steht ein mobiler Router zur Verfügung.

## Technik

○ **Technische Ausstattung**
→ Alle Fachkräfte haben ein funktionierendes Smartphone / einen Laptop, sodass keine privaten Ressourcen genutzt werden müssen.

● Kinder und Jugendliche können **Geräte ausleihen.**

## Räumliche Ausstattung

○ Die **Räumlichkeiten** ermöglichen die Durchführung von **medienpädagogischen Maßnahmen** und die sichere **Aufbewahrung** dienstlicher Geräte.

## Finanzielle Mittel

○ In Maßnahmen-, Kosten- und **Budgetplanungen** werden Mittel für digitale KJA/JSA **berücksichtigt.**

● Anlaufstellen zur Förderung von medienpädagogischen Projekten und Ausstattung **(Projektgeber*innen und Fördermöglichkeiten)** sind **bekannt.**

# Haltung & Arbeitsweise

○ Minimalbedarf
● Optimalzustand

## Pädagogische Grundeinstellung

○ Die **Bedeutung und der Wert** von Digitalisierung und Medienkompetenz im Leben von jungen Menschen sind grundsätzlich **bekannt.**

○ **Haltung**
→ **Medienpädagogische Haltungen** werden **reflektiert.** Mögliche Unterschiede zwischen persönlichen und beruflichen Perspektiven werden abgestimmt, um medienpädagogisch handlungsfähig zu sein.

○ **Flexibilität**
→ Es herrscht **Offenheit** für **neue Methoden** und Themen, um die Wandlung von Lebenswelten junger Menschen zu berücksichtigen.

○ **Lebensweltorientierung**
→ Junge Menschen **unterscheiden nicht zwischen analoger und digitaler Welt.** Eine lebensweltorientierte KJA und JSA muss das berücksichtigen.

○ **Aktualisierung**
→ Medienpädagogische Leitlinien und Maßnahmen werden in einem festgelegten Rhythmus auf **ihre Aktualität hin überprüft.**

● **Lebensweltorientierung**
→ Sowohl Fachkräfte als auch Jugendliche werden beim Zurechtfinden in der digitalen Welt, beim Erlernen von Medienkompetenz sowie beim Bewerten und Analysieren des eigenen Medienhandelns unterstützt.

## Konzeption

○ **Leitlinien**
→ **Gemeinsame Ziele und Vorgaben** in Bezug auf Medienpädagogik sind schriftlich festgehalten, um den Beteiligten Sicherheit zu bieten und Handlungsmöglichkeiten zu schaffen.

● **Verankerung**
→ Medienpädagogische Maßnahmen sind keine temporäre Erscheinung, sondern ein **dauerhafter Bestandteil** der KJA & JSA.

→ Medienpädagogische Maßnahmen und Leitlinien werden in einem **medienpädagogischen Konzept ausformuliert und verstetigt** sowie ständig reflektiert und angepasst.

## Partizipation & Selbstwirksamkeit

○ Medien und Technologien werden gezielt eingesetzt, um Zielgruppen einzubinden und **Entscheidungsprozesse partizipativ zu gestalten.**
→ Angebote zur Mitgestaltung werden geschaffen.

● Angebote zur Mitgestaltung sind geschaffen und werden umgesetzt.

## Hybride KJA & JSA

○ Medienpädagogische Maßnahmen werden sowohl vor Ort als auch digital konzipiert, wobei **sich beide Optionen gewinnbringend ergänzen.**

● **Wissen und Technik** zur Durchführung von hybriden Veranstaltungen sind **vorhanden.** Hybride Angebote werden automatisch mitbedacht.

○ Minimalbedarf
● Optimalzustand

# Interaktion & Vernetzung

## Sozialstruktur

○ Die **Kultur des Sozialraums** wird berücksichtigt und eine **Bedarfsanalyse** erfolgt.
○ Es besteht ein Bewusstsein über Wechselwirkungen und Spannungsfelder der medienpädagogischen Arbeit. Die medienpädagogischen Maßnahmen orientieren sich an **kulturellen und sozialen Voraussetzungen des Einzugsgebiets.**
○ **Benachteiligungen** der Zielgruppe werden in medienpädagogischen Maßnahmen berücksichtigt und ggfs. abgemildert.

● Kultur des **Sozialraums wird aktiv mit eingebunden, ständig reflektiert und angepasst.**

## Vernetzung & Kooperation

○ Das Wissen um **externe vorhandene Fachstrukturen** und der Mehrwert von **struktureller Vernetzung** ist vorhanden.

→ Die Möglichkeit zur **Zusammenarbeit mit anderen Institutionen oder Fachkräften,** um Nachhaltigkeit und Effekte von medienpädagogischen Maßnahmen zu erhöhen, ist bekannt.

● **Kooperationen und Netzwerke werden aktiv genutzt** und bei Bedarf gesucht und eingebunden.

## Träger

○ Es herrscht eine **Kultur der Offenheit und Ermöglichung** von medienpädagogischen Maßnahmen.

● Es herrscht eine **Kultur der Innovation und aktiven Unterstützung.**

## Zielgruppe

○ Die **Problematik von fehlendem Wissen und/oder Technik** bei Kindern und Jugendlichen ist bekannt.

● **Fachkräfte haben Lösungen** und können Zielgruppen unterstützen.

jugend@bw
Projektbüro Digitale Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit

EIN PROJEKT DER:
LANDESVEREINIGUNG KULTURELLE JUGENDBILDUNG BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.

FINANZIERT DURCH:
Baden-Württemberg
Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration