

Digitalisierungsstrategie für die Offene Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit in der Stadt Bremen

vorgelegt vom



Inhalt

1. EINLEITUNG	1
2. DIGITALISIERUNGSSTRATEGIE	3
2.1 Ableitung strategischer Maßnahmen	6
2.1.1 (Medienpädagogische) Haltung entwickeln	6
2.1.2 Fort- und Weiterbildung anbieten	8
2.1.3 Strukturell vernetzen	10
2.1.4 Medienkonzepte und Leitlinien erarbeiten	11
2.1.5 Informationen aufarbeiten und zur Verfügung stellen	12
2.1.6 Einrichtungen und Verbände ausstatten, Technik warten	13
2.1.7 Digitalisierung gemeinsam denken	15
2.1.8 Zeit nehmen und Zeit geben	16
2.1.9 Fachstelle ausbauen	17
2.2 Erforderliche Ressourcen	19
3. FACHDISKURS DIGITALE JUGENDARBEIT	22
3.1 Relevanz	24
3.2 Rechtliche Rahmenbedingungen	27
3.3 Haltung	30
3.4 Ziele	36
3.5 Inhalte und praktische Anwendung	38
3.6 Faktoren gelingender digitaler Jugendarbeit	41
3.7 Ausblick: Von der digitalen zur post-digitalen Jugendarbeit	47
4. ARBEITSBERICHT DIGI4OJA	48
4.1 Netzwerkarbeit	49
4.1.1 Digi4OJA-Netzwerk in Bremen	49
4.1.2 Vernetzung im D-A-CH-Raum	50
4.2 Fortbildungen	50
4.2.1 Zertifikatskurs „Reise nach Digitalia“	51
4.2.2 Fortbildungswochenende „Wochenendausflug nach Digitalia“	51
4.2.3 Podcast „Digi2Go“	52
4.3 DigiBoxen	52
4.4 Ausstattungspaket	53
4.5 Erste Umsetzung von Maßnahmen	53
5. DIGI4OJA - ERGEBNISSE	55
5.1 Umfrage 2021	56

5.2 Fortbildungsangebote „Reise nach Digitalia“	56
5.2.1 Zertifikatskurs „Reise nach Digitalia“	56
5.2.2 Fortbildungswochenende „Wochenendausflug nach Digitalia“	62
5.3 DigiBoxen	63
5.3.1 Zurückgemeldete Bedarfe der Jugendarbeiter*innen	63
5.3.2 Bedürfnisse und Wünsche junger Menschen	65
5.4 Digi-2-Go.....	66
5.4.1 Schulische iPads.....	66
5.4.2 It's learning.....	67
5.4.3 Kinderrechte	68
5.5 Netzwerktreffen	69
5.5.1 Netzwerk „Digi4OJA“	69
5.5.2 Vernetzung mit Fachstellen aus dem D-A-CH Bereich.....	76
5.6 Verbandsbeteiligung	78
6. Abschließende Bemerkung.....	81
Literaturverzeichnis	I

1. EINLEITUNG

Am 26.01.2021 beschloss die Staatsbürgerschaft den Antrag „Digitalisierung der Offenen Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit“ der Fraktionen DIE LINKE, der SPD und Bündnis 90/ Die Grünen. Der Beschluss zielt auf die Entwicklung einer Digitalisierungsstrategie für die Offene Jugendarbeit und Jugendverbände, die Durchführung von Weiterbildungen für Mitarbeitende in den Arbeitsfeldern der Kinder- und Jugendförderung und die Verbesserungen der medienpädagogischen Ausstattung.

Der Fachdiskurs zur Umsetzung der Beschlüsse wurde eröffnet und begann mit zwei Online Meetings, initiiert vom Sportgarten und dem ServiceBureau Jugendinformation,¹ um erste Überlegungen mit verschiedenen Jugendeinrichtungen zu eruieren. Gleichzeitig führte das ServiceBureau Jugendinformation eine Onlineumfrage durch, in dem sie den technischen Ist-Stand (WLAN, Ausstattung) der Jugendeinrichtungen abfragte. Darüber hinaus wurde nach den Kompetenzen, den Fortbildungswünschen sowie nach wünschenswerten Online-Angeboten für die Jugendarbeit gefragt. Mit diesen Informationen hat das ServiceBureau Jugendinformation einen ersten Aufschlag für eine mögliche Umsetzung in Absprache mit Senatorischen Behörde erarbeitet. Im Dezember wurde das weitere Vorgehen im Jugendhilfeausschuss beschlossen:

„Mit dem Anpassungskonzept Offene Jugendarbeit (1999), das dem Rahmenkonzept für die offene Jugendarbeit (2014) vorausging, wurde das ServiceBureau als Servicestelle/ Dienstleister für Medienpädagogik eingerichtet. Das ServiceBureau versteht sich als Motor der Medienpädagogik in Bremen. Auf verschiedenen großen Fachtagungen versuchen die Kolleg:innen Fachkräfte zu motivieren, sich den aktuellen digitalen/medialen Herausforderungen zu stellen, sich fortzubilden und Ideen in der Praxis umzusetzen. So waren die mehrtägigen Fachtagungen Netzwaerts (2002), Cyberwork (2011), Digitale Jugendarbeit (2013), dein Blinddate mit dem Digitalisierer (2018-2019) und Demokratie.digital.denken (2021) Meilensteine für die Bremer Jugendarbeit. Als Kooperationspartner in Bremen engagiert sich das ServiceBureau in Facharbeitskreisen zu den Themen Mediensucht, Mobbing und Onlineberatung (hier gemeinsam mit Mädchenhaus, Jungenbüro und Schattenriss) sowie in dem Mediennetzwerk der Landesmedienanstalt (meko-cloud). Auf Bundesebene ist es durch die aktive Mitarbeit im Fachverband „Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur“, sowie in verschiedenen Arbeitszirkeln und bundesweiten Initiativen (I-KiZ, Klicksafe, FSM) und mit vielen medienpädagogischen Fachkräften gut vernetzt. Als Referent und Impulsgeber wird das ServiceBureau angefragt. Es verfügt über eine ausgewiesene Fachexpertise zu medienpädagogischen Fragestellungen und ist Experte zu den Themen aktuelle Mediennutzung sowie Herausforderungen digitaler Welten, zum Beispiel Cybermobbing, Mediensucht, Hate Speech, Desinformationen, Trends, SchülerVZ, Facebook, YouTube, Instagram und TikTok. Das ServiceBureau berät zu medienpädagogischen Praxisfeldern in Form von Workshops mit jungen Menschen und stärkt so die Handlungskompetenzen Jugendlicher. Erste medienpädagogische Fortbildungen wurden 1999 angeboten, seitdem werden regelmäßig drei bis vier Fachtage jährlich zu aktuellen Themen und Basisangebote durchgeführt. Auch eine telefonische Beratung für Fachkräfte, häufig zu den Themenfeldern Cybermobbing, Mediensucht, Jugendschutz und Datenschutz, wird angeboten. Konzeptworkshops für Jugendliche zu aktuellen Medienthemen, Fachtage für Menschen, die

¹ Vgl. <https://padlet.com/ServiceBureau/digi-4-oja-bremen-jpgphqqddlhfbih>

1. EINLEITUNG

mit Jugendlichen arbeiten (Jugendarbeiter:innen, Lehrkräfte, Jugendhilfe, Therapeuten), Kampagnen, Lobby- und Elternarbeit sind weitere Angebotsbausteine. Eine fachgerechte Entwicklung und Umsetzung der Digitalisierung in der offenen Jugendarbeit und den Jugendverbänden kann auf die Expertise des ServiceBureaus und der weiteren Akteure im Arbeitsfeld zurückgreifen. Die Beteiligung junger Menschen als Expert*innen ihrer Lebenswelt und somit auch ihres digitalen Alltags ist während des gesamten Prozesses zu gewährleisten. Im Netzwerk Digi4OJA wird gemeinsam die fachliche Entwicklung des Fortbildungsprogramms und die Umsetzung der Fortbildungsangebote beraten und abgestimmt. Das ServiceBureau koordiniert das Netzwerk. Die Digitalisierungsstrategie wird im Netzwerk gegebenenfalls auch unter Hinzuziehung weiterer fachlicher Expertise von Organisationen und junger Menschen erarbeitet.“²

Konkret sind es drei Bausteine, die das ServiceBureau Jugendinformation im Rahmen der Digitalstrategie umgesetzt hat:

- Aufbau und Begleitung eines Netzwerkes mit verschiedenen Bremer Jugendeinrichtungen aus der offenen Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit.
- Entwicklung einer Fortbildungsreihe für Fachkräfte
- Entwicklung von DigiBoxen (mobile medienpädagogische Koffer) und mit diesen medienpädagogische Praxisworkshops in den Jugendeinrichtungen durchführen

Aus diesen drei Bausteinen und Fachdiskursen wurde diese Strategie entwickelt, sie ist auf einen Entwicklungszeitraum von 5 Jahren ausgerichtet. Aufgrund der Entwicklungsgeschwindigkeit digitaler Technologien, Trends usw. ist die Digitalisierungsstrategie kontinuierlich zu evaluieren, anzupassen und zu erweitern.

Zunächst wird die Digitalisierungsstrategie sowie benötigte Ressourcen zur Umsetzung dieser vorgestellt. Im Anschluss wird als Grundlage der Strategie der aktuelle fachliche Diskurs zur digitalen Jugendarbeit und der Arbeitsbericht des Projektes Digi4OJA sowie dessen Ergebnisse dargelegt.

² Die Senatorin für Soziales, Jugend, Integration und Sport, Vorlage für die Sitzung des Jugendhilfeausschusses am 16.12.2021 Lfd. Nr.: 53/21 JHA

The background image shows a group of people in a meeting room. A man in a light blue shirt is pointing at a document on a table. A woman in a white shirt is gesturing with her hand. Another woman in a dark top is visible in the background. The room has large windows, potted plants, and white spherical pendant lights. A pink rectangular box with a thin blue border is overlaid on the image, containing the text '2. DIGITALISIERUNGSTRATEGIE'.

2. DIGITALISIERUNGSTRATEGIE

Digitale Jugendarbeit orientiert sich an den Vorstellungen, Werten und Prinzipien der Jugendarbeit und ist kein eigenes Handlungsfeld der Jugendarbeit.³ Die Jugendarbeit in Bremen, verbandlich und offen, unterscheidet sich durch trägerspezifische (und persönliche) Ziele, verschiedenen Anforderungen in den Stadtteilen sowie diversen Ressourcen und Kompetenzen der Mitarbeitenden und Ehrenamtlichen. Die Aufgaben und Arbeitsweise der offenen Jugendarbeit definiert das *Rahmenkonzept für offene Jugendarbeit in der Stadtgemeinde Bremen*, die Jugendverbände sind von ihrer verbandlichen Ordnung, Aufgaben und Traditionen gerahmt. Diese Strategie soll die Vielfalt nicht vereinheitlichen. Angebote digitaler Jugendarbeit können intensive medienpädagogische Projekte beinhalten oder auch minimalinvasiv gestaltet werden.⁴ Lebenswelten Jugendlicher können in einer mediatisierten Gesellschaft jedoch nicht mehr unter Ausschluss der Digitalität verstanden und gedeutet werden.⁵ Und Kinder- und Jugendliche haben ein Recht auf sichere Teilhabe und den Zugang zu digitalen Medien. Deshalb soll die Strategie ermöglichen, traditionelle und bewährte Methoden der Jugendarbeit durch digitale Medien zu ergänzen und Akteuren der Jugendarbeit diesbezüglich Sicherheit vermitteln. Die Intensität der digitalen Jugendarbeit muss von Einrichtungen und Verbänden im internen Dialog unter Einbezug des eigenen Profils, der Zielgruppe und des Sozialraums diskutiert werden:

Die einen können einen starken Fokus auf medienpädagogische Arbeit und Angebote des Jugendschutzes setzen, bei anderen könnte dies zur Überforderung und Ablehnung führen – hier wäre Jugendarbeit mit digitalen Medien der Begrifflichkeit Medienpädagogik vorzuziehen.⁶ Die bewusste Auseinandersetzung, die Offenheit und das Wissen um die Relevanz digitaler Medien in den Lebenswelten mit ihren Auswirkungen auf die Jugendarbeit, trägt dazu bei, Jugendarbeit über digitale Jugendarbeit hin zu postdigitaler Jugendarbeit zu entwickeln. Dadurch werden Jugendarbeiter*innen für Jugendliche Ansprechperson und Ermöglicher*in in einer mediatisierten Gesellschaft.

Das Digi4OJA-Netzwerk hat vor diesem Hintergrund folgende Vision für die Digitalisierungsstrategie erarbeitet:

Postdigitale* KJA bietet Ressourcen, damit alle jungen Menschen ihre Lebenswelt aktiv, sicher, selbstbestimmt und risikobewusst gestalten können.

*Postdigital bedeutet nicht einen abgeschlossenen Digitalisierungsprozess, sondern die Selbstverständlichkeit von digitaler Jugendarbeit.

Diese Vision ist erfüllt, wenn:

- Digitale Jugendarbeit selbstverständlicher Teil der Kinder- und Jugendarbeit in Bremen ist.
- Organisatorische Rahmenbedingungen geschaffen sind.
- Ressourcen (Zeit, Ausstattung, Fortbildung etc.) vorhanden sind.

³ Vgl. YouthLink Scotland et al.

⁴ Vgl. Pöyskö (2023).

⁵ Vgl. Krotz (2020), S. 32.

⁶ Diskussion im Netzwerk Digitale Jugendarbeit D/A/CH.

Diese strategischen Ziele wurden durch Etappenziele (Objektives) operationalisiert und konkretisiert (siehe Kapitel 5.5.1) und die Maßnahmen herausgearbeitet, die zum Erreichen der Ziele notwendig sind. Zur Überprüfung, ob die Ziele und Maßnahmen zum Annähern an die Vision zielführend sind, sollten diese laufend evaluiert werden.



Maßnahmen zur Erfüllung dieser Ziele, die auf Grundlage des fachlichen Diskurses und den Rückmeldungen innerhalb der Digi4OJA-Formate herausgearbeitet wurden, werden im folgenden Abschnitt aufgeführt.

2.1 Ableitung strategischer Maßnahmen

2.1.1 (Medienpädagogische) Haltung entwickeln

Die Rückmeldungen von den Teilnehmenden des Zertifikatskurses „Reise durch Digitalia“ und des Fortbildungswochenendes „Wochenendausflug nach Digitalia“ lassen darauf schließen, dass in vielen Einrichtungen und Verbänden eine differente Haltung gegenüber dem Einsatz von digitalen Medien gegeben ist. Teilweise treffen in einzelnen Einrichtungen konträre Positionen aufeinander (vgl. Kapitel 5.2.1). Aus den Rückmeldungen der Jugendverbände wird deutlich, dass v.a. Ehrenamtliche skeptischer gegenüber digitaler Jugendarbeit als Aktivität und Inhalt sind als die hauptberuflichen Mitarbeitenden. Ehrenamtliche sehen weniger Anknüpfungspunkte in ihrer konkreten Jugendarbeit, den Einsatz digitaler Medien z.T. sogar kontraproduktiv. Eine mögliche Erklärung könnte darin liegen, dass digitale Jugendarbeit mit online Jugendarbeit (ausschließlich digital) assoziiert wird – digitale Jugendarbeit kann aber auch face-to-face stattfinden und bedarf nicht zwingend den Einsatz von Technik. Jugendverbände setzen digitale Medien vor allem als Werkzeug im organisatorischen Bereich sowie zur Öffentlichkeitsarbeit ein (vgl. Kapitel 5.6).

Postdigital wird die Jugendarbeit erst, wenn das Digitale selbstverständlich mitgedacht und nicht als Konkurrenz, Ersatz oder eigene Disziplin im Bereich der Jugendarbeit angesehen wird. Dies erfordert Wissen um digitale Jugendarbeit, aber vor allem eine persönliche und offene Haltung, die analog und digital nicht mehr trennt. Je offener die persönliche Haltung und die des Umfeldes sind, desto eher machen sich Institutionen und Gruppen auf den Weg, digitale Medien in ihrem Feld einzusetzen.⁷ Haltungsentwicklung geschieht:

- durch Motivation von außen und **Selbstmotivation** (z.B. durch DigiBoxen⁸ oder trägerübergreifende Projekte). Ein gutes Beispiel sind die Praxisaufgaben aus dem Zertifikatskurs, die die Teilnehmenden animiert haben, mit Jugendlichen zu Themen aus ihrer Mediennutzung in den Austausch zu kommen. Das Fortbildungswochenende hat ebenfalls dazu beigetragen, die Ehrenamtlichen zum Einsatz digitaler Medien zu motivieren.
- Die Fähigkeit zur **Selbstberuhigung**, also auch im stressgeprägten Umgang mit digitalen Medien einen ganzheitlichen Blick zu bewahren (z.B. durch Übung, Reflexion und kollegialer Beratung), trägt zur Entwicklung einer pädagogischen Haltung und Stressreduktion bei.
- Letztendlich ist die **Selbstentwicklung** und Entwicklung objektiver Selbstkompetenz, z.B. Lernen aus Fehlern und praktische Fortbildungen, relevant für die Haltungsentwicklung. Eine positive Teamatmosphäre, die der Digitalisierung offen gegenübersteht, wirkt unterstützend.⁹

⁷ Vgl. Sandmöller et al. (2021), S. 3.

⁸ *DigiBoxen sind angeleitete niedrigschwellige Angebote digitaler Jugendarbeit des ServiceBureaus, die von Verbänden und Einrichtungen gebucht werden können.*

⁹ Vgl. Kuhl, Schwer, Solzbacher (2014a), S. 95 ff.

Transparent kommunizierte und gemeinsam erarbeitete Ziele (digitaler Jugendarbeit) ermöglichen:

- Anschlussfähigkeit auch bei differenten Haltungen
- Verringerung von Stressfaktoren, die durch fremdaufgesetzte Ziele entstehen können
- Förderung der Akzeptanz.¹⁰

Die Offene Jugendarbeit hat einen klaren Auftrag von der Stadt Bremen (Rahmenkonzept für die OJA) und der Träger (mit ihren jeweiligen Schwerpunkten), der auf einer professionellen Grundhaltung basiert. Dies impliziert bei post-digitaler Jugendarbeit auch eine professionelle Haltung. Hierzu sind Maßnahmen anzubieten, die der Entwicklung einer entsprechenden Haltung dienlich sind.

Folgende Maßnahmen sind abzuleiten:

- Entwicklung der Selbstkompetenz
 - Fort- und Weiterbildungen zur Weiterentwicklung und Hemmungen gegenüber digitaler Medien abzubauen (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
 - Praxisangebote zum Ausprobieren und Experimentieren als geschützter Rahmen (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
- Motivation und Selbstmotivation zur Vorhabenumsetzung
 - Verstetigung der Praxisangebote (DigiBoxen und andere), die zum Selberdurchführen animieren (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
 - Schaffung von überregionalen, träger- und institutionsübergreifender Angeboten (z.B. E-Sport-Turniere), die zum Mitmachen animieren
- Maßnahmen zur Selbstberuhigung
 - Vernetzung zum Thema digitale Jugendarbeit mit der Möglichkeit der kollegialen Beratung und des Austausches
 - Im Team abgestimmte und partizipativ erarbeitete transparente Leitlinien

In der ehrenamtlichen Jugendverbandsarbeit wird die Jugendarbeit selbst organisiert und gestaltet. Als Orientierung dienen die verbandlichen Leitlinien, Ziele, Werte und Inhalte. Um das Verständnis von digitaler Jugendarbeit zu erweitern, sind folgende Maßnahmen sinnvoll:

- Angebot von Fortbildungen (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
- Thematisierung in verbandlichen Vernetzungsgruppen
- Fachpraktische Beratungsangebot zur verbandsinternen Erarbeitung von Anknüpfungspunkten digitaler Jugendarbeit an die Verbandsgrundlagen und der praktischen Jugendarbeit

¹⁰ Vgl. Pöyskö (2022), S. 37.

2.1.2 Fort- und Weiterbildung anbieten

Die Fortbildungsformate des Digi4OJA-Projekts förderten die Offenheit der Teilnehmenden gegenüber digitalen Medien und deren Einsatz in ihren Feldern der Jugendarbeit. Insbesondere die praktischen Anteile der Fortbildungen, bei denen die Teilnehmenden digitale Medien (wie z.B. der Virtual Reality Brille) ausprobieren und mit ihnen experimentieren konnten, haben ein sehr positives Feedback bekommen. Auch aus den DigiBox-Rückmeldungen ging besonders der Bedarf praktischer Fortbildungselemente hervor. Jugendarbeit mit Medien bedarf einer entsprechenden medienpädagogischen Kompetenz.¹¹ Dementsprechend sind vor allem praktische Experimentierräume zu fördern, bei denen im geschützten Rahmen Ideen ausprobiert werden und best practice-Beispiele weitergegeben werden können, z.B. in „communities of practice“¹². Aber auch das fachliche Grundlagenwissen hat dazu beigetragen, die Relevanz der digitalen Jugendarbeit zu erkennen und Handlungssicherheit vermittelt.

Jugendliche, die an den DigiBox-Programmen teilgenommen haben, wollen sich an der Gestaltung von Angeboten beteiligen und von Fachkräften Unterstützung erfahren. Damit die vom Netzwerk gesteckten Ziele (Demokratieförderung, Vermittlung von Medienkompetenz zur gelingenderen Lebensbewältigung, Einhaltung und Vermittlung von Jugend- und Datenschutz, dem Schaffen von diversitätssensiblen Zugängen, Sensibilität und den Umgang mit Risiken und Herausforderungen sowie dem Ermöglichen von digitaler Partizipation und Teilhabe) erreicht werden können, sollten entsprechende Angebote vorgehalten bzw. Themen gesetzt werden. Die Teilnehmenden der Fortbildungen im Rahmen des Digi4OJA-Projektes haben die Themen als angemessen und wichtig bewertet. Einige Themen konnten, jedoch aufgrund der zeitlichen Struktur, nur oberflächlich besprochen werden. Hier wurde sich entsprechende Zeit zur Vertiefung gewünscht. Weitere Themenfelder, die auf den Basisinhalten aufbauen, sind also zeitlich nicht in den vorhandenen Kursformaten unterzubringen. Daher sollte eine Angebotsstruktur für Fortbildungen geschaffen werden, die unterschiedliche Wissensstände und Einsatzformen beachtet, z.B. Basisfortbildungen, Zertifikatskurse für Multiplikator*innen in den Einrichtungen, verschiedene Aufbau- und Vertiefungsveranstaltungen und Mini-Fortbildungen zu empfohlener und vorhandener Technik, damit diese zielgerichtet eingesetzt werden kann.¹³

In der ehrenamtlich geprägten Jugendarbeit könnte dies durch die Implementierung des Themas digitaler Jugendarbeit als Querschnittsthema in die JugendLeitendenCard (JuLeiCa) - Ausbildung gelingen. Aufbaukurse zur praktischen Anwendung könnten zur Verlängerung der JuLeiCa genutzt werden. Für besonders interessierte Ehrenamtliche stehen selbstverständlich die weiteren o.g. Maßnahmen offen.

¹¹ Vgl. Süß, Lampert, Trueltzsch-Wijnen (2018), S. 129.

¹² Schemmerling, Rauch (2022), S. 54.

¹³ Vgl. Längsfeld (2022); Schemmerling, Rauch (2022); Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.

Folgende Maßnahmen sind abzuleiten:

- Organisation und Planung von Fort- und Weiterbildungsangeboten für verschiedene Wissensniveaus und Anwendungsschwerpunkte von der Fachstelle, sowohl für hauptberufliche als auch ehrenamtliche Jugendarbeiter*innen (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
- Prüfung der Implementierung digitaler Jugendarbeit als Querschnittsthema in die JuLeiCa-Ausbildung
- Organisation und Planung der Einrichtung von Praxis- und Experimentierräumen (z.B. „communities of practice“¹⁴)

¹⁴ Schemmerling, Rauch (2022), S. 54.

2.1.3 Strukturell vernetzen

Die Teilnehmenden des Zertifikatskurses haben insbesondere den Austausch unter Kolleg*innen der Jugendarbeit wertgeschätzt. Erfahrungen wurden ausgetauscht, Anregungen gegeben, best-practice Maßnahmen geteilt und sich gegenseitig beraten. Der Wunsch nach einer anhaltenden Vernetzung, über den Zertifikatskurs hinaus, wurde geäußert. Dieser entstand ebenso unter den Teilnehmenden der DigiBox Angebote. Vernetzung mit weiteren Einrichtungen, die digitale Jugendarbeit betreiben, ist ein Faktor, der Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien gibt und zum Einsatz motiviert. Eine strukturell organisierte und an der Zielgruppe angepasste Vernetzung sollte von einer Fachstelle koordiniert werden.¹⁵ Dies erspart den Jugendarbeiter*innen Zeit in ihrem Arbeitsalltag selbständig Vernetzung zu organisieren und unterstreicht die Relevanz. Vor allem analoge Treffen wurden in den Beteiligungsformaten wertgeschätzt.

Die im Bremer Jugendring organisierten Verbände und Vereine können sich bereits darüber zu vernetzen. Es bietet sich jedoch die Möglichkeit, eine spezielle Vernetzung zum Thema digitale Jugendarbeit zu diskutieren und zu beschließen. Eine solche Vernetzung könnte sich insbesondere mit den Anforderungen und Bedürfnissen der Verbände und Vereine auseinandersetzen.

Die erfolgte Vernetzung mit Expert*innen und Fachkräften zum Thema Digitaler Jugendarbeit aus Deutschland, Österreich und der Schweiz (D/A/CH) erlaubt es, aktiv am aktuellen Fachdiskurs teilzuhaben und teilzugeben, Impulse zu bekommen und zu setzen, so dass digitale Jugendarbeit in Bremen am Puls des fachlichen Diskurses bleibt und die Erkenntnisse direkt und unmittelbar weitergegeben werden können.

Folgende Maßnahmen sind abzuleiten:

- Weiterführung und Öffnung der bereits erfolgten Vernetzung der Zertifikatskurs-Absolvent*innen. Diese wird strukturell von einer Fachstelle koordiniert und vorbereitet. (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
- Mitarbeitende der Fachstelle nehmen aktiv an der Vernetzung zur digitalen Jugendarbeit im Raum D/A/CH teil.
- Es wird eine Diskussion um die Einrichtung einer entsprechenden Arbeitsgruppe auf Verbändeebene im Jugendring angeregt. Diese Arbeitsgruppe kann auf die Fachstelle zurückgreifen.

¹⁵ Vgl. Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.; Rösch (2019), S. 157; Schemmerling, Rauch (2022); Computer Projekt Köln e.V. (2022)

2.1.4 Medienkonzepte und Leitlinien erarbeiten

In den Einrichtungen und Verbänden gibt es zum Teil unterschiedliche und kontroverse Haltungen zum Einsatz digitaler Medien. Häufig wird die Aufgabe an die jüngsten Kolleg*innen weitergegeben und verbleibt bei einzelnen Personen, die nicht selten Freiwilligendienstleistende oder Praktikant*innen sind. Sobald diese ihren Arbeitsplatz wechseln, findet häufig ein Bruch statt und Wissen geht verloren, sei es fachliches, technisches oder auch praktisches, z.B. Passwörter. Nicht alle Einrichtungen haben klare Medienkonzepte oder Leitlinien. Die Erarbeitung eines entsprechenden Konzeptes, gemeinsam mit allen Mitarbeitenden, hat mehrere Vorteile: Es wird ein Bewusstsein bei Mitarbeitenden geweckt, Nutzungs- und Einsatzrichtlinien festgelegt, Themen und Schwerpunkte genannt und Wissensmanagement eingeführt.¹⁶ Solche Medienkonzepte und Leitlinien geben Sicherheit, transparente und partizipative Erarbeitung schafft Akzeptanz, eine positive Einstellung im Team gegenüber digitaler Jugendarbeit (für die Relevanz: siehe Haltung) und verstetigt digitale Jugendarbeit über das Engagement von Einzelpersonen hinaus.¹⁷ Darüber hinaus können verantwortliche Mitarbeitende für das Thema digitale Jugendarbeit bestimmt werden, die sich diesem Thema im Besonderen annehmen.¹⁸ Eine regelmäßige Evaluierung hält das Thema präsent. Die Erarbeitung von Medienkonzepten sollte extern begleitet werden, um alle Mitarbeitende gleichberechtigt einbeziehen zu können, eine neutrale Moderation sicherzustellen und Fachexpertise einbringen zu können.

In den selbstverwalteten Jugendverbänden und -gruppen wären eigene Medienkonzepte zu direktiv und nicht zielführend. Hier könnten eigene Leitlinien zur digitalen Jugendarbeit verbandsintern entwickelt werden, die die Relevanz, Chancen und Handlungsoptionen in Verbindung mit dem Verbandskonzept beschreiben und zum Einsatz animieren. Darüber hinaus kann eine solche Leitlinie Möglichkeiten zum Wissensmanagement innerhalb der Gruppen anbieten.

Folgende Maßnahmen sind abzuleiten:

- In der Überarbeitung des Rahmenkonzept für Offene Jugendarbeit wird digitale Jugendarbeit als Querschnittsthema eingearbeitet
- Die Fachstelle
 - wirbt für die Erstellung von Medienkonzepten in Einrichtungen und begleitet diese
 - bietet Unterstützung bei der Erstellung von Leitlinien zur digitalen Jugendarbeit im Verband an
 - entwickelt und pflegt ein fluides fachpraktisches Konzept (unter Einbezug von interessierten Jugendarbeiter*innen/ des Netzwerkes) das aktuelle Fragestellungen praktisch und fachlich fundiert aufgreift und Handlungsmöglichkeiten eröffnet

¹⁶ Vgl. Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.; Rösch (2019), S. 153; Computer Projekt Köln e.V. (2022); Rauschke, Schaper (2021).

¹⁷ Vgl. Pöyskö (2022), S. 37 f.

¹⁸ Vgl. Computer Projekt Köln e.V. (2022).

