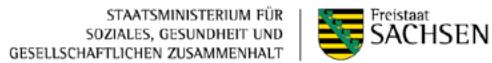


Berufsbegleitende Qualifizierung  
zur Medienpädagogik in Sachsen

## Jugendmedienarbeit - Jugendliche und digitalisierte Gesellschaft

Förder-  
zeitraum  
2024 – 2025





Initiiert durch das Landesjugendamt im Sächsischen Staatsministerium für Soziales, Gesundheit und Gesellschaftlichen Zusammenhalt wurde die Qualifizierungsmaßnahme durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtags beschlossenen Haushaltes mitfinanziert.

## Impressum

Herausgeber: BITS 21 im Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. (fjs)

Redaktion: Sarah Lange, Julia Sandforth

Satz und Gestaltung: Christiane Herold, Helliwood media & education

Fotos: Helliwood, shutterstock.com: LightField Studios, BearFotos, Peter Snaterse

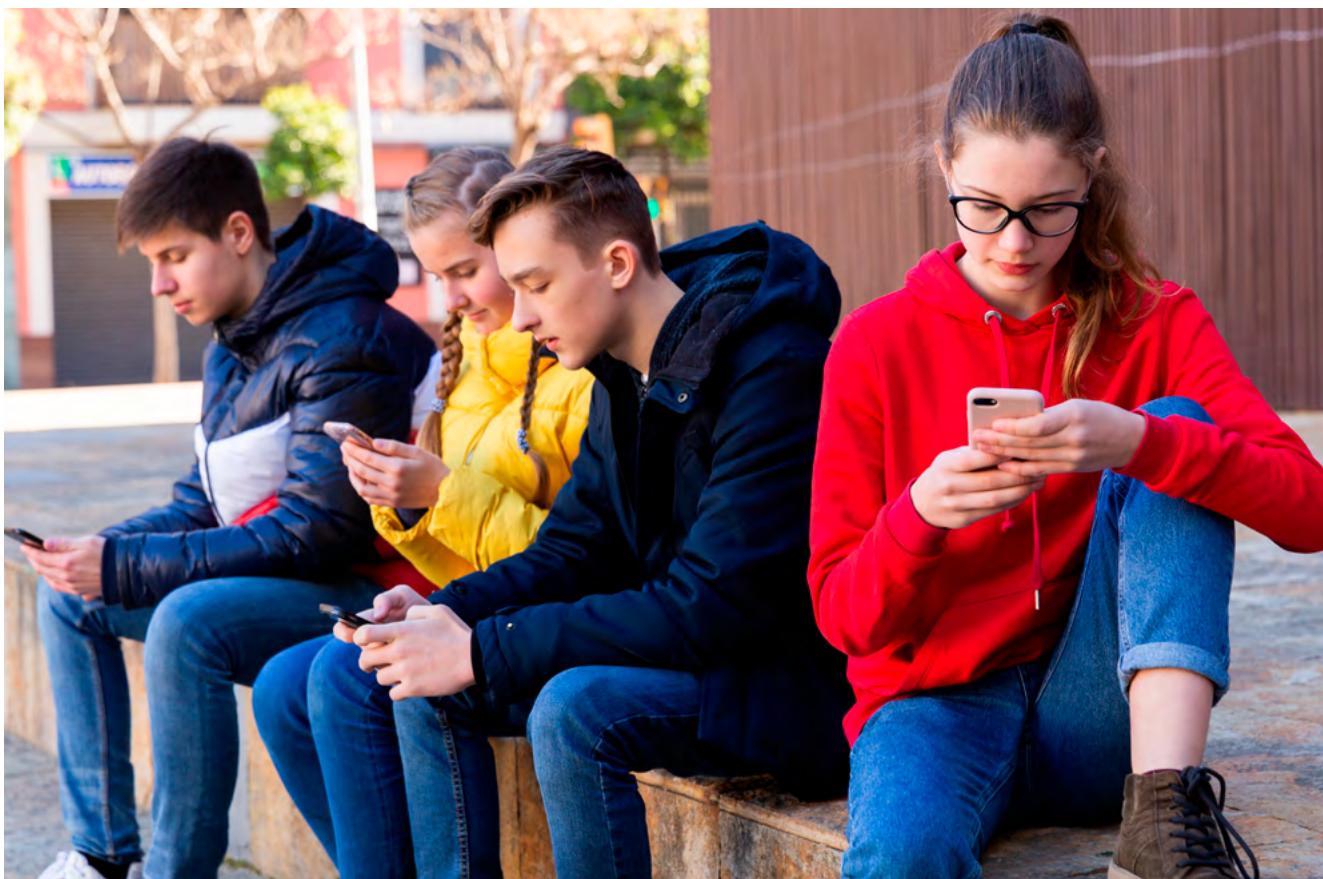
Juli 2025

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>5</b>
Berufsbegleitende Qualifizierung zur Medienpädagogik	7
Jugendmedienarbeit – Jugendliche und digitalisierte Gesellschaft	8
<b>Medienpädagogik in der Praxis</b>	<b>13</b>
Die Projekte im Überblick	15
„REAL TALK“. Kindern und Jugendlichen digital eine Stimme geben	25
(M)eine Wahl. Ein medienpädagogisches Instagram-Projekt zum Thema Wahlen	27
Girls support Girls. Medienbegleitend – bedarfsorientiert – digitalisiert	29
<b>Theorie</b>	<b>31</b>
Digitale Transformation in der Kinder- und Jugendhilfe – Zukunft gemeinsam gestalten	32
Rechtsextremismus auf Social Media – Gefahr auf der ForYou-Page	36
Snap, Send, Shame? Digitale Intimität als pädagogische Herausforderung	40
<b>BITS 21 – Medienbildung in der Kultur der Digitalität</b>	<b>44</b>



## Vorwort



**Digitale Dynamiken verändern die Lebenswelt junger Menschen rasant und stellen pädagogische Fachkräfte vor die permanente Aufgabe, sich in einem sich ständig wandelnden Umfeld neu zu orientieren.**

In den sozialen Medien, aber auch durch KI-gestützte Anwendungen wie ChatGPT, Midjourney oder Deepfake-Technologien entstehen kontinuierlich neue Kommunikations- und Ausdrucksformen. Die pädagogische Praxis ist damit konfrontiert, nicht nur mitzuhalten, sondern aktiv mitzugestalten.

Digitale Medienwelten entwickeln sich heute in einem Tempo weiter, das traditionelle Fortbildungs- und Lernzyklen herausfordert.

Diese Entwicklungen sind jedoch mehr als bloße technische Neuerungen – sie markieren einen tiefgreifenden kulturellen Wandel. In der Kultur der Digitalität, wie sie Felix Stalder beschreibt, stehen Vernetzung, Referentialität und Algorithmizität im Zentrum gesellschaftlicher Prozesse. Pädagogisches Handeln muss sich daher

nicht nur auf neue Tools einstellen, sondern die dahinterliegenden kulturellen Praktiken und Logiken verstehen. Es geht darum, eine kritisch-reflexive Haltung zu fördern, die junge Menschen dazu befähigt, sich souverän und verantwortungsbewusst in digitalen Räumen zu bewegen.

Künstliche Intelligenz hat sich rasant in nahezu allen gesellschaftlichen Bereichen verbreitet – und ist mittlerweile weit mehr als ein Chatbot. Sprachmodelle, Bildgeneratoren, personalisierte Lernsysteme, automatisierte Entscheidungsprozesse oder emotionserkennende Systeme haben eine neue Realität geschaffen, die auch Kinder- und Jugendhilfe sowie Bildungseinrichtungen unmittelbar betrifft. Pädagogische Fachkräfte sehen sich mit der Frage konfrontiert, wie KI sinnvoll, sicher und reflektiert in der Arbeit mit jungen Menschen eingebettet werden kann – ohne dabei den Anspruch zu erheben, alle Entwicklungen jederzeit vollständig zu überblicken.

Die Diskussion, ob wir Technologien nutzen sollten, ist überholt. Vielmehr geht es darum, welche Regeln, Kompetenzen und Haltungen wir benötigen, um digitale Entwicklungen – insbesondere durch KI – verantwortungsvoll und partizipativ zu gestalten.

Zugleich gewinnen Fragen nach Medienmanipulation, Identitätsdiebstahl oder algorithmischen Verzerrungen an Bedeutung; eine neue Qualität der Medienkritik ist gefragt. In pädagogischen Kontexten zeigt sich aber zunehmend eine Rückkehr zu problemorientierten Perspektiven: Fachkräfte fokussieren wieder stärker auf Risiken und problematisches Medienhandeln, während empowernde und partizipative Ansätze in den Hintergrund treten. Dies steht jedoch im Spannungsverhältnis zur jugendlichen Lebensrealität, in der digitale Medien, und zunehmend auch KI, integraler Bestandteil von Identitätsbildung, Kommunikation und Kreativität sind.

Damit medienpädagogische Angebote wirkungsvoll bleiben, müssen sie nicht nur auf Risiken hinweisen, sondern insbesondere die Perspektiven junger Menschen einbeziehen und ihre Handlungslogiken verständlich machen. Medienpädagogik muss daher auch eine Brücke schlagen: zwischen den Chancen der Digitalisierung und der Begleitung junger Menschen in einer zunehmend komplexen, KI-durchdrungenen Welt. Dazu gehört, das Individuum mit seinen Entwicklungsaufgaben in den Mittelpunkt zu stellen und Weiterbildungsbedarfe kontext- und praxisnah zu identifizieren.

## Berufsbegleitende Qualifizierung zur Medienpädagogik



## Jugendmedienarbeit – Jugendliche und digitalisierte Gesellschaft

(Sozial)pädagogische Fachkräfte stehen mit Blick auf die digitale Transformation vor vielen Herausforderungen und müssen in den unterschiedlichen Arbeitsfeldern differenzierte Anforderungen im Umgang mit Medien und den damit verbundenen Chancen sowie Risikodimensionen berücksichtigen.

Für eine komplementäre Medienbildung ist daher die Beteiligung aller Akteur\*innen erforderlich. So können sich Handlungsfelder mit Blick auf ihre jeweiligen Aufgaben und Stärken in Bezug auf eine nachhaltige Verankerung zeitgemäßer und bedarfsoorientierter Medienbildung ergänzen.

### Ziel der Qualifizierung

Das Fachprofil „Jugendmedienarbeit – Jugendliche und digitalisierte Gesellschaft“ soll als modulares Qualifizierungsangebot die Fähigkeiten der Teilnehmenden im Umgang mit digitalen Medienwelten stärken und den Ausbau ihrer Medien- und medienpädagogischen Kompetenzen ermöglichen, um so auch die Implementierung einer zeitgemäßen Medienbildung in den Einrichtungen zu unterstützen.

Dabei soll ihnen ein qualitativ hochwertiges, aktuelles und praxisnahe Fach- und Methodenwissen vermittelt werden, welches direkte Anwendung im Kontext der Einrichtung finden kann und somit eine erfolgreiche Begleitung Heranwachsender

als medienkompetente Persönlichkeiten ermöglicht.

### Inhaltliche Ausgestaltung

Das Medienensemble Jugendlicher sowie deren Alltagserfahrungen bilden den Ausgangspunkt für die Inhalte der Fortbildung. Dabei werden sowohl Präferenzen, Nutzungsweisen als auch Wissensstand und Kompetenzen junger Menschen hinzugezogen, um adäquat und zielgerichtet auf sie eingehen zu können. Die gesetzten Themen der Qualifizierung orientieren sich an aktuellen Interessenlagen, aktuellen medialen Entwicklungen sowie gesellschaftlich relevanten Thematiken. So soll eine fachgerechte Begleitung, die zielgruppen- sowie bedürfnisorientiert passiert, erreicht werden.

Vor dem Hintergrund des konvergenten Medienhandelns Jugendlicher greifen auch die Module der Fortbildung inhaltlich ineinander und widmen sich wiederholt wichtigen Themenkomplexen wie der Identitätsentwicklung oder dem Jugendmedienschutz in den verschiedenen Medienzusammenhängen.

