Digitalisierung in der Jugendarbeit

Arbeitskreis Offene Kinder- und Jugendarbeit Kreis Coesfeld, 12.06.2018

Lutz Siemer

HeurekaNet Freies Institut für Bildung, Forschung und Innovation e.V.

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Hallo, ich bin ...

Lutz Siemer, Diplom-Psychologe

- Wissenschaftlicher Mitarbeiter bei **HeurekaNet** – Freies Institut für Bildung, Forschung und Innovation e.V., Münster

- Dozent/Forscher an der **Saxion** University of Applied Sciences, Fachbereich Sozialwesen Forschungsgruppe Technology, Health & Care, (Enschede/Niederlande)

- Initiator und Koordinator der **YOWOMO**2.0-Train Partnerschaft und des Vorläufers YOWOMO2.0

- Kurze Vorstellung „HeurekaNet“ und „YOWOMO“
- Einführung „Jugend im Zeitalter von Smartphones und Social Media“
- Kleingruppenarbeit (Workshop)
- Reflexion
- Ausblick

Übersicht

HEUREKANET & YOWOMO

HeurekaNet | Freies Institut für Bildung, Forschung und Innovation e.V.

- gegründet im Jahr 2000 von Professionals aus der Weiterbildung, der Unternehmensberatung, dem Verbraucherschutz und aus dem Dritten Sektor
- Sitz in Münster
- Projektbereiche:
  - Lebenslanges Lernen
  - Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene
  - Gender und Diversity
  - Zukunft der Arbeit
  - Gesundheit und Pflege
  - Bürgerschaftliches Engagement
- Leitideen
  - Nachhaltige Entwicklung und Nutzung von Ressourcen
  - gesellschaftliche, ökonomische und politische Partizipation
  - Vielfalt und Gleichstellung
  - Integration bzw. Inklusion
- Projekte jeglicher Größenordnung und Komplexität bis zu rund 1 Mill. Euro Projektkostenvolumen
- Multiprofessionelle Netzwerkstruktur und projektförmige Arbeit

Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene

- Die Verbindung von Theorie und Praxis ist typisches Kennzeichen der Arbeit von HeurekaNet.
- Modellprojekte werden teilweise aufwendig dokumentiert und evaluiert, z.B. „Ausfahrt Leben“ für straffällige und strafauffällige Jugendliche oder „Euro-WG“.
- Für Jugendhilfeträger werden Fachtage und interne Fortbildungsprojekte „maßgeschneidert“.
- Im internationalen Kontext werden Kompetenzkataloge und Trainingsmodule entwickelt, erprobt und ins Praxisfeld getragen. Das geschieht durch mediale Information und Kommunikation, aber auch klassisch durch Beiträge in Fachliteratur und Konferenzen.
- In den Projekten wird vielfach ein Brückenschlag zur Ausbildung von Fachkräften realisiert (Lernprojekte, Bachelor-Thesen).
- Entwicklung von Fachkräften und Organisationen

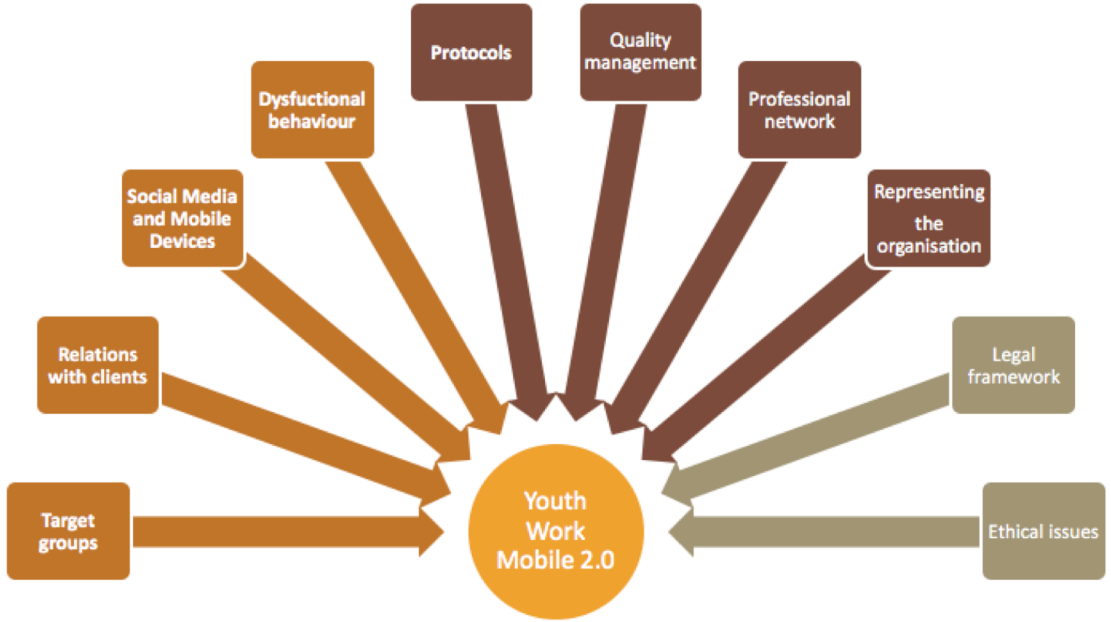
YOWOMO

YOWOMO2.0 (2013-2015)

- Kompetenzrahmen für die Jugendarbeit im Zeitalter von Smartphones und Social Media
  - Kompetenzprofil
  - Messinstrument
  - Beweisformen
  - Prüfungskriterien
  - Trainingsscenarios

- 7 Partner – 5 Länder – 3 Perspektiven

- Methoden
  - Multiperspektivische, transsektorale Fokusgruppen zum Brainstormen, Strukturieren, Schreiben und Reviewen
  - Partnerschaftstreffen, Praxisbesuche, Praxisfeedback, Pilottrainings



Kompetenzprofil und –beschreibungen (BoKSA)

- Handbücher, Quiz, Webseiten
- Transfer: Praxis, Wissenschaft, Ausbildung

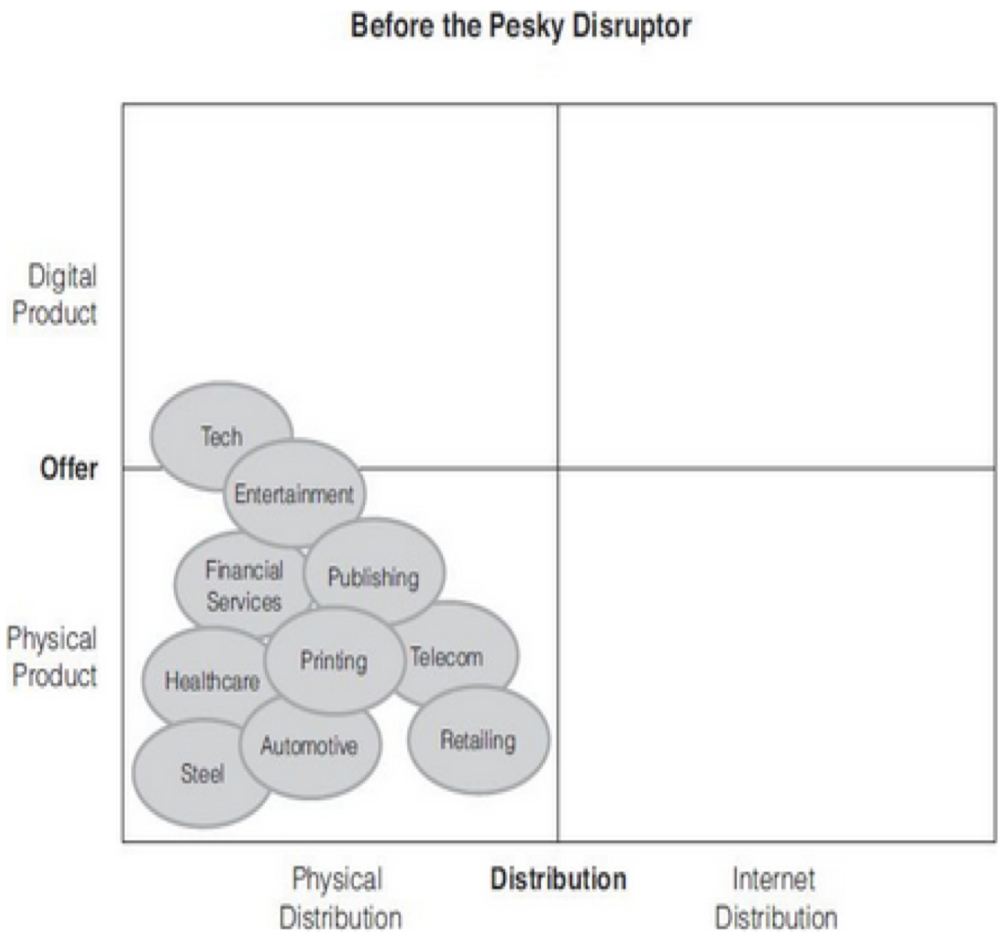
YOWOMO

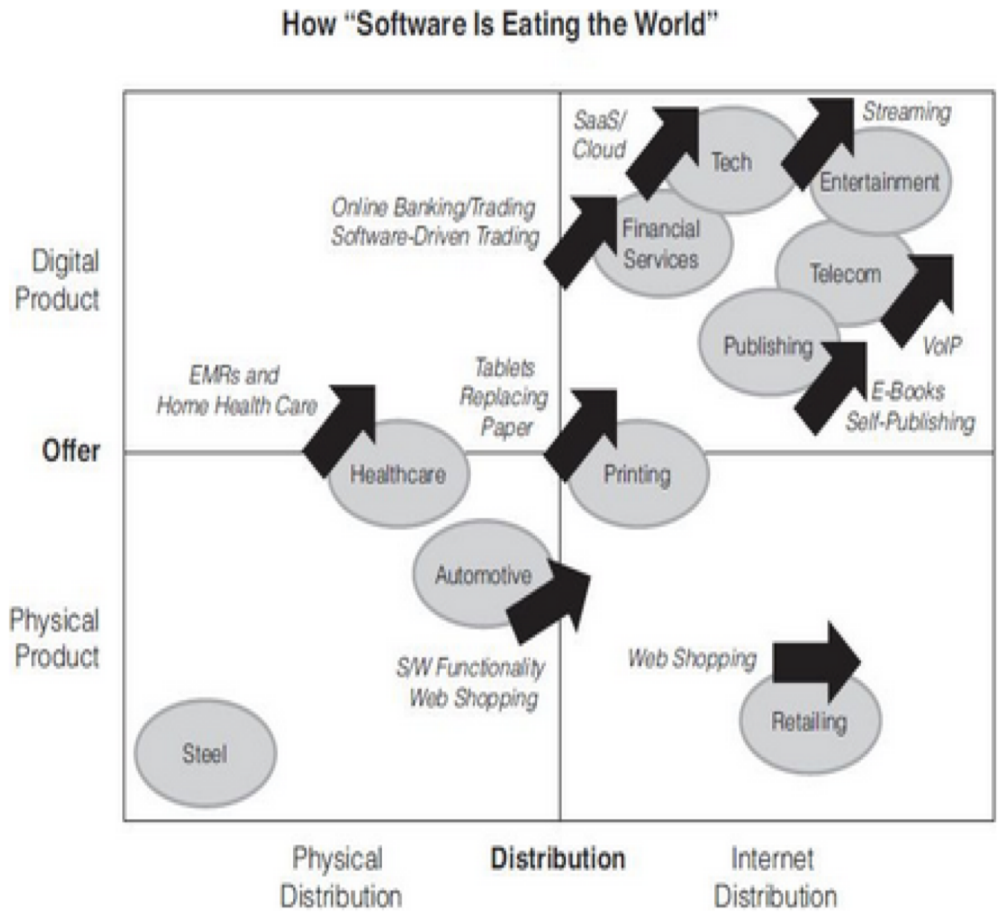
YOWOMO2.0-Train (2016-2018)

- Ankerpunkte: digitale Inklusion, gemeinschaftlicher Zusammenhalt, digitales Bürgertum, Jugendpartizipation, Informationsarmut
- Ziel: Aus-, Fort- und Weiterbildung für die Jugendarbeit i.w.S. im Zeitalter von Smartphones und Social Media
- Zielgruppen: Fachkräfte und deren Bildungspersonal, Organisationen
- 9 Partner – 7 Länder – 2 Schwerpunkte (Jugendhilfe, Schule)
- Produkte:
  1. Bildung für Fachkräfte:
     - Hochschule (Social Work)
     - In-house Schulung (Organisationsentwicklung)
     - Fortbildungskurs (Zertifikat)
  2. Vorbereitungskurs für Bildungspersonal
  3. Lernplattform

