



**YOU PART**

Engage. Connect. Empower

# **DIGITALE JUGENDARBEIT**

## **TERMINOLOGIE**

- **DIGITALE MEDIEN**
- **DIGITALE KLUFT**
- **DIGITALE JUGENDARBEIT**
- **ONLINE JUGENDARBEIT**

## **DIGITALE ETHIK**

## **LEITLINIEN**

# DIGITALE JUGENDARBEIT

## 1. TERMINOLOGIE

### 1.1 DIGITALE MEDIEN

Die digitale Jugendarbeit ist untrennbar mit dem digitalen Raum und den digitalen Medien verbunden, die analoge Medien ergänzen. Digitale Medien umfassen alle elektronischen Technologien und Anwendungen, die auf einer digitalen Grundlage beruhen. Digitale Medien ermöglichen immer eine Form der Kommunikation: zwischen Menschen, zwischen Menschen und digitalen Technologien oder zwischen digitalen Technologien. Zu den digitalen Medien, die von Jugendlichen häufig genutzt werden, zählen Internet, Fernsehen, Smartphones und Tablets, Gaming-Plattformen sowie Social-Media-Netzwerke.

Social Media ist im Leben europäischer Kinder und Jugendlicher allgegenwärtig und setzt sie einer Vielzahl von Inhalten, Kontakten, Verhaltensweisen und vertraglichen Risiken aus. Lösungen für die Herausforderungen, die Social Media für die Entwicklung von Kindern darstellt, sind noch nicht verfügbar. Lösungen für die Herausforderungen, die Social Media für die Entwicklung von Kindern mit sich bringt, sind nicht leicht zu finden, da Risiken und Chancen auf komplexe Weise miteinander verwoben sind. Junge Menschen sind regelmäßig schädlichen Online-Inhalten auf Social-Media-Plattformen ausgesetzt; z. B. Cyberhass, sexualisierten Inhalten, blutrünstigen Bildern und Gewaltdarstellungen, Inhalten, die Essstörungen fördern, sowie Desinformationen.

[Mehr erfahren](#)

### 1.2 DIGITALE KLUFT

Junge Menschen werden nicht als gleichberechtigte „Digital Natives“ geboren. Bildungs- und Partizipationsungleichheiten setzen sich online fort und schaffen „digitale Ungleichheit“. Infolgedessen haben sozioökonomisch benachteiligte junge Menschen weniger Zugang zu den neuen Technologien und, was fast noch wichtiger ist, ein anderes Nutzungsverhalten. Je höher der (formale) Bildungsgrad, desto häufiger werden informations- und berufsbezogene Anwendungen genutzt. Personen mit einem niedrigeren Bildungsgrad bevorzugen dagegen Unterhaltungsanwendungen. Das bedeutet, dass benachteiligte Jugendliche weniger von den Möglichkeiten und Chancen des digitalen Wandels profitieren.

[Mehr erfahren](#)

## 1.2 DIGITALE KLUFT

Unter Bezugnahme auf die neuesten Daten und Erkenntnisse aus Europa kann festgestellt werden, dass digitale Fähigkeiten als wesentlich angesehen werden, um von einer wissensbasierten Wirtschaft und Gesellschaft zu profitieren und zu ihr beizutragen. Wenn junge Menschen in der EU die Pflichtschule verlassen, haben die meisten von ihnen regelmäßig Computer und das Internet für eine Vielzahl von Aktivitäten genutzt. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, dass junge Menschen empowert werden, um mündige und verantwortungsbewusste digitale Nutzer\*innen mit angemessenen digitalen Fähigkeiten werden. Digitale Jugendarbeit leistet dazu einen wichtigen Beitrag.

## 1.3 DIGITALE JUGENDARBEIT

Digitale Technologien durchdringen zunehmend alle Bereiche des menschlichen Lebens und gewinnen somit an Bedeutung. Auch das Leben junger Menschen teilt sich nicht mehr in analoge und digitale Welten auf. Jugendliche leben in einer hybriden Welt. Allerdings sind nicht alle in der Lage, mit dem Wandel Schritt zu halten und sich die notwendigen Kompetenzen anzueignen (siehe digitale Kluft). Manche Jugendliche verfügen zwar über ein sehr hohes Maß an Skills, aber nur an einseitigen Skills (Inselwissen). Programme der digitalen Jugendarbeit sind notwendig, um digitale Kompetenzen zu fördern und zu entwickeln. Von 2016 bis 2017 wurde auf EU-Ebene eine Expert\*innengruppe für digitale Jugendarbeit eingerichtet, die folgende Arbeitsdefinition entwickelte:

1. Digitale Jugendarbeit bezieht sich auf den Einsatz von digitalen Medien und digitalen Technologien in der Jugendarbeit.
2. Digitale Jugendarbeit ist keine eigenständige Methode oder Form der Jugendarbeit, sondern kann in alle herkömmlichen Settings der Jugendarbeit integriert werden.
3. Sie verfolgt die gleichen Ziele und handelt nach den gleichen Grundsätzen, Werten und ethischen Haltungen wie Jugendarbeit im Allgemeinen.
4. Digitale Jugendarbeit kann in einem Online- oder Offline-Setting stattfinden, aber auch in Mischformen.
5. Digitale Medien und Technologien können in der digitalen Jugendarbeit entweder als Tool, als Aktivität oder als Inhalt eingesetzt werden.

[Mehr erfahren](#)

TOOL	AKTIVITÄT	INHALT
Der Fokus liegt auf der Digitalisierung der Jugendarbeit, um sie zugänglicher, aktueller und bedarfsgerechter zu machen.	Der Fokus liegt auf <i>Learning by doing</i> und praktischen Aktivitäten.	Der Fokus liegt auf Themen, die durch die Digitalisierung aufgeworfen werden.
z. B. Partizipation mit digitalen Tools in Entscheidungsprozessen	z. B. gemeinsam digitale Medien-Inhalte produzieren	z. B. Reflexion von Online-Beziehungen und Online-Verhalten
z. B. junge Menschen über Social-Media-Kanäle erreichen	z. B. Projekte zur Entwicklung relevanter Kompetenzen durchführen	z. B. junge Menschen empoweren, damit sie sich für ihre digitalen Rechte einsetzen
...	...	...