Bei der Thematisierung problematischer Inhalte wie Squid Game und Phänomene wie Sexting, Cybermobbing oder Verschwörungserzählungen wird jedoch Wert daraufgelegt, die Mediennutzung nicht nur unter dem Blickwinkel von Extremen zu diskutieren, sondern die weitreichenden Potenziale und die Relevanz von Social Media für die Identitätsbildung und Entwicklung eines jugendlichen Selbstverständnisses sowie die Herausbildung von Kompetenzen Heranwachsender in einer digital geprägten Gesellschaft zu betonen.

Da auch multikulturelle und genderspezifische Aspekte die Mediennutzung beeinflussen und eine besondere Relevanz für die medienpädagogische Arbeit mit Heranwachsenden haben, wird Diversity in der Qualifizierung durchgängig thematisiert. Im Sinne einer aktiven Medienarbeit sollen die Teilnehmenden in der Fortbildung dazu qualifiziert werden, über die digitalen Medien Bildungsräume zu eröffnen, soziales Lernen sowie soziale Kompetenzen zu fördern und Medienkompetenz als Querschnittsaufgabe in den Angeboten ihrer Einrichtungen zu verankern.

## Umfang der Qualifizierung und Struktur

Das Fachprofil Jugendmedienarbeit umfasst sieben zwei- bis eintägige Präsenzveranstaltungen, die in einem Abstand von etwa vier Wochen stattfinden. Zur Verankerung der Fortbildungsinhalte in der Praxis und Stärkung der Medienpädagogik vor Ort tragt die begleitende Entwicklung, Umsetzung und Dokumentation eines medienpädagogischen Praxisprojektes durch die Teilnehmenden selbst bei.

Im abschließenden Kolloquium stellen die Teilnehmenden ihre Praxisprojekte vor und diskutieren gemeinsam aktuelle Entwicklungen und weitere Schritte zur Verankerung medienpädagogischen Handelns vor Ort.

Die Qualifizierung umfasst insgesamt 160 Stunden und setzt sich wie folgt zusammen:

- Präsenzveranstaltungen (7 Module à 1-2 Tage à 8 Stunden) | 96 Stunden
- Entwicklung, Realisierung und Dokumentation eines medienpädagogischen Praxisprojektes | 56 Stunden
- Abschlusskolloquium | 8 Stunden

Die modularisierte Umsetzung legt für jedes Präsenzmodul ein inhaltliches Schwerpunktthema fest. Dabei stehen die einzelnen Module nicht losgelöst voneinander, einzelne Fragestellungen werden in unterschiedlichen Qualifizierungsabschnitten wiederholt aufgegriffen.

Diese Themen setzen bei der jugendlichen Mediennutzung an, berücksichtigen aktuelle Entwicklungslinien der digitalen Welt und setzen wesentliche Aspekte aus Medienpädagogik und Jugendschutz auf die Agenda. Alle Seminarabschnitte erfahren eine praxisnahe Umsetzung.

### 1 Modul 1 Digitale Lebenswelt und Jugend

Vor dem Hintergrund der Forderung gesellschaftlicher Teilhabe wird Medienbildung ein wichtiges Moment souveräner Lebensführung und darf keinesfalls in der pädagogischen Arbeit von Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe fehlen.

Um attraktive Angebote zu schaffen, die in der Freizeit von Jugendlichen kontextualisiert sind, erfordert medienpädagogische Arbeit ein grundlegendes Wissen über die digitale Transformation, über aktuelle Techniken und deren Verbreitung sowie über populäre Inhalte. Das erste Modul setzt sich unter Einbeziehung der aktuellen Fachdiskussion u. a. mit dem Begriff der Medienkompetenz und der Überführung der pädagogischen Theorie in die berufliche Praxis auseinander.

## 2 Modul 2 Mediale Trends und Tools

Durch das Entwickeln einer selbstbewussten und für pädagogische Fachkräfte nachvollziehbaren Haltung zu Medienhandeln kann eine konkretere medienpädagogische Begleitung geschehen und besser Beziehungsarbeit geleistet werden. Dazu gehört ebenfalls ein inklusiver und gendersensibler Blick auf Medienbildung, um diskriminierenden Strukturen entgegenzuwirken. Eine souveräne Begleitung junger Menschen setzt auch ein Wissen über Funktionsweisen von Social Media, aktuelle Trends, Influencer-Kultur oder Memes sowie den Umgang mit TikTok oder ChatGPT voraus. Diese werden ausgehend von den Interessen junger Menschen erörtert, analysiert und methodisch eingeordnet..

## 3 Modul 3 Digitale Medienproduktion I: Audio

Podcast, Hörspiel oder Klangrätsel - das Medium Audio lässt sich vielfältig in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen einsetzen. Zunächst bietet die Vermittlung wichtiger Grundlagen digitaler Audiopro-

duktion die nötige Voraussetzung für die Verbindung mit der Praxis. Das Erstellen eigener Produkte ist unter Heranwachsenden genauso beliebt.

Das Modul thematisiert auch den Umgang mit und das Wissen über Programme, File-sharing oder das Verwenden urheberrechtlich geschützten Materials.

## 4 Modul 4 Digitale Medienproduktion II: Video

Smartphones haben sich in den vergangenen Jahren durch stetig verbesserte Technik zu sendefähigen Studios im Taschenformat entwickelt. Parallel dazu haben sich Social-Media-Dienste diesem Trend angepasst und unterstützen Videos, Clips, Animationen etc. Jugendliche nutzen diese Formate selbstverständlich und dokumentieren auf diese Weise ihren Alltag. Die praktische Auseinandersetzung mit Film und Video ebnet den Weg zur Angebotsplanung am eigenen Standort, die die Interessen junger Menschen fokussiert, damit sie befähigt sind einen kritischen und reflektierten sowie kreativen Umgang mit multimedialen Netzwerken zu pflegen.

## 5 Modul 5 Praxistransfer: Angebote entwickeln

Zum erfolgreichen Abschluss der Qualifizierung gehört ein in der Einrichtung durchgeföhrtes Praxisprojekt. Dieses soll optimal begleitet, unterstützt und angeleitet werden. Durch den kollegialen Austausch erhalten die Fachkräfte die Möglichkeit zu erfahren, was gute Praxisprojekte ausmacht, wie diese mit Erfolg durchgeführt und abgeschlossen und vor allem nachhaltig implementiert werden

können. Die Etablierung und Erarbeitung guter Medienprojekte kann so erfolgreiche medienpädagogische Arbeit gewährleisten und verankern.

## **6 Modul 6 Demokratiebildung und Medien**

Junge Menschen halten sich in Social Media nicht nur auf, sie partizipieren. Sie haben eine Stimme, die wohl überlegt eingesetzt werden sollte. Dabei sollten sie begleitet werden, damit entstehendem Hass begegnet und dieser verhindert werden kann – durch das Schaffen einer positiven Kommunikationskultur. Das Modul unterstützt pädagogische Fachkräfte dabei, Jugendliche für ein wertorientiertes, demokratisches Verhalten im Netz zu sensibilisieren. Dazu werden Methoden in den Fokus gerückt, die gemeinsame und zielgerichtete Diskussionen erlauben sowie einen Austausch erlauben, der motiviert, sich für Demokratieförderung stark zu machen.

## **7 Modul7 Jugendmedienschutz**

Der gesetzliche Jugendmedienschutz möchte Kinder und Jugendliche vor schädlichen Einflüssender Medien bewahren. Wenn Heranwachsende digitale Medienwelten nutzen oder ihnen Medien bereitgestellt werden, müssen die gesetzlichen Regelungen berücksichtigt und eingehalten werden. Für viele Pädagog\*innen ist der Jugendmedienschutz jedoch ein unsicheres Terrain. Doch muss im Fokus stehen: Medien bergen sowohl Potenziale, die genutzt, als auch Gefährdungen, die gemindert werden müssen. Das Modul fokussiert die gesetzlichen Bestimmungen

die Medienerziehung ausführlich, sodass sich Pädagog\*innen sicherer fühlen können.

### **Abschlusskolloquium**

Im medienpädagogischen Fachgespräch tauschen sich die Teilnehmenden über die Realisierung der Praxisprojekte aus und widmen sich im weiteren Verlauf aktuellen Fragestellungen von Medien und Gesellschaft sowie der Verankerung der Medienbildung an Standorten der Jugendhilfe. So wird noch einmal Raum geschaffen, um zu reflektieren und Anknüpfungspunkte für die zukünftige medienpädagogische Arbeit zu finden.



## Medienpädagogik in der Praxis



## Medienpädagogische Arbeit erfordert ein grundlegendes Wissen über die Welt der Medien, über aktuelle Techniken und deren Verbreitung sowie über populäre Inhalte, um attraktive Angebote zu schaffen, die in der Freizeit von Jugendlichen kontextualisiert sind.

Ein wichtiger Teil der Qualifizierung zur Verankerung der Fortbildungsinhalte in der Praxis und Stärkung der Medienpädagogik vor Ort bestand in der begleitenden Realisierung eines medienpädagogischen Praxisprojektes durch die Teilnehmenden selbst. Um Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, zu handlungsfähigen Bürger\*innen in der Mediengesellschaft heranzuwachsen, gilt es Medienkompetenz als Querschnittsaufgabe in den Angeboten der Jugendarbeit, Schulsozialarbeit und den stationären Hilfen zur Erziehung zu verankern.

Die erforderlichen Arbeitstechniken für ein erfolgreiches Projektmanagement wurden während der Fortbildung und dem Modul 5 zur Praxisprojektplanung erarbeitet und durch bereitgestellte Hilfe unterstützt. Während der Praxisarbeit erhielten die Teilnehmenden umfassendes Begleitmaterial zur Strukturierung der Projektidee und Einzelberatungen mit den Dozierenden. Dabei stand die Verbindung von theoretischem medienpädagogischem Wissen und Modellen mit den Interessenlagen der Jugendlichen am Standort im Fokus. Von der Theorie ausgehend wurden so Projekte entwickelt, die den Einsatz von und das Ausprobieren mit Medien und das Thematizieren von Medien im Projekt zusammen-denken.

Spezieller Wert wurde auf ein durchdachtes Konzept gelegt, das in seiner Umsetzung das medienpädagogische Vorhaben nachvollziehbar verfolgt, eine ganzheitliche Ausbildung und Förderung von Medienkompetenz anstrebt und sich dabei zeitgemäß an den Bedarfen der Zielgruppe orientiert.

Thematisch spiegeln die Projekte eine große Vielfalt jugendlicher Lebenswelten wider: Von der Auseinandersetzung mit Fake News, Künstlicher Intelligenz, Gaming-Kultur und Rollenbildern über die Reflexion von Influencer\*innen, Körperidealen und digitaler Sichtbarkeit bis hin zu politischer Teilhabe via Instagram oder medienpädagogischer Unterstützung im Alltag: Die Projekte zeigten, wie Medienbildung zur Selbstermächtigung beitragen kann.

Viele Formate boten geschützte Räume zur Reflexion über Datenschutz, digitale Gewalt, algorithmische Einflussnahme und kreative Mediennutzung. Jugendliche setzten sich filmisch, gestalterisch oder in Podcasts mit ihren Erfahrungen auseinander, lernten mediale Mechanismen kritisch zu hinterfragen und entwickelten Strategien für eine selbstbestimmte, verantwortungsvolle Mediennutzung im Alltag.

## Die Projekte im Überblick

### Förderzeitraum 2024-2025

#### Projekte Leipzig/Dresden

##### Spinne Clips

- 1 Im Projekt „Spinne Clips“ entwickelten Kinder und Jugendliche eigene Videokurzformate, die sich an ihren Interessen und Ausdrucksbedürfnissen orientierten. Sie gestalteten alle Produktionsphasen selbst und lernten dabei, sich filmisch mitzuteilen, kollaborativ zu arbeiten und digitale Inhalte verantwortungsvoll zu organisieren.

