

25. April 2024
Geno-Haus Stuttgart



jugend@bw der Fachtag

jugend@bw

Projektbüro Digitale Kinder- und Jugendarbeit
und Jugendsozialarbeit

Programm

09:00 – 09:30	Anmeldung
09:30 – 09:45	Begrüßung Prof. Dr. Markus Kosuch , 1. Vorsitzender Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg
09:45 – 11:00	 Vortrag: Fakt und Fake. Wege in die Medienmündigkeit & anschließende Fragerunde Prof. Dr. Bernhard Pörksen , Professor für Medienwissenschaft an der Universität Tübingen
11:15 – 12:00	Vorstellung jugend@bw und Mehrwert der digitalen Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit
12:00 – 12:15	Grußwort Manne Lucha , Minister für Soziales, Gesundheit und Integration des Landes Baden-Württemberg
12:15 – 13:15	Mittagessen
13:15 – 14:35	Workshop – Phase 1
14:35 – 15:05	Pause und Austausch
15:05 – 16:25	Workshop – Phase 2
16:30 – 16:45	Ausblick und Abschluss

Fakt und Fake. Über die neue Macht der Desinformation und die Wege zur Medienmündigkeit

Prof. Dr. Bernhard Pörksen

Im Vortrag von **BERNHARD PÖRKSEN** wird die aktuelle Krise von Wahrheit und Vertrauen in einer hochsensiblen und vernetzten Welt unter die Lupe genommen. Der Einfluss des etablierten Journalismus nimmt ab, da jeder die Möglichkeit hat, als aktiver Sender aufzutreten. Pörksen betont, wie wichtig es ist, Allgemeinbildung in Schulen und in der außerschulischen Bildung von Kindern und Jugendlichen zu fördern, um einen verantwortungsbewussten Umgang mit Informationen zu entwickeln. Die Stärkung der Fähigkeit zur kritischen Medieninterpretation ist dabei von besonderer Relevanz, vor allem für pädagogische Fachkräfte.



Anmeldung zum Fachtag bis zum
10.04.2024 unter
www.eveno.com/jbw-fachtag

Digitalisierung gestalten!

Wege zur hybriden und digitalen Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit

Die Einrichtungen und Angebote der Kinder- und Jugendarbeit sowie der Jugendsozialarbeit sind ohne digitale Komponenten nicht mehr zeitgemäß. Die Umstellung ist nicht leicht; es gibt viel zu beachten und zu bedenken. Wie kann man also diese Berührungspunkte im Digitalen als Akteur*in der Kinder- und Jugendarbeit sowie der Jugendsozialarbeit überwinden? Dieser Fachtag vermittelt Wissen, fördert Praxisnähe und ermöglicht den Austausch darüber, wie man die Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit sowie der Jugendsozialarbeit in Einklang bringen kann und dabei Heranwachsende in ihren Lebenswelten erreicht.

jugend@bw unterstützt den Auf- und Ausbau der digitalen und hybriden Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit durch Beratung und Prozessbegleitung, Fortbildungen, Angebote zum Selbstlernen und Veranstaltungen.

WORKSHOP 1

Mental und körperlich: Gesundheit und digitale Mediennutzung

REFERENT*IN: Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg

Junge Menschen verbringen einen Großteil ihrer Freizeit digital. Dadurch haben viele bereits Erfahrungen mit Mobbing, Hate Speech oder gefakten Schönheitsidealen gemacht. Das kann negative Folgen für die eigene Gesundheit oder den Körper haben. Welche Körper- oder Gesundheitstrends beschäftigen junge Menschen? Wie können pädagogische Fachkräfte Jugendliche bei der richtigen Einordnung dieser Trends unterstützen? Und wie können sie einen „gesunden“ Umgang mit digitalen Medien vermitteln? Diese und weitere Fragen sind Inhalt des Workshops.

WORKSHOP 2

Digitale Teilhabe: Gemeinsam für eine inklusive Zukunft

REFERENT: Felix Bastam / Erdmännchen & Bär
Der Workshop zur digitalen Barrierefreiheit widmet sich dem Thema Inklusion im Kontext digitaler Medien und Formate. Es wird gemeinsam erarbeitet, wie digitale Teilhabe ermöglicht werden kann und welche Schritte notwendig sind, um digitale Barrierefreiheit im Alltag umzusetzen. Der Fokus liegt auf der Planung, Vorbereitung und Umsetzung von Angeboten, die eine vielfältige Zielgruppe ansprechen sollen.

WORKSHOP 3

Digitale Pädagogik gestalten: Die eigene Haltung entdecken und entwickeln

REFERENTIN: Laura Eichler / fjmk

Dieser Workshop konzentriert sich darauf, wie die Integration digitaler Medien in die pädagogische Arbeit kreativ, innovativ und zielgerichtet gestaltet werden kann. Das Ziel besteht darin, individuelle Haltungen der Fachkräfte zu diesen Themen zu entdecken, zu entwickeln und zu reflektieren, um eine fundierte Grundlage für die digitale Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit zu schaffen.

WORKSHOP 4

Medienpraxis meistern: Innovative Wege in der pädagogischen Arbeit

REFERENT: Marten Duck / jugend@bw

Alle Medien, ob KI, Audio- und Videoproduktion oder Gaming, bieten medienpädagogische Anknüpfungspunkte für die Jugendarbeit. In diesem Workshop entdecken Sie innovative Ansätze und bewährte Methoden für eine effektive Medienarbeit in pädagogischen Kontexten. Es werden Tools vorgestellt, mediendidaktisch eingeordnet und die Wirkungsfelder diskutiert. Erweitern Sie Ihren Methodenkoffer mit digitalen Ideen, praxisnahen Beispielen und verschaffen Sie sich einen Einblick in erfolgreiche Strategien der digitalen Bildung.

WORKSHOP 5

Qualitätsstandards und Qualitätskriterien: Rahmenbedingungen für die digitale Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit schaffen

REFERENT*IN: Leonie Maderstein & jugend@bw

Was benötigt man aus der Perspektive der Praxis, um digitale Kinder- und Jugendarbeit sowie Jugendsozialarbeit erfolgreich umsetzen zu können? Gemeinsam sammeln, diskutieren und strukturieren wir bewährte Praktiken. Zudem benennen wir die essenziellen Elemente, um ein umfassendes Konzept zur Förderung qualitativ hochwertiger pädagogischer Arbeit zu entwickeln. jugend@bw bringt die Ergebnisse in eine landesweite Diskussion ein.



Sie können sich für zwei Workshops Ihrer Wahl anmelden. Alle fünf Workshops laufen in beiden Zeiträumen parallel.

jugend@bw

Projektbüro Digitale Kinder-
und Jugendarbeit
und Jugendsozialarbeit

Ansprechpartnerin:

Kristin Sroka

+49 711 95 80 28 20

sroka@lkjbw.de

**Anmeldung zum Fachtag bis zum 10.04.2024 unter
www.eveeno.com/jbw-fachtag**

Tagungsgebühr:

45 Euro, inkl. Verpflegung

Bitte schätzen Sie selbst ein, ob Sie die volle, eine ermäßigte,
oder keine Gebühr zahlen können.

www.jugend-bw-digital.de

EIN PROJEKT DER:



FINANZIERT DURCH:

