



DIGITALE JUGEND ARBEIT

Einführung in die digitale Arbeit mit Jugendlichen

INHALT

- 03 1. Einleitung
- 04 2. Relevanz digitaler Jugendarbeit im Handlungsfeld der Offenen Kinder- und Jugendarbeit
 - 04 a. Wichtigkeit und Ziele der digitalen Jugendarbeit
 - 05 b. Anwendbarkeit der Grundsätze Offener Kinder- und Jugendarbeit im digitalen Raum
- 08 3. Hürden digitaler Jugendarbeit
- 10 4. Begünstigungsfaktoren
- 15 Quellen



1. EINLEITUNG

Junge Menschen der heutigen Generation sind „Digital Natives“ und wachsen somit in einer technologisierten Welt auf, denn der Umgang mit dem Smartphone und Social Media sind für junge Menschen alltäglich. So zeigen aktuelle Diskussionen auf, dass sowohl Fachkräfte als auch Adressat*innen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit eine zunehmende Durchdringung der Alltags- und Lebenswelten mit digitalen Medien und insbesondere durch Social Media als eine Umbruchsituation erleben. Kinder und Jugendliche wachsen in einer OnLife strukturierten Welt auf. Die Grenzen zwischen der analogen und digitalen Welt verschwimmen zunehmend (vgl. Jörissen 2018)¹.

Der Stellenwert digitaler Welten und ihre Nutzung sind hierbei besonders hoch. Dementsprechend ist es auch für das Handlungsfeld der Offenen Kinder- und Jugendarbeit essenziell, sich mit digitalen Lebenswelten auseinanderzusetzen. Digitale Jugendarbeit soll dabei, im besten Fall, die Arbeit mit jungen Menschen in, über und mit digitalen Medien umfassen.

Doch was sind die Begünstigungsfaktoren, aber auch Hürden digitaler Jugendarbeit? Mit diesen Fragestellungen wird sich folgende Handreichung befassen. Grundlage der Erkenntnisse sind hierbei die Ergebnisse eines einjährigen Projektes (Juli 2021 bis Juni 2022) **der sechs Kinder- und Jugendeinrichtungen in der Stadt Bergisch Gladbach.**



↑ QR-Code mit dem Smartphone scannen und „JuDi“-Radiobeitrag „Digitale Jugendzentren“ anhören



¹ Jörissen, Benjamin (2018): Subjektivierung und asthenische Bildung in der post-digitalen Kultur. In: Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik 94 (1), S. 51-70. DOI: 10.30965/25890581-09401006.

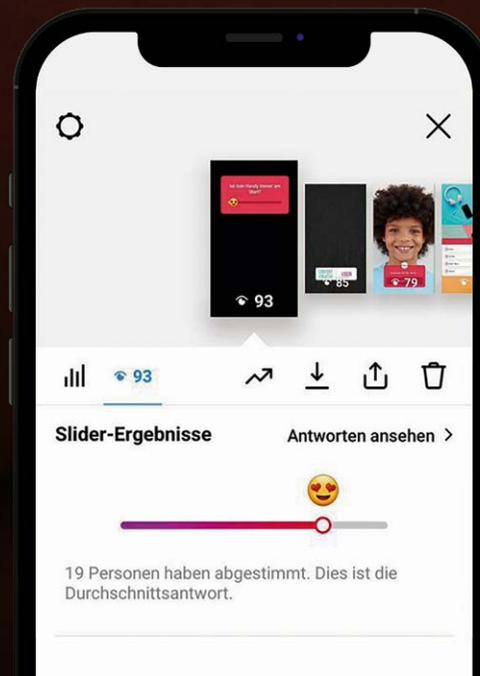
2. Relevanz digitaler Jugendarbeit in Bezug auf die Offene Kinder- und Jugendarbeit