JUGEND IM ZEITALTER VON SMARTPHONES UND SOCIAL MEDIA

Digitalisierung



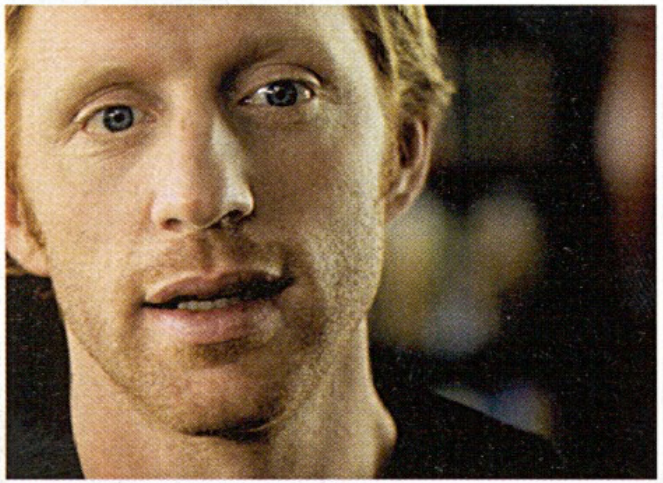


Wood, J. B. (2014). B4B: How Technology and Big Data Are Reinventing the Customer-Supplier Relationship

In‘s Internet gehen?

Ha? Bin ich schon drin...

...oder was?



Ich bin drin!

Das ist ja einfach.

Kinder gehen nicht ins Internet!

