

# HANDLUNGS EMPFEHLUNGEN

**FÜR EINE BEDARFSGERECHTE, AUSSERSCHULISCHE  
MEDIENBILDUNG IN DER STADT KÖLN**



Vorgelegt von der Arbeitsgemeinschaft §78 SGB VIII Außerschulische  
Medienarbeit der Stadt Köln

[www.medienbildung-koeln.de](http://www.medienbildung-koeln.de)

# Handlungsempfehlungen für eine bedarfsgerechte außerschulische Medienbildung in der Stadt Köln

Vorgelegt von der Arbeitsgemeinschaft §78 SGB VIII Außerschulische Medienarbeit der Stadt Köln

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	3
Zur Verortung außerschulischer Medienarbeit in der Kinder- und Jugendhilfe.....	4
Grundprinzipien (medien)pädagogischen Handelns .....	7
Dimensionen der Medienkompetenz.....	12
Ressourcen und Angebote von Akteur*innen der Arbeitsgemeinschaft §78 Außerschulische Medienarbeit in Köln .....	15
Meinungen und Bedarfe von Kindern und Jugendlichen .....	23
Perspektiven und Handlungsempfehlungen.....	25
Quellenverzeichnis.....	27
Impressum .....	28

## Einleitung

Digitale Medien prägen heute in nahezu allen Lebensbereichen das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen. Ob Kommunikation, Lernen, Freizeitgestaltung oder Identitätsentwicklung – digitale Räume sind feste Bestandteile ihrer Lebensrealität. Medienkompetenz ist dabei längst keine Zusatzqualifikation mehr, sondern eine zentrale Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe, Selbstbestimmung und Bildungschancen.

Gleichzeitig zeigen Studien und Praxisbeobachtungen: Der Zugang zu digitaler Bildung und der Erwerb von Medienkompetenz sind sozial ungleich verteilt. Kinder und Jugendliche aus benachteiligten Lebenslagen sind besonders gefährdet, in ihrer Entwicklung abgehängt zu werden – mit weitreichenden Folgen für Teilhabe und Chancengleichheit.

Die rasant fortschreitende Digitalisierung stellt die Stadt Köln im Spannungsfeld von Jugendarbeit und Medienpädagogik permanent vor neue Herausforderungen. Medienarbeit hat Schnittstellen zu ausnahmslos allen Bereichen in Bildung und Jugendarbeit. Jugendrelevante Themen werden praktisch nicht mehr ohne den Zugriff auf digitale Medien verhandelt.

Die außerschulische Medienarbeit in Köln versteht sich als aktiver Partizipations- und Gestaltungsraum, der jungen Menschen unabhängig von Herkunft, Bildung oder sozialem Status den Zugang zu Medienbildung ermöglicht. Mit vielfältigen Formaten, zielgruppengerechten Angeboten und einer breit vernetzten Trägerlandschaft leistet sie einen wesentlichen Beitrag zur Förderung von Medienkompetenz in der Stadtgesellschaft.

Diese Handlungsempfehlung soll dazu beitragen, bestehende Angebote sichtbar zu machen, strukturelle Herausforderungen zu benennen und konkrete Perspektiven für eine zukunftsfähige, gerechte und wirksame außerschulische Medienbildung in Köln weiter zu entwickeln. Grundlage dafür sind sowohl die Einschätzungen und Erfahrungen von Fachkräften, als auch die Perspektiven von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die über eine Online-Umfrage ihre Bedarfe, Wünsche und Expertise eingebracht haben. Ihre Stimmen bilden ein zentrales Fundament dieser Empfehlung.

# Zur Verortung außerschulischer Medienarbeit in der Kinder- und Jugendhilfe

## Die Arbeitsgemeinschaft §78 Medienarbeit

„Medienlernen“ findet bei jungen Menschen durch den selbstverständlichen Umgang mit digitalen Tools grundsätzlich „24/7“ statt und macht damit alle Elemente ihrer Lebenswelt(en) zu spontan entstehenden oder auch permanenten Lern- und Bildungsorten: *„Bildungsprozesse von Kindern und Jugendlichen lassen sich zeitlich, räumlich und sozial nicht eingrenzen“* (Rauschenbach, 2006).

Medienbildung geschieht nicht zuletzt im Verlauf der Selbstbildung von Kindern und Jugendlichen. Sie ist in zunehmendem Maße Teil der Curricula organisierter Bildungsabläufe und ein Querschnittsthema der informellen Bildung, wie sie etwa durch die Jugendförderung im Rahmen der Jugendhilfe umgesetzt wird.

Die Ziele und Handlungsfelder der Jugendhilfe werden in den §§ 1,8,9 und 11-14 des SGB VIII benannt. Jugendhilfe soll:

- junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten fördern
- dazu beitragen, Benachteiligung zu vermeiden und abzubauen
- junge Menschen gleichberechtigt zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und sozialem Engagement anregen
- Eltern und andere Erziehungsberechtigte beraten und unterstützen
- Kinder und Jugendliche vor Gefahren für ihr Wohl schützen
- dazu beitragen, positive Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien sowie eine kinder- und familienfreundliche Umwelt zu erhalten oder zu schaffen

Außerschulische Medienarbeit versteht sich als Angebot, das außerhalb des formalen Bildungsrahmens an Orten der non-formalen Bildung bereitgestellt wird, *„in der Regel keinem Curriculum folgt und nicht auf den Erwerb von formalen Abschlüssen abzielt.“* (Deutsches Jugendinstitut, 2014). Die Zielgruppen dieser Handlungsempfehlung sind dementsprechend Kinder und Jugendliche bis zu 27 Jahren und die mit ihnen befassten Mitarbeitenden in der Jugendhilfe/Jugendförderung.

Angebote der Außerschulischen Medienarbeit in Köln erreichen darüber hinaus auch Eltern und andere Sorgeberechtigte („Jugendforum NRW“) oder inkludieren im

Rahmen intergenerationaler Angebote („Silver Gaming“) auch Personen außerhalb der formalen „Reichweite“ des SGB VIII.

Dass sich Medienthemen in allen Handlungsfeldern der Jugendhilfe verorten lassen, wird nicht zuletzt durch die Zusammensetzung der AG78 Außerschulische Medienarbeit als Herausgeberin dieser Handlungsempfehlung wiedergespiegelt:

Im Handlungsfeld der Jugendverbandsarbeit (§12 SGB VIII) gehören hierzu etwa eSports-Angebote von Jugendverbänden wie der Sportjugend Köln und der Sportjugend NRW, die projektbezogen mit in der Arbeitsgemeinschaft §78 Außerschulische Medienarbeit vertretenen Akteur\*innen kooperieren.

Aus der Jugendsozialarbeit (§13 SGB VIII) ist die Jugendberufshilfe der Stadt Köln in der Arbeitsgemeinschaft §78 vertreten, die unter anderem digital-aufsuchende Angebote bereithält und Medienthemen im Kontext von Ausbildung und Beruf in ihrer täglichen Arbeit verhandelt.

Die Schulsozialarbeit (§13a SGB VIII) der Stadt Köln ist regelmäßig mit Medienthemen aus der Lebenswelt von Schüler\*innen befasst und nutzt ebenfalls niedrigschwellige digitale Schnittstellen zu ihren Zielgruppen.

Das Amt für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln beinhaltet bereits seit mehr als 30 Jahren eine Fachstelle Medienpädagogik und Jugendmedienschutz, die dem Erzieherischen Kinder- und Jugendschutz (§14 SGB VIII) zuzuordnen ist und mit den Akteur\*innen der Jugendarbeit (§11 SGB VIII) permanent kooperiert. Zu den gemeinsamen Leuchtturmprojekten gehört unter anderem das jährlich als medienpädagogischer Teil der gamescom stattfindende „Jugendforum NRW“. Der Fachstelle Medienpädagogik und Jugendmedienschutz obliegt die Geschäftsführung der Arbeitsgemeinschaft §78 Außerschulische Medienarbeit.

Eine herausragende Bedeutung in der Außerschulischen Medienarbeit kommt der Kinder- und Jugendarbeit zu, die durch §11 SGB VIII definiert ist. Hier werden unter anderem grundsätzliche Anforderungen an ihren partizipativen und lebensweltbezogenen Charakter benannt (*„Angebote der Jugendarbeit [...] sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen“*).

Als beispielhafte Schwerpunkte der Jugendarbeit benennt das SGB VIII:

- außerschulische Jugendbildung mit allgemeiner, politischer, sozialer, kultureller, naturkundlicher, gesundheitlicher und technischer Bildung
- Jugendarbeit in Sport, Spiel und Geselligkeit

- arbeitswelt-, schul- und familienbezogene Jugendarbeit
- internationale Jugendarbeit
- Kinder- und Jugenderholung
- Jugendberatung

Die Arbeitsgemeinschaft §78 Außerschulische Medienarbeit spiegelt ein breites Spektrum von Akteur\*innen der Jugendarbeit in Köln wieder. Vertreten sind Träger und Trägerverbände, Einrichtungen und Initiativen von Jugendzentren mit oder ohne medienpädagogischen Schwerpunkt über mobile Jugendarbeit bis zu soziokulturellen/kulturpädagogischen Häusern ebenso wie landes- und bundesweit agierende Arbeitsgemeinschaften und Fachstellen:

- Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e.V. - AJS
- Caritasverband Köln
- ComputerProjekt Köln e.V. als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW – fjmk
- Der Paritätische Köln
- Diakonie Michaelshoven
- Jfc Medienzentrum
- Jugendzentren Köln gGmbH – Jugendzentrum:digital
- Lobby für Mädchen e.V. Köln
- Mediensuchtprävention NRW e.V.
- Pavillon e.V. Köln
- Quäker Nachbarschaftsheim e.V.
- Roots and Routes CGN
- Sozialdienst Katholischer Männer Köln
- sk stiftung für Jugend und Medien der Sparkasse Köln/Bonn
- Zurück in die Zukunft e.V. – Dachlow

Sie erbringen mit einer Vielzahl von temporären wie fortlaufenden Formaten den Großteil der medienpädagogischen Angebote in Köln und bilden konform zu den Vorgaben von §78 SGB VIII eine Mehrheit unter den Mitgliedsorganisationen der Arbeitsgemeinschaft §78 Außerschulische Medienarbeit.

Charakteristisch für die Außerschulische Medienarbeit in Köln ist ihr hoher Vernetzungsgrad. Kooperiert und interagiert wird träger-, einrichtungs- und auch handlungsfeldübergreifend.

## Grundprinzipien (medien)pädagogischen Handelns

In Köln leben laut Amt für Statistik und Stadtentwicklung (2024) etwa 200.000 Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene nach Definition des SGB VIII, davon ca. 177.000 Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren, was die Stadt zu einer „kinderreichen Kommune“ macht. Die permanente Mediennutzung ist in dieser Alterskohorte eine Selbstverständlichkeit: Mit einer durch im Rahmen der JIM-Studie 2024 ermittelten Abdeckung von 98% verfügt nicht nur nahezu jede\*r Jugendliche über ein Smartphone und damit über Zugriff auf digitale Inhalte, sondern nutzt dieses auch täglich. Smartphones ermöglichen beinahe unabhängig von wirtschaftlicher Ausstattung und sozialer Herkunft, „*immer online*“ (merz „Jugendarbeit und Social Media“, 3/2011) zu sein. Sie sind für nahezu alle Kinder und Jugendlichen das zentrale Element der Kommunikation, Information und Unterhaltung. Aus dieser universellen Medienverfügbarkeit folgt ein ebenso umfassender Bedarf an Medienkompetenz und damit an Angeboten der Medienbildung.

Der „Aktionsplan Kinder- und jugendfreundliches Köln“ der Stadt Köln weist diesen Bedarfen besondere Bedeutung zu: *„Online-sein“ ist insbesondere für Jugendliche elementar zur Pflege von Freundschaften, zur Organisation von Freizeit und zur Meinungsbildung*“ und fordert, dass die „digitale Gleichberechtigung“ durch sichergestellten Zugang zu Medien weiter vorangetrieben wird (zweiter Aktionsplan Kinder- und jugendfreundliches Köln, 2022-2025, Seite 127).

In Anbetracht einer derart umfassenden Zielgruppe bedarf es für die Außerschulische Medienarbeit in besonderer Weise eines stabilen Fundaments pädagogischer, ethischer wie auch politischer Grundsätze, die durch die Maßgaben des SGB VIII definiert, aber auch unter Gesichtspunkten der

UN-Kinderrechtskonvention und dem aktuellen Stand der fachlichen Diskussion weiter reflektiert werden sollen.

## **1. Partizipation und Teilhabe**

Im Unterschied zu formalisierten Bildungsprozessen bieten außerschulische Angebote große Räume der Gestaltung im Rahmen unterschiedlicher Ziele und Anforderungen. Kinder und Jugendliche an diesen Gestaltungsprozessen zu beteiligen, ist nicht nur eine bereits durch §11 SGB VIII benannte Verpflichtung (*„Angebote der Jugendarbeit sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden“*), sondern gerade im medienpädagogischen Kontext gleichzeitig eine Möglichkeit, die aktive Mitgestaltung der Lebenswelt im Sinne einer „digitalen Teilhabe“ praktisch einzuüben und umzusetzen.

Der „Aktionsplan Kinder- und jugendfreundliches Köln“ wertet Medien als *„Schlüssel für die Beteiligung an Politik und Gesellschaft sowie für Bildungs- und Berufskarrieren“*, die folgerichtig *„jugendgerecht an vielen unterschiedlichen Bildungsorten vermittelt werden“* sollen und entspricht damit seinerseits Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention, die sowohl den Zugang zu Medien als auch Maßnahmen zum kindgerechten Medienschutz fordert.

Träger der Jugendarbeit können ihre Zielgruppen in vielfältigen Arbeitsweisen dazu befähigen und ermutigen, an der Gestaltung ihrer Angebote und Formate mitzuwirken und dabei digitale Zugänge zu nutzen. Die Möglichkeiten reichen etwa von virtuell-aufsuchenden Schnittstellen zu Nutzer\*innen von Einrichtungen bis zum Bereitstellen von durch Jugendliche selbst bespielten Social Media-Kanälen. Der fachliche Diskurs benennt sechs Stufen der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, die von „Fremdbestimmung/Alibi-Teilhabe“ über „Mitwirkung/Mitbestimmung“ bis zu „Selbstverwaltung/Selbstbestimmung“ reichen (Schröder, 1995). Helbig und Stix ermutigen in ihrem „Dossier Kinderrechte: Digitale Medien und außerschulische Bildung“ dazu, im Sinne einer digitalen Beteiligung auch Stufen wie Selbstverwaltung und Selbstbestimmung mitzudenken.

## 2. Mitwirkung und Vernetzung

Die Kinder- und Jugendarbeit spielt eine Schlüsselrolle, wenn es darum geht, Kinder und Jugendliche zur Mitgestaltung gesellschaftlicher Prozesse zu befähigen und zu ermutigen. So kann sie etwa bestehende kinder- und jugendpolitische Initiativen unterstützen und dazu befähigen, sich über digitale Tools und Foren für ihre Anliegen stark zu machen. Artikel 15 der UN-Kinderrechtskonvention unterstreicht die Bedeutung der Versammlungsfreiheit. Im Rahmen ihrer täglichen Arbeit kann die Außerschulische Medienarbeit Selbstverwaltungsstrukturen fördern, indem sie auf die Potenziale digitaler Werkzeuge und Räume hinweist, die es Kindern und Jugendlichen ermöglichen, sich online zu organisieren und zu engagieren.

Die Anforderungen an eine zeitgemäße und lebensweltorientierte Außerschulische Medienarbeit können ihre Akteur\*innen nur durch Vernetzung erfüllen. Kompetenz im Sinne von Skills und Know-How wie auch die benötigte technische Ausstattung muss schon jetzt regelmäßig institutions- und nicht selten sogar trägerübergreifend untereinander ausgetauscht und gemeinsam genutzt werden, um mit der technischen wie jugendkulturellen Entwicklung Schritt zu halten. Kindern und Jugendlichen werden somit die Notwendigkeiten und Vorteile der Vernetzung gleichsam vorgelebt, was sie zur Bildung eigener Netzwerke anregen und befähigen kann.

## 3. Offenheit, Chancengleichheit und Gerechtigkeit

Medienkompetenz als Voraussetzung, das Recht auf Teilhabe und Partizipation ausüben zu können, bringt für die Anbieter\*innen medienpädagogischer Projekte und Formate die Verantwortung mit sich, größtmögliche Erreichbarkeit zu gewährleisten. Bereits 1990 wurde der „first digital divide“ beschrieben, der geografische und sozioökonomische Ungleichheit im Zugang zu digitalen Medien benennt. Scheint diese Hürde auch durch die nahezu flächendeckende Ausstattung junger Menschen mit Smartphones überwunden, so gewinnt jedoch der „second level digital divide“ an Gewicht: Die Kenntnisse digitaler Medien und damit auch digitaler Zugänge zu Medienbildung und Teilhabe unterscheiden sich nach wie vor in sozialen Gruppen und sozioökonomischen Milieus, was wiederum zu unterschiedlichen Nutzungsarten (konsumierend/passiv versus gestaltend/aktiv) führt. (Kersting, 2020).

Die Jugendarbeit steht damit vor der Herausforderung, *„online und offline medienpädagogische Angebote zur Förderung von Medienkompetenz und Medienbildung an Heranwachsende zu richten, um beiden Formen digitaler Ungleichheiten entgegenzuwirken beziehungsweise vor dem Hintergrund individueller Ressourcen digitale Teilhabe zu fördern“* (Helbing und Stix, 2021).

Ansätze hierzu sind vielfältig und können etwa versuchen, *„sozialräumlich orientierte Angebote auch in den digitalen Raum zu übertragen, wie es vielerorts durch virtuell-aufsuchende oder hybride Formate geschieht“*.

Gezielter Berücksichtigung bedürfen Gruppen, die in besonderer Weise Spannungen und Hindernissen unterliegen: So bieten virtuelle Räume für Jugendliche aus der LSBTI\*-Community unabhängig ihrer geografischen Verortung im ländlichen Raum oder in Metropolen die Möglichkeit zur Selbstdarstellung, Wahrnehmbarkeit und Vernetzung, jedoch auch Angriffsflächen für Hassrede und verbale Gewalt. Junge Menschen mit Flucht- oder Migrationsgeschichte können vom grundsätzlich internationalen Charakter digitaler Medien profitieren, dürfen jedoch nicht aus dem Blickfeld von Einrichtungen mit medienpädagogischen Angeboten geraten.

Allen Geschlechtern und Gendern steht ein gleichberechtigter Zugang zur Medienbildung zu. Gleichzeitig bieten medienpädagogische Formate die Chance zur Reflektion von Stereotypen und damit verbundenen Zuschreibungen, etwa durch die Analyse medialer Geschlechtervorstellungen. Eine gendersensible Medienarbeit kann das Ziel verfolgen, *„theoretisches und praktisches Wissen über Medien zu vermitteln und dabei gleichzeitig für geschlechtsbezogene Problematiken zu sensibilisieren“* (Mittertrainer, 2024).

Angebote der Medienarbeit sollen inklusiv gedacht werden. Dies beinhaltet sowohl, dass medienpädagogische Veranstaltungen und Projekte möglichst barrierefrei zugänglich gestaltet sind, als auch die Möglichkeiten der Inklusion mit und durch Medien zu nutzen und dabei gleichzeitig für Barrieren zu sensibilisieren.

#### **4. Prävention und Parteilichkeit**

Die UN-Kinderrechtskonvention bietet eine wichtige Orientierung für die Rechte von Kindern, die auch im digitalen Raum gelten. Artikel 17, der den *„Zugang zu relevanten Informationen“* thematisiert, kommt dabei eine zentrale Bedeutung in der Außerschulischen Medienarbeit zu. Als besonders nah an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen agierende Form der Jugendarbeit versteht sie Jugendmedienschutz im digitalen Kontext vor allem als erzieherischen Auftrag (Deutscher Bundesjugendring, 2021). Ihre Akteur\*innen sollen in der Lage sein, die vielfältigen und sich ständig wandelnden Medienangebote und ihre Nutzungsgewohnheiten durch Kinder und Jugendliche zu verstehen und dabei potenzielle Herausforderungen einzuschätzen. Aus medienpädagogischer Sicht ist die Kinder- und Jugendarbeit gefordert, jungen Menschen konkrete Umgangs- und Bewältigungsstrategien aufzuzeigen, um so ein kritisches und reflektiertes Medienhandeln zu fördern.

Außerschulische Medienarbeit ergreift damit klar Partei für Kinder und Jugendliche, besonders in vulnerablen Lebensphasen und bei aufkommenden Gefährdungen. Eine Verpflichtung hierzu erwächst nicht zuletzt aus dem Anspruch, digitale Teilhabe und Partizipation zu sichern, die durch Phänomene wie Hate Speech und Desinformation gefährdet sein kann.

Die zunehmende Erfassung und Auswertung jugendlicher Verhaltensweisen in virtuellen Räumen von Social Media bis Online-Shopping führt nicht nur zur fortschreitenden Kapitalisierung persönlicher Daten von jungen Menschen, sondern steuert über Algorithmen gleichzeitig ihren Zugriff auf Informationen, was durch subtile Einflussnahme auf die Meinungsbildung die Ausübung persönlicher Autonomie erschwert. Aufgabe der Außerschulischen Medienarbeit ist es hier, die notwendigen Kompetenzen zum Schutz der Privatsphäre im Sinne von Art. 16 der UN-Kinderrechtskonvention zu vermitteln.

Unabhängig der Förderung und Sicherung des Zugangs zu digitalen Räumen für alle Kinder und Jugendlichen sollen die Herausforderungen potenziell problematischer Nutzungsverhalten mitgedacht werden. Im Sinne einer für die Zielgruppe Partei ergreifenden Prävention kann Außerschulische Medienarbeit Strategien zur Selbstregulation vermitteln und Möglichkeiten eines Ausgleichs zwischen Online- und Offline-Aktivitäten aufzeigen.

# Dimensionen der Medienkompetenz

Für eine wirkungsvolle und bedarfsgerechte Außerschulische Medienbildung bietet das Medienkompetenzmodell von Dieter Baacke (1973/1996) eine bewährte und praxisnahe Struktur. Es unterscheidet vier zentrale Dimensionen von Medienkompetenz: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Diese Kategorien ermöglichen eine systematische Auseinandersetzung mit medienpädagogischen Themen und helfen dabei, Angebote und Maßnahmen bedarfsgerecht zu entwickeln und zu verorten.

Die Dimension **Medienkritik** bezieht sich auf die Fähigkeit, Medieninhalte, -strukturen und -akteur\*innen kritisch zu hinterfragen und ihre gesellschaftlichen Auswirkungen zu reflektieren. Jugendliche und junge Erwachsene sollen darin gestärkt werden, manipulative oder verzerrte Darstellungen zu erkennen, eigene Standpunkte zu entwickeln und mediale Einflüsse auf die Meinungsbildung zu reflektieren. Thematische Schwerpunkte sind:

- Fake News, Desinformation und Quellenprüfung
- Algorithmische Verzerrung (zum Beispiel durch Filterblasen, Bias in Suchmaschinen)
- Medienethik: Umgang mit Hate Speech, Diskriminierung
- Influencer-Kritik und Werbekompetenz
- Künstliche Intelligenz und Deepfakes als Herausforderung für Wahrheitsfindung
- Green IT und Nachhaltigkeit im Medienkonsum
- Stereotypisierung, Schönheitsideale und deren Einfluss auf Identitätsbildung
- Awareness: die Absichten von Akteur\*innen (zum Beispiel Unternehmen, Plattformen) erkennen, problematische Inhalte identifizieren, melden oder meiden
- Auseinandersetzung mit der Rolle von Medien in der Meinungsbildung

Diese Themen fördern eine kritische Auseinandersetzung mit medialen Inhalten und bieten wichtige Anknüpfungspunkte für politische Bildung und Demokratieförderung.

Die Dimension **Medienkunde** umfasst Wissen über Medienstrukturen, technische Grundlagen, rechtliche Aspekte und gesellschaftliche Zusammenhänge. Ziel ist ein reflektiertes Verständnis über die Bedingungen und Mechanismen des digitalen Zeitalters. Zentrale Inhalte sind:

- Digitaler Kapitalismus und die Ökonomien der Aufmerksamkeit
- Grundlagen des Datenschutzes
- Plattformökonomie und Geschäftsmodelle von Social-Media-Anbietern
- Urheberrecht, Creative Commons und Lizenzfragen
- technologische Entwicklungen, zum Beispiel Künstliche Intelligenz, Big Data

- Aspekte des Verbraucherschutzes im digitalen Raum
- Grundlagen des Jugendschutzes in digitalen Medienumgebungen
- Umweltbelastung durch Medienkonsum (zum Beispiel Serverinfrastruktur, Elektroschrott)
- Informationen über Hilfsstrukturen (zum Beispiel bei Mobbing, Missbrauch, Radikalisierung)
- Barrierefreiheit in digitalen Angeboten

Dieses Wissen bildet das Fundament für eine reflektierte und selbstbestimmte Teilhabe an der digitalen Gesellschaft.

Die Dimension **Mediennutzung** beschreibt die Fähigkeit, digitale Medien selbstbestimmt, zielgerichtet und sozial verantwortlich zu verwenden. Sie betrifft sowohl die technische Handhabung als auch die reflektierte Nutzung im Alltag. Relevante Inhalte sind:

- Handhabung/Bedienkompetenz für verschiedene Geräte und Anwendungen
- Nutzung von Social Media und deren Kommunikationskultur
- Gaming als Freizeitaktivität und soziale Praxis
- Informationsrecherche und -bewertung
- digitale Alltagskompetenzen, zum Beispiel Nutzung von ÖPNV-Apps oder Online-Diensten
- Umgang mit Cybermobbing und Datenschutzfragen im Alltag
- Förderung von Digital Wellbeing, Medienbalance und mentaler Gesundheit
- Nutzung digitaler Medien für Partizipation und politische Mitbestimmung

Diese Aspekte sind zentrale Bestandteile jugendlicher Lebenswelten und bieten vielfältige Anknüpfungspunkte für lebensweltorientierte Bildungsangebote.

In der Dimension **Mediengestaltung** geht es um die aktive, kreative und verantwortungsbewusste Produktion medialer Inhalte. Medienbildung zielt hier auf die Entwicklung ästhetischer, technischer und sozialer Gestaltungskompetenzen. Behandelte Themen und Methoden sind:

- kreative Medienprojekte
- Produktion von Podcasts, Videos, Memes, Blogs, Fotos, Streaming, Game Design
- Nutzung digitaler Tools für politische oder persönliche Meinungsäußerung
- Inklusive Mediengestaltung unter Berücksichtigung von Diversität und Barrierefreiheit
- crossmediale Formate, die analoge und digitale Elemente verbinden
- Arbeiten mit kollaborativen Plattformen (zum Beispiel Padlet, Miro)
- Making, Coding, 3D-Druck, Hacking, Upcycling

- Beteiligung an partizipativer Medienkultur wie Fanfiction, Fanart, Modding oder Cosplay
- kreative Formen wie Animation, Lichtinstallationen, Performances, Medienkunst

Diese Angebote eröffnen jungen Menschen Ausdrucksmöglichkeiten, fördern digitale Gestaltungskompetenz und stärken Selbstwirksamkeit.

Die vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke verdeutlichen, dass es nicht nur um die Vermittlung technischer Fertigkeiten geht, sondern um die ganzheitliche Befähigung junger Menschen zu reflektierter Teilhabe, kreativer Mitgestaltung und kritischer Auseinandersetzung mit digitalen Medienwelten.

Um diese Dimensionen in der Praxis wirksam umzusetzen, braucht es konkrete Orte, Akteur\*innen, Materialien und Unterstützungsstrukturen. In Köln bestehen bereits vielfältige Ressourcen, bestehende Netzwerke und Initiativen, die im nachfolgenden Abschnitt dargestellt und im Hinblick auf ihren Beitrag zur außerschulischen Medienbildung eingeordnet werden.

# Ressourcen und Angebote von Akteur\*innen der Arbeitsgemeinschaft §78 Außerschulische Medienarbeit in Köln

## Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e.V. (AJS NRW)

Die AJS NRW ist die landesweite Fach- und Servicestelle für Kinder- und Jugendschutz mit Sitz in Köln. Sie richtet sich vor allem an Erwachsene, die Verantwortung für Kinder und Jugendliche tragen – also pädagogische Fachkräfte, Lehrkräfte, Mitarbeitende der Jugendhilfe, Jugendschutzbeauftragte und Eltern. Ihr Leitgedanke ist das Empowerment junger Menschen: Kinder und Jugendliche sollen zu selbstbestimmten, verantwortungsvollen Persönlichkeiten heranwachsen können. Um das zu erreichen, unterstützt die AJS diejenigen, die die junge Generation erziehen und begleiten. Thematisch deckt die Arbeitsgemeinschaft ein breites Spektrum von Gewaltprävention und Schutz vor sexualisierter Gewalt über Radikalisierungsprävention bis hin zu Rechtsthemen ab. Wichtige Schwerpunkte liegen dabei auf Jugendmedienschutz und Medienpädagogik. Als Servicestelle berät, schult und vernetzt die AJS andere Institutionen: Sie bietet zum Beispiel Fortbildungen, Fachtagungen und Materialien an, um Schulen, Jugendämter, freie Träger und Beratungsstellen auf dem neuesten Stand zu Jugendschutzthemen zu halten. Konkrete Projekte in Trägerschaft der AJS sind in der praktischen Arbeit verortet: So gibt es etwa „Eltern-Medien-Jugendschutz“, ein Programm zur medienpädagogischen Elternarbeit, das Erziehende für die Medienerziehung zu Hause fit macht. Mit „bildmachen“ werden innovative Online-Methoden entwickelt, um Jugendliche präventiv über Soziale Medien zu erreichen (etwa zur Extremismus- oder Suchtprävention). Im Format Elterntalk NRW organisiert die AJS moderierte Eltern-Gesprächsrunden, in denen aktuelle Erziehungsthemen – wie die Chancen und Risiken digitaler Medien – diskutiert werden. Außerdem arbeitet die AJS in landesweiten Kampagnen und Arbeitskreisen mit, um Themen wie Hate Speech, Cyber-Mobbing oder kindgerechte Mediennutzung ins öffentliche Bewusstsein zu rücken. Mit Publikationen wie etwa der Zeitschrift AJS-Forum oder leicht verständlichen Ratgebern wie „Computer-Spiele in der Familie“ liefert sie praxisnahe Informationen und Tipps. Die AJS NRW fungiert als wichtiger Ansprechpartner, Vermittler und Impulsgeber, damit Kinder und Jugendliche in einer sich wandelnden Mediengesellschaft bestmöglich geschützt sind und von den Chancen der digitalen Welt profitieren können.

## ComputerProjekt Köln e.V. / Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Das ComputerProjekt Köln e.V. ist Träger der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, der landesweit agierenden Kompetenzstelle für Medienpädagogik in der Jugendarbeit. Diese Fachstelle – mit Sitz in Köln – unterstützt seit Jahren Institutionen und Fachkräfte in ganz Nordrhein-Westfalen bei der Umsetzung zeitgemäßer Jugendarbeit im digitalen Zeitalter. Die Angebote richten sich einerseits direkt an Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene, andererseits an Multiplikator\*innen wie Pädagog\*innen, um mediale Trends und Methoden in die Fläche zu tragen. Ein bekanntes Projekt der Fachstelle ist der Spieleratgeber-NRW: Hier testen und bewerten junge Spieltester\*innen gemeinsam mit erfahrenen Medienpädagog\*innen aktuelle Computer- und Konsolenspiele. Die Ergebnisse – inklusive pädagogischer Einschätzung und den Stimmen der Jugendlichen – werden online

veröffentlicht und dienen Eltern sowie Fachkräften als Orientierung im Gaming-Dschungel. Darüber hinaus initiiert die fjmK vielfältige medienpädagogische Modellprojekte. Beispiele sind "Silver Gaming", wo durch gemeinsames digitales Spielen der Austausch zwischen Jugend- und Senior\*innengruppen gefördert wird, oder "Level Up", ein inklusives Projekt, das Jugendlichen mit und ohne Behinderung Teilhabe an der Gaming-Kultur ermöglicht. Auch die Förderung von Medienkritik und Kreativität kommt nicht zu kurz: In Projekten wie der Jugendredaktion "Shift" erwerben gaming-affine Jugendliche Medienerfahrung und berufliche Orientierung, während interaktive Spiele wie „KryptoKids“ Kinder spielerisch über Datenschutz und Demokratiebildung aufklären. Die Fachstelle arbeitet eng mit Partnern aus Forschung, Jugendschutz und Kultur zusammen (unter anderem mit der Landesregierung, Hochschulen und Verbänden). Ihr Hauptanliegen ist es, neue Entwicklungen der Jugendmedienkultur aufzugreifen und qualitativ hochwertige Methoden für die Praxis zu entwickeln. Durch Fortbildungen, Beratungen und Publikationen unterstützt sie offene Türen, Jugendzentren, Schulen und andere Einrichtungen dabei, ihre Angebote an die digitale Lebenswelt junger Menschen anzupassen. Insgesamt ist das ComputerProjekt Köln mit der Fachstelle Jugendmedienkultur NRW ein zentraler Akteur der Medienkompetenzförderung: Es schafft Brücken zwischen der schnelllebigen digitalen Jugendkultur und der pädagogischen Praxis und sorgt dafür, dass junge Menschen in NRW kompetent, kreativ und sicher mit digitalen Medien aufwachsen können.

### Diakonie Michaelshoven

Die Diakonie Michaelshoven ist einer der größten sozialen Träger in Köln und Umgebung und in vielen Bereichen der Kinder-, Jugend- und Familienhilfe aktiv. Ihre Angebote richten sich an ein breites Spektrum von Zielgruppen: Von Kindern und Jugendlichen in Kindertagesstätten und Wohngruppen über Familien in schwierigen Lebenslagen bis hin zu Menschen mit Behinderungen oder besonderen sozialen Integrationsbedarfen. Medienpädagogik wird in der Diakonie Michaelshoven als Querschnittsaufgabe verstanden, um die Teilhabe aller Klient\*innen am digitalen Leben zu fördern. So hat der Träger in seinen Jugendhilfe-Einrichtungen medienpädagogische Konzepte etabliert, die Kindern und Jugendlichen einen sicheren, reflektierten Umgang mit digitalen Medien vermitteln. In Wohngruppen und Schulen in eigener Trägerschaft werden unter anderem Workshops zu Internetnutzung, Social Media und Datenschutz angeboten; auch bei der Betreuung unbegleiteter minderjähriger Geflüchteter spielen Medien (etwa für Sprachlern-Apps oder Kontakte zur Familie) eine förderliche Rolle. Ein herausragendes Projekt ist das PIKSL Labor Köln, das die Diakonie Michaelshoven 2021 in Köln-Braunsfeld eröffnet hat: In diesem inklusiven Medienlabor erhalten Menschen mit und ohne Behinderung Zugang zu digitaler Bildung. Dort lernen besonders Menschen mit geistiger Beeinträchtigung den Umgang mit Internet, Smartphone und Computer in leicht verständlicher Form und entwickeln so digitale Selbstständigkeit – ein Leuchtturmprojekt für digitale Inklusion. Darüber hinaus veranstaltet die Diakonie Michaelshoven in ihren Familienzentren regelmäßig Elternabende zur frühen Medienerziehung (etwa „Aufwachsen im digitalen Zeitalter“ in Kooperation mit der Landesanstalt für Medien NRW), um Eltern praktische Tipps für den kindgerechten Medieneinsatz zu geben. Durch Kooperationen mit Hochschulen (zum Beispiel Beteiligung an Forschungsprojekten zur nachhaltigen Medienbildung in

Wohnheimen) und interne Fortbildungen stellt die Diakonie sicher, dass ihre Mitarbeitenden für die Herausforderungen der Digitalisierung in der sozialen Arbeit gut gerüstet sind. Insgesamt verfolgt die Diakonie Michaelshoven das Ziel, Medienkompetenz und digitale Teilhabe bei benachteiligten Gruppen aktiv zu fördern und so Chancengerechtigkeit im digitalen Wandel zu schaffen.

### Fachstelle Medienpädagogik und Jugendmedienschutz im Amt für Kinder, Jugend und Familie

Die Fachstelle Medienpädagogik ist Teil des Amtes für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln und befasst sich bereits seit den 1990er-Jahren mit allen Themen aus dem Spannungsfeld "Jugend und Medien". Als Einrichtung des präventiven Jugendschutzes steht sie allen Kindern und Jugendlichen ebenso zur Verfügung wie Eltern, Fachkräften und allen anderen interessierten Kölner\*innen. Die Fachstelle versteht sich als ein Initiator und Kristallisationspunkt medienpädagogischer Arbeit und agiert kooperativ und vernetzend mit Trägern, Einrichtungen, Initiativen und Projekten aus dem ganzen Stadtgebiet und darüber hinaus. Als Veranstalterin entwickelt, initiiert und verwirklicht sie Projekte wie das seit 2013 zur gamescom gehörende Jugendforum NRW oder das Jugend-Kultur-Festival "Dein Domizil". Zu fortlaufenden Aufgaben gehören unter anderem die Akquise und gegebenenfalls Weitergabe von Fördermitteln aus unterschiedlichen Quellen wie auch die fachliche Beratung und Unterstützung verschiedener Institutionen und Gremien der kommunalen Verwaltung.

### jfc Medienzentrum Köln e.V.

Das jfc Medienzentrum Köln e.V. ist eine anerkannte Fachstelle für Kinder- und Jugendmedienarbeit in Köln und Nordrhein-Westfalen. Als gemeinnütziger Verein und freier Träger der Jugendhilfe (gegründet 1976 als „Jugendfilmclub“) bietet das Zentrum pädagogische Aktivitäten, Beratung, Qualifizierung und Dienstleistungen im Bereich Medien, Kultur und Bildung an. Es erhält eine Grundförderung durch das Land Nordrhein-Westfalen und die Stadt Köln und kooperiert projektbezogen mit verschiedenen öffentlichen und privaten Partner\*innen. Zielgruppe sind vor allem Kinder und Jugendliche sowie deren Familien. Gleichzeitig wendet sich das jfc Medienzentrum an Multiplikator\*innen – etwa pädagogische Fachkräfte in Bildung, Kultur und Sozialarbeit, um den aktiven und kompetenten Einsatz von Medien in der Jugendarbeit zu fördern. Im Fokus steht, die Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen zu unterstützen und ihre aktive, kreative und sichere Beteiligung an der digitalen Medienwelt zu ermöglichen.

Besondere Projekte verdeutlichen die Arbeitsweise des jfc Medienzentrums: So vermittelt das Projekt „We track KI“ Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen und Fachkräften einen praxisnahen Zugang zur Welt der Künstlichen Intelligenz. Die Teilnehmenden lernen, wie KI-Tools funktionieren und sinnvoll eingesetzt werden können, und setzen sich gleichzeitig mit den ethischen und gesellschaftlichen Fragen zu dieser Technologie auseinander. Ein anderes Beispiel ist „Cinepänz“ (Junges Filmfestival Köln) – ein renommiertes Kinder- und Jugendfilmfestival, das vom jfc Medienzentrum seit über 30

Jahren jährlich im Herbst ausgerichtet wird. Dieses Festival präsentiert qualitativ hochwertige Kinder- und Jugendfilme in verschiedenen Kölner Spielstätten und bietet mit Mitmach-Angeboten wie Kinderjurs, Festivalredaktionen und Filmworkshops jungen Zuschauer\*innen die Möglichkeit, Filmkultur aktiv zu erleben und Medienkompetenz spielerisch zu erwerben.

### Jugendzentrum.digital

Das Jugendzentrum.digital ist eine Einrichtung der offenen Kinder- und Jugendarbeit in Köln-Mülheim mit einem innovativen Schwerpunkt auf Medien und Digitalem. Angesprochen werden Kinder und Jugendliche ab dem Grundschulalter bis etwa 27 Jahren, die hier einen zeitgemäßen Freizeittreff und Lernort zugleich finden. Als Jugendmedienzentrum bietet das Jugendzentrum.digital Raum zum Ausprobieren, Experimentieren und Kreativsein mit Technologien – ganz nach dem Motto, die Lebenswelten der jungen Generation aufzugreifen. Die Angebote finden vor Ort, aber auch digital oder hybrid statt, sodass auch Teilnehmende von außerhalb oder mit Mobilitätseinschränkungen problemlos dabei sein können. Im Zentrum steht das Jugendmediencafé, ein offener Treffpunkt, der mit moderner Technik ausgestattet ist und niederschweligen Zugang zu vielfältigen digitalen Aktivitäten ermöglicht. Die medienpädagogische Arbeit gliedert sich in fünf Schwerpunkte: Making & Coding (etwa Programmieren, Tüfteln mit Elektronik), eSports & Gaming (gemeinsames Computerspielen und Veranstellen von Turnieren), Musik & Audioproduktion (etwa ein eigenes Tonstudio für junge Musikbegeisterte), Foto & Videoproduktion (von Fotoprojekten bis zu YouTube-Videos) sowie Streaming & Social Media (Streaming-Workshops, eigene Kanäle betreuen). Im offenen Betrieb können Jugendliche in all diesen Bereichen erste Erfahrungen sammeln und werden dabei von medienpädagogischen Fachkräften begleitet. Partizipation wird großgeschrieben: Besucher\*innen können eigene Projektideen einbringen und es gibt monatlich zum Beispiel eine „App des Monats“, die gemeinsam getestet und diskutiert wird. Mit diesem Konzept gehört das Jugendzentrum.digital zu den Modellprojekten in NRW für zeitgemäße Jugendarbeit. Es ermöglicht jungen Menschen – unabhängig von Geschlecht, Herkunft oder Bildungshintergrund – einen sicheren Zugang zur digitalen Welt, fördert Kreativität und Talententwicklung und vermittelt spielerisch wichtige Zukunftskompetenzen im Medienbereich.

### Lobby für Mädchen e.V. (Mädchenhaus Köln)

Die Lobby für Mädchen – Mädchenhaus Köln e.V. setzt sich stadtweit für die Belange von Mädchen und jungen Frauen im Alter von ca. 10 bis 27 Jahren ein. Als anerkannter Jugendhilfeträger bietet der Verein niedrigschwellige Beratung und geschützte Räume in zwei Mädchenzentren (in Mülheim und in der Innenstadt) sowie eine Online-Beratung an. Die Zielgruppe sind alle Mädchen und jungen Frauen unabhängig von Herkunft oder Hintergrund, die Unterstützung, Beratung oder einfach einen sicheren Ort zur Entfaltung suchen. Im Mittelpunkt steht die Stärkung der persönlichen und medialen Kompetenz: Mädchen werden ermutigt, ihre Interessen selbstbewusst zu vertreten und einen kritischen, sicheren Umgang mit digitalen Medien zu erlernen. In den Mädchenzentren finden

regelmäßig medienpädagogische Workshops statt – etwa zu Themen wie Internetsicherheit, Cybermobbing oder kreativer Mediennutzung – die den Teilnehmerinnen einen geschützten Rahmen zum Ausprobieren bieten. Als besonderes Angebot wurde jüngst ein eigenes "LOBBY-Magazin" ins Leben gerufen, in dem verschiedene Arbeitsbereiche über aktuelle Themen der Mädchenarbeit berichten. Außerdem engagiert sich der Verein in Präventionsprojekten (z.B. Elterntalks oder Workshops an Schulen) und betreibt Lobbyarbeit auf kommunaler Ebene, um die Lebenslagen von Mädchen sichtbar zu machen. Die Lobby für Mädchen arbeitet intersektional und empowernd, um Mädchen in Köln sowohl offline als auch online ein sicheres, selbstbestimmtes Aufwachsen zu ermöglichen.

### Mediensuchtprävention NRW e.V.

Mediensuchtprävention NRW e.V. ist ein noch junger Verein aus Köln, der landesweit Aufklärungsarbeit zu exzessiver Mediennutzung und digitalen Süchten leistet. Die Zielgruppe sind vor allem Kinder und Jugendliche als Endnutzer\*innen digitaler Medien sowie deren Eltern, Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte als Multiplikator\*innen. Der Vereinszweck besteht darin, die Öffentlichkeit über Gefahren einer sogenannten "Mediensucht" (wie etwa übermäßige Computerspiel- oder Smartphonennutzung) zu informieren und durch präventive Maßnahmen gegenzusteuern: Kinder und Jugendliche sollen zu einer verantwortungs- und maßvollen Mediennutzung befähigt werden. Trotz der jungen Vereinsstruktur verfügt Mediensuchtprävention NRW über ein Team aus Expert\*innen mit bis zu 15jähriger Erfahrung im Themenfeld. In Zusammenarbeit mit Schulen, Jugendhilfe und Politik entwickelt und realisiert der Verein innovative Projekte der Suchtprävention. So werden Fortbildungen für Multiplikator\*innen angeboten, um aktuelles Wissen und Handlungsstrategien zum Thema "Mediensucht" weiterzugeben. Zudem hat der Verein an der Entwicklung bewährter Programme wie „Net-Piloten“ (Peer-Education-Projekt zu Computerspiel- und Internetabhängigkeit) und „Smart Kiddies“ (frühkindliche Medienerziehung) mitgewirkt bzw. führt diese durch. Besonderes Augenmerk liegt auch auf der Sensibilisierung von Entscheidungsträger\*innen: Durch Vorträge, Netzwerkarbeit und Stellungnahmen (etwa im Landtag) bringt sich Mediensuchtprävention NRW e.V. aktiv in die jugendpolitische Debatte ein. Geleitet ist der Verein durch die Vision, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen so zu stärken, dass sie digitale Angebote selbstbestimmt und gesund nutzen können - und "Mediensucht" gar nicht erst entsteht.

### OT Die Villa

„Die Villa“ ist eine Kinder- und Jugendeinrichtung des SKM Köln im Stadtteil Köln-Volkhoven/Weiler. Ihr Angebot richtet sich an Kinder, Jugendliche und Familien aus dem Veedel und der Umgebung. Die zentrale Zielgruppe sind Kinder und junge Menschen im Alter von etwa 10 bis Mitte 20 Jahren. Als "Offene Tür" bietet die Villa einen frei zugänglichen Treffpunkt, an dem junge Menschen unterschiedlicher sozialer und kultureller Hintergründe zusammenkommen. Durch vielfältige Freizeit-, Bildungs- und Beratungsangebote – von Sport und Kreativaktivitäten bis hin zu Hausaufgabenhilfe und Elternberatung – fördert die Einrichtung soziale Kompetenz, Toleranz, Integration und

persönliche Entwicklung der Jugendlichen in ihrem Lebensumfeld. Größtes Ziel ist es, gegenseitigen Respekt zu vermitteln und vorzuleben.

Zu den besonderen Projekten der OT „Die Villa“ gehören insbesondere die „Jugendfilmakademie“ und das Musikprojekt „Zukunftsmusik“. In der Jugendfilmakademie erhalten filmbegeisterte Jugendliche die Möglichkeit, eigene Kurzfilme zu produzieren und dabei alle Bereiche des Filmschaffens kennenzulernen – von der Drehbuchentwicklung über Kamera und Licht bis hin zu Ton und Schnitt. Dieses Projekt hat bereits mehrere erfolgreiche Produktionen hervorgebracht und ist zu einem festen Bestandteil der pädagogischen Arbeit der Villa geworden. Das Projekt „Zukunftsmusik“ wiederum ist ein „Musiklehrer\*innen-Projekt für sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche“. Es ermöglicht jungen Menschen, die sonst wenig Zugang zu musischer Bildung haben, qualifizierten Musikunterricht zu erhalten und musikalische Talente zu entfalten. Beide Projekte verdeutlichen den ganzheitlichen Ansatz der Villa, der kreative, kulturelle und persönliche Förderung der Jugendlichen verbindet.

### OT Take Five (SKM Köln)

Das Angebot der OT Take Five richtet sich je nach Standort an Kinder und Jugendliche aus Bilderstöckchen oder Mauenheim und Umgebung. Ergänzend dazu gibt es Angebote für Familien und die Bewohner\*innen im Umfeld. Das Motto der Einrichtung ist, bezugnehmend auf den Jazzklassiker „Take Five“, eine Aufforderung, sich für eine Zeitspanne von mindestens fünf Minuten zu entspannen: Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene haben hier einen Ort, an dem sie sich von ihrem Alltagsstress entspannen können.

Der Offene Bereich als zentraler Bereich der Kinder- und Jugendarbeit ist das zweite Wohnzimmer der Besuchenden im Alter von 10 bis Mitte 20 Jahren. Ohne Konsumzwang können sie hier Freund\*innen treffen, Musik hören, „chillen“, miteinander reden und die Freizeit gemeinsam gestalten. Das Take Five bietet Kindern und Jugendlichen unterschiedlicher Herkunft einen Raum, um von- und miteinander zu lernen. Solidarität, Toleranz und Respekt stehen dabei im Vordergrund. Auf dem Weg zu diesem Ziel ist eine grundsätzlich vorurteilsfreie und annehmende Haltung den Kindern und Jugendlichen gegenüber der notwendige Ausgangspunkt.

Ein Schwerpunkt der Einrichtung ist die außerschulische Medienarbeit. Unter partizipativer Einbindung der Besuchenden entstanden Projekte, die fest in die Angebotsstruktur integriert wurden. Neben den verschiedenen Social Media Auftritten, die unter der Anleitung der Kinder und Jugendlichen entstanden sind und mittlerweile durch sie gepflegt werden, gibt es ein Tonstudioangebot. Hier haben die Besuchenden die Möglichkeit, eigene Kompositionen und die daraus entstehenden Songs oder auch Podcasts zu produzieren und diese anschließend in Form von Musikvideos oder Vlogs auf den digitalen Plattformen zu veröffentlichen. Als Mitglied des HipHop Netzwerk Nippes seit 2001 bietet das Take Five kontinuierlich Subkulturarbeit an, welche ebenfalls im digitalen Raum zur Geltung kommt. Durch die Vernetzung in der Arbeitsgemeinschaft §78 Außerschulische Medienarbeit in Köln erhalten die Besuchenden der Einrichtung monatlich immer wieder die Möglichkeit, einen Video Live Stream im professionellen Rahmen mitzugestalten und sowohl hinter als auch vor der Kamera aktiv zu werden.

### Quäker Nachbarschaftsheim e.V.

Das sozial-kulturelle Zentrum Quäker Nachbarschaftsheim e.V. ist ein städtisch und landesweit anerkanntes Bürgerzentrum sowie anerkannter Träger der freien Jugendhilfe. Es ist mit seinen sozialen und pädagogischen Angeboten für Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Senior\*innen in der Kölner Innenstadt und Ehrenfeld fest verwurzelt. Der Verein hat eine Vielzahl von Tätigkeitsfeldern: Kindertagesstätte, Offene Tür für Kinder und Jugendliche, Treff der Generationen, Hilfen zur Erziehung, Senior\*innennetzwerke sowie ein Brückenprojekt für unbegleitete minderjährige Geflüchtete.

Im Rahmen der offenen Kinder- und Jugendarbeit finden junge Menschen aus dem ganzen Stadtgebiet einen geschützten Treffpunkt, der neben klassischen Freizeitaktivitäten auch medienpädagogische Projekte beinhaltet. So werden beispielsweise Gaming-Events und kreative Medienworkshops angeboten, bei denen auf spielerische Art und Weise Medienkompetenz erworben wird. Hierzu zählen auch generationsübergreifende Angebote. Besondere Projekte wie Ferienprogramme gegen Diskriminierung (zum Beispiel in Kooperation mit Zweitzugen e.V.) oder die Beteiligung am Jugendforum NRW auf der gamescom unterstreichen das Engagement des Hauses in der Medienbildung und Demokratieförderung.

### Roots & Routes Cologne e.V.

Roots & Routes Cologne e.V. ist eine anerkannte Einrichtung der kulturellen Bildung in Köln, die sich auf internationale Jugendprojekte in Kunst, Musik, Medien und Tanz spezialisiert hat. Die Zielgruppe sind kreative Jugendliche und junge Erwachsene, oft mit vielfältigen kulturellen Wurzeln, im Alter von ca. 16 bis 27 Jahren. Der Verein fördert kulturelle Vielfalt und Inklusion, indem er jungen Talenten die Möglichkeit gibt, ihre Fähigkeiten in interdisziplinären Projekten weiterzuentwickeln. Ein Flaggschiff ist die jährliche ROOTS & ROUTES Experience: hierbei kommen Dutzende junge Künstler\*innen aus ganz Europa zusammen, um in einem mehrwöchigen Campus gemeinsame Performances in Bereichen wie Musik, Theater, Tanz und Live-Media zu erarbeiten, die anschließend in Köln öffentlich aufgeführt werden. Auf lokaler Ebene hat Roots & Routes mit Projekten wie iJuLa (intersectional Youth Labs) Räume geschaffen, in denen queere und intersektionale Themen von und für Jugendliche künstlerisch und medial bearbeitet werden. Grundsätzlich setzt der Verein auf peer-to-peer-Lernen und medienpädagogische Methoden: Die Teilnehmenden produzieren etwa Musikvideos, Dokumentationen oder Social-Media-Inhalte zu ihren Projektthemen und erwerben so "ganz nebenbei" Medienkompetenzen. Dabei werden sie von erfahrenen Mentor\*innen aus der Kultur- und Medienbranche begleitet. Die Arbeit von Roots & Routes zielt darauf ab, junge Menschen in ihrer kreativen und beruflichen Entwicklung zu stärken und ihnen zugleich Werte wie Diversität, Selbstentfaltung und gesellschaftliche Verantwortung – auch im digitalen Raum – zu vermitteln.

### Schulpsychologischer Dienst der Stadt Köln

Der Schulpsychologische Dienst der Stadt Köln ist eine städtische Beratungsstelle, die Schüler\*innen, Eltern sowie Lehrkräfte im Schulalltag psychologisch unterstützt. Die Zielgruppe umfasst somit alle am Schulleben Beteiligten – von einzelnen Schüler\*innen mit Lern- oder Verhaltensproblemen bis hin zu ganzen Lehrer\*innenkollegien in Fortbildung. Hauptaufgabe ist es, junge Menschen dabei zu begleiten, ihren Schulbesuch erfolgreich und gesund zu gestalten. Dazu bietet der Dienst individuelle Beratung bei schulbezogenen Problemen (etwa Leistungsängsten, sozialen Konflikten oder Verhaltensauffälligkeiten) und steht Schulen in Krisensituationen professionell zur Seite. Ein Schwerpunkt liegt auf Prävention: Der Schulpsychologische Dienst schult Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte in Themen wie Gewaltprävention, Krisenintervention und Mobbing/Cybermobbing. Im Kontext der Medienpädagogik berät er zum Beispiel zum Umgang mit Cybermobbing, exzessiver digitaler Mediennutzung und den psychischen Auswirkungen der digitalen Lebenswelt auf Kinder und Jugendliche. Zudem wurde das Angebot der "Jugendberatung digital" geschaffen, um Jugendliche auch online niederschwellig zu erreichen und Unterstützung anzubieten. Durch Fortbildungen, schulinterne Workshops und Beratung trägt der Dienst dazu bei, Medienkompetenz und einen verantwortungsvollen Medieumgang im Schulkontext zu fördern und gleichzeitig Risiken wie "Mediensucht" oder Online-Konflikte frühzeitig anzugehen. Insgesamt versteht sich der Schulpsychologische Dienst als Partner für Schulen und Familien, um den Lern- und Lebensraum Schule – gerade auch unter digitalen Vorzeichen – gesund und sicher zu gestalten.

## Meinungen und Bedarfe von Kindern und Jugendlichen

Die im Mai 2025 durchgeführte Online-Umfrage "Du lebst in Köln? Du bist gefragt" macht deutlich: Junge Menschen in Köln nutzen digitale Medien nicht nur intensiv, sondern auch reflektiert und wünschen sich vor allem mehr kreative, sichere und unterstützende Angebote.

**Aktuelle Mediennutzung:** Am beliebtesten sind Social Media (73 %), Gaming (71 %) und Streaming (61 %). Kreative und produktive Formate wie Audioproduktion (45 %), Bücherlesen (35 %), Fotografie (24 %) oder Programmieren (22 %) werden ebenso genutzt.

**Interesse an neuen Medienformaten:** Viele möchten kreative Angebote wie Videoproduktion (49 %), Fotografie (39 %), Content Creation (33 %) und Coding (29 %) ausprobieren – ein klares Potenzial für medienpädagogische Projekte.

**Wünsche für Köln:** Gefragt sind mehr kreative Medienangebote (56 %), aber auch Unterstützung bei Mediensucht (44 %), Cybermobbing (31 %) und Cybergrooming (29 %).

**Nutzung von KI:** KI wird vor allem für Textgenerierung und Informationssuche genutzt. Kreative Anwendungen wie Musik- oder Bildgenerierung spielen aktuell eine Nebenrolle.

**Medienpolitische Ideen ("Wenn ich König\*in von Köln wäre"):**

- Schutz im Netz: Altersbeschränkungen, Mobbingprävention, Aufklärung zu Cybergrooming
- Medienbildung: Mehr Informatik an Schulen, kostenlose Kurse, kreative Lernorte
- Digitale Infrastruktur: Besseres WLAN, digitale Jugendzentren
- Gesellschaftliche Themen: Umweltschutz, Barrierefreiheit, Anti-Desinformation
- Kreative Aktionen: Plakataktionen, virale TikToks zu gesellschaftlichen Themen

Zitate aus der Umfrage:

“Mehr Jugendzentren mit Gamingaspekt und Elterngespräche zur Aufklärung von Cybermobbing und Cybergrooming”

“Besseres WLAN überall, billigere Kinos und mehr Orte wo man zusammen zocken kann”

“Ich würde gerne Repair-Cafes eröffnen, wo jeder Sachen bauen und verändern kann”

“Mehr Awareness im Umgang mit GenAI. ChatGPT & CO. zerstören den Planeten, ersetzen kreative Jobs und nehmen vielen die Initiative zum selber Denken und Schaffen.”

Die Umfrage "Medienangebote in Köln für Kinder und Jugendliche - 5 Fragen an dich" wurde mit SurveyMonkey erstellt und ab dem 19.5.-9.6.2025 in den sozialen Netzen und Gruppenangeboten der Mitglieder der Arbeitsgemeinschaft §78 geteilt. Eine detaillierte Auswertung wird nach Beendigung der Umfrage veröffentlicht.