a. Wichtigkeit und Ziele der digitalen Jugendarbeit

Es stellt sich die Frage, ob Offene Kinder- und Jugendarbeit in der digitalen Lebenswirklichkeit junger Menschen präsent sein muss. Stellt sich eine pädagogische Fachkraft auch die Frage, ob er*sie sich im Sozialraum der Einrichtung auskennen sollte? Die meisten Fachkräfte würden wahrscheinlich mit „ja“ antworten. Heutzutage ist der digitale Raum für Kinder und Jugendliche eine existenzielle Raumerfahrung, in dem Veränderung, Aneignung, Konflikte und Irritationen innewohnend sind. Er ist aus der Lebenswirklichkeit der meisten Heranwachsenden nicht wegzudenken. Somit erscheint es notwendig, dass sich die Fachkräfte der Offenen Kinder- und Jugendarbeit damit aktiv auseinandersetzen.

Auch der digitale Raum ist ein Ort des Lernens, ein sozialer Ort, in dem non-formale Bildungs- und Aneignungsprozesse stattfinden. Er prägt den gesellschaftlichen Diskurs und ist unter der Perspektive der Beteiligungsmöglichkeiten ein hochgradig potenzieller Ort. In ihm werden auch jugendspezifische Themen sichtbar und junge Menschen haben die Möglichkeit, ihre Anliegen selbstbestimmt sichtbar werden zu lassen².

Auszug aus einer Instagram-Umfrage →



² Hajok, D. 2020, Heft 2 Alles anders? Wie sich Jugend in der digitalen Welt gewandelt hat. Deutsche Jugend, 68 Jg./H.2, S.1

b. Anwendbarkeit der Grundsätze

Offener Kinder- und Jugendarbeit im digitalen Raum

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit begleitet und fördert junge Menschen in ihrer Entwicklung und auf dem Weg zu Selbstständigkeit, Eigenverantwortung und Mündigkeit³. Sie schafft Räume, in denen Bildungsprozesse angeregt und Lebenskompetenzen vermittelt werden.

NON-FORMALE BILDUNG

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit stellt ideale Voraussetzungen für non-formale Bildungsprozesse zur Verfügung. Denn sie ist freiwillig, ganzheitlich und prozessorientiert, für jeden Menschen zugänglich und partizipativ. Zudem beruhen non-formale Bildungsprozesse auf Erfahrung und Handeln und setzen bei den Bedürfnissen der Lernenden an, und sie vermitteln Lebensfertigkeiten und bereiten die Lernenden auf ihre Rolle als aktive Bürger*innen vor⁴.

Auch im digitalen Raum spielen non-formale Bildungsprozesse eine Rolle; der digitale Raum bietet die Möglichkeit, die Selbstwirksamkeit von Kindern und Jugendlichen anzuerkennen und sie als Expert*innen ihrer Lebenswirklichkeit wahr- und ernst zu nehmen.

Jedoch besteht gerade im digitalen Raum die Befürchtung von Erwachsenen, dass Kinder und Jugendliche sich nicht kritisch mit Themen und Inhalten auseinandersetzen. Offene Kinder- und Jugendarbeit ist hier angehalten, auch im digitalen Raum junge Menschen bei einer kritischen Auseinandersetzung zu unterstützen und Lernerfahrungen zu ermöglichen.

PARTIZIPATION

Ein weiteres Ziel ist die Integration von Jugendlichen ins und die Partizipation am Gemeinwesen. Räume der Offenen Kinder- und Jugendarbeit werden als Teil des Gemeinwesens verstanden, die von den Jugendlichen aktiv gestaltet werden können und sollen⁵.

Partizipative Prozesse gelingen dann am besten, wenn sie an den alltäglichen Interessen und Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen anschließen und für diese biografisch sowie subjektiv Sinn machen. Auch im digitalen Raum fungieren Jugendliche als Expert*innen ihrer Lebenswelt.

³ <https://www.sozialgesetzbuch-sgb.de/sgbviii/11.html>

⁴ Dubiski, Judith/ Ilg, Wolfgang (2015): „Wenn einer eine Reise tut“. Evaluationsergebnisse von Jugendfreizeiten und internationalen Jugendbegegnungen. Schwalbach/Ts.: Wochenschau.

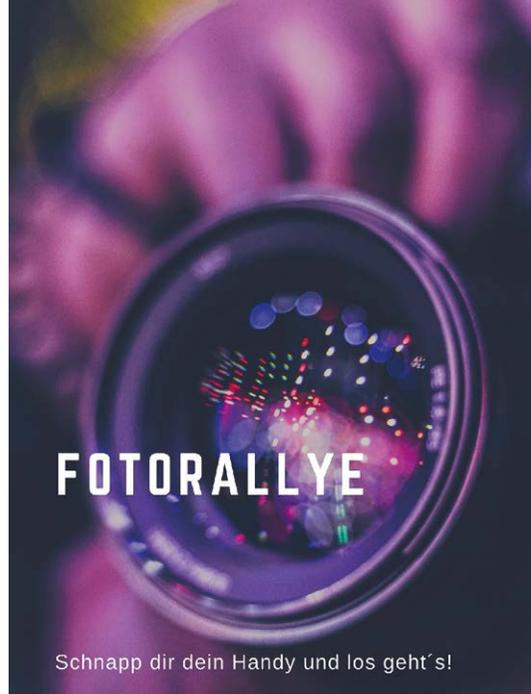
⁵ Neumann, J., Riedel, J., Sturzenhecker, B. (2020, Heft 2). Partizipation in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Deutsche Jugend, 68. Jg./ H.2, 57 - 65.

FREIWILLIGKEIT UND OFFENHEIT

Hinsichtlich der Zielgruppe kann gesagt werden, dass die Angebote der Offenen Kinder- und Jugendarbeit unabhängig von sozialem Status, Geschlecht, ethnischer oder religiöser Zugehörigkeit und abgelöst von einem Schul- oder Vereinszweck allen jungen Menschen in der Freizeit offenstehen. Zudem werden sie von Kindern und Jugendlichen freiwillig aufgesucht. Auch hier sind große Parallelen zur digitalen Welt zu ziehen, denn über 90% der jungen Menschen haben einen Zugang zum Internet⁶.

Im Laufe der Zeit und im Zuge der zunehmenden Digitalisierung hat sich allerdings gezeigt, dass auch digitale Medien Einschränkungen mit sich bringen und Ungleichheiten sowohl produzieren als auch reproduzieren. Sie tendieren dazu, bereits bestehende sozio-kulturelle Unterschiede zu verstärken. Hierbei sind Ungleichheiten unter anderem durch Kategorien wie Geschlecht, Herkunft, sozio-ökonomischer Status, Alter oder ethnische Zugehörigkeit bedingt.

Laut der JIM-Studie scheinen Jugendliche mit einer höheren formalen Bildung oder sozio-ökonomischen Status von der digitalen Spaltung weniger betroffen zu sein als diejenigen mit einer formal niedrigeren Bildung oder sozio-ökonomischen Status (Verständig et al. 2016). Diese Diskrepanz lässt sich insbesondere durch die Corona-Pandemie verstärkt beobachten.



⁶ https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf
Seite 33 (Stand: 12.06.2022)

IDENTITÄTSFINDUNG

Jugendkultur ist vielfältig und einem ständigen Wandel unterworfen. Jede Generation äußert sich unterschiedlich und findet dabei für sich neue Ausdrucksmittel, um die eigene Mentalität und die Identität darzustellen und zu betonen.

Jugendliche leben heutzutage online wie offline in einem Spannungsverhältnis, Individualität auszustrahlen und gleichzeitig dem Mainstream zu entsprechen. Sie nutzen hierfür vermehrt den Handlungsraum sozialer Netzwerke, um Entwürfe der eigenen Identität zu produzieren, zu präsentieren und auf ihre Tauglichkeit sowie soziale Akzeptanz hin zu überprüfen (vgl. Schorb 2009). Postings wie Fotos, Videos oder Memes sollen die Persönlichkeit unterstreichen und den Anforderungen der Peergroup entsprechen und zugleich möglichst natürlich und ungezwungen auf den*die Betrachter*in wirken. Somit stehen auch im digitalen Raum die Jugendlichen in einer wechselseitigen inneren wie äußeren Resonanz⁷.

