

Kinder und Jugendliche medienpädagogisch begleiten

Julia Behr



Hallo!



Julia Behr

JFF Büro Berlin
Medienpädagogik in
Forschung und Praxis

**ACT
ON!** 
aktiv + selbstbestimmt online



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Im Rahmen von:

KJF Kinder- und
Jugendplan
des Bundes

GaMM
Gutes Aufwachsen
mit Medien



1

Begrüßung und Kurzvorstellung

2

Was sich Kinder von ihren Eltern wünschen...

3

Pädagogische Fachkräfte unterstützen

4

Fazit und Austausch

ACT ON! aktiv+selbstbestimmt online

- Forschungs-Praxis-Projekt des JFF seit 2015
- Perspektive von 10- bis 14-Jährigen auf ihr Onlinehandeln im Fokus
- Monitoring: Sicht der jungen Nutzenden auf aktuelle Medienphänomene und damit verbundene Schutz-, Informations- und Unterstützungsbedürfnisse
- verschiedene Praxismodule unterstützen Kinder und Jugendliche dabei, sich reflektiert mit dem eigenen Online-Handeln auseinanderzusetzen
- Workshops für Jugendliche, Fachkräfte-Fortbildungen, Jugendpodcast, Methoden, Short Reports, ...



ACT ON! Short Report Nr. 12

»Also meistens ist dein Geld weg,
wenn du FIFA-Packs kaufst«



Warum Kinder und Jugendliche zu beteiligen sind

- **Recht auf Teilhabe** laut UN-Kinderrechtskonvention
- moderner (gesetzlicher) Jugendmedienschutz
- Beschluss des BGA-Steuerkreises
- Kinder und Jugendliche wollen beteiligt werden, wenn es um ihre digitalen Lebenswelten geht (z. B. Ergebnisse BlK+-Strategie)



Wie Kinder die Medienerziehung ihrer Eltern sehen

- Ergebnisse des ACT ON!-Monitoring
- siehe auch Elaborated Report 2024 bzw. Short Report 11
- Wie gehen 10- bis 14-Jährige mit Online-Risiken um? (n=78)
- Welche Ressourcen sind hierfür relevant? (n=78)
- Wie ist die Sicht 10- bis 12-jähriger Kinder auf die risikobezogene Medienerziehung ihrer Eltern? (n=53)



ACT ON! Elaborated Report 2024

»Meine Eltern haben so eine App, damit können sie halt mein komplettes Handy kontrollieren«

