

# **DIGITALE KINDER- & JUGENDBETEILIGUNG IN DER KOMMUNE**



# GRUNDLAGEN KINDER- UND JUGENDBETEILIGUNG AUFFRISCHEN:

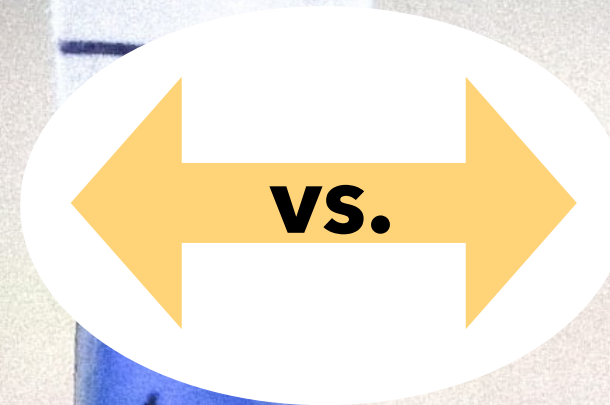
- **Grundannahme:** Kinder & Jugendliche sind Expert\*innen in eigener Sache
- **Beteiligung in der Praxis** bedeutet u.a.... gemeinsame Entscheidungsfindung & Prozessgestaltung
- **Rechtliche Grundlagen** (u.a.): UN-Kinderrechtskonvention, SGB VIII, BauGB, Landes-, Kommunal/Gemeindeordnungen, ....
- **Beteiligung** bedeutet immer Machtabgabe!



# VERSTÄNDNIS VON KINDERN & JUGENDLICHEN

## Kinder und Jugendliche als „lernende Wesen“

- KuJ als in Entwicklung befindliche Wesen
- KuJ als „noch nicht“ Bürger\*innen
- KuJ als Lernende



## Kinder und Jugendliche als „soziale Akteur\*innen und Bürger\*innen“

- KuJ als soziale Akteur\*innen mit „Handlungsbefähigung“
- Kindheit als integraler Bestandteil der Gesellschaft
- KuJ als Bürger\*innen mit spezifischen Rechten und Pflichten

**„Partizipation ist im Grunde nicht etwas, das künstlich an den Heranwachsenden ‚herangetragen‘ werden muß, sondern sie entspricht seinen, freilich oft verschütteten, Vorstellungen von Selbstverwirklichung“**

(Baacke und Brücher, 1982 , S. 112)

# Partizipation setzt Risikobereitschaft voraus.

- Die machtvolleren Akteur\*innen (Erwachsene) müssen auf (einen Teil ihrer) Gestaltungs- und **Kontrollmacht verzichten**.
- Das Ziel und die **Ergebnisse** müssen (zu einem Teil) **offen bleiben**.
- **Grenzen** müssen transparent sein.

A row of ten wooden blocks, each with a letter, spelling out 'MACHT ABGABE'. The blocks are arranged in a slightly staggered line against a dark red background. The letters are M, A, C, H, T, A, B, G, A, B, E.

Deshalb wichtig:

## Akzeptanz der Kinder & Jugendlichen als „Expert\*innen in eigener Sache“

### mit Fähigkeiten zur

- eigenen Entscheidung
- Verantwortungsübernahme
- Selbstorganisation



**-> „KONTRAFAKTISCHE MÜNDIGKEITSUNTERSTELLUNG“**

(B. Sturzenhecker)