##### Hauptziele:

- Förderung kreativer Medienproduktion mit Videos
- Ausdruck eigener Themen und Interessen durch filmische Gestaltung
- Entwicklung technischer Fähigkeiten (z. B. Schnitt, Audio, Kameraführung)
- Förderung digitaler Kollaboration und strukturierter Dateiorganisation
- Stärkung von Selbstwirksamkeit, Teilhabe und Medienreflexion
- Reflexion über Mediennutzung und Verantwortung im digitalen Raum

##### Zwickau/Oberplanitz

**Zielgruppe:**  
Jugendliche zwischen 12 und 14 Jahren aus dem Kinder- und Jugendzentrum Spinnwebe Zwickau/Oberplanitz

**Kontakt:**  
SOS Kinderdorf/  
Kinder- und Jugendzentrum Spinnwebe Zwickau/Oberplanitz

Rene Hadrian

<https://www.sos-kinderdorf.de/kinderdorf-sachsen/angebot/spinnwebe>

##### ON/OFF cut my dear – Wollt ihr bleiben oder gehen?

- 2 Junge Erwachsene entwickelten einen Willkommensclip, der neuen Teilnehmenden Orientierung und Stärke geben soll. Grundlage war eine anonyme Onlinebefragung zu Social Media, Ängsten und Erwartungen – daraus entstand eine gemeinsame Filmidee mit einer Figur, die ihre Lebensrealitäten spiegelt.

##### Hauptziele:

- Selbstreflexion
- Selbstwirksamkeit durch kreative Rollenübernahme,
- technische Praxis und den Einsatz des Mediums Film als Ausdrucks- und Beteiligungsform
- Entwicklung eines verantwortungsbewussten Umgangs mit digitalen Medien

##### Leipzig

**Zielgruppe:**  
Junge Erwachsene zwischen 15 und 25 Jahren, die am Jugendberufshilfeangebot „Netz kleiner Werkstätten“ teilnehmen.

**Kontakt:**  
Offener Treff für Kinder und Jugendliche »Tante Hedwig«

Dorit Eichmann

**Girls support Girls****Leipzig****3 Medienbegleitend – bedarfsorientiert – digitalisiert**

In einem geschützten Gruppenrahmen setzen sich die Teilnehmerinnen kreativ und kritisch mit digitalen Lebenswelten auseinander – von Körperbildern über Online-Sicherheit bis zu herausfordernden Trends wie „Tradwife“. Mit Tools wie Canva und InShot stärkten sie ihre Selbstwirksamkeit und entdeckten den digitalen Raum als Gestaltungs- und Bildungsort.

**Hauptziele:**

- Stärkung von Medienkompetenz, Selbstorganisation und Kritikfähigkeit
- Sensibilisierung für digitale Trends, Rollenbilder und Online-Gefahren
- Förderung von Selbstwirksamkeit, Ausdruck und Teilhabe im digitalen Raum
- Schaffung eines geschützten, partizipativen Erfahrungs- und Reflexionsraums

**Zielgruppe:**

Junge Frauen zwischen 16 und 20 Jahren

**Kontakt:**

Independent Living  
Stiftung - Jugendhilfe  
in Leipzig / Betreutes  
Einzelwohnen ab 16  
Jahre

Franziska Jauer

Ausführliche  
Beschreibung  
s. Seite 29

**P.R.-Club meets KI****Leipzig****4 Chancen und Risiken von KI-Einsatz in der offenen Kinder- und Jugendarbeit filmisch umgesetzt**

Jugendliche setzten sich kritisch und praxisnah mit Künstlicher Intelligenz auseinander. Ausgehend von ihrer eigenen Mediennutzung reflektierten sie in Gruppengesprächen, Methoden und interaktiven Experimenten die Funktionen, Grenzen und gesellschaftlichen Auswirkungen von ChatGPT und stärkten durch kreative Formate wie Memes oder Reels ihre Ausdrucksfähigkeit und Urteilskompetenz.

**Hauptziele:**

- Kritische Auseinandersetzung mit Künstlicher Intelligenz im Jugendalltag
- Förderung reflexiver und instrumenteller Medienkompetenz
- Digitale Selbstwirksamkeit und kreative Ausdrucksformen ermöglichen
- Beteiligung und Verantwortung im Medienhandeln erfahrbar machen

**Zielgruppe:**

Jugendliche ab 12 Jahren

**Kontakt:**

Offener Treff für Kinder & Jugendliche „P.R.-Club“ / Kindervereinigung Leipzig e.V.

Sarah Lelle

[https://kv-leipzig.de/  
freizeittreff/oft-p-r-club-  
leipzig/](https://kv-leipzig.de/freizeittreff/oft-p-r-club-leipzig/)

## Fact Check statt Shitshow

### 5 Fake News in Social Media

Junge Menschen mit Flucht- und Migrationsgeschichte stärkten ihre Medien- und Urteilskompetenz. Mit interaktiven Methoden und Tools wie dem „Bad News Game“ lernten sie, Desinformation zu erkennen und politische Kommunikationsstrategien zu durchschauen – insbesondere mit Blick auf Rassismuserfahrungen, Zukunftsängste und digitale Teilhabe.

#### Hauptziele:

- Fake News erkennen, analysieren und kontextualisieren
- Kritische Medien- und Informationskompetenz stärken
- Politische Meinungsbildung und digitale Teilhabe fördern
- Selbstwirksamkeit und Schutz vor digitaler Manipulation ermöglichen

## Dresden

#### Zielgruppe:

Jugendliche und junge Erwachsene mit Flucht- und Migrationsgeschichte zwischen 14–27 Jahren

#### Kontakt:

Ausländerrat Dresden e. V.

Stephan Blettermann

<https://www.auslaenderrat.de/>

## „REAL TALK“

### 6 Kindern und Jugendlichen digital eine Stimme geben

Kinder und Jugendliche reflektierten ihre mediale (Nicht-) Repräsentation und machten ihre Perspektiven in Video-Statements öffentlich sichtbar. In einem empowernden Rahmen lernten sie, sich medienbasiert auszudrücken, ihre Meinungen zu artikulieren und sich in digitalen Räumen selbstbewusst zu positionieren. Sie stärkten ihre Ausdrucksfähigkeit, übten digitale Selbstpositionierung und setzten sich mit Themen wie Hate Speech, Medienkritik und Demokratie auseinander.

#### Hauptziele:

- Digitale Meinungsäußerung als Form gesellschaftlicher Teilhabe stärken
- Medienkompetenz in den Bereichen Ausdruck, Reflexion und Medienanalyse fördern
- Jugendliche zur kritischen Auseinandersetzung mit Social Media und digitaler Sichtbarkeit anregen
- Demokratische Diskurse zwischen Jugendlichen und Erwachsenen initiieren

## Leipzig

#### Zielgruppe:

Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren aus Schulen, Jugendverbänden und Einrichtungen der Jugendhilfe

#### Kontakt:

Deutscher Kinder- und Jugendbund Leipzig e. V. / Kinder- und Jugendbüro Leipzig

Tommy Reichel

<https://www.leipziger-kinderbuero.de/>

Ausführliche Beschreibung s. Seite 25

**„Was bewegt?“****Großenhain****7 Kurzfilm verstehen, gestalten, präsentieren**

Im Projekt setzten sich Kinder medienpädagogisch mit Kurzfilmen auseinander – als Zuschauende, Filmkritiker\*innen und Moderator\*innen. Nach einem Workshop zu Filmästhetik, Genres, Zielgruppenansprache und FSK-Kennzeichnungen entwickelten sie eine eigene Filmveranstaltung mit Analyse, Quiz und Moderation. Die Jugendlichen übernahmen Verantwortung für Auswahl, Technik und Dramaturgie – und übten so kritisches Bewerten von Bewegtbildformaten.

**Hauptziele:**

- Filmanalyse als Zugang zur reflektierten Mediennutzung vermitteln
- Verständnis für FSK, Zielgruppen und Wirkung von Filmen fördern
- Gestaltungskompetenz im digitalen Raum stärken
- Ausdrucks- und Urteilskompetenz durch Filmkritik und Moderation entwickeln

**Zielgruppe:**

Kinder zwischen 4 und 12 Jahren

**Kontakt:**

Kinderheim Walda e.V

Max Oliver Schindler

<https://www.kinderheim-walda.de/>

**Projekte Dresden****Orientierungshilfe für alleinerziehende Frauen im Umgang mit Medien****Meißen**

8 Alleinerziehende Frauen mit wenig digitalen Vorerfahrungen eigneten sich alltagsnahe Medienkompetenzen an. Sie bedienten digitale Geräte, verfassten Bewerbungen mit KI-Tools wie ChatGPT, kommunizierten sicher online und stärkten so auch ihre Rolle als medienkompetente Bezugspersonen für ihre Kinder. Mit jedem Schritt gewannen sie mehr Selbstvertrauen und gesellschaftliche Teilhabe. Medienbildung wurde so zum Schlüssel für Teilhabe, Selbstwirksamkeit und elterliche Medienerziehung.

**Hauptziele:**

- Digitale Grundkompetenzen im Alltag aufbauen
- Selbstsicheren Umgang mit Behörden- und Bildungskommunikation fördern
- Reflexion des eigenen Medienverhaltens anregen
- Medienkompetenz als Erziehungsaufgabe stärken – auch im Sinne der Kinderrechte

**Zielgruppe:**

Alleinerziehende Frauen zwischen 24 und 35 Jahren in Bedarfsgemeinschaften

**Kontakt:**

TANDEM Meißen

Silke Erhardt

<https://www.produktionsschule-moritzburg.de/projekte/tandem-meissen>

Digitale Medien in der Vergangenheit und Heute	Crimmitschau
<p><b>9</b> Kinder und Jugendliche setzten sich mit der Geschichte und Gegenwart digitaler Medien auseinander – altersgerecht, handlungsorientiert und inklusiv. Mit kreativen Methoden wie Plakatgestaltung, Rollenspiel und mediengestützter Reflexion stärkten sie ihr Medienverständnis, ihre Teamfähigkeit und den sicheren Umgang mit digitalen Technologien.</p> <p><b>Hauptziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienwissen altersgerecht und lebensnah vermitteln</li> <li>• Kreativität, Teamarbeit und soziale Kompetenzen fördern</li> <li>• Grundlagen sicherer Internetnutzung erarbeiten</li> <li>• Medien als Werkzeug zur Selbstdarstellung und Reflexion begreifen</li> </ul>	<p><b>Zielgruppe:</b> Kinder und Jugendliche mit Förderbedarf zwischen 10 und 16 Jahren</p> <p><b>Kontakt:</b> Kinderarche Sachsen. e.V KJH Crimmitschau / heilpädagogische und therapeutische Wohngruppe  Steffen Fritzsche</p>
<p><b>10</b> Jugendliche setzten sich über Instagram interaktiv mit der Bundestagswahl auseinander. In Umfragen, Info-Posts, Fragerunden und einem Fake-News-Quiz lernten sie, Desinformation zu erkennen, Fakten von Meinungen zu unterscheiden und politische Inhalte einzuordnen. Instagram wurde dabei nicht nur als Kommunikationsmittel genutzt, sondern auch als Raum für politische Teilhabe und kritische Medienreflexion.</p> <p><b>Hauptziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Politische Medieninhalte kritisch bewerten lernen</li> <li>• Digitale Tools wie Tellonym und Story-Funktionen reflektiert nutzen</li> <li>• Medienkompetenz im Kontext von Wahlen und Desinformation stärken</li> <li>• Niedrigschwellige Beteiligung und Dialog mit Jugendlichen ermöglichen</li> </ul>	<p><b>Zielgruppe:</b> Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 14 und 27 Jahren</p> <p><b>Kontakt:</b> Mobile Jugendarbeit Prohlis  Henriette Hammer</p> <p><a href="https://www.mobsued.de/mobile-jugendarbeit-prohlis">https://www.mobsued.de/mobile-jugendarbeit-prohlis</a></p> <p>Ausführliche Beschreibung s. Seite 27</p>

## Digital allein oder analog mit Vielen?

Dresden

### 11 Digitale Spiele analog erfahrbar machen

Kinder übertrugen bekannte digitale Spiele in analoge Bewegungsspiele. Dabei analysierten sie spielerisch zentrale Elemente des Game Designs: Spielmechaniken, Belohnungssysteme, In-App-Käufe, Werbung und manipulative Strategien wie Lootboxen. Durch eigene Regelanpassungen, Rollentausch und Diskussionen setzten sich die Kinder kritisch mit ihrem Spielverhalten auseinander und entwickelten Handlungsstrategien für einen reflektierten Umgang mit digitalen Games.