2.1.5 Informationen aufarbeiten und zur Verfügung stellen

Für konkrete Empfehlungen (Tools, Methoden und Maßnahmen) gibt es viele verschiedene Quellen (z.B. Medienpädagogik-Praxisblog¹⁹, Mekomat²⁰). Die Datenbanken und Blogs wurden in den Beteiligungsformaten sehr geschätzt und von den Teilnehmenden als Inspiration für Ideen zur praktischen Arbeit genutzt. Es wurde der Wunsch nach einer zentralen Zusammenstellung von digitalen, medialen Methoden und Tools geäußert. Auch eine Liste mit professionellen Hilfestellen in Bremen, die bei Bedarf kontaktiert werden können, wird als hilfreich gesehen, z.B. wenn Jugendliche bei Jugendarbeiter*innen Hilfe aufgrund von Cybermobbing suchen. Eine Methodensammlung muss nicht einseitig erfolgen, sondern es können auch Erkenntnisse und erfolgreiche Projekte aller Akteure aus Bremen niederschwellig eingereicht und geteilt werden.²¹

Um Jugendliche über Hilfestellen informieren zu können, wurde um zentral erstellte Share-Pics gebeten, die von allen Jugendarbeiter*innen geteilt werden können. Für weiterführende Informationen kann das bestehende Angebote www.jugendinfo.de genutzt werden.

Diese Maßnahmen der Informationsaufbereitung (statt des individuellen Suchens und Erstellens) erspart den einzelnen Jugendarbeiter*innen Ressourcen im Arbeitsalltag.

Folgende Maßnahmen sind abzuleiten:

- Aufstockung der Fachstelle (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
- Angebot der fachpraktischen Beratung von der Fachstelle
- Informationsangebot
 - Erstellung und Pflege einer niederschweligen Informationsquelle zu Methoden, Tools und Best-Practice
 - Einrichtung eines regelmäßigen Informationskanals über aktuelle Themen mit Medienbezug
 - Erstellen von teilbaren Informationen, wie Share-Pics
 - Anlaufstation für Fachkräfte und Ehrenamtliche

¹⁹ <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/>

²⁰ <https://mekomat.de/>

²¹ Vgl. Schemmerling, Rauch (2022).

2.1.6 Einrichtungen und Verbände ausstatten, Technik warten

Digitale Jugendarbeit bedarf einer entsprechenden technischen Grundausstattung. Grundlegend ist hierfür ein schneller Internetanschluss mit entsprechender WLAN-Technik. Die Ausstattungsumfrage ergab bei der Internetausstattung große Diskrepanzen, am häufigsten ist eine Leitung mit 16.000 Mbit/s genannt worden. Eine solche ist für die Nutzung mehrerer Geräte, die u.U. auf Streaming-Angebote zurückgreifen, Spiele für Konsolen herunterladen und für Verwaltungstätigkeiten genutzt wird, zu wenig. Darüber hinaus muss entsprechende WLAN-Technik auf die Besucher*innen-Zahlen ausgerichtet sein.²² Breitband-Internet muss von den Trägern beantragt werden und erfordert eine Auseinandersetzung mit den Telekommunikationsanbietern. Wo derzeit kein entsprechender Anschluss liegt, können Anträge zur Förderung des Ausbaus gestellt werden.²³

Damit der zur Verfügung gestellte Internetzugang den Jugendschutzrichtlinien entspricht, sind Sicherheitsmaßnahmen, z.B. über das Jugendschutzprogramm JusProg²⁴ oder Router-interne Filter, zu bedenken. Für die Bedienung von Social-Media-Plattformen und um die Kommunikation mit Jugendlichen zu ermöglichen sind Diensthandys als elementarer Bestandteil der Grundausstattung zu verstehen. Dies bedingt der Datenschutz²⁵ und der (professionellen) Abgrenzung.²⁶ Technische Ausstattung sollte in Bezug auf die inhaltlichen Anforderungen der Einrichtungen und Verbände unter Beteiligung der Jugendlichen angeschafft werden. Wichtig ist hierbei, dass die Ehrenamtlichen und Hauptberuflichen die Geräte nutzen können, da die Jugendlichen, die den Bedarf geäußert haben, schnell wechseln.²⁷ Damit zielgerichtet zweckdienliche Geräte angeschafft werden können ist nach Möglichkeit eine Beratung einzurichten, die zielgerichtet Empfehlungen aussprechen und in die Bedienung einführen kann. Viele technische Geräte benötigen regelmäßige Pflege (z.B. Software-Updates) und können einen Defekt erleiden.

Die Einrichtung einer zentralen IT-Stelle zur Durchführung von Reparaturen und Installationen ist aufgrund der Vielzahl unterschiedlicher Systeme in den Einrichtungen nicht empfehlenswert. Oft ist eine professionelle Reparatur ratsam (ggf. kann hier Verweisungswissen zur Verfügung gestellt werden). Darüber hinaus lassen IT-Abteilungen größerer Träger häufig eine externe Reparatur/Installation nicht zu. Eine zentrale Anschaffungsberatung hingegen könnte eine gute Anlaufstelle für die Jugendeinrichtungen sein. Dort wäre außerdem die Möglichkeit gegeben, Medien kurzfristig und niederschwellig auszuprobieren. Die Fachstelle bietet sich als eine solche Anlaufstelle an.

Die rasante Entwicklung der Technik führt dazu, dass in gewissen Abständen Neuanschaffungen getätigt werden müssen. Solche (Ersatz-)Anschaffung, Wartung und Reparatur von Geräten ist in der Finanzierungsplanung der Jugendarbeit zu bedenken.

²² Vgl. Rösch (2019), S. 153; AK Medien Niedersachsen (2020).

²³ <http://www.bremen-innovativ.de/digitalisierung/breitbandfoerderverfahren/>
www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Breitbandausbau/Breitbandfoerderung/breitbandfoerderung.html
www.bzn.de/
www.kfw.de/inlandsfoerderung/%C3%96ffentliche-Einrichtungen/Kommunale-Unternehmen/Infrastruktur/Breitbandausbau/

²⁴ <https://www.jugendschutzprogramm.de/>

²⁵ <https://servicebureau.de/medienpaedagogik/whatsapp-in-der-jugendarbeit/>; Verweis im Modul des Zertifikatskurses „Rechtliche Grundlagen“ auf die Handreichung Discord in der Kinder- und Jugendarbeit der AIS NRW: <https://ajs.nrw/nutzung-von-discord-in-der-jugendarbeit-ok/>

²⁶ Vgl. boja (2021).

²⁷ Diskussion in Modul 1 „Relevanz und Haltung“ des Zertifikatskurses.

Jugendverbände arbeiten vor allem mit dem Konzept „bring your own device (byod)“. Die Ehrenamtlichen und Jugendlichen nutzen ihre eigenen Geräte, dennoch ist auch hier eine Grundausstattung an Technik notwendig, die sich nach dem Einsatzzweck richtet, z.B. Beamer oder Videotechnik. Vor allem aber wird der Zugang zu Software für Organisation und Kommunikation als Bedarf angegeben. Hier ist eine zentrale Beratung zu Möglichkeiten, Tools und Systemen sinnvoll. Die meisten guten und datenschutzkonformen Angebote sind kostenpflichtig. Für selbst-gehostete open-source Alternativen fehlt häufig das Know-How im Verband. Aus diesem Grund sollten auch die Finanzierungsmöglichkeiten für Software-Lizenzen bedacht werden.

Nicht jede Einrichtung und jeder Verband muss jede, vielleicht auch spezielle, technische Ausstattung vorhalten. Es kann die Möglichkeit eines Technik-Verleihs ermöglicht werden, indem an zentraler Stelle Technik zur Verfügung gestellt wird und eine Verleih-Börse den Verleih zwischen Verbänden und Institutionen ermöglicht. Hierdurch könnte Geld eingespart und Maßnahmen getestet werden, bevor die Ausstattung dauerhaft angeschafft wird. Außerdem können die Besitzer*innen eine Einführung in die Technik geben und sich um die regelmäßige Pflege kümmern.

Folgende Maßnahmen sind abzuleiten:

- Einrichtung einer Software- und Technik-Beratung, angebunden an die Fachstelle, um Technik und pädagogische Aspekte gemeinsam zu denken
- Einrichtung einer Technik-Verleihbörse und eine zentrale Technikausgabe (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
- Nutzung finanzieller Ressourcen sowie das zur Verfügung stellen solcher, um Ausstattung, Ersatzbeschaffung, Internetverträge und Lizenzen sicherzustellen und Technik warten zu können (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)

2.1.7 Digitalisierung gemeinsam denken

Die Digitalisierung der Jugendarbeit kann nicht ver-inselt gedacht werden. Schule und Politik spielen hierbei eine große Rolle.

Schule nimmt einen großen Teil der jugendlichen Lebenswelten ein. Jede*r Schüler*in in Bremen hat ein iPad. Diese Geräte könnten auch in der offenen und verbandlichen Jugendarbeit eingesetzt werden, es gilt jedoch zu beachten, dass dafür zunächst relevante Applikationen installiert werden müssen. Hierfür könnte, in Abstimmung mit der Senatorin für Kinder und Bildung, Vorschläge für Applikationen, die für den Einsatz in der Jugendarbeit sinnvoll sind, von der Fachstelle eingereicht werden.²⁸ Auf der Schulplattform „It’s Learning“ sind alle Schüler*innen Bremens vertreten. Auf dem ersten Blick bietet diese eine effiziente Möglichkeit die Zielgruppe nahezu vollständig ansprechen zu können. Jedoch ist aus kinder- und jugendrechtlicher Sicht zu bedenken, dass Jugendliche zuallererst Jugendliche und nicht Schüler*innen sind. Darüber hinaus gibt es neben den pädagogischen auch technische und datenschutzrechtliche Bedenken.²⁹ Dementsprechend ist vom Einsatz von It’s Learning in der Jugendarbeit abzuraten. Damit Jugendarbeiter*innen bei Bedarf Jugendliche in schulischen Belangen unterstützen können, ist das Vorhalten von kleinen Fortbildungen mit Einblick in die Plattform und schulische iPads für Jugendarbeiter*innen sinnvoll. Insgesamt sei eine enge Zusammenarbeit Austausch zwischen Schule und Jugendarbeit, der Senatorin für Kinder und Bildung und der Jugendarbeit förderlich, Jugendlichen beim Aufwachsen in einer mediatisierten Gesellschaft zu unterstützen.

Politik stellt in Schule, Jugendförderung und damit in der Ermöglichung wichtige Weichen. Daher bedarf die Digitalisierung (der Jugendarbeit) in der mediatisierten Gesellschaft politischen Rückhalt und Unterstützung. Der Auftrag, die Digitalisierungsstrategie zu entwickeln, ist ein guter Auftakt. Damit dieses Anliegen wachgehalten wird, muss es regelmäßig in politischen Gremien der Jugendhilfe und im Austausch mit Politiker*innen bedacht und entsprechende Weichen von der Politik gestellt werden.³⁰

Folgende Maßnahmen sind abzuleiten:

- In Abstimmung mit der Senatorin für Kinder und Bildung:
 - Angebote von Fortbildungen zu It’s Learning und schulischen iPads für Jugendarbeiter*innen, damit sie Jugendlichen auf Anfrage Hilfestellung geben können
 - Die Fachstelle prüft Applikationen für die Jugendarbeit und empfiehlt sie der Senatorin für Kinder und Bildung zur zeitnahen Freischaltung im App-Store der Schul-iPads.
 - Vernetzung und Austausch
- Digitalisierung regelmäßig in jugendpolitischen Gremien und Treffen thematisieren
- Regelmäßiger Bericht über die Umsetzung der Strategie im Jugendhilfeausschuss
- Lobby- und Öffentlichkeitsarbeit seitens der Jugendarbeiter*innen in den Sozialen Medien

²⁸ Vgl. Podcast mit Yvonne Schiemann (Kapitel 5.4.1)

²⁹ Vgl. Podcast mit Oliver Bouwer (Kapitel 5.4.2)

³⁰ Vgl. YouthLink Scotland et al.; Rauschke, Schaper (2021).

2.1.8 Zeit nehmen und Zeit geben

Die Implementierung und Umsetzung digitaler Jugendarbeit benötigt Zeit.³¹ Der Zeitfaktor und vorhandene (Nicht-)Kapazitäten waren durchgängiges Thema der Rückmeldungen. Nicht vorhandene Zeitressourcen können die Durchführung von Vorhaben hemmen. Dies kann zu Stress führen, welcher der professionellen Haltungsentwicklung entgegenstehen kann.³² Drei mögliche Faktoren können Zeitkontingente schaffen und die Implementierung digitaler Jugendarbeit begünstigen:

- Eine von der Fachstelle ausgehende Maßnahmen (z.B. Vernetzung, Praxisangebote, Informationsbereitstellung und Medienkonzepterarbeitung) bieten Jugendarbeiter*innen zeitliche Entlastung. Diese Angebote ermöglichen es, Themen, Methoden und Techniken direkt in den Arbeitsalltag zu integrieren, ohne dass sie erst eigenständig erarbeitet werden müssen.
- Es werden Möglichkeiten geschaffen, zusätzliche (freie) Arbeitsstunden zu generieren, z.B. über Honorarkräfte.
- Das Einbinden Jugendlicher als Expert*innen.

Ehrenamtliche entscheiden, wofür sie ihre Zeit aufwenden. Die erstgenannte Maßnahme ermöglicht es ihnen, mit wenig Zeitaufwand Anregungen für den Einsatz digitaler Medien in der Jugendarbeit zu bekommen.

Folgende Maßnahmen sind abzuleiten:

- Es braucht Zeitkontingente für Mitarbeitende, damit sie Aktivitäten digitaler Jugendarbeit planen, durchführen und nachbereiten, sich fortbilden und vernetzen können
- Mit zusätzlicher Förderung könnten neue Zeitkapazitäten generiert werden (z.B. über die Finanzierung von Honorar-/Teilzeitkräften (z.B. per Werkvertrag))
(erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
- Angebot ressourcenschonender medienpädagogischer Bildungsangebote für Jugendarbeiter*innen (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)

³¹ Vgl. Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.; Längsfeld (2022); Diskussion im Netzwerk Digitale Jugendarbeit im Raum D/A/CH

³² Vgl. Kuhl, Schwer, Solzbacher (2014a), S. 95 ff.

2.1.9 Fachstelle ausbauen

Damit die oben genannten Maßnahmen umgesetzt werden können, bedarf es eines Ausbaus der medienpädagogischen Fachberatung mit folgenden Aufgaben:

- Angebot von Fort- und Weiterbildungen,
- Koordination struktureller Vernetzung,
- Unterstützung und Beratung bei der Erarbeitung von Medienkonzepten und Leitlinien,
- Aufbereitung und zur Verfügung stellen von Informationen,
- Beratung in der Anschaffung, Verwendung und Wartung von Technik,
- Verwalten und Einrichten einer Technik-Verleihbörse,
- Planung und Durchführung von Medienprojekten in Verbänden und Einrichtungen sowie von überörtlichen Aktionen und Leuchtturmprojekten.

Solche Einrichtungen sind teilweise in anderen (Bundes-) Ländern etabliert oder werden derzeit aufgebaut (z.B. Fachstelle Jugend- und Medienkultur in NRW, Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V., jugend@bw in Baden-Württemberg, Radarstation in der Schweiz und WienXtra in Österreich).

In Bremen ist das ServiceBureau Jugendinformation Servicestelle für Medienpädagogik. Bereits mit dem Anpassungskonzept Offene Jugendarbeit (1999) hat das ServiceBureau diesen Auftrag übernommen. Seit über 20 Jahren qualifiziert es Jugendarbeiter*innen in regelmäßigen Fortbildungen, an Fachtagen und in Praxisworkshops zu Themen der Digitalität. Das ServiceBureau vernetzt (sich) u.a. in Bremen bzgl. Medienpädagogik. Es ist über Bremen hinaus fachlich vernetzt und gestaltet den medienpädagogischen Fachdiskurs aktiv mit. Als Dienstleister für die Jugendarbeit in Bremen versteht es sich als kompetenter Ansprechpartner für alle Träger, Institutionen, Fachkräfte, Eltern und Jugendliche zu Fragen der digitalen Jugendarbeit und mediatisierten Gesellschaft. Um die herausgearbeiteten Maßnahmen der Digitalisierungsstrategie zusätzlich umsetzen, koordinieren und strukturieren zu können, bedarf es eines Ausbaus dieser medienpädagogischen Fachstelle.

Der Bremer Jugendring hat sich, v.a. im Rahmen der pandemischen Kontaktbeschränkungen, als Ansprechpartner für die Jugendverbände in Bezug auf Technik, Tools und digitalen Möglichkeiten der Verbandsgestaltung entwickelt. Darüber hinaus bietet er verschiedene Maßnahmen und Methoden digitaler Jugendarbeit an. Hier bedarf es einer personellen Aufstockung zur Weiterentwicklung der Jugendverbandsarbeit in Bezug auf digitale Jugendarbeit.

Die in der LAG organisierten Träger der Offenen Jugendarbeit und der Bremer Jugendring betonen dass zielgruppenspezifische Fragestellungen, diverse Aufgabenfelder und ein Zugang zur Jugendförderlandschaft den Einsatz dezentraler Fachstellen bedarf. Diese arbeiten in einem Netzwerk eng mit der o.g. Fachstelle zusammen und bedienen im Speziellen die heterogenen Bedarfe in Bezug auf digitaler Jugendarbeit in den Regionen.

Folgende Maßnahmen sind abzuleiten:

- Personeller und finanzieller Ausbau der medienpädagogischen Fachstelle ServiceBureau Jugendinformation. (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
- Personeller und finanzieller Ausbau der medienpädagogischen Beratung des Bremer Jugendrings. (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)
- Personeller und finanzieller Aufbau vier dezentraler medienpädagogischer Fachberatungen. (erforderliche Ressourcen siehe Kapitel 2.2)

2.2 Erforderliche Ressourcen

Um die o.g. Maßnahmen umsetzen zu können, bedarf folgende zusätzliche finanzielle Ressourcen.

Die Berechnungen und Kalkulationen sind aufgrund der oben beschriebenen Maßnahmen von den entsprechenden Trägern (siehe jeweilige Tabellenüberschrift) eigenständig berechnet und eingereicht worden.

DIE HIER AUFGEFÜHRTEN ZAHLEN SIND DISKUSSIONSGRUNDLAGE UND WERDEN
ZU DIESEM ZEITPUNKT NOCH NICHT VERÖFFENTLICHT.

DIE HIER AUFGEFÜHRTEN ZAHLEN SIND DISKUSSIONSGRUNDLAGE UND WERDEN
ZU DIESEM ZEITPUNKT NOCH NICHT VERÖFFENTLICHT.

DIE HIER AUFGEFÜHRTEN ZAHLEN SIND DISKUSSIONSGRUNDLAGE UND WERDEN
ZU DIESEM ZEITPUNKT NOCH NICHT VERÖFFENTLICHT.



3. FACHDISKURS DIGITALE JUGENDARBEIT

Medien werden bereits seit über 100 Jahren in der Jugendarbeit eingesetzt: z.B. in den 1920er Jahren für Fotoreportagen der Wandervögel, seit den 1950er Jahren für die Arbeit mit Filmen, seit den 1980er Jahren für die Arbeit mit Videoproduktionen. Seit den 1990er Jahren werden digitale Medien zunehmend in die Kinder- und Jugendarbeit eingebracht. Dabei dienen die Medien stets den Prinzipien und Zielen der Jugendarbeit.³³

Die Begrifflichkeit des Einsatzes und der Berücksichtigung digitaler Medien in der Jugendarbeit und somit der Versuch Jugendarbeit mit digitalen Medien fassen zu können, hat in den letzten Jahren viele Formen angenommen: Cyberwork, digital Streetwork, Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld, Jugendarbeit digital oder digitale Jugendarbeit.³⁴ Begrifflichkeiten verursachen einerseits Zuschreibungen, können jedoch auch auf fachlicher und politischer Ebene zu einer Entwicklung beitragen. In der Politik erhält Digitalität und Jugendarbeit seit 2017 einen Fokus. Der 15. Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung hat erstmals die mediatisierten Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen in den Mittelpunkt gestellt, die EU hat 2017 die Ratsbeschlüsse „smart youth work“ (2017/ C 418/02) und „digital youth work“ (13935/19) gefasst. Diese haben vor allem die Digitalkompetenz, die Fachlichkeit in der Softwareentwicklung und die Praxis der Jugendarbeit in den Fokus gesetzt.³⁵ Eine europäische Expert*innengruppe aus den Ländern Deutschland, Schottland, Dänemark, Finnland, Österreich und Irland haben in einem Erasmus+-Projekt von 2017-2019 europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit entwickelt. Diese Leitlinien wurden im Strategieentwicklungsprozess als Referenz genommen und digitale Jugendarbeit als Bezeichnung im Rahmen der Digitalisierung der bremischen Jugendarbeit genutzt. Digitale Jugendarbeit wird in den o.g. Richtlinien wie folgt definiert:

„Digitale Jugendarbeit

- *Nimmt die Digitalisierung und den digitalen Wandel von Institutionen, Ansätzen und Praktiken in der Jugendarbeit in den Fokus.*
- *Bedeutet die proaktive Nutzung und/oder Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit als Werkzeug, Aktivität und/oder Inhalt.*
- *Umfasst ein breites Spektrum an Methoden und Ansätzen, die in allen Bereichen der Jugendarbeit genutzt werden können.*
- *Wird von den Zielen und ethischen Vorstellungen, Werten und Prinzipien der Jugendarbeit getragen.*
- *Kann sowohl Face-to-Face als auch in Online-Settings stattfinden.“³⁶*

Diese Definition setzt den Fokus darauf, dass digitale Jugendarbeit kein eigenes Arbeitsfeld ist, sondern als **Querschnittsaufgabe** der bestehenden Formen der Jugendarbeit verstanden wird und diese in Bezug auf eine mediatisierte Gesellschaft weiterentwickelt.³⁷

Digitale Medien werden bisher vor allem aufgrund von individuellen Kenntnissen, Affinitäten und Motivation von Jugendarbeiter*innen eingesetzt. Der Einsatz digitaler Medien ist häufig

³³ Vgl. Brügggen, Rösch (2022), S. 14; Röhl (2020), S. 462.

³⁴ Vgl. Gerstmann (2021).

³⁵ Vgl. Brügggen, Rösch (2022), S. 17.

³⁶ YouthLink Scotland et al.

³⁷ Vgl. Rösch (2019), S. 155; Brügggen, Rösch (2022), S. 21.

immer noch mit Skepsis und Unsicherheit verbunden. Durch das umfangreiche Anwendungswissen vieler Jugendlicher fühlen sich Jugendarbeiter*innen teilweise überfordert und haben z.T. das Gefühl des Kontrollverlustes.³⁸ Die Umsetzung der Maßnahmen, die in dieser Strategie abgeleitet werden, können dazu beitragen, Jugendarbeiter*innen (**Handlungs-) Sicherheit** zu **vermitteln**, so dass digitale Jugendarbeit in Bremen selbstverständlich wird.

In den folgenden Kapiteln wird der fachliche Diskurs zur digitalen Jugendarbeit herausgearbeitet. Zunächst wird die Relevanz digitaler Jugendarbeit für Jugendliche aufgezeigt, bevor die rechtlichen Rahmenbedingungen dargelegt werden. Anschließend werden die professionelle Haltung und Haltungsentwicklung als wichtige Faktoren für die Umsetzung der Jugendarbeit betrachtet. In den darauf folgenden Kapiteln werden die Ziele, Inhalte und Faktoren einer erfolgreichen digitalen Jugendarbeit detailliert dargestellt. Abschließend gibt der Diskurs einen Ausblick auf post-digitale Jugendarbeit, in der digitale Medien selbstverständlich eingesetzt werden.

3.1 Relevanz

Jugendliche wachsen in einer Welt auf, in der die Rezeption, Erschaffung und Darbietung von Inhalten im Internet sowie in digitalen Kommunikationskanälen alltäglich und „schon immer da“ sind: YouTube wurde 2005³⁹ gegründet, Facebook als soziales Netzwerk gibt es in der heutigen Form seit 2004⁴⁰ und der Messenger-Dienst WhatsApp erschien 2009⁴¹. Die Zugänglichkeit zu diesen Plattformen ist nahezu jedem Jugendlichen gegeben: 98% der 12 – 29jährigen haben Zugriff über ihr Elternhaus auf Smartphones⁴², 95% der Jugendlichen besitzen ein eigenes.⁴³ In Bremen hat zumindest jede*r Schüler*in ein iPad. Mit einer entsprechenden Selbstverständlichkeit nutzen sie also die Möglichkeiten der digitalen Kommunikation, der Kreativität, der Selbstdarstellung, des Medienkonsums, des Beziehungsaufbaus und -pflege. Sie „flanieren [dabei] von Community zu Community“⁴⁴, in der sie qualifizier- und quantifizierbare Resonanz bekommen:⁴⁵ Während des Shoppens in der Innenstadt werden aus der Umkleidekabine neue Outfitideen an Freund*innen geschickt, dann eine Reaktion abgewartet und erwartet; Konzertbesuche werden digital dokumentiert; Essen wird fotografiert und gepostet.⁴⁶ Solche erstellten und geteilten digitalen Signale wie Musik, Bilder, Filme und Text, werden in der Rezeption analog verarbeitet und durch Emotionen, wie z.B. Freude, Trauer, Frust, Angst usw. erfahrbar.⁴⁷ Digitale Medien sind für Jugendliche mehr als ein Konsumgut, sie dienen als Ausdrucksmedium ihrer selbst, als Bühne einer ihrer Rollen, als Selbstdarstellungsplattform.⁴⁸ Eine dichotome Sichtweise des Analogen und Digitalen ist daher längst nicht mehr haltbar.⁴⁹ Die technischen Möglichkeiten verändern und

³⁸ Vgl. Brüggem, Rösch (2022), S. 14; Röhl (2020), S. 461.

³⁹ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/YouTube>, Aufruf 03.02.2023, 10.59 Uhr

⁴⁰ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Facebook>, Aufruf 03.02.2023, 10.59 Uhr

⁴¹ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>, Aufruf 03.02.2023, 10.59 Uhr

⁴² Vgl. Feierabend et al. (2022), S. 5.

⁴³ Vgl. ebd., S. 7.

⁴⁴ Schachtner (2012).

⁴⁵ Vgl. Deinet, Reutlinger (2019), S. 9.

⁴⁶ Vgl. Röhl (2020), S. 464; Deinet, Reutlinger (2019), S. 11.

⁴⁷ Vgl. Deinet, Reutlinger (2019), S. 7.

⁴⁸ Vgl. Deinet, Reutlinger (2019), S. 9.; Goffman (2021).

⁴⁹ Vgl. Deinet, Reutlinger (2019), S. 7; Beranek (2023).

beeinflussen sowohl die **Lebenswelten** als auch den **Sozialraum** aller – die Gesellschaft ist **mediatisiert**. Mediatisierung bedeutet die „Transformation der Medien und [die] Transformation von Alltag, Kultur und Gesellschaft im Kontext des Wandels der Medien sowie deren Zusammenspiel.“⁵⁰

Lebensweltorientierung in dieser mediatisierten Gesellschaft berücksichtigt die Aspekte der erfahrenen Zeit, des erfahrenen Raums und der sozialen Beziehungen.⁵¹

Die **erfahrene Zeit** hat sich in einer mediatisierten Lebenswelt wie folgt transformiert:

- *Vergleichzeitigung der Kommunikation:* Es besteht omnipräsent die Möglichkeit, auf mehreren Zeitschienen synchrone und asynchrone zu kommunizieren (z.B. WhatsApp-Chats die direkt oder Tage später beantwortet werden, mehrere parallel verlaufen und auch während analoger Kommunikation stattfinden können)
- *Fragmentierung und Diskontinuität:* Es gibt eine Vielzahl schneller, unbeständiger und ortsungebundener Handlungsoptionen (z.B. durch die Möglichkeit des Spielens, Verabredens, sich Präsentierens usw. über digitale Medien), die in ihrer Ausführung und Rezeption mit Emotionen verbunden sind.
- *internalisierten Zeitmuster:* Mediennutzung findet einerseits habitualisiert, also aus Gewohnheit in bestimmten Situationen statt (z.B. beim Zufahren, Spaziergehen) oder situationsungebunden (z.B. regelmäßiges Prüfen von WhatsApp-Nachrichten) ⁵²

Die sich so veränderte erfahrene Zeit verändert nicht nur den Alltag, sondern auch die Anforderungen an die Jugendarbeiter*innen: In Gesprächen am Tresen in der Offenen Jugendarbeit, in Gruppenstunden usw., wenn z.B. zeitgleich Kommunikation mit d* Jugendarbeiter*in als auch mit Freund*innen zuhause stattfindet. Wenn Jugendarbeiter*innen die Kontaktaufnahme per Messenger oder Social Media anbieten, verhindert Transparenz bzgl. des Antwortverhaltens (in der Arbeitszeit), dass keine falschen Erwartungen der zeitnahen Antwort und ständigen Erreichbarkeit geweckt werden. Solche könnten aufgrund des gewohnten Mediennutzungsverhaltens der Jugendlichen entstehen. Und auch die habitualisierte Nutzung der Medien ist regelmäßig Thema in der Jugendarbeit („Muss das jetzt sein?“, oder auch in Bezug auf Aufsichtspflicht, wenn Gruppenleiter*innen während der Spiele im Smartphone vertieft sind).

Erfahrener Raum kann nicht nur physisch abgegrenzt werden, sondern auch durch Erfahrungen, Hoffnungen und Gefühle. Räume unterliegen einem stetigen Wandel durch soziale Interaktionen und Praktiken.⁵³ Auch digitale Interaktionen lösen Emotionen aus, wodurch sozialräumliches Handeln auch (z.B. in sozialen Netzwerken) stattfindet. Der Sozialraum erfährt dadurch eine „Ent-Ortung und Ent-Fernung“⁵⁴ der Raumstruktur. Digitale Medien verändern und beeinflussen physische Räume, machen sie aber auch sichtbar: Ist ein Ort auf Google Maps auffindbar, wie ist er bewertet, bekomme ich ihn von Freund*innen empfohlen, kann ich per Instagram einen Einblick in die Möglichkeiten des Jugendtreffs erhalten, zeigen Jugendverbände, was sie tun usw.?⁵⁵ Daraus schließt sich: „Ist die Sichtbarkeit im digitalen Raum eingeschränkt, ist sie dies im Offline-Raum (in der Regel)

⁵⁰ Krotz (2020), S. 33.

⁵¹ Vgl. Beranek (2021), S. 122.

⁵² Vgl. ebd., S. 123.

⁵³ Vgl. Beranek, S. 125 f.; Deinet, Reutlinger (2019), S. 7.

⁵⁴ Kergel (2020), S. 235.

⁵⁵ Vgl. Beranek (2021), S. 125 f.

auch.“⁵⁶ Zudem ist der Jugendtreff situativ ein physischer Ort, an dem Jugendliche verortet, aber zeitgleich ent-ortet sind. Jugendliche sind z.B. physisch im Jugendtreff, aber im Gefühl in der Klasse, wenn per WhatsApp die Hausaufgaben besprochen werden. Umgekehrt erleben Jugendliche durch Kommunikation mit ihren Jugendleiter*innen und Gruppenstunden-Mitgliedern, per WhatsApp von zuhause, ihren Verband ganz nah.

Digitale Möglichkeiten tragen zur Pflege und zum Aufbau **Sozialer Beziehungen**, unabhängig vom physischen Ort, bei. Die Beziehungen in digitalen Medien geben gerade in der Jugendphase Orientierung durch die Sichtbarkeit geteilter Informationen, Gefallensbekundungen verschiedener Art, aber auch durch die Sichtbarkeit der Beziehungen der Freund*innen zu anderen. Andererseits kann auch eben diese Möglichkeit belasten, Handlungsdruck aufbauen und Vergleichssituationen herstellen. Die sozialen Beziehungen sind durch Dualität geprägt: Sicherheit in der Beziehungsanbahnung durch Distanz sowie die Erweiterung der Möglichkeiten von Absprachen, die spontan und unverbindlich möglich sind, jedoch Erwartungen an Antwortverhalten usw. geklärt sein sollten.⁵⁷ Dies bietet Potentiale für die Jugendarbeit durch die Option der ersten Annäherung (Kontaktaufnahme des Jugendlichen) über die Distanz der Medien.

Wenn sich also die Lebensweltbezüge Jugendlicher durch eine mediatisierte Gesellschaft verändern, ist es nur folgerichtig, dass sich die Jugendarbeit auf eine mediatisierte Lebenswelt Jugendlicher bezieht und selber entsprechend mediatisiert.⁵⁸ Sozialräumliche Jugendarbeit geht in einer mediatisierten Gesellschaft nur durch die Entschlüsselung der Aneignungsformen Jugendlicher:

- Der Blick der Jugendlichen auf ihre Umwelt,
- Entwicklung ihrer Identität,
- Selbstdarstellungsformen der Jugendlichen
- sowie ihrer Verortung und Vergemeinschaftung.⁵⁹

In Bezug auf den Mediatisierungsbegriff bedeutet dies eben nicht, dass die Jugendarbeit ausschließlich digital stattfinden muss (aber kann), sondern viel mehr, dass aktuelle Kommunikationsphänomene und Codes bekannt sind, das Wissen um die veränderten Lebensweltbedingungen und Bewusstsein dafür vorhanden sind, dass sich gesellschaftliche Zusammenhänge in mediatisierten Umfeld weiter fortsetzen.⁶⁰

Jugendliche werden oft als Digital Natives bezeichnet, da sie in einer mediatisierten Umgebung aufwachsen, von Medien umgeben sind und diese selbstverständlich nutzen. Doch dies bedeutet nicht (wie oft angenommen), dass sie eine natürliche Medienkompetenz besitzen. Diese muss durch Informationsvermittlung, Anleitung, Vorbild und Reflexion vermittelt werden.

In diesen Punkten geht es nicht um eine Deutungshoheit der pädagogischen Fachkräfte, ehrenamtlichen Jugendlichen oder von Erwachsenen im Allgemeinen. Es geht vielmehr darum Jugendliche mit ihren Bedürfnissen, Anliegen und Lebensweise ernst zu nehmen, dadurch Wirksamkeitserfahrungen zu ermöglichen, (virtuelle wie analoge) Räume zur

⁵⁶ Beranek (2021), S. 126.

⁵⁷ Vgl. Beranek (2021), S. 127 ff.

⁵⁸ Vgl. Rösch (2019), S. 149.

⁵⁹ Vgl. Deinet, Reutlinger (2019), S. 9.

⁶⁰ Vgl. Rösch (2019), S. 149.

Auseinandersetzung mit sich und der Gesellschaft zu schaffen und Angebote der Orientierung zu bieten.⁶¹ Die Motivation, die Lebenswelt der Jugendlichen durch ihre subjektive Sicht und Deutung zu verstehen, macht die Jugendlichen zu **Expert*innen ihrer Lebenswelt**.⁶² In der Konsequenz bedeutet dies, dass dialogische Arbeit mit den Jugendlichen unabdingbar ist und Fachwissen allein nicht ausreicht.

Im Umkehrschluss bedeutet das Ausblenden digitaler Medien mit ihren Wirkungen und der Relevanz für die jugendlichen Lebenswelten auch das Ausblenden relevanter Aspekte des Alltagserlebens der Jugendlichen mit all den Vor- und Nachteilen der Mediatisierung.⁶³ In diesem Fall würde die Anschlussfähigkeit der Jugendarbeit an das Erleben und Leben jugendlicher nahezu unmöglich.⁶⁴

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit und die Jugendverbandsarbeit kann auf Grundlage ihrer Konstitution und ihres Auftrages genau hier ansetzen: Durch die Freiwilligkeit, Partizipation, Offenheit, Niederschwelligkeit, Selbstverwaltung (der Jugendverbände) und dem Anknüpfen an die Interessen junger Menschen.

Kinder und Jugendliche leben nicht nur in einer mediatisierten Gesellschaft und nutzen selbstverständlich (und zum Teil unbedarft) das Internet und digitale Medien, **sie haben auch ein Recht darauf diese sicher und altersgerecht nutzen zu können**. Durch das Internet und digitale Medien besteht ein Zugang zu (kultureller) Teilhabe, Vergemeinschaftung, Information, Spiel und vielem mehr. Die technischen Zugänge sowie altersgerechte Begleitung und Anleitung sind ihnen familiär nicht immer gegeben (siehe digital divide, Kapitel 3.4). Kinder- und Jugendarbeit kann dazu beitragen, diese Lücke zu verringern und Kindern und Jugendlichen einen sicheren Zugang zu ermöglichen. Sie hat dabei den gesetzlichen Auftrag sich an ihren Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen zu orientieren, sie altersgerecht zu **fördern und befähigen** und im Rahmen der Jugendarbeit zu **schützen**. Dafür ist die Kinder- und Jugendarbeit ihrerseits zu fördern. Die entsprechenden rechtlichen Rahmenbedingungen zum Recht auf digitale Jugendarbeit, Schutz, Befähigung und Förderung werden im folgenden Abschnitt erläutert.

3.2 Rechtliche Rahmenbedingungen

Die gesetzliche Grundlage der Kinder- und Jugendarbeit zielt darauf ab, Kinder- und Jugendliche gleichermaßen zu schützen und zu befähigen. Das gesetzliche Mandat zur lebensweltorientierten Kinder- und Jugendarbeit impliziert, entsprechend der oben diskutierten Relevanz, auch die digitale Jugendarbeit. Aus den im Folgenden dargelegten gesetzlichen Grundlagen lassen sich Argumentationen gegenüber öffentliche und freie (Entscheidungs-)Träger ableiten, die digitale Jugendarbeit zu fördern und zu unterstützen. Im Gegenzug ist dieses Mandat aber auch Auftrag an die freien Träger der Kinder- und Jugendarbeit.

Das Recht auf digitale Jugendarbeit: Die UN-Konvention über die Rechte des Kindes

Die UN-Konvention über die Rechte des Kindes (folgend: Kinderrechte) hat bereits bei der Ratifizierung 1992 das Recht auf den Zugang zu (Massen-)Medien (Art. 17 UN-KRK)

⁶¹ Vgl. Röhl (2020), S. 460 ff.

⁶² Vgl. Deinet, Reutlinger (2019), S. 10

⁶³ Vgl. Röhl (2020), S. 462

⁶⁴ Vgl. Beranek (2023)

festgeschrieben. Angesichts der fortschreitenden Mediatisierung des gesellschaftlichen Lebens ist es heutzutage undenkbar, das bestehende Recht auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben ohne Applikationen, Internet und Medien wahrzunehmen. Die aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung schließt Aktivitäten im digitalen Raum oder mit digitalen Medien, wie Gaming, Filmdreh usw. ein. (Art. 31 UN-KRK). Die Relevanz, Kinderrechte explizit auf mediatisierte Lebenswelten zu beziehen, zeichnet sich in der Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 (2021) über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld aus. Kinderrechte im digitalen Umfeld sehen das Recht auf Nutzung, Zugang, Befähigung und Teilhabe vor, beinhalten aber auch das Recht auf Schutz vor Ausbeutung und Gewalt.

Kindern und Jugendlichen soll in einem Gleichgewicht aus analogen und digitalen Angeboten die Möglichkeit gegeben werden, ein Gefühl der Zugehörigkeit zu einer gemeinsamen Kultur zu erfahren, die Teilhabe am kulturellen Leben zu ermöglichen und somit nutz- und erfahrbar zu machen.⁶⁵ Demnach haben Kinder und Jugendliche das Recht auf einen kindgerechten Zugang zum digitalen Umfeld. Dies soll durch das Bereitstellen kostenloser Internetzugänge (u.a. als Recht auf Zugang zu Informationen⁶⁶) sowie mithilfe von Programmen geschehen, die einen sachkundigen Zugang zu Technologien ermöglichen.⁶⁷ Im Speziellen sollen auch Angebote und Maßnahmen unter Berücksichtigung genderspezifischer Angebote durchgeführt werden, die eine „geschlechtsspezifische Spaltung [überwinden]“⁶⁸ und barrierefreie Zugänge ermöglichen.⁶⁹ Die Angebote und (Sicherheits-) Maßnahmen sollen mit den Kindern wachsen und die individuellen Erfahrungen berücksichtigen werden, also lebenswelt- und entwicklungsorientiert sein.⁷⁰

Neben einem sicheren Zugang zum Internet und digitalen Medien mit all ihren Chancen (z.B. der gesellschaftlichen Teilhabe, Mitsprache⁷¹, Versammlungsfreiheit mit Gleichgesinnten⁷² und angeleitetem Aktivismus⁷³), sollen Kinder und Jugendliche vor den möglichen Gefahren (z.B. Gewalt gegen Kinder, wie Cybermobbing, Cybergrooming⁷⁴, Abhängigkeit⁷⁵) geschützt werden. Hierfür wird vor allem auch auf eine entsprechende Schulung von Eltern, Fachkräften, Ehrenamtlichen, aber auch den Kindern selbst gefordert.⁷⁶ Um all die notwendigen Maßnahmen verwirklichen zu können, sollen entsprechende Ressourcen bereitgestellt werden.⁷⁷

Zwischen Schutz, Befähigung und Teilhabe – rechtliche Grundlagen digitaler Jugendarbeit

Kinder und Jugendliche haben ein Recht auf die Förderung ihrer jeweiligen Entwicklung und auf Erziehung zu einer selbstbestimmten, eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen

⁶⁵ Vgl. Vereinte Nationen, Abs. 106ff.

⁶⁶ Vgl. ebd., Abs. 50.

⁶⁷ Vgl. ebd., Abs. 9.

⁶⁸ Vgl. ebd., Abs. 11.

⁶⁹ Vgl. ebd., Abs. 90.

⁷⁰ Vgl. ebd., Abs. 19f.

⁷¹ Vgl. ebd., Abs. 16, 58.

⁷² Vgl. ebd., Abs. 64.

⁷³ Vgl. ebd., Abs. 66.

⁷⁴ Vgl. ebd., Abs. 80 f.

⁷⁵ Vgl. ebd., Abs. 96ff.

⁷⁶ Vgl. ebd., Abs. 14f., 32 ff.

⁷⁷ Vgl. ebd., Abs. 28.

Persönlichkeit. (§1 (1) SGB VIII). Die Kinder- und Jugendarbeit soll die jungen Menschen auf diesem Weg unterstützen, zu eigenverantwortlichem Handeln in Politik und Gesellschaft befähigen, die Wahrnehmungsfähigkeit, Kreativität und kulturelle Ausdrucksformen fördern und selbstbestimmte Formen von Lebens- und Freizeitgestaltung ermöglichen. (§7 (2) BremKJFFöG).

Die Träger der Kinder- und Jugendarbeit sollen partizipativ arbeiten: Sie unterstützen Kinder und Jugendliche bei der Erkennung und Wahrnehmung ihrer Interessen und fördern die aktive Mitwirkung an der Gestaltung und Lebensumwelt (§7 (5) BremKJFFöG). Dafür sollen sich die Angebote an den Interessen junger Menschen orientieren (§11 SGB VIII). Dies ist ein klares Mandat zur lebensweltorientierten Jugendarbeit. Die Mediatisierung und die darin inhärente Transformation der Gesellschaft bedingt Digitalität in der jeweiligen spezifischen Arbeit mitzudenken, Positionen zu entwickeln und Kindern und Jugendlichen entsprechende Angebote digitaler Jugendarbeit (siehe Kapitel 3.1) zu machen. Wenn es im Alltagserleben keine Trennung zwischen analog und digital mehr gibt, müssen Chancen, Möglichkeiten, Grenzen und Herausforderungen der Digitalität bei der Förderung einer gelingenderen⁷⁸ Entwicklung der Kinder und Jugendlichen mitgedacht werden. Die Jugendarbeit soll in einer Vielfalt von Inhalten, Methoden, Angebotsformen und Trägerstrukturen erfolgen (§7 (3) BremKJFFöG), die durch Offenheit, Freiwilligkeit und durch die Hinführung zur aktiven Mitgestaltung und Selbstverantwortung gekennzeichnet ist (§7 (4) BremKJFFöG). Darüber hinaus sollen sie die wachsenden Fähigkeiten und Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen, die unterschiedlichsten Lebenslagen in Bezug auf Soziales, Kultur, Gender und Behinderung berücksichtigen, Gleichberechtigung fördern und Barrieren abbauen (§9 Nr. 2 – 4 SGB VIII).

Während das sozialräumliche Arbeiten in virtuellen Räumen für geförderte Angebote der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in Bremen im „Rahmenkonzept für die offene Jugendarbeit (OJA) in der Stadtgemeinde Bremen“ beschrieben ist, arbeiten Jugendverbände mit ihren spezifischen Leitlinien in einer gesetzlich gewährten Eigenverantwortlichkeit (§12 (1) BremKJFFöG, §12 (1) SGB VIII). Auftrag und die Ziele der anerkannten Träger der Kinder- und Jugendarbeit sind in ihren individuellen Ausrichtungen mit den trägerspezifischen Angeboten sehr heterogen. Dennoch kann lebensweltorientierte Arbeit Medien nicht außen vorlassen, auch wenn diese Berücksichtigung in unterschiedlicher Art und Intensität erfolgt (vgl. Kapitel 3.1).

Der Ansatz, Kinder und Jugendliche zu befähigen und beim Heranwachsen zu selbstbestimmten und starken Persönlichkeiten zu unterstützen, spielt in der Gesetzgebung durchgängig eine Rolle. Junge Menschen sollen durch die Angebote der Kinder- und Jugendarbeit befähigt werden, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen, kritik- und entscheidungsfähig, verantwortlich für sich selbst und gegenüber anderen zu sein (§14 (2) SGB VIII). Das Jugendschutzgesetz konkretisiert dies für den medialen Bereich und definiert, dass zum Schutz im Bereich der Medien auch die Förderung der Orientierung für Kinder und Jugendliche gehört (§10a JuSchG). Andererseits sollen Kinder und Jugendliche, auch in den Angeboten der Kinder- und Jugendarbeit, geschützt werden. Hierfür wird die Arbeit der Träger der Kinder- und Jugendarbeit durch verschiedene Gesetze gerahmt. So müssen u.a. die Regelungen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG), des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV), des Kunsturheber-Gesetzes (KunstUrhG) und der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) eingehalten werden. Dies bedeutet, dass es Regelungen z.B. für das Spielen von

⁷⁸ Vgl. Grunwald, Thiersch (2005), S. 1143.

Games, dem Zeigen von Filmen, das Fotografieren und Filmen, der Nutzung von Social-Media-Kanälen in den Einsatzgebieten der Kinder und Jugendarbeit bedarf. Dies ermöglicht einen geschützten Raum des Ausprobierens und der Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen.

Recht auf Förderung

Damit die Kinder- und Jugendarbeit diesen Anforderungen in ihren jeweiligen Schwerpunktsetzungen und eigenverantwortlichen Tätigkeiten gerecht werden kann, sollen sie gefördert werden:

- Durch Förderung der eigenverantwortlichen Tätigkeit (§12 (1), SGB VIII, §§7 (1), 11, 12 (3) BremKJFFöG)
- Mit Mitteln für die Fortbildung der haupt-, neben- und ehrenamtlichen Mitarbeitenden (§74 (6) SGB VIII)
- Mit Mitteln für die Errichtung und Unterhaltung von Jugendfreizeit und -bildungsstätten (§74 (6) SGB VIII)

Aufgrund des laufenden technischen Fortschritts, neuen Apps und den sich daraus entstehenden verändernden Lebenswelten und Anforderungen an eine zielgruppenspezifische Arbeit, die sich immer wieder neu (er-)finden muss, ist v.a. der Unterstützungsbedarf bei Fortbildungen und Ausstattungen von besonderer Bedeutung.

3.3 Haltung

Haltung, Arbeitsweise und Medienkompetenz sind drei individuell persönliche Faktoren, die zur Sicherheit im Umgang mit medienpädagogischen Maßnahmen und dem Thema Digitalisierung beitragen.⁷⁹ Während Medienkompetenz durch Wissensvermittlung, praktischem Tun und Reflektion vermittelbar ist, resultiert die Arbeitsweise (häufig) aus einer professionellen pädagogischen Haltung heraus.

„Eine professionelle Haltung ist ein hoch individualisiertes [...] Muster von Einstellungen, Werten, Überzeugungen, das durch einen authentischen Selbstbezug und objektive Selbstkompetenzen zustande kommt, die wie ein innerer Kompass die Stabilität, Nachhaltigkeit und Kontextsensibilität des Urteilens und Handelns ermöglicht, so dass das Entscheiden und Handeln eines Menschen einerseits eine hohe situationsübergreifende Kohärenz und Nachvollziehbarkeit und andererseits eine hohe situationsspezifische Sensibilität für Möglichkeiten, Bedürfnisse und Fähigkeiten der beteiligten Personen aufweist. Pädagogisch wird ihre Haltung durch ihren Gegenstandsbezug.“⁸⁰

Der Gegenstandsbezug im Kontext der Digitalisierungsstrategie ist die Medienpädagogik. Aus der individuellen Haltung werden pädagogische Situationen, Methoden, Ziele, Konzeptionen und die Bewertung wissenschaftlicher Grundlagen bestimmt.⁸¹

⁷⁹ Vgl. Sandmöller et al. (2021), S. 3.

⁸⁰ Kuhl, Schwer, Solzbacher (2014b), S. 107.

⁸¹ Vgl. ebd., S. 109.

Es gibt fünf Konzepte medienpädagogischer Pädagogik, die individuelle Haltungen und Sichtweisen auf Digitalisierung und Medien widerspiegeln: bewahrpädagogisch, reparierpädagogisch, aufklärend, alltagsorientiert und handlungsorientiert.

In der **bewahrpädagogischen** Perspektive liegt der Fokus auf den Risiken der Medien. Durch Verbote und Sanktionen sollen Kinder und Jugendliche vor schädlichen Einfluss durch Medien geschützt werden. Da Kinder und Jugendliche in einer mediatisierten Gesellschaft jedoch nicht gänzlich von Medien ferngehalten werden können, wird (u.a. gesetzlich) mit einer Positivprädikatisierung gearbeitet: Es werden Medien auf Grundlage von Inhalten bewertet und nach für Kinder entsprechenden Alters (nicht) zugänglich gemacht.⁸²

Die **reparierpädagogische** Haltung geht davon aus, dass Kinder und Jugendliche zwangsläufig mit Medien in Berührung kommen werden. Dadurch besteht die entsprechende Möglichkeit, dass Kinder und Jugendliche durch Rezeption irritiert, verängstigt o.ä. werden. Der reparierpädagogische Ansatz versucht diese Irritationen im Nachhinein möglichst schnell zu erkennen und bietet Verarbeitungsmöglichkeiten an, versucht aber auch schon während der Rezeption distanzregulierend zu wirken. Dabei nimmt dieser Ansatz die Entwicklung des Kindes in den Blick und versucht über die Medienrezeption auf Entwicklungsthemen einzugehen.⁸³

Aufklärende Konzepte übernehmen eine kritische Haltung gegenüber Medien mit ihren Interdependenzen zwischen Wirtschaft, Politik und gesellschaftlichen Interessengruppen. Damit Kinder und Jugendliche mündige Mitglieder einer demokratischen Gesellschaft werden, ist es im aufklärenden Konzept relevant, neben den o.g. Interdependenzen, die Vermischung politischer Macht und Medienmacht transparent zu machen.⁸⁴

Alltagsorientierte Konzepte fördern eine Reflektion des individuellen Mediennutzungsverhalten. Der Fokus liegt hierbei auf individueller Förderung und nicht auf potentielltem Fehlverhalten. Rituale sollen nicht abgeschafft, sondern hinterfragt werden. Dies geschieht durch einen Blick auf darauf, warum welche Medien(inhalte) genutzt und rezipiert werden, nicht auf die Nutzungszeit. Ziel ist eine ausgewogene Alltagsgestaltung mit und ohne Medien aufgrund von bedürfnisgerechter Nutzung ohne unerwünschte Nebeneffekte.⁸⁵

Der **handlungsorientierte** Ansatz ist vorerst nicht medienkritisch. Er geht davon aus, dass Möglichkeiten und Grenzen, Chancen und Risiken von Medien am besten durch eine kreative Auseinandersetzung und Gestalten von Medienbotschaften vermittelt werden. Produzieren(-können) wird als ein wichtiger Teilaspekt der Medienkompetenz wahrgenommen. Notwendig ist in diesem Ansatz die Reflexion des eigenen Publizierens, die Folgen der öffentlichen Präsenz und Auswirkungen auf die Privatsphäre.⁸⁶

Die fünf medienpädagogischen Haltungskonzepte unterscheiden sich in ihrer Grundannahme und -haltung: Von einer stark ablehnenden bis hin zur stark medien-positiven Sichtweise. Häufig stehen diese beiden Pole konfrontativ gegenüber. Das Ausblenden von Verwendungszusammenhängen von Medien oder gar das Ausblenden der Medien selber greifen zu kurz. Die Entwicklung einer professionellen Haltung betrachtet Medien, Individuum

⁸² Vgl. Süß, Lampert, Trueltzsch-Wijnen (2018), S. 85 ff., S. 105.

⁸³ Vgl. ebd., S. 94 f., 105.

⁸⁴ Vgl. ebd., S. 96, 105.

⁸⁵ Vgl. ebd., S. 98 f.

⁸⁶ Vgl. ebd., S. 100 ff.

und Gesellschaft im Kontext.⁸⁷ Dementsprechend **integrieren moderne Ansätze der Medienpädagogik alle Haltungskonzepte** und setzen sie individuell und situativ mit Blick auf das Individuum, mit den jeweiligen Bedürfnissen, ein.⁸⁸

Was sich im ersten Moment logisch und nachvollziehbar liest, bedarf aber einer professionellen medienpädagogischen Haltung. Mit dieser werden kohärente Entscheidungen getroffen, die eigene Werte und Bedürfnisse berücksichtigen, Gefühle und Körperwahrnehmungen integrieren und eine ausgeprägte Aufmerksamkeit zeigen. Eine solche muss ggf. erst gebildet werden.⁸⁹ In Anlehnung an die Persönlichkeits-System-Interaktions-Theorie (PSI) nach Kuhl sind innerhalb der individuellen Haltung vier miteinander interagierende Systeme zu unterscheiden.

Das **Intentionsgedächtnis** bezieht sich auf stark rationales Verhalten, das Absichten Schritt für Schritt plant, durchdenkt und diese über einen längeren Zeitraum hinweg verfolgt, intuitives Verhalten tritt eher seltener auf.⁹⁰ Die Personen mit einem starken Intentionsgedächtnis sind gute Organisator*innen und Konzeptentwickler*innen.

Die **intuitive Verhaltenssteuerung** verarbeitet sehr viele Informationen aus Körper und Umwelt parallel, Handlungen werden routiniert und intuitiv ausgeführt (was nicht bedeutet, dass sie ungeplant sind). Das intuitive Verhalten kommt dann an seine Grenzen, wenn von Gewohnheiten abgewichen werden muss.⁹¹ Im Umgang mit Medien routinierte Pädagog*innen sind in der Lage, während der Angebote und Maßnahmen viel im Blick zu haben und intuitiv zu handeln. Diese werden voraussichtlich eher handlungsorientiert an digitale Angebote herangehen.

Das **Extensionsgedächtnis** spiegelt die subjektiven Werte, Fähigkeiten und Eigenschaften wider. Es greift auf bisherige Erfahrungen zurück und berücksichtigt diese unbewusst, um angemessen reagieren zu können. Das Extensionsgedächtnis lässt wachsam sein. Es hebt die Merkmale hervor, die von persönlicher Bedeutung sind.⁹² Dementsprechend relevant ist die Auseinandersetzung mit der eigenen Medienbiographie. Personen, die ein stark ausgeprägtes Extensionsgedächtnis haben, handeln eher nach alltagsorientierten medienpädagogischen Konzepten.

Das vierte System ist die **Objekterkennung**, auch Fehler-Zoom genannt. Die Wahrnehmung ist hierbei auf einzelne Elemente von Situationen, Personen oder Gegenstände fokussiert, besonders aber auf „Neues, Unerwartetes, auf Fehler- und Gefahrenquellen“⁹³. Wird hauptsächlich dieses System aktiviert, wird die gegenstandsbezogene Haltung eher auf Gefahr und Schwierigkeiten gelenkt. Die Personen, bei dem dieses System ausgeprägt ist, werden eher zu einem bewahrpädagogischen Konzept tendieren.

Die Entwicklung und Umsetzung einer professionellen (medien-)pädagogischen Haltung bedeutet, dass Fachkräfte auf alle vier Systeme situativ zugreifen können.⁹⁴ Dies bedeutet nicht, dass sie keine Tendenzen zu einem System haben, sondern vielmehr, dass

⁸⁷ Vgl. Brüggen (2017), S. 12.

⁸⁸ Vgl. Süß, Lampert, Trueltzsch-Wijnen (2018), S.102, 106.

⁸⁹ Vgl. Kuhl, Schwer, Solzbacher (2014b), S. 108.

⁹⁰ Vgl. Kuhl, Schwer, Solzbacher (2014a), S. 87.

⁹¹ Vgl.ebd., S. 88 f.

⁹² Vgl.ebd., S. 89 ff.

⁹³ Vgl.ebd., S. 92.

⁹⁴ Vgl.ebd., S. 94.

„Erstreaktionen wie Sensibilität für positiven und negativen Affekt [...] zusammen mit den äußeren Rahmen- bzw. Umweltbedingungen durch die an den Konzepten und Einstellungen einer Person erkennbaren objektiven Selbstkompetenzen so reguliert werden („Zweitreaktion“), dass ein urteilsstarkes [...], kontextsensibles [...] und situationsübergreifend kohärentes [...] Handeln ermöglicht wird.“⁹⁵

Wie gezeigt, lassen sich also Parallelen zwischen den medienpädagogischen Haltungskonzepten und der PSI-Theorie herstellen. Um eine gelingende Entwicklung einer professionellen medienpädagogischen Haltung zu ermöglichen, bedarf es einiger Maßnahmen. Das unbewusste Intuitionsgedächtnis kann mit Absichten, also z.B. durch Beispiele, Vorgaben und Lehrgänge, überfüllt werden, wodurch die Umsetzung gehemmt werden kann. Hier braucht es eine Motivation von außen oder **Selbstmotivation** das Vorhaben zum richtigen Zeitpunkt umzusetzen.⁹⁶ Dies können synergetische Projekte, passende Zeitfenster (z.B. Ferien) oder animierende Projekte, wie das durch die Fachstelle entwickelte Angebot der DigiBoxen, sein. Stress, ungleich wie er geartet ist, kann den Blick auf Situationen negativ erscheinen lassen, also die Objekterkennung verstärken. Hält dieser andauernd an, kann es sein, dass fremde Ziele als eigene angenommen werden, z.B. die von der Einrichtungsleitung herangetragen. In dem Fall des übermäßigen Stresses ist die Fähigkeit der **Selbstberuhigung**, einen Zugang zu sich selbst zu haben, weiterhin den ganzheitlichen Blick zu behalten und nicht nur auf die Stressoren zu schauen, unabdingbar.⁹⁷ Solcher Stress kann z.B. durch kollegiale Beratung im Nachhinein aufgearbeitet und somit Handlungsalternativen entwickelt werden. Neben der Intentionsausführung und Selbstmotivierung ist die **Selbstentwicklung und die Entwicklung einer objektiven Selbstkompetenz** durch Lernen aus Fehlern und praktische Fortbildungen, ein relevanter Aspekt zur Entwicklung einer professionellen medienpädagogischen Haltung.⁹⁸

Die Haltungsentwicklung wird nicht von heute auf morgen gehen, sondern benötigt Zeit und eine positive Teamatmosphäre, die anregt und ermöglicht.

Vom Individuum zur Einrichtung

Die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW hat die Jugendförderung in NRW im Rahmen der Digitalisierung analysiert und zehn Personas herausgearbeitet, die kategorisieren, an welcher Stelle Einrichtungen im Prozess digitaler Jugendarbeit stehen und welche Haltung der jeweiligen Fachkräfte dafür grundlegend ist.⁹⁹

Einrichtungen, die noch **am Startpunkt** stehen, sind sich der Relevanz digitaler Jugendarbeit bewusst, ihre Haltung ist aber eher bewahrend. Die allgegenwärtige Präsenz von Medien löst Unsicherheiten aus, sie sehen noch keinen Gewinn für ihre Einrichtungen und halten sich dementsprechend an klassischen Prinzipien der Jugendarbeit fest. Die Digitalisierung wird als Zusatzarbeit betrachtet, Ideen werden wenig entwickelt. Es ist wenig medienpäda-

⁹⁵ Kuhl, Schwer, Solzbacher (2014b), S.114.

⁹⁶ Vgl. Kuhl, Schwer, Solzbacher (2014a), S. 95.

⁹⁷ Vgl. ebd., S. 96.

⁹⁸ Vgl. ebd., S. 97.

⁹⁹ Vgl. Sandmöller et al. (2021), S. 3 ff.

gogische Kompetenz vorhanden. Dementsprechend groß ist die Hürde, entsprechende Maßnahmen anzubieten.¹⁰⁰

Einrichtungen, die **in Abwägung** sind, wissen um die Relevanz digitaler Jugendarbeit, sind aber eher skeptisch, zögerlich und betrachten die Digitalisierung mit Distanz. Sie fühlen sich eher in der Arbeit mit klassischen Ansätzen wohl. Obwohl sie über eine grundlegende Medienkompetenz verfügen, fehlt es an Wissen und Erfahrung. Datenschutz- oder Jugendmedienschutzbedenken lassen bei analogen Konzepten verweilen.¹⁰¹

Einrichtungen, die sich **in Planung** befinden, erkennen an, dass digitale Jugendarbeit nicht umgangen werden kann, was prinzipiell motiviert entsprechende Angebote durchzuführen. Sie sind aber eher verunsichert in der Anwendung, daher möchten sie möglichst gut vorbereitet sein. Dabei wägen sie intensiv die Vor- und Nachteile ab, wobei in der Arbeit vorwiegend Schutzaspekte im Fokus stehen. Es ist eine grundlegende Medienkompetenz vorhanden, aber es braucht Wissen um Netzwerke und Fortbildungen.¹⁰²

Die Einrichtungen, die **im Aufbruch** sind, gehen bereits die ersten Schritte, sind aber noch ganz am Anfang. Sie erkennen die Chancen digitaler Jugendarbeit, sind aber noch von Ideen anderer Einrichtungen angewiesen. Sie besitzen eine grundlegende Medienkompetenz mit zunehmendem Verständnis für digitale Lebenswelten, es fehlt aber an medienpädagogischem Fachwissen. Aus diesem Grund werden Netzwerke erweitert und Fortbildungen besucht.¹⁰³

Auf Spurensuche sind die Einrichtungen, die bereits eigene medienpädagogische Angebote auf die Beine gestellt haben. Sie sind neugierig auf Unbekanntes und lernen von anderen erfahrenen Einrichtungen. Sie übernehmen jedoch nicht sofort jede Neuerung in ihr Angebots-Portfolio, sondern warten ab, was erfahrenere Träger für Angebote konzipieren. Sie verfügen über ein grundlegendes Maß an Medienkompetenz und haben in Ansätzen ein Verständnis für digitale Lebenswelten. Es fehlt jedoch an einer Struktur, die dauerhafte Einbindung medienpädagogischer Projekte und digitale Jugendarbeit ermöglicht.¹⁰⁴

Die Einrichtungen **in Orientierung** haben bereits eigene Angebote konzipiert, sind offen für Neues, das Einbinden wird jedoch sorgfältig abgesprochen. Das Interesse an digitaler Jugendarbeit besteht schon länger und sie suchen nach Ideen bei anderen Trägern. Durch Vernetzung und den Blick auf andere Träger gewinnen sie notwendige Sicherheit, jedoch gehen damit selten die Entstehung eigener Innovationen einher. Sie verfügen über eine fortgeschrittene Medienkompetenz und sind sich digitaler Lebenswelten bewusst.¹⁰⁵

Die Einrichtungen **beim Bergsteigen** verfügen schon über eigene Angebote, die sie organisieren und durchführen können. Diese werden ausgebaut, sobald die entsprechende Ausstattung vorhanden ist. Sie haben die digitale Jugendarbeit als festes Ziel gesetzt und blicken gerne auf andere Träger, die ebenfalls medienpädagogische Angebote machen. Sie

¹⁰⁰ Vgl. Sandmöller et al. (2021), S. 9.

¹⁰¹ Vgl. a.a.O.

¹⁰² Vgl. ebd., S. 10.

¹⁰³ Vgl. ebd., S. 10.

¹⁰⁴ Vgl. ebd., S. 11.

¹⁰⁵ Vgl. a.a.O.

besitzen ein ausgeprägtes Verständnis für digitale Lebenswelten der Jugendlichen und sind aktiv darum bemüht, ihr Fachwissen durch Weiterbildung kontinuierlich zu vertiefen.¹⁰⁶

Einrichtungen **im Aufwind** sind hoch motiviert und haben bereits eigene Angebote digitaler Jugendarbeit entwickelt. Sie reflektieren Themen der Medienpädagogik und erschließen sich selbstständig und eigenverantwortlich neuauftkommende Themen. Sie überprüfen ihre Perspektive an Vorreitern, haben ein großes Netzwerk und eine solide Medienkompetenz. Sie wissen um Herausforderungen und können ihren Fortbildungsbedarf gezielt benennen.¹⁰⁷

In Einrichtungen, die **im Fortschritt** sind, arbeiten häufig Fachkräfte, die sich auch privat für das Thema interessieren und Freude an der Auseinandersetzung mit neuen Technologien haben. Digitale Jugendarbeit ist souverän in ihr pädagogisches Profil integriert. Entsprechend groß ist die Erfahrung. Für die Weiterentwicklung ihres medienpädagogischen Know-Hows und Portfolios sind sie risikobereit, auch wenn dies hin und wieder einen Rückschlag bedeutet. Zur Professionalisierung suchen sie nach Ratschlägen und Inspiration.¹⁰⁸

Die am weitesten vorangeschrittenen Einrichtungen sind **auf Pionierfahrt**. Sie sind bereits lange auf dem Weg, sind innovationsfreudig, verfügen über ein breites Reservoir an medienpädagogischen Methoden und zeigen eine hohe Risikobereitschaft, um an den neusten digitalen Trends dranzubleiben. Sie sind sich ihren Stärken bewusst und wollen anderen Vorbild sein. Die Fachkräfte besitzen eine hohe Medienkompetenz, verstehen schnell die Bedürfnisse der Zielgruppe und sind fit im Umgang mit Medien und Technik. Sie suchen Synergieeffekte und Innovation (in Austausch mit anderen) und das Schaffen von Rahmenbedingungen fällt ihnen leicht.¹⁰⁹

Die Haltung der pädagogischen Fachkräfte und deren medienpädagogische Kompetenz sind zwei von vier Faktoren, die sich auf das Sicherheitsgefühl auswirken und damit den Einsatz von medienpädagogischen Angeboten in Einrichtungen begünstigen oder hinderlich sind.¹¹⁰ Je offener die Haltung gegenüber den Medien und Bereitschaft vorhanden ist Energie zu investieren, eventuell sogar eine persönliche Affinität der Fachkräfte vorliegt, desto wahrscheinlicher ist es, dass Jugendarbeit digital angeboten wird.

Haltungsentwicklung

Es ist die Entwicklung einer professionellen medienpädagogischen Haltung zu fördern, die die medienpädagogischen Konzepte situativ anwenden und auf alle vier Persönlichkeits-Systeme (s.o.) zugreifen kann. Dies kann nicht ausschließlich über Wissensvermittlung erfolgen, sondern bedarf

- externer Motivation,
- Schaffung von Möglichkeiten,
- Weiterbildungen mit praktischen Anteilen zum Erlangen von objektiver Selbstkompetenz,
- kollegiale Beratung und Teamentwicklungen.

¹⁰⁶ Vgl. Sandmöller et al. (2021), S. 12.

¹⁰⁷ Vgl. a.a.O.

¹⁰⁸ Vgl. ebd., S. 13.

¹⁰⁹ Vgl. a.a.O.

¹¹⁰ Vgl. ebd., S. 3.

Damit keine hemmungsbildende Über- und Unterforderung aufgebaut oder zu wenig Inspiration geboten wird, sind spezifische Angebote sinnvoll, die auf die jeweiligen Anforderungen, Bedarfe und Standpunkte der Jugendarbeiter*innen eingehen. Eine professionelle medienpädagogische Haltung, die alle medienpädagogischen Haltungskonzepte impliziert und situativ bezogen anwendbar macht, kann jedoch nicht von heute auf morgen entwickelt werden. So wird jemand, d* noch am Startpunkt und der Wanderung zur digitalen Jugendarbeit skeptisch gegenüber steht, nicht direkt nach der nächsten Fortbildung Gipfelstürmer*in sein.

Sicherheit und Mut zum nächsten Schritt kann nicht ausschließlich von Seiten der Fachkräfte kommen. Erst eine ganzheitliche ermöglichende Haltung von Trägern, Institutionen, Verwaltung und Politik schafft entsprechende Bedingungen gelingender digitaler Jugendarbeit:

- Anpassung von Leitbildern und Konzepten
- Anlegen neuer Strukturen
- Mut zu Investitionen
- Ein entscheidender Faktor ist die Etablierung einer Fehlerkultur, die Scheitern erlaubt und Rückschritte zulässt, um Erfahrungen zu sammeln, und digitale Jugendarbeit Schritt für Schritt ermöglicht. ¹¹¹

3.4 Ziele

Die Ziele und Handlungsgrundsätze, Werte und Prinzipien der digitalen Jugendarbeit sind die gleichen wie die der Jugendarbeit: z.B. Freiwilligkeit, Offenheit, Subjektorientierung, Partizipation, Niedrigschwelligkeit.¹¹² Sie dient nicht zum Selbstzweck. Digitale Medien entwickeln Jugendarbeit weiter, um Bildungsprozesse anzustoßen, Eigenaktivität, Verantwortung und soziales Engagement zu fördern, aktiv an der Gesellschaft teilzuhaben u.v.m.¹¹³ Darüber hinaus hat digitale Jugendarbeit aufgrund der Mediatisierung explizite Ziele.

Medienkompetenz ist ein Ziel digitaler Jugendarbeit, mit der Jugendliche zur kritischen, risiko- und selbstbewussten Mediennutzung befähigt werden.¹¹⁴ Dies erweitert die Handlungsmöglichkeiten Jugendlicher, ermöglicht Risiken und Herausforderungen zu erkennen und mit ihnen angemessen umzugehen.¹¹⁵ Medienkompetenz als alleiniges Ziel digitaler Jugendarbeit zu betrachten unterschlägt die Chancen, Möglichkeiten und auch den Auftrag digitaler Jugendarbeit.¹¹⁶

Durch das Schaffen von Orientierungsräumen zur Identitätsfindung und Beziehungsgestaltung, die Bezug auf mediatisierte Lebenswirklichkeiten nehmen, werden Jugendliche gestärkt und ihre **Resilienz** ausgebaut.¹¹⁷ Neben Prävention unterbreitet digitale Jugendarbeit Angebote für eine **gelingendere Alltags- und Lebensgestaltung**, z.B. durch

¹¹¹ Vgl. Rauschke, Schaper (2021), S. 31.

¹¹² Vgl. YouthLink Scotland et al.; Röhl (2020), S. 462; Brügggen, Rösch (2022), S. 21; bOJA (2021); Siller, Tillmann, Zorn (2020), S. 327; Rösch (2019), S. 155 ff.

¹¹³ Vgl. Röhl (2020), S. 462 ff.; YouthLink Scotland et al.

¹¹⁴ Vgl. Röhl (2020), S. 463 ff.; bOJA (2021); YouthLink Scotland et al.

¹¹⁵ Vgl. Brügggen, Siller (2020), S. 492; Slegers, Weßel (2021), S. 1258.

¹¹⁶ Vgl. Rösch (2019), S.144 f.

¹¹⁷ Vgl. Slegers, Weßel (2021), S. 1258; YouthLink Scotland et al.; bOJA (2021).

Beratung, und unterstützt beim Bewältigen von Problemen, die aufgrund von Medien oder Zugängen zu diesen bestehen.

Des Weiteren unterstützt digitale Jugendarbeit die **Partizipation** von Jugendlichen. Durch die Abgabe des Expert*innen-Status von (jungen) Erwachsenen an Jugendliche, die wiederum ihrerseits als Multiplikator*innen in Peer-to-Peer Projekten aktiv sein können, rücken ihre Themen, Anliegen und ihr Knowhow in den Mittelpunkt. Dadurch erfahren sie **Selbstwirksamkeit, Anerkennung und Wertschätzung**. Aber auch die Möglichkeit eigene Interessen und Anliegen in Bezug auf Digitales benennen zu können, bringt niedrigschwellige und lebensweltbezogene Formate hervor, die es mehr Jugendlichen ermöglicht oder animiert, sich einzubringen.¹¹⁸ Darüber hinaus ergänzen digitale Tools Partizipationsangebote der Jugendarbeit (ePartizipation).

Ein weiteres Ziel digitaler Jugendarbeit ist die **Ermöglichung von Teilhabe**. Obwohl Digitalität und das Internet Zugang zu Wissen, Partizipation usw. umfassend zur Verfügung stellt, führen viele verschiedene Faktoren dazu, dass sich durch die Digitalisierung die soziale Ungleichheit verstärkt, z.B. durch ungleiche Zugangsmöglichkeiten zu Technik und Internet (first-level-divide), der Nutzungsweise und ungleiche Förderung für den Erwerb von Medienkompetenz (second-level-divide) oder der grundlegenden Beschaffenheit bzw. Programmierung von Applikationen, Games, dem Internet (z.B. binäre Geschlechterdarstellung).¹¹⁹ Hier trägt digitale Jugendarbeit zur Reduktion bei, wenn sie z.B. in dem sie Zugänge zum Internet vorhält, Technik zum Nutzen anbietet (z.B. die neueste Konsole) aber auch in der Mediennutzung und -gestaltung unterstützt, wodurch Möglichkeiten der u.a. gesellschaftlichen Teilhabe eröffnet werden.¹²⁰ Digitale Jugendarbeit übernimmt Anwaltsfunktion und **Interessenvertretung** für Jugendliche, unter dem Aspekt der Partizipation und Teilhabe. Dafür nutzt sie digitale Medien, um sich für die Rechte und Anliegen von Kindern und Jugendlichen einzusetzen, z.B. durch Öffentlichkeits- und Lobby-Arbeit.¹²¹

Diese generellen Ziele digitaler Jugendarbeit stellen nur eine Auswahl dar. Wie bereits oben erwähnt, verfolgt sie die gleichen Ziele wie die Jugendarbeit. Diese sind jedoch so vielfältig, wie die Träger- und Verbandslandschaft. Hier können Medien auch dann eingesetzt werden, wo die Ziele auf dem ersten Blick konträr zu den Einrichtungszielen zu stehen scheinen. Als Beispiel sei hier der Einsatz in der ökologischen und nachhaltigen Jugendarbeit genannt: Nutzung von Apps zum Bestimmen von Tier- und Pflanzenarten, Ideen- und Anleitungssuche zu Upcycling-Projekten, Öffentlichkeitsarbeit für nachhaltige Lebensweisen usw. Somit würden digitale Medien dem Ziel ökologischer Bildung dienen. An diesen Beispielen wird deutlich, dass digitale Jugendarbeit keinesfalls als eigener Schwerpunkt der Jugendarbeit (vgl. § 11 SGB VIII) zu behandeln ist, sondern sich das volle Potential erst dann entfaltet, wenn sie als Teil der „traditionellen“ Jugendarbeit mitgedacht und die Maßnahmen zum Verfolgen der individuellen Ziele ergänzt werden.

¹¹⁸ Vgl. boJA (2021); Brüggem (2022), S. 26 ff.; Siller, Tillmann, Zorn (2020), S. 327; Slegers, Weßel (2021), S. 1258; Röhl (2020), S. 460 ff.; YouthLink Scotland et. al.

¹¹⁹ Vgl. Verständig, Klein, Iske (2016); Beranek (2023).

¹²⁰ Vgl. Brüggem, Siller (2020), S. 492; Siller, Tillmann, Zorn (2020), S. 327; Röhl (2020), S. 464; YouthLink Scotland et al.

¹²¹ Vgl. boJA (2021).

3.5 Inhalte und praktische Anwendung

Nicht nur die Prinzipien der Jugendarbeit bleiben im Kern trotz Digitalität bestehen, auch die methodische Umsetzung ist unter Umständen didaktisch und pädagogisch im Kern gleich: Filme ausdenken, drehen und schneiden, der kreative Aspekt des Musikschafterns, die Beziehungsarbeit über das gemeinsame Tun haben immer noch ihre Relevanz in der Jugendarbeit. Lediglich die Funktionslogik und Tools ändern und/oder ergänzen sich – häufig sogar zu mehr Bedienfreundlichkeit und Niederschwelligkeit.¹²² Dementsprechend sind Inhalte und die praktische Anwendung digitaler Jugendarbeit nicht ausschließlich zusätzlich und ersetzend zu denken, sondern bestehende Methoden und Ansätze sollten daraufhin geprüft werden, wie sie digital angepasst und als zusätzliche Ebene einbezogen werden können: z.B. Inspiration durch Erfahrungen und Trends aus digitalen Angeboten (z.B. auf TikTok, Pinterest) in die Maßnahmen oder Präsentation von Ergebnissen analoger Tätigkeiten im Jugendtreff (z.B. DIY-Workshop) im Digitalen (z.B. durch die Präsentation der Ergebnisse auf Social Media-Kanälen, Anleitungen entwerfen und veröffentlichen).¹²³ Die Erfahrungen und Kenntnisse von erfahrenen Jugendarbeiter*innen verlieren dementsprechend nicht an Relevanz, sondern liefern eine Grundlage zur Weiterentwicklung der Angebote.¹²⁴

Trotz der Anschlussfähigkeit an die Prinzipien, Werte und auch Methoden der Kinder- und Jugendarbeit, gibt die Kategorisierung von Inhalten und Maßnahmen digitaler Jugendarbeit einen Blick über auf die vielfältigen Möglichkeiten.

Zunächst kann digitale Jugendarbeit in medienvermittelte und medienbezogene Jugendarbeit eingeteilt werden.

Medienvermittelte Jugendarbeit nutzt Medien zur Kommunikation mit Jugendlichen, einerseits indirekt über das Verteilen von Informationen und zur Öffentlichkeitsarbeit, andererseits in der direkten Kommunikation mit Jugendlichen, z.B. über Messenger. Beziehungsarbeit wird durch die Verbindung von online und offline Räumen der Jugendarbeit orts- und zeitunabhängig weitergeführt, verstetigt und vertieft: Aufbau eines Kontakts seitens der Jugendlichen vor dem ersten Besuch eines Freizeitheims, Weiterführung des Kontakts nach dem ersten Besuch oder das Planen und Absprechen von Gruppenstundenaktivitäten über digitale Kommunikationsgruppen.¹²⁵ Diese Art der Kommunikation nimmt die mediatisierte Lebenswelt Jugendlicher ernst (s. Kapitel 3.1.) und sollte dementsprechend auch die Wege der jugendlichen Kommunikation ernst nehmen und nicht nur auf alternativen Plattformen (z.B. aufgrund von Datenschutzbedenken) weitergeführt werden.¹²⁶ Wie bereits dargestellt, fußt digitale Jugendarbeit auf den Prinzipien, Grundsätzen, Zielen und Werten der Kinder- und Jugendarbeit.¹²⁷ So liegt es im Ermessen der Jugendlichen, ob sie mit den Jugendarbeiter*innen oder Einrichtungs-Accounts vernetzt oder in Kommunikation sein möchten.¹²⁸

Die **medienbezogene Jugendarbeit** macht Medien zum Inhalt von Jugendarbeit. Sie wird aufgeteilt in die *konkrete medienpädagogische Arbeit zur Entwicklung von Medienkompetenzen* sowie einer selbstbestimmten Mediennutzung und die

¹²² Vgl. Röhl (2020), S. 463.

¹²³ Vgl. Rösch (2019), S. 151, 155.

¹²⁴ Vgl. ebd., S. 155.

¹²⁵ Vgl. Mayrhofer, Neuhofer (2019), S. 119; Rösch (2019), S. 151.

¹²⁶ Vgl. Rösch (2019), S. 156.

¹²⁷ Vgl. YouthLink Scotland et al.

¹²⁸ Vgl. Rösch (2019), S. 155.

handlungsorientierte Vermittlung von (kreativen) Kompetenzen zur Mediengestaltung. Ein wichtiges methodisches Element konkreter *medienpädagogischer Arbeit* in der (offenen) Jugendarbeit sind „Awareness-Interventionen“¹²⁹, die direkten pädagogischen Reaktionen auf Aussagen, Situationen, Videos, Trends usw. darstellen, z.B. das Gespräch über einen TikTok-Trend an der Theke in der Offenen Tür oder in der Gruppenstunde.¹³⁰ Die Anwendung des Prinzips des Anderen unter Gleichen kann auch in der digitalen Jugendarbeit angewendet werden:

- Ein sparsamer Umgang mit der Rahmungsmacht, der einerseits Möglichkeiten des Tuns (z.B. das Vorhandensein von Greenscreen) aber auch des Überführens in andere Settings, z.B. Beratung, eröffnen kann,
- das gleichberechtigte Mitmachen und sich zugleich auch abgrenzen können (z.B. beim Fifa-Spielen und auf einen fairen Umgang bestehen), um z.B. Reflexionsmöglichkeiten zu bieten, Abgrenzungs- und Reibungsräume zu schaffen,
- die Sichtbarkeit sowohl als Person und auch als Jugendarbeiter*in in der Beziehungsgestaltung, um z.B. als Ansprechperson wahrgenommen zu werden.¹³¹

In der Konsequenz bedeutet dies, dass Jugendarbeiter*innen Vieles kennen(lernen) sollten, aber nicht alles können müssen, um mitsprechen, nachfragen und reflektieren zu können.

Beispiele *kreativer Medienarbeit* sind z.B. die Erstellung von Stop-Motion-Filmen, TikTok-Workshops, Foto-Kurse.

Die europäischen Leitlinien für digitale Jugendarbeit unterscheiden die Angebotsformen digitaler Jugendarbeit in Werkzeug, Inhalt und Aktivität:¹³²

Der Einsatz als **Werkzeug** digitalisiert Jugendarbeitsangebote, um sie zielgruppenorientiert einsetzen zu können, z.B. mit Zoom-Sitzungen, der Umsetzung von digitalen Beteiligungsformaten, die Partizipation passgenauer und zielgruppenspezifisch ermöglichen¹³³ oder der Kommunikation über Social Media Kanälen. Der Einsatz digitaler Medien als **Aktivität** setzt den Fokus auf handlungsorientierte Medienpädagogik: Ausprobieren, Spielen, Produzieren, Gestalten, Kreativsein. Der Einsatz als Aktivität ermöglicht heute intuitiv und zugänglich kulturelle Jugendarbeit/-bildung. Hierbei werden Jugendliche von Konsumierenden zu Produzierenden. Die Gestaltung medialer Inhalte und Produkte führt zum Selbstwirksamkeitsempfinden und den Ausbau verschiedener Kompetenzen (z.B. personale, sozial-kommunikative) ebenso wie zur gesellschaftlichen Teilhabe. Der Prozess und die Reflexion haben in solchen Projekten einen wichtigen Stellenwert. Das Identifizieren von entsprechenden Themen, Handlungsfeldern, jugend- und medienkulturelle Codes ermöglicht das Konzipieren und Schaffen passender Angebote, Gelegenheiten, Möglichkeiten und Freiheiten.¹³⁴ Die Beteiligung der Jugendlichen in peer-to-peer-Projekten, der Möglichkeit ihre Expertise, Erfahrungen und Anliegen in Bezug auf

¹²⁹ Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 117.

¹³⁰ Vgl. ebd., S. 117 f.

¹³¹ Vgl. Cloos et. al. (2009), S. 271 f.

¹³² Vgl. YouthLink Scotland et al.

¹³³ Vgl. Rösch (2019), S. 156; YouthLink Scotland et al.

¹³⁴ Vgl. Rösch (2019), S. 155; Siller, Tillmann, Zorn (2020), S. 327 ff.; Böhnisch, Münchmeier (1990), S. 105 f.; Geisler (2019), S. 16 ff.; Jörissen (2019), S. 13.

Medien einbringen zu können und ernst genommen zu werden, gibt ihnen das Gefühl von Wirksamkeit.¹³⁵

Digitale Jugendarbeit als **Inhalt** initiiert und begleitet eine Auseinandersetzung mit Themen der Digitalisierung, dies kann z.B. die Reflexion von Schönheitsbildern sein, der Umgang mit Desinformationen usw.¹³⁶

Digitale Jugendarbeit als Aktivität und als Inhalt sind der medienbezogenen Jugendarbeit, als Werkzeug der medienvermittelten zuzuordnen. Jugendarbeiter*innen benötigen hierfür entsprechende Kenntnisse über Methoden, Medien, Techniken und Tools, um sie zielgerichtet auswählen und einsetzen zu können.¹³⁷

Angebote der digitalen Jugendarbeit sind online und offline einsetzbar.¹³⁸ Methodische Elemente können dabei aber durchaus gänzlich ohne Hardware und Software auskommen, z.B. wenn ein Beratungsgespräch über Cybermobbing stattfindet, sich über den neuesten TikTok-Trend ausgetauscht oder vom Erlebnis in der Minecraft-Welt berichtet wird. Zudem haben Ereignisse, Beziehungen und Erlebnisse, die über Medien erfahren werden, Einfluss auf die laufende Jugendarbeit und rufen Störungen hervor, z.B. durch eingehende Nachrichten über einen Kriegsbeginn, möglicher Verlust von Flammen auf Snapchat, die subjektiv wichtig für die Beziehungsmessung sein können, Absage eines Dates per WhatsApp, parallele inoffizielle WhatsApp-Chats innerhalb der Jugendgruppe, in der bewusste Mitglieder ausgelassen werden. Diese Störungen nehmen Einfluss auf die Person, die Gruppe und das aktuelle Thema, so dass erst die Bezugnahme darauf ermöglicht, zur eigentlichen Jugendarbeit zurückkehren zu können.¹³⁹

Von besonderer Bedeutung in vielen Bereichen ist die Möglichkeit zum Austausch und das Angebot von Reflexionsmöglichkeiten. Dies eröffnet neue Handlungsalternativen für die Jugendlichen (hier sind nicht nur alternative Apps gemeint, sondern z.B. Verhalten in Chats).¹⁴⁰

Damit entsprechende Angebote umgesetzt und mediatisierte Lebenswelten auch in der Jugendarbeit ernstgenommen werden, sollten die Jugendarbeit entsprechend mediatisiert ausgestaltet werden und den Jugendlichen „mediale Bildungsräume“¹⁴¹ bzw. eine „Werkstatt mediatisierter Sozialraumkonstitution“¹⁴² bieten.¹⁴³ Dafür ist die entsprechende Ausgestaltung der Räume, die hier sowohl physisch, zwischenmenschlich oder auch digital gemeint sind, wichtig, z.B.

¹³⁵ Vgl. Röhl (2020), S. 460; Slegers, Weßel (2021), S. 1258.

¹³⁶ Vgl. YouthLink Scotland et al.

¹³⁷ Vgl. Siller, Tillmann, Zorn (2020), S. 327.

¹³⁸ Vgl. YouthLink Scotland et al.

¹³⁹ Vgl. Langmaack (2001).

¹⁴⁰ Vgl. Rösch (2019), S. 126; Brüggemann, Siller (2020), S. 492.

¹⁴¹ Siller, Tillmann, Zorn (2020), S. 327.

¹⁴² Rösch (2019), S. 151.

¹⁴³ Vgl. Rösch (2019), S. 153; Beranek (2023).

- durch das Angebot verschiedenster neuer Möglichkeiten der Partizipation (u.a. ePartizipation),¹⁴⁴
- Freiheiten zum Gestalten und Ausprobieren (z.B. unangeleitete selbstständige Aktivitäten¹⁴⁵),
- Möglichkeiten des Tuns (z.B. durch Infrastruktur und vorhandener Technik, Erlaubnis des Teilens) und der Ermöglichung von Teilhabe¹⁴⁶,
- Gelegenheiten (z.B. in festen Terminen, Zwischendurch in Awareness-Interventionen, Orten),
- entsprechenden symbolischen Elementen (z.B. durch Memes, Plakaten, Musik, Beleuchtung wie in Streamingstudios), sowohl physisch als auch medial (z.B. in der Gruppenstunde, aber auch per Instagram).¹⁴⁷

Methodisches (medienpädagogisches) Arbeiten orientiert sich u.a. an dem Handlungsfeld, zusammen mit dem Adressaten, und erfolgt situativ.¹⁴⁸ Die medienpädagogische Intensität von Angeboten ist also kein Merkmal ihrer Bedeutung und Wirksamkeit. „Minimalinvasive Medienpädagogik“¹⁴⁹, die z.B. durch Awareness-Interventionen, dem Bereitstellen von Möglichkeiten usw. gekennzeichnet ist, hat die gleiche Berechtigung und Relevanz wie medienpädagogische Projekte von Facheinrichtungen. Beide bedienen verschiedene Zielgruppen, Ziele und Möglichkeiten.¹⁵⁰

Im folgenden Kapitel werden die hierfür benötigten Gelingensfaktoren digitaler Jugendarbeit beschrieben.