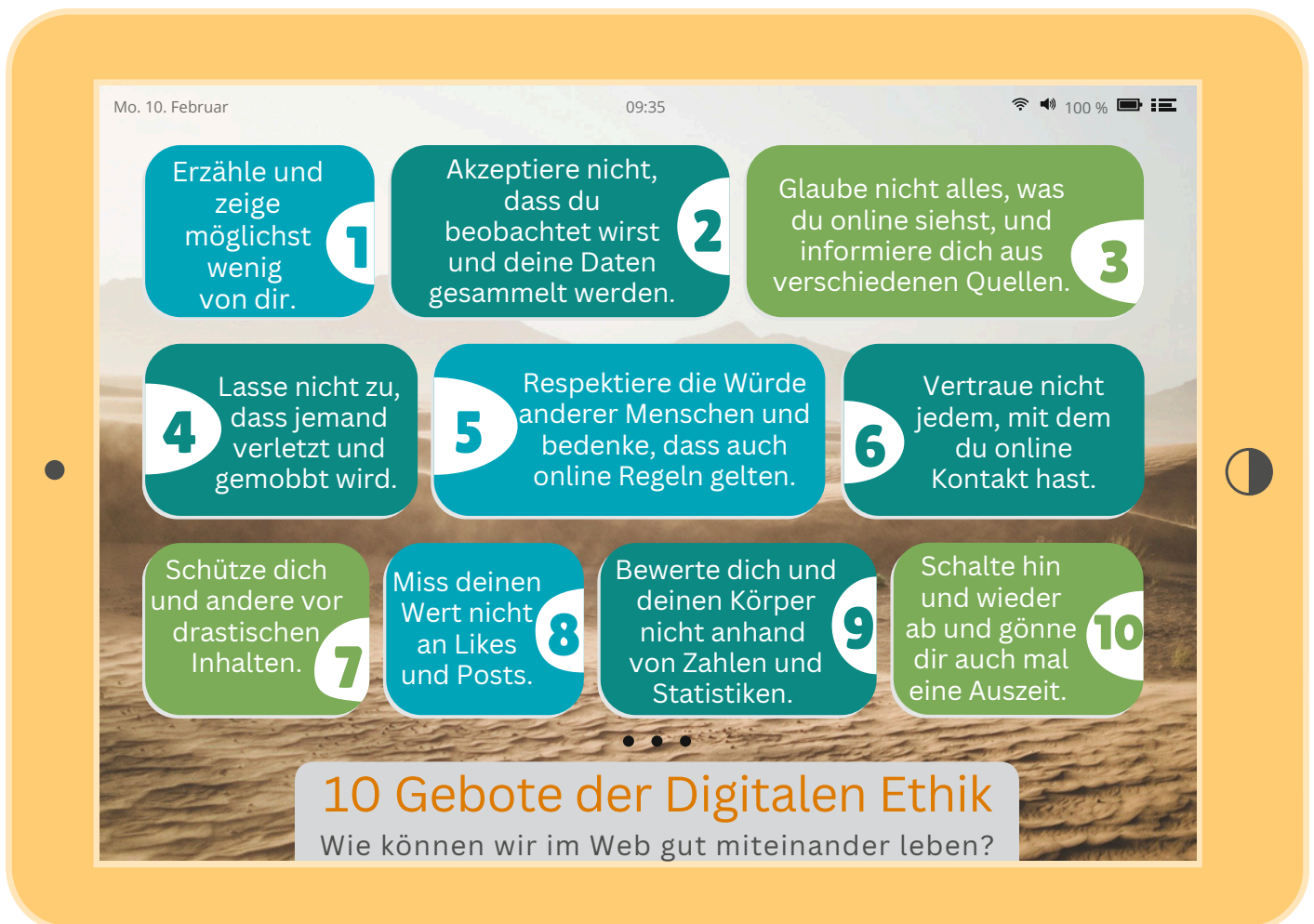
## 1.4 ONLINE JUGENDARBEIT

Digitale Jugendarbeit wird oft mit Online-Jugendarbeit, d. h. Jugendarbeit im digitalen Raum, gleichgesetzt. Es handelt sich allerdings um unterschiedliche Konzepte. Während digitale Jugendarbeit, wie oben beschrieben, auch in einem analogen Setting stattfinden kann, z. B. im Rahmen eines Runden Tisches zum Thema Fake News, ist Online-Jugendarbeit ein Teilbereich der digitalen Jugendarbeit. Offline-Jugendarbeit zu digitalen Themen sowie hybride Varianten, die Online- und Offline-Methoden mischen, sind die beiden anderen Teilbereiche.

Bei der Online-Jugendarbeit sind die Fachkräfte im digitalen Raum aktiv, und die Interaktion mit jungen Menschen findet dort statt. Digitale Tools und Plattformen werden als Hilfsmittel eingesetzt. Besonders wichtig wurde die Online-Jugendarbeit während der Covid19-Pandemie. Angebote wie Online-Beratung, aufsuchende Jugendarbeit im digitalen Raum oder die Verlagerung von Jugendzentren auf Online-Plattformen (z. B. Discord) sind Beispiele dafür.