**Zielgruppe:**

7. Klasse einer Lernförderorschule

**Kontakt:**

Projekt MALSO - Schulsozialarbeit am Förderzentrum „Albert Schweitzer“ - Schule zur Lernförderung

Volker Heinze

**Hauptziele:**

- Spielmechaniken und Game Design kritisch verstehen
- Manipulative Strategien in digitalen Spielen erkennen
- Selbstreflexion im Umgang mit digitalen Spielen fördern
- Reflexion über soziale Rollen, Normen und Fairness im Spiel stärken

## Digitale Helden

Dresden

### 12 Das können wir, das brauchen wir

Wie erleben Kinder ihre digitale Lebenswelt beim Übergang auf die Oberschule? Fünftklässler\*innen setzten sich aktiv und anonymisiert mit ihrer Mediennutzung auseinander. Mithilfe von Tools wie Kahoot und Mentimeter reflektierten sie Medienwissen, Smartphonegebrauch, elterliche Regeln, digitale Vorbilder und eigene Bedürfnisse. So entstand ein geschützter Raum für Austausch, Selbstreflexion und digitales Empowerment.

**Zielgruppe:**

Schüler\*innen der Klassenstufe 5

**Kontakt:**

Schulsozialarbeit  
64. Oberschule  
Laubegast in  
Trägerschaft der AWO  
Kinder- und Jugendhilfe gemeinnützige GmbH

Claudia Hergt

<https://www.instagram.com/schuso.64os/>

**Hauptziele:**

- Medienwissen altersgerecht vermitteln
- Selbstwahrnehmung und Ausdruck digitaler Bedürfnisse stärken
- Reflexion über elterliche Regeln und eigene Medienpraxis anregen
- Digitale Beteiligungskompetenz und Medienmündigkeit fördern

**Seelen-Pinguine**

- 13** Wenn Selbstfürsorge ein digitales Gesicht bekommt  
Im Podcastprojekt setzten sich junge Erwachsene kreativ und reflektiert mit dem Thema digitale Selbstfürsorge auseinander. Gemeinsam entwickelten sie eine Podcastfolge über mentale Gesundheit und die App „Finch – Self-Care Pet“. In einem geschützten Rahmen reflektierten sie ihre Erfahrungen mit Depressionen, erkundeten digitale Bewältigungsstrategien und gestalteten ein mediales Produkt für eine breite Hörerschaft. Die Teilnehmenden lernten, Medien bewusst als Ressource für Resilienz und Empowerment einzusetzen – ein Beispiel für partizipative, lebensweltorientierte Jugendmedienarbeit.

**Hauptziele:**

- Medienkompetenz und digitale Selbstfürsorge verbinden
- Auseinandersetzung mit mentaler Gesundheit durch Mediennutzung stärken
- Reflexion über Wirkung und Verantwortung eigener Medieninhalte fördern
- Kreative Medienproduktion als Ausdrucks- und Teilhabewerkzeug etablieren

**Schwarzenberg/Heide****Zielgruppe:**

Jugendliche im Alter zwischen 20 und 21 Jahren

**Kontakt:**

Kinder- und Jugendzentrum in Schwarzenberg

Rico Köpke

<https://www.kinder-schutzbund-westerzgebirge.de/galerie/47302/kinder-und-jugendzentrum-in-schwarzenberg-heide.html>

## How to Medienpädagogin

## Chemnitz

### 14 Eine professionelle Standortbestimmung mit Blick auf Praxis und Perspektiven

Was bedeutet es, als Medienpädagogin wirksam zu werden? Die Teilnehmende reflektierte ihre eigene Medienbiografie und entwickelte daraus ein alltagsnahes, partizipatives Bildungskonzept für Kinder, Jugendliche und Familien. Zwischen Haltung, Konzeptarbeit und Praxisbausteinen entstanden Formate wie Workshops, Elternabende und Kreativsettings. Die Auseinandersetzung mit professioneller Rolle, Zielgruppenorientierung und strukturellen Bedingungen ermöglichte eine fundierte, praxisorientierte Standortbestimmung und legte den Grundstein für zukünftige medienpädagogische Arbeit.

#### Zielgruppe:

Kinder, Jugendliche und Familien, pädagogisches Umfeld

#### Kontakt:

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

Cristina Kupfer

[www.solaris-fzu.de](http://www.solaris-fzu.de)

#### Hauptziele:

- Eigene medienpädagogische Haltung sichtbar machen und reflektieren
- Bildungskonzept zur medienpädagogischen Praxis mit Kindern und Familien entwickeln
- Formate zur Förderung von Medienkompetenz, Teilhabe und Prävention konzipieren
- Berufliche Perspektive und Wirksamkeit im medienpädagogischen Feld schärfen

## Vier Freunde müsst ihr sein

Freital

- 15** Jugendliche gestalteten einen Podcast über Erfahrungen mit Social Media, Hass im Netz und digitalem Stress. In einem kreativen, prozessoffenen Setting setzten sie sich mit ihrer eigenen Mediennutzung auseinander, hinterfragten digitale Phänomene und übten sich in kritischer Medienanalyse. Durch die Rollenverteilung im Podcast, die gemeinsame Recherche und Produktion wurde Medienkompetenz sowohl praktisch als auch reflexiv gestärkt – mit dem Ziel, sich bewusst, sicher und selbstbestimmt in digitalen Räumen zu bewegen.

### Hauptziele:

- Medien als Ausdrucks- und Reflexionsraum für eigene Erfahrungen erschließen
- Kritische Medienkompetenz durch Perspektivwechsel und thematische Auseinandersetzung fördern
- Digitale Kommunikations- und Gestaltungskompetenz stärken
- Bewusstsein für digitale Verantwortung, Wirkung und Teilhabe entwickeln

### Zielgruppe:

Jugendliche im Alter zwischen 16 und 18 Jahren im betreuten Wohnen

### Kontakt:

AWO „Haus Burgwårtsblick“ Freital

Christoph Reinhold

<https://www.awo-weisseritzkreis.de/seite/550547/jugendwohnen.html>

## Wie nutze ich mein Tablet?

Görlitz

- 16** Kinder entwickelten gemeinsam Regeln für die Tablet-Nutzung. Ausgangspunkt waren ihre eigenen Medienerfahrungen mit Apps, Spielen und Chatverhalten. In fünf medienpädagogischen Einheiten setzten sie sich mit Themen wie Altersfreigaben, Datenschutz und In-App-Käufen auseinander, testeten kreative Anwendungen wie „Draw Your Game“ und „Canva“ und reflektierten ihren digitalen Alltag. Die gemeinsam entwickelten Regeln wurden anschließend kreativ als digitales Plakat gestaltet.

### Hauptziele:

- Kritischen Umgang mit Apps, Spielen und Chats fördern
- Altersgerechte Mediennutzung reflektieren und mitgestalten
- Partizipation und Regelentwicklung im digitalen Kontext ermöglichen
- Digitale Kreativität und Ausdrucksfähigkeit mit Tools wie Canva stärken

### Zielgruppe:

Kinder im Alter zwischen 8 und 12 Jahren

### Kontakt:

Tagesgruppe Kinderdomizil  
Sozialwerk des DFB LV Sachsen e. V.

David Ressel

<https://www.kinderdomizil.de/>

## Bilder K.I. oder real and me?

- 17** Kinder und Jugendliche experimentierten mit KI-basierter Bilderstellung. In einem spielerisch-analytischen Format lernten sie, echte von generierten Bildern zu unterscheiden, Prompts zu verstehen, eigene KI-Bilder zu erstellen und kritisch über Bildrechte, Deepfakes und Desinformation zu reflektieren. Die Teilnehmenden entwickelten ein besseres Verständnis für mediale Manipulationen und stärkten ihre Urteilskraft und kreative Ausdrucksfähigkeit im digitalen Raum.

### Hauptziele

- Bildkompetenz im Umgang mit KI-generierten Inhalten fördern
- Kritische Reflexion zu Deepfakes, Bildrechten und medialer Manipulation anregen
- Kreative Mediennutzung und digitale Gestaltung mit KI-Tools erproben
- Selbstwirksamkeit und Orientierung in digitalen Bildwelten stärken

## Dresden

**Zielgruppe:**  
Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 8 und 23 Jahren

**Kontakt:**  
Kinder-, Jugend- und Familienhaus Plauener Bahnhof

Thomas Rothe

<https://www.vsp-dresden.org/familie-freizeit/plauener-bahnhof/uebersicht.html>

## Play & Talk

- 18** Medien, Menschen, Meinungen

Junge Menschen sprachen über ihr mediales Lieblingshobby: Gaming. Sie gestalteten einen Podcast, reflektierten ihre Medienerfahrungen, analysierten Spielwelten und bearbeiteten aktiv eigene Tonaufnahmen. Die Teilnehmenden lernten dabei nicht nur technische Fertigkeiten, sondern stärkten auch Ausdrucksfähigkeit, Selbstwirksamkeit und die dialogische Verständigung mit dem Betreuungsteam. Medien wurden zum Werkzeug für Austausch, Teilhabe und Empowerment – individuell angepasst an die Bedarfe der Teilnehmenden.

### Hauptziele

- Medienkompetenz in inklusiven Settings aufbauen und differenzierte Mediennutzung reflektieren
- Ausdrucks- und Gestaltungskompetenz durch Podcastproduktion fördern
- Digitale Lebenswelten von Menschen mit Beeinträchtigung sichtbar und hörbar machen

## Dresden

**Zielgruppe:**  
Junge Menschen mit Beeinträchtigung einer Wohngruppe

**Kontakt:**  
CSW-Christliches Sozialwerk gemeinnützige GmbH

Thomas Schneider

<https://www.christliches-sozialwerk-ggmbh.de/>

## „REAL TALK“

### Kindern und Jugendlichen digital eine Stimme geben

---

**Projektziel** Um Jugendlichen eine Stimme in digitalen Öffentlichkeiten zu geben, setzte das Projekt „REAL TALK“ auf kreative Medienarbeit und politische Bildung. Die Teilnehmenden reflektierten gesellschaftliche Themen aus ihrer Lebenswelt, entwickelten eigene Positionen und äußerten sich in Audio-, Video- oder Profilformaten. Dabei wurden Fragen nach Sichtbarkeit, Meinungsfreiheit und digitaler Selbstpräsentation bearbeitet – immer freiwillig, partizipativ und begleitet.

---

**Hauptziele**

- Jugendliche zur digitalen Meinungsäußerung befähigen
- Reflexion über Sichtbarkeit, Teilhabe und Verantwortung im Netz anregen
- Kritischen Umgang mit Hasskommentaren und algorithmischen Öffentlichkeiten fördern
- Medien als Werkzeug für politische Bildung und Empowerment erfahrbar machen

---

**Zielgruppe** Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren aus Schulen, Freizeittreffs und Jugendgruppen in Leipzig

---

**Projekt-  
zeitraum** Februar bis Mai 2025, mehrere Termine an Schulen und Einrichtungen

---

**Kontakt** Tommy Reichel  
Kinder- und Jugendbüro Leipzig  
In Trägerschaft des Deutschen Kinderschutzbundes Leipzig e. V.  
Johannisallee 20, 04317 Leipzig  
<https://www.leipziger-kinderbuero.de/>

---

#### Junge Stimmen sichtbar machen – digitale Meinungsäußerung und Medien- reflexion im Jugendalltag

Kinder und Jugendliche erleben, dass ihre Sichtweisen im gesellschaftlichen Diskurs oft wenig Beachtung finden. Während Erwachsene über sie sprechen, bleiben jugendliche Perspektiven medial meist

unsichtbar. Dabei haben junge Menschen Fragen, Haltungen, Wünsche – und etwas zu sagen. In einer digitalisierten Welt, in der Meinung zunehmend über Social Media geäußert wird, brauchen sie Räume, um sich auszuprobieren, Haltung zu entwickeln und ihre Stimme zu erheben.

Das Projekt „**REAL TALK**“, das mit Schüler\*innen der Klassen 6 bis 9 in Leipzig durchgeführt wurde, schuf genau diesen Raum: freiwillig, niedrigschwellig, kreativ und medienpädagogisch begleitet.

Jugendliche wurden eingeladen, sich mit ihrer Rolle in der Gesellschaft auseinanderzusetzen und ihre Meinung zu gesellschaftlich relevanten Themen auszudrücken – vor der Kamera, im Audioformat oder auf selbst gestalteten Profilvorlagen.