3.6 Faktoren gelingender digitaler Jugendarbeit

Digitale Jugendarbeit geschieht nicht unabhängig und aus Selbstzweck, sondern muss an den Interessen, Bedürfnissen und Lebenswelten der Jugendlichen Orientierung nehmen und von diesen ausgehend gedacht werden.¹⁵¹ Dies bedeutet einerseits, dass Jugendarbeit sozialraumorientiert die örtlichen Gegebenheiten, die die Nutzung von digitalen Medien und die individuelle Medienkompetenz beeinflusst, einbindet und individuelle Bedarfe abklärt.¹⁵² Andererseits ist das Überdenken von Gewohnheiten seitens der Pädagog*innen sinnvoll: Kinder und Jugendliche bringen in der Digitalisierung häufig umfangreiches Anwendungswissen mit. Jugendarbeit*innen nehmen somit seltener die Rolle von Expert*innen in Bezug Wissen über Technik und Bedienung ein.¹⁵³ Vielmehr wird der Blick in der digitalen Jugendarbeit auf das Ermöglichen, Unterstützen, Beraten und die Partizipation gerichtet. Angebote werden mit den Kindern und Jugendlichen gemeinsam entwickelt und entsprechende Freiheiten in der Gestaltung gegeben.¹⁵⁴ Dies bedeutet jedoch nicht, dass

¹⁴⁴ Vgl. Brüggen, Siller (2020), S. 492; Röhl (2020), S. 463.

¹⁴⁵ Vgl. Böhnisch, Münchmeier (1990), S. 99.

¹⁴⁶ Vgl. Brüggen, Siller (2020), S. 492.

¹⁴⁷ Vgl. Rösch (2019), S. 151.

¹⁴⁸ Vgl. von Spiegel (2006), S. 118.

¹⁴⁹ Pöyskö (2023)

¹⁵⁰ Vgl. Pöyskö (2023).

¹⁵¹ Vgl. Schemmerling, Rauch (2022), S. 51; Rauschke, Schaper (2021), S. 31.

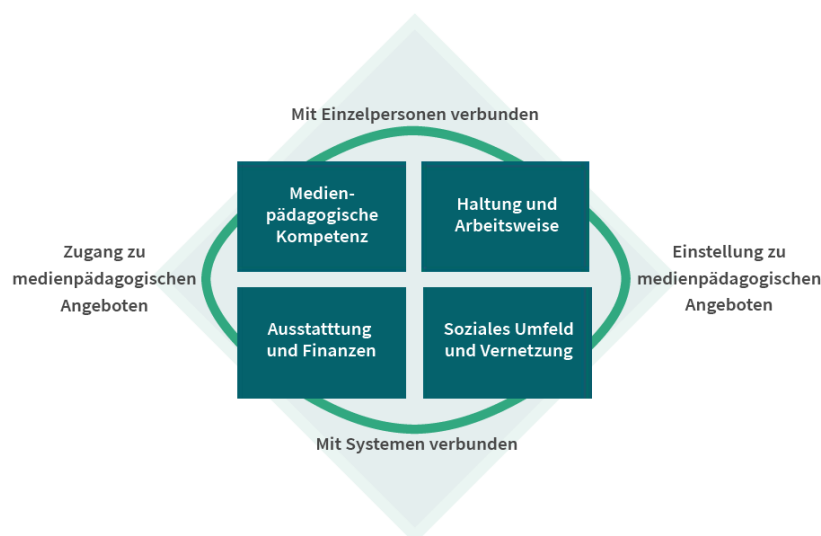
¹⁵² Vgl. Deinet, Reutlinger (2019), S. 11.

¹⁵³ Vgl. Brüggen (2022), S. 30 f.

¹⁵⁴ Vgl. Schemmerling, Rauch (2022), S. 51; Brüggen (2022), S. 26.

eine solche Lebensweltorientierung die Verantwortlichkeit auf die Kinder und Jugendlichen für eine gelingende digitale Jugendarbeit verlagert. Der Wissensvorsprung von Kindern und Jugendlichen beschränkt sich häufig auf die technische Bedienung (Mediennutzung) und dem Wissen, welche Apps gerade aktuell genutzt werden (Medienkunde). In der medienkritischen Auseinandersetzung können Fachkräfte und Ehrenamtliche auf ihre (Lebens-)Erfahrung, Kenntnissen und gefestigte ethischer Sichtweise zurückgreifen. Erst in einem beiderseitigen Zusammenspiel profitieren sowohl Kinder und Jugendliche als auch Fachkräfte und Ehrenamtliche voneinander und soziale Teilhabemöglichkeit wird gestärkt.¹⁵⁵ Dies bedeutet aber auch, dass Jugendarbeiter*innen auf dem Laufenden bleiben sollten, welche aktuellen Entwicklungen es im Bereich Technik, Applikationen und in den aktuellen fachlichen, politischen und ethischen Diskursen gibt, um entsprechende Möglichkeiten und Herausforderungen fassen zu können.¹⁵⁶

Die Abgabe eines Expert*innen-Status, die rasante Entwicklung der Technik und der regelmäßige Wechsel angesagter Apps können Jugendarbeiter*innen, je nach (institutioneller) Haltung (siehe Kapitel 3.3), überfordern, verunsichern, verängstigen und hemmen. Um Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien zu erhalten, bedarf es einerseits **individuelle Kenntnisse** und Fähigkeiten und andererseits **institutionelle Vorgaben und Handlungsrahmen**.¹⁵⁷ Diese beiden Dimensionen können um den **Zugang zu** und der **Einstellung zu medienpädagogischen Angeboten** ergänzt werden. Grundlegende Ressourcen, die Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien in der Jugendarbeit geben, sind **medienpädagogische Kompetenz**, die **Haltung und Arbeitsweise**, **Ausstattung und Finanzen** sowie das **soziale Umfeld und Vernetzung**.¹⁵⁸ Erst die ganzheitliche Betrachtung dieser Ressourcen ermöglicht digitale Jugendarbeit.¹⁵⁹



Vier Dimensionen medienpädagogischer Ressourcen¹⁶⁰

¹⁵⁵ Vgl. Slegers, Weßel (2021), S. 1258.

¹⁵⁶ Vgl. Deinet, Reutlinger (2019), S. 11 f.; Diskussion in Modul 2 Zertifikatskurs

¹⁵⁷ Vgl. Brüggen, Siller (2020), S. 491.

¹⁵⁸ Vgl. Sandmöller et al. (2021), S. 3.

¹⁵⁹ Vgl. ebd., S. 3.

¹⁶⁰ A.a.O.

Medienpädagogische Kompetenz

Grundlegend ist ein Grundmaß an medienpädagogischer Kompetenz der Jugendarbeiter*innen, um digitale Jugendarbeit durchführen zu können. Medienpädagogische Kompetenz beschreibt die Fähigkeit Medien als Werkzeug im pädagogischen Alltag einsetzen sowie Jugendlichen Medienkompetenz vermitteln zu können.¹⁶¹ Rösch und Brüggén (2022) gehen noch weiter und sagen, dass digitale Jugendarbeit, aufgrund ihrer engen Verbindung zur Medienpädagogik entsprechend Medienpädagog*innen benötige.¹⁶² Ansätze der Medienpädagogik sind, neben der oben erwähnten Medienkompetenz als Ziel und der Mediendidaktik (lehren und lernen mit Medien), auch die Medienbildung (Ergebnis und lebenslanger Prozess verantwortungsvoll und kritisch mit Medien umgehen zu können¹⁶³) und Medienerziehung (Förderung eines optimalen Entwicklungsprozesses unter den Bedingungen einer mediatisierten Umgebung¹⁶⁴).¹⁶⁵ Dies müssten jedoch nicht studierte und Medienpädagog*innen, sondern können durchaus auch Jugendarbeiter*innen mit Erfahrung und Wissen aus entsprechenden Fortbildungen sein. Dementsprechend ist ein wichtiger Gelingensfaktor digitaler Jugendarbeit die **Fort- und Weiterbildung**. Inhalte können hierbei u.a.

- methodisch-didaktisches Know-How,¹⁶⁶
- Wissen um soziale Ungleichheit und den digital divide (siehe Kapitel 3.4)¹⁶⁷
- sowie medienpädagogisches Grundlagenwissen, wie Orientierungswissen über Technologien mit ihren sozialen und kulturellen Ausprägungen,
- das Wissen über mediatisierte Lebenswelten von Jugendlichen mit ihren Chancen, Motivationen und Herausforderungen¹⁶⁸
- und die Fähigkeit des Schaffens passender organisationaler Rahmen und Öffnens medialer Bildungsräume sein.¹⁶⁹

Für die jeweils individuellen Ausprägungen, Aufträgen und Selbstverständnisse der Träger und Einrichtung der Offenen Jugendarbeit und der Jugendverbandsarbeit braucht es jeweils an die Bedürfnisse der Jugendlichen angepasste Kompetenzen in Bezug auf Medien. Dementsprechend wichtig ist ein breites Angebot an **Fort- und Weiterbildungsformaten**, das unterschiedliche Wissensniveaus bedient und vielfältige Inhalte anbietet.¹⁷⁰ Dies wird durch transparente Ausschreibungen mit Bezug zur Zielgruppe ermöglicht und beugt Unter- oder Überforderung vor. Die Angebote können in unterschiedlichen Formen dargebracht werden, z.B. Online-Formate, praktisches Coaching, blended-learning (Verzahnung von analogem und digitalem Lernen) oder auch in Netzwerken und Beteiligungsformaten wie Barcamps mit entsprechenden fachlichen Reflexionen.¹⁷¹ Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Theorie

¹⁶¹ Vgl. Süß, Lampert, Trueltzsch-Wijnen (2018), S. 129; Berank (2023).

¹⁶² Vgl. Rösch, Brüggén (2022), S. 21.

¹⁶³ Vgl. Süß, Lampert, Trueltzsch-Wijnen (2018), S. 123.

¹⁶⁴ Vgl. ebd., S. 136.

¹⁶⁵ Vgl. ebd.

¹⁶⁶ Vgl. Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.; Längsfeld (2022), S. 41.

¹⁶⁷ Vgl. Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.

¹⁶⁸ Vgl. Deinet, Reutlinger (2019), S. 11 f.; Längsfeld (2022), S. 41.

¹⁶⁹ Vgl. Längsfeld (2022), S. 41.

¹⁷⁰ Vgl. ebd., S. 44 f.

¹⁷¹ Vgl. Schemmerling, Rauch (2022); Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.

(Hintergründe) und Praxis (für das eigene Arbeitsfeld) führt zu einem guten Transfer in die jeweilige Praxis.¹⁷²

Neben Fort- und Weiterbildungsformaten, die durchaus praktische Elemente haben können, sind ergänzende Formen explizit praktischer Angebote hilfreich, um individuelle medienpädagogische Kompetenz auszubauen, aber auch um zeiteffizient zu sein, indem nicht eigene Aneignungsprozesse stattfinden müssen. **Experimentierräume** ermöglichen neue Ideen in einem geschützten Rahmen auszuprobieren, zu lernen und zu reflektieren, z.B. in „communities of practice“.¹⁷³ Hier können ebenfalls neue Design-Thinking-Prozesse angestoßen werden.¹⁷⁴ Ziel dabei ist eine individuelle subjektive digitale Professionalität, die praxisorientiert dezentral angewendet werden kann und nicht auf Leuchtturmprojekte baut.

¹⁷⁵

Aber letztendlich reicht nicht das alleinige Angebot der aufgeführten Maßnahmen zum Ausbau medienpädagogischer Kompetenz. Seitens der Jugendarbeiter*innen ist eine positive Haltung gegenüber Weiterentwicklung und Weiterbildung notwendig, nicht nur durch formelle Angebote, sondern auch durch selbstständiges Ausprobieren und neugierig sein.¹⁷⁶

Haltung und Arbeitsweise

Damit digitale Jugendarbeit in Einrichtungen gelingen kann, ist eine ermöglichende und förderliche Arbeitsweise und Haltung wichtig, die auf Kontinuität angelegt ist. Um dem Phänomen vorzubeugen, dass die jüngsten und neusten Mitarbeitenden alles rund um Digitalität übernehmen, braucht es ein entsprechendes Themenbewusstsein bei allen Mitarbeitenden.¹⁷⁷ **Konzepte und Leitlinien** legen dies fest und geben Sicherheit durch die Regelung von u.a. technischer Ausstattung, Nutzungsrichtlinien, Social-Media-Richtlinien für die Jugendarbeiter*innen, einen klaren Auftrag für die Nutzung von Webangeboten sowie das Wissensmanagement und Schulung der Mitarbeitenden.¹⁷⁸ Auch die Reproduktion von sozialer Ungleichheit durch Medien sollte hier bedacht und entsprechend abbauende Ansatzpunkte für die Arbeit entwickelt werden.¹⁷⁹ Darüber hinaus kann in den Konzepten die Benennung **verantwortlicher Mitarbeitenden** für die Arbeit mit und über Medien erfolgen.¹⁸⁰ Dies bedeutet nicht, dass diese Personen ausschließlich für Digitalität zuständig ist, sondern tiefer fortgebildet werden und so als Multiplikator*in für die Kolleg*innen dienen kann. Das Ergebnis ist dann eine optimalen **Ressourcenorientierung** bei den Mitarbeitenden einer Einrichtung. Aber auch jugendliche Ressourcen sollten wahrgenommen werden: Konzepte und Leitlinien sollten an den Interessen von und **mit Jugendlichen** entwickelt werden, um zielgruppenspezifische und lebensweltorientierte Angebote machen zu können. Auch wenn durch Leitlinien die digitale Jugendarbeit in den Vereinen, Verbänden und Einrichtungen verankert wird, müssen diese laufend evaluiert und angepasst werden, um mit den

¹⁷² Vgl. Längsfeld (2022), S. 44 f.

¹⁷³ Schemmerling, Rauch (2022), S. 54.

¹⁷⁴ Vgl. ebd. S. 55.

¹⁷⁵ Vgl. Rauschke, Schaper (2021), S. 31.

¹⁷⁶ Vgl. Rauschke, Schaper (2021), S. 31 f.; Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.

¹⁷⁷ Vgl. Computer Projekt Köln e.V. (2022).

¹⁷⁸ Vgl. Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.; Rösch (2019), S. 153; Computer Projekt Köln e.V. (2022); Rauschke, Schaper (2021), S. 31 f.

¹⁷⁹ Vgl. Rösch (2019), S. 153 ff.; Computer Projekt Köln e.V. (2022); Rauschke, Schaper (2021), S. 31.f.

¹⁸⁰ Vgl. Computer Projekt Köln e.V. (2022).

technologischen Entwicklungen und Trends standhalten zu können. Dadurch geben Konzepte Sicherheit in der Art und dem Umfang der Nutzung von aktuellen Medien, Technik und Software. Partizipativ erarbeitete Konzepte tragen darüber hinaus zu einer positiven Teamatmosphäre gegenüber digitaler Jugendarbeit bei.

Die professionelle medienpädagogische Haltungsentwicklung geschieht jedoch nicht ausschließlich über Fortbildungen. Neben dem Erleben und Wissenserwerb in Fortbildungen ist vor allem das Reflektieren und das Übertragen des Erlebten und Gelernten auf die eigene Arbeit relevant. Hierfür sind Formate wie **Teambesprechungen, Vernetzung oder kollegiale Beratung** sinnvoll.¹⁸¹

Soziales Umfeld und Vernetzung

Haltung, Wissen und Können einzelner Jugendarbeiter*innen und der Einrichtungen tragen nicht alleine zur Sicherheit und gelingenden digitalen Jugendarbeit bei. Es bedarf einer engen und vertrauensvollen Zusammenarbeit zwischen den Trägern, Institutionen, Verwaltung, Gesellschaft und Politik, die von **Mut** und **Bereitschaft** geprägt ist, neue Strukturen und Investitionen anzugehen.¹⁸² Die Offenheit digitale Jugendarbeit in all ihren möglichen Ausprägungen durchzuführen, zu experimentieren und Neues wagen zu können, bedarf einer **Fehlertoleranz**, die Scheitern in ihrer positiven Form ermöglicht: dem Erkenntnisgewinn durch Reflektion und Feedback. Unterstützend wirken können hierbei iterative Prozesse und flexible Antragsänderungsmöglichkeiten.¹⁸³

Ein fachlicher Austausch, Reflektion und Weiterentwicklung der digitalen Jugendarbeit können durch **Vernetzung und kollegiale Beratung** erfolgen. Diese sollten durch eine regelmäßige Teilnahme gekennzeichnet und strukturiert sein. Zielführend ist eine zielgruppenspezifische und vorbereitete Form.¹⁸⁴ Dafür ist eine strukturelle Organisation und Koordination ebenso wie eine Anbindung an Fachstrukturen förderlich.¹⁸⁵ Eine **Fachberatung** übernimmt Organisation und Struktur:

- Koordination (bremenweit) Kooperationen, Vernetzung und Beratung,
- Partizipation am fachlichen Diskurs im Bundesgebiet und im deutschsprachigen Ausland,
- Hineintragen von Erkenntnissen aus Fachdiskursen in die bremische Jugendarbeit,
- Spezifische Begleitung und Beratung einzelner, z.B. bei der Erstellung eines Medienkonzeptes,
- Bereitstellen und Kommunizieren allgemeiner Informationen, Ergebnisse und Erkenntnisse.¹⁸⁶

¹⁸¹ Vgl. Kuhl, Schwer, Solzbacher (2014a), S. 103f.; Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.; Rauschke, Schaper (2021), S. 31 f.

¹⁸² Vgl. Rauschke, Schaper (2021), S. 31 f.; Sandmöller et al. (2021); Beranek (2023).

¹⁸³ Vgl. Rauschke, Schaper (2021), S. 31 f.; bOJA (2021); Stadt Wien (2021); YouthLink Scotland et al.; Geisler (2019), S. 211 f.

¹⁸⁴ Vgl. Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.; Rösch (2019), S. 157; Schemmerling, Rauch (2022), S. 49 f.

¹⁸⁵ Vgl. Computer Projekt Köln e.V. (2022).

¹⁸⁶ Vgl. Längsfeld (2022), S. 45; Schemmerling, Rauch (2022), S. 52 f.

Ausstattung und Finanzen

All die vorgenannten Faktoren gelingender Jugendarbeit benötigen entsprechenden Zugang zu Ressourcen. Einerseits benötigt es eine **technische Grundausstattung, entsprechend der individuellen Einsatzfelder** und Leitbilder, damit diese verwirklicht, Teilhabe für die Zielgruppe und Experimentierräume (für Jugendliche und Jugendarbeiter*innen) usw. ermöglicht werden können.¹⁸⁷ Grundlegend sind hier z.B. die Ausstattung mit Diensthandys, Breitbandanschlüsse mit entsprechender WLAN-Struktur und damit einhergehenden Sicherungsmaßnahmen in Bezug auf Daten- und Jugendschutz.¹⁸⁸ Auch eine räumliche Ausstattung kann ermöglichen oder einschränken, z.B. um Film-Angebote zu machen, VR-Brillen zu nutzen und um Gaming-Bereich nach Jugendschutzkriterien abgrenzen zu können. Die räumlichen Voraussetzungen sollten daher ebenfalls Berücksichtigung in der Erstellung von Konzepten und Leitlinien finden.¹⁸⁹

Die technische Grundausstattung kann nicht in allen Belangen von den Jugendarbeiter*innen gepflegt und gewartet werden, daher benötigt es, wenn nicht eine trägerinterne Abteilung vorhanden ist, eine **Unterstützung im IT-Bereich**, z.B. in der Beratung in Bezug auf Anschaffungen und der Bedienung und Einrichtung. Ebenso bedarf es eine **Unterstützung in Bezug auf den datenschutzkonformen Einsatz** der technischen Lösungen.¹⁹⁰ Gerade die Unsicherheit, welche Applikationen wann und wie datenschutzkonform eingesetzt werden können, führt dazu, dass diese eher nicht genutzt werden. Konzepte geben hier einen Orientierungsrahmen. Diverse Publikationen, z.B. zu Discord¹⁹¹ oder WhatsApp¹⁹² in der Jugendarbeit, eröffnen entsprechende Handlungsspielräume. Die Einwilligungsmöglichkeit (ab 16 Jahren in der DSGVO) und das Prinzip der Lebensweltorientierung in der Jugendarbeit (siehe Kapitel 3.1, 3.2) geben gewissermaßen den Auftrag, die Kommunikationswege der Jugendlichen ernst zu nehmen und ebenfalls zu nutzen.

Um den Aufgaben digitaler Jugendarbeit gerecht werden zu können, benötigen Jugendarbeiter*innen entsprechende **Zeitressourcen**: Für die Entwicklung von Maßnahmen und Angeboten, zur Erstellung einer Leitlinie, zur Fort- und Weiterbildung und zur Vernetzung, für die Kommunikation mit der Zielgruppe über digitale Kanäle, Öffentlichkeitsarbeit usw.¹⁹³

Viele der o.g. Faktoren sind nur über entsprechende **finanzielle Ressourcen** zu realisieren. Dementsprechend sind Kenntnisse über Fördermöglichkeiten, Unterstützung bei der Antragsstellung und eine grundständige Förderung, um dadurch in Wissen, Technik und Material investieren zu können sowie digitale Jugendarbeit zu ermöglichen grundlegend.¹⁹⁴

¹⁸⁷ Vgl. bOJA (2021).

¹⁸⁸ Vgl. AK Medien Niedersachsen (2020); bOJA (2021); Rösch (2019), S. 153.

¹⁸⁹ Vgl. AK Medien Niedersachsen (2020).

¹⁹⁰ Vgl. AK Medien Niedersachsen (2020); Computer Projekt Köln e.V. (2022).

¹⁹¹ https://ajs.nrw/wp-content/uploads/2020/04/Discord-in-der-Kinder-und-Jugendarbeit_Statement-AJS-NRW-und-FJMK-NRW_27.04.2020.pdf

¹⁹² <https://servicebureau.de/medienpaedagogik/whatsapp-in-der-jugendarbeit>

¹⁹³ Vgl. Mayrhofer, Neuburg (2019), S. 124 f.; Längsfeld (2022), S. 42.

¹⁹⁴ Vgl. Längsfeld (2022), S. 43; Computer Projekt Köln e.V. (2022); bOJA (2021); YouthLink Scotland et al.; Rauschke, Schaper (2021), S. 31 f.

3.7 Ausblick: Von der digitalen zur post-digitalen Jugendarbeit

Wie bereits in Kapitel 3.1 beschrieben impliziert die technologische Transformation auch eine gesellschaftliche. Diese Mediatisierung führt u.a. dazu, dass viele Bereiche des menschlichen Zusammenlebens nicht mehr sinnvoll ohne Berücksichtigung medialer Einflüsse gedacht werden können.¹⁹⁵ Seit 2000 wird diese Entwicklung in der Gesellschaft als postdigital diskutiert.¹⁹⁶ Die Begrifflichkeit post-digital wird von Cramer bereits 1995 gesetzt. Er hatte weniger das Ansinnen eine neue Gesellschaftstheorie zu entwickeln, sondern damit ein Phänomen zu beschreiben. Mit post-digital ist gemeint, dass digitale Technik nicht mehr als solche wahrgenommen wird und omnipräsent ist. Der post-digitale Zustand bezieht sich jedoch nicht ausschließlich auf Technik, sondern auf die Durchdringung von Kultur, Ästhetik und nahezu allen Lebensbereichen. Durch diese Selbstverständlichkeit wird die Unterscheidung analog und digital aufgelöst.¹⁹⁷ Dieser Umstand bedeutet jedoch nicht, dass die Digitalisierung abgeschlossen ist, worauf durch das Präfix post geschlossen werden könnte.¹⁹⁸

Jugendliche wachsen heute in einer medial geprägten post-digitalen Gesellschaft auf, in der der Zugang zum Internet, Social Media Plattformen und Technik selbstverständlich ist.¹⁹⁹ An diesen Umstand muss sich die Jugendarbeit anpassen, wenn sie lebensweltorientiert arbeiten möchte. Dies bedeutet aber nicht, dass jede Form und Angebot der Jugendarbeit technisch und digital durchdrungen sein muss. Der Umstand eine Zeit auf das selbstverständliche Smartphone verzichten zu müssen (z.B. in einem Zeltlager), kann als Herausforderung in der post-digitalen Welt interessant und erlebenswert sein.²⁰⁰

Post-digitale Jugendarbeit nutzt digitale Medien, mediatisierte Kommunikationswege usw. und integriert die Möglichkeiten, Formen und Inhalte selbstverständlich. Jugendarbeit als digitale zu bezeichnen betont das Neue der Digitalität, ist aber eigentlich aufgrund der post-digitalen Gesellschaft bereits im Rückstand. Wenn digitale Jugendarbeit so integriert ist, dass sie post-digital ist, dann ist die (Post-)Digitalität nicht mehr erwähnenswert, so dass sie nur noch Kinder- und Jugendarbeit ist, die sich auf laufende Entwicklungen im Digitalen einstellt und dazu immer wieder neu positioniert. Diesen Umstand versuchen Brüggem und Rösch (2022) durch Klammersetzungen gerecht zu werden: ((post-)digitale) Kinder- und Jugendarbeit.²⁰¹ Bis dies der Fall ist, verdeutlicht die Begrifflichkeit digitale Jugendarbeit, dass es noch Aufholbedarf gibt, dem in der Umsetzung der Digitalstrategie Rechnung getragen wird.

¹⁹⁵ Vgl. Krotz (2020), S. 32.

¹⁹⁶ Vgl. Beranek (2021), S. 36.

¹⁹⁷ Vgl. Beranek (2021), S. 41; Brüggem (2022), S. 23; Brüggem, Rösch (2022), S. 18; Jörissen (2019), S. 8.

¹⁹⁸ Vgl. Brüggem (2022), S. 23.

¹⁹⁹ Vgl. ebd., S. 23 ff.

²⁰⁰ Vgl. ebd., S. 25.

²⁰¹ Vgl. Brüggem, Rösch (2022), S. 22; Brüggem (2022), S. 23.

A person wearing a white hoodie and black pants is standing in a room. They are holding a white circular object in their hands. The background is a plain white wall. To the left, there is a wooden table and a black bag on the floor. The floor is made of light-colored wooden planks. A red rectangular box with a blue outline is overlaid on the image, containing the text "4. ARBEITSBERICHT DIGI4OJA".

4. ARBEITSBERICHT DIGI4OJA

Das Projekt Digi4OJA hatte drei Aufgabenschwerpunkte zur Erarbeitung der Digitalisierungsstrategie für offene Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit: Netzwerkarbeit, die Durchführung von sieben Fortbildungsmodulen und das Praxisangebot der DigiBoxen. Begleitend wurden Pauschalpakete zur technischen Ausstattung von Einrichtungen und Jugendverbänden aufgelegt. Diese wurden von der Senatorin für Soziales, Jugend, Integration und Sport verwaltet.

4.1 Netzwerkarbeit

Die Mitarbeitenden des Projektes Digi4OJA haben sich fachlich vernetzt, um Impulse für die Digitalisierungsstrategie zu erhalten. Eigens aufgrund des Projektes Digi4OJA und die Entwicklung der Digitalstrategie wurden zwei Netzwerke gegründet: Das bremische Digi4OJA-Netzwerk und ein internationales Fachnetzwerk zur Digitalen Jugendarbeit.

4.1.1 Digi4OJA-Netzwerk in Bremen

Im Digi4OJA-Netzwerk engagieren sich regelmäßig Vertreter*innen folgender Träger:

- AWO
- Bremer Jugendring
- DRK
- Junge Stadt
- Der Kinderschutzbund Landesverband Bremen e.V.
- Senatorin für Soziales, Jugend, Integration und Sport, Referat 22
- ServiceBureau Jugendinformation
- SoFa e.V.
- Sportgarten

Im Zeitraum von Februar 2022 bis Mai 2023 gab es 11 Netzwerktreffen.

Folgende Themen wurden bearbeitet:

- Fortbildung: Inhalte und Formate
- Informationsaustausch
- DigiBoxen: Information und Diskussion
- Bedarfe der Jugendarbeit
- Strategie: Vision, Ziele, Ressourcen, Diskussion und Absprache

Die Treffen wurden von den Digi4OJA-Mitarbeitenden koordiniert und vorbereitet. Der Prozess der Visions- und Zielentwicklung sowie der Ressourcenbedarf wurde in drei Treffen methodisch angegangen. Im ersten Treffen haben die Teilnehmenden die Vision unter Anwendung der Schneeballmethode definiert. Die Ziele zur Annäherung an die Vision wurden im darauffolgenden Treffen mit Hilfe der Placemat-Methode erarbeitet. Abschließend haben die Netzwerkmitglieder die Ressourcen in einem dritten Treffen per Brainstorming abgeleitet.

4.1.2 Vernetzung im D-A-CH-Raum

Im Projekt Digi4OJA wurde eine Vernetzung mit Expert*innen und Fachkräften aus Deutschland, Österreich und der Schweiz initiiert. Die Netzwerkmitglieder sind bereits länger in der fachlichen Begleitung von Jugendarbeiter*innen in Bezug auf digitale Jugendarbeit tätig, forschen zu diesem Thema oder sind ebenfalls am Beginn der strukturellen Beratung in Bezug auf digitale Jugendarbeit in ihrer Region tätig. Die Treffen sind geprägt von einem gleichwertigen Fachaustausch, an dem sich das ServiceBureau aktiv aufgrund der langen Arbeit an entsprechenden Themen einbringt.

Aus folgenden (Bundes-)Ländern beteiligen sich Fachkräfte an dem Netzwerk:

- *Deutschland*
 - Baden-Württemberg
 - Bayern
 - Brandenburg
 - Hamburg
 - Hessen
 - Niedersachsen
 - Nordrhein-Westfalen
 - Sachsen
 - Sachsen-Anhalt
 - Thüringen
- *Schweiz*
- *Österreich*

Es haben im Projektzeitraum drei digitale Treffen und ein informelles analoges Treffen im Vorfeld des Fachforums der Gesellschaft für Medien- und Kommunikationskultur (GMK) stattgefunden.