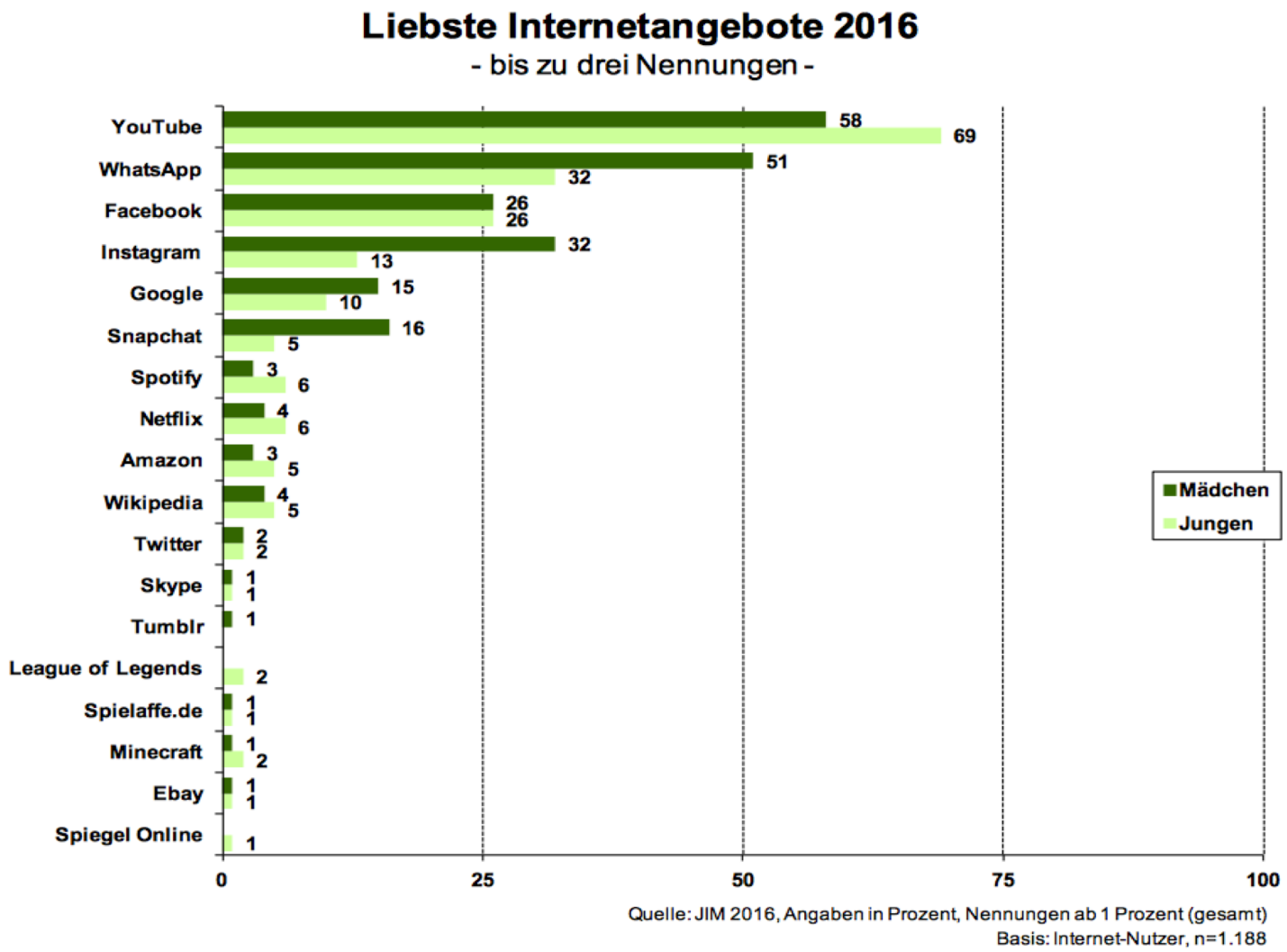
Digitalisierung und Jugend

Smart Mobile Devices

Social Network Services

Social Media

Social Media Nutzung



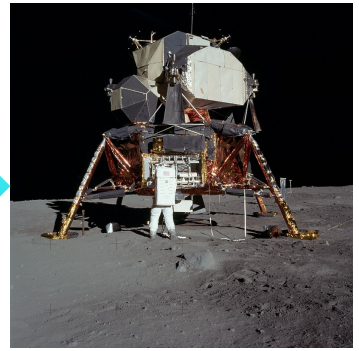
YouTube
Broadcast Yourself

WhatsApp

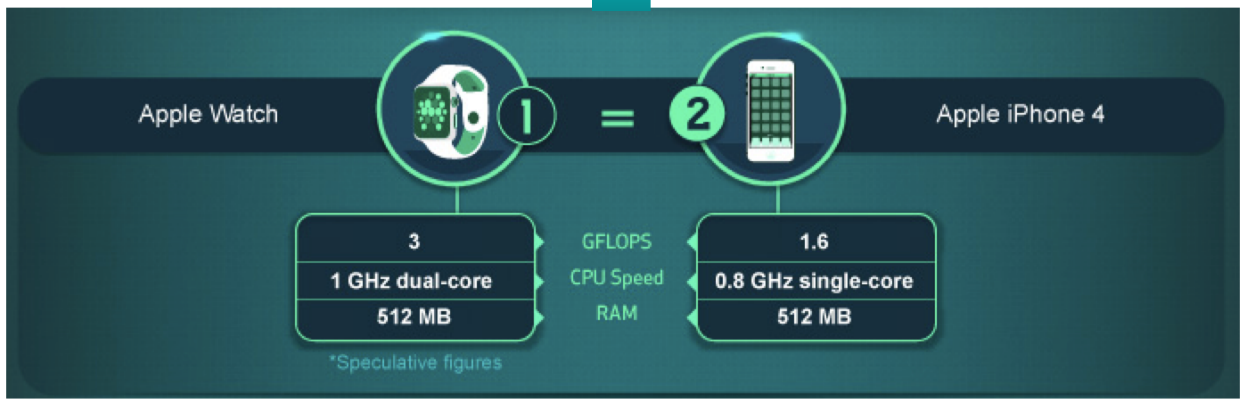
facebook

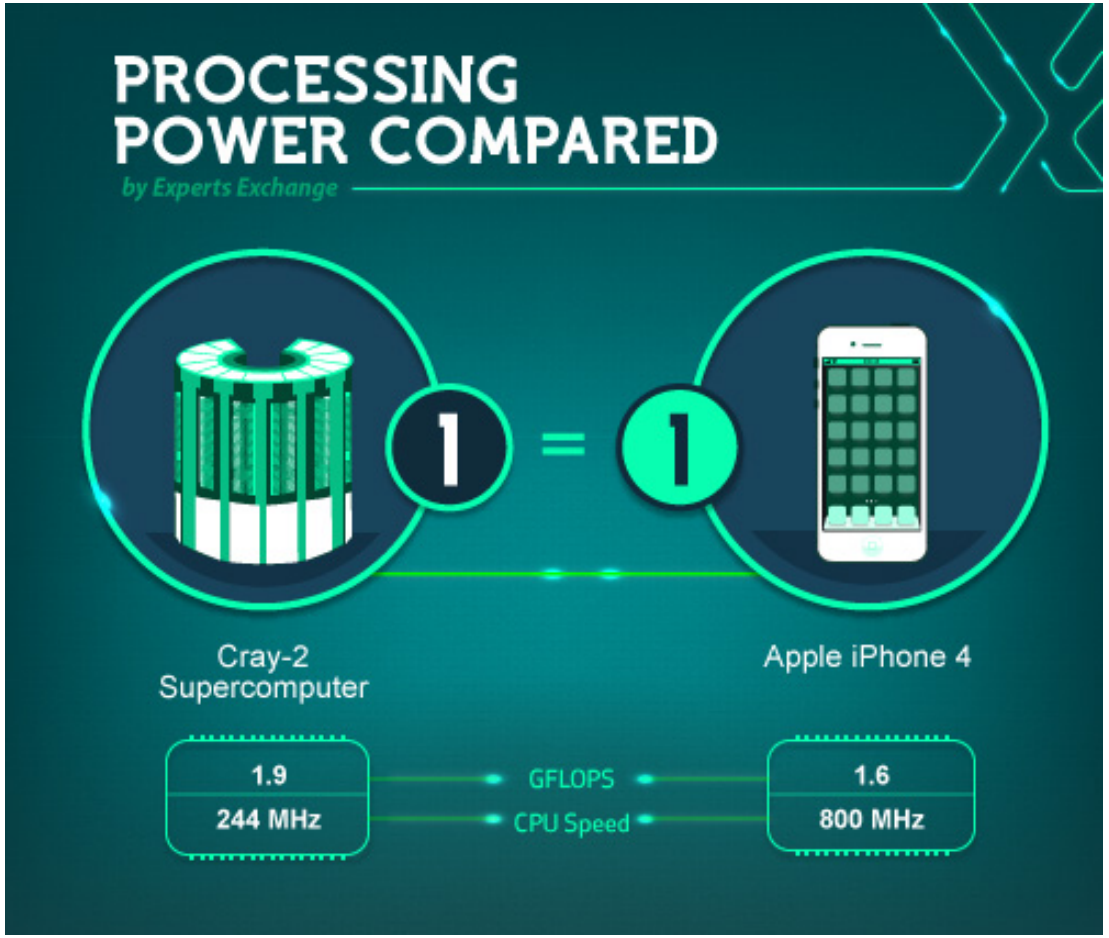
Instagram

Smartphone



X1000





Supercomputer in der Tasche?