Ziel war es, digitale Meinungsäußerung und Medienreflexion miteinander zu verbinden: Wer etwas sagen möchte, muss wissen, wie Sichtbarkeit funktioniert – und welche Herausforderungen damit verbunden sind. Fragen wie „Was wünsche ich mir von Erwachsenen?“, „Was macht mir Hoffnung für die Zukunft?“ oder „Was finde ich ungerecht?“ bildeten den Ausgangspunkt für eigene Beiträge.

Die Jugendlichen lernten dabei nicht nur technische Tools kennen, sondern setzten sich auch mit medialer Repräsentation, Plattformmechanismen, Hassrede und Meinungsfreiheit auseinander. Influencer\*innen wurden analysiert, Kommentarspalten diskutiert, Altersgrenzen und digitale Rollenbilder hinterfragt. In kurzen Workshopformaten – oft auf zwei Schulstunden begrenzt, aber intensiv genutzt – entstand ein Raum für Selbstreflexion, Austausch und kreative Positionierung. Besonders wertvoll war der Moment der Selbsterfahrung: Vor der Kamera zu stehen, einen persönlichen Gedanken zu formulieren und zu wissen, dass dieser gehört wird, war für viele ein Moment der Selbstermächtigung.

Wer sich sichtbar machen wollte, wurde dabei begleitet – wer lieber anonym oder schriftlich reflektierte, war ebenso Teil des Projekts.

**REAL TALK** war mehr als ein Medienprojekt: Es war Empowerment im digitalen Raum. Die Teilnehmenden erlebten sich als kompetente Akteur\*innen gesellschaftlicher Debatten. Die entstandenen Beiträge – Videos, Texte, Profilideen – sollen im Rahmen einer Ausstellung und online sichtbar gemacht werden.

Das Projekt wird vom Kinder- und Jugendbüro Leipzig fortgeführt und zeigt exemplarisch, wie politische Bildung, Medienpädagogik und kreative Ausdrucksformen miteinander verbunden werden können – mit dem Ziel, junge Stimmen zu stärken und mediale Teilhabe zu ermöglichen.

**REAL TALK macht deutlich:** Wer Jugendliche sichtbar machen will, muss ihnen zuhören – und Räume schaffen, in denen sie selbst entscheiden, wie sie gesehen werden möchten.

## (M)eine Wahl. Ein medienpädagogisches Instagram-Projekt zum Thema Wählen

<b>Projektziel</b>	Junge Menschen, die durch klassische Bildungsangebote schwer erreichbar sind, sollen über Instagram niedrigschwellig mit dem Thema Wählen in Berührung kommen. Ziel war es, Desinformation zu erkennen, Meinung und Fakten zu unterscheiden und politische Teilhabe im digitalen Raum zu ermöglichen.
<b>Hauptziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Digitale Medien als Informations- und Beteiligungsraum erlebbar machen</li><li>• Politische Bildung niederschwellig, alltagsnah und visuell vermitteln</li><li>• Medienkompetenz im Umgang mit Meinung, Fakt und Desinformation stärken</li><li>• Teilhabe, Selbstwirksamkeit und kritisches Denken fördern</li></ul>
<b>Zielgruppe</b>	Jugendliche und junge Erwachsene (14–27 Jahre) aus der Zielgruppe der Mobilen Jugendarbeit Prohlis, Dresden
<b>Projekt-zeitraum</b>	Februar 2025
<b>Kontakt</b>	Henriette Hammer Mobile Jugendarbeit Prohlis Bernhard-Kretzschmar-Straße 26, 01219 Dresden <a href="http://www.jugendhilfe-dresden.de">www.jugendhilfe-dresden.de</a>

### Politische Bildung auf Instagram – Medienkompetenz zwischen Feed, Fakt und Fake

Viele Jugendliche begegnen politischen Inhalten nicht in Klassenzimmern oder Wahllokalen, sondern auf ihrem Smartphone: in Reels, Memes, Kommentarspalten. Die Grenzen zwischen Meinung, Werbung, Desinformation und fundierter Berichterstattung sind dabei oft schwer zu erkennen. Umso wichtiger ist es, junge Menschen bei der Orientierung in digitalen

Öffentlichkeiten zu begleiten – niedrigschwellig, dialogisch und auf Augenhöhe.

**Das Projekt „(M)eine Wahl“** setzte genau hier an. Über die Instagram-Kanäle der Mobilen Jugendarbeit Prohlis wurde ein digitales Projekt zur Bundestagswahl 2025 umgesetzt. Ziel war es, Jugendliche dort zu erreichen, wo sie sich ohnehin bewegen – und ihnen politische Bildung in kleinen, alltagsnahen Formaten zugänglich zu machen.

Ob Story-Quiz, Fragen-Sticker, Links zu Wahltools oder Memes: Die Jugendlichen konnten sich beteiligen, Fragen stellen, Rückmeldung geben oder einfach durch die Inhalte scrollen. Es ging nicht um klassische Wissensvermittlung, sondern um Anstoß, Orientierung und Reflexion im eigenen digitalen Handeln.

Gleichzeitig eröffnete das Projekt Räume für Diskussion: „Was ist taktisches Wählen?“, „Was darf Meinung – und was ist Fake?“, „Wie informierst du dich vor der Wahl?“ – solche Fragen entstanden aus der Community selbst und wurden öffentlich aufgegriffen. Dadurch entstanden Austauschmomente, in denen Jugendliche ernst genommen wurden – und politische Selbstwirksamkeit erleben konnten.

Besonderer Fokus lag dabei auf der Stärkung der Medien- und Urteilskompetenz: Inhalte wurden auf Verständlichkeit, Quelle und Absicht hin analysiert. Es ging darum, Plattformmechanismen zu erkennen, Filterblasen zu reflektieren und Manipulation zu durchschauen – anhand realer Beispiele aus dem digitalen Alltag der Zielgruppe.

Die Jugendlichen – viele von ihnen aus bildungsbenachteiligten Kontexten – fühlten sich durch die Ansprache über Instagram sichtbar und ernst genommen. Auch wer nicht wählen durfte, konnte seine Meinung einbringen. Die Projektinhalte setzten auf Vielfalt, Humor und visuelle Zugänglichkeit, ohne Inhalte zu trivialisieren.

Einige Jugendliche brachten eigene Ideen ein, etwa ein Meme-Format zum Thema Wahl oder Fragen für neue Story-Umfragen.

Die Reichweite, Interaktionsraten und Rückmeldungen zeigten, dass politische Bildung nicht an Formate gebunden sein muss – sondern an Haltung, Beteiligung und medienpädagogische Sensibilität. Das Projekt lief über drei Wochen, eingebettet in den Alltag der Sozialarbeit. Es wurde dokumentiert und ausgewertet und soll künftig erweitert werden – etwa zu Themen wie Desinformation, Zivilcourage im Netz oder gesellschaftliche Teilhabe.

**(M)eine Wahl zeigt:** Politische Bildung kann auf Instagram gelingen – wenn man jungen Menschen zuhört, ihre Medienwelt ernst nimmt und ihnen digitale Beteiligung auf Augenhöhe ermöglicht. Medienpädagogik wird so zum Werkzeug für Demokratiebildung – ganz konkret, ganz praktisch, ganz digital.

## Girls support Girls. Medienbegleitend – bedarforientiert – digitalisiert

**Projektziel** Junge Frauen im Betreuten Einzelwohnen setzten sich kritisch und kreativ mit digitalen Lebenswelten auseinander. Themen wie Körperbilder, Rollenklischees, Online-Sicherheit und Social-Media-Trends wurden reflektiert und mit Tools wie Canva oder InShot praktisch bearbeitet. Das Projekt stärkte Selbstwirksamkeit, Medienkompetenz und Ausdrucksfähigkeit – in einem geschützten Raum, der digitale Teilhabe ermöglicht und Empowerment fördert.

**Hauptziele**

- Aufbau von reflexiver Medienkompetenz mit Fokus auf Identität, Körperbild und Online-Sicherheit
- Kritische Auseinandersetzung mit digitalen Rollenbildern, Schönheitsidealen und geschlechterspezifischen Plattformmechanismen
- Förderung von kreativer Ausdrucksfähigkeit und digitaler Selbstermächtigung mit digitalen Tools
- Entwicklung von Strategien zum sicheren, selbstbestimmten und resilienten Umgang mit digitalen Räumen
- Schaffung eines geschützten Gruppenraums zur partizipativen Auseinandersetzung mit medialen Herausforderungen und gesellschaftlichen Erwartungen

**Zielgruppe** Junge Frauen (16–21 Jahre) im Betreuten Einzelwohnen der Independent Living Stiftung Leipzig

**Projekt-zeitraum** November 2024 bis März 2025 (geplant für 10 Treffen, 4 bisher realisiert)

**Kontakt** Franziska Jauer  
Independent Living Stiftung -  
Jugendhilfe in Leipzig / Betreutes Einzelwohnen ab 16 Jahre  
Gutenbergplatz 1D, 04103 Leipzig

**Digitale Selbstermächtigung junger Frauen im Betreuten Einzelwohnen**  
Junge Frauen stehen im digitalen Raum vor besonderen Herausforderungen:

Zwischen Rollenbildern, Schönheitsidealen, Online-Gewalt und Desinformation bewegen sie sich in Plattformwelten, die sie zwar täglich nutzen, deren Mecha-

nismen und Risiken ihnen aber oft nicht bewusst sind. Besonders in Übergangsphasen wie dem Einstieg in das selbstständige Leben im Betreuten Einzelwohnen fehlen ihnen oft geschützte Räume zur Reflexion, Orientierung und selbstbestimmten Mediennutzung.

Medienpädagogik kann hier empowernd wirken – durch niedrigschwellige, partizipative Angebote, die jungen Frauen nicht nur Wissen vermitteln, sondern sie auch in ihrer Selbstwirksamkeit stärken. Das Projekt „**Girls support Girls**“ wurde mit Bewohnerinnen eines BEW-Standorts der Independent Living Stiftung in Leipzig umgesetzt. Ziel war es, einen mediengestützten Erfahrungsraum zu schaffen, in dem digitale Kompetenzen aufgebaut, Rollenbilder kritisch hinterfragt und kreative Ausdrucksformen erprobt werden konnten.

Das Projekt folgte einem handlungsorientierten Dreischritt: Handeln – Wissen – Reflexion. Die Teilnehmerinnen entwarfen fiktive Social-Media-Profile, analysierten Influencer\*innen, setzten sich mit digitalen Schönheitsidealen auseinander und diskutierten Themen wie „digitale Gewalt“, „Tradwife-Trends“, „Bodyshaming“ oder die Funktionsweise von Algorithmen. Dabei wurden Tools wie Canva, InShot oder Suno eingesetzt, um kreative Lernprozesse zu ermöglichen.

Zentrale Fragen waren:

- „Wie beeinflussen Medien meine Selbstwahrnehmung?“
- „Welche Inhalte sind problematisch – und wie gehe ich damit um?“
- „Wie kann ich mich online positionieren, ohne mich zu gefährden?“

Die Projektleiterin achtete besonders auf den Schutzraumcharakter: Sensible Themen konnten anonymisiert eingebracht und in geschütztem Rahmen besprochen werden. Die jungen Frauen erarbeiteten sich Wissen zu Privatsphäre, digitalen Rechten, Fake News und Selbstdarstellung. In Reflexionsrunden entstand ein intensiver Austausch über das eigene Medienhandeln, gesellschaftliche Erwartungen an Weiblichkeit und den Einfluss digitaler Plattformen auf das Selbstbild.

Trotz Herausforderungen – wie schwankender Teilnahme oder technischen Hürden – zeigte das Projekt eine hohe Wirksamkeit auf Beziehungsebene. Die Teilnehmerinnen öffneten sich im geschützten Rahmen, brachten persönliche Erfahrungen ein und setzten sich erstmals auch politisch und gesellschaftlich reflektierend mit ihrer digitalen Umwelt auseinander. Sie lernten nicht nur den Umgang mit digitalen Tools, sondern entwickelten ein kritisches Bewusstsein für ihre eigene Positionierung im Netz.

„**Girls support Girls**“ zeigt exemplarisch, wie feministische Medienpädagogik junge Frauen in prekären Lebenslagen stärken kann – durch Selbstreflexion, Medienkritik und kreative Praxis. Das Projekt soll fortgeführt und im Träger langfristig etabliert werden.