Überwiegend positives Feedback der Follower*innen und Freund*innen auf sozialen Netzwerken gibt Jugendlichen Aufschwung und stärkt das Selbstbewusstsein. Kommt ein Post nicht so gut an, kann das allerdings im Gegenzug Selbstzweifel und Unsicherheiten fördern.

Die digitale Jugendarbeit soll hierfür unter anderem sensibilisieren und den Jugendlichen einen geschützten Online-Raum bieten. Das Einüben von sozialen Fähigkeiten, das Miteinander, das Gespräch über Probleme und die Unterstützung in der Meinungsbildung sind wichtige Aspekte in der Jugendarbeit, die die*den Jugendliche*n in ihrer*seiner Identitätsfindung unterstützen. Für diesen Austausch ist eine vertrauensvolle Beziehung zwischen Fachkräften und Besucher*innen notwendig.



Quelle Instagram: Adriana Burova, Video Creatorin und Besucherin des Krea Jugendclubs



⁷ Hajok, D. 2020, Heft 2 Alles anders? Wie sich Jugend in der digitalen Welt gewandelt hat. Deutsche Jugend, 68 Jg./H.2, S.16.

3. Hürden digitaler Jugendarbeit

Im Folgenden werden Faktoren benannt, welche die Umsetzung digitaler Inhalte und Methoden im Handlungsfeld der Offenen Kinder- und Jugendarbeit erschweren. Insbesondere die Hürden können eine Verankerung digitaler Angebote in der Angebotspalette hemmen.

a. Ressourcen und Know-how

Um sich mit dem neuen Handlungsfeld der digitalen Jugendarbeit fachlich gut auseinandersetzen zu können, fehlen oftmals die zeitlichen Ressourcen in den Einrichtungen. Nicht nur die fachliche Auseinandersetzung mit dem Handlungsfeld, auch das Umsetzen digitaler Inhalte (Content creation) benötigt Zeit. Gerade die Arbeit mit und in den sozialen Netzwerken, wie z. B. Instagram, brauchen kontinuierliche Hinwendung. Wird aufgrund mangelnder zeitlicher Ressourcen diese gegen die Zeit mit den Kindern und Jugendlichen in den Einrichtungen gerechnet, entsteht bei den Fachkräften Widerstand. Denn auch die analoge Zeit ist weiterhin sehr wichtig.

In den Einrichtungen fehlt es oftmals an einer Person, die sich das Thema zu eigen macht und die als kontinuierliche Ansprechperson auch nach außen hin sichtbar ist.

Zudem ist in einigen Einrichtungen die notwendige technische Ausstattung nicht bzw. nur teilweise vorhanden. Dementsprechend können auch nicht alle Mitarbeitenden mit dem notwendigen technischen Material adäquat umgehen.

b. Zugang und Verständnis zur digitalen Lebenswelt

Der Zugang und das Verständnis zur heutigen Jugendkultur gelingen Mitarbeitenden in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit unterschiedlich gut. Die pädagogischen Fachkräfte müssen sich das Handlungsfeld der digitalen Jugendarbeit erarbeiten, da sie häufig nicht als Digital Natives aufgewachsen sind. Hier ist rückzuschließen, dass ein fehlender Bezug zur Lebenswirklichkeit der Jugendlichen eine Hürde darstellt, denn fehlt dieser Bezug, so erfolgt häufig eine negative Bewertung.

Es findet zwar seitens der pädagogischen Fachkräfte eine Wahrnehmung der digitalen Lebenswirklichkeit von jungen Menschen statt, jedoch ist zu beobachten, dass dieser oftmals eine geringe Wichtigkeit für das Handlungsfeld der Offenen Kinder- und Jugendarbeit zugesprochen wird.



c. Legitimation der Arbeit

Eine weitere, aber nicht unwesentliche Hürde stellt das Fördersystem der Offenen Kinder- und Jugendarbeit dar. Fachkräfte sind dazu angehalten, ihre Arbeit der Kommune und dem Land in ihrer Funktion als Zuschussgeber*innen transparent darzustellen. Dazu werden bestimmte Förderkriterien und Kennzahlen zugrunde gelegt. Doch passt die digitale Jugendarbeit nicht ohne Weiteres in diese Darstellungsweise.

Einrichtungen sollen junge Menschen aus der jeweiligen Kommune am besten noch aus dem nahen Sozialraum mit ihren Angeboten erreichen. Digitale Jugendarbeit funktioniert jedoch anders. Hier sind die räumlichen Grenzen nicht so einfach zu ziehen und machen auch in der digitalen Welt keinen Sinn.

Zudem funktioniert die Umsetzung von Angebotszeiten im digitalen Raum anders als in der Einrichtung selbst. Wann gehört die Umsetzung digitaler Angebote zu den Angebots- und Öffnungszeiten? Ist ein Post, der zur Kommunikation mit der Zielgruppe aufruft, bereits ein Angebot? Hier stehen die Fachkräfte unter einem Legitimationsdruck, denn sie müssen erläutern, warum genau diese Angebotsform sinnvoll ist.

d. Partizipation junger Menschen

Partizipation als wesentliches Ziel Offener Kinder- und Jugendarbeit auch im digitalen Raum umzusetzen, ist ebenfalls eine Hürde. Wie können Kinder und vor allem Jugendliche dazu ermutigt werden, ihre Themen im Rahmen der Einrichtungen sichtbar zu machen? Hier fehlt es oftmals noch an Handlungskonzepten. Wie können junge Menschen dazu begeistert werden, ihren Themen auch über die Grenzen der Einrichtung eine Stimme zu verleihen? Richtet man den Blick hierbei insbesondere auf junge Menschen aus Benachteiligungslagen, dann wird ersichtlich, dass dies nicht so einfach funktioniert. Hier muss die Hürde in den Blick genommen werden, dass benachteiligte junge Menschen seltener eine aktive und reflektierende Haltung einnehmen⁸.

⁸ Bröckling, B., and H. Schmidt. „Partizipation in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit zwischen Anspruch und Wirklichkeit. neue praxis“



4. Begünstigungsfaktoren

a. Ressourcen und Know-how

Um sich mit dem neuen Handlungsfeld der digitalen Jugendarbeit fachlich auseinandersetzen zu können, benötigen die Mitarbeitenden in den Einrichtungen entsprechende zeitliche Ressourcen. Diese sollten ihnen sowohl von ihren Trägern, aber auch von den entsprechenden Kommunen zur Verfügung gestellt werden. Hilfreich hierbei wäre ein konkretes Zeitkontingent zu benennen, in dem sich die Fachkräfte mit digitalen Inhalten befassen können. Hierbei ist festzuhalten, dass der Zeitaufwand nach den Fähigkeiten der Fachkräfte zu bemessen ist und bei einer kontinuierlichen Auseinandersetzung mit digitalen Inhalten sinkt⁹.



← QR-Code mit dem Smartphone scannen und Video von Prof. Ulrich Deinet „Die Sicht der Jugend“ ansehen: <https://www.youtube.com/watch?v=jKX0to9zzFY>

Wichtig ist: Analoge Angebotsformen nicht durch digitale zu ersetzen, sie müssen zusätzlich sein!

Es benötigt zudem begeisterungsfähige Ansprechpersonen, die als Multiplikator*innen dienen können. Um digitale Jugendarbeit im besten Falle auch vernetzt umsetzen zu können, bedarf es klarer Zuständigkeiten. Ein*e Verantwortliche*r für das Thema sollte benannt und nach außen sichtbar auftreten.

Wichtig ist auch, dass notwendiges Equipment zur Verfügung gestellt wird, damit die Einrichtungen die Möglichkeit haben, eigene digitale Inhalte unabhängig voneinander zu produzieren. Durch den Umgang mit der Technik wird auch eine Grundlage für das Verständnis der jugendlichen Lebenswelt hergestellt.