http://pages.experts-exchange.com/processing-power-compared/

Smartphone

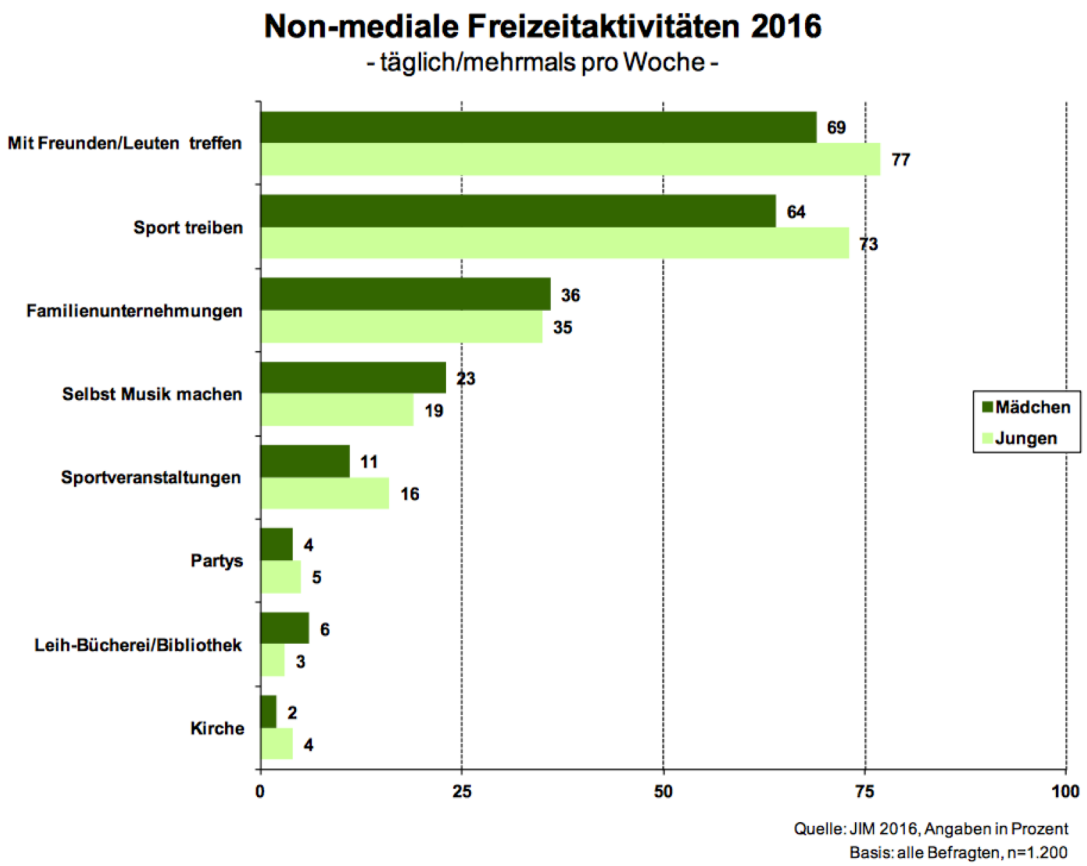
VS

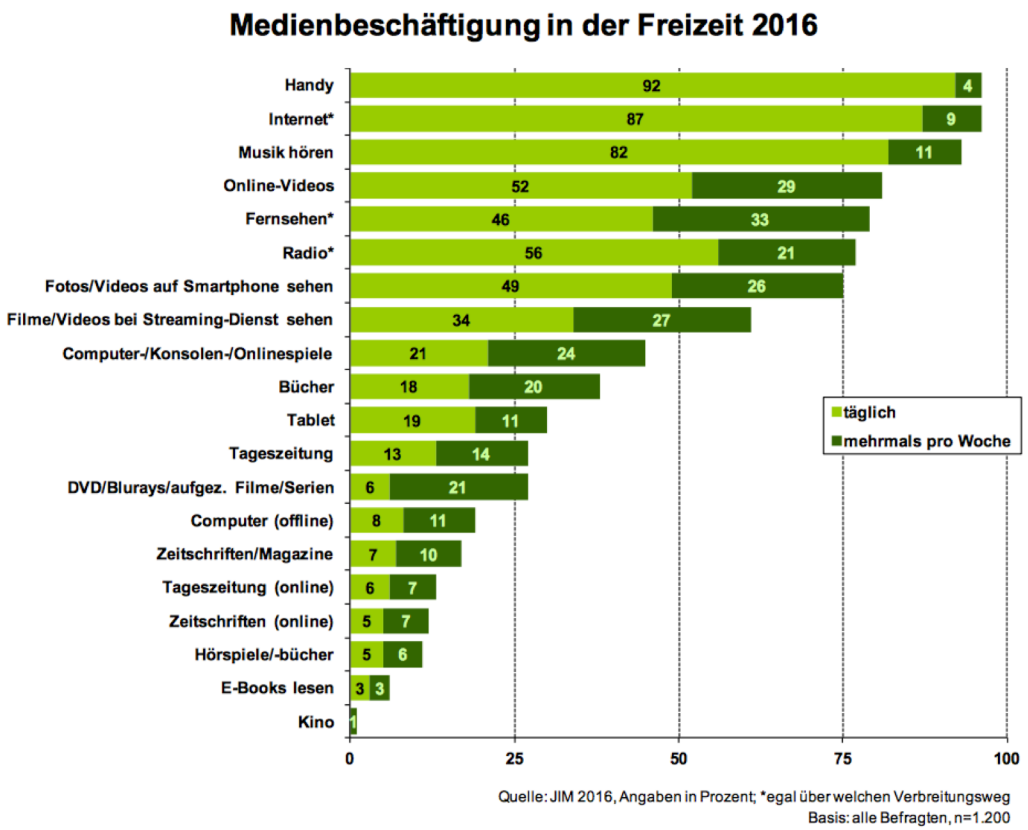
+98%

JIM, KIM,
EU Kids Online,
Net Children Go Mobile
Screenagers
YOWOMO2.0

Alleskönner für alle?

Alles Handy?


Non-mediale Freizeitaktivitäten 2016
- täglich/mehrmals pro Woche -
Mit Freunden/Leuten treffen
69
77
Sport treiben
64
73
Familienunternehmungen
36
35
Selbst Musik machen
23
19
Sportveranstaltungen
11
16
Partys
4
5
Leih-Bücherei/Bibliothek
6
3
Kirche
2
4
0
25
50
75
100
Mädchen
Jungen
Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200


Medienbeschäftigung in der Freizeit 2016
Handy
92
4
Internet*
87
9
Musik hören
82
11
Online-Videos
52
29
Fernsehen*
46
33
Radio*
56
21
Fotos/Videos auf Smartphone sehen
49
26
Filme/Videos bei Streaming-Dienst sehen
34
27
Computer-/Konsolen-/Onlinespiele
21
24
Bücher
18
20
Tablet
19
11
Tageszeitung
13
14
DVD/Blurays/aufgez. Filme/Serien
6
21
Computer (offline)
8
11
Zeitschriften/Magazine
7
10
Tageszeitung (online)
6
7
Zeitschriften (online)
5
7
Hörspiele/-bücher
5
6
E-Books lesen
3
3
Kino
1
0
25
50
75
100
täglich
mehrmals pro Woche
Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg
Basis: alle Befragten, n=1.200