## Theorie



# Digitale Transformation in der Kinder- und Jugendhilfe – Zukunft gemeinsam gestalten

von Sarah Lange

**Die Welt befindet sich mitten in einem tiefgreifenden digitalen Wandel. Neue Technologien verändern, wie wir kommunizieren, zusammenarbeiten, Wissen teilen und Entscheidungen treffen – auch in sozialen Arbeitsfeldern.**

*„Es ist nicht die stärkste Spezies, die überlebt, auch nicht die intelligenteste, es ist diejenige, die sich am ehesten dem Wandel anpassen kann.“*

*Charles Darwin*

Dieses Zitat lässt sich gut auf die Herausforderungen der Kinder- und Jugendhilfe übertragen: Nur wer bereit ist, sich mit digitalen Entwicklungen auseinanderzusetzen und Veränderungen aktiv mitzugestalten, kann auch in Zukunft wirksam bleiben.

## Digitalität als neuer Bezugsrahmen

Digitalisierung meint oft die Integration technischer Lösungen in bestehende Abläufe. Etwa durch digitale Dokumente, automatisierte Prozesse oder Online-Kommunikation. Doch wenn digitale Technologien nicht nur unterstützen, sondern Denken, Handeln und Wahrnehmung grundlegend verändern, spricht man von Digitalität (vgl. Stalder 2016, S. 21f). Die Theorie der Kultur der Digitalität nach Felix Stalder, beschäftigt sich mit den kulturellen Folgen der Digitalisierung. Sie fragt danach, wie sich durch neue Formen der Informationsverarbeitung, Vernetzung

und Kommunikation unser Umgang mit Kultur verändert; also wie Kultur entsteht, weitergegeben und wahrgenommen wird.

Laut Stalder (2016, S. 95 ff.) lässt sich diese neue Kulturform durch drei zentrale Merkmale beschreiben, die auch in der Kinder- und Jugendhilfe sichtbar werden:

- **Referenzialität:** Inhalte im Netz entstehen oft durch Weiterverarbeitung und Bezugnahme auf bestehende Beiträge. Jugendliche drücken sich über Memes, virale Sounds oder Trends aus. Fachkräfte können diese digitalen Bezüge nutzen, um Gespräche anzustoßen, Beteiligung zu fördern oder aktuelle Themen niedrigschwellig zu bearbeiten.
- **Gemeinschaftlichkeit:** Digitale Räume wie WhatsApp-Gruppen, Discord-SERVER oder Instagram-Accounts schaffen neue Formen von Gemeinschaft. Jugendliche können aktiv mitgestalten und verhandeln auch gemeinsam Werte, Zugehörigkeit und Sichtbarkeit, z.B. beim Aufbau eines Jugendhaus-Instagram-Profil, bei Livestreams aus dem Jugendtreff oder in digitalen Beteiligungsformaten. Fachkräfte können solche Prozesse aktiv begleiten und Räume schaffen, in denen digitale Gemeinschaftserfahrungen mit analogen Angeboten verknüpft werden.
- **Algorithmizität:** Algorithmen beeinflussen, welche Inhalte Jugendliche auf

Plattformen wie TikTok, YouTube oder Instagram angezeigt bekommen, welche Trends sie wahrnehmen und welche Rollenbilder sie übernehmen. Um ihnen Orientierung zu geben, müssen Fachkräfte verstehen, wie digitale Plattformen funktionieren, warum problematische Challenges viral gehen, Inhalte emotional stark wirken oder wie Jugendliche in Filterblasen geraten können.

Digitalität ist somit nicht nur ein technisches, sondern ein kulturelles Phänomen. Sie bildet einen neuen Bezugsrahmen, der das Aufwachsen, Erleben und Handeln junger Menschen prägt und zugleich neue Anforderungen pädagogisches Handeln stellt.

**Organisationen als Lernräume gestalten**  
Die digitale Transformation erfordert weit mehr als die Einführung neuer Technologien, sie verlangt einen tiefgreifenden Wandel der organisationalen Kultur. Es geht darum, digitale Entwicklungen nicht nur technisch zu bewältigen, sondern sie als Anlass für Weiterentwicklung und Veränderung auf allen Ebenen zu begreifen. Fachkräfte stehen vor der Aufgabe, Kompetenzen im Umgang mit digitalen Tools und Plattformen auszuprägen. Von digitaler Begleitung ihrer Zielgruppe über digitale Dokumentation bis hin zu Fragen des Datenschutzes und der digitalen Teilhabe. Auch das DJIuF-Rechtsgutachten betont, dass Beteiligung ein plural gestaltetes Angebot erfordert, „um Möglichkeiten der selbstbestimmten Inanspruchnahme und Gestaltung sowie die Nutzung des Wunsch- und Wahlrechts nach § 5 SGB VIII überhaupt zu ermöglichen. Entsprechend gilt es, die Wünsche junger Menschen nach der Nutzung digitaler Kommunikations-

formen sowohl bei der Gestaltung von Leistungen im Einzelfall zu berücksichtigen als auch bei der generellen Planung von Angeboten und Zugangswegen zu den Angeboten.“ (Beckmann, Binder & Lohse 2023, S. 20).

Gleichzeitig verändert sich die Zusammenarbeit in Teams: Hybride Arbeitsformen stellen neue Anforderungen an Abstimmung, Kommunikation und kollegiale Reflexion. Führungskräfte spielen dabei eine zentrale Rolle. Sie sind gefordert, digitale Strategien zu entwickeln, Veränderungsprozesse anzustoßen und diese partizipativ und prozessorientiert zu gestalten. Dabei geht es nicht um ein einmaliges Projekt, sondern um einen kontinuierlichen Lernprozess, der Offenheit, Mut zur Reflexion und eine Kultur der Beteiligung voraussetzt.

### **Professionelle Haltung als tragende Grundlage**

Inmitten dieser tiefgreifenden Veränderungen gewinnt die professionelle Haltung der Fachkräfte zunehmend an Bedeutung. Sie bildet das Fundament für einen reflektierten, verantwortungsvollen und wirksamen Umgang mit digitalen Herausforderungen. Eine professionelle Haltung bedeutet in diesem Kontext, sich aktiv mit neuen Anforderungen auseinanderzusetzen und Unsicherheiten nicht zu verdrängen. Vielmehr gilt es, diese als Lernanlass zu begreifen und die eigene pädagogische Praxis kontinuierlich weiterzuentwickeln – immer im Sinne der jungen Menschen:

*„Gerade in Handlungskontexten, in denen Fachkräfte keine Expert\*innen sind, ist ihr auf den Medienumgang bezogenes Handeln von der eigenen Haltung [...] bedingt.“*

*(Hajok 2025, S. 90).*

Insbesondere mit Blick auf die rasanten Entwicklungen im Bereich Künstlicher Intelligenz wird deutlich, wie notwendig eine frühzeitige fachliche Orientierung ist, wie Michael Macsenaeere, wissenschaftlicher Direktor des Instituts für Kinder- und Jugendhilfe (IKJ), betont: „Angesichts der zu erwartenden tiefgreifenden Veränderungen im Aufwachsen junger Menschen durch KI, die weit über die Auswirkungen der signifikanten Ausweitung des gesellschaftlichen Einflusses von Social Media in der letzten Dekade hinausgehen dürften, liegt es in der Verantwortung der Kinder- und Jugendhilfe, sich frühzeitig mit den Herausforderungen und Gestaltungsmöglichkeiten in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu befassen. Ziel ist es, eine ähnliche Hilflosigkeit wie im Umgang mit Sozialen Medien zu vermeiden.“ (Macsenaeere 2025, S. 24f).

Dies erfordert neben fachlichem Wissen auch ethisches Urteilsvermögen. Dazu gehören die Sicherung von Datenschutz und Vertraulichkeit, insbesondere in digitalen Beratungssettings, in denen sensible Themen zur Sprache kommen, ebenso wie die Aufmerksamkeit für digitale Ungleichheiten, wie fehlender Zugang zu Geräten, instabile Internetverbindungen oder mangelnde Medienkompetenz. Ebenso zentral ist die Auseinandersetzung mit der Frage, wie Nähe, Beziehung und Vertrauen auch in digitalen Formaten aufgebaut und gepflegt werden können. Nicht zuletzt

braucht es die Entwicklung fachlicher Standards und Qualitätskriterien für digital unterstütztes Handeln in Beratung, Begleitung und Bildung.

Digitale Medien öffnen neue Zugänge, gerade für junge Menschen, die klassische Angebote meiden. Gleichzeitig erfordern sie einen verantwortungsvollen, reflektierten Umgang, der das Wohl der Adressat\*innen stets in den Mittelpunkt stellt.

### Anpassungsfähigkeit als Prinzip

Die digitale Transformation ist kein vorübergehender Trend, sondern ein dauerhafter, tiefgreifender Wandel, der Organisationen und Fachkräfte gleichermaßen herausfordert. Entscheidend ist nicht technologische Perfektion, sondern im Sinne Darwins die Fähigkeit zur Anpassung: Neues zulassen, Bestehendes überdenken und kontinuierlich lernen.

Anpassungsfähigkeit bedeutet Offenheit, Flexibilität und Mut zur Veränderung. Fachkräfte und Organisationen, die diese Haltung kultivieren, gestalten die digitale Zukunft der Kinder- und Jugendhilfe aktiv mit und bleiben dabei ihrem fachlichen Auftrag treu.

Digitale Transformation ist kein Selbstzweck. Sie eröffnet Chancen – für mehr Teilhabe, für neue Ausdrucksformen, für einen besseren Zugang zu Hilfe und Bildung. Damit diese Potenziale wirksam werden, braucht es Menschen, die Verantwortung übernehmen, Räume gestalten und Wandel mit Mut und Haltung begleiten!

**Literatur:**

Beckmann, Janna / Binder, Hannah / Lohse, Katharina (2023): Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe. Grundprinzipien, Leistungen, Schutzauftrag und strukturelle Bedingungen vor dem Hintergrund zunehmend digitaler Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen. Rechtsgutachten des Deutschen Instituts für Jugendhilfe und Familienrecht e. V. (DIJuF). Heidelberg.

Hajok, Daniel (2025): Praxishandbuch. Medienberatung in der Kinder- und Jugendhilfe. Weinheim Basel: Beltz Juventa.

Macsenaere, Michael (Hg.) (2025): Künstliche Intelligenz in der Kinder- und Jugendhilfe. München: Ernst Reinhardt Verlag

Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp Verlag

**Über die Autorin:**

Sarah Lange ist Diplom-Soziologin. Im Studium entdeckte sie ihr Interesse für Mediensoziologie und kam durch ein Praktikum bei BITS 21 zur Medienpädagogik. Seit 2016 führt sie den Geschäftsbereich beim fjs e.V. Ihr thematischer Fokus liegt auf der Kultur der Digitalität und den gesellschaftlichen Veränderungen durch digitale Technologien und Kommunikationsformen.

## Rechtsextremismus auf Social Media – Gefahr auf der ForYou-Page

von Lara Franke

**„Jung und Stark“, „Mädelbund der Jungen Nationalisten“, „Deutsche Jugend Voran“ – in den letzten Monaten kamen immer mehr rechtsextremistische Jugendgruppen ans Licht. Das Auffallende bei diesen Gruppen : Das junge Alter der Mitglieder und die Gewaltbereitschaft gegenüber politisch Andersdenkenden, migrantisierten sowie queeren Menschen.**

Woran liegt es, dass sich junge Menschen bereits in der Form radikalisieren? Ein Faktor, der in dem Zusammenhang häufig genannt wird, ist Social Media. Wichtig ist zunächst: Social Media wie TikTok allein für diese Entwicklung verantwortlich zu machen, greift zu kurz. Radikalisierung ist ein komplexer Prozess, der von multiplen Faktoren abhängt - sozialen, biografischen, politischen und medialen. Und nicht erst über TikTok versuchen Rechtsextreme junge Menschen zu erreichen. Schon immer haben sie sich die neuesten Kommunikationsmöglichkeiten zunutze gemacht. Aber klar ist, Jugendliche kommen über TikTok in Kontakt mit rechtsextremen Botschaften, also menschenfeindlichen, gewaltbereiten und antidemokratischen Inhalten. Und das jederzeit: morgens auf dem Weg zur Schule, in der Pause oder abends vor dem Schlafengehen. Deshalb ist es wichtig, junge Menschen auf rechtsextreme Narrative vorzubereiten und einen kompetenten Umgang damit zu trainieren.