# KINDERRECHTLICHE PERSPEKTIVE

## KINDERRECHTE IM DIGITALEN RAUM: UN-KINDERRECHTSKONVENTION

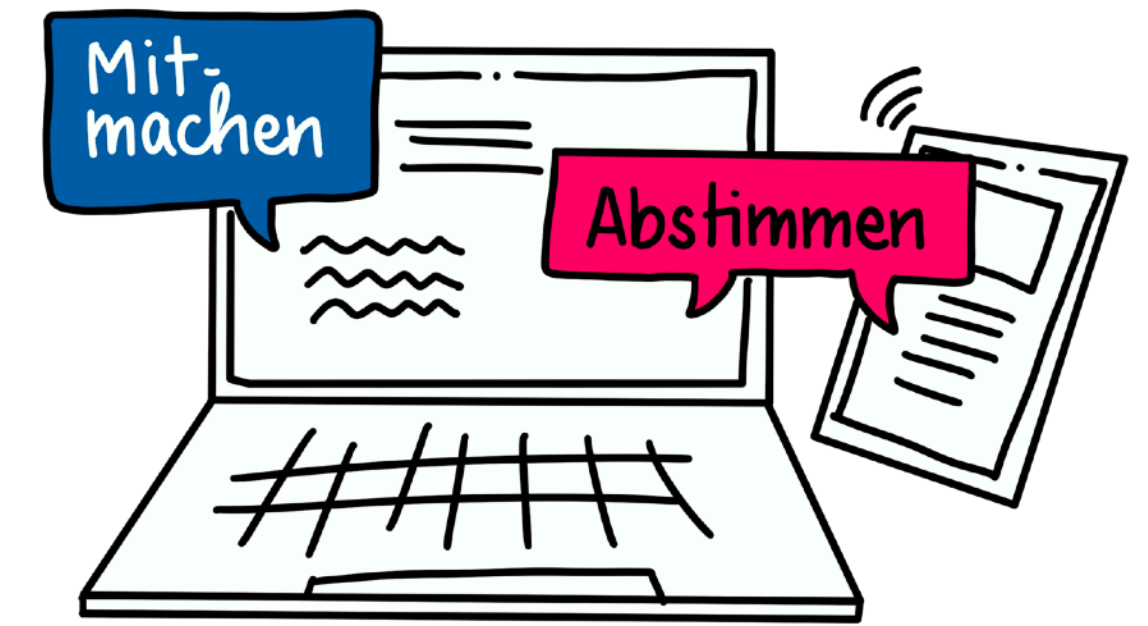
- Recht + Schutz + Teilhabe im Sinne des Kindeswohls

*Zum Beispiel:*

- *Bildung (§28),*
- *Informations- & Meinungsfreiheit (§13),*
- *Teilhabe & Spiel (§31),*
- *Schutz & Sicherheit (§19),*
- *Privatsphäre & Datenschutz (§16),*
- *Wirtschaftliche Ausbeutung (§32)*

**-> Kindern & Jugendlichen ein gutes Aufwachsen ermöglichen, grundlegende Kompetenzen im Umgang mit Medien & Wertegerüst vermitteln**

# KINDERRECHTE IN DER DIGITALEN WELT



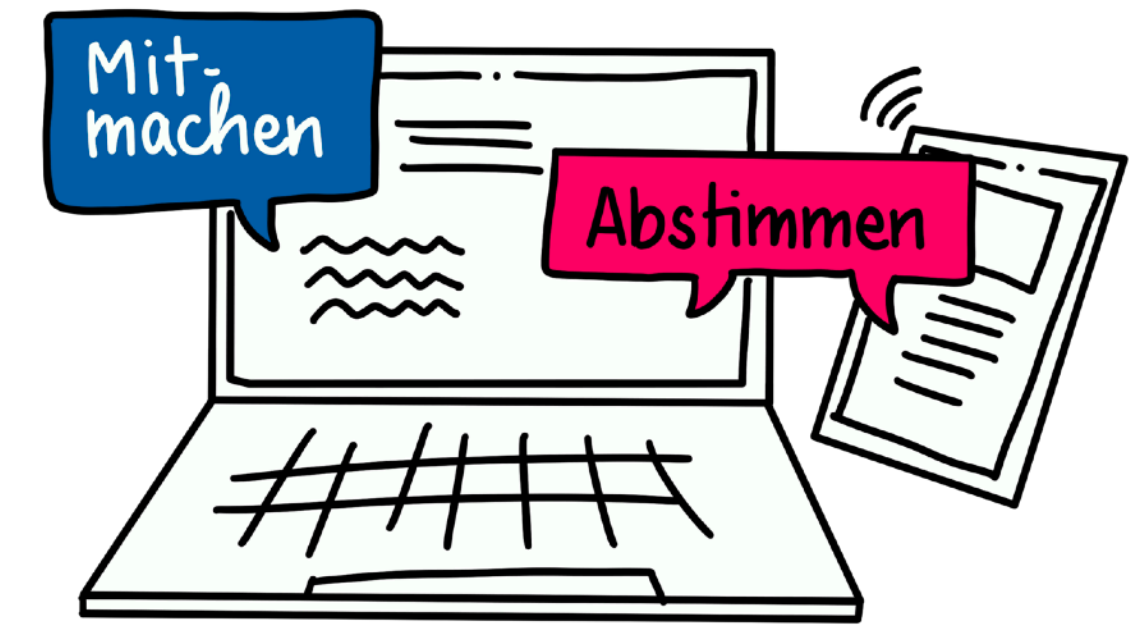
## Berücksichtigung des Kindeswillens

- **Möglichkeiten** bieten, **sich in Angelegenheiten, die sie selbst betreffen, Gehör zu verschaffen.**
- **Digitaler Technologien** kann dazu beitragen, die **Teilhabe** von Kindern und Jugendlichen zu **verwirklichen.**
- **Zugang** zu digitalen Instrumenten **fördern** und **Nutzung unterstützen**
- > **Medienkompetenzförderung**

<https://kinderrechte.digital/>



# KINDERRECHTE IN DER DIGITALEN WELT



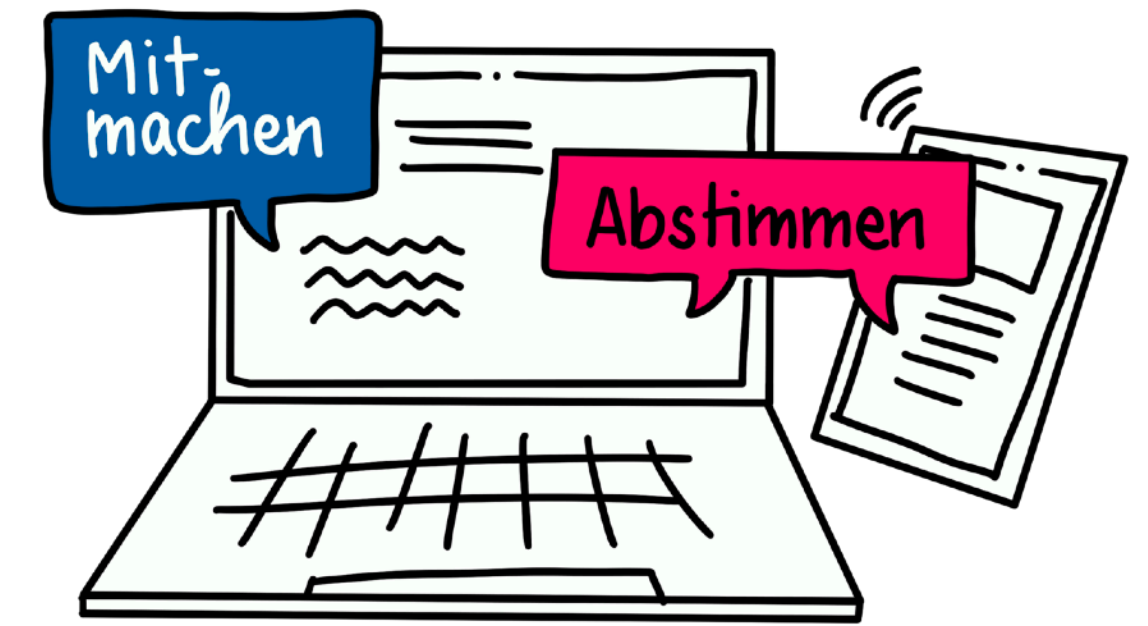
Bürgerrechte und Freiheiten

**Digitales Umfeld:**

- **Recht auf Informationszugang** und **freie Meinungsäußerung** zu verwirklichen.
- **Identität auszubilden** und in **Gemeinschaften** teilhaben, **Austausch**
- **Jugendmedienschutz (Schutz, Befähigung und Teilhabe!)**

<https://kinderrechte.digital/>

# KINDERRECHTE IN DER DIGITALEN WELT



## Bildung, Freizeit und Kultur

- Zugang zu **qualitativ hochwertiger inklusiver Bildung** erleichtern und verbessern
- **verlässliche Ressourcen** für formales, non-formales, informelles, Peer-to-Peer- und selbstgesteuertes Lernen

Das digitale Umfeld fördert das für das Wohlbefinden und die Entwicklung von Kindern unverzichtbare **Recht auf Kultur, Freizeit und Spiel.** [...]

<https://kinderrechte.digital/>

# RECHTE HABEN, AUSÜBEN & WAHRNEHMEN

## **Wichtige Unterschiede** (A. Sen und M. Nussbaum)

- Rechte haben
- Rechte ausüben können (Capability)
- Rechte aktiv wahrnehmen: Tätigkeit (Functioning)

# RECHTE HABEN, AUSÜBEN & WAHRNEHMEN

## **Wichtige Unterschiede** (A. Sen und M. Nussbaum)

- Rechte haben
- Rechte ausüben können (Capability)
- Rechte aktiv wahrnehmen: Tätigkeit (Functioning)

## **Daraus folgt als Aufgabe für uns Erwachsene:**

**Wenn wir wollen, dass Kinder und Jugendliche partizipieren,** müssen wir

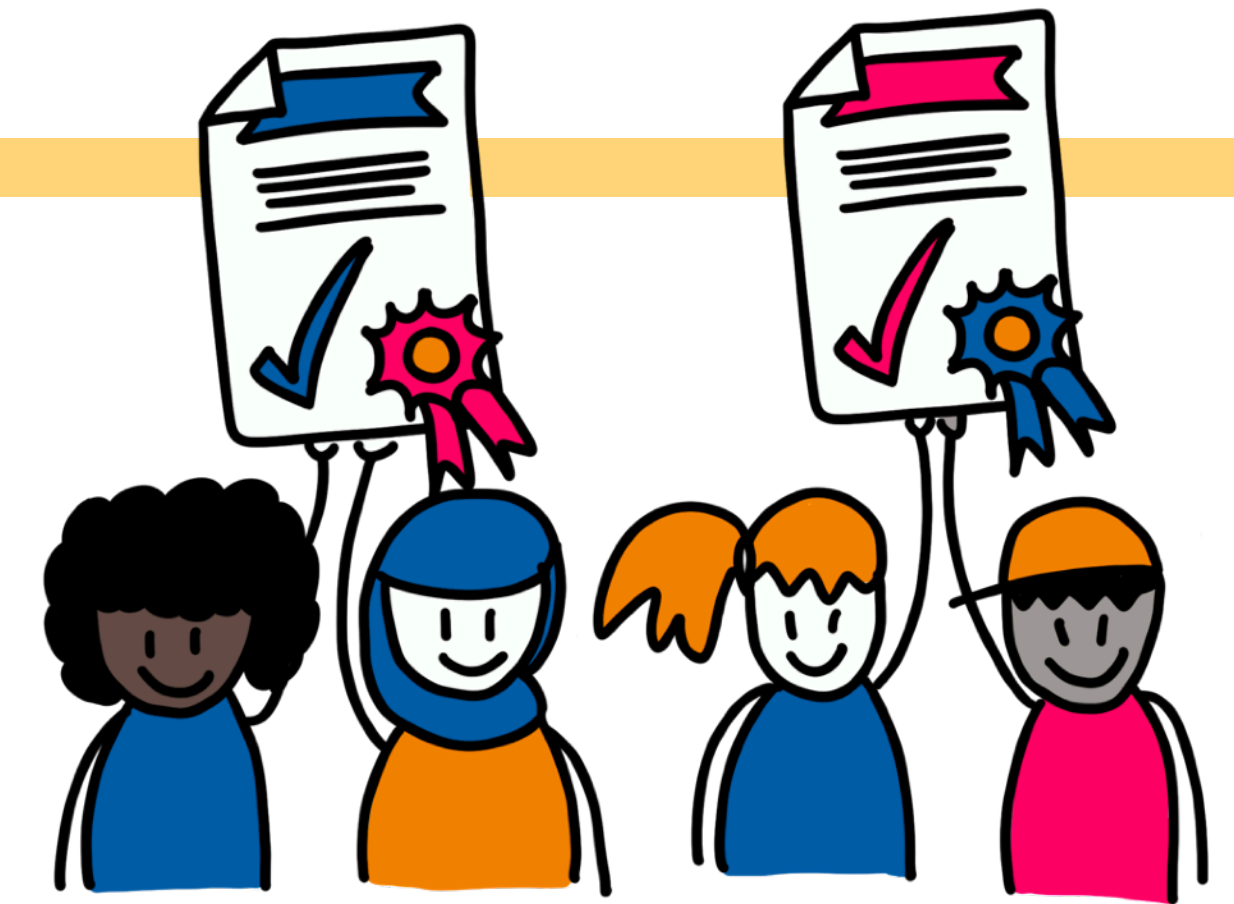
### **1. Rechte geben**

### **2. dafür sorgen, dass sie ihre Rechte auch ausüben können:**

- Information, Training/ Qualifizierung
- Voraussetzungen und Rahmenbedingungen schaffen für das **Ermöglichen** der Rechte-Wahrnehmung

### **3. sie – wenn nötig – im Prozess der Ausübung der Rechte stützen**

# MEDIENKOMPETENZ



- Fähigkeiten eines Menschen, Medien, (digitale) Werkzeuge und Technik im Allgemeinen **souverän für eigene Ziele und Bedürfnisse** zu nutzen und selbst-, medien- und gesellschaftsbezogen zu **reflektieren, kreativ und partizipativ zu handeln** sowie **analytisch und strukturell Wissen zu erwerben**

(Knaus 2018)

# DIGITALE BETEILIGUNG

## KINDER- & JUGENDBETEILIGUNG:

junge Menschen an den sie  
betreffenden Angelegenheiten  
beteiligen

- Informieren
- Mitwirken
- Mitbestimmen
- Selbstbestimmen



# DIGITALE BETEILIGUNG

## BETEILIGUNG MIT DIGITALEN MEDIEN

- erweiterter Methodenpool
- oft Verknüpfung von offline-Formaten mit online-Formaten

**Wichtig bleibt: Prozess, Ziele & Zielgruppe stehen im Vordergrund. Methodenwahl ist Mittel zum Zweck!**



---

# ASPEKTE SMARTER JUGENDBETEILIGUNG


- Wandel der Kommunikationsgeräte junger Menschen
- Mobile first -> Anknüpfen an Lebenswelt
- Partizipation + e = ePartizipation = mehr Beteiligung?





# ASPEKTE SMARTER JUGENDBETEILIGUNG

- Wandel der Kommunikationsgeräte junger Menschen
- Mobile first -> Anknüpfen an Lebenswelt
- Partizipation + e = ePartizipation = mehr Beteiligung?



**Echte Partizipation =  
verändernde  
Wirksamkeit mit  
analogen Folgen**

# ASPEKTE SMARTER JUGENDBETEILIGUNG

**Social Media = digitale  
Medienangebote**

- selbst Inhalte einstellen
- Profile erstellen
- vernetzen
- Nachrichten austauschen



# ASPEKTE SMARTER JUGENDBETEILIGUNG

## Social Media ≠ Partizipation

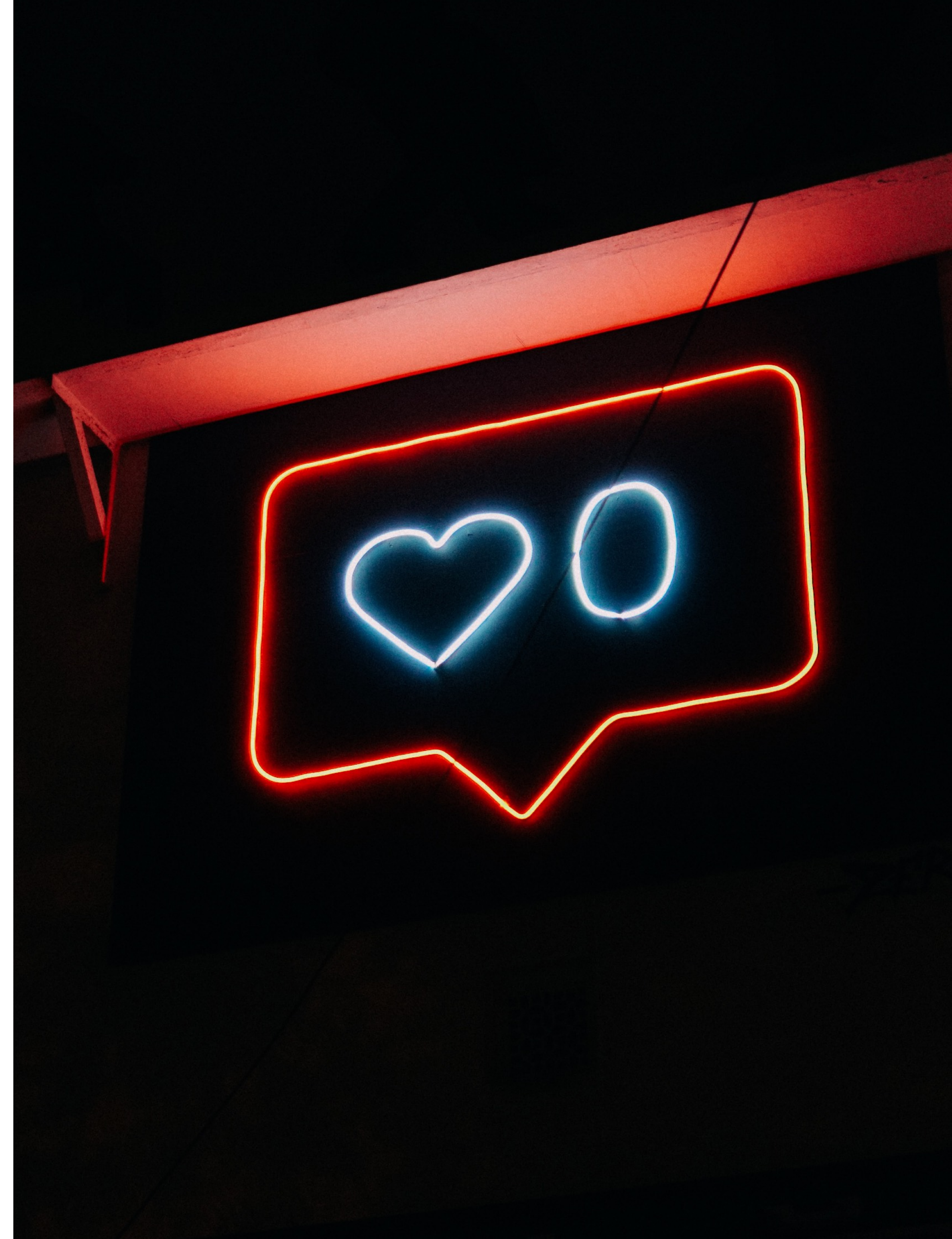
- Möglichkeiten sich & eigene Ansichten medial zu artikulieren
- wichtige Potentiale für die Partizipation mit & über Medien



# ASPEKTE SMARTER JUGENDBETEILIGUNG

„Jedem eine Stimme geben?“

- Internet ≠ Partizipationsmaschine
- Internet = digitales Medium



# ASPEKTE SMARTER JUGENDBETEILIGUNG

„Jedem eine Stimme geben?“

- Internet ≠ Partizipationsmaschine
- Internet = digitales Medium

Potenziale:

- Artikulationsmöglichkeiten
- Öffentlichkeit

Herausforderungen:

- Datenschutz
- potentielle Überwachung
- Einflüsse von Dienste-Anbietern
- Selben Ausschlüsse in Diskussionen wie in der analogen Welt?

# ASPEKTE SMARTER JUGENDBETEILIGUNG

- 1) **Teilhabe im Internet:** Partizipationsprozesse in den Kommunikationsräumen des Internets
- 2) **Teilhabe mit Hilfe des Internets:** Partizipationsprozesse, in denen das Internet als Werkzeug genutzt wird
- 3) **Teilhabe am Internet:** Partizipationsprozesse, in denen die Gestaltung der Medientechnologien selbst Gegenstand ist



# LITERATUR(EMPFEHLUNGEN)

- Schröder, R. (1995): Kinder reden mit! Beteiligung an Politik, Stadtplanung und-gestaltung
- Baacke, D., Brücher, B. (1982): Mitbestimmen in der Schule: Grundlagen u. Perspektiven d. Partizipation. Weinheim u.a.: Beltz.
- Stange, Waldemar 2002: Strategien und Grundformen der Partizipation : Überblick und Systematisierungsversuch. Baustein A 1.5 : [https://www.kinderrechte.de/fileadmin/Redaktion-Kinderrechte/4\\_Praxis/4.6\\_Beteiligungsbausteine/4.6.1\\_Grundlagen/4.6.1.1\\_Theorie/Baustein\\_A\\_1\\_5.pdf](https://www.kinderrechte.de/fileadmin/Redaktion-Kinderrechte/4_Praxis/4.6_Beteiligungsbausteine/4.6.1_Grundlagen/4.6.1.1_Theorie/Baustein_A_1_5.pdf) (zuletzt: 29.11.2022)
- Stange, Waldemar: Was ist Partizipation? Definitionen - Systematisierungen Baustein A 1.1: [http://www.kinderpolitik.de/images/downloads/Beteiligungsbausteine/a/Baustein\\_A\\_1\\_1.pdf](http://www.kinderpolitik.de/images/downloads/Beteiligungsbausteine/a/Baustein_A_1_1.pdf) (zuletzt: 29.11.2022)
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) 2022: JIM Studie 2022: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM\\_2022\\_Web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf) (zuletzt: 29.11.2022)
- Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit: [https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/sites/4/2019/11/Europaeische\\_Leitlinie\\_fuer\\_digitale\\_Jugendarbeit.pdf](https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/sites/4/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf) (zuletzt: 29.11.2022)
- IJAB - Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (Hrsg.): „Youthpart - Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft“, 2014, online verfügbar: [https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop\\_PDFs/youthpart-eParticipation\\_abschluss-web.pdf](https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/youthpart-eParticipation_abschluss-web.pdf) (zuletzt: 29.11.2022)
- Kinderrechte Digital: <https://kinderrechte.digital> (zuletzt: 29.11.2022)
- Deutsches Kinderhilfswerk (2019): Beteiligungsrechte von Kindern und Jugendlichen in Deutschland Eine Zusammenstellung der gesetzlichen Bestimmungen auf Bundesebene und ein Vergleich der Bestimmungen in den Bundesländern und auf kommunaler Ebene, 3. komplett überarbeitete Auflage [https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1\\_Unsere\\_Arbeit/1\\_Schwerpunkte/3\\_Beteiligung/3.11\\_Studie\\_Beteiligungsrechte/Studie\\_Beteiligungsrechte\\_von\\_Kindern\\_und\\_Jugendlichen.pdf](https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/3_Beteiligung/3.11_Studie_Beteiligungsrechte/Studie_Beteiligungsrechte_von_Kindern_und_Jugendlichen.pdf) (zuletzt: 29.11.2022)

# BILDNACHWEIS

- Alle Bilder/ wie Fotos: [unsplash.com](https://unsplash.com)
- Machtabgabe Folie: Kevin Fuchs | ([CC BY-NC 3.0 DE](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/)) |  
Ausschnitt
- Gezeichnete Icons: Katharina Bluhm