

# MEDIEN UND TECHNOLOGIE

Fast alle Kinder und Jugendlichen haben zwar Zugang zu Medien, Technik und Internet, doch die Möglichkeiten der aktiven und kreativen Nutzung sowie der Reflexion sind oft noch immer abhängig von Geschlecht und Bildungsherkunft.

Ziel der medienpädagogischen Arbeit des KJR ist es, allen Kindern und Jugendlichen einen souveränen, aktiven, produktiven und reflektierten Umgang mit analogen und digitalen Medien, Technologien und dem Internet zu

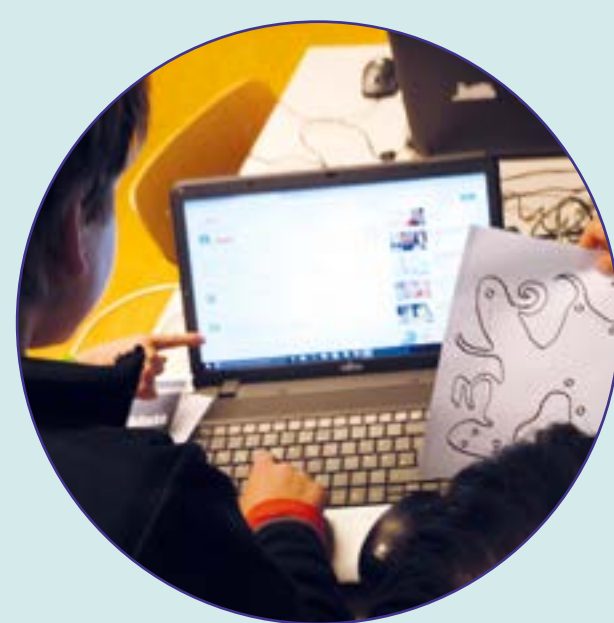
ermöglichen. Die Vermittlung von Medienkompetenz umfasst dabei mehr als die reine Bedienbarkeit. Es geht darum, sich Medien und Technologien zu eigen zu machen, sich aktiv mit ihnen auseinanderzusetzen und sie kritisch zu reflektieren. Dies sind Kompetenzen und Fähigkeiten, die es braucht, um sich in der Gesellschaft orientieren zu können.

## BEISPIELHAFT ANGEBOTE UND PROJEKTE



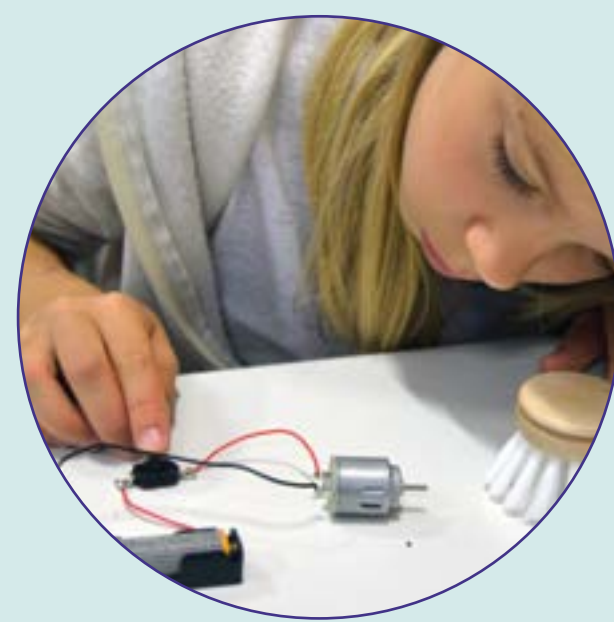
### Medienprojekte in den Einrichtungen

Neben überregionalen Projekten bietet die Fachstelle „Medien und Technologie“ Medienprojekte und Ferienangebote in einzelnen KJR-Einrichtungen an. So fanden in den letzten Jahren zahlreiche Stadt(teil)rallyes mit der App Actionbound, Comic- und Videoprojekte, App-Projekte, Medien- und Gaming-Tage und Maker-Angebote statt.



### Medienrallye

Die KJR-Medienrallye ist ein gemeinsames Projekt mehrerer KJR-Einrichtungen mit dem Ziel, Kindern und Jugendlichen spielerisch den Umgang mit alten und neuen Medien und Technologien zu ermöglichen. Bei der Medienrallye, die sowohl im digitalen als auch im analogen Raum stattfindet, greifen wir aktuell relevante Themen auf, z.B. das Thema Datenschutz und Sicherheit im Netz oder Wahlen und politische Bildung.



### MAKE.it

Ziel von MAKE.it ist es, Kindern und Jugendlichen einen niederschweligen Zugang zur aktuellen Technologie zu bieten. Durch pädagogisch angeleitetes Ausprobieren, Experimentieren und Entdecken und mit Spaß an Technik fördern die Angebote einen souveränen und produktiven Umgang mit technischen Materialien. Kinder und Jugendliche erleben Selbstwirksamkeit beim Realisieren eigener Projekte.



### #WhatsDepp

Die Projektwoche #WhatsDepp findet in der Regel jährlich statt – als Kooperation von update. jung & erwachsen (Stadtbibliothek München), der Jungen Volkshochschule, Café Netzwerk und Jugendinformationszentrum München (JIZ). Neben Schulklassen-Workshops gibt es abendliche Vorträge und Workshops rund um das Thema Medien und Technologie.



### afk-Radio-Projekt

Dieses medienpädagogische Angebot des KJR ist im „rec-play“-Tonstudio des aqu@rium beheimatet. Hier werden Jugendliche und junge Erwachsene unterstützt, eigene Audio- und Videobeiträge zu produzieren und crossmedial zu präsentieren. Ziel ist die Entwicklung und Förderung von Medien- und Sozialkompetenzen. Im Bereich „Wort“ werden Interviews und Podcasts zu aktuellen jugendrelevanten Themen produziert. Die Produktionen im Musikbereich reichen von kurzen Teasern über Songs bis hin zu Live-Mitschnitten von Konzerten. Gesendet werden die Beiträge in der Jugendsendung „Störfunk“ auf dem Aus- und Fortbildungskanal „afk M94,5“. Schulklassen-Projekten steht die Internet-Plattform „schulradio-bayern.de“ zur Verfügung. Vom afk-Radio-Projekt wird auch der Contest „muc-king“ veranstaltet.

### Café Netzwerk



Die medienpädagogische Facheinrichtung des KJR bietet Jugendlichen sowie Fachkräften Medienkompetenz rund um PCs, Tablets, Smartphones und Spielkonsolen. Dabei stehen Computer, 3D-Drucker und VR-Brillen zum Ausprobieren sowie für den Multimediaeinsatz bereit. Jugendliche werden von pädagogischen Fachkräften beraten und dabei unterstützt, sich in den sozialen Medien zurechtzufinden.

Als Beratungseinrichtung für den Medienführerschein comp@ss bietet das Café Netzwerk Jugendlichen und Fachkräften an, sich ihre erworbene Medienkompetenz zertifizieren zu lassen. Das Café Netzwerk ist der Hotspot für Youtuberinnen und Youtuber im süddeutschen Raum.

### Digitales Jugendzentrum

2020 hat gezeigt, dass Kinder- und Jugendarbeit auch digital ist. Um auch künftig Kinder und Jugendliche im virtuellen Raum zu erreichen, wird ein sicheres und digitales Kinder- und Jugendzentrum geschaffen, das online für alle Besucherinnen und Besucher offen und erreichbar ist, die nicht analog erreicht werden können oder wollen.

