

Digitale Bühnen für Kreativität und Mitgestaltung

Potenziale in der digitalen
Kinder- und Jugend(sozial)arbeit



jugend@bw

Projektbüro Digitale Kinder- und Jugendarbeit
und Jugendsozialarbeit



Praxis-Tipp



Link-Tipp



Aufgepasst!



Gut zu wissen



Autorin: **Nadia Boltes**, .lkj) Sachsen-Anhalt
Fotoautorin ist Giovanna Veronica Gahrns

Nadia Boltes arbeitet seit vielen Jahren angestellt und ehrenamtlich in Bildungs- und Kulturkontexten. Bereits während ihres Studiums „Kulturwissenschaften“ in Magdeburg arbeitete sie im Bereich der Kulturellen Bildung.

Zur Zeit gestaltet und koordiniert Nadia Boltes als Projektleiterin die „Servicestelle für digitale kulturelle Bildung“ bei der .lkj) – Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e. V. mit dem Ziel, die jugendgerechte Kulturelle Bildung in der digitalen Gesellschaft zu stärken.

Vorwort

Liebe Leser*innen,

digitale Medienwelten bieten Kindern und Jugendlichen viele Möglichkeiten, sich kreativ und selbstwirksam zu entfalten. Neue digitale Ausdrucksformen, Tools zur Vernetzung und Künstliche Intelligenz (KI) eröffnen hier ein großes Potenzial, das sich auch vielfältig in digitalen Projekten der Kinder- und Jugend(sozial)arbeit einsetzen lässt.

Welche digitalen Tools bieten sich hier an? Wie können damit digitale Angebote gestaltet werden und wo liegen die Herausforderungen?

Diese Handreichung gibt Fachkräften Einblicke in die Möglichkeiten, mit digitalen Tools Kreativität zu entfalten und zeigt die vielfältigen Einsatzbereiche für die tägliche Arbeit mit jungen Menschen auf.

jugend@bw unterstützt den Auf- und Ausbau der digitalen und hybriden Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit in Baden-Württemberg.



Die Handreichungen von jugend@bw finden Sie zum Download unter: <https://www.jugend-bw-digital.de/publikationen>

Wir wünschen viel Freude beim Lesen!
Das jugend@bw-Team



Inhalt

I Einblicke in Möglichkeiten mit digitalen
Tools kreativ zu werden
Seite 5

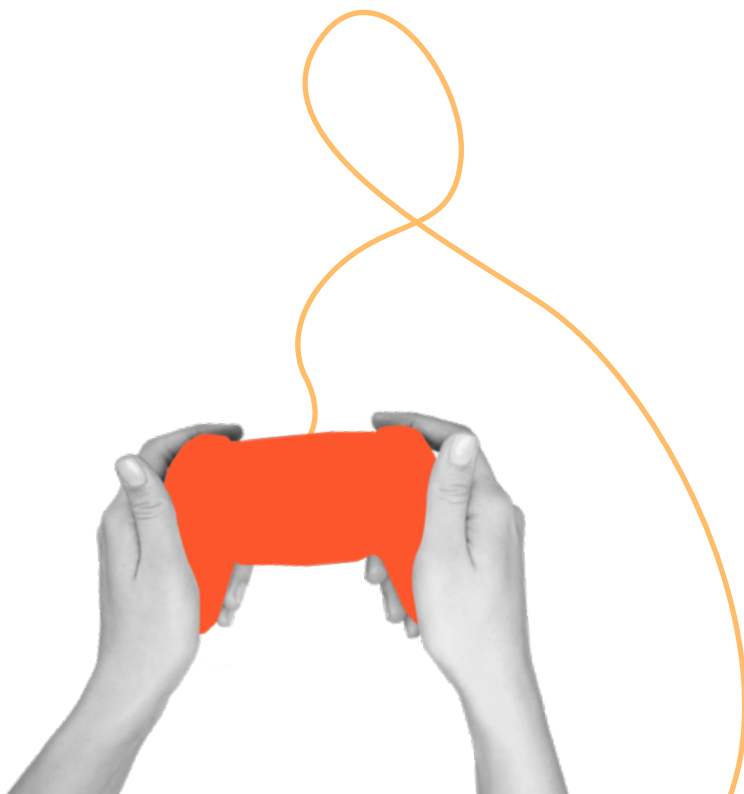
II Digitale Angebote gestalten – Tools für
die Praxis
Seite 10

III Potenziale der digitalen Welt in der
Jugendarbeit nutzen
Seite 14

Übersicht Link-Tipps
Seite 20

Literaturverzeichnis
Seite 22

Impressum
Seite 23



Einblicke in Möglichkeiten mit digitalen Tools kreativ zu werden

Kinder und Jugendliche bewegen sich heute ganz selbstverständlich in ihrer (post-)digitalen Lebenswelt und nutzen die unendlichen Möglichkeiten, sich kreativ auszudrücken, neue Ideen zu verwirklichen und sich mit der Welt zu vernetzen. Online- und Offline-Welt sind für sie keine getrennten Sphären mehr, sondern greifen ständig ineinander. Ein Instagram-Post am Morgen, dem*der Freund*in via Sprachnachricht von den Tagesplänen berichten, ein Tutorial auf YouTube am Nachmittag und dem Lieblingscontentcreator am Abend auf Twitch beim Spielen zusehen – all dies gehört zu ihrem Alltag.

Dieses Kapitel bietet spannende Einblicke in die Kreativität junger Menschen und zeigt, wie digitale Medien ihren Alltag durchdringen und beeinflussen und wie sie sich selbst und ihre Umgebung wahrnehmen.

ARDA, 15 Jahre alt, nutzt TikTok nicht nur, um lustige Videos zu teilen, sondern auch, um über Nachhaltigkeit zu sprechen. Er probiert unterschiedliche Formate aus, testet, welche Themen Resonanz finden, und erhält durch Kommentare direktes Feedback. Diese Rückmeldungen prägen, wie er sich selbst und seine Position in der Welt versteht. So wächst er über das reine Konsumieren hinaus, wird selbst zum Gestalter seiner Inhalte und diskutiert aktiv gesellschaftliche Fragen.

Digitale Plattformen bieten Jugendlichen zudem eine Bühne, auf der sie kreativ und künstlerisch tätig werden können. Ein Beispiel aus dem Gaming-Bereich:

Im Spiel „Minecraft“ erstellt **YASMIN** fantasievolle Welten und teilt diese mit einer Community, die ihre Bauwerke bewundert und Tipps für Verbesserungen gibt. Das stärkt nicht nur ihr technisches Verständnis, sondern auch ihre soziale Kompetenz, denn sie lernt, im Austausch mit anderen zu kooperieren, kollegiale Kritik anzunehmen und eigene Ideen weiterzuentwickeln.

Link-Tipps: Stiftung Digitale Spielekultur – Was ist Minecraft?, Minecraft und seine Rolle in der Jugendarbeit: Kreativität und Teamarbeit fördern

Auch im Bereich der Kommunikation haben digitale Medien einen tiefgreifenden Einfluss. Die kreative Nutzung digitaler und medialer Werkzeuge eröffnet Kindern



und Jugendlichen dabei zusätzliche Ausdrucksmöglichkeiten, die oft jenseits traditioneller Kommunikationsformen liegen. Diese Ausdrucksformen sind dynamisch, visuell und interaktiv und bieten eine Vielfalt, die mit klassischen Methoden oft schwer zu erreichen ist.

Ein Beispiel dafür ist die Nutzung von Memes:

JONAS, ein 16-jähriger Schüler, kreiert Memes, um komplexe gesellschaftliche Themen auf humorvolle Weise zu kommentieren. Memes sind kurz, pointiert und über ihre Bildsprache sofort verständlich – eine Form von Kommunikation, die sowohl unterhaltsam als auch tiefgründig sein kann. Ein Meme, das ein populäres Bild mit einem ironischen Text kombiniert, ermöglicht Jonas, seine Meinung zu äußern und gleichzeitig bei Gleichaltrigen Resonanz zu erzeugen. Indem er ein Meme teilt, vertritt er nicht nur seinen Standpunkt, sondern regt auch eine Diskussion unter Freund*innen an, die vielleicht durch einen längeren Text nicht zustande gekommen wäre. Werkzeuge wie GIFs, Emojis u. a. können eine flexible Sprache bieten, um komplexe Themen wie Identität, Humor oder Emotionen in einer visuell ansprechenden Form zu präsentieren.

GIFs (Graphics Interchange Format) sind animierte Bilder, die oft aus mehreren Frames bestehen und kurze, sich wiederholende Clips zeigen. Sie werden häufig verwendet, um Emotionen, Reaktionen oder humorvolle Momente in der digitalen Kommunikation auszudrücken.

Emojis sind kleine, bildliche Symbole, die Gefühle, Objekte oder Konzepte darstellen. Sie bereichern Texte und Nachrichten, indem sie emotionale Nuancen vermitteln, die mit Worten allein schwer auszudrücken sind.

Memes sind kulturelle Phänomene, die in Form von Bildern, Videos oder Texten verbreitet werden und häufig humorvolle oder satirische Inhalte haben. Sie nutzen wiedererkennbare Formate oder Ideen und werden oft auf Social Media geteilt.

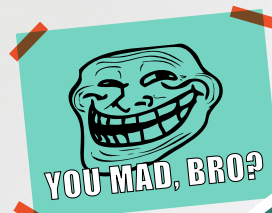
Sticker sind digitale Bilder oder Illustrationen, die in Messaging-Apps verwendet werden. Sie können statisch oder animiert sein und bieten eine spielerische Möglichkeit, Gefühle und Reaktionen auszudrücken, ähnlich wie Emojis, jedoch oft mit mehr Detail und Persönlichkeit.



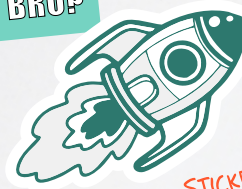
GIF



EMOJI



MEMES



STICKER



Link-Tipps: Chancen der digitalen Kommunikation in der Jugendhilfe, S. 16, Deutschlandfunk Kultur Visuelle Botschaften im Internet



Digitale Werkzeuge wie Videoplattformen eröffnen ebenfalls kreative Ausdrucksformen:

Auf TikTok gestaltet zum Beispiel die Schülerin NINA kurze Tanzvideos, die ihre Gedanken und Gefühle spiegeln. Durch die Kombination von Musik, Bewegung und visuellen Effekten erschafft sie kleine Kunstwerke, die sie mit ihrer Community teilt. Diese Videos ermöglichen es ihr, sich künstlerisch auszudrücken, auch wenn sie keine professionelle Tänzerin oder Filmemacherin ist – sie nutzt die Mittel, die ihr zur Verfügung stehen, ohne mühsame Videoschnittprogramme zu erlernen und kreiert damit etwas Einzigartiges.



So bieten digitale und mediale Werkzeuge Kindern und Jugendlichen erweiterte Ausdrucksmöglichkeiten, die über Text und Sprache und das Hier und Jetzt hinausgehen. Sie können ihre Kreativität in Echtzeit teilen, Feedback erhalten, sich mit anderen verbinden und durch den Content anderer neue Impulse und Ideen sammeln. Die hybriden Formen der Kommunikation sind nicht weniger wertvoll als traditionelle, sondern ergänzen und bereichern die Art und Weise, wie Kinder und Jugendliche sich selbst und ihre Welt darstellen und wahrnehmen.

Freund oder Feind? Wie KI die Spielregeln ändert

Künstliche Intelligenz (KI) eröffnet neue, spannende Möglichkeiten zur kreativen Entfaltung. Gleichzeitig bringt ihre Nutzung jedoch auch Herausforderungen mit sich. Fachkräfte spielen eine wichtige Rolle dabei, Jugendliche zu unterstützen und sie dabei zu begleiten, sich mit diesen Entwicklungen auseinanderzusetzen.

Künstliche Intelligenz (KI) verändert das kreative Schaffen und das Verständnis von Kunst und Kreativität auf vielfältige Weise. Sie bietet Kindern und Jugendlichen neue Ausdrucksmöglichkeiten, indem sie den Zugang zu kreativen Prozessen beschleunigt und vereinfacht. Was früher Tage oder Wochen gedauert hat, kann heute mithilfe von KI-Tools mit wenigen Klicks geschehen. Diese Technologien ermöglichen es, beeindruckende Bilder zu generieren, Musik zu komponieren oder Texte zu schreiben, und sie eröffnen den Kindern und Jugendlichen damit neue Wege für ihre kreative Selbstentfaltung. Besonders spannend für die pädagogische Arbeit ist die Möglichkeit, KI als kreatives Werkzeug zu nutzen.

Ein Beispiel aus der Praxis: In Projekten wie dem „KI-Labor – Kann KI Kunst?“, das von der „Servicestelle digitale kulturelle Bildung“ entwickelt wurde, können Fachkräfte mit Kindern und Jugendlichen mit generativen KIs experimentieren, um eigene Geschichten zu entwickeln und visuelle Elemente zu gestalten.¹ Dabei wird die KI nicht als „Schöpferin“ betrachtet, sondern als Partnerin im kreativen Prozess. Die Technologie erweitert eigene Ideen und eröffnet neue Perspektiven, wodurch ein Dialog zwischen Mensch und Maschine entsteht. Dieser Ansatz lädt Kinder und Jugendliche dazu ein, sich kritisch mit den Möglichkeiten und Grenzen von KI auseinanderzusetzen. Sie reflektieren, inwiefern KI ihre Vorstellungen von Kreativität und Originalität beeinflusst und wie sich der künstlerische Prozess mit digitalen Mitteln von traditionellen Ansätzen unterscheidet.



Link-Tipps: [KI-Labor – Kann KI Kunst?](#), [Realitätscheck: KI in der Jugendarbeit und Bildung](#)

Neben den kreativen Chancen birgt die Nutzung von KI auch Herausforderungen. Kinder und Jugendliche müssen lernen, in rechtlichen Grauzonen zu navigieren und den Umgang mit potenziell manipulativen Inhalten wie Falschinformationen kritisch zu hinterfragen.

Laut einer Analyse des globalen Internetverkehrs markierte beispielsweise das vergangene Jahr einen Wendepunkt: 2023 entfielen laut Bericht von *Imperva* fast 50 Prozent des gesamten Web-Traffics auf Bots.² In diesem Jahr könnte der Anteil der Bot-Aktivitäten erstmals die menschlichen Zugriffe übertreffen.



Link-Tipp: [Onlinekommunikation – Bots](#)

Insgesamt verändert KI die kreative Landschaft nicht nur für Kinder und Jugendliche erheblich. Sie ermöglicht eine schnellere, vielseitigere kreative Betätigung und schafft neue Wege, sich auszudrücken. Gleichzeitig lädt sie zur Reflexion und Auseinandersetzung mit ethischen Fragen ein, sodass junge Menschen ein fundiertes Verständnis für die Möglichkeiten und Herausforderungen der KI in der Kunstwelt entwickeln können.

1 https://methoden.lkj-lsa.de/ki_labor/

2 vgl.: <https://www.imperva.com/resources/reports/2023-Imperva-Bad-Bot-Report.pdf>

Digitale Medien ermöglichen aber auch kulturelle Teilhabe und politische Mitgestaltung:

Über Instagram-Stories macht **MARIA** auf Themen wie den gesellschaftlichen Rechtsruck aufmerksam. Sie beteiligt sich an Online-Kampagnen, teilt Petitionen und vernetzt sich mit anderen jungen Menschen in Europa. Diese Form der Beteiligung stärkt ihr Selbstbewusstsein und das Gefühl, dass sie etwas bewirken kann. Digitale Räume werden so zu Orten, in denen Jugendliche ihre Stimme finden und gesellschaftliche Verantwortung übernehmen.

Gleichzeitig müssen die Kinder und Jugendlichen jedoch lernen, kritisch mit der Flut an Informationen und Bildern umzugehen. Besonders soziale Netzwerke wie Instagram und TikTok können schnell ein verzerrtes Bild der Realität vermitteln – bearbeitete Fotos und perfekt inszenierte Leben setzen ungesunde Maßstäbe. Nutzergenerierte Inhalte auf Social-Media-Plattformen sind zudem eng an die Gewohnheiten und die Lebenswelt junger Nutzer*innen angepasst. Dadurch sind sie besonders empfänglich für diese Inhalte und können leicht emotionalisiert oder beeinflusst werden.

Diesen Vorteil wissen aber nicht nur Mode-Marken und Lifestyle-Influencer*innen für sich zu nutzen (Anmerkung d. Redaktion). Denn TikTok ist längst mehr als nur eine Plattform für Tanzvideos und die schnelle Berühmtheit durch Lipsync (Lippen-synchronisation). TikTok ist zum zentralen Medium einer Generation geworden – als Suchmaschine, Nachrichtenquelle, Hausaufgabenhilfe, Messenger und Unterhaltungsplattform. Es hat sich auch zu einem wichtigen Medium für die politische Meinungsbildung von Kindern und Jugendlichen entwickelt – direkt hinter YouTube und sogar vor Instagram.

Allerdings bleiben die Kinder und Jugendlichen dabei nicht unter sich. Politische Akteure nutzen TikTok als Medium, um ihre Ansichten bei den Wähler*innen von morgen zu verbreiten – nicht immer im demokratischen Sinne (Anmerkung d. Redaktion). **So bieten beispielsweise rechtsextreme Inhalte auf Social Media scheinbar einfache Antworten auf komplexe Fragen, was während der jugendlichen Orientierungssuche besonders attraktiv ist.** Erschwerend kommt hinzu, dass die Plattform offiziell erst ab 13 Jahren erlaubt ist, der Alltag jedoch zeigt, dass auch jüngere Kinder dort unterwegs sind. Um frühzeitige Präventionsarbeit mit jungen Social Media-Nutzer*innen zu leisten, ist es daher entscheidend, neue Strategien der Verbreitung beispielsweise rechtsextremistischer Ideologien kritisch zu betrachten. Geschulte Fachkräfte sind nötig, um die Medienkompetenz zu stärken. Jugendliche müssen lernen, hinter die Inszenierung zu blicken, zwischen authentischen und manipulierten Inhalten zu unterscheiden und ihre online-Zeit bewusst zu gestalten.

Digitale Medien sind also mehr als nur Werkzeuge der Unterhaltung – sie bieten jungen Menschen Chancen, sich selbst zu entdecken, Meinungen zu bilden, ihre Kreativität auszuleben und ihre Welt aktiv mitzugestalten. Unser Auftrag als pädagogische Fachkräfte ist es, ihnen die Fähigkeiten und das Bewusstsein zu vermitteln, damit sie diese Möglichkeiten sicher, selbstbestimmt, aber auch kritisch-reflexiv (auch selbstreflexiv) nutzen können.

Digitale Angebote gestalten – Tools für die Praxis

Um Jugendliche erfolgreich anzusprechen und in pädagogische, außerschulische Projekte einzubinden, können Fachkräfte eine Vielzahl kreativer Tools nutzen, die auf unterschiedliche Interessen der Jugendlichen zugeschnitten sind. Dabei ist es wichtig zu betonen, dass Jugendliche keine homogene Gruppe darstellen – sie bringen vielfältige Interessen, Vorkenntnisse und Erfahrungen mit. **Ebenso unterscheiden sich Fachkräfte in ihren pädagogischen Ansätzen und technischen Fähigkeiten. Dies bedeutet, dass die Wahl der Tools flexibel und anpassbar sein sollte, um sowohl den Bedürfnissen der Jugendlichen als auch den Stärken der Fachkräfte gerecht zu werden.** Welche praxisnahen Tools und Tipps gibt es, um Jugendliche gezielt anzusprechen, erfolgreich in Projekte einzubinden oder auch, um Risiken im Netz durch Medien zu thematisieren? Hier einige Beispiele.

Ein innovatives Beispiel für kreative Tools ist Makey Makey, ein einfach zu bedienendes Erfindersset, das es ermöglicht, alltägliche Gegenstände wie Obst oder Knete in Touchpads zu verwandeln. Dieses Tool spricht insbesondere technikaffine und kreative Jugendliche an, da es die Verbindung von physischem Basteln und digitaler Interaktion fördert. Fachkräfte können hier auch mit wenig technischer Erfahrung einfache Projekte umsetzen, während Jugendliche gleichzeitig spielerisch wichtige Kompetenzen wie Problemlösung und Teamarbeit entwickeln.



Link-Tipp: [Interaktive Projekte mit Makey Makey und Scratch](#)

Tablets sind ein weiteres vielseitig einsetzbares Werkzeug. Sie bieten eine Vielzahl von Apps, die interaktives Lernen, Design- und Programmierfähigkeit fördern. Tablets sind besonders gut geeignet, um unterschiedliche Lerntypen abzuholen: Visuell orientierte Jugendliche können z. B. mit Design-Apps wie Canva oder Procreate arbeiten, während sprachlich und textorientierte Jugendliche Tools wie Padlet oder Schreib-Apps nutzen können, um Ideen zu sammeln und zu teilen. Auch für Fachkräfte ist der Zugang zu Tablets einfach, da sie wenig technische Vorkenntnisse erfordern und gleichzeitig eine große Bandbreite an kreativen Projekten ermöglichen.

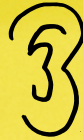


DIE DREI LERNTYPEN:



visuell

lernt durch Schaubilder,
Grafiken, Mindmaps, ...



auditiv

lernt durch lautes Vorlesen,
Vorträge, Audiodateien, ...



haptisch

lernt durch Bewegung,
Verknüpfung, ...

Wichtig ist bei all diesen Tools, dass sie den Fachkräften nicht nur als Hilfsmittel dienen, sondern auch Raum für die Interessen der Jugendlichen lassen. Ob technikaffin oder kreativ, die Möglichkeiten sind vielfältig und Fachkräfte sollten diese Vielfalt nutzen, um Jugendliche auf Augenhöhe anzusprechen und zu fördern.

Technische Ausstattung

Kooperationen und Netzwerke können eine entscheidende Rolle spielen, wenn technische Ausstattung fehlt, indem sie den Zugang zu benötigten Ressourcen erleichtern und gemeinsame Lösungen fördern. Durch die Zusammenarbeit mit beispielsweise Bibliotheken oder Medienzentren können Einrichtungen Geräte und Technologien teilen, die sie sich allein möglicherweise nicht leisten könnten. Darüber hinaus ermöglichen Kooperationen den Zugang zu Spezialwissen und Schulungen. Ein Medienzentrum, das über Expert*innen für bestimmte Technologien verfügt, kann Schulungen für Jugendclubs anbieten, sodass sie neue Technologien effizient nutzen können, ohne eigene umfangreiche Schulungsressourcen aufbauen zu müssen.

Umgang mit Urheberrecht und Creative Commons

Die österreichische Schriftstellerin Marie von Ebner-Eschenbach formulierte treffend: „Wissen – das einzige Gut, das sich vermehrt, wenn man es teilt.“ In diesem Sinne eröffnet auch die Freigabe von Bildungsmaterialien große Chancen. Erprobte Methoden können durch die Bereitstellung des Materials von mehr Menschen genutzt werden. Fachkräfte können diese an die institutionellen Rahmenbedingungen sowie die Bedürfnisse und die Lebenswelt ihrer Teilnehmenden anpassen. Durch die Bereitstellung des Materials wird ermöglicht, dass mehr Menschen in unserer sich schnell verändernden Zeit gut erprobte Methoden gemeinsam nutzen und für ihre Bedarfe anpassen können.



Beim Umgang mit Urheberrecht und Creative Commons sollten Fachkräfte jedoch einige wesentliche Aspekte beachten, um eine effektive und rechtlich korrekte Nutzung von Bildungsmaterialien sicherzustellen. Zunächst ist es wichtig, Materialien unter offenen Lizenzen wie Creative Commons zu veröffentlichen, um die Nutzung und Weiterverbreitung zu ermöglichen. Hierbei ist es entscheidend, die richtige Lizenz auszuwählen, die den gewünschten Grad an Freiheit und die notwendigen Attributionen regelt. Darüber hinaus sollten Fachkräfte sicherstellen, dass alle Lizenzhinweise korrekt angegeben werden, insbesondere wenn urheberrechtlich geschützte Inhalte verwendet oder weiterverbreitet werden. Die Lizenzhinweise sollten klar und vollständig sein und die erforderlichen Informationen wie Titel, Urheber, Lizenztyp und Herkunft des Materials enthalten. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Auffindbarkeit des Materials. Fachkräfte sollten darauf achten, dass die Lizenz maschinenlesbar ist und relevante Metadaten hinzugefügt werden, um die Sichtbarkeit in Suchmaschinen zu erhöhen. Tools wie der Creative Commons License Chooser können dabei helfen, eine korrekte Lizenzierung und Auffindbarkeit zu gewährleisten. Schließlich sollte das Material in Formaten bereitgestellt werden, die eine einfache Weiterverwendung und Anpassung ermöglichen. Dies fördert die weitere Nutzung und Anpassung durch andere und unterstützt eine nachhaltige und kollaborative Bildungsentwicklung. Eine radikale Befürworterin von Open Educational Resources (OER) ist Nele Hirsch vom eBildungslabor, die viel zu dem Thema veröffentlicht hat und nach einem Geschäftsmodell des Teilens arbeitet.³

Risiken im Netz mit Jugendlichen kreativ thematisieren

Im Hinblick auf die sichere und verantwortungsbewusste Nutzung digitaler Medien ist es wichtig, gemeinsam mit Jugendlichen die Risiken im Netz zu reflektieren und ein Bewusstsein für den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Gefahren zu schaffen. Um diesen Prozess spielerisch und praxisorientiert zu gestalten, eignen sich digitale Lernformate wie Escape-Rooms, Game Based Learning, Gamification und Edutainment u.a. besonders gut.



Escape-Rooms sind interaktive Gruppenspiele, bei denen die Spieler in einem thematisch gestalteten Raum eingeschlossen werden und innerhalb eines bestimmten Zeitlimits eine Reihe von Rätseln und Aufgaben lösen müssen, um „zu entkommen“. Ursprünglich waren sie als reale, physische Räume konzipiert, z. B. Der Escape Room „Hacker Attack“ Analog. Es gibt jedoch mittlerweile auch virtuelle Versionen, z. B. Virtual Escape Games.

3 <https://ebildungslabor.de>



Game-Based Learning bedeutet, dass das Lernen direkt in ein Spiel eingebettet ist. Hier werden komplette Spiele entwickelt oder bestehende Spiele genutzt, um spezifische Lerninhalte zu vermitteln. Das Spiel selbst ist der Lernprozess. GBL wird oft für komplexe Themen eingesetzt, bei denen das Lernen durch Simulation und Interaktivität effektiver ist. Praxisbeispiel: Smart Detectives.



Gamification bezeichnet die Integration von Spielelementen (Punkte, Ranglisten, Abzeichen) in einen klassischen Lernkontext, um Motivation zu steigern, z. B. mit dem Einbinden von Kahoot!-Quizen in Gruppenstunden.



Edutainment, zusammengesetzt aus den Begriffen Education (Bildung) und Entertainment (Unterhaltung), beschreibt Formate, die Wissen auf unterhaltsame Weise vermitteln. Beispielweise: MAI THINK X – die Wissenschaftsshow.

Escape-Rooms und Game-Based Learning sind sehr beliebt und bieten großes Potenzial für die Bildungsarbeit. Edutainment und Gamification sind dabei wertvolle Ansätze, die nicht nur den Ehrgeiz fördern, sondern auch helfen, sich praktisch in Themen einzuarbeiten, Empathie zu entwickeln und Erlebnisse immersiv nachzuvollziehen. Beispielsweise bieten Escape-Rooms eine Möglichkeit, Jugendliche für Risiken im Netz zu sensibilisieren und spielerisch Themen wie Cybergrooming, Cybermobbing oder Fake News zu vermitteln. Dabei zielt der kreative Ansatz auf die Stärkung eines verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgangs mit digitalen Gefahren ab. In einem Escape-Room lösen die Teilnehmenden gemeinsam Rätsel, die reale Gefahren im Netz simulieren. Sie entschlüsseln Passwörter, erkennen verdächtige Links oder verhindern die Verbreitung von Fake News. Dabei geht es nicht um die Erzeugung von Angst, sondern um das Erlernen von Schutzmechanismen und den sicheren, reflektierten Umgang mit digitalen Medien. Durch die interaktive und spielerische Herangehensweise werden komplexe Themen zugänglich gemacht und Handlungskompetenzen vermittelt. Escape-Rooms fördern zudem Teamarbeit und Reflexion: Die Teilnehmenden müssen zusammenarbeiten und Probleme gemeinsam lösen, was die Gruppenprozesse stärkt und die Inhalte nachhaltig verankert. Nach dem Spiel können Fachkräfte in geschützter Umgebung Gespräche über die aufgedeckten Risiken und Präventionsstrategien führen, die in das Schutzkonzept der Einrichtung eingebunden sind. Ziel ist es, den Teilnehmenden nicht nur Wissen zu vermitteln, sondern sie darin zu stärken, selbstbewusste, kritische und verantwortungsvolle Akteur*innen in der digitalen Welt zu werden.



Link-Tipps: LFK: The Feed, bbp: Games zur politischen Bildung

Potenziale der digitalen Welt in der Jugendarbeit nutzen

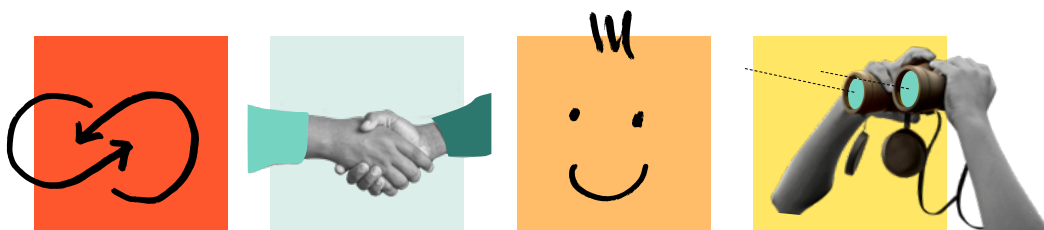
Die Begleitung junger Menschen im digitalen Raum wird eine immer größere Rolle spielen: beim Lernen in der Schule, bei außerschulischen Bildungsangeboten und in der Freizeitgestaltung. Darum ist es wichtig, dass die begleitenden Erwachsenen sich mit den vielen digitalen Möglichkeiten unserer Zeit auseinandersetzen – einerseits, um wirklich geeignete digitale Angebote für junge Menschen zu entwickeln und andererseits, um dabei selbst gute Anleiter*innen, Begleiter*innen und Pädagog*innen sein zu können.

Wo vor 30 Jahren vor allem das Erlernen von Musikinstrumenten das Hauptangebot einer Musikschule war, kann diese ihr Angebot heute erweitern, bspw. um einen Kurs zum digitalen Komponieren oder Singen mit einem Autotune-Gerät. Ein Jugendtheater kann seine klassische Performance auf der Bühne um Installationen und Videos ergänzen, die die Jugendlichen selbst produzieren.



Link-Tipp: [Labs4Future – Kreativlabore für Jugend. Kultur. Digitalität](#)

Dabei geht es in erster Linie um den Prozess des Schaffens und die Erfahrungen, die junge Menschen dabei machen, und erst nachrangig um das Ergebnis. Denn anders als Medienbildung vermittelt digitale Kulturelle Bildung die vier Schlüsselkompetenzen:



Methodenkompetenz

Arbeitsabläufe und mein Auftreten vor und mit anderen gut gestalten

Sozialkompetenz

Ich im Umgang mit anderen

Selbstkompetenz

Wahrnehmung meiner Fähigkeiten, Grenzen, Emotionen

Sachkompetenz

Probleme erkennen, Lösungswege suchen und auf andere Situationen übertragen

Somit lernen junge Menschen bei den Angeboten von digitaler kultureller Bildung eigenständig aktiv zu werden und selbst zu handeln, statt lediglich einmal erlerntes Wissen anzuwenden.

Digitale Jugendarbeit trifft soziale Gerechtigkeit

Die digitale Welt birgt zudem großes Potenzial, um soziale Gerechtigkeit in der Jugendarbeit zu fördern. Durch den gezielten Einsatz digitaler Medien und Plattformen können mehr junge Menschen erreicht und gleiche Bildungschancen geschaffen werden. Digitale Angebote in der Jugendarbeit können so dazu beitragen, soziale Ungleichheiten abzubauen, Teilhabe zu ermöglichen und Jugendlichen eine Stimme zu geben. Wie genau, zeigen die folgenden drei Beispiele.

Potenziale digitaler Kreativität für: Chancengleichheit und Vielfalt

Ein zentrales Potenzial der digitalen Angebote liegt in der Flexibilität und Zugänglichkeit digitaler Räume. Junge Menschen, die aufgrund von geografischen, wirtschaftlichen oder sozialen Hürden keinen Zugang zu außerschulischen Bildungs- oder Kulturinstitutionen haben, können über das Internet dennoch an kreativen und künstlerischen Projekten teilhaben.

Digitale Angebote bieten eine Möglichkeit, zeit- und ortsunabhängig Selbstwirksamkeit zu erfahren. Sie ermöglichen es, dass Stimmen von Personen gehört werden, die sich in ihrem unmittelbaren Umfeld übersehen fühlen. Gleichzeitig können die jungen Menschen Kompetenzen erwerben, die sie nicht nur kreativ weiterbringen, sondern auch ihr Selbstbewusstsein stärken. Onlineformate sind deshalb besonders relevant, weil sie den Zugang zur kulturellen Bildung demokratisieren. Wo traditionelle Bildungseinrichtungen oft rigide Strukturen und begrenzte Kapazitäten haben, bieten digitale Räume eine Fülle an Möglichkeiten zur Partizipation.

Link-Tipp: [17 Förderangebote: Kulturbereich Digitale Medien](#)



Potenziale digitaler Angebote für: mehr Diversität und gendersensible Jugendarbeit

Digitale Angebote in den Einrichtungen und bei den Trägern fördern die Einbindung unterschiedlicher Zielgruppen. Besonders großes Potenzial liegt darin, die Herausforderung zu meistern, marginalisierte Jugendlichen in Bildungsangebote zu integrieren.

Bereits seit einigen Jahren haben macht- und rassismuskritische Forschungen sowie die kritische Reflexion von Diskriminierungserfahrungen in formalen und non-formalen Bildungsangeboten an Bedeutung gewonnen.⁴ Seit Mitte der 2010er Jahre beschäftigt sich auch die kulturelle Bildung zunehmend mit Themen

⁴ vgl.: Leiprecht (1992); Fereidoni (2010); Pates et al. (2010); Bundschuh/Ghandour/Herzog (2016); Klomann et al. (2018)

wie Machtasymmetrien und einem hegemonialen Kulturverständnis.⁵ In unserer komplexen Gesellschaft steht die Kulturelle Bildung noch immer vor vielfältigen Herausforderungen, die sowohl die wissenschaftliche Forschung als auch die bildungs- und kulturpolitische Praxis betreffen. Eine Herausforderung besteht darin, marginalisierte Stimmen in Bildungsangebote einzubinden, ohne sie zu exotisieren oder zu instrumentalisieren. Hinzu kommt die begrenzte institutionelle Unterstützung für inklusivere Lehrinhalte, was bestehende Machtstrukturen verstärkt.



Link-Tipps: [An alle gedacht?! - Medienpädagogik intersektional gestalten und Beteiligung aller ermöglichen, E-Learning-Kurs zum Thema Antimuslimischer Rassismus](#)

Auch fehlt es an diversitätssensiblen Fortbildungen für Fachkräfte, die oft unzureichend auf den Umgang mit Diskriminierung vorbereitet sind. Für Lehr- und Lernsituationen in heterogenen Gesellschaften, die weiterhin von überwiegend monokulturellen (konkret weißen, westlichen, nationalen, dominanzkulturellen) Lehrplänen geprägt sind, bedeutet dies, dass bestimmte Wissensformen (bspw. akademisches Wissen vs. praktisches oder kulturelles Wissen – Anmerkung d. Redaktion) in Bildungskontexten mehr Gewicht erhalten als andere.⁶ Die Kultur- und Bildungsarbeiterin Rubia Salgado betont in diesem Zusammenhang: „Es müsste nicht nur das scheinbare, bewusste oder unbewusste Wissen über Migrant*innen hinterfragt werden, sondern auch das fehlende Wissen über sie.“ Diese Herausforderungen werfen in allen Lebensbereichen und mit allen Tools zentrale Fragen nach der Handlungsverantwortung der zuständigen Fachkräfte auf.



In diesem Kontext stellt der Methodenkoffer „Sichtlich unsichtbar – eine kreative Spurensuche zu Körper, Macht und Sichtbarkeit in der Kunst“ ein hybrides und erprobtes pädagogisches Material dar, um sich mit Kindern und Jugendlichen gezielt und individuell mit den Themen Diversität und Geschlechtergerechtigkeit auseinanderzusetzen.

Der Methodenkoffer verwendet drei flexible Bausteine, die einzeln oder in Kombination eingesetzt werden können, um die Themen Sichtbarkeit, Normen und Rollenbilder kreativ und interaktiv zu erkunden. Eine besonders ansprechende Methode innerhalb dieses Koffers ist die digitale Inszenierung und Performance. Hierbei nutzen die Teilnehmenden Plattformen wie Padlet, um eigene künstlerische Werke und Performances zu erstellen, die ihre Sicht auf Diversität und Geschlechtergerechtigkeit widerspiegeln. Kinder und Jugendliche können

5 vgl.: Mecheril (2015/2013); Ziese/Gritschke (2016); Mörsch (2015), (2019); Schütze/Mädler (2017)

6 vgl.: Sternfeld, Nora (2014): Verlernen vermitteln. Hg. v. Andrea Sabisch, Torsten Meyer und Eva Sturm. Hamburg (Kunstpädagogische Positionen, 30)



beispielsweise digitale Collagen oder kurze Videos gestalten, die verschiedene Aspekte von Sichtbarkeit und gesellschaftlichen Normen darstellen. **Durch diesen kreativen Prozess entdecken sie nicht nur ihre eigenen Perspektiven, sondern lernen auch, wie Kunst genutzt werden kann, um komplexe soziale Themen zu kommunizieren.** Eine weitere Komponente ist der Audiowalk, bei dem die Teilnehmenden durch ihre Umgebung gehen und mithilfe von GPS-gestützten Apps und Audiotools gezielte Aufgaben bearbeiten. Dieser digitale Spaziergang fordert sie heraus, über öffentliche Denkmäler, Straßennamen und andere Symboliken nachzudenken, die mit gesellschaftlichen Normen und Sichtbarkeit verknüpft sind. Der Audiowalk ermöglicht es den Jugendlichen, eine direkte Verbindung zwischen ihrer Umgebung und den Themen Diversität und Geschlechtergerechtigkeit herzustellen, was das Verständnis und die Reflexion über diese Themen auf eine ganz neue Ebene hebt.

Insgesamt bietet der Methodenkoffer „Sichtlich unsichtbar“ durch seine vielseitigen Ansätze eine kreative und einladende Möglichkeit, um Kinder und Jugendliche in die Auseinandersetzung mit Diversität und Geschlechtergerechtigkeit einzubeziehen. Durch diese interaktiven und künstlerischen Methoden können sie auf spielerische Weise ihre eigenen Gedanken und Gefühle zu diesen wichtigen Themen ausdrücken und vertiefen.

Potenziale hybrider MINT-Angebote für: benachteiligte Kinder und Jugendliche

Digitale Angebote bieten in der Jugendarbeit eine wertvolle Gelegenheit, gendersensible Ansätze zu fördern. Insbesondere im Bereich der MINT-Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik) können digitale Angebote dazu beitragen, stereotype Denkmuster zu überwinden und Mädchen frühzeitig für MINT-Themen zu begeistern.

LEAH, 10 Jahre alt, hatte nie viel Interesse an Mathe oder Technik. Ihre Eltern erzählten immer, dass sie kreativ sei und gerne malt. Bis sie eines Tages in einem MINT-Workshop landete. Leah konnte dort mit Virtual Reality experimentieren, Roboter programmieren und sogar ihren eigenen Schlüsselanhänger mit einem 3D-Drucker entwerfen. Anfangs wusste sie gar nicht, wo sie anfangen sollte, aber als sie den kleinen Roboter steuerte, den sie selbst zusammengebaut hatte, begann etwas in ihr zu leuchten. Dieser Workshop war mehr als nur ein Zeitvertreib, er bot ihr die Möglichkeit, auf spielerische Art Technik anders zu entdecken. Während sie kreativ mit digitalen Tools arbeitete, merkte sie gar nicht, dass sie komplexe mathematische und technische Prinzipien anwandte – sie baute, programmierte und probierte einfach aus. Hier war das Lernen nicht nur theoretisch, sondern greifbar und spannend. Leah erlebte, dass Wissenschaft und Technik nicht langweilig sein müssen, sondern voller Kreativität stecken können.

Kinder und Jugendliche können in hybriden, kreativen Räumen MINT-Themen alltagsnah erleben. Die Angebote machen abstrakte Inhalte verständlich. Gerade für Mädchen wie Leah, die oft durch Stereotype abgeschreckt werden, sind solche Räume ein Schlüssel, um das Interesse an MINT-Fächern zu wecken. Denn Studien zeigen, dass bei vielen Mädchen das Interesse an MINT-Fächern wie Technik und Ingenieurwesen spätestens im Jugendalter nachlässt.⁷ Zudem machen Kinder bereits früh die Erfahrung, dass die Kategorie Geschlecht eine bedeutende Rolle in ihrer sozialen Umwelt spielt, und sie beginnen zwischen dem ersten und dritten Lebensjahr geschlechtstypische Vorlieben für Spielsachen und Aktivitäten zu entwickeln.⁸

Doch für Mädchen, die durch hybride MINT-Räume ihre Begeisterung entdecken, könnte sich das ändern. Diese Räume bieten mehr als nur Wissen – sie laden dazu ein, kreativ zu sein, Dinge selbst auszuprobieren und eigene Ideen zu entwickeln. Durch frühe MINT-Bildung in innovativen Lernumgebungen können Kinder und Jugendliche langfristig ihr Interesse an Technik und Naturwissenschaften behalten.



Link-Tipps: [MAKEitREAL – Makerspace für Mädchen](#), [MINT vernetzt](#)



Um das Potenzial der digitalen Kinder- und Jugend(sozial)arbeit voll auszuschöpfen, ist es entscheidend, digitale Angebote gezielt an den Bedürfnissen und Lebensrealitäten junger Menschen auszurichten und Fachkräfte dabei effektiv zu unterstützen.

Hier wird deutlich: Medienbildung spielt auch auf der Seite der anleitenden Personen eine wichtige Rolle. Sie brauchen medienpädagogische Grundlagen sowie Wissen über Daten- und Jugendschutz im Netz.



Link-Tipp: [Datenschutzkonform? Aber sicher! Umgang mit Daten und Informationen](#)

Und dabei vor allem auch den Mut, etwas in Bereichen auszuprobieren, in denen sie sich selbst (noch) nicht kompetent genug fühlen. Denn das Internet und digitale Medien und Techniken entwickeln und verändern sich schnell. Die Anleiter*innen müssen darum immer wieder neue Formen finden, um für und mit den Jugendli-

7 vgl.: Frenzel, A. C., Goetz, T., Pekrun, R., & Watt, H. M. G. (2010). Development of mathematics interest in adolescence: Influences of gender, family, and school context. *Journal of Research on Adolescence*, 20(2), S. 507–537.

8 vgl.: Hannover, B., & Wolter, I. (2019). Geschlechtsstereotype: wie sie entstehen und sich auswirken. In B. Kortendiek, B. Riegraf & K. Sabisch (Hrsg.), *Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung* (S. 201–210). Wiesbaden: Springer.

chen Medienkritik und Medienaufklärung zu betreiben und dabei ihre eingetretenen Wege zu verlassen und pädagogische Machtverhältnisse zu überdenken.

Sie sollten den Jugendlichen die Möglichkeit bieten, eigene kreative Ideen umzusetzen und sich in der digitalen Welt selbstbewusst zu bewegen. Dabei ist es entscheidend, immer einen Raum für Reflexion über die eigene Mediennutzung zu schaffen – sei es durch die Diskussion über Urheberrecht, die Nutzung von KI oder die ökonomischen Hintergründe der Plattformen, auf denen die Jugendlichen ihre Werke teilen möchten. So werden sie von passiven Konsument*innen zu aktiven Produzent*innen und Gestalter*innen der Medienwelt.



Es braucht einen
Raum für Reflexion
über die eigene
Mediennutzung.

Übersicht Link-Tipps



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), 2023. JIM-Studie 2023. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Online abrufbar unter: <https://www.mpfs.de/de/studien/jim-studie/2023/>

Servicestelle für digitale kulturelle Bildung, 2024. KI-Labor: Kann Künstliche Intelligenz Kunst?! Online abrufbar unter: https://methoden.lkj-lsa.de/ki_labor/



Läuft bei dir?, 2024. Der Escape Room „Hacker Attack“ Analog. Online abrufbar unter: <https://www.laeuft-bei-dir.de/>

Virtual Escape. Online Kinder Escape Room Games (Die Suche nach Melody, Im Reich der Fledermäuse, Diamantenfieber). Online abrufbar: <https://www.virtual-escape.games/kinder-escape-suche-nach-melody>



Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) BW e. V., 2024. Smart Detectives. Online abrufbar unter: [Smart Detectives](#)

jugend@bw Selbstlernbereich. Tool-Auswahl – Kahoot! Vor- und Nachteile. Online abrufbar unter: <https://www.jugend-bw-digital.de/selbstlernen#tab-2>



MAI THINK X – die Wissenschaftsshow. Online abrufbar unter: <https://www.zdf.de/show/mai-think-x-die-show>

Bündnisse für Bildung, 2024. Förderangebote (Kulturbereich Digitale Medien). Online abrufbar unter: <https://kumasta3.buendnisse-fuer-bildung.de/uebersicht-der-foerderer-und-initiativen>



Gutes Aufwachsen mit Medien, 2024. An alle gedacht?! – Medienpädagogik intersektional gestalten und Beteiligung aller ermöglichen. Online abrufbar unter: <https://www.publikationen-bundesregierung.de/pp-de/publikationssuche/an-alle-gedacht-medienpaedagogik-intersektional-gestalten-und-beteiligung-aller-ermoeglichen-2265324>

Das Kompetenznetzwerk Islam- und Muslimfeindlichkeit, 2024. Im Rahmen des Bundesprogramms *Demokratie leben!* E-Learning-Kurs zum Thema Antimuslimischer Rassismus. Online abrufbar unter: <https://antimuslimischer-rassismus.de/>



Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e. V., 2024. Chancen der digitalen Kommunikation in der Jugendhilfe. *Digital Streetwork Stuttgart*: Einblicke in die soziale Arbeit im digitalen Raum, S. 16. Online abrufbar unter: <https://www.jugend-bw-digital.de/publikationen>

Deutschlandfunk Kultur, 2022. Visuelle Botschaften im Internet – Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Online abrufbar unter: <https://www.deutschlandfunkkultur.de/visuelle-botschaften-im-internet-ein-bild-sagt-mehr-als-100.html>





.lkj) – Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e. V., 2024.
Der Methodenkoffer „Sichtlich Unsichtbar – eine kreative Spurensuche zu Körper,
Macht und Sichtbarkeit in der Kunst“. Online abrufbar unter: <https://methoden.lkj-lsa.de/sichtlich-unsichtbar>

MINT vernetzt, 2024. MAKEitREAL – Makerspace für Mädchen.

Online abrufbar unter: <https://community.mint-vernetzt.de/project/makeitrealmobilermaker-spacefuermaedchen/detail/about>



MINT vernetzt, 2024. Online abrufbar unter: <https://www.mint-vernetzt.de/>

Interaktive Projekte mit Makey Makey und Scratch, 2024. Online abrufbar unter:
<https://edublog.kreis-steinfurt.de/interaktive-projekte-mit-makey-makey-und-scratch/>



ebildungslabor, 2023. Einstieg Open Educational Resources (OER).
Online abrufbar unter: <https://ebildungslabor.de/blog/oereinstieg/>

Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK). Games-Projekt The Feed.

Online abrufbar unter: <https://www.lfk.de/medienkompetenz/games/the-feed>



bbp: Bundeszentrale für politische Bildung, 2024. Games zur politischen Bildung.
Online abrufbar unter: <https://www.bpb.de/lernen/games/547616/bad-news/>

JFF- Jugend Film Fernsehen e. V., 2024. Labs4Future – Kreativlabore für Jugend.

Kultur. Digitalität. Online abrufbar unter: <https://labs4future.de/>



Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e. V., 2024.
Datenschutzkonform? Aber sicher! Umgang mit Daten und Informationen. Online abrufbar unter:
<https://www.jugend-bw-digital.de/publikationen>

Literaturverzeichnis

Imperva (2023). Bad Bot Report. Online abrufbar unter: <https://www.imperva.com/resources/reports/2023-Imperva-Bad-Bot-Report.pdf>

Reza Shabahang, Hyeeyeon Hwang, Emma F. Thomas, Mara S. Aruguete, Lynn E. McCutcheon, Gábor Orosz, Abbas Ali Hossein Khanzadeh, Benyamin Mokhtari Chirani, Ágnes Zsila (2024). Doomscrolling evokes existential anxiety and fosters pessimism about human nature? Evidence from Iran and the United States. *Computers in Human Behavior Reports*. Online abrufbar unter: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S245195882400071X>

bpb – Bundeszentrale für politische Bildung (2022). *Vortrag: Rassismuskritik in Gesellschaft und Schule*. Online verfügbar unter: <https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/345868/vortrag-rassismuskritik-in-gesellschaft-und-schule/>

Fereidooni, Karim (2010). Schule – Migration – Diskriminierung. Ursachen der Benachteiligung von Kindern mit Migrationshintergrund im deutschen Schulwesen. Wiesbaden: Springer VS. Online abrufbar unter: <https://www.kubi-online.de/artikel/kulturell-aesthetische-bildung-migrations-paedagogische-anmerkungen>

Schütze, Anja & Maedler, Jens (Hrsg.), kopaed (2017). *Weißer Flecken – Diskurse und Gedanken über Diskriminierung, Diversität und Inklusion in der Kulturellen Bildung*. Online abrufbar unter: <http://www.kopaed.de/kopaedshop/?pid=1117>

Mecheril, Paul (2015/2013). *Kulturell-ästhetische Bildung. Migrationspädagogische Anmerkungen*. In: Wissensplattform Kulturelle Bildung Online: www.kubi-online.de/artikel/kulturell-aesthetische-bildung-migrationspaedagogische-anmerkungen Online abrufbar unter: <https://www.bkj.de/news/ergebnisse-einer-rassismuskritisch-positionierten-forschung-zur-kulturellen-bildung/>

Sternfeld, N. (2014). *Verlernen vermitteln*. Herausgegeben von Andrea Sabisch, Torsten Meyer und Eva Sturm. Hamburg: Kunstpädagogische Positionen, 30.

Frenzel, A. C., Goetz, T., Pekrun, R. & Watt, H. M. G. (2010). Development of mathematics interest in adolescence: Influences of gender, family, and school context. *Journal of Research on Adolescence*, 20(2), 507–537.

Hannover, B. & Wolter, I. (2019). Geschlechtsstereotype: wie sie entstehen und sich auswirken. In: B. Kortendiek, B. Riegraf & K. Sabisch (Hrsg.), *Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung* (S. 201–210). Wiesbaden: Springer.

Impressum

Herausgeber

Prof. Dr. Markus Kosuch

V. i. S. d. P. Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e. V.

Autorin: Nadia Boltes (.lkj) – Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e. V.)

Redaktion

Juliette Bravo (LKJ BW)

Lektorat

Christian Bauer

Gestaltung

Superultraplus Designstudio

Fotorechte

© LKJ BW

Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e. V.

Rosenbergstr. 50, 70176 Stuttgart

Fon 0711 95 80 28 10 | info@lkjbw.de | www.lkjbw.de

© Stuttgart, Januar 2025

jugend@bw – Projektbüro Digitale Kinder- und Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit ist ein Projekt der LKJ Baden-Württemberg e. V. und wird finanziert durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration aus Landesmitteln, die der Landtag Baden-Württemberg beschlossen hat.

Dieser Text ist unter der Creative Commons Lizenz „CC BY-NC-ND 4.0 Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitung“ veröffentlicht. Nicht kommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist erlaubt.



jugend@bw

Projektbüro Digitale Kinder- und Jugendarbeit
und Jugendsozialarbeit



Baden-Württemberg
Ministerium für Soziales,
Gesundheit und Integration