

mensch
Jugendschutz und
Ethik in Zeiten
der Digitalisierung
macht
maschine

10. Juli 2018 | komed | Köln



Kooperationspartner:



sk stiftung jugend und medien
der Sparkasse KölnBonn



Abschlussrunde

Mechthild Appelhoff

(Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM))

Florian Stege

(Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration NRW)

Martina Leshwange

(LVR Landesjugendamt Rheinland)

Friederike von Gross

(Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur / GMK)

Thomas Welsch

(sk stiftung jugend und medien)

Torben Kohring

(Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)



13.04.2018







MEHR ALS 130 ANZEIGEN BINNEN 70 TAGEN

„Verfolgen statt nur Löschen“ zieht erste Bilanz

Gemeinsame Pressemitteilung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und der Zentral- und Ansprechstelle Cybercrime NRW (ZAC NRW)

Rund zweieinhalb Monate nach Aufnahme ihrer operativen Arbeit zogen die Beteiligten der Initiative „Verfolgen statt nur Löschen – Rechtsdurchsetzung im Internet“ bei ihrer heutigen Sitzung ein erstes Zwischenfazit: Seit dem 01. Februar 2018 haben die Medienhäuser und die Landesanstalt für Medien NRW in mehr als 130 Fällen Hasspostings bei der ZAC NRW angezeigt.

„Hiermit setzen Medienunternehmen in NRW ebenso wie die Ordnungsbehörden des Landes ein unmissverständliches Zeichen weit über die Grenzen Nordrhein-Westfalens hinaus, dass die Verletzung zentraler Rechtsgüter im Netz nicht toleriert wird“, so Dr. Tobias Schmid, Direktor der Landesanstalt für Medien NRW.

1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
<p>1.1 Mediene Ausstattung (Hardware)</p> <p>Mediene Ausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p>	<p>2.1 Informationsrecherche</p> <p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>	<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<p>4.1 Medienproduktion und Präsentation</p> <p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>5.1 Medienanalyse</p> <p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<p>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</p> <p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>
<p>1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p>2.2 Informationsauswertung</p> <p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<p>4.2 Gestaltungsmittel</p> <p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p>5.2 Meinungsbildung</p> <p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>6.2 Algorithmen erkennen</p> <p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>
<p>1.3 Datenorganisation</p> <p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p>2.3 Informationsbewertung</p> <p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<p>4.3 Quelldokumentation</p> <p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>5.3 Identitätsbildung</p> <p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>6.3 Modellieren und Programmieren</p> <p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>
<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p> <p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p>2.4 Informationskritik</p> <p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<p>4.4 Rechtliche Grundlagen</p> <p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p> <p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen</p> <p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>



[MENÜ](#)
[AKTUELLES](#)
[PRESSE](#)
[SERVICE](#)
[FOTOS UND VIDEOS](#)
[LANDESPORTAL NRW](#)
[SUCHE](#)

[MINISTERIUM](#)
[KINDER](#)
[JUGEND](#)
[FAMILIE](#)
[FLÜCHTLINGE](#)
[INTEGRATION](#)
[LSBTI*](#)

[Facebook](#)
[YouTube](#)
[Twitter](#)
[Instagram](#)

Startseite > Menü > Jugend > Kinder- und Jugendförderplan

Kinder- und Jugendförderplan



(c) panthermedia.net / Wavebreak Media Ltd

Kinder- und Jugendförderplan 2018-2022 des Landes Nordrhein-Westfalen

Der Kinder- und Jugendförderplan beschreibt die Ziele und Aufgaben der Kinder- und Jugendförderung auf Landesebene und gibt die fachlichen Förderschwerpunkte vor. Das Jugendförderungsgesetz verpflichtet das Land, für jede Legislaturperiode einen Kinder- und Jugendförderplan aufzustellen.

NAVIGATION JUGEND

- ▼ Eigenständige Jugendpolitik
- ▼ 10. Kinder- und Jugendbericht des Landes NRW
- ▼ Ergänzendes Hilfesystem Sexueller Missbrauch im institutionellen Bereich
- ▲ **Kinder- und Jugendförderplan**
- ▼ Kinder- und Jugendarbeit
- ▼ Jugendfreiwilligendienste
- ▼ Bildungslandschaften
- ▼ Jugendämter
- ▼ Kinder- und Jugendkulturland NRW
- ▼ Kinder- und Jugendschutz
- ▼ Jugendbildungsstätten
- ▼ Unbegleitete minderjährige Flüchtlinge

INFORMATIONEN DOWNLOADS

- 🕒 **Kinder und Jugendliche stark machen - Gemeinsam Zukunft gestalten. Kinder- und Jugendförderplan des Landes Nordrhein-Westfalen 2018-2022**
- 📄 PDF, 212,5 KB

4. Juli 2018 - 19:44 Uhr



POLITIK

Digitalstrategie – das plant NRW

Von Peter Kurz
mit einem [Kommentar](#) von Peter Kurz

Wirtschaftsminister Andreas Pinkwart (FDP) stellt das 64-Seiten-Papier vor. Und ruft Bürger und Organisationen zur Diskussion über Chancen und Risiken auf.





Quelle: www.lvr.de



Digitalisierung erfordert professionelle medienpädagogische Unterstützung

05. Februar 2018

Die „Digitalisierung“ (r)evolutioniert unsere Lebenswelten und damit unsere Gesellschaft. Dieser (digital-) technikinduzierte Wandel wirkt auf zahlreiche gesellschaftlich relevante Bereiche, wie Kommunikation und Kultur, Wirtschaft und Beruf, Meinungsfreiheit und Meinungsbildung sowie Demokratie und Politik. Die damit einhergehenden Chancen und Risiken stellen eine Herausforderung für jede Einzelne und jeden Einzelnen dar, denn zunehmend wird erwartet, dass jede und jeder die mit diesem gesellschaftlichen Wandel verbundenen Konsequenzen in Alltag, Beruf und Freizeit beherrschen, einordnen, bewerten und reflektieren kann. Diesem Anspruch gerecht zu werden ist keineswegs selbstverständlich und erfordert professionelle Begleitung von qualifizierten Fachkräften sowohl in allen Bildungsinstitutionen als auch in sozialen, pädagogischen und kulturellen Einrichtungen. Damit ist auch die Bildungspolitik gefordert, denn ihr obliegt es, die Medienbildungsprozesse zu steuern.



Keine Bildung
ohne Medien!

24. November 2016

„Datafizierung“ des Lebens – ein medienpädagogisches Positionspapier der GMK und KBoM!

Quelle: www.gmk-net.de

Die Bedingungen für die Persönlichkeitsentwicklung wandeln sich durch die kommerziellen und sicherheitspolitischen Datenerhebungs- und Datenauswertungspraktiken aktuell grundlegend. Datenbasierte Vorhersagen über die Entwicklung des Individuums und die Gesellschaft insgesamt befördern Optimierungs- und Diskriminierungsprozesse, die eine auf Vielfalt ausgerichtete Entfaltung des Individuums behindern. Der Kultur und Gesellschaft droht eine Homogenisierung, die den Bildungsgedanken zunehmend infrage stellt.



➔ *"Ich habe gelernt, wie man die Sachen programmiert und die Tipps gebe ich auch meinem Opa."*

Sarah, 12 Jahre, über den Workshop "Spiele programmieren mit Kodu"

➔ *"Es ist gar nicht so schwer zu programmieren, wenn man sich konzentriert. Ich hätte nicht gedacht, dass ich in den 5 Tagen so viel Spaß haben würde."*

Bastian, 14 Jahre, über den Workshop "Spiele programmieren mit Flash und ActionScript"



Wir bieten eine Vielfalt an Projekten

Jetzt anmelden und informiert bleiben.

- Vorträge
- Fachberatung
- Praxistage und -projekte
- Fortbildungen
- Elternabende
- Workshops



AKTUELLES
Informiert bleiben mit FJMK Fachinformationen

Melden Sie sich für unseren Verteiler mit Fachinformationen an, um über aktuelle medienpädagogische Angebote informiert zu sein. Wenn Sie eine weiterführende Fachberatung...

GAMES IM FOKUS DER JUGENDHILFE
 23. - 24. AUGUST 2018

AKTUELLES
Games im Fokus der Jugendhilfe 2018

Die Fachfortbildung „Games im Fokus der Jugendhilfe“ richtet sich an Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus der Jugendhilfe, die einen Einblick in die Welt der Games haben möchten...

GEHECKT!
 JUGEND MEDIEN FAMILIE
 DAS MEDIENPROJEKT IN NRW

AKTUELLES
Anmeldung zum Gecheckt! - Ferienprogramm

In wenigen Wochen beginnen in NRW die Sommerferien und so ist natürlich auch das Projekt „Gecheckt! – Jugend, Medien und Familie“...



AKTUELLES
Make, Create & Play: Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Sowohl Schulen, als auch außerschulische...



AKTUELLES
Handbuch Jugend hackt Hello World

Das im März 2017 gestartete Einsteiger*innenprogramm Jugend hackt HELLO WORLD begleitet Kinder und Jugendliche bei ihren ersten Schritten in den Bereichen rund um Technik...



AKTUELLES
Fachtag Jugendpastoral 4.0

Digitalisierung ist ein wichtiges Thema und mittlerweile häufig Schwerpunkt in der Kinder- und Jugendarbeit. Der Fachtag „Jugendpastoral 4.0“ des Erzbistums Köln – Religio Altenberg...