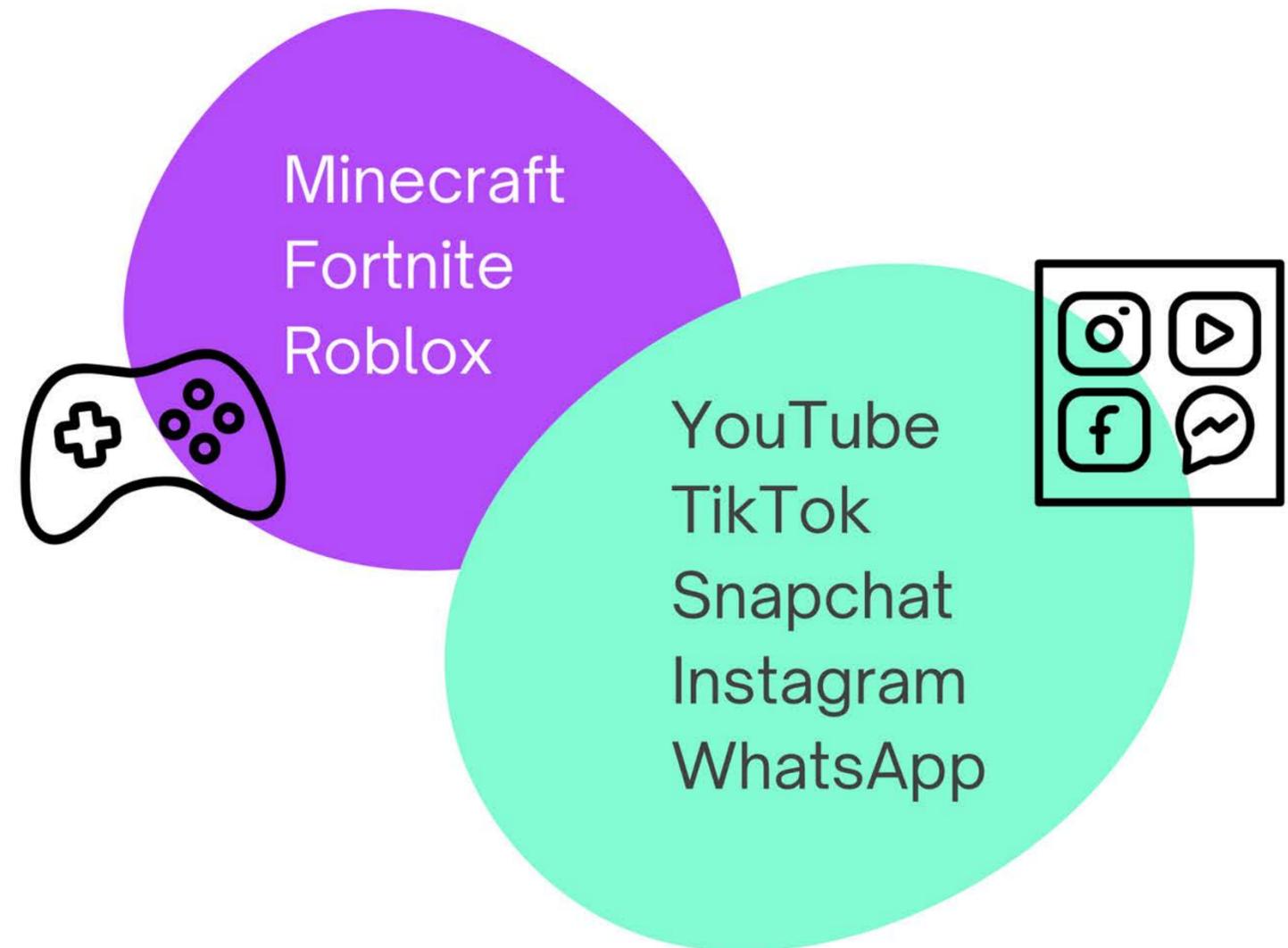
Perspektivwechsel



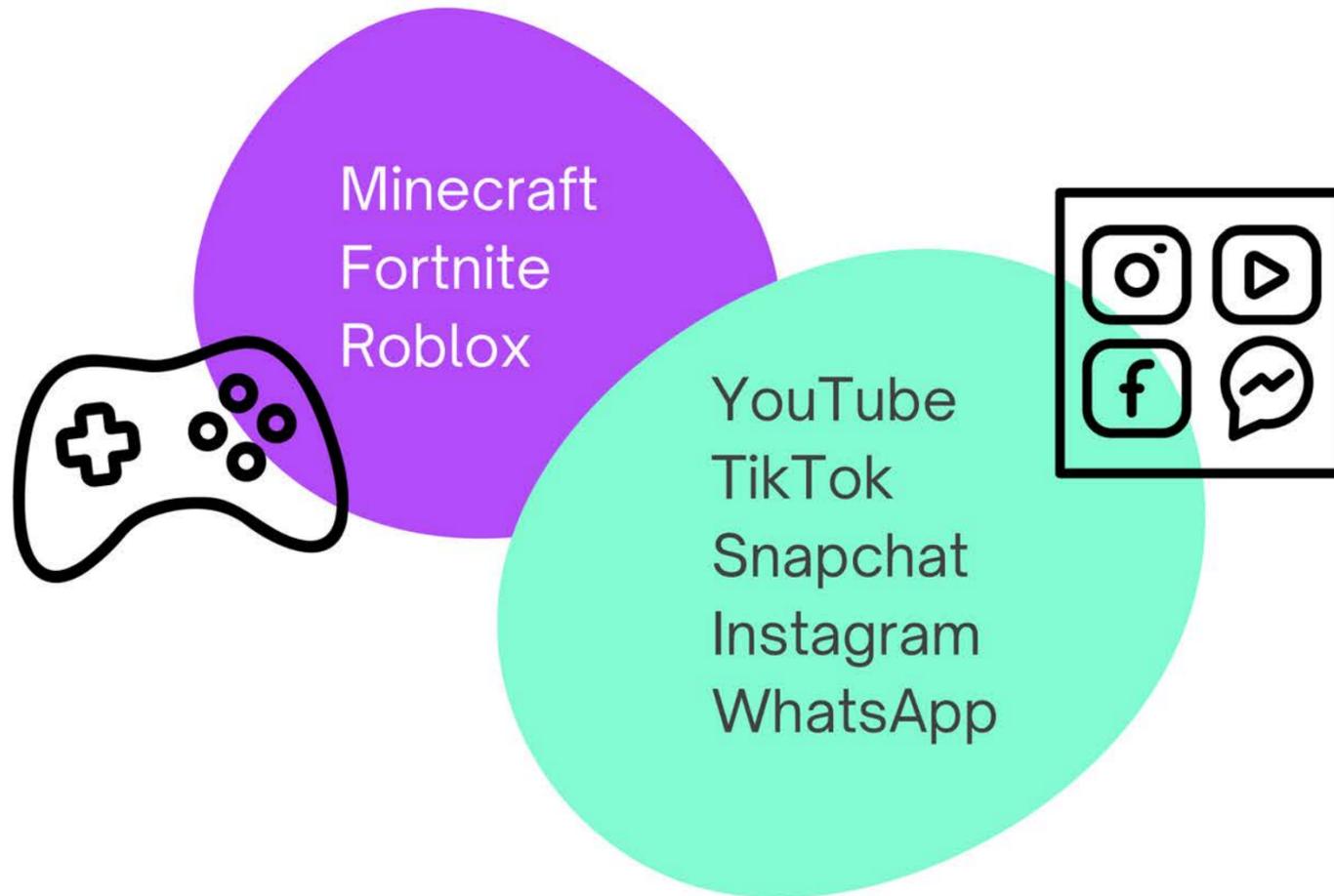
Social Media & Games

befriedigen vielfältige Bedürfnisse

- Kommunikation mit Peers
- Unterhaltung & Ablenkung
- Informationsbeschaffung
- Orientierung & Anregung
- Kreative Gestaltungsmöglichkeiten



Kinder und Jugendliche lieben Social Media & Games



- Es werden häufig Angebote genutzt, die von der Alterskennzeichnung oder den Mindestaltersanforderungen der Anbieter nicht für die Kinder freigegeben sind.
- Problem: Altersbezogene Schutzeinstellungen in den Apps greifen nicht, wenn die Nutzer*innen sich nicht mit ihrem tatsächlichen Alter anmelden.

Kinder und Jugendliche haben ein Bewusstsein für Online-Risiken

- Cybermobbing, Beleidigung & Hatespeech
- Scamming, Erpressungen und Entführungen
- Konfrontation mit überfordernden Inhalten: Gewalt, Grusel, Horror, Unfälle und Sexualitätsdarstellungen
- Ausufernde Mediennutzungszeiten
- Kostenrisiken



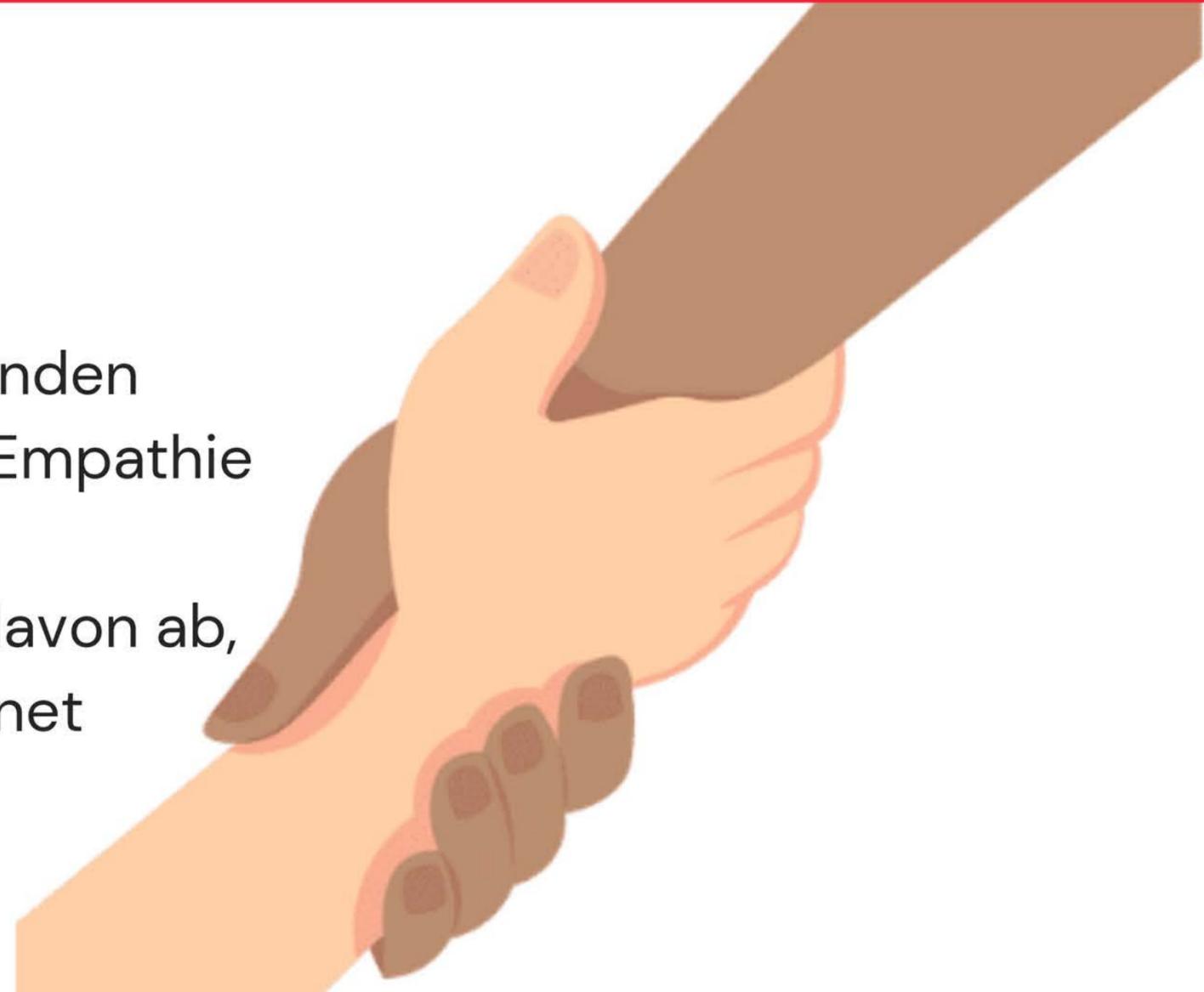
Kinder und Jugendliche können sich bis zu einem bestimmten Punkt selbst helfen

- Repertoire an präventiv-vermeidenden Strategien zum Selbstschutz
- Löschen, Blockieren und Melden sind als Mechanismen weitgehend bekannt
- Versuch der Einflussnahme auf algorithmische Empfehlungen durch das eigene Klickverhalten
- Orientierung an Vorschaubildern
- Nur selten schutzbezogene Veränderungen in den App-Einstellungen



Kinder ziehen oft erst dann ihre Eltern oder andere Erwachsene hinzu, wenn ihre eigenen Möglichkeiten erschöpft sind

- Für Freigabeprozesse
- Bei Bezahlvorgängen
- Bei ominösen Kontaktanfragen
- Bei Eskalationen oder Straftatbeständen
- Kinder wünschen sich im Krisenfall Empathie und Anteilnahme
- Die Wahl der Bezugsperson hängt davon ab, wie zugewandt sie dem Kind begegnet



„Also mir ist es meistens wichtig, dass die auch sagen, so: ‚Ich kann dich verstehen‘ und mich trösten und nicht irgendwie sagen: ‚Ach komm, das ist jetzt nicht so schlimm, weil es ist manchmal schon schlimm irgendwie.“

11-jähriges Mädchen



In der Eltern–Kind–Interaktion dominieren Gespräche über die Medienauswahl und Nutzungszeiten

- Mehr als die Hälfte der befragten Kinder muss die Eltern für die Nutzung eines Angebotes um Erlaubnis fragen
- Zwei Drittel der Kinder wünschen sich, dass ihnen ihre Eltern mehr erlauben
- Zwei Drittel der befragten Kinder geht davon aus, dass die Eltern wissen, welche Apps & Games sie nutzen
- Gleichzeitig geht nur ein Viertel der Kinder davon aus, dass ihre Eltern sich mit dem Angebot näher auskennen



In der Eltern–Kind–Interaktion dominieren Gespräche über die Medienauswahl und Nutzungszeiten



- Ein Austausch über sichere Nutzungsmöglichkeiten von Apps und Games findet vergleichsweise selten statt
- Nur wenige Kinder nehmen wahr, dass ihre Eltern gemeinsam mit ihnen Einstellungen in einer neuen App/in einem Game einrichten
- Zeitliche und Inhaltliche Einschränkungen werden nicht selten über Parental-Control-Apps geregelt

Eltern wissen, welche Angebote die Kinder nutzen, kennen sich aber nicht mit ihnen aus

- Einige Kinder bekunden ein mangelndes Interesse und Wissen der Eltern über ihre Lieblingsangebote
- Teilweise wird die Medienkompetenz der Eltern in Frage gestellt
- Das mediale Eingreifen der Eltern wird deshalb häufig als unangemessen empfunden
- Ein stärkeres Involvement der Eltern ist teilweise erwünscht