Funktionen

Kindheit und Jugend

Identität bilden

Sozial interagieren

Pachler, N.; Seipold, J. & Bachmair, B. (2012). Mobile learning : some theoretical and practical considerations. http://www.mymobile-project.eu/-Resources-.html

Identität bilden

- Wer bin ich? Wer sind die anderen? Als wen sehen sie mich?
- Facebook, WhatsApp, Instagram, YouTube
- Präsentation des Selbst
  - Positiv (mit Hinweis auf eigene Vorzüge, Übertreibungen, Herausstellen eigener Kompetenz u. a. m.)
  - Negativ (mit Abwertungen anderer, Untertreibungen, Herausstellen von Beeinträchtigungen u. a. m.)
- Theatralisierungszwang
- Individualität

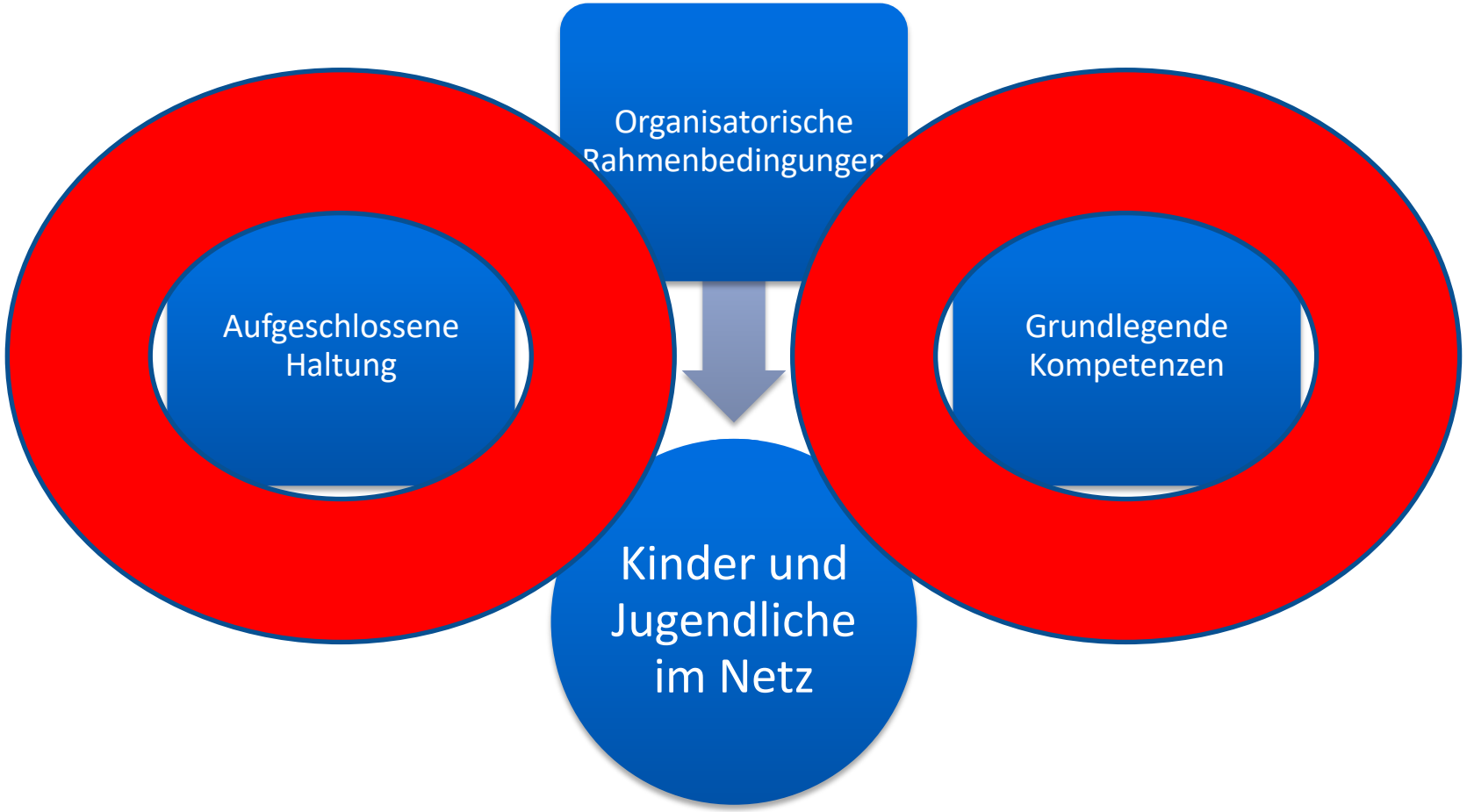
Hajok, D., Zerbin, F. (2015). Identitätsbildung im Netz. Selbstdarstellung weiblicher Heranwachsender auf Foto- und Videoplattformen. tv diskurs: 19. Jg., 2/2015, S. 64-67

Sozial interagieren

- Entwürfe der eigenen Identität produzieren, präsentieren und auf ihre Tauglichkeit und soziale Akzeptanz hin überprüfen
- Beziehungs- und Netzwerkmanagement
- Zentraler Punkt: Profilseite
  - Persönlichkeit unterstreichen
  - Anforderungen der Peergroup entsprechen
  - Möglichst natürlich und ungezwungen auf den Betrachter wirken
- Was nicht passt wird passend gemacht! (Fotos bearbeiten)

Hajok, D., Zerbin, F. (2015). Identitätsbildung im Netz. Selbstdarstellung weiblicher Heranwachsender auf Foto- und Videoplattformen. tv diskurs: 19. Jg., 2/2015, S. 64-67

Herausforderungen an die Fachkräfte



Nach Barbara Buchegger/Louise Horvath: Europäische Perspektiven auf Herausforderungen der digitalen Jugendarbeit, merz 2017/04: Soziale Arbeit digital

KLEINGRUPPENARBEIT (WORKSHOP)

Ablauf

1. Eigene positive Nutzungserfahrungen
2. „Good practice“-Beispiele
3. Idee für ein Angebot zum Thema „Digitale Jugendarbeit“ ausarbeiten (Social Business Model Canvas)
4. Präsentieren

Eigene positive Nutzungserfahrungen

Welche positiven Erfahrungen hast Du mit Smartphone und/oder Social Media gemacht?

