

Kinder- und Jugendschutzkonzept

*Projekt „DeepFake Ranger – Digital
Democracy Ambassadors“*

Verein MadeByKids



Version: 1.0

Datum: 30. April 2026

INHALTSVERZEICHNIS

. <u>1. Einleitung & Zielsetzung.....</u>	<u>3</u>
. <u>2. Grundprinzipien.....</u>	<u>4</u>
. <u>3. Beschreibung der Aktivität & Risikokontext.....</u>	<u>8</u>
. <u>4. Zielgruppe.....</u>	<u>11</u>
. <u>5. Verhaltenskodex für Mitarbeitende & Trainer:innen.....</u>	<u>14</u>
. <u>5.9 Pädagogische Leitlinien.....</u>	<u>16</u>
. <u>6. Digitale Sicherheit & Präsenzaktivitäten.....</u>	<u>17</u>
. <u>7. Social Media & Content Creation.....</u>	<u>20</u>
. <u>8. Datenschutz & Einwilligungen.....</u>	<u>22</u>
. <u>9. Melde- und Eskalationswege.....</u>	<u>25</u>
. <u>10. Umgang mit Vorfällen.....</u>	<u>27</u>
. <u>11. Rollen & Verantwortlichkeiten.....</u>	<u>29</u>
. <u>12. Schulung & Sensibilisierung.....</u>	<u>32</u>
. <u>13. Zustimmung & Geltungsbereich.....</u>	<u>34</u>

1. Einleitung & Zielsetzung

Der Verein MadeByKids setzt im Rahmen des Projekts „DeepFake Ranger – Digital Democracy Ambassadors“ Bildungs- und Beteiligungsformate zur Stärkung von Medienkompetenz, demokratischer Resilienz und digitaler Mündigkeit von Jugendlichen um. Die Umsetzung des Projekts erfolgt mit Unterstützung der DaVinciLab TalentsLounge, die insbesondere die DSGVO-konforme digitale Lernplattform zur Verfügung stellt. Zielgruppe des Projekts sind insbesondere Jugendliche im Alter von 16 bis 18 Jahren aus Berufsschulen, Polytechnischen Schulen (PTS), HAKs, HTLs, überbetrieblichen Ausbildungseinrichtungen sowie weiteren Bildungseinrichtungen in Österreich.

Das Projekt wird im Rahmen von ProEuropeanValuesAT (EU-CERV Programm) gefördert und beinhaltet digitale Lernformate, Webinare, Präsenzworkshops, Peer-to-Peer-Aktivitäten sowie die Erstellung digitaler Inhalte zu den Themen Deepfakes, KI-gestützte Desinformation, Demokratie und EU-Werte.

Der Schutz von Kindern und Jugendlichen hat für den Verein MadeByKids höchste Priorität. Dieses Kinder- und Jugendschutzkonzept dient dazu, sichere, respektvolle und förderliche Lern- und Arbeitsumgebungen für alle teilnehmenden Jugendlichen zu gewährleisten – sowohl in digitalen als auch in physischen Projektformaten.

Das Konzept verfolgt insbesondere folgende Ziele:

- Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Gewalt, Diskriminierung, Grenzverletzungen, Belästigung und Missbrauch.
- Förderung einer respektvollen, inklusiven und sicheren Lernkultur.
- Sicherstellung professioneller Standards im Umgang mit Minderjährigen.
- Schutz der Privatsphäre und personenbezogener Daten von Jugendlichen.
- Sensibilisierung aller Mitarbeitenden und Projektbeteiligten für Kinderschutz und digitale Sicherheit.
- Minimierung von Risiken im Zusammenhang mit digitalen Kommunikations- und Lernformaten.
- Sicherstellung eines verantwortungsvollen Umgangs mit KI-Tools, Social Media und digitalen Inhalten.
- Etablierung klarer Melde- und Eskalationswege bei Verdachtsfällen oder Vorfällen.

Das Kinder- und Jugendschutzkonzept gilt für:

- alle Mitarbeitenden des Vereins MadeByKids,
- externe Trainer:innen und Workshop-Leiter:innen,
- projektbezogene Partner:innen,
- freiwillige Mitwirkende,
- sowie alle Personen, die im Rahmen des Projekts direkten Kontakt mit Jugendlichen haben.

Das Konzept orientiert sich an:

- den Grundwerten der Europäischen Union,
- den Vorgaben des EU-CERV-Programms,
- den „Keeping Children Safe Child Safeguarding Standards“,
- der UN-Kinderrechtskonvention,
- sowie den geltenden österreichischen Datenschutz- und Jugendschutzbestimmungen.

Der Verein MadeByKids versteht Kinder- und Jugendschutz nicht nur als rechtliche Verpflichtung, sondern als zentralen Bestandteil verantwortungsvoller Bildungsarbeit im digitalen Zeitalter.

2. Grundprinzipien

Der Verein MadeByKids verpflichtet sich im Rahmen aller Projektaktivitäten zu einem respektvollen, sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit Kindern und Jugendlichen. Die folgenden Grundprinzipien bilden die verbindliche Basis sämtlicher Bildungs-, Kommunikations- und Workshopformate innerhalb des Projekts „DeepFake Ranger – Digital Democracy Ambassadors“.

2.1 Schutz und Wohl der Jugendlichen

Das Wohl und die Sicherheit der teilnehmenden Jugendlichen stehen bei allen Aktivitäten an oberster Stelle. Alle Projektbeteiligten sind verpflichtet, aktiv dazu beizutragen, physische, psychische, soziale und digitale Risiken für Jugendliche zu minimieren.

Jugendliche sollen sich in allen Projektformaten:

- sicher,
- respektiert,
- ernst genommen,
- diskriminierungsfrei,
- sowie frei von Einschüchterung und Belästigung fühlen können.

2.2 Respekt und Menschenwürde

Alle Jugendlichen werden unabhängig von:

- Geschlecht,
 - Herkunft,
 - Sprache,
 - Religion,
 - Weltanschauung,
 - sexueller Orientierung,
 - Behinderung,
 - sozialem Hintergrund
- oder sonstigen persönlichen Merkmalen mit Respekt und Wertschätzung behandelt.

Diskriminierung, Abwertung, Ausgrenzung, Mobbing, Hassrede oder entwürdigendes Verhalten werden nicht toleriert.

2.3 Gleichbehandlung und Inklusion

Das Projekt verfolgt einen inklusiven Ansatz und fördert die gleichberechtigte Teilhabe aller Jugendlichen. Besonderes Augenmerk gilt Jugendlichen aus unterschiedlichen sozialen, kulturellen und sprachlichen Hintergründen sowie Jugendlichen mit potenziell erhöhtem Unterstützungsbedarf.

Die Projektgestaltung soll möglichst barrierearm, verständlich und zugänglich erfolgen.

2.4 Professionelle Beziehungsgestaltung

Alle Mitarbeitenden, Trainer:innen und Projektbeteiligten verpflichten sich zu einer professionellen und angemessenen Beziehungsgestaltung gegenüber Jugendlichen.

