

## **Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen**

Antrag Nr. 20-26 / A 02551 von der SPD / Volt  
-Fraktion vom 21.03.2022

### **Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 08667**

2 Anlagen

### **Beschluss des Kinder- und Jugendhilfeausschusses vom 28.03.2023 (VB)** Öffentliche Sitzung

#### **Kurzübersicht** zur beiliegenden Beschlussvorlage

<b>Anlass</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Antrag Nr. 20-26 / A 02551 vom 21.03.2022</li></ul>
<b>Inhalt</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Darstellung der medienpädagogischen Facheinrichtungen und der regionalen und überregionalen Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit des Sozialreferates/Stadtjugendamt</li><li>● Darstellung der medienpädagogischen Arbeit des Referates für Bildung und Sport</li><li>● Darstellung der medienpädagogischen Arbeit des Kulturreferates</li></ul>
<b>Gesamtkosten/ Gesamterlöse</b>	-/-
<b>Entscheidungsvorschlag</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Das Sozialreferat wird beauftragt, an das IT-Referat heranzutreten, damit eine entsprechende Beschlussvorlage zur Umsetzung des Konzepts einer „Fachstelle Medien“ im Stadtjugendamt seitens des IT-Referates erstellt wird.</li><li>● Der Antrag Nr. 20-26 / A 02551 von der SPD / Volt - Fraktion vom 21.03.2022 ist geschäftsordnungsgemäß behandelt.</li></ul>

<b>Gesucht werden kann im RIS auch unter:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Förderung Medienkompetenz von jungen Menschen</li><li>● Digitale Teilhabe</li><li>● Offene Kinder- und Jugendarbeit</li></ul>
<b>Ortsangabe</b>	-/-

## **Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen**

Antrag Nr. 20-26 / A 02551 von der SPD / Volt -  
Fraktion vom 21.03.2022

### **Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 08667**

Vorblatt zum

**Beschluss des Kinder- und Jugendhilfeausschusses vom 28.03.2023 (VB)**  
Öffentliche Sitzung

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>Seite</b>
<b>I. Vortrag der Referentin</b>	<b>1</b>
1 Anlass	2
2 Offene Kinder- und Jugendarbeit im Auftrag des Stadtjugendamtes	2
2.1 Medienpädagogische Facheinrichtungen	2
2.1.1 Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik	2
2.1.2 Digitale Hilfe	7
2.1.3 SIN - Studio im Netz	8
2.1.4 Café Netzwerk	11
2.2 Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz	20
2.3 Die Kooperationsprojekte neue Medien und Internet für Kinder und Jugendliche in München	24
2.4 Pomki.de – das Kinderportal der Landeshauptstadt München	25
2.5 Regionale und überregionale Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit	26
2.5.1 Fachstelle Medien	28
2.5.2 Projektförderung	29
2.6 Ausblick	30
3 Referat für Bildung und Sport	31
3.1 Der Medienservice	31
3.2 MünchenHören	33
3.3 Die medienBox	34
3.4 Ausblick	35

4	Kulturreferat	35
4.1	Stiftung Prix Jeunesse	35
4.2	PIXEL – Raum für Medien, Kultur und Partizipation	37
4.3	KINO ASYL	39
4.4	West-UP (zukünftig Kreativlabor): Kulturelle Medienbildung im Münchner Westen	40
4.5	Ausblick	41
<b>II.</b>	<b>Antrag der Referentin</b>	<b>42</b>
<b>III.</b>	<b>Beschluss</b>	<b>43</b>
	Antrag Nr. 20-26 / A 02551 vom 21.03.2022	Anlage 1
	Stellungnahme IT-Referat vom 28.02.2023	Anlage 2

## **Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen**

Antrag Nr. 20-26 / A 02551 von der SPD / Volt  
-Fraktion vom 21.03.2022

### **Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 08667**

2 Anlagen

#### **Beschluss des Kinder- und Jugendhilfeausschusses vom 28.03.2023 (VB)** Öffentliche Sitzung

#### **I. Vortrag der Referentin**

##### **Zusammenfassung**

Im Antrag Nr. 20-26 / A 02551 der SPD / Volt - Fraktion vom 21.03.2022 (Anlage) wird das Sozialreferat (SOZ) beauftragt, dem Stadtrat die bisherige Förderung von Projekten zur Unterstützung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen darzustellen, kritisch zu reflektieren und ggf. neu zu justieren. Für die Bearbeitung des Antrags wurde dem Sozialreferat eine Fristverlängerung bis 31.03.2023 gewährt. Nach einem Gespräch von Vertreter\*innen des „Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz“ mit Vertreter\*innen der Fraktionsgemeinschaft SPD / Volt wird das Sozialreferat gebeten, des Weiteren auch die Angebote des Referates für Bildung und Sport (RBS) und des Kulturreferates (KULT) in die Bearbeitung des Antrags aufzunehmen.

In der vorliegenden Beschlussvorlage erfolgt eine gebündelte Darstellung der Angebote vom Sozialreferat/Stadtjugendamt, Referat für Bildung und Sport sowie Kulturreferat und freien Trägern. Neben der Historie, den erreichten Meilensteinen sowie Zielsetzungen für die Zukunft der Referate und Träger, werden die in den letzten fünf Jahren ausgereichten Fördermittel dargelegt.

Die Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) sind regional und überregional verortet oder haben thematische Schwerpunkte. Dazu gehören auch Einrichtungen mit medienpädagogischer Ausrichtung. Im Rahmen dieser Beschlussvorlage können nicht alle relevanten Einrichtungen der OKJA benannt und beschrieben werden, weshalb hier nur die Medienfacheinrichtungen dargestellt werden. Dadurch wird ein umfassender Einblick in dieses Tätigkeitsfeld ermöglicht.

In einem Überblick werden Perspektiven für eine zukunftsfähige medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen aufgezeigt und fehlende Ressourcen benannt, die aufgrund der stetig steigenden Bedarfe vorhanden sind.

Des Weiteren wird das Konzept für eine „Fachstelle Medien“, die mit Mitteln des Referates für Informations- und Telekommunikationstechnik finanziert werden soll, vorgestellt und dem Stadtrat zur Entscheidung vorgelegt.

## **1 Anlass**

Die vergangenen Jahre der COVID-19-Pandemie haben besondere Bedarfe im Hinblick auf die Förderung von Medienkompetenz und digitaler Teilhabe verdeutlicht. Aber auch unabhängig davon stellt die Digitalisierung der Lebenswelten die Kommunale Bildungslandschaft in München vor große Herausforderungen. Diese umfassen Fragen der Ausstattung und der Zugänge, der Kompetenzen und Beratung von Fachkräften, bis hin zu einzelnen Angeboten, Projekten und Maßnahmen. Um diese Aufgaben zu bewältigen, bedarf es unter Einbeziehung bestehender Expertise, verstärkter Anstrengungen zur Sicherung und zum Ausbau von bestehenden Strukturen.

## **2 Offene Kinder- und Jugendarbeit im Auftrag des Stadtjugendamtes**

### **2.1 Medienpädagogische Facheinrichtungen**

Im Folgenden werden die im Antrag genannten Projekte sowie die Arbeit der medienpädagogischen Facheinrichtungen mit den in den letzten fünf Jahren vom Sozialreferat ausgereichten Fördermitteln dargestellt, unter Berücksichtigung der Historie, der erreichten Meilensteine sowie Zielsetzungen für die Zukunft.

#### **2.1.1 Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik**

[www.medienzentrum-muc.de](http://www.medienzentrum-muc.de)

Die Fördersumme für das Medienzentrum München (MZM) betrug in den letzten fünf Jahren 2.642.849 €.

Das Medienzentrum München des Jugend Film Fernsehen e. V. (JFF) – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis ist eine überregionale medienpädagogische Einrichtung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Es ist eine zentrale Anlaufstelle zur Förderung von Medienkompetenz in München. Das MZM kooperiert mit zahlreichen Einrichtungen, berät, erprobt innovative Modelle, leistet Wissenstransfer aus der medienpädagogischen Forschung und Qualifizierung von Fachkräften. Das Team ist interdisziplinär qualifiziert. Durch Anbindung an das JFF besteht ein intensiver Austausch über aktuelle Entwicklungen und Forschung im Bereich der Medienpädagogik.

Das wesentliche Ziel ist, einen souveränen Umgang mit Medien und digitaler Technologie zu fördern. Ein gelingendes Heranwachsen in einer digitalen Gesellschaft ist dabei bei Weitem kein rein technisches Thema.

Gesamtgesellschaftliche Herausforderungen einer wachsenden Stadtgesellschaft, Ansprüche an Inklusion, Geschlechter- und Bildungsgerechtigkeit, politische Bildung oder Klimawandel sind eng mit Fragen der Medienkompetenz und Partizipation verknüpft. Entsprechend hat sich das Spektrum der Angebote des MZM in den vergangenen Jahren diversifiziert. In allen Bereichen spielte und spielt die Bewältigung der Pandemiefolgen eine große Rolle – sowohl in Hinblick auf Angebote für junge Menschen als auch der Qualifikation und Beratung von Fachkräften und pädagogischen Einrichtungen.

Das MZM wurde 1982 mit dem Schwerpunkt medienpädagogische Jugendfilmarbeit gegründet. Seitdem bestehen das Kinder- und Jugendfilmfestival „flimmern&rauschen“ ([www.flimmernundrauschen.de](http://www.flimmernundrauschen.de)) und der MZM-Technikverleih, ([www.verleih.medienzentrum-muc.de](http://www.verleih.medienzentrum-muc.de)) der Einrichtungen der Jugendarbeit und Jugendmediengruppen in München kosteneffizient digitale Technik zur Verfügung stellt. In der Folge differenzierte sich das Themen- und Zielgruppenspektrum stark aus. Mitte der 90er entstanden die beiden Jugendradio- und Fernsehredaktionen „Störfunk M94.5“ und „matz“. Daraus entwickelte sich die offene Jugendreaktion „Dein LiFE“ ([www.deinlife.net](http://www.deinlife.net)). Diese thematisiert jugendkulturelle und politische Themen (z. B. mit dem Jugendtalk „Hört ihr mich“). Ab den 2000er Jahren verstärkte sich die Auseinandersetzung mit Multimedia, Internet und Smartphones. 2005 wurde mit dem „Kinderfotopreis“ ([www.kinderfotopreis.de](http://www.kinderfotopreis.de)) ein Rahmen für Projekte in Kindertagesstätten, Kindertreffs und Grundschulen geschaffen. Das MZM wurde eine der Organisationsstellen des „Münchner Netzwerks Medienkompetenz Interaktiv“ ([www.interaktiv-muc.de](http://www.interaktiv-muc.de)). 2015 startete mit „KINO ASYL“ ([www.kinoasyl.de](http://www.kinoasyl.de)) das interkulturelle Festival, bei dem Geflüchtete Filme aus ihren Heimatländern präsentieren. 2017 wurde das „PIXEL“ ([www.pixel-muc.de](http://www.pixel-muc.de)) im Münchner Gasteig geöffnet, das als Raum für Vermittlung und als niedrigschwellige sowie stark partizipative Aktionsfläche für Münchner\*innen fungiert. 2019 wurde die „ComputerSpielAkademie“ ([www.computerspielakademie.de](http://www.computerspielakademie.de)) als Projekt für gamingaffine Jugendliche geschaffen, in der durch Workshops, Talks und Spielaktionen soziale, kulturelle oder ethische Themen rund um digitale Spielkultur und die Rolle des Gamings im Alltag behandelt werden. 2020 wurde gemeinsam mit dem Kulturraum München e. V. das niedrigschwellige Beratungsangebot zu digitaler Teilhabe „Digitale Hilfe“ ([www.digitalehilfe-muc.de](http://www.digitalehilfe-muc.de)) aufgebaut.

Über die Jahrzehnte hinweg fanden eine Reihe von oftmals drittmittelfinanzierten Modellprojekten statt, die auch Erträge in Form von pädagogischen Materialien und Qualifizierungen für Bildungseinrichtungen brachten. In den vergangenen Jahren waren dies z. B. „Play your role“ zum Thema Hate Speech in Onlinegames (2019 - 2021, [www.playyourrole.eu](http://www.playyourrole.eu)), das Partizipationsprojekt „PLAN NORD OST“ zur Jugendbeteiligung an der Stadtentwicklung im Münchner Nordosten

(2017, [www.plan-nord-ost.de](http://www.plan-nord-ost.de)) oder das filmische Planspiel zu politischer Bildung „Parlamensch“ ([www.parlamensch.de](http://www.parlamensch.de)). Das MZM veranstaltet Workshops und Seminare in Einrichtungen der Jugendarbeit, Jugendhilfe und Schule, entwickelt Elterninformationsangebote (z. B. die Game Life Elternratgeber, [www.gamelife.jff.de](http://www.gamelife.jff.de)), berät Fachkräfte und führt Fortbildungen sowie Fachtagungen zu aktuellen Herausforderungen durch, z. B. zu den Themen digitale Jugendarbeit, Digitalisierung und Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE), Smart City und Partizipation, Jugendmedienschutz und exzessive Mediennutzung oder Gaming Disorder. Durch Publikationen, Tutorials, Ratgeber und Fachartikel werden sowohl Kinder und Jugendliche als auch Fachkräfte und Eltern erreicht. Durch den MZM-Technikverleih können sich pädagogische Einrichtungen kosteneffizient, sparsam und nachhaltig benötigte Hardware ausleihen.

Primäre Zielgruppe sind Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in München, aber um deren Medienkompetenz vielfältig zu fördern, richten sich die Angebote auch an Eltern und pädagogische Fachkräfte in Jugendhilfeeinrichtungen und an Bildungs- und Kulturinstitutionen in München. Insbesondere mit der „Digitalen Hilfe“ werden Senior\*innen bedarfsgerecht unterstützt. Durch Kooperationen mit Einrichtungen im gesamten Stadtgebiet und Angeboten im öffentlichen Raum ist das MZM im gesamten Stadtgebiet aktiv. Regelmäßige Kooperationen bestehen mit den Freizeitstätten des Kreisjugendrings München-Stadt oder der Münchner Stadtbibliothek. Das Team des MZM engagiert sich in kommunalen Arbeitskreisen und Gremien, u. a. als eine Organisationsstelle des „Interaktiv - Münchner Netzwerk Medienkompetenz“.

Durch fortschreitende Digitalisierung aller Lebensbereiche und insbesondere die Pandemiejahre ist der Bedarf an Förderung von Medien- und Digitalkompetenz in den vergangenen Jahren stark gewachsen. Immer weitere Gesellschaftsbereiche werden von Digitalisierung erfasst, was auch Kinder, Jugendliche und Familien vor Herausforderungen stellt – beispielsweise hinsichtlich ihrer Informationskompetenz, politischer Onlinekommunikation, Desinformationskampagnen, algorithm- und KI-gestützter Anwendungen und Plattformen. Durch die Kontaktbeschränkungen in den Pandemie Jahren hat die Nutzung digitaler Medien stark zugenommen. Einerseits ist davon auszugehen, dass durch sich wieder verändernde Alltagsstrukturen wieder bessere Balancen gefunden werden. Andererseits sind deutliche Nachwirkungen bei Kindern und Jugendlichen in München festzustellen. Verstärkte inhaltliche Schwerpunkte bilden die Themen Bildungsgerechtigkeit und Partizipation. Vor allem im Bereich digitaler Sozialräume (Social Media, Onlinegames u. a.) entstehen vielfältige neue Chancen, aber auch Herausforderungen für ein gelingendes Heranwachsen. Ebenso ist die Zahl der Anfragen und der Unterstützungsbedarf seitens pädagogischer Einrichtungen in Jugendarbeit und Jugendhilfe quantitativ um

mehr als 30 % angestiegen, aber auch in der inhaltlichen Reichweite, z. B. zu kompetenzfördernden Angeboten im Bereich digitaler Jugendarbeit, Beratung bei Fällen von Cybermobbing, neue Herausforderungen des Jugendmedienschutzes bis hin zu Fragen pädagogisch geeigneter technischer Ausstattung.

Um auf diesen wachsenden Bedarf mit qualitätsvollen medienpädagogischen Angeboten zu reagieren, bedarf es eines Ausbaus der Projekt- und Beratungsstrukturen um eine halbe VZÄ im MZM des JFF.

Leider konnte dieser Antrag aufgrund der Haushaltslage bislang nicht berücksichtigt werden. Das MZM wird den entsprechenden Antrag im Jahr 2023 erneut beim Sozialreferat/Stadtjugendamt stellen.

Eine Ausweitung müsste im Rahmen der „Förderung freier Träger der Wohlfahrtspflege, Zusätzlicher Förderbedarf im Sozialreferat, Sammelbeschluss 2024“ für das Haushaltsjahr 2024 beantragt werden.

Ergänzend zur oben beschriebenen Einrichtung eine Übersicht der Angebote des Medienzentrums in tabellarischer Form:

Medienzentrum München des JFF		
Angebot	Zielgruppe	Sozialraum
KINO ASYL - Filmfestival, bei dem Geflüchtete Filme aus ihren Heimatländern präsentieren und mit Münchner*innen in den Dialog treten	Menschen mit Fluchterfahrung	Stadtweit an unterschiedlichen Kulturorten
Jugendmedienredaktion Dein LiFE - Sprachrohr für jugendkulturelle und jugendpolitische Themen mit Medienkompetenzworkshops, Veröffentlichungsplattformen im Radio (M94.5, egoFM), Youtube, Fernsehen und Social Media (u. a. mit Themenprojekten „Weiße Rose“, Recordingstudio „Track'n'field“ u. a.)	Junge Menschen von 14 bis 26 Jahren	Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln

<p>ComputerSpielAkademie - Gamedesignworkshops, Talks zu sozialen, kulturellen Aspekten digitaler Spiele, spielpädagogische und -kulturelle Events (z. B. zu E-Sports)</p>	<p>Kinder und junge Menschen von 12 bis 26 Jahren</p>	<p>Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln</p>
<p>flimmern&amp;rauschen - Filmfestival (Kurzfilmwettbewerb für junge Nachwuchs-Regisseur*innen) und Plattform für Kinder und Jugendliche in München, mit Communitytreffen und Peerworkshops „Glitch &amp; Noise“, Juniorfestivalleitung, Filmworkshops u. a.</p>	<p>Kinder und junge Menschen bis 26 Jahren mit ihren Familien</p>	<p>Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln</p>
<p>Medienkompetenzworkshops (z. B. „PhoneLab“ zum souveränen Umgang mit Smartphones, Gamedesign, Trickfilm, Film, Virtual Reality, im Rahmen des Münchner Ferienpasses u. a.)</p>	<p>Kinder und junge Menschen bis 26 Jahren</p>	<p>Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln</p>
<p>Modellprojekte zu aktuellen Herausforderungen der digitalen Welt (z. B. „Play your role“ zu Hate Speech in Onlinegames, „Erinnerungsorte“ , „#last_seen“ oder „münchen72“ zu Erinnerungskultur; in der Regel anteilig drittmittelfinanziert)</p>	<p>Kinder und junge Menschen bis 26 Jahren</p>	<p>Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln und überregionalen Kooperationspartner*innen</p>
<p>Partizipationsprojekte (z. B. Planungsbeteiligungsprojekte für Jugendliche wie „PLAN NORD OST“, „Mitmischen im 16er“; Jugendtalk „HÖRT IHR MICH“ u. a.)</p>	<p>Junge Menschen von 14 bis 26 Jahren</p>	<p>Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln</p>

Kinderfotopreis mit themenorientierten medienpädagogischen Workshops, Fortbildungen für Erzieher*innen, Jugendarbeiter*innen und Lehrkräften, Preisverleihung und Ausstellungen	Kinder von 3 bis 12 Jahren mit ihren Familien, Fachkräfte	Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln
Digitale Hilfe am Telefon und an der Theke (bedarfsorientiertes Beratungsangebot zu Fragen der digitalen Teilhabe)	Altersübergreifend	Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln
PIXEL - Raum für Medien, Kultur und Partizipation - partizipativer Ansatz zur Förderung von digitalen Kompetenzen, Peer-to-Peer und offen für alle	Altersübergreifend	Stadtweit

### 2.1.2 Digitale Hilfe

[www.digitalehilfe-muc.de](http://www.digitalehilfe-muc.de)

Die „Digitale Hilfe“ ist ein kostenfreies Angebot für alle Bürger\*innen in München, die Unterstützung in den Bereichen Internet und digitale Medien benötigen. Sie bietet Beratung und Unterstützung zur Nutzung z. B. von Smartphones, Tablets, Apps und Onlinediensten für Menschen, die bislang keine oder wenig Digitalkompetenz haben. Ihr zentrales Ziel ist, digitale Teilhabe und damit Teilhabe am kulturellen und sozialen Leben in München für alle zu ermöglichen.

Im Zuge fortschreitender Digitalisierung werden viele kommunale oder private Dienstleistungen, genauso wie Freizeit-, Sport- und Kulturangebote zunehmend über das Internet beworben bzw. sind nur online zugänglich. Aus diesem Grund wurde bereits im ersten Lockdown im März 2020 durch den Kulturraum München e. V. und das MZM des JFF die „Digitale Hilfe“ als niedrighschwellige, bedarfsorientierte Beratung ins Leben gerufen.

Neben der telefonischen Beratung bietet die „Digitale Hilfe“ zwei Mal wöchentlich offene Sprechstunden im PIXEL im Gasteig und im PIXEL2 am Stadtmuseum an, um auch eine direktere Unterstützung zu gewährleisten. Mit dem kostenlosen und bedarfsorientierten Beratungsangebot ist das Projekt nicht nur als reiner Technik-Support zu verstehen, sondern zielt darauf ab, durch intensiven Austausch Kompetenzen zu fördern und nachhaltig Zugang zu und Teilhabe an digitaler Kommunikation und Kultur zu schaffen.

Die Beratung erfolgt durch geschulte medienpädagogische Teammitarbeiter\*innen und Ehrenamtliche. Zusätzlich werden passende Informationen zur Verfügung gestellt (z. B. zu Technik, Gestaltung, aber auch Verbraucherschutzthemen). Die Digitale Hilfe bietet kostenfreie, individuelle, niedrighschwellige und kompetente Beratung zur gesamten Bandbreite digitaler Themen. Sie schließt als stadtweite Anlaufstelle eine Lücke, verweist auf bestehende Angebote und vernetzt Bedarfe.

Die Nachfrage nach der „Digitalen Hilfe“ übersteigt bei Weitem die Beratungskapazitäten. So kommt es regelmäßig zu Wartezeiten. Neben der telefonischen Beratung und den beiden zentralen Beratungsstandorten PIXEL am Gasteig und PIXEL2 am Stadtmuseum gibt es zahlreiche Unterstützungsanfragen von Einrichtungen im gesamten Stadtgebiet (z. B. Alten- und Servicezentren, Bildungslokale, Nachbarschaftstreffs).

Durch die Maßnahme „Schulungs- und Bildungsangebote im Bereich Digitalkompetenz“ zur Förderung der digitalen Teilhabe der Menschen in München am gesellschaftlichen Leben im Rahmen der Digitalisierungsstrategie der Landeshauptstadt München konnte die „Digitale Hilfe“ mit Unterstützung des Referates für Informations- und Telekommunikationstechnik und des Sozialreferates befristet in den Jahren 2021 und 2022 gefördert werden.

Für die kommenden Jahre bedarf es dringend der strukturellen Absicherung und systematischen Ausbaus des Beratungsangebots.

### **2.1.3 SIN - Studio im Netz**

[www.studioimnetz.de](http://www.studioimnetz.de)

Die Fördersumme für das SIN - Studio im Netz betrug in den letzten fünf Jahren 500.763 €.

Das SIN - Studio im Netz ist eine seit 1996 bundesweit agierende medienpädagogische Facheinrichtung. Es konzentriert den Schwerpunkt seiner Aktivitäten auf den Bereich „Kinder, Jugendliche und digitale Medien“. Der Verein Studio im Netz e. V. ist als gemeinnützige Einrichtung und als Träger der freien Jugendhilfe gemäß § 75 Achstes Sozialgesetzbuch (SGB VIII) anerkannt. Das SIN beschäftigt sich seit seiner Gründung mit digitalen Angeboten für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene und setzt sich damit in vielfältiger Weise auseinander: In Form von Workshops, Clubangeboten und aktiven Medienprojekten gemeinsam mit jungen Menschen sowie in Fortbildungen und Vorträgen für Fachkräfte, Eltern und Erziehungsberechtigte. Die Expertise der Medienpädagog\*innen wird auch in On- und Offline-Publikationen sowie in Form von Audio- und Videobeiträgen veröffentlicht.

Zu den ersten Projekten, die das SIN realisierte, zählte ein Jugendcomputerclub, der in den 1990er Jahren unter dem Titel „CybAk – die Cyberspace-Aktivisten“ startete. Später kamen Computerclubs für Kinder und speziell für Mädchen\* sowie regelmäßige Beratungsangebote für Frauen\* und für Senior\*innen hinzu. Unter dem Titel „Games bis Augen weg“ wurde 1996 erstmals eine medienpädagogische LAN-Party (Local Area Network) und Computerspielnacht für Jugendliche angeboten. 1998 öffnete das erste virtuelle Jugendzentrum des SIN namens „xTrakt“ seine Pforten.

Seit 1998 beteiligte sich das SIN auch an den Aktivitäten des „Interaktiv - Münchner Netzwerk Medienkompetenz“, welches seit 2004 vom SIN gemeinsam mit dem MZM koordiniert wird. Zudem wurde 1998 erstmals „PÄDI – der Pädagogische Interaktiv-Preis“ verliehen (heutiger Titel: „Pädagogischer Medienpreis“), mit dem herausragende Apps, Games und Websites für Kinder und Jugendliche prämiert werden, um Eltern und Fachkräften mit Flyern und der Projekt-Website eine Orientierungshilfe zu liefern.

Seit 2003 wurde der „Kindernewsletter“ für Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren realisiert, die Beiträge dafür entstanden gemeinsam mit Kindern, z. B. im Rahmen des Kindercomputerclubs. Seit 2017 gibt es als Nachfolgeprojekt die Kinder-Info-App „KABU“, die kostenlos und werbefrei erhältlich ist.

Das SIN konnte nach seiner Gründung im Jahr 1996 Räume im „Haus der Jugendarbeit“ beziehen. 2002 erfolgte der Umzug in das eigene „Haus der Medienbildung“ in Großhadern, das bis heute vom SIN betrieben wird. Rückblickend lässt sich sagen, dass sich das SIN bereits seit 26 Jahren aus medienpädagogischer Perspektive mit Themen beschäftigt, die erst später zu „Massenmedien“ wurden: Die digitalen Jugendmedienwelten im Internet, in Computerspielen und an Smartphones. Im Verbund mit weiteren Akteur\*innen des „Interaktiv - Münchner Netzwerk Medienkompetenz“, aber auch in anderen Kooperationen mit landes- oder bundesweitem Charakter greift das SIN stets neue Entwicklungen auf und liefert medienpädagogische Einordnungen und Anregungen.

Derzeitige Schwerpunkte sind offene Angebote wie Computerclubs, Ferienprogramme, Schulklassen-Workshops, Beiträge zur KABU-App, Gaming-Angebote, Publikationen und Events (z. B. Verleihung „Pädagogischer Medienpreis“ und SIN-Festival). Diese sind kostenfrei und richten sich auch an Kinder und Jugendliche aus finanziell benachteiligten Haushalten, damit gerade für diese Zielgruppe der Zugang zu digitalen Erlebnissen ermöglicht werden kann.

In den kommenden Jahren wird sich das SIN mit mehreren neuen Themen und Herausforderungen beschäftigen, z. B. mit Aspekten der nachhaltigen Mediennutzung, mit zielgruppengerechten Angeboten für eine diverse, bunte

Gesellschaft, mit neuen Gaming-Angeboten (augmented und virtual reality) sowie mit der Weiterentwicklung des Internets in Form eines „Web 3“ oder „Metaverse“.

Ergänzend zur oben beschriebenen Einrichtung eine Übersicht der Angebote des SIN in tabellarischer Form:

SIN - Studio im Netz		
Angebot	Zielgruppe	Sozialraum
Computerclubs (offener Treffpunkt)	Kinder und Jugendliche von 8 bis 18 Jahren	Hadern, StB. 20
Ferien-Medien-Workshops für den Familien- und Ferienpass	Kinder und Jugendliche von 5 bis 18 Jahren und ihre Eltern	Hadern, StB. 20
Schulklassen-Workshops „Du und das Internet“ und Medienscout-Schulungen	Kinder und Jugendliche von 8 bis 16 Jahren	Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln
„KABU“ die Info-App für Kinder, mit medienpädagogischen Tipps für Kinder und Eltern sowie Workshops mit Kinderredaktionsgruppen	Kinder von 6 bis 10 Jahren	Stadtweit
„Pädagogischer Medienpreis“ Verleihung der medienpäd. Auszeichnung, zudem offene Angebote: Medienparcours und Spieletester-Workshops	Kinder, Jugendliche, Eltern und Fachkräfte	Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln
„SIN-Festival“ Musik- und Medien-Event, bei dem Kinder-Bands aus Münchner Schulen und Horten die Bühne erobern	Kinder von 5 bis 12 Jahren und ihre Eltern	Stadtweit
„KiMeCon“ die Kinder-Medien-Convention, Kindergruppen präsentieren ihre Lieblingsmedien, Projekte und Ergebnisse	Kinder von 5 bis 12 Jahren, Eltern und Fachkräfte	Stadtweit

Fortbildungen, Fachtagungen, Seminare und Webinare, Vermittlung medienpädagogischer Expertise an pädagogisches Fachpersonal	Fachkräfte	Stadtweit, in Kooperation mit Einrichtungen in den Stadtvierteln
Beratungs- und Informationsangebote, Vermittlung relevanter Informationen zu medienpädagogischen Fragestellungen an alle Interessierten	Eltern, Fachkräfte und Senior*innen	Hadern, StB. 20
Vernetzung medienpädagogischer Facheinrichtungen, u. a. im Rahmen des Netzwerks Interaktiv und des bundesweiten Verbands „Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur“ (GMK)	Fachkräfte	Stadtweit

#### 2.1.4 Café Netzwerk

[www.cafe-netzwerk.de](http://www.cafe-netzwerk.de)

Die Fördersumme des Café Netzwerk in den letzten fünf Jahren betrug 2.588.835 €.

Das Café Netzwerk ist die medienpädagogischen Facheinrichtung des Kreisjugendrings (KJR) München-Stadt. Im Jahr 1998 standen im Café Netzwerk 13 Rechner zur Verfügung, vorrangig zur Medienanwendung. Drei Rechner waren zur Erstellung schulischer und beruflicher Arbeiten vorhanden. Hier konnten auch das Internet genutzt sowie Computerspiele ausprobiert werden.

Seit diesem Zeitpunkt hat sich das Café Netzwerk stets weiterentwickelt.

Im Jahr 2005 kommt der „comp@ss“ Medienführerschein von Berlin nach München in das Café Netzwerk. Der Medienführerschein bietet Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, sich technische und soziale Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien anzueignen, zu trainieren und zu zertifizieren. Er wird in der Regel in Jugendfreizeiteinrichtungen, Schulen und anderen Bildungseinrichtungen angeboten.

Ab dem Jahr 2010 breitete sich Facebook in Deutschland rasant aus. Als Folge entwickelte das Café Netzwerk Social Media Workshops und startete mit Workshops für Schulklassen, die bis heute stark nachgefragt werden. Durch die Veränderungen

der Plattformen, von Facebook zu Instagram und TikTok, müssen die Workshops so wie die Kolleg\*innen stets „up to date“ sein. Ab 2014 begann die Durchführung der Youtuber\*innen Treffen „TubeMunich“. Youtuber\*innen stellen sich vor und vermitteln Inhalte. Diese „Peer to Peer Education“ wurde oft kopiert und in andere Städte übertragen. Das Projekt findet auch heute noch großen Zuspruch und ist stets gut besucht.

Im selben Jahr startete der Anti-Cybermobbing-Workshop, der bisher meistgebuchte Workshop im Café Netzwerk. Auch dieses Thema ist bis heute hochaktuell. Weiter sind die großen gemeinsamen Spielevents zu erwähnen, z. B. die E-Sports-Turniere ab dem Jahr 2016. E-Sports ist heute ein Teil der Jugendkultur, der bei vielen Heranwachsenden einen großen Stellenwert einnimmt. Große Turniere locken mittlerweile ein großes Publikum. Durch den medienpädagogischen Schwerpunkt hat das Café Netzwerk ein umfangreiches Portfolio an Kooperationspartner\*innen. Gerade von Schulen werden die Workshops (u. a. Sozialtraining, Cybermobbing) rege nachgefragt.

Als überregionale Einrichtung finden im Café Netzwerk Schulkooperationen mit Münchner Gymnasien, Realschulen, Mittelschulen und Berufsschulen statt. Aber auch einzelne Grundschulen und die SchlaU-Schule nehmen an Workshops teil. Die Kinder und Jugendlichen erlernen hier Medienkompetenz und Medienwissen. Somit tragen die Workshops dazu bei, Kinder und Jugendliche für die Mediennutzung zu emanzipieren.

Aber auch der kritische Umgang sowie korrektes Verhalten bei Mobbing wird vermittelt (wo finden Betroffene Hilfe? usw.). Die Nachfragen der Schulen sind hoch, auch weil diese Themen im schulischen Alltag – im sozialen Miteinander – stets präsent sind, aber kaum behandelt werden können.

Weiter ist das Soziale Training „Korrekt im Web“ erwähnenswert. Dabei handelt es sich um eine Kooperation mit der Jugendhilfe im Strafverfahren/Jugendgerichtshilfe und der Polizei. 14 bis 21 Jahre alte Jugendliche und junge Erwachsene, die durch eine Straftat in Erscheinung getreten sind, lernen Gesetze und rechtliche Aspekte der Internetnutzung. Sie lernen zudem Vor- und Nachteile sozialer Netzwerke kennen und diskutieren über Regeln im Netz. Hierdurch erweitern die jungen Menschen ihre Kompetenz im Bereich Medienbildung und Medienwissen.

Weitere Kooperationen gibt und gab es mit Heilpädagogischen Tagesstätten, der Münchner Stadtbibliothek, den Jugendbeamt\*innen und dem Kommissariat 105 für Verhaltensorientierte- und Technische Prävention und Opferschutz, Erziehungs- und Beratungsstellen, Einrichtungen der Erwachsenenbildung sowie mit verschiedenen Partner\*innen aus dem „Interaktiv - Münchner Netzwerk Medienkompetenz“. Dieser Fülle an Kooperationspartner\*innen kann die Einrichtung mit den zur Verfügung

stehenden Ressourcen nicht immer gerecht werden. Da die Lebenswelt der jungen Menschen immer auch digital ist und damit verbundene Themen nahezu in allen institutionalisierten Kontexten vorkommen, müssten hierfür mehr Ressourcen bereitstehen. Nur dann könnte umfassender beraten, unterstützt und fortgebildet werden.

Außerdem binden die Schulworkshops Personal aus dem offenen Treff. Da die Schulworkshops vormittags stattfinden, ist es schwierig, die Öffnungszeiten der OKJA Einrichtung aufrecht zu erhalten bzw. ist das nur mit vermindertem Personal möglich. Aber nur über die Schulworkshops ist es möglich, eine breite Zielgruppe zu erreichen, die als Multiplikator\*innen aus den Workshops geht.

Die bisherigen Ziele des Café Netzwerk sollten weiterverfolgt werden, denn das Thema Medienförderung ist präsenter denn je. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene sollen in der Einrichtung weiter die Möglichkeit haben, an der digitalen sowie an der medialen Welt zu partizipieren. Die Besucher\*innen können niedrigschwellig und selbstbestimmt Spielkonsolen und Onlinespiele in verschiedenen Formaten ausprobieren. Bei Bedarf und bei Problemen unterstützt und berät das pädagogische Personal.

Durch die schnellen Entwicklungen benötigt die Einrichtung aber die finanziellen und personellen Ressourcen, um entsprechende Angebote bereitzustellen. Auch ein eigener Server zur sicheren Speicherung der Daten muss regelmäßig gewartet und aktualisiert werden. Hierfür müssen die notwendigen Mittel bereitgestellt werden. Die Förderung der Medienkompetenz wird im KJR nicht nur im Café Netzwerk, sondern auf mehreren Ebenen umgesetzt. Zum einen bieten die regionalen und überregionalen Einrichtungen – abhängig von den zur Verfügung stehenden Ressourcen – medienpädagogische Angebote an. Das kostenlos zur Verfügung gestellte WLAN trägt dazu bei, dass Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene an der digitalen Lebenswelt partizipieren können. Aber auch Beratungen zu Cyberbullying/Cybermobbing gehören, wie andere Beratungsgespräche, zum Alltag in den Freizeitstätten.

Ergänzend zur oben beschriebenen Einrichtung Übersicht der Angebote des Café Netzwerk in tabellarischer Form:

Café Netzwerk		
Angebot	Zielgruppe	Sozialraum
Offener Bereich: Medien-Cafè für Jugendliche; Niedrigschwelliges offenes ausprobieren von digitalen Medien (verschiedene Konsolen, VR-Brille, 3D-Drucker) und gemeinsames Spielen über Netzwerke mit pädagogischer Begleitung	Kinder und junge Menschen von 10 bis 26	Regional, StB.19 sowie überregional
Leistungen im Sozialraum: Durchführung und Beteiligung an regionalen und überregionalen Medienprojekten (z. B. MAKE.it Ferienprogramm) Roboterbau und Programmierung	Kinder und junge Menschen von 12 bis 26	überregional
Zielgruppenspezifische Leistungen 1: Kurse und Workshops für Jugendliche rund um das Thema Medien und Internet (z. B. Video- und Makerkurse, Umgang mit Soft- und Hardware)	Kinder und junge Menschen von 10 bis 26	überregional

<p>Zielgruppenspezifische Leistungen 2: Bei Treffen und Events erhalten interessierte Jugendliche zusätzlich zur virtuellen Kontaktpflege die Möglichkeit zur realen Kontaktaufnahme mit YouTuber*innen (z. B. „TubeMunich“ oder Open-Source-Treffen). Einmal im Monat treffen sich YouTuber*innen und YouTube-Interessierte, um technisches Know-how und wichtige Infos für eigene Kanäle zu erhalten.</p>	<p>Kinder und junge Menschen von 12 bis 26</p>	<p>überregional</p>
<p>Zielgruppenspezifische Leistungen 3: Im Rahmen von Generationsübergreifenden Projekten geben Jugendliche als Multiplikator*innen erworbene Medienkompetenz an Menschen in besonderen Lebenslagen (z. B. Menschen mit Migrationshintergrund, Geflüchtete, Senior*innen) oder Peer to Peer an Jugendliche weiter.</p>	<p>Kinder und junge Menschen von 12 bis 26</p>	<p>überregional</p>
<p>Vernetzung: Beteiligung an trägerinternem- und übergreifendem Austausch, Beteiligung an Aktionen (z. B. Netzwerk Interaktiv)</p>	<p>Fachkräfte der Jugend- und Bildungsarbeit</p>	<p>überregional</p>

<p>Einrichtungsspezifischer Schwerpunkt 1: Betreuung und Koordination des „comp@ssMünchen“. Der Kinder- und Jugend-Medienführerschein „comp@ss“ bietet die Möglichkeit, sich technische und soziale Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien anzueignen. Das Café Netzwerk ist Beratungs- und Koordinatoneinrichtung für München.</p>	<p>Jugendliche von 12 bis 16 und Fachkräfte der Jugend- und Bildungsarbeit</p>	<p>überregional</p>
<p>Einrichtungsspezifischer Schwerpunkt 2: Weiterbildungsmaßnahmen im Arbeitsfeld der Medienpädagogik für Haupt- und ehrenamtliche Mitarbeiter*innen und Multiplikator*innen in der Jugendarbeit</p>	<p>Fachkräfte der Jugend- und Bildungsarbeit</p>	<p>überregional</p>
<p>Schulbezogene Bildungsangebote: Orientiert am Bedarf bietet das Café Netzwerk Schulen Kurse und Workshops zu unterschiedlichen Themen und Bereichen der Medienkompetenzvermittlung an (z. B. Prävention zu Cybermobbing, Sexting, Soziale Netzwerke).</p>	<p>Schüler*innen bis 18 Jahre</p>	<p>überregional</p>

Die Fachstelle MuT (Medien und Technologie) unterstützt und begleitet die KJR-Einrichtungen bei der Umsetzung medienpädagogischer Angebote. Darüber hinaus sorgt die Fachstelle durch Fortbildungen und Beratung dafür, dass digitale Bedarfe der jungen Menschen bestmöglich in den KJR-Einrichtungen aufgegriffen werden können. Weiter initiierte die Fachstelle Arbeitskreise, entwickelt Konzepte und bietet von sich aus häuserübergreifende Medien- und Technologieprojekte an:

- Girlsday & Boysday - gendersensitive Medien-Aktionstage
- Medienrallys - Digital und Draußen
- Datenschutz
- Kreativ mit Medien
- Demokratie
- MAKE.it - Maker-Workshops für alle
- MAKE.it - Ferienprogramme
- MAKE.it - Mobil - Aktionstage in Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA)
- MAKE.it auf MiniMünchen
- Kinderwelten - Webseite für Kinder
- MuT@School - Medienangebote in der schulbezogenen Arbeit
- Häuserübergreifende Gaming-Turniere
- (in Planung) NuTs - Natur und Technik: Projekte mit der Verbindung BNE und Digitales & Technik
- Und vieles mehr

Die Anerkennung der digitalen Jugendarbeit als wichtiger Teil der OKJA kann nur mit einer entsprechenden Ressourcenzuteilung gelingen:

Die Fachstelle MuT unterstützt derzeit mit einer halben Stelle die Medien- und Digitalarbeit der 50 Einrichtungen der OKJA des KJR. Aufgabe der Fachstelle ist es, diesen Arbeitsbereich zu professionalisieren und die Einrichtungen bei Angebotsformaten zu unterstützen und zu beraten. Dabei kann mehr als die Hälfte der gemeldeten Bedarfe durch die Fachstelle wegen fehlender Kapazitäten nicht bearbeitet werden.

Für den KJR München-Stadt besteht der Bedarf für mindestens eine halbe Stelle im pädagogischen IT-Support (ca. 36.000 €).

Tablets, Router, Computer, Spielekonsolen und viele weitere Geräte sind heute Bestandteil der medienpädagogischen Ausstattung der OKJA. Diese Geräte müssen installiert und gewartet werden. Dies übersteigt häufig die Möglichkeiten der pädagogischen Fachkräfte. Oftmals ist die Technik zwar vorhanden, kann aber aus technischen Gründen nur bedingt genutzt werden. Für den minimalsten IT-Support für die pädagogische Arbeit sind in den 50 Freizeitstätten pro Einrichtung mindestens zwei Arbeitsstunden pro Monat nötig. Der IT-Support hat hier die Aufgabe die medienpädagogische Arbeit vor Ort zu ermöglichen, z. B. durch Wartung der Hard- und Software, die für die pädagogische Arbeit geeignet ist. Dieser Antrag des KJR konnte aufgrund der Haushaltslage vom Sozialreferat/ Stadtjugendamt bislang nicht berücksichtigt werden.

Notwendig ist eine Anschubfinanzierungen für die Ausstattung aller Einrichtungen der OKJA des KJR München-Stadt mit WLAN. Die Bereitstellung von WLAN in den Einrichtungen des KJR München-Stadt ermöglicht es (Kindern und) Jugendlichen, an der digitalen Lebenswelt teilzunehmen.

Gerade unter den Besucher\*innen der OKJA ist der Bedarf besonders groß. Geschätzt haben zwischen 60 und 80 % der Besucher\*innen, je nach Einzugsgebiet der Freizeitstätte, keinen mobilen Internetzugang. Damit ermöglichen die Freizeitstätten einen Beitrag zur Chancengleichheit bezüglich des Zugangs zum Internet.

Aus Datenschutz- und Informationssicherheitsbestimmungen werden die WLAN-Angebote in den Einrichtungen im KJR in Zukunft von der Infrastruktur des Verwaltungsnetzwerkes getrennt werden. Die Versorgung mit WLAN für die Besucher\*innen der OKJA muss dann neu aufgebaut werden. Die Kosten für 30 Einrichtungen (die restlichen Einrichtungen haben teilweise schon einen getrennten Netzbetrieb) betragen etwa 12.000 €, ohne Betriebs- und Personalkosten. Für Instandsetzung und Erneuerung von Hardware werden in den Folgejahren weitere finanzielle Mittel benötigt.

Die nachhaltige Ressourcenverteilung von technischen Digitalgeräten, die für den täglichen pädagogischen Einsatz nicht nötig sind, könnten über einen gemeinsamen „Ausleih-Pool“ für besondere Projekte durch die Fachstelle MuT und das Café Netzwerk bereitgestellt werden. Im Moment können in der Fachstelle MuT nur, leider schon veraltete, iPads geliehen werden. Trotz des Alters werden diese zwar regelmäßig angefragt, können aber durch die geringe Zahl an Geräten kaum für größere Projekte genutzt werden. Um einen aktuellen Geräte-Pool aufzubauen, sind etwa 10.000 € als Anschubfinanzierung nötig und in den Folgejahren weitere Mittel, um den Pool laufend zu aktualisieren und auf neue Entwicklungen reagieren zu können (ca. 2.000 € pro Jahr).

Es werden Ressourcen für die Schaffung von alternativen Netzstrukturen für die Kinder- und Jugendarbeit des KJR [Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)-konforme Cloud-Lösungen /DSGVO-konforme Messenger unter Berücksichtigung von Kinder- und Jugendschutz] benötigt. Diese umfassen Personalkosten für die technische Administration (Mindeststandard): ca. 18.000 € (25 % Stelle), Kosten für die Miete der Server ca. 1.000 € im Jahr. Für den Anschub werden pro Einrichtung ca. 5.000 € im ersten Jahr benötigt. Neben dem Datenschutz ist der Vorteil von alternativen Netzstrukturen, dass Kinder und Jugendliche an der Ausgestaltung von Online-Plattformen beteiligt werden können. Damit kann das Ziel der digitalen Partizipation umgesetzt werden.

Eine weitere Idee ist der Betrieb einer häuserübergreifenden Jugend-App als Angebot der digitalen Jugendarbeit im KJR. Bei 30 beteiligten KJR-Einrichtungen der OKJA entstehen Kosten von etwa 15.000 € im Jahr. Die JugendApp ist eine

Möglichkeit, in die digitale Jugendarbeit einzusteigen. Partizipation, kreative Angebote, Beteiligung: All das lässt sich über die JugendApp auch digital erarbeiten und ausprobieren. Die JugendApp bietet den Einrichtungen weiter die Möglichkeit, das Angebot zielgruppengerecht anzubieten.

Der KJR wird zum gegebenen Zeitpunkt für die oben dargestellten Projekte die entsprechenden Fördermittel beim Sozialreferat/Stadtjugendamt beantragen.

Ergänzend zur oben beschriebenen Fachstelle eine Übersicht der Angebote in tabellarischer Form:

Fachstelle Medien und Technologie des KJR		
Angebot	Zielgruppe	Sozialraum
Leistungen im Sozialraum: Teilnahme an trägerübergreifenden Veranstaltungen mit eigenen Medienangeboten (z. B. „MiniMünchen“ oder „KinderKulturSommer“). Die Fachstelle unterstützt Einrichtungen dabei, digitale Angebote umzusetzen. Zum Teil führt die Fachstelle in Kooperation auch Angebote selbst durch.	Kinder und Jugendliche bis 16 Jahre. Einrichtungen des KJR	überregional
Zielgruppenspezifische Leistungen 1: Kurse und Workshops für Kinder und Jugendliche rund um das Thema Medien und Internet „MuT-on-Tour“. Für Einrichtungen, die selbst nicht über die notwendige Ausrüstung verfügen, stellt die Fachstelle MuT mit „MuT-on-Tour“ das Equipment, um z. B. eintägige Maker-Angebote in den Einrichtungen durchzuführen.	Kinder und Jugendliche bis 18 Jahre	überregional

Zielgruppenspezifische Leistungen 2: Koordination und Durchführung von einrichtungsübergreifenden Ferienangeboten in den Einrichtungen des KJR, z. B. Coding-Workshops. Mehrere Einrichtungen des KJR treffen sich zur Durchführung des Angebots im Café Netzwerk.	Kinder und Jugendliche bis 16 Jahre Einrichtungen des KJR	überregional
Vernetzung 1: Koordination und Professionalisierung des Fachlichen Austausches im Träger zum Thema Offene Kinder- und Jugendarbeit mit Medien „Arbeitskreis Medien und Technologie“	Fachkräfte der OKJA im KJR	überregional
Vernetzung 2: Beteiligung an trägerübergreifendem Austausch und an Aktionen (z. B. Netzwerk Interaktiv)	Fachkräfte der medienpädagogischen Fachbasis	überregional
„Einrichtungsspezifischer Schwerpunkt“: Entwicklung und Durchführung von Zukunftsprojekten, z. B. zum Thema Nachhaltigkeit und Digitalisierung mit der Fachstelle Nachhaltigkeit in Einrichtungen des KJR	Fachkräfte der OKJA im KJR, Kinder und Jugendliche bis 16	überregional

## 2.2 Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz

[www.interaktiv-muc.de](http://www.interaktiv-muc.de)

Die Fördersumme für das „Interaktiv - Münchner Netzwerk Medienkompetenz“ betrug in den letzten fünf Jahren 409.969 €, diese Summe beinhaltet die Beteiligung des RBS und des KULT.

Das „Interaktiv - Münchner Netzwerk Medienkompetenz“ ist ein Zusammenschluss zahlreicher Partner\*innen aus der kommunalen Kinder- und Jugendkulturarbeit in München, aktuell (Stand 2022) sind folgende Referate und Institutionen im Koordinationsgremium vertreten:

- Referat für Bildung und Sport/Pädagogisches Institut – Zentrum für Kommunales Bildungsmanagement
- Kulturreferat
- Sozialreferat/Stadtjugendamt
- pomki.de das Kinderportal
- Café Netzwerk
- DOK.education
- Hochschule für angewandte Wissenschaften München
- JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
- Kinder- und Jugendmuseum München
- KJR München-Stadt
- mebim – Medienbildung München
- Münchner Stadtbibliothek
- Münchner Volkshochschule
- Medienzentrum München des JFF
- Pädagogische Aktion/SPIELkultur e. V.
- SIN – Studio im Netz e. V.
- Spiellandschaft Stadt e. V.
- Städtische Fachakademie für Sozialpädagogik
- Bibliothek der Stiftung Pfennigparade

Im Auftrag des Sozialreferates/Stadtjugendamt, des RBS und des KULT der Landeshauptstadt München (LHM) wird das Thema Medienbildung realisiert. Schirmherr des Interaktiv-Medienherbstes ist Herr Oberbürgermeister Dieter Reiter. Das Netzwerk lebt Medienbildung und Medienpädagogik querschnittsorientiert entsprechend der kommunalen Politik- und Verwaltungsbereiche Jugend/Soziales – Bildung – Kultur und hat eine bundesweit einmalige kooperative Infrastruktur und Informationsqualität, von der Vielfalt der real existierenden Angebote der vielen Partner\*innen, Einrichtungen und Träger ganz abgesehen. Das Koordinationsgremium ist für die Jahresplanung und Perspektivenentwicklung zuständig. Außerdem ebnet das Gremium Wege für Kooperationen. Das Netzwerk umfasst viele Partner\*innen aus dem kommunalen, aber auch landes- und bundesweiten Spektrum von Bildung, Kultur und Jugendarbeit, mit denen die Arbeitsgemeinschaft für Einzelaktivitäten oder bei Groß-Events kooperiert. Um den Austausch unter den Partner\*innen zu fördern und sich gegenseitig zu informieren, finden über das Jahr verteilt verschiedene Netzwerktreffen und Veranstaltungen statt.

Die erste Veranstaltung, die rückblickend als „Startimpuls“ des Netzwerks betrachtet werden kann, ging im Herbst 1995 über die Bühne. Unter dem Titel „Interaktiv – im Labyrinth der Wirklichkeiten“ veranstaltete die „Pädagogische Aktion/SPIELkultur e. V.“ eine Großveranstaltung, bei der aktuelle Entwicklungen in den Bereichen Spiel-, Kunst- und Medienpädagogik präsentiert und reflektiert wurden. Dies geschah in Form von Workshops, offenen Angeboten, Spielaktionen und einer Tagung an verschiedenen Veranstaltungsorten in München. 1996 folgte eine Publikation unter dem gleichen Titel, im Herbst wurde das zweite Event unter dem Titel „Interaktiv – im Labyrinth der Wirklichkeiten“ veranstaltet. Diese Aktivitäten haben die Münchner Medienpädagogik derart motiviert und mobilisiert, dass in der Folge „Interaktiv“ als Netzwerk vieler Partner\*inneneinrichtungen zusammenarbeitete.

Im Jahr 2004 wurde die Koordination des Netzwerks von der „Pädagogischen Aktion/SPIELkultur e. V.“ abgegeben. Das „SIN – Studio im Netz“ übernahm die Koordinierung der Aktivitäten während des Jahres, das „Medienzentrum München des JFF“ koordiniert den jährlich stattfindenden Medienherbst. Derzeit engagieren sich mehr als 50 Einrichtungen aus München im Netzwerk, tauschen sich bei Treffen und Veranstaltungen aus und beteiligen sich mit eigenen Angeboten am Medienherbst.

Zu den regelmäßig stattfindenden Formaten des Netzwerks zählen die „Mediensalons“, zu denen renommierte Expert\*innen zu unterschiedlichen Digitalthemen referieren, die Frühjahrs- und Herbstempfänge zu verschiedenen Themenschwerpunkten, die Reihe „MultiMediaAktuell“ zu konkreten medienpädagogischen Aspekten und der „Medienherbst“, der Veranstaltungen der Partner\*inneneinrichtungen bündelt und das breite Programmspektrum des Netzwerks abbildet. In unregelmäßigen Abständen werden zudem Exkursionen organisiert, z. B. 2018 zum „Ars Electronica Center“ Linz und 2022 zum „Haus der elektronischen Künste“ Basel.

Die Aktivitäten des „Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz“ richten sich in erster Linie an Fachkräfte und Multiplikator\*innen, um den Austausch über gewinnbringende Formate der Medienkompetenzvermittlung voranzutreiben und neue Impulse für medienpädagogische und medienbildnerische Angebote zu vermitteln. Die Kooperation unter verschiedensten Einrichtungen, freien Trägern und großen Institutionen aus München wird durch die kontinuierliche Netzwerkarbeit entscheidend erleichtert. Die finanzielle Unterstützung und inhaltliche Mitarbeit der städtischen Referate für Soziales, Bildung und Kultur erweist sich als elementar wichtiger Baustein im komplexen Gebilde des Netzwerks.

Das Netzwerk soll in seiner jetzigen Form bestehen bleiben, bzw. ist die Beteiligung des Referates für Informations- und Telekommunikationstechnik geplant (siehe Punkt 2.5), um zukünftige mediale Herausforderungen in der Kinder- und Jugendarbeit zu bewältigen.

Ergänzend zur oben beschriebenen Einrichtung eine Übersicht der Angebote des Café Netzwerk in tabellarischer Form:

Interaktiv - Münchner Netzwerk Medienkompetenz		
Angebot	Zielgruppe	Sozialraum
Koordinationsgremium - vier Treffen jährlich mit fachlicher Diskussion	Fachkräfte	Stadtweit
Medienherbst (Bündelung von Medienkompetenzangeboten in München)	Altersübergreifend, Kinder, Jugendliche, junge Menschen, Eltern, Familien, Senior*innen, Fachkräfte	Stadtweit
Offene Netzwerktreffen (Sommerempfang, Herbstempfang)	Fachkräfte	Stadtweit
Fachtagungen und Fortbildungen (z. B. Multimedia Aktuell)	Fachkräfte	Stadtweit
Publikationen (Regelmäßige Newsletter, Fachbücher u. a.)	Fachkräfte	Stadtweit
Diskurswerkstätten zu Digitalisierung	Fachkräfte	Stadtweit
Förderprogramm Kooperationsprojekte - Förderung und Beratung von medienpädagogischen Projekten von Jugendgruppen und Bildungseinrichtungen	Jugendgruppen, pädagogische Einrichtungen	Stadtweit

### **2.3 Die Kooperationsprojekte neue Medien und Internet für Kinder und Jugendliche in München**

[www.kooperationsprojekte-muc.de](http://www.kooperationsprojekte-muc.de)

Die Fördersumme für die Kooperationsprojekte in den letzten fünf Jahren betrug 345.000 €.

In Folge der Neuentwicklung des World Wide Web richtete der Münchner Stadtrat im Jahr 1997 das Förderprogramm „Kooperationsprojekte Neue Medien und Internet in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen“ ein. Die Mittel sollten damals Anreize setzen und Träger in die Lage versetzen, mit innovativen pädagogischen Ansätzen Antworten auf die Herausforderungen des Internets zu erproben. Nach Auflösung der Stelle der Medienbeauftragten im Stadtjugendamt wurde die Koordination des Förderprogramms an das „Interaktiv - Münchner Netzwerk Medienkompetenz“ übertragen. Seit dieser Zeit gibt es zwei Ausschreibungen (Frühjahr und Herbst) jährlich. Die Antragsteller\*innen können bis zu 4.000 € an Personal- und Sachmitteln beantragen. Seit 2017 gibt es mit dem Microfunding-Programm auch eine Möglichkeit, jederzeit unterjährig und deutlich niedrigschwelliger einen Antrag auf Förderung von bis zu 750 € zu stellen. Dadurch werden auch jüngere und wenig organisierte Initiativen, ebenso wie Jugendgruppen, besser in die Lage versetzt, ihre Aktivitäten durch eine Förderung in die Praxis umzusetzen.

Die Organisationsstellen des Netzwerks entwickeln eine Ausschreibung mit wechselnden Schwerpunktthemen. Hierbei werden jeweils aktuelle gesellschaftliche oder medientechnologische Herausforderungen aufgegriffen (z. B. digitale Teilhabe, Bildung für nachhaltige Entwicklung, Kreativität, Partizipation). Die Antragsteller\*innen erhalten eine ausführliche Beratung bei der Antragstellung und Konzeption durch die Organisationsstellen. Zudem vermitteln diese Kontakte zu medienpädagogischen Fachkräften und Kooperationspartner\*innen. Gegebenenfalls kann die Jury (besetzt mit Expert\*innen von kommunalen Referaten, Bildungsinstitutionen und Fachstellen sowie Jugendlichen), die über die Vergabe der Mittel entscheidet, eine stärkere Beratung beauftragen. Somit wird sichergestellt, dass die Förderung in die Breite wirkt und qualitätsvolle medienpädagogische Praxis auch in Einrichtungen stattfindet, denen es bislang an entsprechender Expertise mangelte.

Alle Projekte werden im Rahmen einer Fachveranstaltung präsentiert. Dies dient der Sichtbarmachung von Innovation, der fachlichen medienpädagogischen Diskussion und der Stärkung von Vernetzung unter Bildungsakteur\*innen in München. Die Projektergebnisse und -erkenntnisse werden durch die Durchführenden auf der Onlinepräsenz [www.kooperationsprojekte-muc.de](http://www.kooperationsprojekte-muc.de) dokumentiert und veröffentlicht. Die Fördermittel haben sich mehrfach bewährt: Erstens, um medientechnologische und gesellschaftliche Entwicklungen frühzeitig durch medienpädagogische Modellprojekte aufzugreifen, zweitens um Medienkompetenzförderung in der Breite

zu ermöglichen und drittens um die Vernetzung und den Wissenstransfer zwischen Münchner Bildungsakteur\*innen zu stärken.

Die jährlich zur Verfügung stehenden Fördermittel in Höhe von 69.000 € sind in ihrem Umfang seit 1997 unverändert geblieben, bei zeitgleich stetig steigendem Bedarf. Deshalb kann regelmäßig nur 40 – 50 % des beantragten Gesamtbedarfs gedeckt werden.

## **2.4 Pomki.de – das Kinderportal der Landeshauptstadt München**

[www.pomki.de](http://www.pomki.de)

Pomki ist ein stadteigener Anbieter und insofern wird kein Zuschuss ausbezahlt, selbstverständlich fallen für das Sozialreferat/Stadtjugendamt trotzdem Personal- und Sachkosten an.

Seit 2004 gibt es das offizielle Kinderportal der LHM. Es soll Kindern zwischen sechs und zwölf Jahren Spaß machen, spielerisch und ohne didaktischen Zeigefinger einen sinnvollen Umgang mit dem Internet zu lernen und damit die Medienkompetenz vermitteln, die sie später brauchen.

Auf [www.pomki.de](http://www.pomki.de) informiert die LHM Münchner Kinder werbefrei über aktuelle Angebote, vorrangig mit den Rubriken „Gaudi“, „Auf geht’s“, „Schau mal“, „Sei gscheit“, „Dahoam“ und „ausg’fuchst“ in einer kindgerechten Präsentation.

Über das Portal wird die Beziehung der Kinder zu München gestärkt. So holt [pomki.de](http://pomki.de) die Kinder in der realen Münchner Lebenswelt ab, liefert viele Informationen aus der und zur Stadt, bietet zudem natürlich auch Spaß und die Möglichkeit zum Mitmachen.

Das Portal wurde mit dem Pädagogischen Medienpreis „PÄDI“ und auch mit dem „Erfurter Netcode“ ausgezeichnet. Beides sind Gütesiegel für besonders kindgerechte Internetseiten. Pomki ist Teil von „Seitenstark.de“, dem Netzwerk bundesweiter Kinderseiten.

Mit Relaunches wurde die Seite technisch, optisch und konzeptionell immer wieder verändert sowie aktuellen Standards und den Bedürfnissen der jungen User\*innen angepasst.

Seit 2014 werden die Grafiken von jungen Zeichner\*innen von „IMAL/Kontrapunkt e. V.“ erstellt.

Von 2017 bis 2019 nutzte [pomki.de](http://pomki.de) das Tool „ReadSpeaker“, damit können die Texte der Seite vorgelesen werden.

In den Jahren 2019 und 2020 traf sich die Kinderredaktion wöchentlich statt wie bisher monatlich.

Projektbeispiele und Kooperationspartner\*innen:

- Videoprojekte mit mehreren Schulen, u. a. zum Thema Mobbing (RBS),
- Darstellung der Tätigkeiten verschiedener Bezirksausschüsse (BA) Kinderbeauftragte, u. a. durch Interviews der Kinderreporter\*innen (BA/Kinderbeauftragte),
- Kinder - Kultur - Sommer (KiKS), Mini - München sowie Kinder - Krimifest München und die Münchner Bücherschau junior (Kultur- und Spielraum e. V.),
- SIN - Festival und pomki - Talk (Studio im Netz e. V., Elternabende),
- flimmern & rauschen (Medienzentrum München),
- City Stories (Pädagogische Aktion/Spielkultur),
- Fußball - WM für Kinder 2006 (RBS),
- Serenade im Park (Jugendkulturwerk),
- Zeitzeugeninterviews (Studio im Netz e. V./NS - Dokumentationszentrum).

Durch administrative Vorgaben, coronabedingte Einschränkungen bis hin zu PEIMAN-Abordnungen, war und ist es in den letzten beiden Jahren schwierig, den Regelbetrieb von pomki.de aufrecht zu halten. Zielsetzung ist, den Normalbetrieb wieder aufzunehmen.

## **2.5 Regionale und überregionale Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit**

*„...Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene für einen selbstbestimmten und souveränen Umgang mit Medien stark zu machen...“*, so wird in der Rahmenkonzeption der offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) der Begriff Medienkompetenz definiert (Rahmenkonzeption der Offenen Kinder und Jugendarbeit, München, Juli 2019, S. 51).

Die OKJA versteht sich als Ort der non-formalen, kulturellen Bildung und bietet Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen vielfältige analoge und digitale Räume zur freien Entfaltung.

Verteilt über das Stadtgebiet der Landeshauptstadt München gibt es insgesamt 105 regionale OKJA Einrichtungen, die die wohnortnahe Versorgung mit sozial präventiven Angeboten sicherstellen und damit vor allem junge Menschen aus finanziell benachteiligten Familien erreichen. Dazu kommen derzeit 49 überregionale, stadtweit orientierte Einrichtungen, Maßnahmen und Dienste, die vom Sozialreferat/Stadtjugendamt gefördert werden. Zu diesen gehören auch die oben beschriebenen Medienpädagogischen Facheinrichtungen. Sie erreichen neben jungen Menschen aus finanziell benachteiligten Familien vielfach auch bürgerliche Milieus.

Die kooperative Zusammenarbeit zwischen der Fachsteuerung im Sozialreferat/Stadtjugendamt und den freien Trägern in den Freizeitstätten verläuft im Rahmen eines abgestimmten Kontraktmanagements.

Regelmäßige Gespräche sind feste Bestandteile der Steuerungstätigkeit des Sozialreferates/Stadtjugendamtes, sie dienen der kritischen Reflektion und Überprüfung der Angebote, sowie der getroffenen Vereinbarungen und Ziele. Sollte sich zeigen, dass Anpassungen notwendig sind, wie z. B. die Identifizierung von veränderten Zielgruppen, die Notwendigkeit neuer Angebote oder auch notwendige Zuschusserhöhungen, werden diese Bedarfe erfasst und in die Zielvereinbarungen aufgenommen.

Die Angebote der OKJA, die in partizipativen Prozessen auch zusammen mit den Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen geplant werden, zeichnen sich v. a. durch eine große Vielfalt und den freien Gestaltungsraum aus, über den die Träger bei der inhaltlichen Konzeption und der Umsetzung verfügen.

Die Förderung von Medienkompetenz erfolgt im pädagogischen Alltag über eine Vielzahl von Angeboten bei denen digitale Medien und Technologien angewandt werden. Dabei zeigt sich, dass „digitale Jugendarbeit“ keine eigene Methode darstellt, sie kann in jedem Setting von Jugendarbeit angewandt werden. Digitale Medien können im direkten sozialen Kontakt, Online oder in einer Kombination aus beidem eingesetzt werden, sie können Werkzeug, Aktivität oder Thema sein. Eine strikte Trennung von „analog“ und „digital“ wird der gesellschaftlichen Realität nicht mehr gerecht. Digitale Medien durchdringen jugendliche Lebenswelten, sie sind integrierter und konstituierender Bestandteil von Alltag und Bildung.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Mehrheit der regionalen und überregionalen Einrichtungen der OKJA entsprechende Angebote macht und damit vor allem benachteiligte Kinder und Jugendliche erreicht werden.

In den beiden Coronajahren waren die Fachkräfte in den Einrichtungen der OKJA zeitweilig dazu gezwungen, ihre Angebote überwiegend in digitale Räume zu verlegen, bzw. mit Hilfe von Social Media Kontakt zu den jungen Menschen zu halten. Dabei zeigte sich, dass die Umsetzung je nach den Ressourcen der einzelnen Träger und Mitarbeiter\*innen qualitativ und quantitativ sehr unterschiedlich waren. Gerade im Medienbereich schreiten die Entwicklungen so rasant voran, dass es für die pädagogischen Fachkräfte (in der Regel Sozialpädagog\*innen) kaum möglich ist, immer auf dem aktuellen Stand zu sein. Die Einrichtungen, die auch Medienpädagog\*innen beschäftigen, hatten insofern einen Vorteil. Deshalb ist aus Sicht des Sozialreferats/Stadtjugendamts einerseits die Anstellung von Medienpädagog\*innen in den Einrichtungen der OKJA von hohem Wert und andererseits zeigt sich, dass im Bereich der Medienpädagogik erhebliche Weiterbildungsbedarfe (technisches Know-How und medienpädagogische Kenntnisse) bestehen.

Des Weiteren fehlt es häufig an basaler technischer Ausstattung, das fängt an bei freiem WLAN in der Freizeitstätte und geht über fehlende Hardware (Notebooks, Tablets, Konsolen, Beamer etc.) bis hin zu fehlender Software (Programme, Tools, Spiele etc.).

Viele Mehrbedarfe der Träger konnten in den letzten Jahren, aus unterschiedlichen Gründen, nicht berücksichtigt werden. Deshalb kommen vor allem kleine Träger, Projekte oder Maßnahmen in Bedrängnis und müssen bei der Ausstattung sparen.

Eine Konsequenz aus diesen Überlegungen ist, dass das Thema „Förderung von Medienkompetenz“ in den Jahresplanungsgesprächen mit den Trägern regelmäßig betrachtet wird sowie in die Leistungsbeschreibungen aufgenommen werden muss, wo es noch nicht geschehen ist.

Des Weiteren ist bei der Planung von Neubauten mehr Augenmerk auf eine entsprechende technische Ausstattung zu legen, die zeitgemäße Medienarbeit ermöglicht.

Auch die Ausstattung mit entsprechenden personellen Ressourcen und ein erhöhter Bedarf an Sachkosten für die Fort- und Weiterbildung der Fachkräfte und den regelmäßig notwendigen Neukauf von technischem Equipment ist bei der Kostenkalkulation von neuen Einrichtungen deshalb zukünftig einzuplanen.

### **2.5.1 Fachstelle Medien**

Vor diesem Hintergrund sieht das Sozialreferat/Stadtjugendamt ebenfalls den Bedarf für eine „Fachstelle Medien“, die in die Breite des gesamten Feldes der OKJA wirken soll.

Das Stadtjugendamt hat ein entsprechendes Konzept entwickelt und dieses dem IT-Referat zum Thema „Förderung von Digitaler Teilhabe von Kindern und Jugendlichen“ vorgestellt.

Geplant ist die Umsetzung von niederschweligen Projekten für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in den städtisch geförderten Freizeitstätten.

Medienpädagogische Fachkräfte sollen als Multiplikator\*innen für alle Einrichtungen der OKJA im Stadtgebiet München fungieren. Die Medienpädagog\*innen sollen konkrete Projekte zur Förderung der Digitalen Teilhabe in Verbindung mit dem Ausbau der Medienkompetenz mit den Besucher\*innen und den Fachkräften der Einrichtungen vor Ort initiieren, konzipieren, erarbeiten und durchführen. Sie sollen proaktiv und aktivierend agieren, den Freizeitstätten in Fragen der Partizipation im Netz zuarbeiten und ihr Fachwissen und Know-How weitergeben. Außerdem sollen die OKJA Einrichtungen über die Fachstelle die Möglichkeit erhalten, eine Grundausstattung (Smartphone, Tablet, WLAN etc.) zu bekommen, bzw. die

vorhandene Ausstattung zu erweitern und diese für junge Menschen nutzbar zu machen. Die „Fachstelle Medien“ hat neben einer leitenden und beratenden Funktion für Medienpädagog\*innen den Schwerpunkt auf der Durchführung von Fort- und Weiterbildungen für die Mitarbeiter\*innen der Freizeitstätten und auf der Öffentlichkeitsarbeit. Wenn die Finanzierung tatsächlich gesichert ist, wird die Fachstelle im Rahmen eines Trägersauswahlverfahrens ausgeschrieben und soll bei einem freien Träger verortet werden.

Mit der „Fachstelle MuT“ des KJR ist eine kooperative Zusammenarbeit geplant. Aufgrund der begrenzten Ressourcen der „Fachstelle MuT“ soll das Angebot des Stadtjugendamts auch den KJR-Einrichtungen zur Verfügung stehen.

Im Sinne der Vernetzung ist das Ziel, dass die Kräfte beider Fachstellen gebündelt werden und je nach Bedarf allen Einrichtungen der OKJA zur Verfügung stehen. Des Weiteren ist geplant, soweit möglich, über die „Fachstelle Medien“ im Stadtjugendamt ggf. auch Bedarfe von Einrichtungen der stationären Jugendhilfe aufzugreifen.

Mit dem Beschluss „Haushaltsplan 2023 Eckdatenbeschluss“ (Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 06456 der Vollversammlung vom 27.07.2022) wurde gemäß Antragspunkt 2 festgelegt, dass die in der Anlage 3 zum Eckdatenbeschluss als anerkannt gekennzeichneten Beschlüsse eingebracht werden sollen.

Die Umsetzung und Realisierung der „Fachstelle Medien“ im Stadtjugendamt ist als nicht anerkannt aufgeführt. Das IT-Referat meldet dieses Vorhaben erneut zum Eckdatenbeschluss 2024 an und wird zu gegebenem Zeitpunkt die Mittel dem Sozialreferat übertragen.

### **2.5.2 Projektförderung**

Neben den bereits etablierten und vom Sozialreferat durch eine Regelförderung bezuschussten Trägern, gibt es im Medienbereich viele kleine engagierte Projekte, die sich als Vereine vor allem über Mitgliedsbeiträge, Forschungsmittel, Stiftungen, Spenden und Kostenbeiträge finanzieren. Insofern sind diese Angebote außerhalb von Schulworkshops nicht unbedingt kostenfrei für junge Menschen.

Für diese Projekte sind deshalb auch die vom Sozialreferat ausgereichten Mittel für die im Kapitel 2.3 beschriebenen „Kooperationsprojekte neue Medien und Internet für Kinder und Jugendliche in München“ eine gute Möglichkeit, Ideen zu realisieren und kostenfreie Angebote für Kinder und Jugendliche aus finanziell benachteiligten Familien zu gestalten. Wie unter Punkt 2.3 dargestellt, ist die Fördersumme für die Kooperationsprojekte seit 1997 nicht angehoben worden.

Das Sozialreferat/Stadtjugendamt plant deshalb eine Erhöhung der Summe i. H. v. 49.525 € im Rahmen der „Förderung freier Träger der Wohlfahrtspflege, Zusätzlicher Förderbedarf im Sozialreferat, Sammelbeschluss 2024“ für das Haushaltsjahr 2024 zu beantragen.

Grundsätzlich erscheint es auch sinnvoll, kleine Träger im Medienbereich durch eine Regelförderung zu unterstützen, damit sie mit kostenfreien, offenen Angeboten Kinder und Jugendliche aus finanziell benachteiligten Familien erreichen können. Beispielhaft werden an dieser Stelle zwei Projekte genannt, deren Anträge aufgrund der Haushaltslage bislang leider nicht berücksichtigt werden konnten:

Das „FabLab München e. V.“ ([www.fablab-muenchen.de](http://www.fablab-muenchen.de)) ist ein Verein und anerkannter Träger der freien Jugendhilfe gemäß § 75 SGB VIII, der sich u. a. zum Ziel gesetzt hat, Kinder und Jugendliche von 5 bis 18 Jahren mit spannenden Projekten für den MINT (**M**athematik, **I**nformatik, **N**aturwissenschaft, **T**echnik) - Bereich zu begeistern. FabLab e. V. betreibt im Gewerbehof Westend eine offene Hightech-Werkstatt, ausgestattet mit Laser-Cutter, 3D-Drucker, CNC-Fräsen, Elektroniklabor, Holz- und Metallbearbeitung, OpenHardwareLab, Siebdruck, Schneideplotter etc. Bislang können neben den Vereinsmitgliedern v. a. Schulklassen im Rahmen von Workshops einen Einblick in die Welt des Making und Programmierens erhalten sowie 3D Modellieren, Löten, Lasercutten und Programmieren lernen.

Durch die Regelförderung würde ein offenes und kostenfreies Angebot, außerhalb der Schulworkshops, für junge Menschen zur Verfügung gestellt, deren Eltern die Kostenbeiträge nicht finanzieren können.

Little Lab - Wissenschaft für Kinder e. V. ([www.little-lab.de](http://www.little-lab.de)) ist ein gemeinnütziger, spendenfinanzierter Verein. Wie beim FabLab ist das Ziel von Little Lab, Kinder im Grundschulalter nachhaltig für Naturwissenschaften, Informatik, Robotik und Technik zu begeistern.

Geplant war ab 2023 im Neubauviertel Freiham ein regelmäßiges, kostenloses Ferienprogramm für Kinder aus finanziell benachteiligten Elternhäusern zu etablieren.

Sollte es die Haushaltslage zulassen, ist geplant, die entsprechenden Fördermittel für diese beiden Projekte dem Stadtrat zur Entscheidung vorzulegen.

## **2.6 Ausblick**

Abschließend ist für die OKJA in München festzustellen, dass es ein breites Angebot zur Förderung der Medienkompetenz von jungen Menschen im Stadtgebiet gibt. Die Angebote werden kontinuierlich reflektiert und angepasst.

Damit die freien Träger in diesem Bereich zeitgemäße Angebote vorhalten können, sind zusätzliche Ressourcen notwendig.

Durch das „Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz“ ist eine enge Vernetzung zwischen den freien Trägern und drei städtischen Referaten gegeben. Das Netzwerk bildet sozusagen die Klammer zwischen der freien Szene, den Trägern und den städtischen Referaten. Ein kontinuierlicher Informationsaustausch, die gemeinsame Arbeit an den vielfältigen Themen wird dadurch gesichert. Geplant ist, dass mit dem IT-Referat (RIT) ein viertes städtisches Referat im Netzwerk aktiv wird. Aufgrund der aktuellen personellen Situation im IT-Referat liegt zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Beschlussvorlage allerdings noch keine Aussage vor, in welcher Form das Referat sich im Netzwerk engagieren kann.

Anzuerkennen ist, dass Medienarbeit ein fester Bestandteil der OKJA ist und die Einrichtungen zukünftig mit entsprechenden Ressourcen ausgestattet werden müssen. Damit gemeint ist die ausreichende Anzahl an pädagogischen Fachkräften/ Medienpädagog\*innen in den OKJA Einrichtungen, für die in ausreichendem Maß Fortbildungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

Des Weiteren benötigen die Freizeitstätten eine entsprechende technische Ausstattung mit dem notwendigen Support sowohl für die Technik als auch für die medienpädagogische Arbeit.

Das Stadtjugendamt will mit der Schaffung der „Fachstelle Medien“ sicherstellen, dass alle Einrichtungen der OKJA die notwendige Unterstützung erhalten und zusätzliche finanzielle Ressourcen zur Verfügung gestellt werden können.

### **3 Referat für Bildung und Sport**

Der Fachbereich Neue Medien/Medienpädagogik des RBS (RBS-PI-ZKB) hat als eine seiner Kernaufgaben inne, die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu fördern. Dabei entwickelt er langjährig bewährte Formate stets weiter, um bestehende Zielsetzungen zu überprüfen, sie an die sich verändernden Lebenswelten der Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen anzupassen und seine Instrumente der Medienkompetenzförderung und Digitalisierung zielgruppenspezifisch, partizipativ und nachhaltig auszurichten.

#### **3.1 Der Medienservice**

Der Medienservice des RBS-PI-ZKB-FB5 hat die Aufgabe, die Schulen und Kindertageseinrichtungen der Landeshauptstadt München sowie die Einrichtungen der Jugend- und Erwachsenenbildung mit klassischen sowie neuen pädagogischen Medien zu versorgen.

Medien wie Unterrichtsfilm (speziell nach Lehrplan produziert), Erklärfilm, Dokumentationen, besondere Spielfilm aber verstärkt auch interaktive Medien werden über die Verleihplattform Medienzentrum Online (MZO)

(<https://muc.medienzentrumonline.eu>) sowie über die Mediathek der Lernplattform mebis (<https://mebis.bayern.de>) an die Zielgruppe gebracht. Die Medien können mit allen gängigen Geräten abgespielt bzw. bedient werden. Aktuell kann auf einen Bestand von 4.500 Medien direkt zugegriffen werden.

Außerdem zählen zu den Angeboten zur Medienkompetenzförderung z. B. haptische Lernspiele, WLAN-Mikroskope, LUKA Vorleseebulen, interaktive T-Shirts und Poster [Augmented Reality (AR)-Technik], Tonie Hörspielboxen, Lehrmittel zu MINT-Themen (wie z. B. Lego Mindstorms, Thymio, Calliope), Podcast-Sets, Wifi-Mikroskope, 3 D Drucker und vieles mehr. Auch steht ein Schulavatar-Roboter (Nolsolation, AV1) für Schüler\*innen zur Verfügung, damit diese im Krankheitsfall trotzdem am Schulgeschehen teilnehmen können.

Alle Angebote sind für Lehr- und Erziehungskräfte und Kinder und Schüler\*innen kostenfrei nutzbar und stellen einen zentralen Baustein für die Medienkompetenzförderung in München dar.

Der aktuellen Situation begegnet der Medienservice seit mehreren Jahren durch eine fortlaufende Anpassung der Medienstruktur. Wo früher Medien für den Klasseneinsatz in Form von DVDs im Fokus standen, wurde das Portfolio gänzlich auf streamingfähige Medien umgestellt. Ziel war es, dass jede\*jeder Schüler\*in selbst nach Medien suchen kann, die das aktuelle Sachthema unterstützen können. Hierfür wurden die erworbenen Lizenzen über die Lernplattform mebis eingespeist und so für alle Schüler\*innen über die mebis-Mediathek zugänglich. Um die Interaktivität zu fördern, wurden zudem spezielle interaktive Medienlizenzen eingekauft, welche durch aktives Arbeiten den Lernerfolg begleiten und festigen können. Den Rahmen für all diese Lizenzen stellt der bayerische Lehrplan.

Durch die Bereitstellung von Werkzeugen, welche der Medienkompetenz dienlich sind, können Medienprojekte in den Einrichtungen direkt umgesetzt werden. Ein zentrales Element ist hier der Einsatz von Tablets mit entsprechendem Zubehör. So kann beispielsweise ein iPad mit einem Mikrofon dazu verwendet werden, ein Interview, eine Reportage oder Musik aufzunehmen. Passende Apps verwandeln dann die Aufnahmen (Ton, Bild) in ein fertiges Medienprojekt.

Durch die enge Verzahnung mit der „medienBox“ kann die Nutzung der Medien durch Fachkräfte unterstützt werden.

Der Medienservice ist durch seine Vernetzung mit anderen Medienzentren bundes- und bayernweit in der Lage, aktuelle Entwicklungen zu erkennen und diese auch für Münchner Bildungseinrichtungen bereitstellen zu können.

### **3.2 MünchenHören**

„MünchenHören“ ist ein medienpädagogisches Kooperationsprojekt des Fachbereichs 5 Neue Medien/Medienpädagogik und des Fachdienstes Politische Bildung des Pädagogischen Instituts – Zentrum für Kommunales Bildungsmanagement, der Stiftung Zuhören und des Bayerischen Rundfunks unter der Schirmherrschaft des Oberbürgermeisters.

Von Februar bis Juli jeden Schuljahres produzieren bei „MünchenHören“ Münchner Schüler\*innen radiojournalistische Audiobeiträge und Podcasts. Die entstandenen Interviews, Radioberichte oder Hörspiele werden bei der Abschlussveranstaltung im großen Studio des Bayerischen Rundfunks der Öffentlichkeit präsentiert und im Internet auf [www.br.de/muenchen-hoeren](http://www.br.de/muenchen-hoeren) veröffentlicht. Bislang wurden rund 400 Hörbeiträge und Podcasts zu unterschiedlichsten Themen aus fast allen Stadtvierteln Münchens veröffentlicht.

Im Prozess der Entwicklung des Medienprodukts „Hörbeitrag“ werden neben technischen und fachspezifischen (themenbezogenen) Inhalten auch medienpädagogische Kompetenzen vermittelt. Die projektorientierte Medienarbeit wird dabei von Radiojournalist\*innen des Bayerischen Rundfunks (BR-Medien-Coaches) und jungen medienaffinen pädagogischen Mitarbeitenden angeleitet, unterstützt und bis zur Fertigstellung begleitet. Zusätzlich können die Gruppen ihre Kenntnisse in der „medienBox“ des Fachbereichs 5 nochmals in einem Projekt vertiefen. Ziel ist neben der Vermittlung von Inhalten und medienpädagogischen Kompetenzen an die Schüler\*innen, um selbst Medienprodukte zu erschaffen, auch die Befähigung der Lehrkräfte das medienpädagogische Projekt in anderen Klassen oder Gruppen zukünftig auch selbstständig durchzuführen.

„MünchenHören“ hatte sich im Frühjahr 2020 binnen weniger Wochen auf die neuen Anforderungen eingestellt: Schüler\*innen bekamen Videos zur Verfügung gestellt, anhand derer sie lernten, wie bestimmte Radioformen entstehen und was in Interviews, Umfragen oder Gesprächen zu beachten ist. Zugleich konnten alle Schulen ihr Coaching online von den BR-Mediencoaches bekommen.

Die Themenwahl geschieht jeweils partizipativ und nah an der sich verändernden Lebenswelt der beteiligten Kinder und Jugendlichen. Für das Jahr 2022 entschieden sie sich z. B. bei der Abschlussveranstaltung gegen das Thema „Tiere in der Stadt“ für das Thema „München gegen die Plastikflut“.

Die zukünftige Fortführung des medienpädagogischen Projekts ist von allen Kooperationspartner\*innen gewünscht und wird, sofern entsprechende finanzielle und insbesondere personelle Ressourcen wieder zur Verfügung stehen, wieder im vollen Umfang umgesetzt werden.

### 3.3 Die medienBox

In der „medienBox“ des RBS-PI-ZKB-FB5 können Münchner Erziehungs- und Lehrkräfte mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen medienpädagogische Projekte durchführen. Zudem bietet die „medienBox“ Raum und technischen Support für kreativ-produktiven Projektunterricht in Distanz oder direkt in der Bildungseinrichtung. Ziel ist eine aktive und kreative Auseinandersetzung mit Sachinhalten, denn bei der Erstellung medialer Produkte zu einem Sachthema erwerben die Teilnehmenden nicht nur Medienkompetenzen, sondern auch ganz grundlegende soziale Skills: Ins Tun und zum selbstgewählten Ziel kommen sie nur durch Verantwortungsübernahme und Teamwork. Sie erleben positive Emotionen dadurch, dass sie Probleme gemeinsam aktiv angehen und eigene Lösungen finden. In den Projekten gestalten Kinder und Schüler\*innen mit erfahrenen Coaches altersgerecht verschiedene mediale Produkte: Programmieren von Anfang an, Trickfilm, Greenscreen-Aufnahmen, Hörspiele und Vorlesebücher, Edu-Larps (Bildungsrollenspiele), Break-Out-Spiele. Auch außerhalb von Projekten sollen die pädagogischen Fachkräfte medienpädagogische Impulse erhalten, die sie direkt an ihre Zielgruppen weitergeben können. Dazu gibt es auf der Homepage <https://medienbox.medienbildung-muenchen.de> eine stets aktualisierte Reihe von Kursen zur Medienkompetenzförderung, die zum Teil auch frei verfügbar sind. Um Lehrkräfte darin zu bestärken, auch in der plötzlich notwendig gewordenen Umstellung auf Unterricht mit digitalen Medien kreativ-produktive und spielerische Lernaktivitäten anzubieten, hat die „medienBox“ im Frühjahr 2020 verschiedene Online-Angebote für Schulklassen wie Escape-Games, Rollenspiele und interaktive Workshops entwickelt. Basierend auf langjährigem Erfahrungswissen aus Präsenzveranstaltungen bestand das Ziel darin, auch im Distanzunterricht soziale Kompetenzen und die Motivation der Kinder und Jugendlichen zu fördern und damit positive Auswirkungen auf Kommunikationsstrukturen in der Klasse zu erzielen.

Insgesamt zeigt sich, dass Schüler\*innen durch die Teilnahme an Projektangeboten mehr Sicherheit im Umgang mit digitalen Unterrichtsmethoden erlangen. Gerade jetzt, da sich viele auf den Weg des Unterrichts mit digitalen Medien begeben haben, können medienpädagogische Angebote Lehrkräfte und Schüler\*innen begleiten und bereits medienaffinen Lehrkräften neue Perspektiven beim Einsatz digitaler Medien aufzeigen. Die Teilnahme an einem medienpädagogischen Angebot trägt maßgeblich dazu bei, eine gute Lernatmosphäre und positive Fehlerkultur zu etablieren, Kommunikation und Verbundenheit zu fördern und gruppendynamische Prozesse in Gang zu setzen. Wenn man dazu noch berücksichtigt, in welchem Maße die evaluierten Projekte die Motivation der Schüler\*innen und den Umgang mit digitalen Medien fördern, lautet eine klare Handlungsempfehlung, solche kreativ-produktiven und spielerischen Angebote weiter auszubauen und mit Ressourcen zu versehen, um alle Bildungseinrichtungen in unserer Kultur der Digitalität zeitgemäß zu gestalten.

### **3.4 Ausblick**

Um die diversen ineinander verzahnten Angebote des Fachbereichs zur Medienkompetenzförderung zusammenzuführen und die vorhandenen Ressourcen optimal zu nutzen, plant der Fachbereich 5 mit dem „Campus 42“ ein Laboratorium für medienpädagogische Innovationen, ihre praktische pädagogische, didaktische und technische Erprobung und ihre Weitergabe an die Zielgruppen. Digitalisierung im Sinne der Geschlechtergerechtigkeit, Bildungsgerechtigkeit, Chancengleichheit, Demokratie, Partizipation, Nachhaltigkeit und Diversität soll hier erprobt, verstetigt und fest in der Münchner Bildungslandschaft verankert werden.

Zusätzlich sollen die strategischen und operativen Akteur\*innen des RBS mit den Kooperationspartner\*innen des stadtweiten medienpädagogischen Netzwerks Interaktiv so vernetzt werden, dass Synergieeffekte zwischen den Zielgruppen und den Impulsgebenden von der Idee bis zur Evaluation gegeben sind. Im Sinne einer zeitgemäßen, zielgruppenspezifischen Partizipation sollen dabei auch die Zielgruppen unserer diversen Stadtkultur (Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, Lehr- und Erziehungskräfte, Medienpädagog\*innen in der Kinder- und Jugendarbeit, Erziehungsberechtigte, Senior\*innen, ...) frühzeitig mit einbezogen werden.

## **4 Kulturreferat**

Das Kulturreferat verfügt im Bereich Kulturelle Bildung über ein Förderbudget i. H. v. 300.000 € für die freie Projektförderung. Beantragt werden können das ganze Jahr über partizipative Projekte aller Sparten, in denen Menschen aller Altersgruppen selbst kreativ-kulturell tätig werden. In dieser Förderschiene beantragen freie Träger oder Einzelkünstler\*innen immer auch Projekte, in denen die Teilnehmer\*innen kreativ mit Medien arbeiten. Film- und Fotoworkshops, digitale Performances, Podcast-Projekte, digitale Kompositionen und Klangcollagen, Dokumentarfilmprojekte, Audioguides und anderes mehr. Manche dieser Projekte werden an Schulen durchgeführt, andere im außerschulischen Bereich oder in der Erwachsenenbildung. Im Schnitt werden pro Jahr für solche Medienprojekte Fördergelder in Höhe von ca. 26.000 € ausgereicht. Projekte aus dem Bereich kulturelle Medienbildung können sich auch auf die dreijährige Projektförderung Kulturelle Bildung bewerben, in der pro Projekt max. 75.000 € für drei Jahre ausgereicht werden oder auf die neu eingeführten Arbeitsstipendien Kulturelle Bildung (ab 2023 biennial: 8.000 € pro Person).

Darüber hinaus werden folgende Medienprojekte dauerhaft vom Kulturreferat bezuschusst:

### **4.1 Stiftung Prix Jeunesse**

Die LHM unterstützt die Gesellschaft zur Förderung des internationalen Jugend- und Bildungsfernsehens e. V. durch einen Mitgliedsbeitrag, welcher an die Stiftung Prix

Jeunesse weitergereicht wird. Die Fördersummen betragen 2017 20.956 €, 2018/2019 jeweils 21.560 € und seit 2020 jährlich 32.766 € (in den Jahren 2017 -2022 demnach insgesamt 162.374 €).

Der Oberbürgermeister ist sowohl im Vorstand des Vereins als auch im Präsidium der Stiftung vertreten. Die fachliche Betreuung liegt beim Kulturreferat. Die Stiftung Prix Jeunesse wurde 1964 vom Freistaat Bayern, der Stadt München und dem Bayerischen Rundfunk gegründet. Ihre Aufgabe ist die Förderung von qualitativem nationalem und internationalem Kinder- und Jugendfernsehen. Neben der Vernetzung und Weiterbildung der internationalen Fachszene ist es Ziel der Stiftung, Interesse und Verständnis gegenüber anderen Kulturen und Lebenszusammenhängen zu fördern – sowohl bei den Praktiker\*innen des Kinderfernsehens als auch bei den Kindern und Jugendlichen im Publikum.

Kernstück der Arbeit ist die biennale Ausrichtung des Prix Jeunesse International in München, dem internationalen Festival für Kinder- und Jugendfernsehen. Zudem führt die Stiftung in enger Zusammenarbeit mit Partnerorganisationen auf allen Kontinenten (u. a. das Goethe-Institut und die Deutsche Welle) jährlich um die 40 Workshops durch, in denen Profis aber auch Kinder weltweit vom Filmarchiv des Prix Jeunesse und seinem Netzwerk engagierter Experten profitieren.

Zudem gibt es für Kindergärten, Schulen und Sozialeinrichtungen (u. a. Unterkünfte für Geflüchtete) den „Prix Jeunesse Koffer für Kids“. Kinder können ausgewählte Prix Jeunesse-Programme ansehen und anhand pädagogischen Begleitmaterials verschiedene Themen erarbeiten. Damit fördert der „Prix Jeunesse Koffer für Kids“ sowohl die Medienkompetenz der Kinder als auch ihr interkulturelles Verständnis.

In München pflegt die Stiftung vielfältige Kontakte und Kooperationen mit Bildungs- und Kultureinrichtungen u. a. mit DOK.education, dem education-Programm des Dokumentarfilmfestivals München DOK.fest. Mit dem Feierwerk e. V. führt sie die Kinderjury des PRIX JEUNESSE durch. In den letzten Jahren ist inhaltlich die Stärkung des kommunalen Bereichs zunehmend in den Fokus gerückt, indem Münchner Schulen stärker eingebunden und Kooperationen mit städtischen Bibliotheken, Kindertageseinrichtungen und Einrichtungen für die Nachmittagsbetreuung angestoßen werden. So wurden vermehrt „Storytelling Clubs“ auch in München durchgeführt und eine Kooperation mit Kulturraum München e. V. angestoßen. Der „Storytelling Club“ ist ein Projekt, das gemeinsam mit dem Internationalen Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) und UNICEF entwickelt wurde. Ziel ist die niederschwellige Förderung der Resilienz, Kreativität und psychischen Gesundheit von Kindern in schwierigen Lebenssituationen, indem sie mit Fotos, Videos und Bildern von Momenten erzählen, in denen sie sich stark fühlten.

Im Eckdatenbeschluss für das Jahr 2023 wurde ein Mehrbedarf in Höhe von 30.000 € angemeldet, der seit 2021 besteht. Anerkannt wurde eine dauerhafte Erhöhung um 20.000 € (vgl. Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 08222, Beschluss des Kulturausschusses am 08.12.2022). Nicht genehmigt wurde dagegen der biennale Mehrbedarf in Höhe von 10.000 € für die Finanzierung der Kinderjury, der ebenfalls zum Eckdatenbeschluss für das Haushaltsjahr 2023 angemeldet wurde. Der Kooperationspartner Feuerwerk e. V. ist aufgrund der allgemeinen Kostensteigerungen und des hohen Betreuungsaufwandes für die Kinderjury gezwungen, einen höheren Ausgabenanteil auf das Festival umzulegen. Im Festivaljahr 2022 wurde dies aus Mitteln des Kulturreferats finanziert. Dies ist jedoch dauerhaft nicht möglich, weshalb der biennale Mehrbedarf für die Kinderjury im Eckdatenbeschluss für das Haushaltsjahr 2024 erneut angemeldet werden soll.

#### **4.2 PIXEL – Raum für Medien, Kultur und Partizipation**

Seit seiner Eröffnung in 2019 wurde das Pixel mit insgesamt 190.500 € durch das Kulturreferat bezuschusst, hinzu kamen einmalige Umzugsmittel i. H. v. 5.000 € in diesem Jahr (2019 40.000 €, 2020 und 2021 je 50.000 €, 2022 50.500 €). Die Fördermittel werden an das JFF – Medienzentrum München ausgereicht.

Das PIXEL ist ein Open Space, der rund um den Themenkomplex Medien, Kultur und Partizipation von der ganzen Münchner Stadtbevölkerung bespielt werden kann. Der partizipative Ansatz fördert die Nutzung des Raums durch unterschiedliche Akteur\*innen aller Altersgruppen. Dadurch ist die Ausrichtung der Angebote sehr nah am aktuellen Zeitgeschehen und damit auch an den entsprechenden Bedarfen und Themen der Münchner\*innen.

Im April 2018 wurde das PIXEL in der ehemaligen Philine im Gasteig eröffnet. Der ca. 50 m<sup>2</sup> Raum besitzt eine Grundausrüstung an Technik. Zudem steht eine kleine flexible Bühne zur Verfügung sowie die Möglichkeit der Bestuhlung. Das PIXEL fungiert als Workshopraum, Ausstellungsfläche, Talkbühne oder digitales Labor. Zum Angebotsspektrum zählen wiederkehrende Angebote wie die Digitale Hilfe - Digitalisierungswerkstätten für Senior\*innen - Programmierworkshops für Jugendliche oder singuläre Aktionen wie VR-Labs, die queere Literatur- und Medienwoche 2022, Retrogamesweek, Klima-Café u. v. m.

Der Mietvertrag des PIXEL im Gasteig läuft aktuell bis zum Jahresende 2023. Zur weiteren Planung gibt es derzeit keine Informationen, da dies von verschiedenen Faktoren im Rahmen der Zwischennutzung des Gasteig abhängig ist. Perspektivisch ist es wünschenswert, das PIXEL als partizipativen Raum für die Medienkultur der Münchner Stadtbevölkerung im zentralen Kulturzentrum der Stadt zu etablieren.

Anbietende Akteur\*innen sind Privatpersonen jeden Alters, Jugendmedienkollektive, eher flach organisierte Initiativen, Vereine, freie oder kommunale Träger, Filmfeste im Kontext der Filmstadt München e. V. u. a. Ebenso hoch ist das Interesse seitens der jeweils angesprochenen Publika: Die Teilnahme des gut erreichbaren Laufpublikums sowie der durch gezielte Werbung im Stadtgebiet angesprochenen Zielgruppen übertreffen die Erwartungen bei Weitem. Die Akteur\*innen erhalten durch das PIXEL-Team individuellen, aber möglichst zurückhaltenden Support, z. B. durch Vernetzung, Information, Technik oder benötigte Sachmittel, z. B. für Veranstaltungshaftpflichtversicherungen.

Die Aktivitäten des PIXEL waren in den Jahren 2020 bis Anfang 2021 stark von der Pandemie geprägt und verlagerten sich in den digitalen Raum. Mit mobilen Kits wie der PIXEL-Box wurden kreative mediengestalterische Tools und Anleitungen für Kinder und Jugendliche verteilt. Deren Ergebnisse wurden im PIXEL ausgestellt. Zudem wurde der Raum stärker für (teils interaktive) Ausstellungsformate genutzt. Ein zentrales Angebot während der Pandemie bot die Digitale Hilfe am Telefon, die vom MZM des JFF gemeinsam mit dem Kulturraum München e. V. initiiert wurde: Binnen weniger Wochen nach Verhängung der ersten Kontaktbeschränkung wurde ein bedarfsorientiertes Beratungsangebot für all jene Münchner\*innen geschaffen, denen es an Zugängen zum Netz fehlte. Darunter viele Senior\*innen, aber auch Eltern, die von den digitalen Anforderungen des Homeschoolings überfordert waren oder Fachkräfte in Einrichtungen für Geflüchtete. Im Sommer 2020 wurde das Angebot um eine Beratung vor Ort ergänzt, die Digitale Hilfe an der Theke.

Seit Anfang 2022 – mit Start der geplanten Renovierungsphase des Gasteigs – hat das PIXEL einen neuen, zweiten Ort gefunden. Am Münchner Stadtmuseum im Rosental 16 bietet das PIXEL<sup>2</sup> (Eigennamen zweiter Standort von PIXEL) unter leicht veränderten räumlichen, aber den gleichen konzeptionellen Bedingungen, eine weitere Aktionsfläche für die Medienkultur der Stadtbevölkerung.

Die breit in sehr diversen Gruppen der Stadtgesellschaft verankerte Nutzung des PIXELs verdeutlicht den Mehrwert eines solchen Konzepts, das Digitalisierung vor Ort erfahrbar macht, Kompetenzen fördert, Themen sichtbar macht und Brücken zwischen digitalen und urbanen Räumen schlägt. Aktuell ist eine Nutzung der Räume im Stadtmuseum bis Mitte 2023 gesichert. Anschließend bedarf es voraussichtlich neuer Räumlichkeiten.

Für das Haushaltsjahr 2023 wurde eine Zuschusserhöhung für Tarifsteigerungen und Mietkosten in Höhe von 8.959 € beantragt und bewilligt (vgl. Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 08222, Beschluss des Kulturausschusses am 08.12.2022).

### 4.3 KINO ASYL

KINO ASYL wird seit 2020 vom Kulturreferat bezuschusst. Insgesamt wurden seither 105.290 € an das MZM des JFF für das Projekt ausgereicht (2020 und 2021 je 34.980 €, 2022 35.330 €). In den Jahren davor (2015 bis 2019) lag das Projekt in der Zuständigkeit des Sozialreferats.

KINO ASYL ist ein von jungen Geflüchteten organisiertes und kuratiertes Festival, das Filme aus ihren Herkunftsländern zeigt. 2015 wurde es erstmals mit vielen Partner\*innen (insbesondere Refugio München) durchgeführt. Träger des Festivals ist das MZM des JFF. Ziel des Projektes ist es, durch die partizipative Gestaltung zur Integration dieser jungen Menschen beizutragen und den interkulturellen Austausch zu bereichern. Sie sind an der Filmauswahl, Vorbereitung und Durchführung maßgeblich beteiligt, lernen einen souveränen Umgang mit Medien und erhalten eine Bühne für ihre eigene Geschichte. Durch die öffentliche Präsentation und die Übersetzung der Filme steigt das eigene Selbstwertgefühl und ganz nebenbei werden sprachliche Kompetenzen gefördert. Das medienpädagogische Team des MZM unterstützt bei allen Belangen. Insbesondere in den Pandemie Jahren war die Anstrengung groß, um einen würdigenden und konzeptgetreuen Ansatz zu entwickeln. Dies ist durch zwei reichweitenstarke Onlineumsetzungen gelungen.

KINO ASYL ist für die Münchner\*innen ein Festival intensiver Begegnungen mit bislang unbekannter Filmkultur sowie mit den Kurator\*innen mit Fluchthintergrund selbst, die ihr Programm und die von ihnen ausgewählten Filme selbst präsentieren. Ein weiteres Anliegen ist es, die Vielfalt der Gesellschaft aus der Perspektive der Kurator\*innen darzustellen. Über die Jahre hinweg entwickelte sich das Festival inhaltlich, indem sich die Situation von nach München Geflüchteten über die Jahre veränderte. Im Jahr 2022 erfuhr KINO ASYL starke Beteiligung seitens Geflüchteter aus der Ukraine. Zudem wurde eine Gruppe für Mädchen\* und junge Frauen\* initiiert. Die Aktivitäten erstrecken sich über das ganze Jahr. Hierzu zählen zahlreiche Treffen der Kurator\*innen, Filmabende unterm Jahr in verschiedenen Münchner Einrichtungen und ein einwöchiges Festival mit Abendvorstellungen und Schulklassenprogramm (z. B. Refugio, Münchner Kammerspiele, NS-Dokuzentrum, Münchner Stadtbibliothek, Bellevue di Monaco, Filmstadt München u. a.). Die Kooperationen haben sich über die Jahre sehr bewährt und zu konzeptionellen Fortschritten geführt. Das Projekt wurde in den Anfangsjahren durch das Stadtjugendamt bezuschusst und ist nun im Ressort des Kulturreferats gefördert. Das Projekt wurde u. a. mit dem Dieter-Baacke-Preis der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und dem BKM-Preis der Kulturstaatsministerin ausgezeichnet.

Für das Haushaltsjahr 2023 wurde eine Zuschusserhöhung für Tarifsteigerungen in Höhe von 2.617 € beantragt und bewilligt (vgl. Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 08222, Beschluss des Kulturausschusses am 08.12.2022).

#### **4.4 West-UP (zukünftig Kreativlabor): Kulturelle Medienbildung im Münchner Westen**

Die Förderung betrug in den Jahren 2020 bis 2022 insgesamt 135.450 € und wurde durch das Kulturreferat an SIN – Studio im Netz e. V. ausgereicht.

Das Projekt „West-UP“ startete 2020, um den Münchner Westen mit niederschweligen, generationsübergreifenden und zielgruppengerechten Angeboten aus den Bereichen Medien, Kultur und Bildung zu bereichern. Die Aktivitäten fokussieren sich dabei auf den Stadtbezirk 22 bzw. auf die Stadtteile Neuaubing, Westkreuz und Freiham, in denen viele finanziell benachteiligte Familien leben. Alle Angebote werden kostenfrei zur Verfügung gestellt und richten sich an Kinder und Jugendliche, Eltern und Familien, Erwachsene, Senior\*innen, pädagogische Fachkräfte, Multiplikator\*innen und weitere Interessierte.

Das Ziel ist, kulturelle Medienbildung im Stadtteil für alle Zielgruppen erlebbar zu machen und einen Beitrag für eine offene, zeitgemäße, partizipative Medienkultur zu leisten. Die Grundlage der Arbeit bildet dabei die aktive Beteiligung und Selbstbestimmung der Teilnehmenden.

„West-UP“ ist ein Projekt des Münchner Netzwerkes Interaktiv, das vom SIN - Studio im Netz e. V. realisiert wird. Es knüpft an den „Interaktivraum“ an, der im Herbst 2017 im Stadtteillabor Neuaubing-Westkreuz gastierte. Damals entstand eine temporäre, stadtteilbezogene Einrichtung der kulturellen Medienbildung, die 10 Wochen lang mit Einzel- und Gruppenangeboten bespielt wurde. Denn die Schaffung generationsübergreifender, partizipativer Medienorte ist ein Leitprojekt der Konzeption Kulturelle Bildung für München, die 2019 verabschiedet wurde. Um das erfolgreiche Projekt zu verstetigen, wurde in der Folge „West-UP“ konzipiert, das Anfang 2020 startete und seither vom Kulturreferat der Landeshauptstadt München dauerhaft gefördert wird. In der Beschlussfassung des Kulturausschusses vom 02.12.2021 (Vollversammlung vom 15.12.2021) wurde West-Up als generationsübergreifender MedienORT mit festen Räumlichkeiten beschlossen.

Zunächst verfügte das Projekt aber über keine eigenen Räumlichkeiten, daher wurden alle Angebote in Kooperationseinrichtungen durchgeführt, z. B. im BildungsLokal Neuaubing/Westkreuz, der Stadtbibliothek Neuaubing, dem Spielhaus am Westkreuz, dem Alten-Service-Zentrum Aubing sowie in örtlichen Kindertagesstätten, Schulen und Jugendzentren. Ein kontinuierliches Angebot ist der „Infokanal West22“, der im Sommer 2020 in Zusammenarbeit mit „Verbraucher stärken im Quartier“ und der „Initiativ Gruppe e. V.“ gestartet wurde. Er bietet allen

interessierten Akteur\*innen aus dem Stadtbezirk 22 eine Plattform für ihre Anliegen und Angebote, die automatisiert in den Facebook-, Instagram- & Telegram-Kanälen verbreitet werden.

Auch unter den erschwerten Bedingungen eines Projektstarts in der Corona-Pandemie gelang es dem Projektteam, sich mit verschiedenen Einrichtungen im Bezirk zu vernetzen und zu kooperieren, auch in diversen Netzwerken und Arbeitskreisen (z. B. REGSAM und Präventionskette Freiham) ist das Projekt präsent.

Der nächste Projektschritt ist folgerichtig, im Frühjahr/Sommer 2023 eine eigene Räumlichkeit zu beziehen, für die bereits ein Vorvertrag unterzeichnet wurde: Gemeinsam mit dem gemeinnützigen Verein „Little Lab“ soll West-Up in ein Objekt der Wohngenossenschaft „Wogeno München eG“ in Freiham einziehen und dort das „Kreativlabor“ eröffnen. Die Raumkosten werden dabei je zur Hälfte von beiden Vereinen getragen. Es soll ein Lern- und Freizeitort mit vielfältigen Angeboten aus den Bereichen MINT und Medien, eine Anlaufstelle zum Thema Medienkompetenz und Medienbildung für die breite Stadtbevölkerung mit kostenfreien und altersgerechten Angeboten entstehen. Damit fallen für das SIN – Studio im Netz e. V. jährlich Miet- und Mietnebenkosten sowie zusätzliche Fachpersonalkosten und Tarifsteigerungen zur Bespielung der neuen Räume an – für 2023 entsprechend weniger für den anteiligen Jahreszeitraum nach Eröffnung, die voraussichtlich im Herbst 2023 sein wird.

Den erhöhten Mehrbedarf für die Bespielung des Kreativlabors in den restlichen Monaten des Jahres 2023 nach Eröffnung kann das West Up über Drittmittel finanzieren. Ab 2024 entsteht aber ein zusätzlicher Zuwendungsbedarf i. H. v. insgesamt rund 30.000 €, der ab 2024 dauerhaft über eine Ausweitung des Förderbudgets finanziert werden muss. Einmalige Kosten für die Anschaffung der dringend notwendigen technischen Ausstattung des Kreativlabores i. H. v. 19.900 € wurden zum Eckdatenbeschluss des IT -Referats für das Haushaltsjahr 2024 angemeldet.

#### **4.5 Ausblick**

Medienkultur und -pädagogik stehen vor ständig sich neu entwickelnden Handlungs- und Themenfeldern, der Bedarf an Medienkompetenzvermittlung in der Stadtgesellschaft steigt. Qualitätsvolle Angebote sollten daher nicht nur gut unterstützt sondern auch – wo möglich – ausgebaut werden.

#### **Anhörung des Bezirksausschusses**

In dieser Beratungsangelegenheit ist die Anhörung eines Bezirksausschusses nicht vorgesehen (vgl. Anlage 1 der BA-Satzung).

#### **Abstimmung mit anderen Referaten und Stellen**

Die Beschlussvorlage ist mit dem Referat für Bildung und Sport, dem Kulturreferat und dem IT-Referat abgestimmt.

Die Stellungnahme des IT-Referats ist dem Beschluss als Anlage 2 beigelegt.  
Das Sozialreferat teilt hierzu ergänzend mit, dass von Seiten des Sozialreferats für die Umsetzung der Fachstelle Medien keine Zurverfügungstellung von Bildungs-IT durch das IT-Referat benötigt wird.

Das vorgestellte Konzept der „Fachstelle Medien“ im Stadtjugendamt ist nicht als Maßnahme in der Digitalisierungsstrategie geführt, insofern wurde der konkrete Bezug zur Digitalisierungsstrategie auf Seite 27 im Text entfernt.

Auf Seite 28 wurde die gewünschte Anpassung der Textstelle übernommen.

Eine rechtzeitige Übermittlung der Beschlussvorlage nach Nr. 5.6.2 der AGAM war aufgrund umfangreicher verwaltungsinterner Abstimmungsprozesse nicht möglich.  
Eine Behandlung in der heutigen Sitzung ist jedoch erforderlich, um die Bearbeitungsfrist des Antrags Nr. 20-26 / A 02551 von der SPD / Volt-Fraktion bis 31.03.2023 einzuhalten.

Dem Korreferenten, Herrn Stadtrat Schreyer, der Verwaltungsbeirätin, Frau Stadträtin Odell, der Stadtkämmerei, der Gleichstellungsstelle für Frauen, dem Referat für Bildung und Sport, dem Kulturreferat, dem IT-Referat, dem Migrationsbeirat und dem Sozialreferat/Stelle für interkulturelle Arbeit ist ein Abdruck der Sitzungsvorlage zugeleitet worden.

## **II. Antrag der Referentin**

1. Das Sozialreferat wird beauftragt, an das IT-Referat heranzutreten, um Verhandlungen aufzunehmen, damit eine entsprechende Beschlussvorlage zur Umsetzung und Realisierung des Konzepts der „Fachstelle Medien“ seitens des IT-Referates erstellt wird.
2. Der Antrag 20-26 / A 02551 von der SPD / Volt-Fraktion vom 21.03.2022 ist geschäftsordnungsgemäß behandelt.
3. Dieser Beschluss unterliegt nicht der Beschlussvollzugskontrolle.

**III. Beschluss**

nach Antrag.

Die endgültige Beschlussfassung obliegt der Vollversammlung des Stadtrates.

Der Stadtrat der Landeshauptstadt München  
Kinder- und Jugendhilfeausschuss

Die Vorsitzende

Die Referentin

Verena Dietl  
Bürgermeisterin

Dorothee Schiwy  
Berufsm. Stadträtin

**IV. Abdruck von I. mit III.**

über D-II-V/SP (2x)

**an das Revisionsamt**

z. K.

**V. Wv. Sozialreferat**

1. Die Übereinstimmung vorstehenden Abdrucks mit der beglaubigten Zweitschrift wird bestätigt.

2. **An das Sozialreferat, Stelle für interkulturelle Arbeit**

**An die Gleichstellungsstelle für Frauen**

**An die Stadtkämmerei**

**An das Referat für Bildung und Sport**

**An das Kulturreferat**

**An das IT-Referat**

**An den Migrationsbeirat**

z. K.

Am