## 2. DIGITALE ETHIK

Digitale Bildung ist nicht nur eine technische Frage, sondern auch eine Frage der Einstellung und des Verhaltens in der digitalen Welt. Phänomene wie Hass im Netz (Online Hate Speech) und Cybermobbing haben in den letzten Jahren traurige Berühmtheit erlangt. Aber auch die Masse der gespeicherten Daten, die mit Hilfe von Algorithmen gefiltert und für kommerzielle Zwecke genutzt werden, erfordert eine Auseinandersetzung mit Normen und Werten in der digitalen Welt. Als Erweiterung der Medienethik setzt sich die Digitale Ethik genau damit auseinander und analysiert die Auswirkungen digitaler Aktivitäten auf das Individuum und die Gesellschaft. Das Institut für Digitale Ethik an der Hochschule der Medien Stuttgart hat folgende Leitlinien für ein gelingendes Miteinander im Netz erarbeitet:



### **3. LEITLINIEN FÜR GELUNGENE DIGITALE JUGENDARBEIT**

Die folgenden Empfehlungen für die digitale Jugendarbeit sind eine offene Sammlung von Erkenntnissen und Erfahrungen der letzten Jahre und sollen dazu beitragen, die digitale Jugendarbeit zu professionalisieren und für alle Beteiligten positiv zu gestalten:

#### **ACHTE AUF DEINEN EIGENEN DIGITALEN FUSSABDRUCK**

Fast jede\*r hinterlässt Spuren im Internet. Google dich und finde heraus, was über dich privat und beruflich zu finden ist und was junge Leute im Internet über dich herausfinden könnten.

#### **ENTWICKLE EINE STRATEGIE ZUR DIGITALEN JUGENDARBEIT**

Die Entwicklung einer Strategie für das Querschnittsthema digitale Jugendarbeit ist ein guter Weg, um dem Thema in der eigenen Einrichtung, auf der Ebene der Organisation oder in der Gemeinde mehr Gewicht zu verleihen und die „Mission“ zu klären. Jugendliche sollten in solche Prozesse als Nutzer\*innen und Expert\*innen ebenso eingebunden werden wie alle Fachkräfte im Team.

#### **DIGITALE JUGENDARBEIT BRAUCHT GEEIGNETES EQUIPMENT**

Was die technische Infrastruktur betrifft, so sind Smartphones, Laptops oder Tablets und eine gute Internetverbindung relevant. Je nach konkreter Angebotsgestaltung können auch weitere technische Geräte (Spielekonsolen, Ton- und Veranstaltungstechnik, Schnittprogramme usw.) nötig sein.

#### **FÖRDERUNG VON FORTBILDUNG UND REFLEXION IM TEAM**

Digitale Jugendarbeit ist ein Querschnittsthema und sollte daher nicht an ein Teammitglied allein delegiert werden. Um gemeinsam am Ball zu bleiben, sind Fortbildungen wichtig sowie Räume, in denen digitale Jugendarbeit professionell reflektiert werden kann (z. B. als regelmäßiger Bestandteil von Teamsitzungen).

#### **JUNGE MENSCHEN ALS EXPERT\*INNEN EINBEZIEHEN**

Wir alle sind digitale Lernende. Deshalb ist es wichtig, eine neugierige und offene Haltung gegenüber den digitalen Medien einzunehmen. Sich von jungen Menschen eine neue Plattform oder ein neues Spiel zeigen zu lassen, ist eine gute Möglichkeit, auf dem Laufenden zu bleiben und gleichzeitig die Selbstwirksamkeit junger Menschen zu fördern. Vielleicht führt dieser Austausch sogar zu einer neuen Aktivität.



## **KULTIVIERE EINE NEUGIERIGE HALTUNG**

Es wurde wahrscheinlich schon mehrfach erwähnt, aber eine aufgeschlossene und wertschätzende Haltung gegenüber den digitalen Medien und den virtuellen Welten junger Menschen ist besonders wichtig; auch wenn einige Fachkräfte in ihrem Privatleben vielleicht weniger Zeit im digitalen Raum verbringen oder mit anderen Medien sozialisiert wurden. Die Bereitschaft, sich mit aktuellen technologischen Entwicklungen, Spielen, Plattformen und Ähnlichem auseinanderzusetzen, ist die Grundlage für die Förderung eines kritischen Ansatzes.