Insbesondere gilt:

- professionelle Distanz wahren,
- keine missbräuchlichen Abhängigkeitsverhältnisse schaffen,
- keine grenzüberschreitende Kommunikation,
- keine unangemessenen privaten Kontakte,
- keine diskriminierenden, sexualisierten oder einschüchternden Aussagen oder Handlungen.

Das Macht- und Vertrauensverhältnis gegenüber Jugendlichen ist jederzeit verantwortungsvoll zu gestalten.

2.5 Schutz der Privatsphäre und personenbezogener Daten

Die Privatsphäre der Jugendlichen ist zu respektieren und personenbezogene Daten sind entsprechend der geltenden Datenschutzbestimmungen vertraulich zu behandeln.

Fotos, Videos oder digitale Inhalte mit Jugendlichen dürfen ausschließlich:

- im projektbezogenen Kontext,
- unter Einhaltung datenschutzrechtlicher Vorgaben,
- sowie nur mit entsprechender Zustimmung verwendet werden.

2.6 Digitale Sicherheit und verantwortungsvoller Technologieeinsatz

Da das Projekt digitale Lern- und Kommunikationsformate sowie KI-bezogene Themen behandelt, wird besonderer Wert auf digitale Sicherheit gelegt.

Jugendliche sollen:

- digitale Risiken erkennen,
- verantwortungsvoll mit digitalen Medien umgehen,
- KI-generierte Inhalte kritisch reflektieren,
- sowie einen sicheren und respektvollen Umgang im digitalen Raum erlernen.

Manipulative, diskriminierende oder missbräuchliche Nutzung digitaler Technologien wird nicht toleriert.

2.7 Beteiligung und Mitbestimmung

Jugendliche werden aktiv ermutigt, im Rahmen des Unterrichts mit der Lehrkraft bzw. einem Coach:

- Fragen zu stellen,
- Feedback zu geben,
- Probleme anzusprechen,
- sowie sich aktiv an Lern- und Diskussionsprozessen zu beteiligen.

Die Meinung und Perspektive der Jugendlichen wird respektiert und ernst genommen.

2.8 Nulltoleranz gegenüber Gewalt und Grenzverletzungen

Der Verein MadeByKids verfolgt eine klare Nulltoleranzpolitik gegenüber:

- Gewalt,
- Belästigung,
- Missbrauch,
- Diskriminierung,
- Cybermobbing,
- Hassrede,
- Einschüchterung,
- sowie jeder Form von grenzverletzendem Verhalten.

Verdachtsfälle oder Vorfälle werden ernst genommen, dokumentiert und gemäß den festgelegten Melde- und Eskalationsstrukturen behandelt.

3. Beschreibung der Aktivität & Risikokontext

Das Projekt „DeepFake Ranger – Digital Democracy Ambassadors“ ist ein Bildungs- und Beteiligungsprojekt zur Förderung von Medienkompetenz, demokratischer Resilienz und digitaler Mündigkeit von Jugendlichen im Alter von 16 bis 18 Jahren.

Im Mittelpunkt stehen die Themen:

- Deepfakes,
- KI-gestützte Desinformation,
- digitale Manipulation,
- Social Media,
- Demokratiebildung,
- sowie europäische Werte und digitale Verantwortung.

Die Umsetzung erfolgt österreichweit in Kooperation mit:

- Berufsschulen,
- Polytechnischen Schulen (PTS),
- HAKs,
- HTLs,
- überbetrieblichen Ausbildungseinrichtungen,
- dem bfi,
- Ausbildungswerkstätten,
- sowie weiteren Bildungs- und Partnerorganisationen.

Das Projekt kombiniert:

- digitale Lernformate,
- Live-Webinare,
- Train-the-Trainer-Formate für Lehrkräfte,
- digitale Lerninhalte,
- ausgewählte Präsenz Workshops,
- Peer-to-Peer-Learning im Klassenraum,
- sowie Content Creation durch Jugendliche.

Die Jugendlichen setzen sich dabei aktiv mit digitalen Inhalten, KI-Tools und Social-Media-Mechanismen auseinander und entwickeln ein kritisches Verständnis für Manipulation, Desinformation und demokratische Verantwortung im digitalen Raum.

3.1 Digitale Projektformate

Ein wesentlicher Teil der Projektaktivitäten findet online statt.

Dazu zählen insbesondere:

- Informations- und Train-the-Trainer-Webinare für Lehrkräfte,
- digitale Lerninhalte, inkl. Lernspiele auf der Lernplattform (bereitgestellt durch DaVinciLab TalentsLounge)
- Live online Workshops für Schulklassen
- digitale Kommunikationskanäle wie Teams Chat
- sowie die Erstellung digitaler Inhalte.

Die digitale Umsetzung ermöglicht eine österreichweite Teilnahme und einen niederschweligen Zugang für Schulen und Jugendliche.

Gleichzeitig entstehen dadurch spezifische Risiken im Bereich:

- Datenschutz,
- digitale Kommunikation,
- Cybermobbing,
- unangemessene Inhalte,
- digitale Grenzverletzungen,
- sowie missbräuchliche Nutzung digitaler Technologien.

3.2 Präsenzworkshops und Vor-Ort-Aktivitäten

Zusätzlich zu den digitalen Formaten werden Präsenzworkshops mit ausgewählten Jugendlichen und Ambassador-Gruppen durchgeführt.

Diese finden insbesondere statt:

- an Schulen,
- beim bfi,
- in Ausbildungswerkstätten,
- sowie vereinzelt in den Büroräumlichkeiten des Vereins MadeByKids.

Workshops in den Büroräumlichkeiten:

- finden ausschließlich in Kleingruppen statt,
- umfassen maximal ca. 15 Jugendliche,

Die Präsenz Formate dienen insbesondere:

- der vertieften Auseinandersetzung mit Medienkompetenz,
- der gemeinsamen Projektarbeit,
- der Reflexion digitaler Inhalte,
- sowie der Entwicklung von Social-Media- Content

Auch bei Präsenz Formaten bestehen potenzielle Risiken, insbesondere:

- unangemessene Kommunikation,
- Grenzverletzungen,
- Diskriminierung,
- Konflikte innerhalb von Gruppen,
- fehlende professionelle Distanz,
- oder unangemessene Nutzung von Foto-, Video- oder digitalen Inhalten.

Der Verein MadeByKids verpflichtet sich daher, sowohl bei digitalen als auch bei physischen Projektformaten klare Schutzmaßnahmen, Verhaltensregeln und Verantwortlichkeiten sicherzustellen.

3.3 Spezifischer Risikokontext des Projekts

Das Projekt behandelt bewusst Themen mit erhöhtem Sensibilitäts- und Risikopotenzial im digitalen Raum.

Dazu zählen insbesondere:

- Deepfakes,
- manipulierte Bild- und Audioinhalte,
- digitale Täuschung,
- algorithmische Manipulation,
- Desinformation,
- Social-Media-Dynamiken,
- sowie potenziell problematische KI-generierte Inhalte.

Im Rahmen des pädagogischen Ansatzes erleben die Jugendlichen zu Beginn in einer Spielwelt-Simulation gezielt eine digitale Manipulation. Dies dient der didaktischen Strategie der Inokulation (Impftheorie), um durch die kontrollierte Vorab-Erfahrung eine erhöhte psychologische Widerstandsfähigkeit (Resilienz) gegen Manipulationsmechanismen aufzubauen.

Das Projekt verfolgt daher einen pädagogisch begleiteten und reflektierten Ansatz:

- KI- und Deepfake-Technologien werden ausschließlich im Bildungs- und Reflexionskontext eingesetzt,
- Im Rahmen der Content Creation erstellen die Jugendlichen mit KI-Tools Plakate und Kurz-Videos (Shorts) gegen Deepfakes, um Bewusstsein zu schaffen und andere im Sinne des Peer-to-Peer-Learnings zu schützen.
- diskriminierende, gewaltverherrlichende oder menschenverachtende Inhalte sind ausgeschlossen,
- und die Workshops werden moderiert und begleitet durchgeführt.

Besonderer Wert wird darauf gelegt:

- kritisches Denken zu fördern,
- Manipulationsmechanismen verständlich zu machen,
- demokratische Werte zu stärken,
- sowie Jugendliche zu einem verantwortungsvollen und reflektierten Umgang mit digitalen Technologien zu befähigen.

Zusätzlich werden im Projekt folgende konkrete Risiken besonders berücksichtigt:

- unangemessene Kommunikation zwischen Projektbeteiligten und Jugendlichen,
- problematische oder altersunangemessene digitale Inhalte,
- Cybermobbing oder abwertende Kommunikation innerhalb von Gruppen,
- unbeabsichtigte oder unzulässige Veröffentlichung personenbezogener Daten,
- Missbrauch von Fotos, Videos, Stimmen oder anderen digitalen Identitätsmerkmalen,
- missbräuchliche Erstellung oder Verbreitung von Deepfakes,
- Grenzüberschreitungen in Chats, Videokonferenzen oder digitalen Arbeitsräumen,
- sowie Risiken durch unmoderierte Peer-Kommunikation.

Diese Risiken werden durch klare Verhaltensregeln, moderierte Lernsettings, datenschutzkonforme Prozesse, Einwilligungsmanagement und definierte Melde- und Eskalationswege minimiert.

4. Zielgruppe

Das Projekt „DeepFake Ranger – Digital Democracy Ambassadors“ richtet sich primär an Jugendliche im Alter von etwa 16 bis 18 Jahren in österreichischen Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen.

Die Zielgruppe umfasst Jugendliche unterschiedlicher Schulformen, Ausbildungswege und Bildungsformate. Dazu zählen beispielsweise:

- Berufsschulen,
- Polytechnische Schulen (PTS),
- Handelsakademien (HAK),
- Höhere Technische Lehranstalten (HTL),
- überbetriebliche Ausbildungseinrichtungen,
- Ausbildungswerkstätten,
- sowie weitere schulische und außerschulische Bildungsformate.

Die genannten Schul- und Ausbildungsformen dienen beispielhaft der Beschreibung der Zielgruppe und können sich im Verlauf des Projekts erweitern oder verändern.

Der Fokus liegt insbesondere auf Jugendlichen, die:

- sich intensiv in digitalen und sozialen Medien bewegen,
- kurz vor ihren ersten demokratischen Entscheidungen als Erstwähler:innen stehen,
- sowie in ihrem Alltag regelmäßig mit digitalen Informationen, Social Media und KI-generierten Inhalten konfrontiert sind.

Das Projekt richtet sich bewusst auch an Jugendliche aus:

- unterschiedlichen sozialen Hintergründen,
- urbanen und ländlichen Regionen,
- unterschiedlichen kulturellen und sprachlichen Communities,
- sowie potenziell vulnerablen oder strukturell benachteiligten Gruppen.

Durch den österreichweiten und hybriden Ansatz soll ein möglichst niederschwelliger Zugang ermöglicht werden.

4.1 Arbeit mit Minderjährigen

Ein Teil der teilnehmenden Jugendlichen ist zum Zeitpunkt der Projektteilnahme minderjährig.

Der Verein MadeByKids verpflichtet sich daher:

- zu einem besonders verantwortungsvollen Umgang mit Minderjährigen,
- zur Einhaltung der geltenden Kinder- und Jugendschutzbestimmungen,
- zur Berücksichtigung altersgerechter Kommunikation und Methoden,
- sowie zur Umsetzung dieses Kinder- und Jugendschutzkonzepts in allen Projektformaten.

Alle Mitarbeitenden, Trainer:innen und Projektbeteiligten haben bei der Arbeit mit Jugendlichen:

- professionell,
- respektvoll,
- diskriminierungsfrei,
- sowie alters- und situationsangemessen zu handeln.

4.2 Besondere Schutzbedürfnisse

Der Verein MadeByKids berücksichtigt, dass Jugendliche unterschiedliche:

- persönliche,
- soziale,
- sprachliche,
- kulturelle,
- emotionale
und digitale Voraussetzungen mitbringen.

Besondere Aufmerksamkeit gilt Jugendlichen:

- mit erhöhtem Unterstützungsbedarf,
- mit negativer Erfahrung im digitalen Raum,
- die von Cybermobbing oder Diskriminierung betroffen waren,
- oder die durch manipulative digitale Inhalte emotional belastet werden könnten.

Das Projekt verfolgt daher einen pädagogisch begleiteten, sensiblen und respektvollen Ansatz.

Die Vermittlung der Inhalte erfolgt:

- altersgerecht,
- reflektiert,
- diskriminierungsfrei,
- sowie unter Berücksichtigung der emotionalen und sozialen Sicherheit der Jugendlichen.

4.3 Beteiligung und Freiwilligkeit

Das Projekt fördert die aktive Beteiligung und Mitgestaltung der Jugendlichen im Rahmen des Schulunterrichts, der Live-Online-Workshops bzw. der Präsenzformate.

Jugendliche werden ermutigt:

- Fragen zu stellen,
- eigene Meinungen einzubringen,
- Inhalte kritisch zu reflektieren,
- sowie sich aktiv an Diskussionen und Projektarbeiten zu beteiligen.

Die Teilnahme an zusätzlichen Aktivitäten wie:

- Ambassador-Programmen,
 - vertiefenden Workshops,
 - Interviews,
 - Foto- oder Videoaufnahmen,
 - oder Social-Media-Formaten
- erfolgt grundsätzlich freiwillig und unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher und organisatorischer Vorgaben der jeweiligen Bildungseinrichtungen.

5. Verhaltenskodex für Mitarbeitende & Trainer:innen

Alle Mitarbeitenden, Trainer:innen, externen Partner:innen, freiwilligen Mitwirkenden sowie sonstige projektbezogene Personen, die im Rahmen des Projekts „DeepFake Ranger – Digital Democracy Ambassadors“ mit Jugendlichen arbeiten oder Kontakt zu Jugendlichen haben, verpflichten sich zur Einhaltung der folgenden Verhaltensgrundsätze.

Der Verhaltenskodex dient dem Schutz von Jugendlichen sowie der Sicherstellung einer professionellen, respektvollen und sicheren Lern- und Arbeitsumgebung.

5.1 Respektvoller und professioneller Umgang

Alle Jugendlichen sind:

- respektvoll,
- wertschätzend,
- diskriminierungsfrei
und professionell zu behandeln.

Nicht toleriert werden insbesondere:

- diskriminierende Aussagen oder Handlungen,
- rassistische, sexistische oder beleidigende Sprache,
- Bloßstellungen,
- Einschüchterungen,
- Belästigungen,
- Mobbing,
- Hassrede,
- aggressive oder entwürdigende Kommunikation.

Projektbeteiligte haben sich ihrer Vorbildfunktion bewusst zu sein und ein professionelles Verhalten gegenüber Jugendlichen sicherzustellen.

5.2 Professionelle Distanz

Zwischen Mitarbeitenden und Jugendlichen ist jederzeit eine professionelle Distanz zu wahren.

Insbesondere unzulässig sind:

- unangemessene persönliche oder emotionale Abhängigkeiten,
- sexualisierte Sprache oder Verhalten,
- private intime Beziehungen,
- grenzüberschreitende Kommunikation,
- unangemessene körperliche Nähe,
- sowie jede Form von Machtmissbrauch.

Einzelsettings mit Jugendlichen sind grundsätzlich zu vermeiden. Unbeaufsichtigte Einzelsettings sind strikt ausgeschlossen. Notwendige Einzelkontakte (z.B. für Feedback-Gespräche) müssen transparent und nachvollziehbar erfolgen und das Vier-Augen-Prinzip gewährleisten.

5.3 Kommunikation mit Jugendlichen

Die Kommunikation mit Jugendlichen hat:

- respektvoll,
- transparent,
- nachvollziehbar,
- altersgerecht
und projektbezogen zu erfolgen.

Dabei gelten insbesondere folgende Grundsätze:

- Kommunikation erfolgt nach Möglichkeit über offizielle Projekt-, Schul- oder Organisationskanäle.
- Private Einzelchats mit Jugendlichen sollen vermieden werden.
- Keine Kommunikation außerhalb des projektbezogenen Kontexts.
- Keine unangemessenen, diskriminierenden oder einschüchternden Inhalte.
- Keine Kontaktaufnahme über private Social-Media-Profilen zu privaten Zwecken.

Chats, Videokonferenzen und digitale Kommunikationsräume sind professionell und moderiert zu führen.

5.4 Verhalten in digitalen Lern- und Kommunikationsräumen

Da ein wesentlicher Teil des Projekts digital stattfindet, verpflichten sich alle Projektbeteiligten zu einem verantwortungsvollen Verhalten in:

- Webinaren,
- Videokonferenzen,
- Lernplattformen,
- Chats,
- Cloud-Umgebungen,
- sowie digitalen Arbeits- und Kommunikationsräumen.

Nicht zulässig sind insbesondere:

- Cybermobbing,

- beleidigende oder diskriminierende Inhalte,
- unangemessene Bild-, Video- oder Audioinhalte,
- Veröffentlichung personenbezogener Daten,
- missbräuchliche Nutzung von KI-Tools,
- Erstellung oder Verbreitung manipulativer Inhalte,
- sowie unmoderierte problematische Kommunikation.

5.5 Umgang mit Fotos, Videos und digitalen Inhalten

Fotos, Videos, Audioaufnahmen oder sonstige digitale Inhalte mit Jugendlichen dürfen ausschließlich:

- im Rahmen der Projektaktivitäten,
- unter Einhaltung datenschutzrechtlicher Vorgaben,
- sowie mit entsprechender Zustimmung erstellt oder verwendet werden.

Nicht zulässig sind:

- bloßstellende Inhalte,
- diskriminierende Darstellungen,
- manipulative oder irreführende Bearbeitungen,
- sowie jede missbräuchliche Nutzung von Bild- oder Tonmaterial.

Besonders im Kontext von KI- und Deepfake-Themen ist ein sensibler und verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Identitätsmerkmalen sicherzustellen.

5.6 Verhalten bei Präsenzveranstaltungen

Bei Workshops, Veranstaltungen und Vor-Ort-Terminen verpflichten sich alle Projektbeteiligten:

- zu einem professionellen Auftreten,
- zur Einhaltung der Gruppen- und Sicherheitsregeln,
- sowie zur Schaffung einer sicheren und respektvollen Lernumgebung.

Insbesondere gilt:

- keine unbeaufsichtigten Einzelsettings,
- körperliche Nähe ist nicht zugelassen
- keine diskriminierenden oder einschüchternden Verhaltensweisen,
- sowie ein respektvoller Umgang innerhalb der Gruppe.

5.7 Verantwortung zur Meldung von Vorfällen

Alle Projektbeteiligten sind verpflichtet:

- mögliche Grenzverletzungen,
- Verdachtsfälle,
- unangemessenes Verhalten,
- Sicherheitsrisiken,
- oder Verstöße gegen dieses Kinder- und Jugendschutzkonzept ernst zu nehmen und an die zuständigen verantwortlichen Personen weiterzuleiten.

Hinweise oder Meldungen dürfen nicht ignoriert oder bagatellisiert werden.

5.8 Konsequenzen bei Verstößen

Verstöße gegen diesen Verhaltenskodex können – abhängig von Schwere und Art des Vorfalls – zu:

- Verwarnungen,
- Ausschluss von Aktivitäten,
- Beendigung der Zusammenarbeit,
- Meldung an Partnerinstitutionen,
- oder weiteren rechtlichen bzw. organisatorischen Maßnahmen führen.

Der Schutz und das Wohl der Jugendlichen haben dabei stets oberste Priorität.

5.9 Pädagogische Leitlinien

- Die Teilnahme an Projektaktivitäten erfolgt auf Basis der Freiwilligkeit und des Interesses der Jugendlichen. Das „Nein“ der Jugendlichen zu einer Aktivität oder Interaktion wird jederzeit respektiert, unabhängig davon, ob es verbal oder nonverbal geäußert wird.
- Leistungen und Beiträge von Jugendlichen werden nicht vor der Gruppe bloßgestellt oder kritisiert. Feedback erfolgt stets wertschätzend, konstruktiv und dialogisch.
- Mitarbeitende stellen sicher, dass keine Abhängigkeitsverhältnisse erzeugt oder mit Drohungen („Wenn... Dann...“) gearbeitet wird.
- Geschenke an Jugendliche sind zu vermeiden. Sollten Geschenke im Rahmen des Projekts verteilt werden (z.B. Werbematerial), müssen diese an alle Teilnehmenden der Gruppe ausgegeben werden.
- Bei der Nutzung des Eigentums von Jugendlichen (z.B. Stifte, digitale Geräte) fragen Mitarbeitende stets um Erlaubnis.
- Mitarbeitende achten auf ein neutrales, professionelles Erscheinungsbild und gehen bedacht mit Informationen über ihre private Identität und Privatsphäre um.

6. Digitale Sicherheit, Online-Formate & sichere Durchführung von Präsenzaktivitäten

Das Projekt „DeepFake Ranger – Digital Democracy Ambassadors“ kombiniert digitale Lern- und Kommunikationsformate mit Präsenzworkshops und hybriden Bildungsformaten. Der Verein MadeByKids verpflichtet sich daher, sowohl im digitalen als auch im physischen Raum geeignete Schutzmaßnahmen für Jugendliche umzusetzen.

Ziel ist die Schaffung sicherer, professioneller und respektvoller Lernumgebungen, in denen Jugendliche geschützt arbeiten, lernen und sich austauschen können.

6.1 Sicherheit bei digitalen und hybriden Formaten

Ein wesentlicher Teil der Projektaktivitäten findet online oder hybrid statt.

Dazu zählen insbesondere:

- Live-Webinare für Lehrkräfte,
- Live online Klassenworkshops,

- Train-the-Trainer-Formate,
- Videokonferenzen,
- digitale Lernplattformen,
- Chats,

Der Verein MadeByKids achtet darauf, dass digitale Formate:

- professionell moderiert,
- datenschutzkonform,
- nachvollziehbar,
- sowie altersgerecht durchgeführt werden.

6.2 Schutzmaßnahmen bei digitalen Formaten

Bei digitalen Projektformaten gelten insbesondere folgende Sicherheitsmaßnahmen:

- Verwendung etablierter und sicherer Kommunikations- und Lernplattformen.
- Moderation und Betreuung von Webinaren und digitalen Gruppenräumen.
- Klare Kommunikations- und Verhaltensregeln für Teilnehmende.
- Keine Veröffentlichung sensibler personenbezogener Daten in Chats oder digitalen Arbeitsräumen.
- Vermeidung unmoderierter digitaler Kommunikationsräume.
- Sensibler Umgang mit Bildschirmfreigaben, Screenshots und Aufzeichnungen.
- Keine Weitergabe von Zugängen oder Passwörtern an unbefugte Personen.
- Schutz vor Cybermobbing, Belästigung oder diskriminierender Kommunikation.
- Keine missbräuchliche Nutzung von KI- oder Deepfake-Technologien im Rahmen der Projektaktivitäten.

6.3 Digitale Kommunikation mit Jugendlichen

Die Kommunikation mit Jugendlichen erfolgt grundsätzlich:

- projektbezogen,
- professionell,
- transparent
und nachvollziehbar.

Dabei gilt:

- Kommunikation erfolgt möglichst über offizielle Projekt-, Schul- oder Organisationskanäle.
- Private Einzelkommunikation soll vermieden werden.
- Chats und digitale Gruppenräume werden moderiert.
- Unangemessene oder grenzüberschreitende Kommunikation ist unzulässig.
- Digitale Konflikte oder problematische Inhalte werden zeitnah angesprochen und bearbeitet.

6.4 Sicherheit bei Präsenzformaten

Bei Präsenzveranstaltungen gelten insbesondere folgende Sicherheitsmaßnahmen:

- Durchführung ausschließlich in geeigneten und professionellen Räumlichkeiten.
- Workshops finden grundsätzlich in Gruppen statt.
- Keine unbeaufsichtigten Einzelsettings zwischen Mitarbeitenden und Jugendlichen.

- Transparente und nachvollziehbare Workshoporganisation.
- Professionelles Verhalten aller Projektbeteiligten.
- Respektvoller Umgang innerhalb der Gruppe.
- Keine diskriminierenden, einschüchternden oder grenzüberschreitenden Verhaltensweisen.
- Sensibler Umgang mit Foto-, Video- und Audioaufnahmen.
- Einhaltung organisatorischer Vorgaben der jeweiligen Partnerinstitutionen oder Schulen.

Nach Möglichkeit bleiben Lehrkräfte, Ausbilder:innen oder verantwortliche Betreuungspersonen der jeweiligen Partnerinstitutionen in die Aktivitäten eingebunden.

6.5 Umgang mit KI-, Deepfake- und Medieninhalten

Da sich das Projekt inhaltlich mit KI, Deepfakes und digitaler Manipulation auseinandersetzt, gelten besondere Sicherheits- und Sensibilisierungsmaßnahmen.

KI- und Deepfake-Technologien werden ausschließlich:

- im Bildungs-,
- Reflexions-,
- sowie Medienkompetenzkontext eingesetzt.

Nicht zulässig sind:

- diskriminierende oder menschenverachtende Inhalte,
- missbräuchliche Deepfakes,
- täuschende oder manipulative Nutzung personenbezogener Daten,
- sowie jede Form digitaler Bloßstellung oder Einschüchterung.

Die Jugendlichen werden aktiv für:

- digitale Risiken,
- Manipulationsmechanismen,
- Datenschutz,
- Quellenkritik,
- sowie verantwortungsvollen Technologieeinsatz sensibilisiert.

7. Social Media & Content Creation

Im Rahmen des Projekts „DeepFake Ranger – Digital Democracy Ambassadors“ setzen sich Jugendliche aktiv mit digitalen Medien, Social Media, KI-generierten Inhalten und demokratischer Kommunikation auseinander. Dabei können im Rahmen pädagogisch begleiteter Projektaktivitäten eigene digitale Inhalte erstellt werden, beispielsweise:

- Social-Media-Beiträge,
- Kurzvideos,
- Interviews,
- Statements,
- Präsentationen,
- kreative Medienprojekte,
- oder andere digitale Kommunikationsformate.

Die Nutzung von Social Media und digitalen Contentformaten erfolgt ausschließlich im Bildungs-, Reflexions- und Medienkompetenzkontext.

Der Verein MadeByKids verpflichtet sich zu einem verantwortungsvollen, sicheren und altersgerechten Umgang mit digitalen Inhalten und Kommunikationsformaten.

7.1 Grundprinzipien für Social Media und digitale Inhalte

Bei allen projektbezogenen Social-Media- und Content-Aktivitäten gelten insbesondere folgende Grundprinzipien:

- respektvoller Umgang miteinander,
- Schutz der Privatsphäre von Jugendlichen,
- verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien,
- kritische Reflexion digitaler Inhalte,
- keine Diskriminierung oder Bloßstellung,
- keine manipulative oder irreführende Kommunikation,
- sowie die Förderung demokratischer und respektvoller Online-Kommunikation.

7.2 Umgang mit Fotos, Videos und Aufzeichnungen

Fotos, Videos, Audioaufnahmen oder sonstige digitale Inhalte mit Jugendlichen dürfen ausschließlich:

- im Rahmen der Projektaktivitäten,
- im pädagogischen Kontext,
- sowie unter Einhaltung datenschutzrechtlicher Vorgaben erstellt und verwendet werden.

Dabei gilt insbesondere:

- Verwendung nur mit entsprechender Zustimmung der jeweiligen Schule, Institution oder der berechtigten Personen.
- Keine Veröffentlichung sensibler personenbezogener Daten.
- Keine bloßstellenden, diskriminierenden oder entwürdigenden Inhalte.
- Keine Veröffentlichung von Inhalten, die Jugendliche gefährden oder negativ exponieren könnten.
- Sensibler Umgang mit Namen, Bildern, Stimmen und anderen digitalen Identitätsmerkmalen.

Jugendliche sollen jederzeit nachvollziehen können:

- welche Inhalte erstellt werden,
- wie diese verwendet werden,
- und in welchem Kontext Veröffentlichungen erfolgen.

7.3 Umgang mit KI-generierten Inhalten und Deepfakes

Da das Projekt thematisch KI, Deepfakes und digitale Manipulation behandelt, gelten besondere Regeln für KI-generierte Inhalte.

Nicht zulässig sind insbesondere:

- missbräuchliche Deepfakes,
- manipulierte Inhalte zur Täuschung oder Bloßstellung,
- diskriminierende oder menschenverachtende Inhalte,
- Nutzung fremder Bilder oder Stimmen ohne entsprechende Rechte oder Zustimmung,
- sowie die Erstellung problematischer oder emotional belastender Inhalte.

KI-Tools dürfen ausschließlich:

- im pädagogischen Rahmen,
- reflektiert,
- moderiert,
- sowie unter Anleitung der Projektverantwortlichen eingesetzt werden.

Die Jugendlichen werden aktiv dafür sensibilisiert:

- KI-generierte Inhalte kritisch zu hinterfragen,
- Manipulationsmechanismen zu erkennen,
- Quellen kritisch zu prüfen,
- sowie digitale Verantwortung zu übernehmen.

7.4 Regeln für projektbezogene Social-Media-Kommunikation

Projektbezogene Social-Media-Aktivitäten haben:

- respektvoll,
- sachlich,
- diskriminierungsfrei
und verantwortungsvoll zu erfolgen.

Nicht toleriert werden insbesondere:

- Cybermobbing,
- Hassrede,
- Diskriminierung,
- Einschüchterung,
- beleidigende Inhalte,
- extremistische Inhalte,
- sowie jede Form digitaler Gewalt oder Bloßstellung.

Der Verein MadeByKids behält sich vor:

- problematische Inhalte zu entfernen,
- Beiträge nicht zu veröffentlichen,
- oder Teilnehmende bei schweren Verstößen von Aktivitäten auszuschließen.

7.5 Moderation und Begleitung

Social-Media- und Content-Aktivitäten im Rahmen des Projekts werden pädagogisch begleitet und moderiert.

Dabei wird insbesondere darauf geachtet:

- die Achtung der digitalen Identität und Würde der Jugendlichen zu sichern,
- keine problematischen Dynamiken zu fördern,
- Risiken digitaler Kommunikation frühzeitig zu erkennen,
- sowie eine respektvolle und sichere Online-Kultur zu fördern.

Unmoderierte öffentliche Projektkommunikation mit Minderjährigen ist grundsätzlich ausgeschlossen.

8. Datenschutz & Einwilligungen

Der Schutz personenbezogener Daten sowie die Wahrung der Privatsphäre von Kindern und Jugendlichen haben für den Verein MadeByKids hohe Priorität. Sämtliche personenbezogenen Daten werden im Rahmen des Projekts „DeepFake Ranger – Digital Democracy Ambassadors“ ausschließlich unter Einhaltung der geltenden datenschutzrechtlichen Bestimmungen, insbesondere der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), verarbeitet.

Das Ziel des Projekts ist die sichere, verantwortungsvolle und datensparsame Durchführung von Bildungs- und Beteiligungsformaten im digitalen und physischen Raum.

8.1 Grundsätze der Datenverarbeitung

Der Verein MadeByKids verpflichtet sich zu folgenden Grundsätzen:

- Verarbeitung personenbezogener Daten ausschließlich im projektbezogenen Kontext.
- Datensparsamkeit und Verzicht auf unnötige Datenerhebung.
- Verarbeitung nur jener Daten, die für die Durchführung der Projektaktivitäten erforderlich sind.
- Zweckgebundene Nutzung personenbezogener Daten.
- Schutz der Privatsphäre und digitalen Identität der Jugendlichen.
- Sicherstellung angemessener organisatorischer und technischer Schutzmaßnahmen.
- Keine Weitergabe personenbezogener Daten an unbefugte Dritte.

8.2 Arten verarbeiteter Daten

Im Rahmen der Projektaktivitäten können – abhängig vom jeweiligen Format – insbesondere folgende Daten verarbeitet werden:

- Vor- und Nachname,
- schul- oder organisationsbezogene Informationen,
- Kontaktdaten von Lehrkräften oder Ansprechpersonen,
- Teilnahmeinformationen,
- projektbezogene Kommunikationsdaten,
- Foto-, Video- oder Audioaufnahmen,
- digitale Beiträge oder Präsentationen,
- sowie freiwillig erstellte projektbezogene Inhalte.

Es werden keine sensiblen personenbezogenen Daten erhoben, sofern dies nicht ausdrücklich erforderlich und rechtlich zulässig ist.

8.3 Einwilligungen und Zustimmungserklärungen

Foto-, Video- oder Audioaufnahmen von Jugendlichen sowie deren Veröffentlichung erfolgen ausschließlich:

- unter Berücksichtigung der geltenden Datenschutzbestimmungen,
- im projektbezogenen Kontext,
- sowie auf Grundlage entsprechender organisatorischer Freigaben und Einwilligungen.

Je nach Setting erfolgt die Zustimmung insbesondere:

- über Schulen oder Bildungseinrichtungen,
- über organisatorische Freigabeprozesse der Partnerinstitutionen,
- oder – sofern erforderlich – durch Erziehungsberechtigte bzw. berechtigte Personen.

Die Teilnahme an:

- Interviews,
- Foto- oder Videoaufnahmen,
- Social-Media-Beiträgen,
- sowie öffentlichen Kommunikationsformaten erfolgt grundsätzlich freiwillig.

Jugendliche dürfen durch eine Nichtteilnahme keine Nachteile erfahren.

8.5 Datensicherheit und Zugriffsschutz

Der Verein MadeByKids setzt angemessene organisatorische und technische Maßnahmen zum Schutz personenbezogener Daten um.

Dazu zählen insbesondere:

- eingeschränkter Zugriff auf personenbezogene Daten,
- passwortgeschützte Systeme und Plattformen,
- sichere Speicherung projektbezogener Daten,
- Schutz vor unbefugtem Zugriff,
- sowie verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Kommunikations- und Lernplattformen.

Passwörter und Zugangsdaten dürfen nicht an unbefugte Personen weitergegeben werden.

8.6 Umgang mit digitalen Plattformen und Kommunikation

Bei der Nutzung digitaler Plattformen, Videokonferenzsysteme, Chats oder Lernumgebungen wird darauf geachtet:

- nur datenschutzkonforme Systeme zu verwenden (insbesondere die Lernplattform DaVinciLab TalentsLounge)
- keine unnötigen personenbezogenen Daten öffentlich sichtbar zu machen,
- sensible Informationen nicht in offenen Chats zu teilen,
- sowie digitale Kommunikationsräume professionell zu moderieren.

Screenshots, Aufzeichnungen oder Mitschnitte von Webinaren und Workshops dürfen ausschließlich:

- im projektbezogenen,
- datenschutzkonformen
und organisatorisch freigegebenen Rahmen erfolgen.

8.7 Speicherdauer und Löschung

Personenbezogene Daten werden nur so lange gespeichert, wie dies:

- für die Durchführung des Projekts,
- für Dokumentationspflichten,
- oder aufgrund gesetzlicher Vorgaben erforderlich ist.

Die Daten auf der Lernplattform verbleiben gemäß den gesetzlichen Vorgaben der DSGVO.

Nicht mehr benötigte personenbezogene Daten werden datenschutzkonform gelöscht oder anonymisiert.

8.8 Rechte der betroffenen Personen

Betroffene Personen bzw. berechtigte Vertreter:innen haben im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen insbesondere das Recht auf:

- Auskunft,
- Berichtigung,
- Löschung,
- Einschränkung der Verarbeitung,
- Datenübertragbarkeit,
- sowie Widerruf erteilter Einwilligungen.

Anfragen zum Datenschutz oder zur Verarbeitung personenbezogener Daten können an den Verein MadeByKids gerichtet werden.

Der Verein MadeByKids verpflichtet sich zu einem verantwortungsvollen, transparenten und sicheren Umgang mit personenbezogenen Daten von Kindern und Jugendlichen.

9. Melde- und Eskalationswege

Der Verein MadeByKids verpflichtet sich dazu, Hinweise, Beschwerden, Verdachtsfälle oder Vorfälle im Zusammenhang mit dem Schutz von Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen und professionell zu behandeln.

Ziel dieses Melde- und Eskalationssystems ist:

- der Schutz der Jugendlichen,
- die frühzeitige Erkennung problematischer Situationen,
- eine transparente und nachvollziehbare Bearbeitung von Vorfällen,
- sowie die Sicherstellung angemessener Reaktionen und Schutzmaßnahmen.

Alle Projektbeteiligten werden ermutigt, problematische Situationen oder Grenzverletzungen frühzeitig anzusprechen.

9.1 Was kann gemeldet werden?

Gemeldet werden können insbesondere:

- unangemessene Kommunikation,
- Grenzverletzungen,
- Cybermobbing,
- diskriminierende oder beleidigende Inhalte,
- problematische Social-Media-Inhalte,
- missbräuchliche Nutzung von KI- oder Deepfake-Technologien,
- Verletzungen der Privatsphäre oder des Datenschutzes,
- unangemessenes Verhalten von Projektbeteiligten,
- Sicherheitsrisiken,
- sowie Verstöße gegen dieses Kinder- und Jugendschutzkonzept.

Meldungen können sowohl digitale als auch physische Projektformate betreffen.

9.2 Ansprechpersonen und Meldestellen

Jugendliche, Lehrkräfte, Partnerorganisationen sowie Projektbeteiligte können sich bei Fragen, Problemen oder Vorfällen insbesondere an folgende verantwortliche Stellen wenden:

- Projektleitung,
- verantwortliche Trainer:innen oder Workshop-Leiter:innen,
- verantwortliche Kontaktpersonen der jeweiligen Schule oder Partnerorganisation,
- sowie den Obmann des Vereins MadeByKids.

Der Verein stellt sicher, dass Hinweise und Meldungen ernst genommen und angemessen bearbeitet werden.

9.3 Form der Meldung

Meldungen können grundsätzlich:

- persönlich,
- schriftlich,
- telefonisch,
- oder digital erfolgen.

Es ist nicht erforderlich, dass meldende Personen vollständige Nachweise erbringen. Bereits Verdachtsmomente oder Unsicherheiten dürfen angesprochen werden.

Projektbeteiligte werden ermutigt:

- frühzeitig Unterstützung zu suchen,
- Unsicherheiten anzusprechen,
- sowie mögliche Risiken nicht zu bagatellisieren.

9.4 Vertrauliche Behandlung

Hinweise und Meldungen werden vertraulich und mit der notwendigen Sensibilität behandelt.

Dabei gilt insbesondere:

- Informationen werden nur an jene Personen weitergegeben, die für die Bearbeitung erforderlich sind.
- Die Privatsphäre und Würde aller betroffenen Personen ist zu schützen.
- Meldende Personen dürfen aufgrund einer Meldung keine Nachteile erfahren.
- Unnötige öffentliche Diskussionen oder Weitergaben von Informationen sind zu vermeiden.

Der Schutz der betroffenen Jugendlichen hat stets Vorrang.

9.5 Verantwortung aller Projektbeteiligten

Kinder- und Jugendschutz ist gemeinsame Verantwortung aller Projektbeteiligten.

Alle Mitarbeitenden, Trainer:innen, Partner:innen und Mitwirkenden sind verpflichtet:

- aufmerksam zu handeln,
- problematische Situationen ernst zu nehmen,
- Risiken frühzeitig anzusprechen,
- sowie die definierten Melde- und Schutzstrukturen einzuhalten.

Der Verein MadeByKids verfolgt das Ziel, eine sichere, respektvolle und vertrauensvolle Lern- und Projektumgebung für alle Jugendlichen zu gewährleisten.

10. Umgang mit Vorfällen

Der Verein MadeByKids verpflichtet sich dazu, Vorfälle, Grenzverletzungen oder problematische Situationen im Zusammenhang mit Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen und angemessen darauf zu reagieren.

Ziel ist:

- der Schutz der betroffenen Jugendlichen,
- die Wiederherstellung einer sicheren Lernumgebung,
- die Minimierung weiterer Risiken,
- sowie eine professionelle und nachvollziehbare Bearbeitung von Vorfällen.

10.1 Mögliche Vorfälle

Zu den möglichen Vorfällen zählen insbesondere:

- Cybermobbing,
- unangemessene oder grenzüberschreitende Kommunikation,
- diskriminierende Inhalte oder Verhaltensweisen,
- Hassrede,
- Einschüchterung oder Bloßstellung,

- problematische Social-Media-Inhalte,
- missbräuchliche Nutzung von KI- oder Deepfake-Technologien,
- Veröffentlichung sensibler personenbezogener Daten,
- problematische Bild-, Video- oder Audioinhalte,
- sowie Verstöße gegen dieses Kinder- und Jugendschutzkonzept.

Vorfälle können sowohl:

- online,
- hybrid,
- als auch bei Präsenzveranstaltungen auftreten.

10.2 Sofortmaßnahmen

Bei Vorfällen oder Verdachtsfällen werden – abhängig von Art und Schwere des Vorfalls – geeignete Sofortmaßnahmen gesetzt.

Dazu können insbesondere zählen:

- Unterbrechung oder Moderation problematischer Situationen,
- Entfernung problematischer Inhalte,
- Einschränkung von Kommunikationsmöglichkeiten,
- Schutz und Unterstützung betroffener Jugendlicher,
- Gespräch mit beteiligten Personen,
- sowie organisatorische Sicherheitsmaßnahmen.

Der Schutz und das Wohl der Jugendlichen haben dabei oberste Priorität.

10.3 Dokumentation

Relevante Vorfälle oder Verdachtsfälle werden nachvollziehbar dokumentiert.

Die Dokumentation kann insbesondere enthalten:

- Datum und Art des Vorfalls,
- Beschreibung der Situation,
- beteiligte Personen,
- gesetzte Maßnahmen,
- sowie weitere erforderliche Schritte.

Die Dokumentation erfolgt:

- vertraulich,
- datenschutzkonform,
- und ausschließlich im erforderlichen Umfang.

10.4 Information von Schulen oder Partnerinstitutionen

Sofern erforderlich und angemessen, werden:

- Schulen,
- Ausbildungsstätten,
- Partnerorganisationen,
- oder verantwortliche Betreuungspersonen über relevante Vorfälle informiert.