*„Es interessiert
die halt einen
Dreck meistens“*

11-jähriger Junge

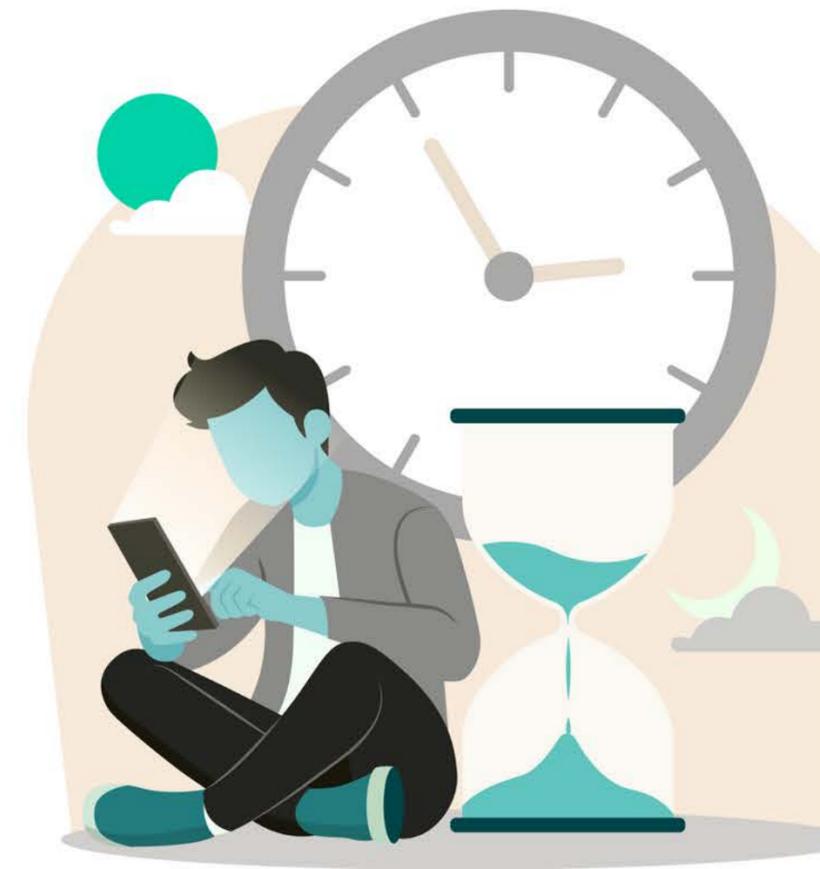


*„Das hat auch Vorteile, weil
man kann dann halt auch
Spiele spielen, von denen sie
ja nicht so viel wissen, [...] man
kann es ein bisschen
ausnutzen.“*

11-jähriger Junge

Eltern sorgen sich vor allem vor Gewalt und ausufernden Mediennutzungszeiten

- Gewalt in Games als zentrales Kriterium für das elterliche Gatekeeping
- USK- und FSK-Kennzeichen dienen als Orientierungshorizont für elterliche Entscheidungen
- Medienzeit wird häufig in einem Konkurrenzverhältnis zu Schule, sozialen Kontakten & Hobbies thematisiert
- Eltern finden Medienzeit weniger wertvoll als medienfreie Zeit
- Medienzeit wird häufig ins Verhältnis zu schulischen Leistungen gesetzt (Belohnung/Bestrafung)



„Und jetzt will er mich dazu zwingen, dass ich Englisch lerne, dann kriege ich wieder länger Handyzeiten.“

11-jähriges Mädchen

„Ich darf so viel zocken, wie ich will, wenn ich gelernt habe.“

10-jähriger Junge



Präventive Medienerziehung findet häufig nur in Form von Abschreckungserzählungen statt

- Im Kontext von Kontakt- und Interaktionsrisiken auf Social Media finden in der Eltern-Kind-Interaktion häufig Verweise auf Kriminalfälle und Verbrechen statt.
- Alltagsnahe Verhaltensregeln, z.B. im Umgang mit personenbezogenen Daten, Fotos und Videos werden nur selten thematisiert.



Transparenz und Verständlichkeit sind bei der Umsetzung von zeitlichen und inhaltlichen Regeln entscheidend

- Kinder wollen Entscheidungen für Regelungen nachvollziehen können
- Kinder wünschen sich, dass ihre Perspektive in Entscheidungsprozessen berücksichtigt wird
- Regeln stoßen eher auf Verständnis, wenn medienbezogene Sorgen und Bedenken konkret benannt werden
- Einschränkungen werden eher akzeptiert, wenn sie dem Schutzbedürfnis des Kindes entsprechen



Transparenz und Verständlichkeit sind bei der Umsetzung von zeitlichen und inhaltlichen Regeln entscheidend

- Kinder wünschen sich einen Verhandlungsspielraum und Offenheit in Bezug auf Regelungen
- Kinder wünschen sich praktikable Schutzlösungen, die nicht teilhabeschädlich sind
- Es kann helfen Kindern zu einem Verbot eine Alternative anzubieten oder eine begleitete Nutzung zu ermöglichen
- Doppelmoral: Kinder empfinden es als ungerecht, wenn Eltern für sich selbst in ihrer Mediennutzung andere Maßstäbe anlegen



Wie Kinder die Medienerziehung ihrer Eltern sehen und sich wünschen...

KINDER SCHILDERN, DASS IHRE ELTERN

- ... möchten, dass sie ihre Zeit lieber mit Schule, Hobbies und Freund:innen verbringen.
- ... wenig über digitale Medien und Medienangebote wissen.
- ... Angst haben, dass durch zu viel Medienzeit eine Mediensucht entsteht.

„[...] ich glaube, dass meine Eltern nicht wollen, [...] dass ich dann nur noch am Handy sitze und süchtig bin.“

- ... sich lieber nicht mit ihren Lieblingsangeboten auseinandersetzen.
- ... Parental-Control-Apps manchmal unpraktikabel einsetzen.
- ... Gesprächen über Entscheidungen ausweichen.

KINDER WÜNSCHEN SICH ABER, DASS IHRE ELTERN

- ... Medien nicht als Konkurrenz zu anderen Aktivitäten sehen.
- ... sich mit Medienfragen besser auskennen.
- ... Zeitlimits flexibel anpassen.

„Es wäre [...] cool, wenn die da ein bisschen mitreden könnten.“

- ... ihnen zuhören und sich für ihre Lieblingsangebote interessieren.
- ... Software-Einstellungen vornehmen, die schützen, aber nicht zu sehr einschränken.
- ... offen für Diskussionen sind und transparente Regeln machen.

CC-BY-ND: Kyra von Baeckmann/JFF

Gefördert vom:

Im Rahmen von:

Ein Projekt von:

Kinder und Jugendliche für digitale Welten fit machen

Sichere Onlineräume schaffen – auch über technischen Schutz.

Medienangebote gemeinsam erkunden und Interesse zeigen.

Regeln gemeinsam aushandeln und konsequent umsetzen.

Gespräche anbieten und ansprechbar sein, ohne zu spionieren.

Selbstwirksamkeit ermöglichen und eigenes Handeln stärken.

Teilhabe gestalten und alternative Wege aufzeigen.

Kinder und Jugendliche für digitale Welten fit machen – Eltern unterstützen

FLIMMO 
Elternratgeber für
TV, Streaming & YouTube

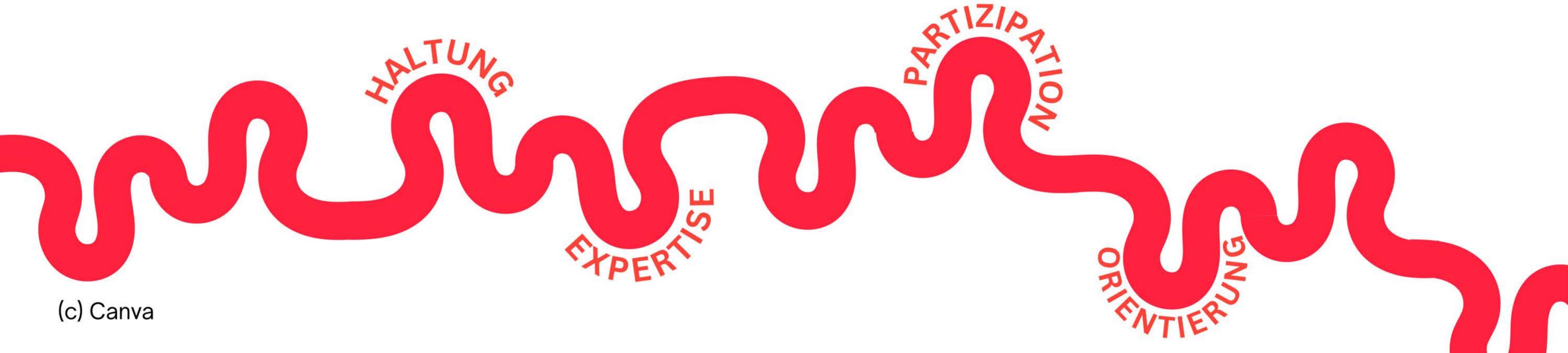


 **Elternguide.online**

eltern-medien-beratung



Medienpädagogische Leitlinien zur Befähigung von Fachkräften und Medienkompetenzförderung von Kindern und Jugendlichen

A thick, red, wavy line runs horizontally across the bottom of the slide. It has a series of rounded, undulating peaks and valleys. The text 'HALTUNG', 'EXPERTISE', 'PARTIZIPATION', and 'ORIENTIERUNG' is written in red, uppercase letters, following the curve of the line. 'HALTUNG' is on the first peak, 'EXPERTISE' is on the first valley, 'PARTIZIPATION' is on the second peak, and 'ORIENTIERUNG' is on the second valley.

HALTUNG

EXPERTISE

PARTIZIPATION

ORIENTIERUNG

Medienkompetenzförderung als pädagogisches Ziel ...



- hoher Bedarf an medienpädagogischer Unterstützung/Fortbildung
- entwickelt durch die modellhafte Begleitung von zwei Jugendhilfe-Einrichtungen
- niederschwelliger Einstieg für pädagogische Fachkräfte in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe und andere
- Schritt-für-Schritt-Anleitung als digitale Pinnwand bereitgestellt
- beinhaltet kurze Informationen und praktische Methoden für die Erarbeitung im Team und mit den Jugendlichen

HALTUNG

EXPERTISE

PARTIZIPATION

ORIENTIERUNG

Medienpädagogische Leitlinien



auf Taskcards: <https://kurzlinks.de/kfn3>

ACT ON! | Medienpädagogische Leitlinien
Dieser Leitfaden unterstützt pädagogische Fachkräfte und Einrichtungen bei der Etablierung medienpädagogischer Aktivitäten.

Ein Projekt von JFF

BY NC SA

Gemeinsamer Mediennachmittag
Weiterführende Pinwand zu den "Medienpädagogischen Leitlinien von ACT ON! (Schritt 3)

Nutzung dieser Pinwand

- MEDIEN ALLGEMEIN**
 - Medien-Emotionen würfeln
- SOCIAL MEDIA**
 - Faszination Influencer*innen
 - Ausgecheckt: Wer ist dein* Lieblingsinfluencer*in?
- GAMING**
 - Gemeinsam spielen
 - Jump 'n' Run-Spiel erstellen
- FOTO & FILM**
 - Foto-Safari durch die Einrichtung
 - Filmabend und Filmkritik

Allgemeine Informationen

Medienpädagogische Expertise aufbauen
Weiterführende Pinwand zu den "Medienpädagogischen Leitlinien von ACT ON! (Schritt 6 und darüber hinaus)

Nutzung dieser Pinwand

- MEDIENKOMPETENZ & CO.**
 - Was geht hier zur Medienkompetenz?
 - Was ist eigentlich medienpädagogische Kompetenz?
- MEDIENNUTZUNG VON KINDERN & JUGENDLICHEN**
 - Was geht...? - Der ACT ON! Jugendpatent
 - Die Mediennutzungsstudien der MPFS
- RECHTLICHE GRUNDLAGEN**
 - Jugendmedienschutz
 - Die Medienrechtswörter
 - Medienrechtswörter
- RISIKEN BEI DER MEDIENNUTZUNG**
 - Gefährdungsfaktoren. Digitales Adressbuch. Vorkind
 - Überblick im Medienrecht von Kinder und Jugendlichen
 - Andersere in der digitalen Welt
 - Personalkartrechte
- ELTERNMARKT**
 - Medienpädagogische Elternarbeit
 - ACT ON!-Monitoring: Online-Risiken und elterliche Mediennutzung
 - Ehemerale online
 - ACT ON!-Monitoring: Online-Risiken und elterliche Mediennutzung
 - FLUIDO - Elternguide für TK-Strategie & YouTube
- METHODEN & TOOLS**
 - ACT ON! Methoden aktiv + selbstbestimmt online
 - Medien-Tools
 - Kostenloser Content für Filmprojekte

Medienpädagogische Leitlinien

(Julia Behr, Marie Kätzlmeier, Laura Michalowski)
 ein Projekt des [JFF - Institut für Medienpädagogik](#)
 ACT ON! ist Teil der Initiative [Gutes Aufwachsen mit Medien](#) - gefördert durch das [Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend](#)
 Stand: 01/2025

JFF Medienpädagogik Forschung und Praxis

Leitlinien für die medienpädagogische Arbeit in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe

PDF • 440 KB
 AO!_medienpädagogische Leitlinien_Doku_15-...

CC BY NC SA

...entdeckt ganz Neues bei euren Kolleg*innen!

Eine regelmäßig stattfindende Teamsitzung bietet einen geeigneten Rahmen. Nehmt euch 30 bis 60 Minuten Zeit für eine oder auch beide der vorgeschlagenen Übungen. Druckt die Vorlagen vorab in ausreichender Stückzahl aus. Jede Person füllt zu Beginn die jeweilige Vorlage für sich selbst aus; anschließend tauscht ihr euch über Gemeinsamkeiten und Unterschiede aus.

- Medienbiografie -> [zur Methode als pdf](#)
- Mein Alltag mit Medien -> siehe Anhang

PDF • 153 KB
 Mein Alltag mit Medien_digitalyouthwork_DE.p...

- Sehen die Kinder und Jugendlichen als Vertrauenspersonen, was Medienthemen angeht?
- Welche bestehenden Formate in der Einrichtung können wir nutzen, um medienpädagogisch zu arbeiten?
- Wer trägt die Verantwortung für das Thema? Wo können Synergien im Team genutzt werden?
- Welche Formate passen in den Alltag der Einrichtung?
- Welche medienbezogenen Themen wir in der Einrichtung angehen?
- Wie kann ich die Zusammenarbeit zwischen Kindern und Jugendlichen, Fachkräften und Eltern stärker fördern?
- An welchen Stellen können wir die Kinder & Jugendlichen stärker an Entscheidungsprozessen beteiligen?
- Welche Formate können wir für eine regelmäßige Reflexion der medienpädagogischen Arbeit im Team und mit den Kindern und Jugendlichen einführen?

BEVOR ES LOSGEHT...

1) Dieser Leitfaden möchte pädagogischen Teams dabei helfen, einen Umgang mit Medienfragen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu entwickeln. Das kann sich ebenso auf Regeln zum **Medienumgang in Einrichtungen** beziehen wie auf die technische Ausstattung und pädagogische Arbeit mit Medien.

2) Hinter den medienpädagogischen Leitlinien steht die Annahme, dass Medienbildung, die an den Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen ausgerichtet ist, die **Entwicklung einer (gemeinsamen) professionellen Haltung** im Team der sie betreuenden pädagogischen Fachkräfte voraussetzt. Die Entwicklung dieser Haltung ist ein Prozess, der sich über alle hier skizzierten Schritte hinweg erstreckt und immer wieder überdacht und angepasst wird. Das gesamte Team sollte "an einem Strang ziehen" - nur so kann Medienkompetenzförderung im Sinne der Kinder und Jugendlichen gelingen.

...ein wichtiger Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sind, sollten diese Fragen zum Medienumgang in der Einrichtung einbezogen werden. Viele Schritte in diesem Leitfaden sind deshalb...

SCHRITT 2: Erfassen der aktuellen Situation

Bevor ihr gemeinsam eine Zielsetzung eurer medienpädagogischen Aktivitäten festlegen könnt, solltet ihr euch mit den vorhandenen Gegebenheiten auseinandersetzen. Die Erfassung des Status Quo mit unseren Aufgabenkarten hilft euch dabei.

Viele Hände, schnelles Ende: Diese Redewendung könnt ihr auf diesen Schritt übertragen. Gemeinsam tragt ihr eure Ausgangssituation bezogen auf Medien in eurer Einrichtung zusammen:

Welche Geräte gibt es in eurer Einrichtung bereits? Welche Themen wollt ihr anpacken? Jede Person im Team erhält eine Aufgabenkarte, um arbeitsteilig verschiedene Aspekte des Status Quo zusammenzutragen. ABER: Auch die von euch betreuten Kinder und Jugendlichen sollten einbezogen werden! Zuerst denkt ihr selbst nach, anschließend fragt ihr eine*n Kolleg*in und dann eine*n Jugendliche*n.

SCHRITT 3: Medienver...

Ein...

Das Form...

Medien...

niedersch...

kindliche...

Vertraue...

Jugendli...

Gespräch...

medienn...

einzubez...

Selbstwi...

daher m...

Medien...