## **KOOPERATIONEN EINGEHEN**

Niemand ist in allen Bereichen kompetent. Wenn Unterstützung benötigt wird oder Informationen zu einem Thema fehlen, ist es eine gute Idee, Expert\*innen ins Boot zu holen; vielleicht für ein Kooperationsprojekt oder einen Lehrgang oder etwas ganz anderes. Nimm Kontakt zu NGOs und Fachstellen auf, die sich auf digitale Jugendarbeit oder verwandte Themen spezialisiert haben.

## **ONLINE-ANGEBOTE SIND KEIN ERSATZ FÜR PHYSISCHE ANGEBOTE**

Beziehungen zu jungen Menschen werden in erster Linie im persönlichen Kontakt aufgebaut und gepflegt. Sie können nicht dauerhaft in den digitalen Raum verlagert werden. Vor allem Erstkontakte finden oft im physischen Raum statt. Online-Angebote im Rahmen der Offenen Jugendarbeit sind daher als Ergänzung zu Offline-Angeboten zu sehen.

## **TRENNE ONLINE- UND OFFLINE-ANGEBOTE**

Programme in physischen und virtuellen Räumen sollten nicht von denselben Fachkräften zur selben Zeit durchgeführt werden. Dies wird sowohl für die Fachkräfte als auch für die jungen Menschen schnell überfordernd und unbefriedigend, da die Möglichkeiten zur Interaktion je nach Ort der Teilnahme sehr unterschiedlich sind.

## **FEHLER SIND ERLAUBT**

Die technologische Entwicklung vollzieht sich oft in rasantem Tempo. Das gilt auch für die digitale Jugendarbeit. Es ist völlig in Ordnung, Fehler zu machen und daraus zu lernen. Innovation kann nur dort entstehen, wo der Mut zum Experimentieren und Ausprobieren vorhanden ist.

## **BESUCHE DIE ORTE DER JUGENDLICHEN**

Junge Menschen unterscheiden nicht zwischen digitalen und analogen Welten. Suche sie dort auf, wo sie sich aufhalten. Biete Jugendarbeit (allgemeiner Beziehungsaufbau, Dialog, Gaming usw.) an den (digitalen) Orten an, die Jugendliche spannend und interessant finden.

## **TRENNE PRIVATE UND BERUFLICHE ANGELEGENHEITEN**

Verwende unterschiedliche Profile und Geräte für private und berufliche Interaktionen (z. B. Arbeits-Smartphone, -Laptop oder -Tablet). Kommuniziere nach außen, von wann bis wann du in der Arbeit verfügbar bist und halte dich daran (auch zum Selbstschutz). Berufliche Beziehungen brauchen Klarheit und Grenzen – auch im digitalen Raum.

## **DEN RECHTLICHEN RAHMEN EINHALTEN**

Die Auseinandersetzung mit den Themen Datenschutz, Altersbeschränkungen für Apps, Spiele und Plattformen, Sicherheitseinstellungen, aber auch mit den Rechten und dem Schutz von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum ist eine wichtige Grundlage für die digitale Jugendarbeit. Dies ermöglicht den jungen Menschen eine sichere Nutzung digitaler Medien.

## **WENN DIGITAL, DANN RICHTIG**

Programmpunkte der digitalen Jugendarbeit müssen genauso geplant werden wie andere Programmpunkte; basierend auf den Zielsetzungen und der Wirksamkeit. Es macht keinen Sinn, einen digitalen Programmpunkt nur um seiner selbst willen anzubieten. Authentizität ist stets auch im digitalen Raum gefragt.







# YOU PART

Engage. Connect. Empower

## PARTNERORGANISATIONEN



Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.