Die Information erfolgt:

- verhältnismäßig,
- datenschutzkonform,
- sowie unter Berücksichtigung des Schutzes der betroffenen Jugendlichen.

10.5 Weitere Maßnahmen und Ausschlussmöglichkeiten

Bei schweren oder wiederholten Verstößen können weitere Maßnahmen erforderlich sein.

Dazu zählen insbesondere:

- Verwarnungen,
- Ausschluss aus Workshops oder digitalen Kommunikationsräumen,
- Beendigung der Teilnahme an Projektaktivitäten,
- Ausschluss einzelner Personen aus dem Projekt,
- sowie – sofern erforderlich – die Verständigung zuständiger Stellen oder Behörden.

Der Verein MadeByKids behält sich vor, Maßnahmen zu setzen, die zur Aufrechterhaltung einer sicheren und respektvollen Lernumgebung erforderlich sind.

10.6 Sensibler und verhältnismäßiger Umgang

Der Umgang mit Vorfällen erfolgt:

- verantwortungsvoll,
- sensibel,
- verhältnismäßig,
- sowie unter Berücksichtigung der Situation aller Beteiligten.

Ziel ist nicht Bestrafung, sondern:

- Schutz,
- Aufklärung,
- Prävention,
- sowie die Wiederherstellung einer sicheren Lern- und Arbeitsumgebung.

11. Rollen & Verantwortlichkeiten

Der Kinder- und Jugendschutz ist gemeinsame Verantwortung aller am Projekt beteiligten Personen und Organisationen.

Der Verein MadeByKids definiert klare Zuständigkeiten und Verantwortlichkeiten, um eine sichere, professionelle und nachvollziehbare Umsetzung der Projektaktivitäten sicherzustellen.

11.1 Projektleitung

Die Projektleitung trägt die Gesamtverantwortung für:

- die Umsetzung des Projekts,
- die Einhaltung dieses Kinder- und Jugendschutzkonzepts,
- organisatorische Schutzmaßnahmen,
- Koordination mit Partnerorganisationen,
- sowie die Bearbeitung schwerwiegender Vorfälle oder Eskalationen.

11.2 Mitarbeitende, Trainer:innen und Workshop-Leiter:innen

Mitarbeitende und Trainer:innen sind insbesondere verantwortlich für:

- die professionelle Durchführung von Workshops und Aktivitäten,
- die Einhaltung des Verhaltenskodex,
- die Moderation digitaler und physischer Gruppenräume,
- die Schaffung sicherer Lernumgebungen,
- die Sensibilisierung der Jugendlichen,
- sowie die frühzeitige Wahrnehmung und Meldung problematischer Situationen.

11.3 Datenschutz und Datensicherheit

Verantwortliche Personen im Projekt achten auf:

- datenschutzkonforme Verarbeitung personenbezogener Daten,
- sichere Nutzung digitaler Plattformen,
- eingeschränkten Zugriff auf personenbezogene Daten,
- sichere Speicherung projektbezogener Daten,
- sowie die Einhaltung der DSGVO und organisatorischer Datenschutzvorgaben.

11.4 Meldungen und Eskalationen

Die verantwortlichen Kontaktpersonen innerhalb des Projekts sind zuständig für:

- Entgegennahme von Meldungen,
- vertrauliche Behandlung von Vorfällen,
- Dokumentation relevanter Situationen,
- Koordination weiterer Schritte,
- sowie gegebenenfalls die Einbindung von Schulen, Partnerinstitutionen oder zuständigen Stellen.

11.5 Dokumentation

Die Dokumentation relevanter Vorfälle oder Maßnahmen erfolgt:

- nachvollziehbar,
- datenschutzkonform,

- vertraulich,
- und ausschließlich im erforderlichen Umfang.

Die Verantwortung für die sichere Aufbewahrung entsprechender Informationen liegt bei den zuständigen Projektverantwortlichen.

11.6 Gemeinsame Verantwortung

Alle Projektbeteiligten tragen Mitverantwortung für:

- einen respektvollen Umgang,
- die Einhaltung dieses Konzepts,
- die Wahrung professioneller Standards,
- sowie den Schutz und das Wohl der Jugendlichen.

12. Schulung & Sensibilisierung

Der Verein MadeByKids achtet darauf, dass Kinder- und Jugendschutz aktiv in die Planung und Durchführung der Projektaktivitäten integriert wird.

Das Projektteam gewährleistet eine kontinuierliche Qualitätssicherung und pädagogische Reflexion.

Mitarbeitende, Trainer:innen und Projektbeteiligte werden:

- über die Inhalte dieses Kinder- und Jugendschutzkonzepts informiert,
- für Risiken im digitalen und physischen Raum sensibilisiert,
- sowie auf einen professionellen Umgang mit Jugendlichen hingewiesen.

Dabei werden insbesondere folgende Themen berücksichtigt:

- respektvolle Kommunikation,
- professionelle Distanz,
- digitale Sicherheit,
- Datenschutz,
- Cybermobbing,
- problematische Social-Media-Inhalte,
- Umgang mit KI- und Deepfake-Technologien,
- Regelmäßige Reflexion allgemeiner Risikomomente im Team.
- Regelmäßige Teilnahme an relevanten Fortbildungen.
- Strukturierte Einarbeitung und Einführungsgespräche für neue Trainer:innen und Kursleiter:innen, in denen alle relevanten Projekt- und Schutzinformationen ausgehändigt werden.
- sowie Melde- und Eskalationswege.

Trainer:innen und Mitwirkende sollen:

- Risiken frühzeitig erkennen,
- problematische Situationen ernst nehmen,
- sowie verantwortungsvoll und angemessen handeln.

Kinder- und Jugendschutz wird als laufender Bestandteil der Projektqualität verstanden und bei der organisatorischen sowie pädagogischen Umsetzung der Aktivitäten berücksichtigt.

13. Zustimmung & Geltungsbereich

Dieses Kinder- und Jugendschutzkonzept gilt für:

- alle Mitarbeitenden des Vereins MadeByKids,
- externe Trainer:innen und Workshop-Leiter:innen,
- freiwillige Mitwirkende,
- projektbezogene Partner:innen,
- sowie alle Personen, die im Rahmen des Projekts direkten Kontakt mit Jugendlichen haben.

Das Konzept gilt für:

- digitale Projektformate,
- hybride Lern- und Kommunikationsformate,
- Präsenzveranstaltungen,
- Workshops,
- Social-Media- und Content-Aktivitäten,
- sowie sämtliche projektbezogenen Kommunikations- und Arbeitsräume.

Alle Projektbeteiligten verpflichten sich:

- die Inhalte dieses Konzepts einzuhalten,
- professionell und verantwortungsvoll zu handeln,
- sowie den Schutz und das Wohl der Jugendlichen aktiv zu unterstützen.

Der Verein MadeByKids behält sich vor, bei Verstößen gegen dieses Konzept angemessene organisatorische Maßnahmen zu setzen.

Das Kinder- und Jugendschutzkonzept ist Bestandteil der verantwortungsvollen Projektumsetzung im Rahmen von „DeepFake Ranger – Digital Democracy Ambassadors“ und wird im Projektkontext aktiv berücksichtigt.