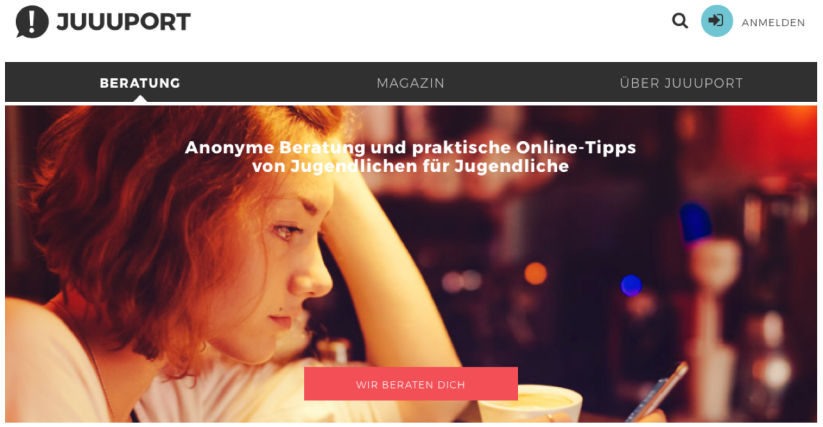
Digitale Jugendarbeit

- Digitale Jugendarbeit bedeutet, digitale Medien und Technologien in der Jugendarbeit proaktiv zu nutzen oder anzusprechen. Digitale Jugendarbeit ist keine Methode der Jugendarbeit - digitale Jugendarbeit kann in jedem Setting der Jugendarbeit einbezogen werden (offene Jugendarbeit, Jugendinformation und -beratung, Jugendclubs, etc.).
- Digitale Jugendarbeit hat die gleichen Ziele wie die Jugendarbeit im Allgemeinen, und der Einsatz digitaler Medien und Technologien in der Jugendarbeit sollte diese Ziele stets unterstützen.
- Digitale Jugendarbeit kann sowohl in Face-to-Face-Situationen als auch in Online-Umgebungen stattfinden - oder in einer Mischung aus beidem.
- Digitale Medien und Technologien können entweder ein Werkzeug, eine Aktivität oder ein Inhalt in der Jugendarbeit sein.
- Die digitale Jugendarbeit basiert auf den gleichen ethischen Grundsätzen, Werten und Prinzipien wie die Jugendarbeit.

Good practice

Werkzeug & Inhalt

JUUUPORT - Anonyme Beratung und praktische Online-Tipps
von Jugendlichen für Jugendliche



Aktivität

Actionbound - Gestalte mobile Abenteuer und interaktive Guides für Smartphones und Tablets

Eigene Idee entwickeln

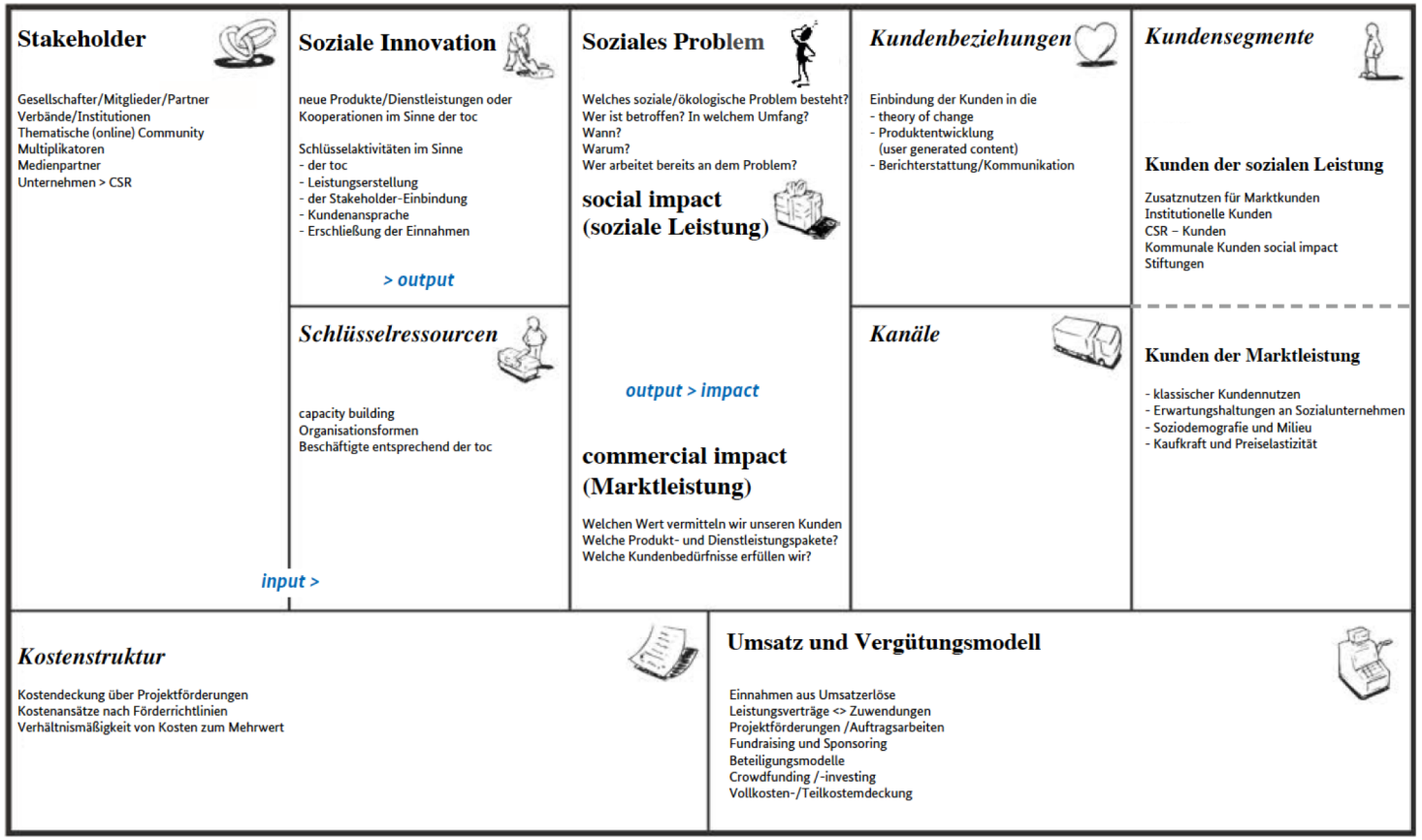
- Kleingruppe
- Idee zu einem Angebot Digitaler Jugendarbeit als
  - Werkzeug
  - Aktivität
  - Inhalt
- Im Modell der Social Business Modell Canvas ausarbeiten
- Präsentieren