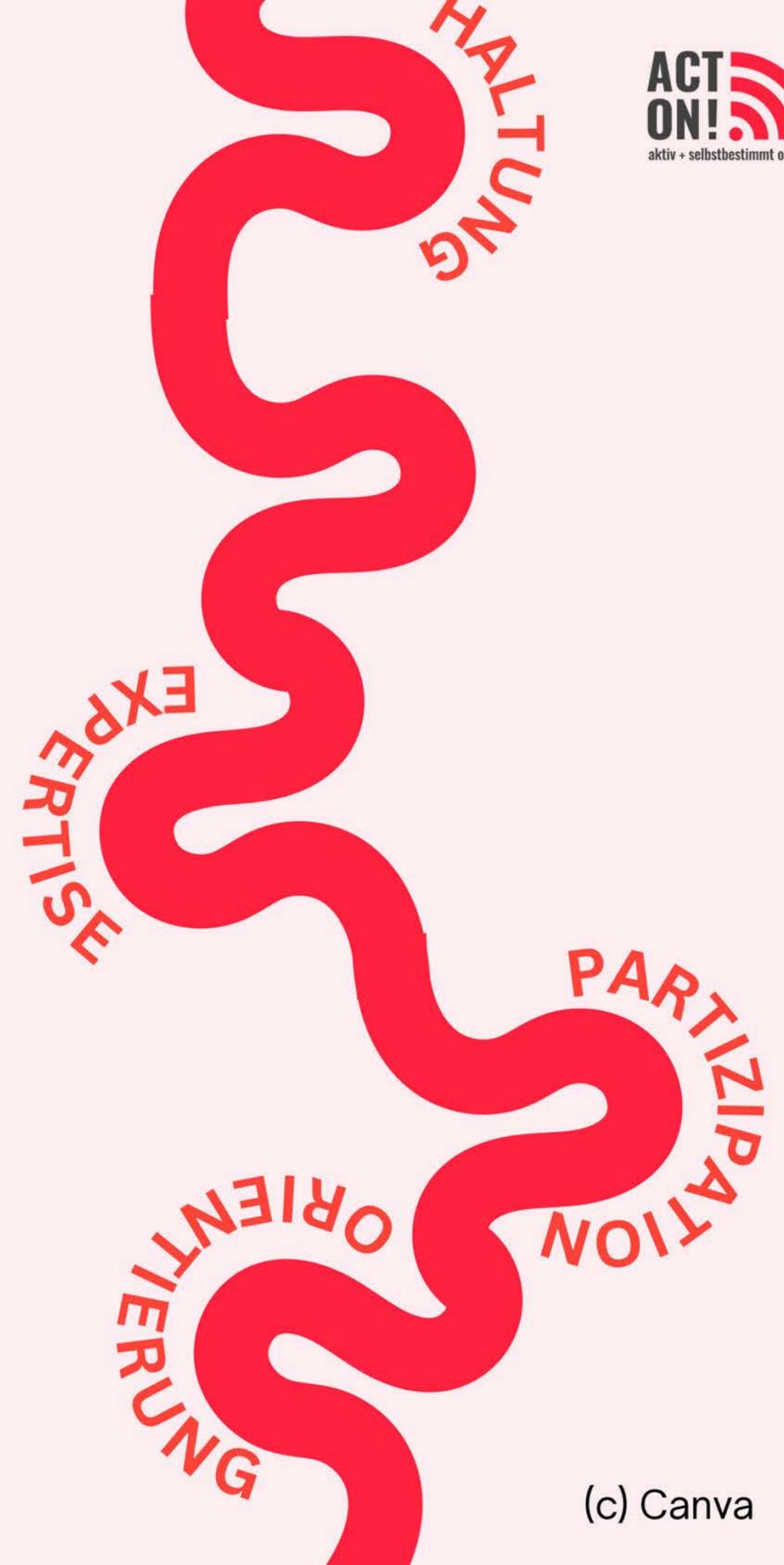
und sich...

tatsächl...

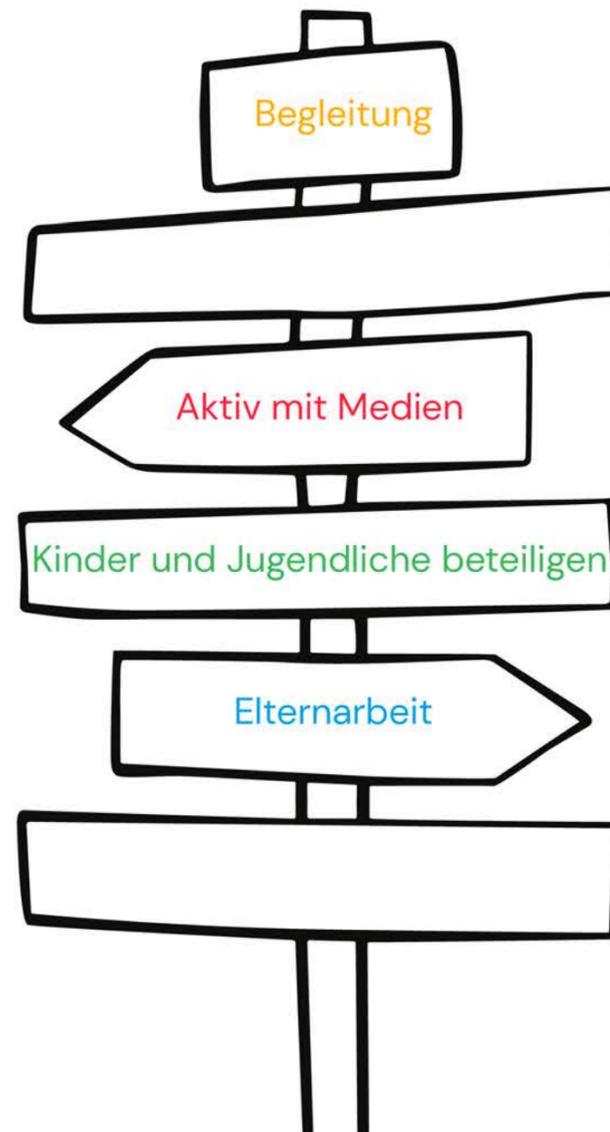
- Das ganze Team muss an einem Strang ziehen!
- professionelle Haltung als Grundvoraussetzung
- Jede Einrichtung hat unterschiedliche Bedarfe und Rahmenbedingungen.
- Kinder und Jugendliche einbeziehen
- Methoden Anregungen für einen schnellen praktischen Einstieg
- Elternarbeit mitdenken
- Methoden, Aufgabenkarten und Inhalte über verschiedene Formate aufbereitet

Medienpädagogische Leitlinien

- Schritt 1: **Reflexion der eigenen Mediennutzung**
- Schritt 2: **Erfassen der aktuellen Situation**
- Schritt 3: **Zielsetzung formulieren**
- Schritt 4: **Einen Mediennachmittag veranstalten**
- Schritt 5: Reflexion der Zielsetzung
- Schritt 6: **Medienpädagogische Expertise aufbauen**
- Schritt 7: Neue Expertise in die Praxis überführen
- Schritt 8: Evaluation und Weiterarbeit



