

Virtuelle Lebenswelten in der Jugendarbeit -

ein Rückblick auf die Zukunftswerkstatt am 17.10.17 im Kulturrathaus Dresden



Mit über 60 interessierten Menschen diskutierten wir die „Jugendarbeit im digitalen Zeitalter“. Dabei nahmen wir uns zunächst Zeit, den aktuellen Zustand der Jugendarbeit zu kritisieren.

Kritikphase





In Arbeitsgruppen sammelten wir unter drei großen Überschriften Kritikpunkte.

Die Überschriften:

Arbeitsfeld (Was funktioniert zur Zeit in der Jugendarbeit nicht gut?)

Beziehung (Was funktioniert in den Beziehungen mit den Jugendlichen nicht gut oder nicht mehr?)

Persönlich (Welche Befürchtungen habe ich? Was sind persönliche Herausforderungen?)

Auf den nächsten drei Seiten sind die wichtigsten Ergebnisse dazu dargestellt.

ARBEITS FELD

mangelnde Aufklärung über soz. Netzwerke in der Schule

Bildungspolitik
keine finanziellen/sowohl Rahmenbedingungen f. technische Ausstattung
hoher Personalbedarf (noch kein Administrator)

Borgen vs. Hoffen
auf Wirksamkeit d. Playbots = Instabilität

Ich habe kein Arbeits-Smartphone
(fehlende techn. Ausstattung)

Rückschrittlichkeit im Kontakt zu den Jugendlichen

Unmöglichkeit digitaler Jugendarbeit weil Datenschutz & unzureichende Verschlüsselung

Bestimmung Videos FSK-Vorgaben

Kommunikation

fehlende Akzeptanz der Mitarbeiter durch Sozialisation

Datenschutz

OFFENE KINDER UND JUGENDARBEIT ERREICHT (NUR) KLEINEN TEIL DER JUGEND

fehlende Reflexionsräume in Aus- und Weiterbildung zu z.B. Umgang mit digital. Medien, Datenschutz, Tools, Medienkompetenz

FSK

Fehlende rechtliche Sensibilisierung / Aufklärung der Kinder (z.B. Persönlichkeitsrechte)

Wenig Planungsbereitschaft durch Beklastung von Projekten

personelle RAHMENBEDINGUNGEN (FAKSTANDARD &)

Medienabhängige Jugendliche fallen aus allen Betreuungspunkten raus

BEZIEHUNG

Mündliche
Kommunikation
nur Eingabemittel
mündl...

Beteiligung +
Partizipation

persönliche
Abgrenzung

Wenigste Selbstgrenze
23. Lippenstift
schaffen
Freiwill - Verbot

KONSTRUKTIVS
(WENIG DEEN/INITIATIVE
SELBST ETWAS AUF DIE
BEINE ZU STELLEN,
VEL CLIPS... ZUMMEN)

Kommunikation
wird unverbundener

Fremdbestimmte
Jugend

Zwischenmenschliche
Konflikte werden
bitte?? ausgelegt

Verbindliche
keit

OKJA im digit.
Zeitalter braucht
Elternarbeit

Autonomieverlust

Ambivalenz
Daten statt
Kontakt

Digitalisierung v.
Lebenswelt erzeugt
Druck & Angst
=> Wer steuert was,
mit welchem Ziel

PERSÖNLICHE HERAUSFORDERUNG

W. u. Jug. zu einem
reflexiven, kritischen
Konsumverhalten
verhelfen

Abhängigkeit
von Technik

ZUGÄNGLICHKEIT

- unterschiedliche
Voraussetzungen auf
digitaler Medien Niveaus
zu berücksichtigen

Schnelle Entwicklung

Parteilichkeit
zu den Eltern
= Setting

Erreichbarkeit
über
Verlässlichkeit

Eltern

bestimmte
Tendenzen auf
positive Aspekte
hin lenken
= nicht Möglich-
keiten

TEMPO VON
TECHNISCHEN/DIGITALEN
VERÄNDERUNGEN
→ DRUCK SCHRITT HALTEN
ZU NEHMEN

Motivation als
Problem am Anfang
eines Projekts

Zunehmende
Geschwindigkeit
von Veränderungen
(von Konzept, Befragungen...)

Verlust von BW (BMC)
= Verlust von BW zu Beginn, um
produktiv (Wert) arbeiten zu
können

potenziell
vielfältige
Risiken

Einseitigkeit
der Behandlung von
Medienutzung auf pro-
grammischer Ebene

→ Angst "abhängig" zu werden?

THESE: KJA wird genutzt
um dem digitalen Leben zu
entgehen / zu vermeiden
⇒ andere Lebensrealitäten
ambitioniert aufzuheben

mehr mit der Fachkraft
derzeitige Probleme
zu diskutieren

HERAUSFORDERUNG
- IDENTIFIZIEREN
- BEWERTEN DER
ENTWICKLUNG - MIT - WERT-
HEIT
- VERSTÄNDLICH
UNVEREINBARHEIT/
UNSTÄNDLICH

In einem zweiten Schritt fantasierten wir den Idealzustand: Wie stellen wir uns eine Jugendarbeit im digitalen Zeitalter vor, in der wir und die Jugendlichen gern mitmachen würden?

Utopiephase



Auf den folgenden Seiten sind wichtige Ideen dazu zusammengestellt:

- JA als 'SOLL'-Leistung
- Jobsicherheit (^{- ausreichende Stellen}
^{- langfristig angelegt})
- Trägerübergreifende Koop.
- virtuelle Kinder- u. Jugendhäus.
(verknüpft mit realen Einrichtungen)
 - Spiele, Chat-Funktion, Umfragetools, ...
 - ↳ Attraktivität: Wissen über die Szenerie dahinter, Stadttraumbezug
- virtueller Beratungsraum
 - z.B. über VR, Chat, ...
- up to date
 - ^{app} → aktuelle Techn. Ausstattung
 - aktuelle Aus.- & Weiterbildung
- Präsenz in ~~in~~ allen 'Räumen'
von Ki. & Jugdl.
- Hilfen aus einer Hand

ausreichend medienkompetent
geschultes Personal

in Jugendarbeit
online
(Jugendliche nicht
kommen) } + analog

rein digitales Jugendhaus
virtuelle S
+ RL
Diversität!

Digitale Räume schaffen
und aufbauen

digitaler Preis Jugendhaus
(was das heißt aber wirklich / gut finden)

Gesetze zum Datenschutz!

mehr Transparenz
zur Datensammlung

Alle ^{Erw. + Ju.} Fachkräfte, sind ^{100%} Medienkompetent

- Wissen über Datenschutz
- Nutzen Innenverhalten, etc.
- FSK, Datenverarbeitung,
- Zeitmanagement
- reflektierte Medienutzung
- altersentsprechende Medienutzung

Weiter
angeseh
eh

- es gibt keinen Druck (im Arbeitsfeld) dig. Medien nutzen zu müssen (Akzept. d. Kräfte)
- es gibt Begegnungsräume mit und ohne dig. Medien (Alternativen, generationsübergreifend)
- o2c Begegnungen finden wieder statt
weg v. Verzerrung/Individualis
- „Stadtteilhäuser“ f. Begegnung, Einbringen, Spiel
generations- u. sozialschichten übergreifend
- Ki-Ju ^{an} im IHREN Räumen aufsuchen

GELINGENDE JA - UTOPIEN

- ▶ jedes Team (unabhängig welches Handlungsfeld) braucht mind. 1 medienpädagogische Fachkraft; Expertin/Experte für das Thema (und Schulung von Kolleginnen/Kollegen)
- ▶ Förderung von Medienkompetenz vom „Klientel“ ^(von Adressatinnen)
- ▶ Kooperationen zwischen versch. Professionen (Technik / Sozialarbeit / etc.)
- ▶ Fachstelle für Medienkompetenz
- ▶ weniger Druck / dem Thema weniger ^{Bedeutung} „Schönheit“
mehr „Beziehungsangebote“ im „real life“

[▶ ausreichendes und qualifiz. Personal]

➔ JUGENDARBEIT BIETET IHREN
ADRESSATINNEN AUSREICHEND
KONTAKTMÖGLICHKEITEN FÜR
BEZIEHUNGSARBEIT IM ECHTEN
(≠ VIRTUELL) LEBEN

- Weg von Verboten hin zur Medialkompetenz und Risikokompetenz
- Spielkultur entwickeln
- Vielfältige Kommunikationswege anbieten und akzeptieren (ohne zu loben)
- flächendeckende Internetversorgung
- Vermitteln von Textschreibern (als Kulturtechnik)
- Elternarbeit als * Bestandteil der KJH (* fester)
- Fachkräfte sind offen für die Thematik
- anerkannte multiprofessionelle Teams
- langfristige Förderung
- technische Ausstattung immer auf neuestem Stand
- ALLE Eltern setzen sich aktiv mit Mediennutzung auseinander
- aufsuchende Medienberatung
- Viele Kinder u. Jugendliche kommen ins KJH



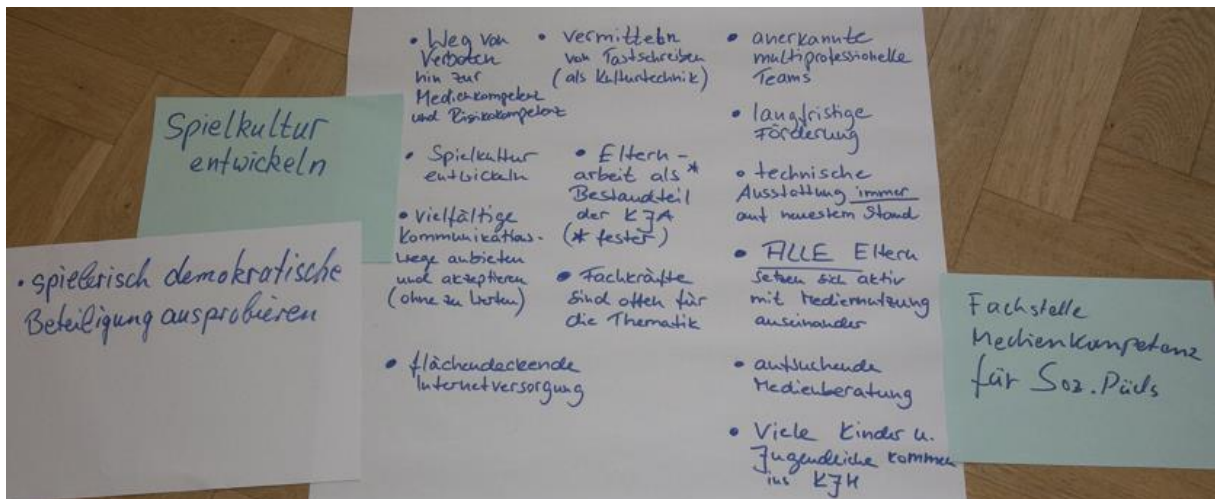


Welche Überlegungen, Hoffnungen, Ziele stecken eigentlich in diesen Utopien? Was ist der Kern dieser Ideen?

Diese Fragen führten uns zur Phase der Realisierung.

Realisierungsphase

Zu vielen Ideen gab es Diskussionen und Austausch. Zur Weiterentwicklung in Richtung Verwirklichung wurden weitere Papierbögen beschriftet und Zettel an vorhandene Bögen angelegt.



SG B VIII - Mülle
- stärkere polit. Einflussnahme + Lobbyarbeit

- o JA als 'SOLL'-Leistung
- o Jobsicherheit (- ausreichende Stellen / - langfristig möglich)
- o Trägerübergreifende Koop.
- o virtuelle Kinder- u. Jugendhäus. (verknüpft mit realen Einrichtungen)
 - > Spiele, Chat-Funktion, UmfrageTools, ...
 - > Attraktivität: Wissen über die Szenäle dahinter, Stadttraumbezug
- o virtueller Beratungsraum
 - > z.B. über VR, Chat, ...
- o up to date
 - > aktuelle Techn. Ausstattung
 - > aktuelle Aus.- & Weiterbildung
- o 'Präsenz in allen Räumen' von Ki. & Jugdl.
- o Hilfen aus einer Hand

Verknüpfung reale + virtuelle Welt

Kernkompetenzen beider Welten verknüpfen, z.B.

- quant. Anerkennung in virt. Welt mit Leb. bzw. qual. Anerk. in realer Welt
- Beratung virt. + Face to face
- Präsenz in beiden Welten verknüpft

niemand ist nur in der virtuellen Welt anzutreffen

Präsenz (real) & barrierefreier Zugang

GELINGENDE JA - UTOPIEN

- ▶ jedes Team (unabhängig welcher Handlungsfeld) braucht mind. 1 medienpädagogische Fachkraft; Experte/Expertin für das Thema (und Schulung von Kolleginnen/Kollegen)
 - ▶ Förderung von Medienkompetenz vom "Klienten" (Adressatinnen)
 - ▶ Kooperationen zwischen versch. Professionen (Technik / Sozialarbeit / etc.)
 - ▶ Fachstelle für Medienkompetenz
 - ▶ weniger Druck / dem Thema weniger "Bedeutung" = mehr Beziehungsangebote im "real life"
 - ▶ [ausstechendes und qualifiz. Personal]
- ➔ JUGENDARBEIT BIETET IHREN ADRESSATINNEN AUSREICHEND KONTAKTMÖGLICHKEITEN FÜR BEZIEHUNGSARBEIT IM ECHTEN (= VIRTUELL) LEBEN

Kooperation zwischen verschiedenen Professionen

nicht nur zwischen Soz. Arbeit + Informatik, sondern auch

- Ethnologie
- Recht

Kompetenzübergang und Medien anerkennen

Medienkompetenz als Bildungsauftrag von Kita, Schulen, Ausb.stätten und in d. Jugendarbeit

Ent-
schleunigung

↙
Bessinnung
auf sich!

Langeweile ist
OK, nach Methode
→ kein Druck Ziel
permanent fordern
u. bepaßten zu
müssen
↳ Raum ausbauen
Zönnen + denken

Druck
rausnehmen

- Jugend sind heiß auf Projektarbeit
- gute Vernetzung + Zusammenarbeit mit Schule/Eltern
↳ unbürokratisch
- Digitalisierung / Medienkompetenz = fester Bestandteil d. Ausbildungssysteme (Studienfachkräfte, Schule, Berufsausbildung)
- ~~Starke~~ analoge Kompetenzen existieren / auch noch bei allen werden gefordert
- Balance zwischen Schnelligkeit + Entschleunigung (es gibt wieder Langeweile)
- Interkulturelle Tag
- auch die vielen positiven Aspekte d. Digitalisierung werden gesehen + gewürdigt

Utopie
Beziehung

Betragsperspektive
- Dienstleistungs- vs. digitaler
Partizipation
- Grund- vs. Schulfall mit
den Teilnehmern/Lehrern in

„digitales Freundschaftsbuch“

- in Rahmen der Institution
- Kompetenzbildung, Mediennutzung

→ evtl. Aufwertung

↳ Wiki
↳ Ethenet / Intranet

Partizipation

- An Regeln mitwirken
- Tagesablauf mitgestalten
- Individualität ausbilden

Projekte

- Mit anderen Teilnehmen
- Produktivität: der den neuen kommunikativen Kanälen
- ↳ Z. Schreien Neues entwickeln

Verschiedene Projekte/
Angebote, in denen die
Kinder miteinander am
Tablet / PC / Handy "arbeiten"

z.B.: durch
Arbeitsgruppen in
denen sich die
Kinder selbstständig
informieren

dabei die Ki+Ju
Aufklären über die
Risiken des
Internets

z.B. Lego Film, Spiel programmieren...

- Soziale Kompetenz im realen Leben wird gestärkt / "echter" Mithinwörter!
- Medienkompetenz / Grundlagenkenntnisse werden geschult
- Interesse an digitaler Welt aufgegriffen statt "verleitet"

Die eigene Stadt
per App erkunden

#staatsache
(Android als 4.1 ios als 8.0)

Actionbound
= Schnipseljagd
(StreetRage)

jindo
→ Baukasten-
Kampagne

Interdisziplinäres Forschungs-
projekt der EHS und der
Informatik der TU - Dresden
Zur Medienkompetenz & Media. Bildung

Forschung
ehs (Soz Arb)
+
TU (Informatik)

- endlich mal eine Begegnung zweier verschiedener Welten
- voneinander lernen

Scarlett Wieder
Nickname:
"Scarlett Altwest"

→ würde gerne mit-
nehmen + es
brau treiben

bin dabei!
johannes.brock@ehs-dresden.de

ich auch!
Natascha - JH Eule



Virtuelle Lebenswelten in der Jugendarbeit –
eine Veranstaltungsreihe von ehs – Evangelische Hochschule Dresden,
Jugendamt der Landeshauptstadt Dresden,
Konrad-Adenauer-Stiftung e.V. – Politisches Bildungsforum Sachsen

September – November 2017 im Kulturrathaus Dresden