(Social) Business Model Canvas

Übersichtliche Darstellung aller wichtigen Faktoren auf einem Blatt

- Einfach,
- Intuitiv verständlich
- Visualisierung
- Geeignet für Team
- Fördert Kommunikation
- Zusammenhänge ersichtlich
- Gute Grundlage für Projektplan
- Orientierung an Zielgruppe und Problemlösung

Social Business Modell Canvas



Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2017). Praxisleitfaden Soziales Unternehmertum. https://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Publikationen/Mittelstand/praxisleitfaden-soziales-unternehmertum-2017.html

Partner/Stakeholder
“Wen muss ich einbeziehen?”

Produkte
„Was muss entwickelt und bereitgestellt werden?“

Ressourcen
„Was ich brauche für die Entwicklung und Bereitstellung?“

Angebot
„Welches Problem löse ich mit welcher Leistung?“

Beziehung
„In welchem Verhältnis stehe ich zu der Zielgruppe?“

Ansprache
„Über welche Kanäle spreche ich die Zielgruppe an?“

Zielgruppe
„Wer ist Auftraggeber und wer ist Empfänger der Leitung?“

Ausgaben
„Wieviel Geld brauchen wir für was?“

Einnahmen
„Wer finanziert was?“

PRÄSENTATION

REFLEXION

Reflexion

- Was hat Dir die Ideenausarbeitung Neues eröffnet?
- Was nimmst Du mit?
- Was kannst Du in Deiner Praxis umsetzen?

AUSBLICK

Herausforderung

„If youth work fails to embrace the use of technology and social media there is a risk of becoming outdated and irrelevant to young people ...“

(Screenagers International Research Project, http://www.youth.ie/screenagers)

YOWOMO-Training

ANHANG

YOWOMO-Training

8 Module:

1. Online attitude
2. Beziehung digital
3. Ethik und Praxis
4. Rechtlicher Rahmen
5. Social Media und Öffentlichkeitsarbeit
6. Professionelles Netzwerk
7. Qualitätsmanagement
8. Abschlussveranstaltung

Didaktik

- **Situatives** Lernen (z.B. Fallbeispiele)
- **Problemorientiertes** Lernen (am pädagogischen Arbeitsalltag orientiert)
- **Selbstgesteuertes** Lernen (angepasst am eignen Wissensstand und Lernstil Themen selbst erarbeiten)
- **Entdeckendes** Lernen (... beobachten, diskutieren, ausprobieren und reflektieren)

Die Module im Einzelnen

1. Online attitude

Inhalt	Studienbelastung
• Online Nutzungsverhalten • Online-Identität • Online Profile und digitaler Fußabdruck • Risiken und deren Prävention/Intervention • Fake News • Das “neue Normal” • Bewertungsgrundlagen von Online Verhalten • Handlungsregeln entwickeln • Leitdokument entwerfen	• Training: 9h • Arbeit an Aufträgen: 3h • Gesamt: 12h

2. Beziehung digital

Inhalt	Studienbelastung
• Zielgruppenanalyse hinsichtlich psychologischer, soziologischer, ökonomischer, politischer, und kultureller/ethnischer Faktoren • Mediatisierte Beziehungsgestaltung • Medientheorie • Sprachhandlungstheorie nach Searle • Online Rapport • Praxisauftrag zum Empowerment von Zielgruppen unter Einsatz digitaler Mittel	• Training: 4h • Arbeit an Aufträgen: 4h • Gesamt: 8h

3. Ethik und Praxis

Inhalt	Studienbelastung
• Ethik und ethische Dilemmas anhand von Fallbeispielen aus dem Bereich Digitalisierung und Jugend • Grundlagen der Entscheidung bei ethischen Fragen • “Alte” versus “neue” leitende Werte (“Digitale Ethik”) • Methode: Ethische Fallberatung • Handlungsregeln erarbeiten und evaluieren	• Training: 6h • Arbeit an Aufträgen: 2h • Gesamt: 8h

4. Rechtlicher Rahmen

Inhalt	Studienbelastung

• Das Internet: ein rechtsfreier Raum?
• “Kleine” und “große” Rechtsprobleme in Zeiten der Digitalisierung
• Relevante Gesetze
  • Allgemeines Persönlichkeitsrecht (Recht am eigenen Bild, Recht am eigenen Namen)
  • Urheberrecht
  • Datenschutz und -sicherheit (AGBs)
  • Schweigepflicht
  • Jugendschutz (Cybermobbing, Stalking, Grooming, Pornografie, Gewalt, “Hakenkreuze”)
  • Aufsichtspflicht
• Informationssuche, Diskussion von rechtlichen Fragen und Entscheidungsfindung
• Handlungsregeln
	• Training: 5h
	• Arbeit an Aufträgen: 4h
	• Gesamt: 9h

5. Social Media und Öffentlichkeitsarbeit

Inhalt	Studienbelastung
• Öffentlichkeitsarbeit online • Möglichkeiten und Tools • Organisationsinterne Abstimmung • Datenschutz • Social Media Policy	• Training: 6h • Arbeit an Aufträgen: 3h • Gesamt: 9h

6. Professionelles Netzwerk

Inhalt	Studienbelastung
• Eigener Verantwortungsbereich und eigenen Kompetenz • Unterstützung durch und Zusammenarbeit mit anderen Professionen • Falldiskussionen zur Bestimmung von Indikatoren zur Erweiterung des eigenen professionellen Netzwerks zum Thema Digitalisierung	• Training: 6h • Arbeit an Aufträgen: 2h • Gesamt: 8h

7. Qualitätsmanagement

Inhalt	Studienbelastung
• Kontinuierliche Qualitätsentwicklung • PDCA Zyklus • Eine Maßnahme zur Qualitätsverbesserung zum Thema Digitalisierung initiieren, entwerfen und ausführen	• Training: 6h • Arbeit an Aufträgen: 5h • Gesamt: 11h