Themen waren u.a.:

- Kennenlernen und Vorstellung bisheriger Arbeit
- Erwartungen an den Austausch
- Fortbildungsformate
- Finanzierungsmöglichkeiten

Der Austausch unter erfahrenen und im Aufbruch befindlichen Fachkräften zur digitalen Jugendarbeit wird von allen Teilnehmenden als sehr inspirierend wahrgenommen und schafft Potentiale zur strukturellen Weiterentwicklung Digitaler Jugendarbeit vor Ort und über Bundesländergrenzen hinweg. Darüber hinaus strahlt die bremische Digitalstrategieentwicklung als Initiator des Netzwerks über Bremen hinaus.

4.2 Fortbildungen

Im Rahmen des Projekts Digi4OJA wurden zwei Fortbildungsformate angeboten: Ein siebenteiliger Zertifikatskurs und ein Fortbildungswochenende, das speziell an Ehrenamtliche gerichtet war.

Die Inhalte der Kurse wurden aufgrund der Abfrage 2021 zusammengestellt. Themen, die keinen Raum in den Fortbildungsformaten bekommen haben, wurden im Rahmen des Podcast-Projekts „Digi2Go“ zum Anhören bereitgestellt. In diesem Format wurden Gespräche mit Expert*innen zu entsprechenden Themen geführt.

4.2.1 Zertifikatskurs „Reise nach Digitalia“

Der Kurs hat im Zeitraum vom 01. September 2022 bis 15. November 2022 stattgefunden. Zwei Module haben halbtägig digital stattgefunden, fünf ganztägig analog. Die Termine fanden abwechselnd dienstags und donnerstags statt.

Es haben insgesamt 39 Fachkräfte von 13 Trägern teilgenommen. Darunter waren zwei Mitarbeitende aus Jugendverbänden vertreten. Ehrenamtliche haben nicht teilgenommen.

Nach der Teilnahme an vier von sieben Modulen haben die Teilnehmenden das Zertifikat erhalten. 33 Fachkräfte haben die Bedingungen für den Erhalt des Zertifikats erfüllt, vier davon haben an allen sieben Modulen teilgenommen.

Folgende Inhalte hat der Zertifikatskurs abgedeckt:

- Relevanz und Haltung
- Jugendliche Mediennutzung
- Rechtliche Grundlagen
- Kreative Mediennutzung
- Technik und Tools
- Herausforderungen, Risiken, Handlungssicherheit
- Teilhabe, Partizipation und Verstetigung im Arbeitsfeld

Für diese Module konnten Expert*innen für die jeweiligen Themen aus dem gesamten Bundesgebiet gewonnen werden.

4.2.2 Fortbildungswochenende „Wochenendausflug nach Digitalia“

Das Fortbildungswochenende „Wochenendausflug nach Digitalia“ sollte Ehrenamtlichen ermöglichen sich in der digitalen Jugendarbeit fortzubilden. Dieses Wochenende war vor allem auf Praxisnähe angelegt und wurde methodischer als der Zertifikatskurs durchgeführt. Mit der Teilnahme an dem Wochenende können die Teilnehmenden über ihren Träger die JuLeiCa verlängern.

Der Kurs hat vom 24. – 26. Februar 2023 im LidiceHaus stattgefunden. Es haben 15 Ehrenamtliche von sieben Trägern teilgenommen. Die Teilnahme war kostenfrei.

Folgende Inhalte hat der Zertifikatskurs abgedeckt:

- Relevanz und Haltung
- Jugendliche Mediennutzung
- Rechtliche Grundlagen
- Kreative Mediennutzung
- Technik und Tools
- Herausforderungen, Risiken, Handlungssicherheit
- Teilhabe, Partizipation und Verstetigung im Arbeitsfeld

Damit wurden in konzentrierter und auf die Praxis fokussierter Form die gleichen Themen behandelt, wie im Zertifikatskurs.

Das Digi4OJA-Team hat das Wochenende inhaltlich gestaltet und durchgeführt.

4.2.3 Podcast „Digi2Go“

In der Bedarfsumfrage 2021 wurden von den Teilnehmenden eine Vielzahl an notwendigen Inhalten für Fort- und Weiterbildungen zurückgemeldet. Diese konnten nicht alle in den Digitalia-Fortbildungsangeboten berücksichtigt werden.

Lea Korte vom ServiceBureau Jugendinformation hat aus diesem Grund im Projekt Digi4OJA mit Expert*innen zu den Themen **Schulische iPads, It's Learning** und **Kinderrechte in der Digitalität** gesprochen. Diese Gespräche sollen als Podcast zur Verfügung gestellt werden.

Es waren drei weitere Podcasts geplant, die jedoch aus organisatorischen und gesundheitlichen Gründen nicht realisiert werden konnten.

4.3 DigiBoxen

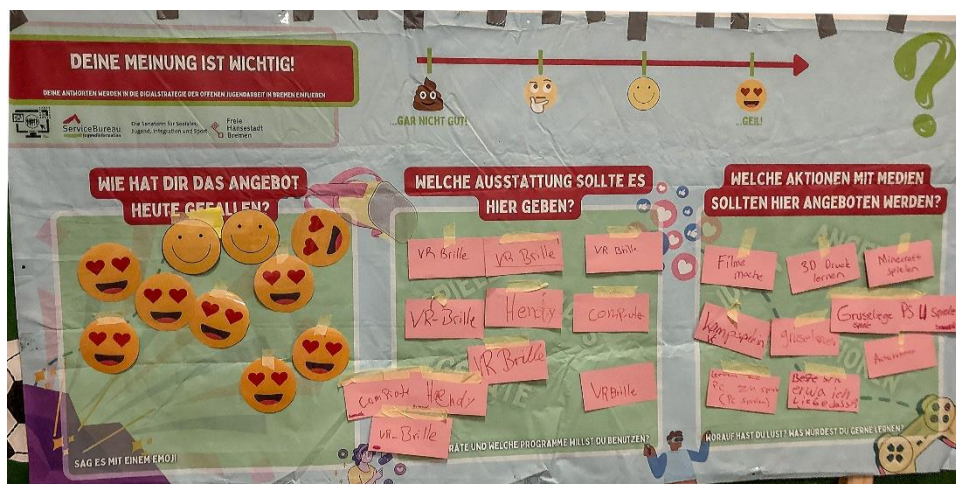
Im Rahmen des Projekts Digi4OJA wurden zwischen dem 15.09.2022 und dem 18.04.2023 insgesamt 40 DigiBox-Besuche durchgeführt. 21 dieser Besuche wurden in Jugendzentren und 4 in Jugendverbänden durchgeführt. In diesem Zeitraum hatten insgesamt 412 junge Menschen, 33 Hauptamtliche und 15 Ehrenamtliche Jugendarbeiter*Innen die Möglichkeit, von DigiBoxen zu profitieren. DigiBoxen sind die praxisorientierte Säule des Projekts Digi4OJA, das sich an den Lebenswelten junger Menschen orientiert. Lebensweltorientierung ist ein zentrales Konzept der offenen Jugendarbeit, das sich auf die Erfahrungen und Bedürfnisse Heranwachsender fokussiert. Jugendliche sind von Medien und Digitalität geprägt, weshalb lebensweltorientierte Jugendarbeit diese Aspekte einbeziehen sollte. DigiBox-Angebote sind mobile Workshop-Koffer, die digitale und analoge Aktivitäten enthalten und genau auf die Bedürfnisse von Jugendlichen zugeschnitten sind, um Bezug zu deren Lebenswelten herzustellen.

DigiBoxen wurden unter Berücksichtigung der Grundprinzipien der offenen Jugendarbeit entwickelt: Offenheit, Freiwilligkeit, Partizipation und Niedrigschwelligkeit. Die DigiBoxen passen sich dem Prinzip der "offenen Tür" an, sodass jeder ohne Anmeldung oder Gebühr teilnehmen kann. Sie bieten eine niedrigschwellige Möglichkeit, digitale Tools und Aktivitäten zu erleben. Aus dieser Idee entstanden DigiBoxen zu drei unterschiedlichen Hauptthemen, die für junge Menschen in der heutigen digitalen Technologie und Welt am interessantesten sind und gleichzeitig die Welt der Jugendlichen betreffen. Diese sind:

- *Die VR-Box* enthält Virtual-Reality-Brillen und verschiedene Anwendungen, die die Jugendlichen ausprobieren können, um die Technologie kennenzulernen und sich in der virtuellen Welt zu bewegen. Dabei werden Sicherheitsaspekte und eine angemessene Raumgestaltung beachtet.
- *Die Gaming-Box* bietet verschiedene Spiele auf Nintendo Switch, Gaming-PCs und iPads an, die nach Alterskategorien geordnet sind, sodass Jugendliche gemäß der USK-Beschränkung passende Spiele finden können.

- Die *Influencer*innen-Box* ermöglicht den Jugendlichen, Fotos und Videos vor einem Green-Screen zu erstellen und sich über Influencer*innen auszutauschen, denen sie in sozialen Medien folgen. Hierbei kommen auch Kostüme und Requisiten zum Einsatz.

Während und nach jeder DigiBox-Aktivität wurde ein Plakat für die Jugendlichen vorbereitet, um ihre Erfahrungen während der Aktivität sowie ihre eigenen Perspektiven zur Digitalisierung zu teilen. Für die Jugendarbeiter*innen wurde eine Umfrage vorbereitet, in der sie ihre Ideen und Perspektiven mitteilen konnten. Darüber hinaus wurde nach jeder DigiBox-Aktivität ein Gedankenaustausch mit den Jugendarbeiter*innen organisiert.



4.4 Ausstattungspaket

Zur Verbesserung der technischen Ausstattung der Einrichtungen und Jugendverbände wurden drei einrichtungs- und zielgruppenspezifische Ausstattungspauschalen eingeführt. Die sogenannten Ausstattungspakete orientierten sich an der Einrichtungs- und Angebotsform. Die Anschaffung medienpädagogischer Ausstattungselemente, die in der direkten Arbeit mit den Adressat*innen eingesetzt werden können und die medienpädagogische Praxis unterstützen, wurden gefördert.

Für eine Basisausstattung konnten Jugendverbände und kleine Jugendtreffs bis zu 2.000 € für medienpädagogische und digitale Angebote beantragen. Für die Ausstattung von medienpädagogischen Gruppenangeboten wurden bis zu 4.000 € zur Verfügung gestellt. Zur Verbesserung der technischen Ausstattung und zur Umsetzung medienpädagogischer Konzepte in Freizeitheimen und Zusammenschlüssen von Jugendverbänden konnten bis zu 7.000 € eingesetzt werden. Die Ausstattungspauschalen wurden 2022 an 48 institutionell geförderte Einrichtungen, 10 Jugendverbände, 15 medienpädagogische Angebote und 25 kleinerer Jugendverbände und Gruppen adressiert.

Insgesamt wurden 65 Ausstattungspakete beantragt und bewilligt.

4.5 Erste Umsetzung von Maßnahmen

Im Rahmen des Projektes Digi4OJA wurden die ersten Maßnahmen umgesetzt, die von Teilnehmenden des Zertifikatskurses als Bedarfe signalisiert worden waren.

Zum einen hat ein erstes **Vernetzungstreffen** (perspektivisch soll dieses „DigiNet“ genannt werden) für Absolvent*innen des Zertifikatskurses stattgefunden. An diesem wurden bisherige Schritte und Maßnahmen in den Einrichtungen in Bezug auf Digitalisierung besprochen, reflektiert und beraten. Darüber hinaus wurde der aktuelle Stand der Entwicklung der Digitalisierungsstrategie zurückgekoppelt. Es wurden bereits weitere Treffen terminiert, so dass ein regelmäßiger Austausch stattfinden kann.

Zum anderen fand bereits **Beratung** statt, z.B. zu Jugendschutzfiltern sowie Impulssetzung zur digitalen Jugendarbeit im Gesamtteam eines Trägers.

Das ServiceBureau Jugendinformation, Projekt Digi4OJA, hat auf Anfrage eines Vereins den Vormittag seines Teamtages zu Haltung und Relevanz der digitalen Jugendarbeit gestaltet. Dieser Vormittag sollte als Auftakt zur **Weiterentwicklung** der Jugendarbeit in Bezug auf die Mediatisierung verstanden werden. Diese Anfrage fand statt aufgrund der Teilnahme einiger Mitarbeitenden des Vereins am Zertifikatskurs.

DEINE MEINUNG IST WICHTIG

1. WIE VIEL ZEIT NIMMT ES DIR
DAS WICHTIGSTE ZU ERGÄNZEN?

2. WIE VIEL ZEIT NIMMT ES DIR
DAS WICHTIGSTE ZU ERGÄNZEN?

WIE HA DR D RANG B
HEW E GHA LE

5. DIGI40JA - ERGEBNISSE

5.1 Umfrage 2021

Im März 2021 führte das ServiceBureau Jugendinformation eine Online-Befragung der Fachkräfte der offenen Jugendarbeit und -Jugendverbänden in Bremen durch. Durch diese Befragung sollte ein aktueller Stand in Bezug auf die digitale Ausstattung, dem Zugang zum Internet, die medienpädagogische Kompetenz der Fachkräfte sowie deren möglichen Fortbildungsbedarf ermittelt werden. An der Befragung beteiligten sich 61 Jugendeinrichtungen und Verbände.

Die Umfrage ergab, dass die Internetgeschwindigkeit in vielen Einrichtungen verbesserungswürdig ist und der Zugang zum Internet nicht immer zufriedenstellend ist. Die meisten Einrichtungen verfügen über PCs und Laptops, allerdings besteht großes Interesse an Tablets und einem schnellen Internetzugang. Darüber hinaus wurde ein Bedarf an Fort- und Weiterbildungen im Umgang mit digitalen Medien und Social-Media Plattformen sowie zum Thema Datenschutz geäußert. Weitere Fortbildungswünsche bezogen sich auf medienpraktische Fertigkeiten wie Film- und Videotechnik, IT-Fertigkeiten, Chancen und Risiken digitaler Netzwerke, medienpädagogische Begleitung und Unterstützung von Eltern sowie auf mögliche Online-Angebote für Gruppenarbeit und Beratung in sozialen Netzwerken.

Die Befragung zeigte, dass eine mittlere bis gute Kompetenz für die digitale Arbeit mit Jugendlichen vorhanden ist. Dennoch wurde von vielen Kolleg*innen ein Entwicklungspotential und Lernbedarf geäußert. Weitere Wünsche waren z.B. Onlineangebote, darunter eine lokale Kommunikations- und Vernetzungsplattform, Online-Fortbildungen und Workshops zur Mediennutzung, Streaming Plattformen, geschützte Jugendplattformen und Online-Treffpunkte für junge Frauen.

Die Ergebnisse wurden hier dokumentiert: <https://padlet.com/ServiceBureau/digi-4-oja-bremen-jpgghpqddlhfbih>

Neben der Befragung gab es im Frühjahr noch zwei Online-Workshops, in denen auch erste gemeinsame Überlegungen mit verschiedenen Kolleg*innen der offenen Jugendarbeit und Verbandsarbeit formuliert wurden.

Siehe: <https://padlet.com/ServiceBureau/workshop-digi-4-oja-2021-471z09dfwv79qmdn>

5.2 Fortbildungsangebote „Reise nach Digitalia“

5.2.1 Zertifikatskurs „Reise nach Digitalia“

Professionelle Beziehungen auch im Digitalen

Für die Kommunikation und Beziehungsgestaltung und -pflege werden von den ausschließlich hauptberuflichen Teilnehmenden dienstliche Endgeräte (z.B. Smartphones und PCs/Laptops) gefordert. Erst diese ermöglichen, dass Privates und Dienstliches nicht vermengt wird und gewährleisten einen ausreichenden Datenschutz ggü. den Jugendlichen. Auch die professionelle Arbeitsbeziehung müsse gewährleistet werden können: Kommunikation konkreter und transparenter Regeln zur Erreichbarkeit (um Verbindlichkeit zu gewährleisten, aber auch zur Work-Life-Balance der Mitarbeitenden), Möglichkeit der Social Media Nutzung, die auf professioneller und nicht privater Basis geschieht (um Applikationen

beruflich nutzen zu können ohne es privat zu müssen) und Jugendlichen die Entscheidung über die Kontaktaufnahme und Verbindung auf Social Media Kanälen überlassen.

Haltung

Die Rückmeldungen innerhalb des Zertifikatskurses zeigen, dass es unter den Fachkräften innerhalb der Einrichtungen z.T. unterschiedliche Haltungen bzgl. digitaler Jugendarbeit vorliegen: Von der Offenheit und positiven Grundhaltung ggü. Medien über Berührungsängsten bis hin zu ablehnende Haltungen und Generationenkonflikten. Von den Teilnehmenden werden digitale Medien als relevanter Bestandteil der Lebenswelten von Jugendlichen angesehen. Die Diskussion über Haltung, Umfang des Medieneinsatzes und Fortbildungsbedarfen müsse laufend weitergeführt werden, wobei z.T. Kolleg*innen, die nicht am Kurs teilgenommen haben, weitere Unterstützung im Einsatz von Medien benötigen.

Die Haltung beschränkt sich jedoch nicht ausschließlich auf die Fachkräfte, sondern es wird eine ganzheitliche gefordert: eine Haltung ermöglichender digitaler Jugendarbeit von Träger und Behörde mit entsprechender Unterstützung. Dabei dürfe auch nicht aus dem Blick gelassen werden, dass die Digitalisierung nicht ausschließlich Aufgabenbereich der außerschulischen Bildung ist.

Art und Machbarkeit der Angebote digitaler Jugendarbeit

Medien werden von den Teilnehmenden als Querschnittsthema in der Jugendarbeit eingeschätzt. Digitale Jugendarbeit könne während der Offenen Tür z.B. durch Messenger-Kommunikation, durch konkrete (z.B. den Praxisaufgaben während des Kurses) oder tagesaktuelle Anlässe sowie während der Mediennutzung eingebracht werden.

Projekte und Angebote, die darüber hinausgehen, benötigten jedoch eigene Zeit- und Raumkapazitäten, zur Planung, Durchführung und Nachbereitung. Projekthafte Angebote könnten z.B. in den Ferien stattfinden, wenn der Treff für die offene Jugendarbeit geschlossen würde.

Projekte neben der Offenen Tür könnten durch diese profitieren (zusätzliche Projektteilnehmende) oder an den Anfang oder Ende der Öffnungszeiten gelegt werden, benötigen dann aber wiederum zusätzliche personelle oder zeitliche Kapazitäten. Es sollte keine Konkurrenz zwischen beiden Angebotsarten entstehen.

Jugendliche, die die Einrichtungen besuchen, konnten Wünsche in Bezug auf Aktionen und Möglichkeiten benennen, als sie aufgrund einer Praxisaufgabe hierzu befragt worden sind. Auch wurden Ideen im Laufe des Kurses entwickelt, wie den Medieneinsatz mit dem eigenen inhaltlichen Profil zu verknüpfen.

Prinzipiell müsse für jede Einrichtung speziell eine Abwägung stattfinden, wie stark sie digitalen Medien in ihren Alltag eingebracht, die Balance zwischen analog und digital gestaltet und wie die Zeitkapazitäten neben den bereits bestehenden Aufgaben verteilt werden könne. Insgesamt wird die digitale Jugendarbeit aber eher projektorientiert verstanden. Jedoch kann sich erst mit der Auflösung der Trennung digital und analog, dem Einbinden in die bestehende Arbeit und dem Anpassen bekannter Methoden das Potential digitaler Jugendarbeit entfalten.

Fort- und Weiterbildungen

Regelmäßige Fort- und Weiterbildungen wurden von den Teilnehmenden als wichtig erachtet. Betont wurde die Relevanz der Vermittlung von situationsbedingten Handlungsmöglichkeiten, eines guten Theorie-Praxis-Transfers sowie motivierende und inspirierende Beiträge aus der Praxis.

Z.T. wurde mehr Zeit zur intensiveren Auseinandersetzung mit verschiedenen Themen gewünscht, wobei der Umfang von sieben Tagen für viele Teilnehmende aus der offenen Jugendarbeit bereits im Konflikt zu den Öffnungszeiten dieser stand (es haben nur 4 von 39 Teilnehmenden alle sieben Module besucht).

Als weiterführende Themen wurden u.a. genannt:

- Vertiefungsmodule zu den Inhalten des Bausteins Herausforderungen, Risiken, Handlungssicherheit
- Rechtliche Grundlagen (z.B. Messangernutzung, Streaming, Jugendschutz, Datenschutz)
- Hate-Speech und Faktencheck
- Praxistransfer der Begriffe Medienpädagogik und Medienkompetenz auf das Arbeitsfeld
- Professionelle Abgrenzung, Nähe und Distanz-Beziehung, Auftrag digitale Jugendarbeit
- ...

Die Teilnehmenden der Zertifikatskurses sehen sich als Multiplikator*innen für die Themen der digitalen Jugendarbeit in ihrem Arbeitsfeld, jedoch nicht als alleinige Zuständige oder IT-Administrator*innen in ihren Einrichtungen.

Praxisangebote

Besonders positives Feedback hat das Angebot des Praxis-Tages erhalten, an dem Workshops zum Ausprobieren und aktivem Tun angeboten wurden. Die Teilnehmenden spiegelten, dass praktisches Ausprobieren, spielerische Ansätze im Kennenlernen von Methoden und Maßnahmen besonders motivierend für die Integration digitaler Medien in den jugendarbeiterischen Alltag sind. Hierdurch wird Zeit des autodidaktischen Aneignens reduziert und die Teilnehmenden profitierten von erfahrenen Workshop-Leiter*innen.

Informationsaufbereitung

Auch in der Informationsaufbereitung steht eine große Praxisnähe und Arbeitserleichterung bzw. Zeitersparnis für die Teilnehmenden im Vordergrund: Tool- und Methodensammlungen mit konkreten Projektideen und Inspiration für die eigene Arbeit haben großen Anklang gefunden.

Darüber hinaus wurden Informationsaufbereitung zum Verweisungswissen in Bremen (z.B. Anlaufstellen (digital) sexualisierter Gewalt) und Informationen zu Risiken und Herausforderungen im digitalen Raum angefragt. Die kursbegleitende Plattform Moodle

wurde hierbei als Informationsdatenbank über den Kurs hinaus verstanden. Diese ist ausschließlich für den Teilnehmendenkreis zugänglich.

Auch wurde der Wunsch nach zentral gestalteten Share-Pics mit Hilfsangeboten und Hinweisen zur Sicherheit für die Social-Media Benutzung in den Rückmeldungen geäußert. Dadurch könne den einzelnen Fachkräften Arbeits- und Zeitaufwand der eigenen Erstellung abgenommen werden.

Vernetzung

Die Teilnehmenden haben den Austausch und das Netzwerken untereinander während des Zertifikatskurses sehr geschätzt. Dadurch konnten Erfahrungen geteilt, best practice-Beispiele weitergegeben und Verweisungswissen zu spezialisierten Einrichtungen, z.B. Freizeitheime mit eigenem Musikstudio, erfolgen. Sie hätten sich teilweise noch mehr Zeit für diesen Austausch gewünscht, was im Rahmen des Kurskonzeptes jedoch nicht möglich war.

Es lässt darauf schließen, dass die Vernetzung mit anderen Jugendarbeiter*innen im Alltag zu kurz kommt. Vernetzung benötigt einerseits Zeit, kann aber andererseits wieder Zeit einsparen, indem Ressourcen gebündelt und Wissen geteilt wird. Auch der kurze Dienstweg zu Einrichtungen mit anderen Schwerpunkten wird durch die Beziehungsarbeit hergestellt und die Möglichkeit, Aktionen digitaler Jugendarbeit mit anderen Einrichtungen durchführen zu können, niederschwellig ermöglicht.

Fachberatung

Als unterstützende Maßnahme für digitale Jugendarbeit wird eine Fachberatung genannt, die einerseits Hilfestellung und Anlaufstelle bei Fragen bietet, aber auch einen materiellen Ressourcenpool vorhält, so dass nicht jede technische Ausstattung eigens angeschafft werden muss. Aber auch Angebote wie die DigiBoxen, die kostenlos für Projekte in den Freizeitheimen gebucht werden können, wurden als unterstützende Maßnahme genannt. Diese Fachberatung könne auch Aufklärungsarbeit und überörtliche Projekte initiieren.

Fachkräfte aus Einrichtungen, die nicht an große Träger mit eigener IT-/EDV-Abteilung angebunden sind, haben zurückgemeldet, dass sie in Bezug auf Technik und Wartung auf sich alleine gestellt sind. Dies bietet einerseits Freiheit in der Anschaffung und Nutzung (z.B. keine Sperre für Streamingdienste), jedoch wird überwiegend zurückgemeldet, dass den Pädagog*innen die Zeit und das Know-How hierfür fehle, so dass entsprechende Fachberatung in Bezug auf IT gewünscht wird.

Leitlinien Digitale Jugendarbeit/ Medienkonzepte

In vielen Einrichtungen gibt es keine Medienkonzepte oder Leitlinien zur digitalen Arbeit. Durch den Zertifikatskurs sind jedoch z.T. Prozesse gestartet worden, so dass im gesamten Team über die Einführung/Anpassung von Hauskonzepten und Leitlinien gesprochen werde. Durch die Leitlinien könnten u.a. konsistente Regeln, Verhaltensweisen und Aufgaben in Bezug auf digitale Jugendarbeit abgesprochen, nachhaltiges Wirken auch in differenten Haltungen erzielt und Leitfäden zum Umgang mit anvertrauten Gewalterfahrungen mittels

digitaler Medien festgelegt werden. Darüber hinaus könnten diese als Qualitätsdialog und als anlassbezogener Austausch unter Kolleg*innen zum Thema verstanden werden.

Für einen solchen Prozess sei jedoch eine methodische und fachliche Begleitung von außen wichtig, um einerseits moderierend tätig zu sein und andererseits Fachwissen einzubringen.

Ressourcen

Zeit

Auch wenn digitale Jugendarbeit als Querschnittsthema angesehen wird, benötige sie, ebenso wie projektorientierte Arbeit, zeitliche Ressourcen der Fachkräfte. Diese würden benötigt, um Haltung (im Team) zu entwickeln, Fortbildungen wahrzunehmen, sich in Geräte, Tools und Applikationen einzuarbeiten und zu vernetzen. Gerade wenn die alltägliche Arbeit nicht eingeschränkt werden soll, benötige es weitere personelle und zeitliche Ressourcen.

Ausstattung

Digitale Jugendarbeit benötige eine digitale Infrastruktur und Räume, um unterschiedlichen Altersklassen und Bedürfnissen gerecht zu werden. Erste Anschaffung wurden über die Ausstattungspauschalen gefördert. Häufig ist eine bessere Internetverbindung mit entsprechender WLAN-Ausstattung sowie die regelmäßige Deckung von Lizenzen und (Neu-) Anschaffung und Wartung von Geräten notwendig.

Finanzielle Ressourcen

Das Ausstattungspaket hat bereits zur digitalen Ausrüstung beigetragen. Die Umsetzung der Digitalisierungsstrategie in der Fachpraxis sei mit fortlaufenden konsumtiven und investiven Kosten verbunden.

Sicherheit und Absicherung

Ein großes Bedürfnis der Teilnehmenden ist die Sicherheit, vor allem in Bezug auf rechtliche Rahmung, dem Einsatz von Applikationen in Bezug auf Datenschutz, Jugendschutz und vielen mehr. Aber auch die Möglichkeit Neues ausprobieren zu können, Fehler und Erfahrungen machen zu dürfen und dies als Teil der Entwicklung neuer Angebote zu sehen und durch entsprechende Rahmenbedingungen eine Offenheit für entsprechende Projekte zu ermöglichen. Vereinzelt wurde auch der Bedarf an datenschutzkonformen Alternativen zurückgemeldet.

Mögliche Ziele digitaler Jugendarbeit

Im Anschluss der einzelnen Module haben die Teilnehmenden mögliche Ziele für den Einsatz digitaler Jugendarbeit in ihren Arbeitsfeldern zurückgemeldet.

Zielgruppenerweiterung

In der Nutzung digitaler Medien wird die Hoffnung gesetzt, dass neue Besucher*innen gewonnen werden können.

Partizipation und Teilhabe

Teilhabe werde durch den Zugang zu Medien ermöglicht, auf die die Jugendlichen evtl. aus finanziellen Gründen keinen Zugriff haben.

Partizipation könne durch den Einsatz digitaler Medien erweitert werden und kann außerdem als Sprachrohr gegenüber Gesellschaft und Politik genutzt werden. Der Einsatz digitaler Medien kann dabei mit Jugendlichen partizipativ geplant und durchgeführt werden. Dadurch würden Hauptberufliche einen „Expert*innen-Status“ zugunsten Jugendlicher Expertise abgeben. Dies ermögliche ein partnerschaftliches Miteinander und gemeinsames Lernen.

Jugendlichen Raum geben

Jugendlichen wird ein sicherer Raum zum Austausch, Ausprobieren und Beratung gegeben. Ihnen wird aber auch Raum gelassen, indem sie entscheiden, wem sie folgen und wem nicht. Nicht jeder Raum müsse pädagogisiert werden, d.h. nicht alle Plattformen müssten von der Jugendarbeit bespielt werden. Auch der Raum für offline-Angebote und Alternativen seien in der digitalen Jugendarbeit zu bieten. Die Ausgestaltung der digitalen Jugendarbeit unterscheide sich je nach Zielgruppe und Standort.

Lebensweltorientierung

Die Teilnehmenden haben vor allem die Lebensweltorientierung und damit die Relevanz digitaler Jugendarbeit erfasst. Durch die Beachtung digitaler Medien entwickelten sie mehr Verständnis für Jugendliche, hätten an ihrer Realität teil und orientierten sich an ihren Bedürfnissen. Dafür müssen sie in den Austausch kommen, auf Erkundung digitaler Lebenswelten gehen, „am Puls der Zeit“, zuhören und im Gespräch bleiben.

In der Lebensweltorientierung sind sich die Fachkräfte der Digitalität als Bedürfnis bewusst, was u.a. auch das Bereitstellen von WLAN und Strom-Zugängen für Jugendliche bedingt.

Beziehungsarbeit

Digitale Medien dienen als Werkzeug zur Kommunikation und zur Erreichbarkeit, aber auch als Aktivität zur Beziehungsarbeit, z.B. über gemeinsames Gaming. Diese Beziehungsarbeit ist relevant, um als Ansprechperson gelten zu können.

Zwischen Befähigung und Schutz

Es benötige niederschwellige und offene Angebote, die einen leichten Zugang der Zielgruppe ermöglichen. Durch Gespräche, Zuhören und der Ansprechbarkeit wird Jugendlichen

vermittelt, dass sie auch bei Problemen, die im Umgang mit digitalen Medien auftauchen, sich an die Fachkräfte wenden können. Hierbei müssten die Grenzen der Jugendlichen beachtet werden und es gilt zu bedenken, wie weit medienkritische Elemente eingebracht werden – hierfür benötigt es das Feingefühl der Pädagog*innen, wie es auch in traditioneller Jugendarbeit gefragt ist. In Bezug auf Schutz- und Hilfeprozesse benötigen die Fachkräfte neben erster Handlungsmöglichkeiten (z.B. Dokumentation, kein Victim Blaming usw.) Verweisungswissen und ein Bewusstsein über die Grenzen ihres Auftrags und ihrer Expertise.

Die Teilnehmenden haben sich vorgenommen, Medien in ihren Arbeitsfeldern mehr zu thematisieren und einzubeziehen. Sie rücken also in bewusste Überlegungen. Hierbei haben viele Teilnehmende auch schon Aktivitäten digitaler Jugendarbeit durchgeführt oder aufgrund des Ausstattungsprogrammes begonnen, Räume auszustatten und einzurichten. Die Fortbildung hat motiviert und ermutigt Neues auszuprobieren und anzuschaffen, aber auch Expertise an Jugendliche abzugeben. Als Grenzen wurden u.a. die Trägerstrukturen, die eigene Affinität und ein schnelllebiger Alltag genannt.

5.2.2 Fortbildungswochenende „Wochenendausflug nach Digitalia“

Medienkompetenz und Haltung

Nach Einschätzung der Teilnehmenden ist ihre eigene Medienkompetenz und die ihrer (ehrenamtlichen) Kolleg*innen im mittleren bis höheren Bereich angesiedelt.

Wo digitale Medien nicht bereits zum Einsatz kommen, benötige es z.T. eine positivere Einstellung und Motivation im Verband/Verein gegenüber dem Einsatz von Medien. Online-Angebote sollten nicht ausschließlich an Interne und Mitglieder gerichtet werden. Das Know-How könnte durch die Kursteilnehmenden als Multiplikator*innen intern weitergegeben werden. Obwohl in einigen Verbänden die Arbeit nahezu ausschließlich analog und die „Organisation [...] nicht gerade auf digitale Medien ausgerichtet [ist]“²⁰², wurden durch die Fortbildung Chancen und Möglichkeiten für den Einsatz erkannt, so dass häufiger Medien in der praktischen Arbeit eingesetzt würden.

Ausstattung

Bei den meisten Teilnehmenden ist im Verband/Verein/Freizeitheim die Ausstattung mit Medien ausreichend, z.T. aufgrund der Ausstattungsmöglichkeit im Rahmen der Erarbeitung der Digitalisierungsstrategie. Dennoch wird als grundlegende Voraussetzung, v.a. von den unzureichend Ausgestatteten, für gelingende digitale Jugendarbeit notwendiges Equipment zurückgemeldet, z.B. Beamer, Kameras, Konsolen. Ergänzend wurde aber auch die Notwendigkeit von Weiterbildungsangeboten genannt, so dass Jugendliche und das Team die Technik gewinnbringend nutzen können.

²⁰² Rückmeldung Teilnehmende*r Wochenendkurs

Zur Ausstattung zählt jedoch nicht nur der Zugang zur Hardware, sondern auch der Bedarf an Kommunikationsplattformen und der Zugang und Erlaubnis Social Media Kanäle bedienen zu dürfen. Hier bedingen sich Haltung zu und Ausstattung von digitalen Medien.

Zielsetzung

Die Zielsetzung digitaler Jugendarbeit im Einsatzbereich ist unterschiedlich: Von der Öffentlichkeitsarbeit und dem Gewinnen neuer Mitglieder, über Einsatz in Bildungsangeboten, als Beziehungsarbeit, aber auch in Gruppenstunden, und der Offenen Tür. Auch der Umgang mit und das Thematisieren von digitalen Medien wurde genannt.

Zum Teil wurde zurückgemeldet, dass digitale Medien (besonders im organisatorischen Bereich) der Kinder- und Jugendarbeit relevant seien.

Durch das Wochenende wurden die meisten Teilnehmenden dazu motiviert und animiert, digitale Medien häufiger in ihren Bereichen der Jugendarbeit zu nutzen. Besonders gut sind dabei die Workshops, praktische Methoden, die zum Nachmachen einladen, und die offene Atmosphäre angekommen. Für Fortbildungen in diesem Rahmen ist der Wunsch nach einem noch konkreteren Theorie-Praxis-Transfer zurückgemeldet worden.

Als Hemmnis mehr digitale Medien zu nutzen, wurde eine große Verantwortung genannt, die damit einhergehe. Dort, wo es bereits Angebote digitaler Jugendarbeit gibt, benötige es ein Konzept zur effizienten Umsetzung und die Animation der Zielgruppe, diese Angebote anzunehmen.

5.3 DigiBoxen

Die Umfrageergebnisse der Jugendarbeiter*innen und Jugendlichen vor Ort zeigen, dass eine erfolgreiche Digitalstrategie in der Jugendarbeit folgende Aspekte berücksichtigt: Ausstattung, Fortbildungen, konzeptionelle Begleitung und Netzwerkarbeit.

Zunächst werden die zurückgemeldeten Bedarfe der Jugendarbeiter*innen aufgeführt, anschließend folgen die der Jugendlichen.

5.3.1 Zurückgemeldete Bedarfe der Jugendarbeiter*innen

Fortbildungen und Kompetenzentwicklung

Regelmäßige Fortbildungen sind für Jugendarbeiter*innen von großer Bedeutung, um auf dem neuesten Stand der digitalen Entwicklungen zu bleiben und sicherzustellen, dass sie die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten besitzen, um digitale Angebote effektiv zu gestalten. Die Umfrage zeigt, dass Fortbildungen, die langsam und sicher an die Digitalisierung heranführen, besonders geschätzt werden. Solche Fortbildungen sollten praxisorientiert sein und den Teilnehmer*innen Raum zum Experimentieren und zur

Selbsterfahrung bieten, um die gelernten Fähigkeiten besser zu verinnerlichen und in ihrer Arbeit anzuwenden.

Dabei ist es wichtig, dass Fortbildungen sowohl grundlegende als auch fortgeschrittene Inhalte abdecken, um Fachkräften die Möglichkeit zu geben, ihr Wissen kontinuierlich zu erweitern und auf die sich ständig ändernden Anforderungen zu reagieren.

Um die Nachhaltigkeit der Kompetenzentwicklung zu gewährleisten, sollte es zudem Möglichkeiten zu einem kontinuierlichen Austausch und Reflexion geben. Dies könnte beispielsweise in Form von regelmäßigen Treffen mit Kolleg*innen oder Austauschgruppen innerhalb eines Netzwerks der Jugendarbeit stattfinden. Auf diese Weise können Fachkräfte ihre Erfahrungen teilen, voneinander lernen und gemeinsam Handlungsmöglichkeiten entwickeln.

Konzeptionelle Begleitung

Eine erfolgreiche Digitalstrategie ermöglicht eine konzeptionelle Begleitung von Einrichtungen, die sowohl die Bedürfnisse der Jugendlichen als auch die Ressourcen und Möglichkeiten vor Ort berücksichtigt. Dazu gehört die Einbindung der Jugendlichen in die Planung und Gestaltung digitaler Angebote sowie die Entwicklung von Konzepten, die die verschiedenen Aspekte der Profile der Angebote integrierten und partizipativ erarbeitet. Darüber hinaus werden eine Beratung und ggfs. Begleitung durch externe Fachkräfte gewünscht.

Ausstattung

Die Umfrage zeigt, dass die Ausstattung der Jugendzentren mit digitalen Geräten und Ressourcen ein entscheidender Faktor für den Erfolg von digitalen Angeboten ist. Die Teilnehmer*innen betonten die Notwendigkeit, zeitgemäße Technik wie digitale Endgeräte, VR-Brillen, 3D-Drucker und entsprechende Software bereitzustellen. Vor allem die Bereitstellung von schnellem und zuverlässigem Internetzugang sei unerlässlich, um digitale Angebote reibungslos durchführen zu können. Ein weiterer Aspekt, der von den Befragten hervorgehoben wurde, ist die Wartung und Aktualisierung der technischen Ausstattung.

Darüber hinaus sollte die Ausstattung in den Jugendzentren flexibel und anpassungsfähig sein, um auf Veränderungen im digitalen Bereich und auf individuelle Bedürfnisse der Jugendlichen reagieren zu können.

Schließlich betonten die Teilnehmer*innen auch die Bedeutung einer angemessenen Finanzierung für die Anschaffung, Wartung und Erweiterung der technischen Ausstattung.

Netzwerkarbeit und Kooperation

Die Teilnehmer*innen der Umfrage betonten die Bedeutung von regelmäßigen Treffen, Workshops und Veranstaltungen, die den Austausch von Erfahrungen und Wissen fördern. Durch die Zusammenarbeit könnten Ressourcen, Ideen und Best-Practice-Beispiele geteilt werden.

Des Weiteren wurde die Schaffung von Online-Plattformen und Foren empfohlen, auf denen sich Fachkräfte und Jugendzentren über aktuelle Entwicklungen, Herausforderungen und Lösungsansätze in der digitalen Jugendarbeit austauschen können. Solche Plattformen bieten zudem die Möglichkeit, Materialien, Anleitungen und Projektideen gemeinsam zu nutzen und weiterzuentwickeln.

5.3.2 Bedürfnisse und Wünsche junger Menschen

Die Umfrageergebnisse zeigen auch, dass Jugendliche bestimmte Erwartungen und Bedürfnisse im Hinblick auf digitale Angebote haben. Sie wünschen sich:

- Zugang zu digitalen Tools und Plattformen, die ihre Interessen und Bedürfnisse widerspiegeln: Jugendliche möchten digitale Angebote nutzen, die auf ihre individuellen Bedürfnisse zugeschnitten sind und ihnen dabei helfen, ihre Interessen, Talente und Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Dazu zählen beispielsweise kreative Werkzeuge (z.B. VR-Brille, 3D-Drucker, Green Screen), soziale Netzwerke (TikTok, BeReal, Discord), Lernplattformen (YouTube als Lernplattform) und Gaming-Plattformen (Twitch, Steam)
- Angebote, die an ihre digitale Lebenswelt anknüpfen
- Möglichkeiten, sich aktiv an der Gestaltung von digitalen Angeboten zu beteiligen
- Ein sicheres und unterstützendes Umfeld, in dem sie digitale Tools ohne Angst vor Missbrauch oder Diskriminierung entdecken und nutzen können.
- Jugendliche wünschen sich Räume, in denen sie frei und kreativ Technik und Tools ohne Erwachsene nutzen können.
- Jugendliche wünschen sich Ansprechpersonen, die ihnen bei Fragen und Problemen im digitalen Umfeld zur Seite stehen und ihnen dabei helfen, ihre digitalen Kompetenzen weiterzuentwickeln.



5.4 Digi-2-Go

5.4.1 Schulische iPads

(mit Yvonne Schiemann, Die Senatorin für Kinder und Bildung Referat 10 | Medien und Bildung in der digitalen Welt)

Aus dem Gespräch mit Yvonne Schiemann lassen sich verschiedene Bedarfe ableiten, die bei der Entwicklung einer umfassenden Digitalisierungsstrategie berücksichtigt werden sollten.

Insbesondere wurden folgende Bedarfe deutlich:

Möglichkeit der Empfehlung von Applikationen (Apps) zur Freischaltung auf den iPads:

Es gibt einen Prozess zur Beantragung, Überprüfung und Freischaltung von Apps, der sicherstellt, dass nur pädagogisch geeignete Apps auf den schulischen iPads der Heranwachsenden installiert werden können. Bisher gibt es noch keine Überlegungen, wie und ob Empfehlungen für Apps außerhalb des Systems Schule dort einbezogen werden könnten, aber die Überlegung sei spannend.

Zusammenarbeit von medienpädagogischen Fachstellen und der Senatorin für Kinder und Bildung:

Eine enge Zusammenarbeit zwischen der Senatorin für Kinder und Bildung und Fachstellen für den außerschulischen Bereich sei gut. Sie sei förderlich die pädagogisch begleiteten Angebote zur Stärkung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen und den Einsatz der iPads zu optimieren. In der Schule stünde derzeit noch die Technik im Fokus, medienpädagogische Fragen der iPad-Nutzung kämen gerade erst auf.

Fortbildungen zu schulischen iPads:

Es könnten Fortbildungen in Zusammenarbeit mit der Senatorin für Kinder und Bildung zum Umgang mit schulischen iPads für pädagogische Fachkräfte und Ehrenamtliche angeboten oder geöffnet werden. Dadurch würde sichergestellt, dass sie über ausreichende Kenntnisse verfügen, um die Heranwachsenden im Umgang damit zu begleiten und zu unterstützen. Wichtig sei hierbei, dass im außerschulischen Bereich außerschulische Angebote unterbreitet werden.

Außerschulische medienpädagogische Angebote:

Neben schulischen Angeboten sollten auch außerschulische pädagogisch begleitete Angebote zur Stärkung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen gefördert werden. Dadurch könne sichergestellt werden, dass Heranwachsende auch außerhalb der Schule die Möglichkeit haben, Medienkompetenz zu erwerben und kritisches Denken zu lernen. Hierbei kann eine Nutzung der vorhandenen iPads sinnvoll sein. Darüber sei es gut für

Eltern und Lehrkräfte zu wissen, dass es eine außerschulische Fachstelle gibt, die Orientierung und Unterstützung anbieten.

5.4.2 It's learning

(mit Oliver Bouwer, Die Senatorin für Kinder und Bildung Referat 10 | Medien und Bildung in der digitalen Welt)

Im Folgenden werden die Ergebnisse des Gesprächs mit Oliver Bouwer, Bereich Digitalisierung und Medien der Senatorin für Kinder und Bildung, dargestellt.

Im Zentrum des Gesprächs steht die Fragestellung:

"Ist eine Öffnung von *It's learning* für die Offene Jugendarbeit möglich und sinnvoll?"

Aus Sicht der Offenen Jugendarbeit wäre eine Öffnung der Lernplattform *It's learning* aus folgenden Gründen wünschenswert:

- Es kann ein bestehendes System genutzt werden.
- Die Plattform wird von fachkundigem Personal stetig technisch betreut und weiterentwickelt.
- Die Lernplattform hat sich als funktionstüchtig und verlässlich erwiesen.
- Der Umgang mit der Plattform ist den Schüler*innen vertraut.
- Alle Schüler*innen des Landes Bremen sind als Adressat*innen gelistet.

Der Medienpädagoge Oliver Bouwer sieht folgende Herausforderungen:

Technisch:

- *It's learning* ist ein Lernmanagementsystem und als solches strukturiert. Die Plattform basiert auf Kursstrukturen, in welche die Accounts der Schüler*innen eingepflegt werden. Um Jugendliche aus einem bestimmten Stadtteil erreichen zu können, müssten entsprechende Kurse neu angelegt werden.
- Aufgrund dieser Struktur ist keine Möglichkeit gegeben einrichtungsübergreifende Angebote zu bewerben. Hierfür müssten alle Jugendlichen in einem Kurs zugeordnet werden, welcher von allen Jugendeinrichtungen bespielt und moderiert wird.
- Ein Lernmanagementsystem ist nicht mit einem sozialen Netzwerk zu vergleichen und nicht auf eine Massenkommunikation ausgelegt.

Datenschutzrechtlich:

- Die Plattform ist ein geschlossenes und geschütztes System im Kontext Schule und per se nicht für einen außerschulischen Zugriff konzipiert. Der Zugang von Lehrkräften gewährt, die bei Eltern und Schüler*innen bekannt sind. Eine Öffnung für fremde, außerschulische Fachkräfte könnte zu Datenschutzeinwänden seitens der Eltern und Lehrkräften führen.
- Die Daten der Schüler*innen werden vom Anwohnermeldeamt zur Verfügung gestellt und sind vertraulich.

Pädagogisch:

- Die Kommunikation in Kursräumen muss von verantwortlichen pädagogischen Fachkräften moderiert werden, um Missbrauch wie z.B. Mobbing zu verhindern. Bei den Jugendbeteiligungskursen (mit der Senatskanzlei) war die Erfahrung gut, da pro Kurs eine moderierende Lehrkraft zur Verfügung stand. Die Kurse umfassten bis zu 5.000 Jugendliche pro Stadtteil, was eine pädagogische Herausforderung darstellt.
- *It's learning* ist ein LERNmanagementsystem, das für Schüler*innen alles andere als "cool" ist, da es Teil der Schulstruktur ist. Deshalb stellt sich die Frage, ob dieses System für den Freizeitbereich attraktiv sein kann.

Fazit:

Im Idealfall wird eine neue speziell an diesem Bedarf orientierte Plattform erstellt. Dieser Prozess kann mit Jugendlichen partizipativ gestaltet werden, was die Attraktivität der Plattform erhöhen würde und gleichzeitig für die Jugendlichen ein gewinnbringender Kompetenzzuwachs sein kann.

Es sollten Fortbildungen zum Umgang mit *it's learning* für pädagogische Fachkräfte und Ehrenamtliche angeboten werden, um sicherzustellen, dass sie über ausreichend Kenntnisse verfügen, um die Jugendlichen im Umgang damit begleiten und unterstützen zu können .

5.4.3 Kinderrechte

(mit Hannah Schröter, Jugend- und Kinderrechtebüro des Kinderschutzbundes Bremen)

In dem Gespräch mit Hannah Schröter über die Berücksichtigung der Kinder- und Jugendrechte in der digitalen Jugendarbeit in Bremen wurde deutlich, dass die Kinder- und Jugendrechte als Querschnittsthema in allen Bereichen der Digitalisierung mitgedacht werden müssen.

Insbesondere wurden folgende Bedarfe deutlich:

Fort- und Weiterbildungen für Fachkräfte

Bereitstellung von Fort- und Weiterbildungen, um Fachkräfte in Bezug auf Kinderrechte und den sicheren Umgang mit digitalen Medien zu sensibilisieren und fortzubilden.

Partizipationsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche

Einbindung von Kindern und Jugendlichen in die Entwicklung der Digitalisierungsstrategie sowie in Entscheidungsprozesse, die sie betreffen, um ihre Bedürfnisse und Interessen angemessen zu berücksichtigen. Weitere Maßnahmen wären z.B. das Empowern von Kindern und Jugendlichen, das Entwickeln ihrer Stärken und Interessen sowie Partizipation und Förderung durch peer-to-peer Angebote.

Förderung von Medienkompetenz

Integration von Angeboten zur Förderung von Medienkompetenz in die offene Kinder- und Jugendarbeit, um Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen, verantwortungsbewusst und sicher im digitalen Raum zu agieren.

Anlaufstellen

Es sollte klare Mechanismen geben, damit Kinder und Jugendliche Probleme oder Bedenken im digitalen Raum melden können. Anlaufstellen wie Jugend- und Kinderrechtbüro des Kinderschutzbundes Bremen sollten für Fachkräfte und Erwachsene verfügbar sein, um Fragen zu Kinderrechten zu klären. Aber auch ein gutes Vertrauensverhältnis zu (erwachsenen) Jugendarbeiter*innen könne Kindern und Jugendlichen eine erste Anlaufstelle bieten.

Umsetzung der Kinderrechte

Die Digitalisierungsstrategie sollte sicherstellen, dass die Kinderrechte in der Praxis umgesetzt werden und Kinder und Jugendliche davon profitieren. Dies erfordert ein Bewusstsein für die verschiedenen Aspekte der Kinderrechte sowie eine kontinuierliche Überprüfung und Anpassung der Strategie, um den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen gerecht zu werden. Darüber hinaus könnten Jugendarbeiter*innen Anwaltsfunktion für Kinder und Jugendliche auf gesellschaftlicher Ebene einnehmen, in dem sie Beschwerden über kindergefährdende Medien weitergeben und Lösungsansätze einbringen.

Technische und personelle Ausstattung der Freizeiteinrichtungen

In einer zunehmend digitalisierten Welt ist eine angemessene technische Ausstattung unerlässlich, um mit den aktuellen Entwicklungen Schritt zu halten und den Bedürfnissen und Interessen der Kinder und Jugendlichen gerecht zu werden. Durch die Bereitstellung moderner Technologie können Einrichtungen den digitalen Wandel aktiv mitgestalten und den Kindern und Jugendlichen eine zeitgemäße und zukunftsfähige Bildung und Teilhabe ermöglichen. Außerdem können so Chancengleichheit gefördert sowie eine aktive Teilhabe aller Kinder und Jugendlichen ermöglicht werden. Auch die zeitlichen Ressourcen, z.B. für Fort- und Weiterbildung der Mitarbeitenden, müssen gegeben sein. Diese Bedingungen gehen mit entsprechender finanzieller Förderung einher.

5.5 Netzwerktreffen

5.5.1 Netzwerk „Digi4OJA“

Das Netzwerk Digi4OJA hat in mehreren Sitzungen über Bedarfe, Vision, Ziele, Ressourcen und Anforderungen an die Strategie diskutiert und gearbeitet. Folgende Bedarfe wurden dabei ausgearbeitet:

Haltung

Es müsse eine Haltung entwickelt werden, die digitale Jugendarbeit, geprägt von Interesse, zuhören, Partizipation, Beziehungsarbeit, Kompetenz und Orientierung, ermöglicht. Dabei müsse aktiv auf die Träger und Fachkräfte zugegangen werden, um Haltungsprozesse zu initiieren.

Fort- und Weiterbildungen

Es müsse dauerhafte Fortbildungsmöglichkeiten mit einer breiten Angebotsstruktur geben, die affine und weniger affine Gruppen erreicht und verschiedene Akteursebenen einbezieht. Dies kann durch Qualifizierung sowie an Räumen mit technischem Equipment zum Experimentieren und praktischem Lernen geschehen.

Für Ehrenamtliche könne über die Einbindung digitaler Jugendarbeit in die JuLeiCa-Ausbildung nachgedacht werden.

Netzwerke

Es sollten Vernetzung der Jugendarbeiter*innen zum Thema digitale Jugendarbeit angeboten werden.

Finanzen

Eine regelmäßige finanzielle Förderung sei anzustreben. Besondere Relevanz habe die projektungebundene Finanzierung, weil der Mehraufwand des Antragstellens für viele Fachkräfte und Ehrenamtlich zeitlich nicht realisierbar sei. Zusätzlich sei eine ergänzende Möglichkeit Gelder für die digitale Ausstattung von Jugendräumen (Erstausrüstung aber auch Aufrüstung) beantragen zu können wichtig. Ein vereinfachtes Verfahren zur Förderung der digitalen Jugendarbeit ist zu entwickeln, ein separates Antragsverfahren sollte vermieden werden

Ergänzend sollte es darüber hinaus Infos über alternative Projektfördermöglichkeiten und Beratung diesbezüglich geben.

Zeit

Im Laufe der Netzwerktreffen kam stetig die Frage auf, wie die Implementierung und Durchführung digitaler Jugendarbeit mit dem bereits knappen Zeitbudget der Fachkräfte in die Offene Jugendarbeit geschehen können. Die Weiterbildung, Einarbeitung, Planung usw. von digitalen Angeboten und Maßnahmen bedarf vor allem zu Beginn viel Zeit.

Fachstelle ausbauen

Eine entsprechend ausgestattete Fachstelle bzgl. digitaler Jugendarbeit in Bremen könne u.a. folgende Aufgaben übernehmen

- Träger, Fachkräfte und Ehrenamtliche begleiten und beraten
- Vernetzung strukturell anbieten
- Wissensmanagement betreiben, z.B. indem Tool und Apps zusammengetragen und zur Verfügung gestellt, Neuigkeiten und Trends per Newsletter verteilt werden usw.
- Aufbau einer niedrigschwelligen Kooperationsplattform
- Beratung und Unterstützung in technischen Bereichen
- Ausleihstelle für medienpädagogische Technik
- Fortbildungsplanung und -durchführung

Eine solche Stelle könne, mit Kenntnissen über Ideen und Strukturen der Jugendarbeit, zielgerichtet unterstützen und beraten, wohingegen z.B. professionelle IT-Dienstleistende z.T. den angefragten Einsatzzweck intensiv erklärt bekommen müssen, um Empfehlungen geben zu können.

Ziele digitaler Jugendarbeit

Die diskutierten Ziele postdigitaler Jugendarbeit in Bremen stehen im Zeichen der bestehenden (professionellen) Jugendarbeit: Selbstwirksamkeitsförderung, Diversität, Teilhabe ermöglichen und Benachteiligung abbauen, zur gelingenderen Lebensbewältigung beitragen sowie Befähigung und Schutz bieten.

Dabei muss aus kinderrechtlicher Sicht bedacht werden, dass Jugendliche zuallererst Jugendliche und nicht Schüler*innen sind. Dementsprechend sei eine Trennung von Schule und Freizeit wichtig, vor allem mit Blick auf einen möglichen Einsatz von It's Learning.

Kinder- und jugendpolitischer Diskurs

Von einigen Mitglieder*innen des Digi4OJA-Netzwerkes wird für den kinder- und jugendpolitischen Diskurs gefordert, dass Digitale Jugendarbeit als wichtiger Aspekt der Jugendarbeit unterstützt werde. Die Entwicklung der Jugendarbeit bringe neue Bedarfe und Herausforderungen mit sich, die sich finanziell v.a. im laufenden Betrieb und nicht ausschließlich über punktuelle Investitionen widerspiegeln.

Außerdem formulieren sie, dass Digitalisierung nicht ausschließlich als Aufgabe der außerschulischen Bildung bedacht wird. Diese müsse auch für den Einsatz in politischen Prozessen und Strukturen, z.B. e-Partizipationsmöglichkeiten, sowie im Bereich der formellen Bildung diskutiert werden.

Strategie, Leitlinien und Konzepte

Die *Strategie* müsse sowohl langfristig, aber auch aktuell und anschlussfähig bleiben; eine Struktur bieten, die auf viele Jugendarbeitsbereiche anwendbar ist; einerseits digitale

Standards setzen, aber auch fluid bleiben. Sie liegt dabei in einem ähnlichen Spannungsverhältnis, wie die Anforderungen an die Jugendarbeiter*innen: Ihnen muss einerseits Sicherheit vermittelt werden, jedoch ändert sich die digitale Lebenswelt der Jugendlichen laufend.

Medienkonzepte und Leitlinien für die Träger, Vereine und Verbände ermöglichen Wissensmanagement innerhalb der Einrichtungen und Verbände und ermöglichen Anforderungen und Herausforderungen in das Berufsfeld zu integrieren.

Ein *fluides fachpraktisches Konzept* könne trägerübergordnet Orientierung geben, wie digitale Medien in den Jugendarbeits-Alltag eingebracht werden können. Dieses müsse immer wieder reflektiert und auf die aktuellen Trends angepasst werden.

Die Diskussionen mündeten in einen Prozess der Formulierung einer Vision, strategischen Zielen und Maßnahmen, wie digitale Jugendarbeit in Bremen zukünftig postdigital gestaltet werden kann. Die Ergebnisse sind in folgender Tabelle festgehalten:

Postdigitale* KJA bietet Ressourcen, damit alle jungen Menschen ihre Lebenswelt aktiv, sicher, selbstbestimmt und risikobewusst gestalten können.

*Postdigital bedeutet nicht einen abgeschlossenen Digitalisierungsprozess, sondern die Selbstverständlichkeit von digitaler Jugendarbeit.