**TikTok – niedrigschwellig, emotional, viral**  
Nicht nur bei jungen Menschen ist TikTok beliebt: User\*innen aus verschiedenen Altersgruppen nutzen die Plattform. Der Empfehlungsalgorithmus von TikTok hat weltweit zu einem enormen Erfolg geführt. Die intuitive Handhabung der App - das schnelle Aufnehmen und Editieren - machen es besonders einfach, eigene Inhalte in einer Vielzahl zu produzieren. Auf der individualisierten ForYou-Page landen algorithmisiert unterhaltsame Videos, spannende Informationen und auch eine Menge politischer Content in Endlosschleife. Extreme Akteur\*innen haben das schon früh erkannt und sich die Niedrigschwelligkeit der Plattform zu Nutzen gemacht. Ein weiterer Faktor, der extremen Akteur\*innen in die Karten spielt: Der Algorithmus. Ob ein Inhalt viral geht oder nicht, wird weniger dadurch bestimmt, wie viele Follower ein Account hat, sondern dadurch, wie hoch die Interaktion bei einzelnen Videos ist, wieviel also geliked, geteilt oder kommentiert wird. Das heißt, auch Einzelvideos können ohne viel Aufwand eine hohe Viralität erreichen. Emotionale, provokante und extreme Inhalte erzeugen besonders hohe Interaktionen – und damit Sichtbarkeit.

Besonders herausfordernd erscheint dies vor dem Hintergrund, dass einige TikTok auch als Informationsquelle zum aktuellen Weltgeschehen nutzen. Die Plattform vermittelt Inhalte in einer endlosen

Abfolge, in der gut recherchierte Beiträge oft direkt neben Meinungen, emotionalisierter Propaganda oder Desinformation stehen. Sich in dieser Vielzahl von Eindrücken eine differenzierte Meinung zu bilden, ist keine leichte Aufgabe – umso wichtiger ist daher die gezielte Förderung von Nachrichtenkompetenz. Es braucht Unterstützung dabei, vertrauenswürdige Quellen zu erkennen, Inhalte einzuordnen und kritisch zu hinterfragen.

**Rechtsextremer Content – die Narrative**  
Wie sich Rechtsextreme auf TikTok präsentieren, ist sehr vielfältig. Junge Influencer\*innen, die sich authentisch und nahbar inszenieren, kämpferische Accounts, die Männlichkeitskult und Kampfsport in den Vordergrund stellen. Politiker\*innen, die sich direkt mit populistischen und teils menschenverachtenden Aussagen an junge Menschen richten. So unterschiedlich die rechtsextreme Ideologie auf TikTok verbreitet wird, so lassen sich dennoch einzelne Narrative erkennen, die dem zugrunde liegen und ähnlichen Mustern folgen.

Es werden Untergangsszenarien gemalt und suggeriert, Deutschland stünde kurz vor dem Abgrund. Einerseits kann dadurch ein reaktionäres Denken mit Sehnsucht nach einer vermeintlich „guten alten Zeit“ propagiert werden, andererseits können sich Rechtsextreme selbst als die einzige Rettung inszenieren, die Deutschland oder Europa vor dem Untergang bewahren können. Es wird außerdem häufig ein Kampf inszeniert, ein „wir“ gegen „die Anderen“. Gemeinsame Feindbilder werden geschaffen, die „In-Group“ damit nach innen gestärkt und aufgewertet. Ein weiteres Narrativ ist der alleinige Anspruch

auf Wahrheit: Nur Anhänger\*innen der rechtsextremen Ideologie würden sich trauen die Wahrheit zu sagen, alle anderen würden systematisch lügen – Stichwort Lügenpresse. Damit schaffen sie mindestens ein Klima der Verunsicherung, bis hin zu einer kompletten Abkehr von Qualitätsmedien. Auch sind antifeministische Erzählungen ein essenzielles Element der rechtsextremen Ideologie. Gleichberechtigung von Mann und Frau und queeren Menschen werden als Bedrohung für die Gesellschaft dargestellt und alte Rollenbilder propagiert.

### Eine Gefahr für die Gesellschaft

Jene Inhalte und Narrative stellen nicht nur auf Social Media eine Gefahr dar, sondern wirken auch darüber hinaus. Rechtsextreme Inhalte bieten scheinbar einfache Antworten in einer komplexen Welt. Sie sprechen gezielt fundamentale Bedürfnisse an: nach Zugehörigkeit, Orientierung, Sicherheit und Problemlösung. Gerade in Zeiten multipler Krisen – Krieg, Klimawandel, wirtschaftliche Unsicherheit – können klare Feindbilder, vermeintliche Traditionen und nationale Identität verführerisch wirken. Zugleich erfahren Jugendliche auf TikTok durch Likes, Kommentare und andere Reaktionen direkte Bestätigung – ein Mechanismus, der den Reiz und die Wirkung solcher Inhalte zusätzlich verstärkt.

Doch diese Dynamik beschränkt sich nicht nur auf den digitalen Raum. Die rechtsextreme Szene vermittelt eine Art Lifestyle, der sich auch in den analogen Alltag junger Menschen hineinzieht. So rufen sie in ihren Videos auf TikTok aktiv dazu auf, sich offline zu vernetzen, etwa durch die Teilnahme an Demonstrationen, das Trainieren

in Kampfsportvereinen oder das Mitwirken in eigenen Freizeitgruppen. Besonders problematisch wird dies in Regionen, in denen es an anderen offenen Jugendangeboten mangelt. Wo Vereine schließen und Freizeitangebote fehlen, füllen rechtsextreme Gruppen die Lücke mit eigenen Aktivitäten wie Wanderungen, Sporttreffen oder anderen gemeinschaftsstiftenden Events.

### **Was kann die Gesellschaft tun?**

Um der zunehmenden Normalisierung rechtsextremer Inhalte auf Social Media und in der analogen Welt wirksam zu begegnen, braucht es ein entschlossenes Handeln auf mehreren Ebenen – politisch, zivilgesellschaftlich und pädagogisch. Auf politischer Ebene muss die bessere Regulierung der Plattformen erreicht werden, damit Hassbotschaften und andere jugendgefährdende Inhalte gar nicht erst auf der ForYou-Page landen. Gleichzeitig braucht es eine nachhaltige Förderung von Projekten, die demokratische Werte vermitteln, Beteiligung stärken und junge Menschen ernst nehmen. Viele Jugendliche fühlen sich derzeit politisch übergangen oder nicht gehört – ein Nährboden für das scheinbar „aktive“ und „wirksame“ Angebot rechtsextremer Gruppen.

In der pädagogischen Praxis sollten Medienkompetenz, Nachrichtenkompetenz und politische Bildung so früh wie möglich vermittelt werden. Dabei geht es nicht nur um technisches Wissen über Apps und Algorithmen, sondern um die Fähigkeit, Inhalte kritisch zu hinterfragen, Informationen einzurichten und manipulative Narrative zu erkennen. Nachrichtenkompetenz ist in den heutigen Zeiten entscheidend, da durch Social Media gut aufbereitete journalistische Inhalte nur ein

Swipe von Meinung und Falschinformationen entfernt ist. Eben solche qualitativ hochwertigen journalistischen Inhalte zu erkennen und von den anderen zu unterscheiden, ist eine wichtige Fähigkeit. Politische Bildung wiederum sollte außerdem grundlegende demokratische Begriffe vermitteln: Meinungsfreiheit, Menschenwürde, Pluralismus, um so eine Umdeutung dieser Begriffe durch Rechtsextreme zu verhindern. Ein zentraler Baustein ist die Auseinandersetzung mit rechtsextremen Narrativen selbst: Wer früh versteht, wie solche Erzählungen aufgebaut sind, welche Gefühle sie ansprechen sollen, und welche Strategien dahinterstehen, kann ihnen im Alltag – online wie offline – souveräner begegnen. Gerade weil TikTok ein zentraler Ort der Sozialisation geworden ist, braucht es in anderen Bereichen eine informierte, aktive Zivilgesellschaft, die in Freizeitangebote für junge Menschen investiert, Räume der Begegnung schafft und ermutigende Vorbilder anbietet. Wie Kinder und Jugendliche auf Angebote der rechtsextremen Szene reagieren, entscheidet sich auch im Klassenraum, im Jugendclub oder am Küchentisch. Mündige und informierte junge Menschen, die sich selbst in ihrer Wirksamkeit erleben, sind ein entscheidendes Element für die Demokratie.

### **Fazit**

Rechtsextremismus auf TikTok ist keine Randerscheinung – sondern eine reale Bedrohung für Demokratie, Zusammenhalt und die politische Sozialisation der jungen Generation. Die Plattform bietet nicht nur Chancen für Partizipation und Lernen, sondern wird gezielt von extremistischen Akteuren unterwandert. Es liegt an verschiedenen Bereichen innerhalb der Gesellschaft, Jugendliche damit nicht allein

zu lassen – hinzuschauen, aufzuklären und attraktive Gegenangebote zu schaffen. So kann verhindert werden, dass sich Hass durch Social Media weiter normalisiert. TikTok gehört zum Alltag vieler junger

Menschen. Politische Bildung, attraktive Mitgestaltungsangebote und eine demokratische Zivilgesellschaft sollten es auch.

**Über die Autorin:**

Lara Franke ist Medienpädagogin und freie Journalistin. Sie arbeitet als Referentin zum Themenschwerpunkt Rechtsextremismus auf TikTok, hält darüber Vorträge und gibt Workshops für unterschiedliche Zielgruppen.

# Snap, Send, Shame? Digitale Intimität als pädagogische Herausforderung

von Dr. Jessica Szczuka

## Warum ist Sexting für Fachkräfte relevant?

Noah ist 15. Er vertraut seiner Freundin und schickt ihr ein intimes Foto. Einige Tage später taucht es im Klassenchat auf. Was tun? Szenarien wie dieses sind kein Einzelfall.

Digitale Kommunikation ist ein fester Bestandteil des Jugendaltags und damit auch digitale Formen von Intimität. Viele Jugendliche tauschen über Messenger oder Social Media Plattformen intime Bilder oder Nachrichten aus: sogenanntes Sexting. Für pädagogische Fachkräfte stellt sich dabei oft die Frage: Wie kann ich Jugendliche dabei unterstützen, selbstbestimmt, sicher und reflektiert mit Sexting umzugehen?

## Was genau ist Sexting und wie verbreitet ist es?

Sexting meint das Versenden, Empfangen oder Weiterleiten von sexuell expliziten Nachrichten, Bildern oder Videos zwischen Einzelpersonen über digitale Medien. Studien zeigen: Rund ein Viertel der Jugendlichen hat bereits Sexts verschickt, über die Hälfte hat entsprechende Inhalte empfangen (Molle-Esparza et al., 2020, 2022).

Zwar ist das Thema präsent, doch die Entwicklung ist differenziert: Der starke Anstieg aus den 2010er-Jahren hat sich abgeschwächt. Gründe dafür sind etwa die

weite Verbreitung von Smartphones, ein gestiegenes Bewusstsein für Risiken und eine reflektiertere Mediennutzung (Mori et al., 2019).

## Warum verschicken Jugendliche Sexts und wann wird es problematisch?

Sexting kann Ausdruck von Intimität, Neugier oder Selbstbestimmung sein, insbesondere innerhalb romantischer Beziehungen. Doch nicht immer geschieht es freiwillig. Studien belegen: Gerade Mädchen stehen oft unter Druck, intime Bilder zu senden, ausgelöst durch Erwartungen von Gleichaltrigen oder gesellschaftliche Schönheitsnormen, die in sozialen Medien verstärkt werden (van Oosten & Vandenbosch, 2017).

Sexting kann jedoch folglich auch durch Gruppendruck, Schönheitsideale oder Anerkennungssuche motiviert sein. In der Peer-Group fungieren Sexts oft als „soziale Währung“. Hier wirken geschlechterspezifische Normen: Während Jungen Anerkennung für das Teilen von Bildern bekommen, erleben Mädchen häufig Stigmatisierung und Schuldzuweisungen (Naezer & van Oosterhout, 2020).

## Und die Rolle der Plattformen?

Sexting findet auf Plattformen wie Snapchat, Instagram oder WhatsApp statt, scheinbar sicher durch Funktionen, mit denen man Nachrichten nur einmal sehen kann. Doch diese Sicherheit ist trügerisch,

denn Täter:innen umgehen Mechanismen, indem sie Screenshots oder Aufnahmen mit einem zweiten Gerät erstellen und dann meist privates Material ohne Einwilligung weiterleiten.

Hinzu kommt: Algorithmen fördern Inhalte mit hoher Interaktion, auch wenn sie privat oder moralische bedenklich sind. Viele Jugendliche wissen wenig über ihre Rechte auf diesen Plattformen, hier braucht es mehr Aufklärung über digitale Strukturen und Schutzmechanismen.

### **Plattformdynamiken und strukturelle Risiken – Rechtliche Einordnung**

Das unbefugte Weiterleiten oder Speichern intimer Inhalte – insbesondere bei Minderjährigen – kann als Verstoß gegen das Jugendschutzgesetz oder sogar als Jugendpornografie (§184b, §184c StGB) gewertet werden. Auch Beteiligte können strafbar sein, selbst wenn sie nur weiterleiten. Fachkräfte sollten hier aufklären, aber nicht kriminalisieren, sondern altersgerecht und lösungsorientiert kommunizieren.

### **Psychosoziale Folgen für Jugendliche**

Die Folgen ungewollten Sextings reichen von Beschämung und sozialer Ausgrenzung bis hin zu ernsten psychischen Belastungen (Schuld, Scham, Angststörungen, Depressionen). Besonders Mädchen werden nach der Weiterverbreitung intimer Bilder häufig beschämt, nicht nur von Peers, sondern auch von Erwachsenen. Auch Jungen sind betroffen: Sie werden schnell als Täter dargestellt, obwohl auch sie unter Druck stehen oder ohne ihr Einverständnis bloßgestellt werden (Burén & Lunde, 2018).

### **Gibt es auch positive Seiten von Sexting?**

Ja, wenn Sexting freiwillig, einvernehmlich und reflektiert geschieht, kann es Teil der sexuellen Identitätsentwicklung sein. In einem sicheren Umfeld bietet es Jugendlichen die Möglichkeit, sich mit ihrem Körper, mit Grenzen und mit Nähe auseinanderzusetzen (Döring, 2014). Voraussetzung ist: Beide Beteiligten stimmen bewusst zu. Nur dann ist der Austausch nicht nur legal, sondern auch ethisch vertretbar.

### **Was können Fachkräfte konkret tun?**

Pädagogische Fachkräfte können an verschiedenen Stellen aktiv werden, um Jugendliche im Umgang mit Sexting zu stärken. Eine zentrale Aufgabe liegt in der Prävention und Aufklärung. Dazu gehört eine frühzeitige und kontinuierliche medienpädagogische Bildung, die nicht nur technische Fertigkeiten vermittelt, sondern auch Themen wie digitale Selbstbestimmung und Körperrechte adressiert.

Ebenso wichtig ist es, mit Jugendlichen kritisch über Plattformlogiken und Machtverhältnisse in digitalen Räumen zu diskutieren.

Ein weiterer Bereich ist der Schutz und die Intervention. Einrichtungen sollten über Notfallpläne verfügen, wie bei Sexting-Vorfällen vorzugehen ist. Dabei sind pädagogische Fachkräfte gefragt, eine wertfreie, zugewandte und professionelle Haltung einzunehmen. Sie sollten als vertrauensvolle Ansprechpersonen sichtbar sein und in enger Zusammenarbeit mit Schulsozialarbeit, Polizei und externen Beratungsstellen agieren.

Zur Stärkung der Handlungskompetenz gehört es, mit Jugendlichen über Geschlechterrollen, Gruppendynamiken und die Bedeutung von Konsens zu reflektieren. Praktische Übungen wie Rollenspiele oder Fallarbeit können helfen, konkrete Handlungsmöglichkeiten zu erproben und Empathie sowie Perspektivübernahme zu fördern.

Nicht zuletzt sollten Fachkräfte auch über weiterführende Hilfsangebote informieren. Plattformen wie Juuport.de (Peer-Beratung), Nummergegenkummer.de (telefonisch und online), sowie Watchyourweb.de, Klicksafe.de oder JugendNotmail.de bieten Jugendlichen Unterstützung und Informationen rund um Datenschutz und digitale Grenzverletzungen.

### Medienpädagogische Rahmung

Pädagogische Arbeit zu Sexting lässt sich einbetten in Konzepte wie:

- **Medienethik:** Was ist erlaubt? Was ist fair? Was ist verletzend?
- **Digitale Selbstbestimmung:** Wer kontrolliert meine Daten und Bilder?
- **Kritische Medienkompetenz:** Wie erkenne ich Risiken – und wie handele ich?

### Fazit

Sexting ist kein Randthema, es betrifft zentrale Fragen jugendlicher Entwicklung: Sexualität, Selbstbild, soziale Anerkennung und digitale Interaktionen. Sexuelle Neugier und das Erproben von Grenzen gehören zum Aufwachsen dazu – digitale Medien schaffen dafür neue Ausdrucksformen. Mit Offenheit, Reflexion und professioneller Unterstützung kann daraus eine pädagogische Chance werden.

Damit Jugendliche digitale Intimität sicher und selbstbestimmt gestalten, braucht es gezielte Aufklärung, die in einem vertrauensvollen Rahmen stattfindet, der sie ernst nimmt und unterstützt.

Pädagogische Fachkräfte spielen dabei eine zentrale Rolle. Wenn sie informiert, sensibel und handlungsbereit sind, können sie Jugendliche stärken, Risiken benennen und Chancen sichtbar machen. Entscheidend sind Wissen, Haltung, Gesprächsbereitschaft – und eine strukturelle Unterstützung durch Schulen, Träger und Gesellschaft. So wird ein bewusster, reflektierter Umgang mit digitaler Intimität möglich – als Teil einer selbstbestimmten, gesunden Entwicklung.

### Referenzen

Burén, J. & Lunde, C. (2018). Sexting among adolescents: A nuanced and gendered online challenge for young people. *Computers in Human Behavior*, 85, 210–217. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.003>.

Döring, N. (2012). Erotischer Fotoaustausch unter Jugendlichen: Verbreitung, Funktionen und Folgen des Sexting. *Zeitschrift für Sexualforschung*, 25(01), 4–25. <https://doi.org/10.1055/s-0031-1283941>.

Hudson, H. K., & Marshall, S. A. (2018). Consequences and predictors of sexting among selected southern undergraduates. *International Journal of Sexual Health*, 30(1), 20–27. <https://doi.org/10.1080/19317611.2017.1404540>

Molla-Esparza, C., López-González, E. & Losilla, J. (2020). Sexting Prevalence and Socio-Demographic Correlates in Spanish Secondary School Students. *Sexuality Research And Social Policy*, 18(1), 97–111. <https://doi.org/10.1007/s13178-020-00434-0>.

Molla-Esparza, C., Losilla, J. & López-González, E. (2022). Sexting prevalence in high-school students depends on the addressee, media format, explicitness of sexts, and gender. *Behaviour And Information Technology*, 42(16), 2852–2870. <https://doi.org/10.1080/0144929x.2022.2150563>.

Mori, C., Cooke, J.E., Temple, J.R. et al. The Prevalence of Sexting Behaviors Among Emerging Adults: A Meta-Analysis. *Arch Sex Behav* 49, 1103–1119 (2020). <https://doi.org/10.1007/s10508-020-01656-4>.

Naezer, M. & Van Oosterhout, L. (2020). Only sluts love sexting: youth, sexual norms and non-consensual sharing of digital sexual images. *Journal Of Gender Studies*, 30(1), 79–90. <https://doi.org/10.1080/09589236.2020.1799767>.

van Oosten, Johanna & Vandenbosch, Laura. (2017). Sexy online self-presentation on social network sites and the willingness to engage in sexting: A comparison of gender and age. *Journal of Adolescence*. 54. 42-50. 10.1016/j.adolescence.2016.11.006.

Vobbe, Frederic & Kärgel, Katharina. (2020). Sexualisierte Gewalt mit digitalem Medieneinsatz gegen Jungen - Geschlechterbezogene Risiken und Herausforderungen für die Prävention. TUP - Theorie und Praxis der Sozialen Arbeit (ISSN 0342-2275), Ausgabe 1, Jahr 2020, Seite 49 – 56.

### Über die Autorin:

Dr. Jessica Szczuka ist Medienpsychologin und leitet die Forschungsgruppe INTITEC an der Universität Duisburg-Essen. Sie erforscht, wie digitale Technologien Nähe, Sexualität und Beziehungen prägen und wie digitale Intimität verantwortungsvoll gestaltet werden kann.



## BITS 21 – Medienbildung in der Kultur der Digitalität



**BITS 21 ist eine Fortbildungseinrichtung mit medienpädagogischem Schwerpunkt in Trägerschaft des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit (fjs e. V.). Seit dem Jahr 2000 entwickeln und realisieren wir regionale und bundesweite Qualifizierungsangebote zur Förderung von Medienkompetenz – für pädagogische Fachkräfte, Bildungseinrichtungen und Familien.**

Mit praxisnahen Formaten unterstützen wir Kindertageseinrichtungen, die Kinder- und Jugendhilfe sowie Schulen darin, Kinder und Jugendliche kompetent in einer digital geprägten Lebenswelt zu begleiten. Ziel ist es, sie zur kreativen, kritischen und verantwortungsvollen Teilhabe an digitalen Räumen zu befähigen.

Neben der individuellen Qualifizierung begleiten wir auch ganzheitliche Transformationsprozesse auf Organisationsebene und unterstützen Bildungseinrichtungen dabei, sich strategisch und nachhaltig im digitalen Wandel aufzustellen. Sei es durch die Entwicklung medienpädagogischer Leitbilder, die Integration digitaler Bildung in das Qualitätsmanagement oder durch passgenaue Teamfortbildungen. Dafür erarbeiten wir praxisorientierte Instrumente zur Professionalisierung, die strukturelle, personelle und pädagogische Ebenen gleichermaßen berücksichtigen.

Unsere Vision ist eine chancengerechte Bildung in einer mediatisierten Gesellschaft. Wir wollen Menschen unabhängig von Alter, Herkunft oder Bildungsweg dazu befähigen, selbstbestimmt und aktiv

am digitalen Wandel teilzuhaben. Dabei verstehen wir Medienbildung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe – eingebettet in soziale, kulturelle und technologische Entwicklungen.

Im Zentrum unserer Arbeit stehen Lernprozesse, die die Kultur der Digitalität – mit ihren Prinzipien von Vernetzung, Teilhabe, algorithmischer Steuerung und kollaborativem Wissen – aufgreifen und pädagogisch greifbar machen. Lernen wird dabei als reflexiver, ko-kreativer und mediengestützter Prozess begriffen.

#### **Unsere Fortbildungen richten sich an Fachkräfte, die:**

- Medienbildung alltagsintegriert, nachhaltig, lebenswelt- und kompetenzorientiert umsetzen möchten
- Medienkompetenz und medienpädagogisches Handeln gezielt weiterentwickeln wollen
- interdisziplinäre Schnittstellen erschließen – etwa zur Sprachbildung, Diversitätspädagogik, politischen Bildung oder MINT-Förderung

- Kinder und Jugendliche in einer mediatisierten Gesellschaft befähigen wollen, selbstbestimmt, kritisch und verantwortungsvoll zu agieren
- Durch unsere praxisnahen Qualifizierungen unterstützen wir pädagogische Fachkräfte bei der Gestaltung eines lebenslangen und lebensbegleitenden Lernens, auch mit Blick auf sich wandelnde Anforderungen des Arbeitsmarkts sowie notwendige Veränderungs- und Wiedereinstiegsprozesse im beruflichen Alltag.



## Kontakt

BITS 21 im fjs e. V.  
Marchlewskistrasse 27,  
10243 Berlin

Telefon: +49 30 278 62 95  
Telefax: +49 30 2790 126

E-Mail: [info@bits21.de](mailto:info@bits21.de)  
Internet: [www.bits21.de](http://www.bits21.de)