QR-Code mit dem Smartphone scannen und ↑ Video „Equipment Check“ ansehen: <https://www.youtube.com/watch?v=J0QaL6G48Q>

⁹ Prof. Ulrich Deinet | Offene Kinder- und Jugendarbeit in der Corona-Krise „Die Sicht der Jugend“ <https://www.youtube.com/watch?v=jKX0to9zzFY> (Stand: 12.05.2022)



b. Zugang und Verständnis zur digitalen Lebenswelt

Das Verständnis zur digitalen Lebenswelt seitens der pädagogischen Fachkräfte muss gefördert werden. Hierbei hilft ein Heranführen an die Thematik, in dem sich die Fachkräfte selbst ausprobieren können. Eigene Erfolgserlebnisse schaffen und erleben, dass der Umgang mit der digitalen Welt auch dazu führen kann, mit Kindern und Jugendlichen anders in Kontakt zu kommen. Stellt man ihnen dann eine Fachkraft zur Seite, die digitale Fertigkeiten besitzt und ihnen gerade in der Anfangszeit bei Fragen und Unsicherheiten hilft, ist festzustellen, dass eine wichtige Hürde genommen werden kann. Dabei zeigen die Erfahrungen, dass eine Begleitung durch eine digital affine Fachkraft mit zusätzlichen personellen Ressourcen im ersten Jahr dringend notwendig und für die Folgezeit sinnvoll ist.

Nur wenn die Fachkräfte eine positive und konstruktive Haltung zu dem Handlungsfeld der digitalen Jugendarbeit entwickeln, kann dieses sinnvoll in die Angebotspalette der Offenen Kinder- und Jugendarbeit implementiert werden.

Auch in der digitalen Jugendarbeit können die Fachkräfte ihre Kompetenzen im Bereich der Beziehungsarbeit nutzen, denn diese ermöglicht den Austausch unterschiedlicher Perspektiven und Sichtweisen.

c. Legitimation der Arbeit

Es benötigt für eine gelungene Umsetzung digitaler Jugendarbeit neue bzw. ergänzte Förderkriterien, die das Handlungsfeld abbilden. Die Zielgruppe darf nicht mehr nur auf die räumliche Nähe der Einrichtung begrenzt werden. Damit digitale Jugendarbeit in der Angebotspalette verankert werden kann, muss diese auch mit zeitlichen Ressourcen hinterlegt werden und eine Anerkennung finden. Angebote im digitalen Raum sind auch Angebotszeiten.



QR-Code mit dem Smartphone scannen und 
Video „Wie mache ich ein kreatives Reel?“ ansehen:
<https://www.youtube.com/watch?v=Z99WLSz0Co>

d. Partizipation junger Menschen

Im digitalen Raum gilt es auch, aktive Teilhabemöglichkeiten zu schaffen. Der Fokus liegt dabei auf der Selbstbildung und der aktiven Auseinandersetzung mit sich und der Umwelt. An dieser Stelle könnte die Definition des Partizipationsgedankens – Kinder und Jugendliche als Digital Natives und somit als Expert*innen können ihr Wissen mit Fachkräften teilen – hilfreich sein. Kinder und Jugendliche sollten als „Ressource“ betrachtet werden und in die Konzeptionierung einer digitalen Jugendarbeit und deren Umsetzung mit einbezogen werden.

Folgende Handlungsempfehlungen können dazu beitragen, Partizipation auch im digitalen Raum zu ermöglichen:

- ➔ Sammeln von empirischem Wissen zu den Besucher*innen über z. B. einen Fragebogen zum Konsumverhalten mit Medien und sozialen Netzwerken: Hierdurch können Bedarfe und Themen herauskristallisiert werden.



„Wie tickt unsere Zielgruppe?“ ↑
(Scannen und Video ansehen)

<https://www.youtube.com/watch?v=KhJ6EynKwck>

- ➔ Die pädagogischen Fachkräfte tauchen in die Welt der Jugendlichen ein. Daher sollten diese sich an der Lebenswirklichkeit, den Interessen und Themen der Jugendlichen orientieren und lernen, ihre Sprache zu sprechen und ihr Tempo zu gehen. Ein digitales Angebot muss so gestaltet werden, dass der*die Jugendliche Lust hat, darauf zu reagieren.
- ➔ Funktionierende - schnelle - Kommunikationswege zu jungen Menschen aufbauen und etablieren. Es empfiehlt sich, hier die Kommunikationswege der Jugendlichen zu nutzen und keine Parallelstrukturen aufzubauen.

- ➔ Jugendliche sind die Expert*innen im digitalen Raum; die pädagogischen Fachkräfte können von ihnen lernen!
- ➔ Klein anfangen, nicht sofort das große Ganze im Blick haben, sondern die Themen der Jugendlichen vor Ort aufgreifen, ernst nehmen und sichtbar machen.



Jugendliche bei einer Podcast-Produktion im Ufo

Ergebnisse der Umfrage im Cross

Ist dein Handy immer am Start?
80% haben ihr Handy immer dabei

Was machst du damit?
Musik 23%
Gaming 16%
Social Media 48%
Chatten 13%

Was bist Du?
70% der Befragten sind User

DEINE MEINUNG IST GEFRAGT!

Beantworte die Frage indem du deine gewählten Antworten ankreuzt, oder einkreist.

Internet ist für mich?
Die Antworten hierzu waren folgende:

- Eine Chance neue Informationen zu bekommen
- Eine gute Unterhaltung
- Ein Muss
- Alles :-)
- Wichtig

Was bevorzugst du?

Schreiben	45%
Telefonieren	20%
Videochat	6%
Treffen	29%

Was nutzt Du am häufigsten?
So stimmten die Besucher*innen ab:

Instagram	54%	Snapchat	3%
Tik Tok	34%	WhatsApp	9%



5. Fazit

Die pädagogische Arbeit innerhalb der digitalen Jugendarbeit kann abschließend als praxisbezogene Bildungsarbeit definiert werden, indem versucht wird, die spezifische Aushandlung um Anerkennung als subjektorientierte Bildungsanlässe und Bildungsprozesse zu entdecken. Die angesprochenen Themen der Jugendlichen führen innerhalb der Gruppen zu Resonanzen, die neue Handlungsmöglichkeiten schaffen und Anerkennung manifestieren. Hindernisse werden thematisiert und es wird versucht, gemeinsam daran zu arbeiten¹⁰.

Das Handlungsfeld der digitalen Jugendarbeit wird auch zukünftig nicht aus der Offenen Kinder- und Jugendarbeit wegzudenken sein. Dabei werden insbesondere die nächsten 5 bis 10 Jahre besonders wichtig sein, um Handlungskonzepte zu entwickeln, die die digitalen und analogen Lebenswirklichkeiten junger Menschen in gleicher Weise aufgreifen und ernstnehmen. Nur so kann der Übergang zur Digitalität der Gesellschaft aktiv mitgestaltet werden.

DIE QUINTESSENZ

- ✔ kenne deine Jugendlichen! Mach dich schlau.
- ✔ Jugendliche sind Expert*innen im digitalen Raum
- ✔ eine positive Haltung ist alles
- ✔ digitale Jugendarbeit braucht Zeit
- ✔ die digitale Welt nicht als Konkurrenz betrachten
- ✔ durch Begeisterung andere anstecken
- ✔ das passende technische Equipment muss nicht teuer sein
- ✔ loslegen, klein anfangen und Erfolgserlebnisse für sich und andere schaffen
- ✔ auch im digitalen Raum kann gute Beziehungsarbeit gelingen
- ✔ es benötigt die Anerkennung des neuen Handlungsfeldes auf allen Seiten
- ✔ spreche die Sprache der Jugend und nutze ihre Kommunikationsformen und Wege

¹⁰Sachbericht MittwochsMaler*innen 2021

Quellen

Bröckling, B., and H. Schmidt. „Partizipation in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit zwischen Anspruch und Wirklichkeit. neue praxis

Digitale Souveränität im digitalen Raum als Ankerpunkt in der OKJA Siehe Michaela Kramer // Jane Müller: Anzeige von „Ich wurde auf einem Bild markiert, da war so ein Mädchen und die war nackt.“ | MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung (medienpaed.com)

Dubiski, Judith/ Ilg, Wolfgang (2015): „Wenn einer eine Reise tut“. Evaluationsergebnisse von Jugendfreizeiten und internationalen Jugendbegegnungen. Schwalbach/Ts.: Wochenschau.

Hajok, D. 2020, Heft 2 Alles anders? Wie sich Jugend in der digitalen Welt gewandelt hat. Deutsche Jugend, 68 Jg./H.2, S.11

Hajok, D. 2020, Heft 2 Alles anders? Wie sich Jugend in der digitalen Welt gewandelt hat. Deutsche Jugend, 68 Jg./H.2, S.16.

Hajok, Daniel, and Franziska Zerbin. „Identitätsbildung im Netz.“ Selbstdarstellung weiblicher Heranwachsender auf Foto- und Videoplattformen. tv diskurs 19.2 (2015): 64-67. Horvath, Ilonka; Eggerth, Alexander; Fröschl, Barbara; Weigl, Marion (2009): Die präventive Rolle der offenen Jugendarbeit. Gesundheit Österreich GmbH, Wien.

Jörissen, Benjamin (2018): Subjektivierung und ästhetische Bildung in der post-digitalen Kultur. In: Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik 94 (1), S. 51-70. DOI: 10.30965/25890581-09401006.

Kneidinger-Müller, Bernadette. „Identitätsbildung in sozialen Medien.“ Handbuch Soziale Medien. Springer VS, Wiesbaden, 2017. 61-80.

Neumann, J., Riedel, J., Sturzenhecker, B. (2020, Heft 2). Partizipation in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Deutsche Jugend, 68. Jg./ H.2, 57 - 65.

ONLIFE - Hybride Dilemmataorientierung – Siehe 16. Kinder- und Jugendbericht (S. 294-296)

Prof. Ulrich Deinet | Offene Kinder- und Jugendarbeit in der Corona-Krise „Die Sicht der Jugend“

<https://www.youtube.com/watch?v=jKX0to9zzFY> (Stand: 12.05.2022)

Sachbericht MittwochsMaler*innen 2021

Schwerthelm, M. (2018): Demokratische Partizipation in der Offenen Jugendarbeit – Teilnahmeversuche von Jugendlichen. In: Kammerer, B. (Hrsg.): „Auf dem Weg zur jugendgerechten Kommune? - Neue Ansätze der Partizipation Jugendlicher“. Nürnberg. S. 107-128.

Verständig, Dan; Klein, Alexandra; Iske, Stefan (2016): Zero-Level Digital Divide : Neues Netz und neue Ungleichheiten. In: Si:So. Analysen – Berichte – Kontroversen 21 (1), S. 50–55. Online verfügbar unter https://dSPACE.UB.uni-siegen.de/bitstream/ubsi/1197/1/Verstaendig_Klein_Iske_Zero_Level_Digital_Divide.pdf

<https://www.ins-netz-gehen.info/eltern/beratung-und-informationen-zur-mediennutzung/digitale-jugendkultur/> (Stand: 25.05.2022)

<https://www.sozialgesetzbuch-sgb.de/sgbviii/11.html>
Stand: 05.08.2022

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf S.33
(Stand:12.06.2022)

Gefördert durch:



In Kooperation mit:

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**



In Trägerschaft und herausgegeben von:



**Katholische Jugendagentur Leverkusen
Rhein-Berg, Oberberg gGmbH**

Dr.-Robert-Koch-Straße 8
51465 Bergisch Gladbach

Telefon: 02202 936220

Fax: 02202 9362240

E-Mail: kontakt@kja-lro.de

www.judibergischgladbach.de