## Perspektiven und Handlungsempfehlungen

Die Ergebnisse der Arbeitstagung der Arbeitsgemeinschaft §78 Medienbildung im Februar 2025, an der über 50 Fachkräfte aus der Kölner Kinder- und Jugendarbeit teilnahmen, verdeutlichen die zentrale Rolle Außerschulischer Medienbildung für die Lebenswelt junger Menschen. Medienpädagogik ist längst kein optionales Zusatzangebot mehr, sondern ein notwendiges Fundament zeitgemäßer Jugendhilfe. Der digitale Wandel verändert Kommunikationswege, Sozialverhalten, politische Teilhabe und Identitätsentwicklung. Ziel muss es sein, Medienbildung als integrierten Bestandteil kommunaler Jugendförderung zu verstehen. Die Bedarfe, die von den Fachkräften formuliert wurden, zeigen klar auf, an welchen Punkten die bestehenden Strukturen weiterentwickelt werden sollten. Sie richten sich nicht allein auf zusätzliche Mittel, sondern auf die Schaffung sinnvoller Rahmenbedingungen, verlässlicher Koordinierung und fachlicher Unterstützung:

- **Verlässlichkeit und Kontinuität:** Fachkräfte und Träger benötigen stabile Rahmenbedingungen, um langfristige Beziehungen zu jungen Menschen aufzubauen. Verlässliche Angebotsstrukturen fördern nachhaltige Bindung und Qualitätsentwicklung.
- **Vernetzung und Koordination:** Eine zentrale Anlaufstelle für medienpädagogische Fachfragen, Technik, Methoden, Beratung und Qualifizierung ermöglicht effektive Ressourcennutzung und stärkt trägerübergreifende Zusammenarbeit.
- **Fachliche Weiterentwicklung:** Die digitale Lebenswelt entwickelt sich rasant. Um Schritt halten zu können, braucht es regelmäßige, niedrigschwellige Fortbildungsangebote, digitale Sprechstunden, Orientierungshilfen und Materialien für unterschiedliche Wissensniveaus.
- **Nutzer\*innenzentrierung:** Jugendliche bringen konkrete Fragen und Themen ein – von Social Media und Gaming über KI, Cybermobbing und Desinformation bis hin zu Selbstdarstellung und digitaler Identität. Angebote müssen diese Perspektiven ernst nehmen und aufgreifen.
- **Innovationsfreude und Haltung:** Fachkräfte benötigen Räume, um neue Ansätze auszuprobieren, Unsicherheiten abzubauen und gemeinsam mit jungen Menschen kreative Wege in der Medienbildung zu gestalten. Die Förderung eines konstruktiven Umgangs mit vermeintlichen „Grauzonen“ ist dabei ebenso wichtig wie Mut, Bildung neu zu denken.

Köln ist gut aufgestellt, was Expertise, Engagement und bestehende Strukturen betrifft. Nun gilt es, diese Stärken strategisch zu bündeln und in einen kommenden

Kinder- und Jugendförderplan zu überführen. Medienpädagogik ist eine Querschnittsaufgabe – sie berührt Bildungsprozesse, Jugendkultur, Demokratiebildung, Teilhabe, Schutz und Empowerment. Eine gezielte Verankerung in den Förderstrukturen der Stadt ist nicht nur zeitgemäß, sondern notwendig, um der Lebensrealität junger Menschen gerecht zu werden.

Die Ergebnisse der Jugendbefragung im Mai 2025 machen deutlich, dass junge Menschen in Köln nicht nur reflektierte Mediennutzer\*innen sind, sondern klare Vorstellungen davon haben, was sie brauchen: kreative Räume, Unterstützung bei Risiken und echte Mitgestaltungsmöglichkeiten. Sie wünschen sich Orte, an denen sie mit digitalen Tools experimentieren und Inhalte selbst gestalten können - und dabei begleitet werden. Gleichzeitig benennen sie wichtige Herausforderungen wie Cybergrooming, Mediensucht oder den kritischen Umgang mit Künstlicher Intelligenz, die nicht zuletzt auch von pädagogischen Fachkräften wahrgenommen und aufgegriffen werden müssen.

Die Rückmeldungen von jungen Menschen sind mehr als nur Impulse. Sie zeigen konkrete Handlungsbedarfe auf und bilden gemeinsam mit der Expertise der Arbeitsgemeinschaft §78 Außerschulische Medienbildung eine belastbare Grundlage für zukünftige Planungen. Die vorliegenden Handlungsempfehlungen verstehen sich daher als Impuls für Politik, Verwaltung und Trägerlandschaft, Medienbildung in Köln strategisch weiterzudenken, weiterzuentwickeln und sichtbar zu stärken.

Jetzt gilt es, gemeinsam ins Handeln zu kommen: durch verlässliche Förderstrukturen, mutige Praxisentwicklung und eine konsequente Verankerung medienpädagogischer Prinzipien in allen Bereichen der Kinder- und Jugendförderung. Nur so kann Köln seiner Verantwortung gerecht werden, Kindern und Jugendlichen ein sicheres, kreatives und selbstbestimmtes Aufwachsen in der digitalen Welt zu ermöglichen. Daher sind diese Handlungsempfehlungen als Einladung zu verstehen, konkrete Schritte und Maßnahmen gemeinsam weiterzuentwickeln.

# Quellenverzeichnis

Aufenanger, S. (2014). Medienkompetenz in der digitalen Welt. In: Medienpädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung

Baacke, Dieter (1996) Medienkompetenz - Begrifflichkeit und sozialer Wandel. Quelle: Aus: Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn: Klinkhardt (1996) S. 112-124

Deutscher Bundesjugendring (n.b.), Digitalpakt Kinder- und Jugendarbeit, zugegriffen 14.04.2025

Ertelt, J., & Brüggem, N. (2011) Jugendarbeit und social media: Editorial. merz | medien + erziehung, 55(3), 6-7.

Groeben, N. (2002). Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation für die Informationsgesellschaft. In: Medienjournal, 26(1), 4-15

Helbig, Christian, und Stix, Cornelia (2021)  
Digitale Medien und Kinderrechte in der non-formalen und außerschulischen Bildung. In Teilhaben! Kinderrechtliche Potenziale der Digitalisierung. Online-Dossier, Hrsg. Deutsches Kinderhilfswerk, <https://dossier.kinderrechte.de/auserschulische-bildung>, zugegriffen 01.04.-21.04.2025

Kersting, N. (2020). Digitale Ungleichheiten und digitale Spaltung. In: Klenk, T., Nullmeier, F., Wewer, G. (eds) Handbuch Digitalisierung in Staat und Verwaltung. Springer VS, Wiesbaden, 31

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024) JIM 2024, Stuttgart, 5

Mittertrainer, Mina (n.b.). Gendersensible Medienarbeit. In Gendersensible Medienarbeit • Medien\_Weiter\_Bildung , zugegriffen 14.04.2025

Rauschenbach, Thomas, Wiebken Dux und Erich Sass (2006)  
Einleitung in: Informelles Lernen im Jugendalter. Vernachlässigte Dimensionen der Bildungsdebatte, Hrsg. Thomas Rauschenbach, Wiebken Dux und Erich Sass, 7–12. Weinheim und München: Beltz Juventa

Schorb, B. (2015). Medienpädagogik: Grundlagen und Perspektiven. Wiesbaden: Springer VS.

Schröder, Richard (1995) Kinder reden mit! Beteiligung an Politik, Stadtplanung und gestaltung. Basel: Beltz Verlag, 11-14

Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie (2022-2025). Aktionsplan kinder- und jugendfreundliches Köln, 13

Tulodziecki, G. (2010). Medienbildung in Schule und Unterricht: Grundlagen und Beispiele. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

# Impressum

AG §78 Außerschulische Medienarbeit  
Stadt Köln - Die Oberbürgermeisterin  
Amt für Kinder, Jugend und Familie  
Kinderinteressen und Jugendförderung  
Fachstelle Medienpädagogik und Jugendmedienschutz  
Ottmar-Pohl-Platz 1  
51103 Köln

Geschäftsführung: Boris Graue  
Kontakt: [boris.graue@stadt-koeln.de](mailto:boris.graue@stadt-koeln.de)

Sprecher: Markus Sindermann  
Kontakt: [sindermann@fjmk.de](mailto:sindermann@fjmk.de)

Stellv. Sprecherin: Patricia Gläufcke  
Kontakt: [gläufcke@ifc.info](mailto:gläufcke@ifc.info)  
Fon:

Autor\*innen:  
Markus Sindermann, Harmen Koy, Boris Graue, Patricia Gläufcke

Redaktion:  
Patricia Gläufcke, Boris Graue, Markus Sindermann

Redaktion Ressourcen u. Angebote:  
Matthias Felling, Markus Sindermann, Charlotte Willach, Boris Graue, Patricia Gläufcke,  
Daniel Heimbach, Vanessa Erdmann, Andreas Pauly, Gregor Mink, Christian Schons,  
Harmen Koy, Yves Sanwidi, Stephanie Engelmann

Umfrage:  
Patricia Gläufcke, Daniel Heimbach

Lektorat:  
Felix Dietz, Laura Hinzen, Christina Schäfer, Mara Schulze