

André Weßel/Friederike von Gross (Hrsg.)

Aufwachsen mit KI

**Medienbildung, Datenschutz und digitale Selbstbestimmung
im Kindes- und Jugendalter**

André Weßel/Friederike von Gross (Hrsg.)

Aufwachsen mit KI

**Medienbildung, Datenschutz und digitale Selbstbestimmung
im Kindes- und Jugendalter**

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

André Weßel/Friederike von Gross (Hrsg.)

Aufwachsen mit KI

**Medienbildung, Datenschutz und digitale Selbstbestimmung
im Kindes- und Jugendalter**

Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Obernstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

André Weßel
Dr. Friederike von Gross
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2026
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-210-1

Easy-IT

(Besondere Anerkennung in der Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“)

Das Projekt *Easy-IT* fördert die digitale Teilhabe von Jugendlichen mit Behinderungen, insbesondere mit Migrationshintergrund. In praxisnahen Workshops lernen sie, sich sicher im Internet zu bewegen, persönliche Daten zu schützen und digitale Tools verantwortungsvoll zu nutzen. Ziel ist es, ihre technischen Fähigkeiten, ihr Selbstbewusstsein und ihre gesellschaftliche Teilhabe zu stärken.

Thema

Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung

Zielgruppe/n

Jugendliche mit Behinderung

Methoden

Praxisorientierte Workshops:

- Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu Computern, Tablets, Smartphones
- Übungen zu sicherem Surfen, Datenschutz und Passwörtern

Interaktive Gruppenübungen:

- Rollenspiele zu Cybergrooming oder Cybermobbing
- Diskussionen über Fake News und Online-Kommunikation

Digitale Aufgaben & Challenges:

- Eigene E-Mails verfassen, Sicherheitsfunktionen testen
- Erstellung kleiner Projekte oder Reels zu Themen wie Datenschutz

Peer-to-Peer-Lernen:

- Jugendliche erklären anderen Teilnehmenden oder Eltern Internetgefahren
- Förderung von Selbstvertrauen und sozialem Lernen

Visuelle & barrierefreie Materialien:

- Einfache Anleitungen, Symbole, leicht verständliche Texte
- Nutzung von Videos, Illustrationen und interaktiven Tools

Individuelle Beratung:

- Unterstützung bei persönlichen Fragen und Problemen
- Fokus auf kulturelle und sprachliche Bedürfnisse

Projektlaufzeit

Easy-It startete während der Corona-Pandemie im Jahr 2021, da sich Jugendliche mit Behinderung in dieser Zeit verstärkt online bewegten und nur wenig Erfahrung im sicheren Umgang mit digitalen Medien hatten. Das Projekt lief bis Ende 2024.

Ergebnisse

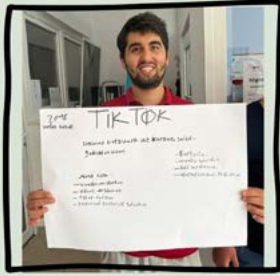
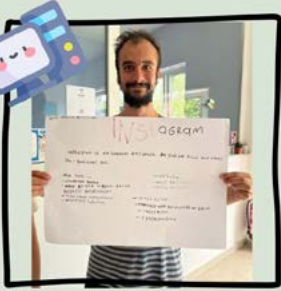
Die Jugendlichen konnten ihre digitalen Kompetenzen deutlich verbessern, sich sicher im Internet bewegen und persönliche Daten schützen. Durch regelmäßige Workshops lernten sie, worauf sie im digitalen Alltag achten müssen und wie sie soziale Medien sowie digitale Inhalte verantwortungsvoll nutzen können. Gleichzeitig stärkten die Angebote ihr Selbstbewusstsein und ihre soziale Teilhabe. Ihr erlerntes Wissen gaben sie durch eigene Reels und Präsentationen an Eltern und Gleichaltrige weiter.

Gerade Jugendliche mit Behinderungen benötigen aufgrund von Vergesslichkeit oder Unsicherheiten häufig wiederholte Erklärungen und kontinuierliche Unterstützung. Daher waren regelmäßige Übungen, Wiederholungen und eine langfristige Begleitung besonders

wichtig, um die Inhalte nachhaltig zu festigen und die selbstständige Nutzung digitaler Medien zu fördern.

Kontakt

Duha e.V. – Verein für soziale Dienste
Demet Ucar
E-Mail: projekt@duha-ev.de
Web: <https://duha-ev.de/easy-it-2/>



Im Interview

Easy-IT

Duha e.V. – Verein für soziale Dienste

Demet Ucar

Herausragendes und Spezielles

Was ist das Besondere an Ihrem Projekt?

Unser Projekt ist besonders, weil es Jugendlichen mit Behinderungen, die meisten mit Migrationshintergrund, eine digitale Teilhabe ermöglicht, die ihnen oft verwehrt bleibt. Wir arbeiten inklusiv und praxisnah: Die Jugendlichen lernen nicht nur technische Fertigkeiten, sondern werden durch kreative Formate wie eigene Reels und Präsentationen aktiv in den Lernprozess eingebunden. Dabei stärken sie ihr Selbstbewusstsein und ihre soziale Teilhabe, indem sie ihr Wissen an andere weitergeben. Besonders wertvoll ist, dass wir die Jugendlichen kontinuierlich begleiten und fördern, da gerade sie manchmal Unterstützung brauchen, um Erlerntes nicht zu vergessen. So schaffen wir einen sicheren Raum, in dem sie selbstbewusst und selbstbestimmt in der digital geprägten Welt agieren können.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

Unser Projekt hat das Ziel, Jugendliche mit Behinderungen, insbesondere mit Migrationshintergrund, zu sicheren, selbstbewussten und verantwortungsvollen Nutzenden digitaler Medien zu machen. Sie sollen grundlegende digitale Kompetenzen erwerben, den Umgang mit E-Mail, sozialen Netzwerken und Künstlicher Intelligenz erlernen und gleichzeitig für Risiken im Internet, Datenschutz und Cybergefahren sensibilisiert werden. Darüber hinaus möchten wir ihr Selbstbewusstsein stärken, kritisches Denken fördern und ihre soziale Teilhabe unterstützen, damit sie selbstbestimmt und kompetent in der digital geprägten Welt agieren können.

Methoden:

- *Praxisnahe Workshops:* Schritt-für-Schritt-Anleitungen für Computer, Tablets und digitale Anwendungen;
- *Interaktive Gruppenübungen und Rollenspiele:* Thematisierung von Cybergrooming, „Fake News“ und Cybermobbing;
- *Kreative Aufgaben:* Produktion von Reels oder Präsentationen, um Wissen praktisch anzuwenden und weiterzugeben;
- *Individuelle Beratung:* Unterstützung bei persönlichen Fragen und Berücksichtigung kultureller und sprachlicher Bedürfnisse;
- *Barrierefreie Materialien:* Einfache Anleitungen, visuelle Hilfen und leicht verständliche Texte für inklusives Lernen.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

*a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?*

Die Teilnehmer*innen hatten vorher eher wenige spezifische Kenntnisse.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Das Projekt *Easy-IT* fördert mehrere zentrale Bereiche der Medienkompetenz. Dazu gehören Bedienungs- und Nutzungskompetenz, indem die Jugendlichen den sicheren Umgang mit Computern, Tablets, E-Mail und sozialen Netzwerken erlernen. Außerdem werden Informationskompetenz und kritisches Denken gestärkt, da sie lernen, Desinformation zu erkennen und Quellen zu hinterfragen. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf Schutz- und Sicherheitskompetenz, etwa durch das Bewusstsein für Datenschutz, sichere Passwörter und den Umgang mit Cybergefahren. Schließlich

werden Kommunikations- und Partizipationskompetenz gefördert, indem die Jugendlichen ihr Wissen in Präsentationen oder kreativen Reels weitergeben und so aktiv am digitalen und gesellschaftlichen Leben teilnehmen.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Teilnehmenden haben grundlegende und praxisnahe Kenntnisse im sicheren Umgang mit digitalen Medien erworben. Sie können Computer, Tablets und E-Mail sicher bedienen, persönliche Daten schützen und Risiken im Internet erkennen. Außerdem haben sie gelernt, barrierefreie digitale Inhalte zu erstellen und ihr Wissen kreativ in Reels oder Präsentationen weiterzugeben. Durch diese Kompetenzen sind sie in der Lage, selbstbewusst, sicher und verantwortungsvoll in der digitalisierten Welt zu agieren.

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Bei der Vorbereitung und Durchführung des Projekts stießen wir auf einige Herausforderungen. Die Jugendlichen benötigten regelmäßig Pausen, da die Workshops viele Inhalte auf einmal vermittelten und die Konzentration nachließ. Außerdem kam es vor, dass Erlerntes aus vorherigen Stunden vergessen wurde, sodass wir Inhalte wiederholen und nachholen mussten – das stellte auch für uns eine organisatorische Herausforderung dar. Pädagogisch zeigte sich, dass manche theoretischen Themen auf weniger Interesse stießen, während praxisnahe Übungen und kreative Aufgaben, wie das Erstellen von Reels oder praktische Übungen am Computer, große Begeisterung auslösten. Diese Unterschiede haben wir durch flexible Planung, regelmäßige Pausen, Wiederholungen und die Fokussierung auf praxisnahe, interaktive Methoden erfolgreich ausgeglichen, sodass die Jugendlichen motiviert und nachhaltig lernen konnten.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Die Teilnehmer*innen brauchen keine technischen Voraussetzungen für unser Projekt. Die Projektleitenden bzw. -umsetzenden sollten auf dem aktuellen Stand (Computer, Tablets und digitale Anwendungen) sein.

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Man sollte sehr viel Geduld und Motivation für ähnliche Projekte mitbringen.

Motivation

a) War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?

Die Zielgruppe war grundsätzlich motiviert, am Projekt teilzunehmen. Gelegentlich mussten wir die Teilnehmenden jedoch zusätzlich motivieren, da der theoretische Teil für manche schnell langweilig wurde. Um die Motivation hochzuhalten, haben wir regelmäßig Pausen eingelegt, Musik gespielt und gemeinsam TikTok-Videos oder Reels angeschaut, wodurch die Jugendlichen aktiv eingebunden und positiv angesprochen wurden.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Ich denke, dass das gemeinsame Erwerben von Wissen den Teilnehmenden Freude bereitet hat. In den Workshops entsteht Vertrauen, und dort, wo Vertrauen wächst, entsteht auch Spaß.

c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Es ist schön zu sehen, wie sehr die Jugendlichen am Leben teilhaben möchten. Nach jeder Stunde teilten sie gerne ihre Erlebnisse mit uns und wir lachten gemeinsam. Solche Momente

motivieren mich, weiterhin mit ihnen zu arbeiten und weitere Projekte und Workshops durchzuführen.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

a) Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?

Durch das Projekt *Easy-IT* haben sich mehrere positive Veränderungen ergeben. Die Jugendlichen mit Behinderungen sind deutlich sicherer und selbstbewusster im Umgang mit digitalen Medien geworden und können Risiken im Internet besser einschätzen. Sie zeigen mehr Eigeninitiative, teilen ihr Wissen mit Gleichaltrigen und Eltern und beteiligen sich aktiv an digitalen und sozialen Aktivitäten. Auch innerhalb unserer Einrichtung hat sich die Vertrauensbasis und Zusammenarbeit gestärkt, da die Jugendlichen motiviert und engagiert an den Workshops teilnahmen. Darüber hinaus trägt das Projekt im Stadtteil dazu bei, digitale Inklusion zu fördern und das Bewusstsein für die Bedürfnisse junger Menschen mit Behinderungen zu erhöhen.

b) Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Das Projekt läuft seit 2025 leider nicht mehr, weil uns die benötigten Ressourcen fehlen.

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Besonders spannend waren die Inhalte rund um das Erstellen und Bearbeiten von Profilen in sozialen Netzwerken. Zum Beispiel haben wir gemeinsam ein Instagram-Profil erstellt, bei dem die Jugendlichen sich kreativ austoben konnten. Auch das Aufnehmen und Bearbeiten von Videos machte großen Spaß und war ein motivierender Teil der Workshops.



Trends und Interessen der Zielgruppe

a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?

Die Jugendlichen interessieren sich aktuell besonders dafür, Leute kennenzulernen und Storys oder Beiträge in sozialen Medien zu posten.

b) Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Wir haben in den Workshops Vertrauen zu den Jugendlichen aufgebaut, sodass sie uns offen zeigen, womit sie sich beschäftigen, und ihre Fragen und Probleme mit uns besprechen. Dadurch können wir rechtzeitig reagieren und sie gezielt bei digitalen Herausforderungen und Risiken unterstützen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit in Ihrer Einrichtung?

Der Erfolg des Projekts zeigt, dass praxisnahe, kreative und vertrauensvolle Medienarbeit bei Jugendlichen mit Behinderungen sehr gut ankommt. Wir sehen die Chance, digitale Kompetenzen systematisch in weitere Angebote unserer Einrichtung zu integrieren und die Jugendlichen langfristig zu fördern. Durch den Aufbau von Vertrauen und motivierenden Lernformaten können wir sie kontinuierlich unterstützen, selbstbestimmt und sicher in der

digitalisierten Welt zu agieren. Zudem eröffnet der Erfolg die Möglichkeit, neue interaktive Formate wie Videos, Reels oder spielerische Übungen stärker in unsere Bildungsarbeit einzubinden.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Der Erfolg zeigt, dass medienpädagogische Projekte besonders wirksam sind, wenn sie zielgruppenspezifisch, praxisnah und partizipativ gestaltet werden. Sie bieten die Chance, digitale Teilhabe zu fördern, Medienkompetenz zu stärken und junge Menschen auf die Herausforderungen der digital geprägten Welt vorzubereiten. Zudem können solche Projekte soziale Inklusion und Selbstbewusstsein stärken, indem Jugendliche aktiv in die Gestaltung und Weitergabe von Wissen einbezogen werden. Auf gesellschaftlicher Ebene leisten sie einen Beitrag dazu, dass alle Jugendlichen – unabhängig von Behinderungen oder Migrationshintergrund – gleichberechtigt und sicher am digitalen Leben teilnehmen können.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Für erfolgreiche medienpädagogische Projektarbeit sind gut ausgestattete Räumlichkeiten und Technik, ausreichend Zeit für Inhalte und

Pausen sowie qualifizierte, motivierte Mitarbeitende entscheidend. Flexible, praxisnahe Methoden und kreative Lernformate wie Videos oder Reels fördern Motivation und Selbstständigkeit. Ressourcen wie Fördermittel sind wichtig, um Ausstattung, Personal und Materialien langfristig sicherzustellen. Diese Rahmenbedingungen lassen sich durch gezielte Förderungen, Kooperationen und partizipative Planung schaffen, sodass die Jugendlichen nachhaltig digitale Kompetenzen entwickeln können.

Feedback

Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge oder weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?

Um die Jugendlichen bestmöglich zu unterstützen, ist es wichtig, die Inhalte stets aktuell zu halten, damit sie im digitalen Alltag keine Schwierigkeiten haben. Ein nächster Schwerpunkt könnte Künstliche Intelligenz (KI) sein: Wie man sie nutzt, wofür sie eingesetzt werden kann, wie sie den Alltag erleichtert und welchen Einfluss sie generell hat. Dabei wird der Schutz im Netz weiterhin bei jedem Thema eine zentrale Rolle spielen.

Interviewpartnerin

Demet Ucar: Projektkoordinatorin bei Duha e.V. seit 2022.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Der Name der Urheberin (siehe Interviewpartnerin) soll bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.