Strategische Ziele	Etappenziele	Maßnahmen
Kinder- und Jugendarbeit in Bremen ist selbstverständlich digitale Jugendarbeit.	Die (ehrenamtlichen und hauptberuflichen) Jugendarbeiter*innen wissen um die Relevanz, Chancen und Herausforderungen von digitaler Jugendarbeit und wenden sie zielgruppenspezifisch an.	Es werden regelmäßig Fort- und Weiterbildungen angeboten, die unterschiedliche Wissensstände ansprechen.*
		Es werden informelle Wege des Wissenserwerbs angeboten, z.B. über Newsletter.*
	Der Jugend- und Datenschutz wird in der Jugendarbeit eingehalten und an Kinder- und Jugendliche vermittelt.	Es werden regelmäßige Fortbildungen zum Jugend- und Datenschutz angeboten und rechtssichere Hinweise gegeben.*
	(Ehrenamtliche und hauptberufliche) Jugendarbeiter*innen wissen um Risiken und Herausforderungen für Jugendliche im Internet, begegnen ihnen präventiv und haben Verweisungswissen zu Fachstellen.	Es werden Fortbildungen zu Gefahren und Herausforderungen angeboten.
		Es werden Informationen zu Hilfsangeboten zur Verfügung gestellt.*
	Partizipation wird in der Jugendarbeit digital mitgedacht.	Es werden Fortbildungen und Praxisangebote zum Thema ePartizipation vorgehalten.*
	Diversitätssensible Zugänge werden in der postdigitalen Jugendarbeit zur Verfügung gestellt.	Es werden Fortbildungen und Praxisangebote vorgehalten.*
		Es findet zentral koordinierte Vernetzung zum kollegialen Austausch statt.*
		<i>Verweis zu strategischem Ziel „Ressourcen“</i>
	Die (hauptberuflichen und ehrenamtlichen) Jugendarbeiter*innen entwickeln eine (professionelle) medienpädagogische Haltung.	Es gibt Möglichkeiten der kollegialen Beratung.
		Es findet zentral koordinierte Vernetzung zum kollegialen Austausch statt.*
		Es gibt zentral koordinierte „communities of practice“.*

5. DIGI4OJA - ERGEBNISSE

		Es werden Fortbildungen für unterschiedliche Wissensniveaus angeboten.*
		Es gibt partizipativ erarbeitete Leitlinien, die alle Mitarbeitenden/Ehrenamtliche motivieren und berücksichtigen.
	In der Jugendarbeit werden Medienkompetenzen zur gelingenderen Lebensbewältigung vermittelt.	Es werden Fortbildungen für unterschiedliche Wissensniveaus angeboten.*
		Es findet zentral koordinierte Vernetzung zum kollegialen Austausch statt.*
	In der Jugendarbeit werden Medienkompetenzen zur Demokratieförderung vermittelt.	Es werden Fortbildungen für unterschiedliche Wissensniveaus angeboten.*
		Es findet zentral koordinierte Vernetzung zum kollegialen Austausch statt.*
Es werden organisatorische Rahmenbedingungen geschaffen, dass in Bremen digitale Jugendarbeit selbstverständlich stattfinden kann.	Postdigitale Jugendarbeit ist konzeptionell verankert.	Begleitete Entwicklung von Leitlinien und Medienkonzepten in Vereinen, Verbänden und Einrichtungen.
		Postdigitale Jugendarbeit wird im Rahmenkonzept OJA als Querschnittsthema präsent implementiert.
		Es wird ein fluides fachpraktisches Konzept für postdigitale Jugendarbeit entwickelt, das aktuelle Fragen (was ist aktuell, wie kann darauf eingegangen werden) beantwortet.
		Die Digitalisierungsstrategie wird (z.B. im Jugendhilfeausschuss) regelmäßig thematisiert.
	Es findet eine Kooperation und Vernetzung unter Fachkräften/Ehrenamtlichen, Trägern und Einrichtungen in Bezug auf postdigitale Jugendarbeit statt.	Es wird zentral koordinierte Vernetzung zum Thema digitale Jugendarbeit angeboten.*
		Vernetzung findet nicht personenbezogen statt, sondern ist in den Einrichtungen/Verbänden strukturell verankert.
	Postdigitale Jugendarbeit wird ganzheitlich gedacht, und alle Akteure „ziehen an einem Strang“.	Sozialraumorientierte Vernetzung thematisiert regelmäßig digitale Medien.

Es sind werden Zugänge zu Ressourcen geschaffen, um die Ziele der postdigitalen Jugendarbeit erfüllen zu können.		Es findet eine Vernetzung mit relevanten Akteuren in der Jugendhilfe statt.*
		Digitale Jugendarbeit wird in (jugend-)politischen Gremien (z.B. Jugendhilfeausschuss) und im Austausch mit Politiker*innen thematisiert und benannt.
	Zur Unterstützung der (ehrenamtlichen und hauptberuflichen) Jugendarbeiter*innen stehen Ansprechpersonen und Beratung zur Verfügung.	Nutzung und Ausbau bestehender Strukturen zur medienpädagogischer Fachstelle.*
	Es findet ein Wissenstransfer statt, um die digitale Arbeit mit der Zielgruppe zu verstetigen und zu vereinfachen.	Es wird ein digitaler Pool mit Methoden, Informationen und Anleitungen zur Verfügung gestellt.*
		In Leitlinien und Medienkonzepten wird das Wissensmanagement geregelt.
	Die (ehrenamtlichen und hauptberuflichen) Jugendarbeiter*innen wissen, wie sie wo Geld für digitale Jugendarbeit beantragen können.	In einer Fachstelle gibt es Beratung und Information zu Fördermitteln und Antragsunterstützung.*
	Digitale Jugendarbeit wird nicht über Leuchtturmprojekte definiert, sondern über alltägliche Arbeit, die entsprechend gefördert wird.	Es wird eine regelmäßige Förderung angestrebt.
		Anträge können leicht, niederschwellig und digital gestellt werden, mit der Möglichkeit Förderanträge im Prozess anpassen zu können.
	Aktuelle Hard- und Software ist niederschwellig zugänglich und muss nicht zwingend von einer Gruppe/Verein/Verband/Einrichtung angeschafft werden.	Es wird eine zentrale Verleihbörse aufgebaut, bei dem vorhandene und verleihbare Technik zwischen Institutionen ausgeliehen werden kann.*
		Es gibt eine zentrale Technik-Verleihstation.*
	Hard- und Software wird gezielt angeschafft und Unterstützung in der Bedienung gegeben.	Es gibt eine zentrale Stelle, die in der Anschaffung und Bedienung von Hard- und Software berät.*

Ressourcen

Im Netzwerk wurde folgender Ressourcenbedarf zur Umsetzung der in der Tabelle genannten Maßnahmen erarbeitet:

Personelle Ausstattung zur praktischen Umsetzung

Die Jugendarbeiter*innen benötigten ermöglichende Zeitfenster, um digitale Jugendarbeit implementieren zu können. Einerseits müssten diese zur Fort- und Weiterbildung geöffnet werden (inkl. der Möglichkeit, Einrichtungen der Offenen Tür schließen zu können).

Andererseits benötigten Haltungsentwicklung sowie Konzept- und Leitlinien-Prozesse entsprechende Zeitkontingente. Außerdem müsse Zeit für die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung von Projekten sowie zur alltäglichen Arbeit mit digitalen Medien zur Verfügung gestellt werden. Der Zeitaufwand in der Einarbeitungsphase in digitaler Jugendarbeit werde größer sein, wenn die Fachkräfte am Anfang stehen, aber auch in der postdigitalen Jugendarbeit wird entsprechend Zeit benötigt.

Ausbau einer Fachstelle

Viele der o.g. Maßnahmen implizieren den Ausbau einer Fachstelle zur Unterstützung der Offenen Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit, z.B. zur Fortbildungsplanung und -durchführung, Beratung, Unterstützung in Leitlinienprozessen, Vernetzung usw. Diese Maßnahme benötigt:

- Personal
- Sachausstattung (für die Verleihstation)
- Budget und Sachmittel

Finanzielle Ressourcen

Digitale und postdigitale Jugendarbeit kostet Geld, z.B. für Ausstattung, Lizenzen, Infrastruktur, aber auch zusätzliche Personalkapazitäten müssten finanziert werden. Hierfür sei die Erhöhung der jährlichen Zuwendung bzw. des Budgets notwendig. Die Beantragung von Projektgeldern binde personelle Kapazitäten und Ressourcen, die derzeit nicht vorhanden sind.

Darüber hinaus wurde der Bedarf abrufbarer Gelder zur Ausstattung mitgeteilt.

5.5.2 Vernetzung mit Fachstellen aus dem D-A-CH Bereich

Die fachliche Vernetzung mit Expert*innen und Einrichtungen, die sich mit digitaler Jugendarbeit in ihren Regionen auseinandersetzen, hat einen Austausch über Erfahrung, Bedarfen und Fragestellungen in Bezug auf digitale Jugendarbeit initiiert. Folgende Erkenntnisse können bisher für die Digitalisierungsstrategie in Bremen festgehalten werden:

Vernetzungsangebote

Die Vernetzung in den unterschiedlichen Bundesländern ist bisher unterschiedlich strukturiert:

- Zentral koordinierte Vernetzungen, die strukturiert und institutionell sind.
- Ein offenes nicht-institutionelles Vernetzungsangebot, das jedoch zur Legitimation an das Landesjugendamt angebunden ist.
- Vernetzung aufgrund von Förderungsbedingungen oder speziellen Modellprojekten.
- Keine explizite Vernetzung zur digitalen Jugendarbeit, diese wird jedoch anlassbezogen in vorhandenen Netzwerkstrukturen thematisiert, dies ist häufig in der Jugendverbandsarbeit der Fall.

In wenigen der teilnehmenden Bundesländern gibt es keine Vernetzung speziell zum Thema digitale Medien, soll aber z.T. aufgebaut werden.

Fortbildungen

Die teilnehmenden Träger bieten bereits Fort- und Weiterbildungen an oder planen diese. Sie haben verschieden Formate: Mehrteilige Angebote, wiederkehrende Angebote zu aktuellen Themen, Barcamps, Selbstlernkurse usw. Hierbei sei die Frage nach der Finanzierung zu beachten. Im Rahmen des Projekts „Digi4OJA“ wurde die Fortbildungen beispielsweise über die vorhandenen Projektgelder finanziert. Eine Finanzierung, die ausschließlich auf Teilnahmebeiträgen beruht, wäre für Fachkräfte und Ehrenamtliche sehr kostenintensiv.

Zeitressourcen der Jugendarbeiter*innen

Digitale Jugendarbeit sollte kein „Add-on“ zur alltäglichen Arbeit sein, vielmehr gehe es darum, sich mit der digitalen Lebenswelt auseinanderzusetzen und Jugendliche über ihre Kanäle lebensweltorientiert abzuholen. Sie benötige Zeit, um sich einzuarbeiten, planen, fortzubilden und durchzuführen. Hierbei sei eine Aufgabenverteilung innerhalb des Teams (wenn es eins gibt) möglich, in der jede Fachkraft unterschiedliche Spezialisierungen hat, was jedoch nicht bedeutet, dass sie alleine für das Thema zuständig ist. Ein prinzipielles strukturelles Problem sei, dass es wenig Zeit für Weiterbildungen innerhalb der Arbeitszeit gebe.

In Einrichtungen, wo die digitale Jugendarbeit bereits nebenher und selbstverständlich läuft, wirkt sie sehr einfach. Jahrelange Erfahrung, anfänglich über projektorientiert Arbeit, das Mitwachsen der Technik, des Know-Hows und Entwicklung der Haltung haben das Erreichen eines solchen Punktes jedoch erst ermöglicht.

Haltung und Begriff Digitale Jugendarbeit

Die Begrifflichkeit hat im Laufe der Zeit häufigen Wandel erfahren: Von Cyberwork über Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld bis hin zur digitalen Jugendarbeit. Die Begrifflichkeit und wie sie verwendet wird, könne jedoch einerseits Auswirkungen auf

Projektförderungen haben. Eine fachliche und überörtliche Begrifflichkeit sei darüber hinaus sinnvoll.

Andererseits kann sie Jugendarbeiter*innen überfordern. In Bezug auf Haltung wurde auf folgende Einstellung hingewiesen: Digitale Jugendarbeit benötige nicht ausschließlich Medienpädagog*innen. Medienarbeit könne ein Schwerpunkt sein, bleibe aber weiterhin grundsätzlich Jugendarbeit. Daher sei hier die Bezeichnung Jugendarbeit mit digitalen Medien ein besseres Wording.

Fördergelder

Im Rahmen eines Vernetzungstreffens fand ein Austausch über verschiedene mögliche Förder- und Projektgelder statt.

Fachberatung

Die Fachkräfte im Netzwerk arbeiten bereits im Thema digitale Jugendarbeit. Sie sind dabei überwiegend in Fachstellen oder Landesjugendringen aktiv. Je nach Auftrag und Größe der Einsatzorte werden unterschiedliche Dienstleistungen für Jugendarbeiter*innen vor Ort angeboten. Folgende Bandbreite wurde genannt:

- Vernetzungsangebote
- Fort- und Weiterbildungsformate
- Kollegiale Praxisberatung
- Fachliche Weiterentwicklung, um Diskurse den Jugendarbeiter*innen abzunehmen
- Erarbeitung von Handlungsempfehlungen und Begründungsgrundlagen
- Bereitstellung von Methoden und Tools
- Schulworkshops
- Elternabende
- Angebote für Jugendliche
- Fortbildungen für Lehrer*innen
- Mobile und flexible Angebote

Der Umfang des jeweiligen Dienstleistungsportfolios unterscheidet sich dabei vor allem dadurch, ob die Aufgaben zusätzlich zum eigentlichen Arbeitsbereich (z.B. Jugendring) durchgeführt oder expliziter Auftrag oder entsprechendes Projekt vorhanden ist (z.B. Medienkoordination einer Stadt, Landesfachverband).

5.6 Verbandsbeteiligung

Beteiligungsformate für die Jugendverbände

Verbandliche Aktivitäten digitaler Jugendarbeit

Die bisherige digitale Jugendarbeit in den Verbänden spielt sich überwiegend in der Nutzung als Werkzeug ab: Kommunikation über Messenger, Online-Meetings und -Veranstaltungen, Organisation (Cloud und Terminfindung), kollaboratives Arbeiten und die Öffentlichkeitsarbeit mittels Social Media. Weniger werden Aktivitäten durchgeführt,

vereinzelt wurde die Filmproduktion, gemeinsames Gaming oder auch die Bestimmung von Insekten und Pflanzen per App genannt. Darüber hinaus bespielen die Jugendlichen z.T. die Social Media Kanäle des Verbandes. Inhaltliche Angebote zu Themen der Digitalisierung werden bisher wenig von den Jugendverbänden angeboten. Vereinzelt findet Aufklärung zu Fake News und Hate Speech statt.

Auf die Frage, welche Angebote und Maßnahmen digitaler Jugendarbeit die Verbände in Zukunft gerne anbieten würden, wurden kreative Aktivitäten, wie Instagram-Content erstellen, Podcast aufnehmen und die Erstellung von Kurzvideos für TikToks genannt. Als mögliche Themen zur Digitalisierung wurde das Heranführen an Technik, Fake News, Einführung für Kinder unter 12 Jahren in Medien, Einsatz in der geschlechtssensiblen Arbeit sowie sexuelle Belästigung von weiblichen Jugendlichen im Internet genannt. Sowohl bei Aktivitäten als auch bei Inhalten wurde zurückgemeldet, dass Jugendarbeit vor allem face-to-face stattfindet und rauskommen bedeute. Durch digitale Jugendarbeit könne keine Beziehung zwischen Teilnehmenden und der Gruppenleitung entstehen, das Ziel der Jugendarbeit verfehlen bzw. digitale Jugendarbeit könne „traditionelle [...] nicht] im Entferntesten ersetzen“²⁰³. Im Gegenteil könne der Einsatz digitaler Medien negative Folgen haben, indem sie die Abhängigkeit von sozialen Medien bei jungen Menschen fördern könne.

Als Werkzeug spielen digitale Medien auch bei zukünftiger verbandlicher Jugendarbeit eine große Rolle: in der Kommunikation, Organisation (z.B. durch Cloudlösungen, digitale Anmeldungen) aber auch als Instrument zur Vergrößerung der Reichweite und dem Bewerben der verbandlichen Angebote. In einigen Rückmeldungen wurden Medien auch als Werkzeug zur Ergänzung bestehender Angebote genannt, z.B. zum Veranschaulichen von Fotos und Grafiken während einer Stadtführung, Naturerkundung über Virtual Reality oder in Fortbildungen.

Als verfolgte Ziele werden häufig die Reichweite und Bewerbung der verbandlichen Angebote genannt sowie die Vereinfachung der Kommunikation. Hierin wird auch die größte Chance digitaler Medien gesehen.

Bedarfe

Fortbildungen

Die Kenntnisse im Umgang und zum Einsatz digitaler Medien wurden sich überwiegend autodidaktisch beigebracht bzw. wurden im alltäglichen Gebrauch digitaler Medien erworben. Es werden regelmäßige Schulungen als Bedarf genannt, um Sicherheit im Umgang zu erlangen, Ideen für den Einsatz im Verband und Anschluss an das pädagogische Konzept zu bekommen. Als eine Möglichkeit Ehrenamtliche zu schulen wurde das Einbringen digitaler Jugendarbeit in die JuLeiCa-Ausbildung genannt.

Sicherheit

Ein großer Bedarf liegt im Erlangen von Rechtssicherheit im Umgang mit digitalen Medien, vor

²⁰³ Rückmeldung aus der digitalen Verbandsumfrage

allem in Bezug auf die DSGVO. Unsicherheiten in diesem Thema verhindern teilweise den Einsatz digitaler Medien.

Fachberatung

Es bedarf an Begleitung und Ansprechpersonen, die über aktuelle Trends, Tools und Methoden informiert sind und dieses Wissen weitervermitteln können. Diese Fachberatung könnte einzelnen Verbänden darüber hinaus bei der Erstellung eines Leitfadens zur Mediennutzung helfen und sie in technischen Belangen unterstützen. Durch die Erarbeitung einer Digitalisierungsstrategie wurden Prozesse und Möglichkeiten angestoßen, die verstetigt werden müssten.

Ressourcen

Die Rückmeldungen der Umfrage haben ergeben, dass die Ausstattung der teilnehmenden Jugendverbände als mittel bis gut eingeschätzt wird. Dabei sind häufig private Geräte von Ehrenamtlichen im Einsatz. Deshalb wird der Bedarf an Ausstattung, Internetzugang und sicheren Tools genannt. Aus ökologischer Sicht sei es sinnvoll, wenn nicht immer wieder die neueste Technik angeschafft werden müsse.

Aber auch finanzielle und personelle Ressourcen würden benötigt, z.B. um genügend Kapazitäten zur Pflege der Social-Media Accounts zu haben und sich in Tools digitaler Jugendarbeit einarbeiten zu können.

Ehrenamt und Hauptberuf

Als Anspruch an die Strategie wurde Ehrenamtsfreundlichkeit und Niedrigschwelligkeit genannt, dies bezieht sich vor allem in mögliche praktische Umsetzungsempfehlungen vor Ort.

Im Vergleich der Rückmeldungen auf den Fragebogen ergeben sich Unterschiede zwischen den Rückmeldungen der Hauptberuflichen und der Ehrenamtlichen vor allem in Bezug auf den Einsatz digitaler Medien. Hier wird von Ehrenamtlichen eher eine bewahrende Haltung gezeigt: Jugendarbeit funktioniere eher face-to-face, Einsatz digitaler Medien in der Jugendarbeit würde den schon vorhandenen hohen Medienkonsum noch mehr erhöhen usw. Hauptberufliche sehen eher Herausforderungen im Datenschutz, aber auch Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien über das Bewerben von Angeboten hinaus.

6. Abschließende Bemerkung

Viele der oben genannten Maßnahmen sind bereits im *Rahmenkonzept für die offene Jugendarbeit in der Stadtgemeinde Bremen* genannt und haben entsprechend visionäre Elemente, dort beschriebene Angebote werden bereits vom ServiceBureau Jugendinformation zur Verfügung gestellt. In Zeiten der pandemischen Beschränkungen hat sich jedoch eine besondere Notwendigkeit digitaler Jugendarbeit offenbart: Die Relevanz auch kurzfristig digitale Elemente anwenden und umsetzen zu können. Die Digitalisierungsstrategie kann dazu beitragen, dass digitale Jugendarbeit in Bremen selbstverständlich wird und sich nicht wieder auf einen Status „prä-CoViD“ zurückbegeben wird. Besondere Hürden scheinen die zeitliche Kapazität der Jugendarbeiter*innen und z.T. die Haltung gegenüber digitaler Medien darzustellen. Aus diesem Grund bedarf es nicht ausschließlich zusätzlicher Maßnahmen und Angebote, sondern auch Träger, die die Digitalisierung und die hier genannten Maßnahmen mittragen, ihrerseits Ressourcen für die Digitalisierung freisetzen und diesen Auftrag annehmen. Es benötigt auch Fachkräfte, die sich aktiv auf den Weg machen, ihre Komfortzonen verlassen und sich für das Thema digitale Jugendarbeit öffnen. Dies muss in einem wertschätzenden und partizipativen Umgang geschehen, in dem Befürchtungen ernst genommen und gemildert werden können. Wichtig ist dabei die Einstellung, dass digitale Medien nicht als zusätzliche oder ersetzende Form der Jugendarbeit zu betrachten ist, sondern die vorhandenen Methoden, Erfahrungen usw. an die mediatisierte Gesellschaft anpasst und somit die Lebenswelten junger Menschen ernst nimmt.

Bremen, 15. Mai 2023

Datum

Markus Gerstmann

Leitung ServiceBureau Jugendinformation

Bremen, 15. Mai 2023

Datum

Sven Benkendorf

Bildungsreferent Projekt Digi4OJA

Literaturverzeichnis

AK Medien Niedersachsen (Hrsg.) (2020): Nutzung digitaler Medien in der Kinder- und Jugendarbeit - Plädoyer für Haltung und Akzeptanz. Handlungsempfehlungen des AK Medien Niedersachsen.

Beranek, Angelika (2021): Soziale Arbeit im Digitalzeitalter: eine Profession und ihre Theorien im Kontext digitaler Transformation: mit E-Book inside. 1. Auflage. Weinheim Basel: Beltz Juventa.

Beranek, Angelika (2023): Kinder- und Jugendhilfe im Kontext der Digitalisierung. In Teilhaben! Kinderrechtliche Potenziale der Digitalisierung. Online-Dossier, Hrsg. Deutsches Kinderhilfswerk. <https://dossier.kinderrechte.de/kjh-goes-digital> (Zugegriffen: 05.05.2023).

Böhnisch, Lothar, Richard Münchmeier (1990): Pädagogik des Jugendraums: zur Begründung und Praxis einer sozialräumlichen Jugendpädagogik. Weinheim: Juventa.

bOJA - Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit (Österreich) (Hrsg.) (2021): „bOJA-Leitfaden. Digitale Jugendarbeit“.

Brüggen, Niels (2017): „Digitale Dinge in der pädagogischen Arbeit“. In: merz. Zeitschrift für Medienpädagogik (4/2017).

Brüggen, Niels (2022): „Post-digitale Lebenswelten Jugendlicher und Jugendarbeit. Interview mit Viktoria Flasche.“ In: merz. Zeitschrift für Medienpädagogik (3/2022):23–31.

Brüggen, Niels, Rösch, Eike (2022): „((Post-)digitale) Jugendarbeit ermöglichen. Aktuelle und zukünftige Perspektiven der ‚digitalen‘ Jugendarbeit.“ In: merz. Zeitschrift für Medienpädagogik (3/2022):13–22.

Brüggen, Niels, Siller, Friederike (2020): Kinder- und Jugendmedienschutz. In: Kutscher, Nadia, Ley, Thomas, Seelmeyer, Udo, Siller, Friederike, Tillmann, Angela und Zorn, Isabel (Hrsg.) (2020): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Auflage. Weinheim Basel: Beltz Juventa.

Cloos, Peter, Königeter, Stefan, Müller, Burkhard und Werner Thole (Hrsg.) (2009): Die Pädagogik der Kinder- und Jugendarbeit. 2., durchgesehene Auflage. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwissenschaften.

Computer Projekt Köln e.V. als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (Hrsg.) (2022): Qualitätskriterien medienpädagogischer Arbeit. Eine Orientierungshilfe für Fachkräfte der Jugendförderung. Konzipiert im Rahmen des Conceptopia Arbeitskreises.

Deinet, Ulrich, Reutlinger, Christian (2019): „Sozialraumarbeit und digital werdende Lebenswelten Jugendlicher. Nur hinterherkommen zu wollen, ist nicht genug!“ In: sozialmagazin (3-4.2019):6–12.

Feierabend, Sabine, Rathgeb, Thomas, Kheredmand, Hediye, und Glöckler, Stephan (2022): JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart.

Geisler, Martin (2019): Digitale Spiele in der Medienpädagogik: Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden. München: kopaed.

Gerstmann, Markus (2021): Was passiert, wenn Achilles die Schildkröte einholt? Jugendarbeit – Digital. In: Gross, Friederike von, Röllecke, Renate (Hrsg.) (2021): Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln: Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit: Beiträge aus Forschung und Praxis: nominierte und prämierte Medienprojekte. München: kopaed.

Goffman, Erving (2021): Wir alle spielen Theater: die Selbstdarstellung im Alltag. 19. Auflage. München: Piper.

Grunwald, Klaus, Thiersch, Hans (2005): Lebensweltorientierung. In: Otto, Hans-Uwe, Hans Thiersch, und Karin Böllert, Hrsg. 2005. Handbuch Sozialarbeit, Sozialpädagogik. 3. Aufl. München Basel: Reinhardt.

Jörissen, Benjamin (2019): „Die Digitalisierung und ihr Einfluss auf die Gesellschaft“. In: Deutsche Telekom Stiftung - Digitale Kompetenzen in der Jugendarbeit 7–14.

Kergel, David (2020): Der Ansatz der Sozialraumorientierung im digitalen Wandel. In: Kutscher, Nadia, Ley, Thomas, Seelmeyer, Udo, Siller, Friederike, Tillmann, Angela und Zorn, Isabel (Hrsg.) (2020): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Auflage. Weinheim Basel: Beltz Juventa.

Krotz, Friedrich (2020): Mediatisierung als Konzept für eine Analyse von Sozialer Arbeit im Wandel der Medien. In: Kutscher, Nadia, Ley, Thomas, Seelmeyer, Udo, Siller, Friederike, Tillmann, Angela und Zorn, Isabel (Hrsg.) (2020): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Auflage. Weinheim Basel: Beltz Juventa.

Kuhl, Julius, Schwer, Christina und Solzbacher, Claudia (2014a): Professionelle pädagogische Haltung: Persönlichkeitspsychologische Grundlagen. In: Schwer, Christina, und Claudia Solzbacher (Hrsg.) (2014): Professionelle pädagogische Haltung: historische, theoretische und empirische Zugänge zu einem viel strapazierten Begriff. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

Kuhl, Julius, Schwer, Christina und Solzbacher, Claudia (2014b): Professionelle pädagogische Haltung: Versuch einer Definition des Begriffes und ausgewählte Konsequenzen für Haltung. In: Schwer, Christina, und Claudia Solzbacher (Hrsg.) (2014): Professionelle pädagogische Haltung: historische, theoretische und empirische Zugänge zu einem viel strapazierten Begriff. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

Langmaack, Barbara (2001): Einführung in die themenzentrierte Interaktion (TZI): Leben rund ums Dreieck. Weinheim Basel: Beltz.

Längsfeld, Linda (2022): „Entwicklung digitaler Jugendarbeit durch Weiterbildung. Herausforderungen und Tipps am Beispielprojekt Conceptopia.“ merz. Zeitschrift für Medienpädagogik (03/2022):40–47.

Mayrhofer, Hemma, und Neuburg, Florian (2019): Forschungsbericht. Offene Jugendarbeit in einer digitalisierten und mediatisierten Gesellschaft. Endbericht zum Forschungsprojekt „E-YOUTH.work - Offene Jugendarbeit in und mit Sozialen Medien als Schutzmaßnahme gegen radikalisierte Internetpropaganda“. Wien.

Pöyskö, Anu (2022): „Digitale Jugendarbeit, wie wir sie meinen. Konzeptentwicklung ‚vor Ort‘ am Beispiel von Wien“. In: merz. Zeitschrift für Medienpädagogik (3/2022):32–39.

Pöyskö, Anu (2023): (unveröffentlichte Arbeitsversion)

Rauschke, Maik, Schaper, Stefan (2021): Lost Places? In: Gross, Friederike von, Röllecke, Renate (Hrsg.) (2021): Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln: Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit: Beiträge aus Forschung und Praxis: nominierte und prämierte Medienprojekte. München: kopaed.

Röll, Franz Josef (2020): (Digitale) Medien in der Kinder- und Jugendarbeit. In: Kutscher, Nadia, Ley, Thomas, Seelmeyer, Udo, Siller, Friederike, Tillmann, Angela und Zorn, Isabel (Hrsg.) (2020): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Auflage. Weinheim Basel: Beltz Juventa.

Rösch, Eike (2019): Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld: Impulse für ein theoretisches Konzept. 1. Auflage. Weinheim Basel: Beltz Juventa.

Sandmöller, Selina, Längsfeld, Linda, Morgenstern, Lena und Morguet, Julian (2021): „Studie zur Analyse der Jugendförderung NRW im Rahmen der Digitalisierung“.

Schachtner, Christina (2012): „Digital vernetzt“. In: merz. Zeitschrift für Medienpädagogik (02/2012):42–48.

Schemmerling, Mareike, und Rauch, Nicole (2022): „vernetzen, qualifizieren, inspirieren, stärken. Rahmenbedingungen für eine gelingende digitale Jugendarbeit.“ In: merz. Zeitschrift für Medienpädagogik (3/2022):48–55.

Siller, Friederike, Tillmann, Angela und Zorn, Isabell (2020): Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenz in der Sozialen Arbeit. In: Kutscher, Nadia, Ley, Thomas, Seelmeyer, Udo, Siller, Friederike, Tillmann, Angela und Zorn, Isabel (Hrsg.) (2020): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Auflage. Weinheim Basel: Beltz Juventa.

Sleegers, Jürgen und Weßel, André (2021): „Mit digitalen Medien arbeiten“. S. 1257–63 In: U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. Von Schwanenflügel, und M. Schwerthelm (2021): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Spiegel, Hiltrud von (2006): Methodisches Handeln in der Sozialen Arbeit: Grundlagen und Arbeitshilfen für die Praxis ; mit 4 Tabellen und 25 Arbeitshilfen. 2. Aufl. München Basel: E. Reinhardt.

Stadt Wien, Bildung und Jugend (Hrsg.) (2021): Wiener Leitlinien für digitale Kinder- und Jugendarbeit. Wien.

Süss, Daniel, Lampert, Claudia und Trueltzsch-Wijnen, Christine (2018): Medienpädagogik: ein Studienbuch zur Einführung. 3. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.

Vereinte Nationen (o. J.): „ALLGEMEINE BEMERKUNG Nr. 25 (2021). Über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld. Redigierte, nicht amtliche deutsche Übersetzung der Monitoring-Stelle UN-Kinderrechtskonvention des Deutschen Instituts für Menschenrechte und der BAG Kinderinteressen e.V.“

Verständig, Dan, Klein, Alexandra und Iske, Stefan (2016): „Zero-Level Digital Divide. Neues Netz und neue Ungleichheiten“. In: SIEGEN:SOZIAL Analysen - Berichte - Kontroversen (kurz: SI:SO) (01/2016):50–55.

YouthLink Scotland, Centre for Digital Youth Care (Denmark), Verke - The National Digital Youth Work Centre (Finland), wienXtra MedienZentrum (Austria), JFF - Institut für Medienpädagogik (Germany), National Youth Council of Ireland, und Camara Education Limited (Ireland) (o. J.): „Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit“. https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf letzter Aufruf: 05.05.2023