Fazit & Abschluss



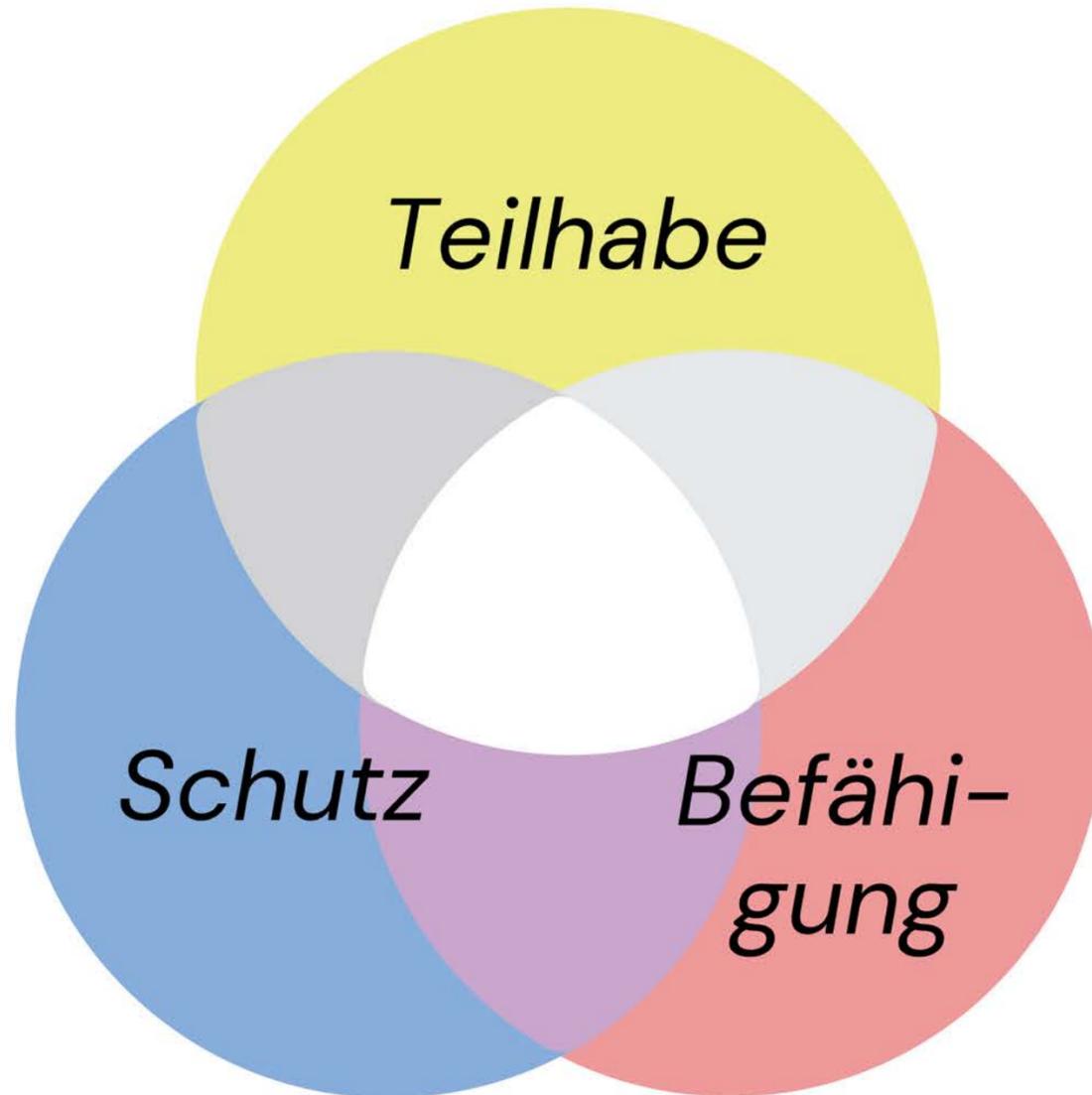
Was Medienpädagogik leisten kann?

- **Medienpädagogik schafft Zugänge zur digitalen Welt – chancengleich und inklusiv:**
Sie befähigt Kinder und Jugendliche unabhängig von Herkunft oder Ressourcen, digitale Medien sinnvoll und selbstbestimmt zu nutzen.
- **Medienpädagogik stärkt kritisches Denken und Selbstwirksamkeit:**
Durch reflektierte Mediennutzung lernen junge Menschen, Inhalte zu hinterfragen, eigene Positionen zu entwickeln und sich aktiv in digitalen Öffentlichkeiten zu beteiligen.
- **Medienpädagogik macht Teilhabe konkret – durch Mitgestaltung, Mitbestimmung und Mitverantwortung:**
Sie fördert digitale Beteiligungsformate, in denen junge Menschen ihre Lebenswelt mitgestalten und demokratische Prozesse erleben können.



Moderner Jugendmedienschutz und Medienkompetenzförderung

... berücksichtigt die Kinderrechte (Schutz-, Förder- und Teilhaberechte)



Weitere Projektaktivitäten

- **Kombi-Workshops:** jeweils mind. ein Tag mit Fachkräften und mit Jugendlichen
- zweitägige **Jugendworkshops** mit Podcast-Produktion und Elterninformation
- >> Bei Interesse Mail an acton-praxis@jff.de
- **Methodensammlung** auf act-on.jff.de
- gerne weitergeben: **Leitlinien-Fortbildung** wieder am 14.07.25, 11 Uhr im Rahmen der Medien Weiter Bildung
- Feedback und Rückmeldung bei Nutzung der Leitlinien gern immer per Mail an uns 😊

Short Report 12: Monetarisierungsmodelle in Online-Games



Der 12. ACT ON! Short Report untersucht, wie 12- bis 14-jährige Kostenstrukturen in Online-Games wahrnehmen, bewerten und welche Faktoren ihr Kaufverhalten beeinflussen. Zudem werden die Motive hinter ihren Ausgaben sowie der Einfluss sozialer, gameplaybezogener und erzieherischer Faktoren auf ihr ausgabebezogenes Handeln analysiert.

JUGENDSCHUTZPROGRAMME - SCHUTZ ODER STRESS?

Für eine Studie suchen wir

**Kinder
+
Eltern**

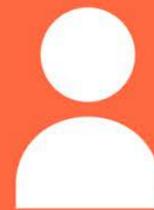
die Lust haben, uns von ihren
Erfahrungen mit Tools wie z. B.
Google Family Link zu erzählen!



ABLAUF
Einzelinterviews



ein
Elternteil



Kinder
10 bis 12
Jahre

DAUER UND ZEITRAUM

60-90 Minuten

zwischen Juli und November 2025



ORT

in und um München oder Berlin



**ACT
ON!**
aktiv + selbstbestimmt online



KONTAKT

nadja.jennewein@jff.de

lena.schmidt@jff.de

<https://act-on.jff.de/die-monitoring-studie/>

um mehr zu erfahren
oder mitzumachen,
kontaktieren Sie uns!



Medienpädagogik in
Forschung und Praxis



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit und den gemeinsamen Austausch!

Kontakt: acton-praxis@jff.de

Blog: act-on.jff.de

Instagram: [@act_on.line](https://www.instagram.com/act_on.line)