

Online-Veranstaltungsreihe für Eltern und pädagogische Fachkräfte

Mai - Dezember 2022

Medienwelten sind Lebenswelten, vor allem bei Kindern und Jugendlichen. Dabei spielt die Mediennutzung eine wichtige Rolle. Sie ist ein großer Bestandteil im Alltag der Heranwachsenden und beeinflusst somit deren Entwicklung. Doch wie kindgerecht ist die heutige Mediengesellschaft?

Eltern und pädagogische Fachkräfte sehen sich mit folgenden Fragen konfrontiert: Welche Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medien fördern die kognitive und soziale Entwicklung eines Kindes? Welche medialen Angebote können Kinder und Jugendliche belasten oder in ihrer Entwicklung beeinträchtigen?

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ) und die Aktion Jugendschutz (ajs) möchten diese und andere Fragen der Medienerziehung in der Familie in einer fünfteiligen digitalen Veranstaltungsreihe mit Expertinnen und Experten, Eltern sowie Fachkräften aufgreifen. Die Online-Veranstaltungen beinhalten einen Fachvortrag, der durch Fragen, Anmerkungen und Diskussionsbeiträge aus dem Kreis der Teilnehmenden ergänzt werden kann.

Die Themen sind: Wie geht's weiter mit der Mediennutzung? Ein Auftakt! (Podiumsdiskussion), Was ist was? Highlights der Medienszene (Markus Gerstmann), Berufswunsch Influencer/-in? (Kim Beck), Rechte und Pflichten bei der Mediennutzung (Britta Schülke) und Medien als Geschenk (Daniel Heinz).

Auftakt der Veranstaltungsreihe ist Montag, der **30. Mai 2022**. Alle weiteren Online-Veranstaltungen finden jeweils am ersten Donnerstag des Monats von **19:00 – 20:30 Uhr** statt. Die Anmeldung zu den Veranstaltungen und weitere Informationen finden Sie auf der [Kindermedienland-Webseite](#).

Die Veranstaltungsreihe findet im Rahmen des „Eltern-Medienmentoren-Programms“ statt, das Teil der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg ist. Sie wird in Kooperation mit dem Partner der Initiative, der Aktion Jugendschutz (ajs), durchgeführt.

30. MAI 2022 19 - 21:00 UHR: WIE GEHT'S WEITER MIT DER MEDIENNUTZUNG? EIN AUFTAKT!

Die Corona-Pandemie und die zunehmend digitalisierte Welt hat das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen im privaten und schulischen Alltag stark beeinflusst, wie Frau Dr. Lampert in ihrer Studie zeigt. Nun stehen wir an einem entscheidenden Punkt. Wie können und wollen wir weitermachen? Was brauchen Kinder und Jugendliche im Hinblick auf den Medienumgang und wie können insbesondere Eltern, aber auch die Schule und Politik sie in einer selbstbestimmten Nutzung unterstützen? Um diesen Fragen aus verschiedenen Perspektiven auf den Grund zu gehen, haben wir Expertinnen und Experten aus unterschiedlichen Tätigkeitsfeldern zu einer Diskussion eingeladen.

Begrüßung

„Jugendliche Mediennutzung während der Covid-19–Pandemie“

Dr. Claudia Lampert, Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI). Hamburg

Anschließend diskutieren auf dem Podium:

Dr. med. Dipl.-Psych. Gottfried Maria Barth, Stv. Ärztlicher Direktor der Kinder- und Jugendpsychiatrie Tübingen

Nicole Keck, Schulleiterin der Gemeinschaftsschule Argenbühl

Prof. Dr. Katrin Schlör, Medienpädagogin, Vertreterin der GMK und Professorin für kulturelle Bildung in der sozialen Arbeit

Rainer Steib, Leiter der Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg Stuttgart, Mitglied des Fachausschusses Familie und Medien im Landesfamilienrat

Zusammenfassung und Ausblick

Wir freuen uns über Input und Fragen aus dem Publikum. Gerne können Sie vorab Fragen an uns richten, die wir in die Moderation einbinden.

7. JULI 2022: WAS IST WAS? HIGHLIGHTS DER MEDIENSZENE: TIKTOK, SNAPCHAT, DISCORD, TWITCH

An diesem Abend werden die bei Kindern und Jugendlichen beliebtesten Social-Media-Angebote wie Snapchat und TikTok oder Gaming-Kanäle wie Twitch und Discord vorgestellt.

Wie funktionieren sie? Was bieten sie an und wo liegen ihre Tücken und Potenziale? Was sollten Kinder und Jugendliche wissen, um diese Angebote sicher und eigenverantwortlich zu nutzen? Wir schauen auf die technischen und rechtlichen Voraussetzungen, wenn Kinder und Jugendliche selbst zu Produzentinnen und Produzenten werden.

Markus Gerstmann, Bildungsreferent, Medienpädagoge, ServiceBureau Jugendinformation

6. OKTOBER 2022: BERUFSWUNSCH INFLUENCER/-IN?

Geschlechterrollen, Werbestrategien, Rechtslagen und Berufswunsch Influencer/-in. Wir wollen uns diese spezifischen Punkte des Influencer/-innen-Daseins einmal ganz konkret angucken. Wie festgefahren sind Geschlechterrollen in den sozialen Medien? Wie viel Werbung müssen Influencer/-innen machen, um erfolgreich zu sein und welche rechtlichen Aspekte müssen dabei beachtet werden? Und wie können Sie als Elternteil oder pädagogische Fachkraft mit dem Berufswunsch Influencer/-in umgehen?

Kim Beck, Medienpädagogin (M. A.)

3. NOVEMBER 2022: RECHTE UND PFLICHTEN BEI DER MEDIENNUTZUNG

Im Internet gibt es fast alles: Kontakte, Informationen, Unterhaltung, Spiele, Musik, ... Angebote, die wir alle gerne nutzen. Doch das Internet ist kein rechtsfreier Raum, die Nutzung ist nicht immer umsonst und im Umgang mit anderen gilt es, auch deren Rechte zu achten: Bildrechte oder Urheberrechte und das Recht, sich frei und unversehrt im Netz bewegen zu dürfen. Wir werden die wichtigsten rechtlichen Grundlagen vorstellen. Dabei geht es ebenfalls darum, wie wir die Unversehrtheit unserer Kinder im Netz verteidigen und einfordern können.

Britta Schülke, Juristin (Ass. jur.), Geschäftsführerin der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e.V. (ajs NRW)

1. DEZEMBER 2022: MEDIEN ALS GESCHENK?

19:00-21:00 UHR

Ihr Kind wünscht sich Spiele-Hardware, eine neue Playstation, die Switch, ein Notebook zum Spielen? Auch auf dem Smartphone kann gespielt werden. Der Markt hält die unterschiedlichsten Geräte bereit und lockt mit attraktiven Angeboten besonders zur Weihnachtszeit. So fällt eine Entscheidung nicht immer leicht. Was bieten die verschiedenen Konsolen? Was sollten Sie vor der Anschaffung wissen und welche Einstellungen können Sie für unbeschwertes Spielen vornehmen? Welche Medienregeln sind sinnvoll?

Daniel Heinz, Diplom-Sozialpädagoge, Medienspielpädagoge (M.A.), Fachbereichsleitung Digitale Spiele, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW