



3D-Tagung – kantonale Fachtagung Jugend 2024

Programmschwerpunkt

08.00	Empfang mit Kaffee
08.30	Begrüssung
08.40	Referat mit Fragerunde « always on – die Welt der digitalen Medien aus Sicht von Jugendlichen » Rahel Heeg, Co-Leiterin Institut Kinder- und Jugendhilfe, Hochschule für Soziale Arbeit FHNW
09.35	Input « Medien und Informatik – der Bildungsauftrag der Volksschule » Lukas Dettwiler, Leiter ICT Bildung, Bildungs-, Kultur- und Sportdirektion
09.45	Pause
10.15	Referat mit Fachgespräch « Chancen und Risiken digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter: Pathologischer Konsum, Mechanismen und Relevanz für die psychische Gesundheit und Prävention » Stefanie Schmidt, Professorin Klinische Psychologie des Kindes- und Jugendalters, Universität Bern
11.15	Atelier Runde 1 Siehe Detailprogramm Seite 3 und 4
12.15	Mittagspause – Stehlunch
13.30	Input OKJA-BL
13.45	Referat mit Fragerunde « GAMES – Reiz und Reizwort » Florian Lippuner, Medienwissenschaftler, Erwachsenenbildner, Autor, Gameflow.ch
14.40	Grusswort Regierungsrätin Kathrin Schweizer
14.50	Pause und Transfer in Atelier
15.20	Atelier Runde 2 Siehe Detailprogramm Seite 3 und 4
16.25	Gemeinsamer Abschluss der Tagung
16.45	Schluss der Tagung

Veranstaltungsort

FHNW Campus Muttentz, Hofackerstrasse 30, 4132 Muttentz

Tagungsmoderation

Andy Limacher, ProjektForum

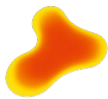
Tagungsunterlagen

Die Tagungsunterlagen finden Sie auf www.3d-tagung.bl.ch oder direkt



Kontakt

Fabienne Guggisberg, Gesundheitsförderung Baselland, gesundheitsfoerderung@bl.ch



Ateliers im Detail

Alle Ateliers werden zweimal angeboten und dauern jeweils 55 Minuten.

«Informationssicherheit und Datenschutz – was gilt es zu beachten?» (Raum: 01.N.07)



Jonas Annasohn, IT-Sicherheitsbeauftragter der Direktion, BKSD

Die Währung der digitalen Welt sind Daten und Informationen. Dabei werden viele Angebote als «kostenlos» angeboten, in Wahrheit zahlen wir jedoch mit unseren Informationen, die wir preisgeben. Dabei werden die Informationssicherheit und der Datenschutz oft vernachlässigt.

Wir besprechen Massnahmen, Vorfälle und Grundlagen der Informationssicherheit und des Datenschutzes auch anhand von Gratisdiensten.

Psychisch gesund dank Smartphone (Raum: 02.N.09)



Anina Hanimann, Fachbereichsleiterin Gesundheitsförderung und Prävention, Interface AG

Digitale Medien werden oft als Risiko für die psychische Gesundheit junger Menschen porträtiert. Doch können sie die psychische Gesundheit auch fördern? Wir diskutieren das Potenzial digitaler Helfer zur Förderung der psychischen Gesundheit junger Menschen.

KI nutzen und verstehen: Aufwachsen im Zeitalter von KI (Raum: 01.S.01)



Severin Brunold, PICTS-Berater und Mittelschullehrer Geografie & Informatik, Gymnasium Oberwil

Künstliche Intelligenz ist allgegenwärtig: im Internet und auf den sozialen Medien, bei Google und Snapchat. Wir besprechen, wie KI funktioniert, wie Jugendliche sie nutzen und wie sie uns beeinflusst – aber auch, wie wir mit KI effizienter werden und besser lernen können.

Cyberkriminalität und Darknet (Raum: Nord, 01.N.25)



Lukas Wunderlin, Leitung Abteilung Cybercrime, Kriminalpolizei, Polizei Basel-Landschaft

In diesem Referat werden die gängigsten Cybercrime-Phänomene und entsprechende Schutzmassnahmen thematisiert. Der Schwerpunkt liegt dabei auf den Phänomenen, die insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene betreffen. Im zweiten Teil widmen wir uns der Entmystifizierung des Darknets.

Selbstbild und Soziale Medien (Raum: 01.S.07)



Ronia Schiffan, Gesundheits- und Medienpsychologin, externas.ch

Wie sehen sich junge Frauen in der Schweiz und wie präsentieren sie sich in den sozialen Netzwerken? Wie beeinflussen soziale Netzwerke das Selbstbild junger Frauen? Und wie können sie sich schützen? Im Anschluss wird gezeigt, wie diese Themen in der Präventionsarbeit und in der psychologischen Beratung von Jugendlichen behandelt werden.

Jugendliche und Pornographie – Zahlen, Fakten und Tools (Raum: 01.S.15)



Bruno Wermuth, Paar- und Sexualtherapeut, Sexualpädagoge

Pornographie ist im Netz frei zugänglich. Dies stellt erziehungs- und bildungsverantwortliche Personen vor Probleme. Ist Pornografie gefährlich? Aus welchen Gründen wird sie von Jugendlichen konsumiert? Welche Auswirkungen hat der Konsum auf Jungen und Mädchen? Und welche Kompetenzen werden benötigt, um souverän damit umzugehen?

TikTok-Trend Selbstdiagnose (Raum: 02.N.17)

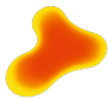


Cilla Geering, Psychologin MSc, Gesundheitsförderung Baselland

Auf TikTok liegt die psychologische Selbstdiagnose voll im Trend - über 50'000 deutschsprachige Videos mit dem Hashtag ADHS zeigen vermeintliche Symptome und Behandlungsmöglichkeiten. Wie werden psychische Störungen auf den Sozialen Medien dargestellt und warum diagnostizieren sich Jugendliche anhand dieser Videos selbst?



mit
Fallbeispielen



Peer Education und Medienkompetenz (Raum: 02.N.13)



Hannes Baer, Geschäftsführer, inTeam Basel

Ausgehend vom Peer-Education Projekt «Medienkompetenz», welches im Motivationsemester inTeam im Rahmen des nationalen Programms Jugend und Medien als Modellprojekt gefördert und evaluiert wurde, wird aufgezeigt, wie Jugendliche bei der Weiterentwicklung von Medienkompetenzen unterstützt werden können.

Zwischen Beziehungspflege und Nachrichtenkompetenz – TikTok-Nutzung begleiten (Raum: 02.S.01)



Laurent Sedano, Verantwortlicher Medien- und Informationskompetenz Kantonsbibliothek Basel-land, redenübermedien.ch, kopf-stand.org

TikTok ist für viele Jugendliche die Hauptinformationsquelle, birgt aber auch Risiken wie Informationsüberflutung und deren negative Auswirkungen auf das psychische Wohlbefinden. Im Workshop erarbeiten wir Methoden zur Begleitung der Mediennutzung und stärken die Informationskompetenz durch das 5A-Modell zur Entschlüsselung von Kurzvideos.

Sicher vernetzt: Smart Parenting im digitalen Zeitalter (Raum: 02.N.01)



Evelyn Müller-Lüscher, Sozialpädagogin, Erwachsenenbildnerin SVEB I, Verein Netpathie

Was brauchen Eltern von uns Fachpersonen, um Ihre Kinder/Jugendlichen zu befähigen, digitale Medien verantwortungsbewusst zu nutzen? Empowerment, Tipps und Tricks zur Elternarbeit. Ein interaktiver, partizipativer Workshop.

Games – Das missverstandene Medium (Raum: 01.S.15)



Marc Bodmer, Cyberculturist und Journalist BR, marcobodmer.com

Über 90 Prozent der männlichen und zwei Drittel der weiblichen Jugendlichen in der Schweiz spielen regelmässig Games. Zeitverschwendung oder Lernplattform? Wir betrachten Vorurteile, problematische Aspekte, die Faszination und das Potenzial von Videospielen im (schulischen) Alltag.

Legende Ateliers

Workshop



Inputreferat

