

Leitfaden Digitale Medien in der OKJA

Aus DOJ-Medienwiki

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) beschäftigt sich seit jeher mit digitalen Medien – aus gutem Grund, denn Aufgabe der OKJA ist es, an den Interessen und Bedürfnissen junger Menschen anzuknüpfen und sich mit ihrem Angebot explizit an diese zu richten. Da die Lebenswelt von Jugendlichen medial durchdrungen ist und die Mediennutzung bei Jugendlichen zur wichtigsten Freizeitaktivität gehört (vgl. James-Studien der ZHAW (https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/?pk_campaign=shortlink&pk_kwd=www.zhaw.ch%2Fpsychologie%2Fjames)), ist die OKJA aufgefordert, digitale Medien in ihre Arbeit zu integrieren und Jugendlichen medienpädagogische Angebote zu unterbreiten. Zudem soll die OKJA die Entwicklung Jugendlicher zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten fördern. Die Kommunikation ist hierfür eine wesentliche Voraussetzung. Diese findet heute, in einer digital-vernetzten Gesellschaft, zunehmend medienvermittelt statt. Lebensbereiche wie Freizeit, Schule, Arbeit und Familie sind durch Medienentwicklung und -kommunikation beeinflusst. Die Förderung der kommunikativen Kompetenz bzw. Medienkompetenz stellt daher ein wichtiges Aufgabenfeld der OKJA dar.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Über den Leitfaden
- 2 Was sind "Digitale Medien"?
- 3 Wissenschaftliche/theoretische Basis
- 4 Konsequenzen für die Offene Kinder- und Jugendarbeit
- 5 Empfehlungen für die Praxis
 - 5.1 Vorbereitung
 - 5.1.1 Grundhaltung
 - 5.1.2 Standortbestimmung
 - 5.1.3 Der Handlungsbedarf
 - 5.1.4 Zieldefinition als Team
 - 5.1.5 Strukturierung nach Aufgaben
 - 5.1.6 Strukturierung nach Partizipationsstufen digitaler Medien
 - 5.1.6.1 1. Stufe: Einfacher Nutzen (Minimal)
 - 5.1.6.2 2. Stufe: Einbezug in die alltägliche Arbeit (Normal)
 - 5.1.6.3 3. Stufe: Integration (Maximal)
 - 5.2 Alltag
 - 5.2.1 Einbezug der Jugendlichen
 - 5.2.2 Beschreibung der Tätigkeiten
 - 5.2.3 Technische Mittel in der digitalen Jugendarbeit
 - 5.3 Reflexion
 - 5.3.1 Herausforderungen
 - 5.3.2 Umgang mit rechtlichen Themen
 - 5.3.3 Die Frage des Zeitaufwands
 - 5.3.4 Unterstützungsmöglichkeiten für Jugendarbeitsstellen
 - 5.3.5 Fazit und Tipps
- 6 Anhang
 - 6.1 Literaturhinweise/Quellen

Über den Leitfaden

Einige Jugendarbeitsstellen erstellen aufgrund einer Notwendigkeit eigenständig Konzepte für digitale Medien, andere nutzen sie konzeptlos in ihrer Arbeit. Bis heute fehlt jedoch ein übersichtlicher Leitfaden, der Jugendarbeitenden Orientierung in der Arbeit und bei der Erstellung eines Konzeptes im Umgang mit digitalen Medien bietet. An der Veranstaltung "openCON16" (<http://medienblog.doj.ch/rueckblick-opencon-2016/>) formulierten teilnehmende Jugendarbeitende das Bedürfnis nach einem Leitfaden "Digitale Medien in der OKJA".

Dieser Leitfaden richtet sich insbesondere an Fachpersonen in der OKJA bezüglich der Notwendigkeit, mit digitalen Medien zu arbeiten. Er soll sie sensibilisieren und ihnen eine fachliche Begründung geben bei Fragen rund um die Bereitstellung der notwendigen Ressourcen seitens Arbeitgebenden, Steuergruppen, Behörden sowie der Politik. Der Leitfaden will ausserdem die OKJA dabei unterstützen, digitale Medien in ihrem Arbeitsalltag gewinnbringend zu nutzen und, wo noch nicht genutzt, einzuführen. Jede Stelle hat ihre eigenen Voraussetzungen und Möglichkeiten. Darum ist, wie bei allen digitalen Arbeitsweisen, eine individuelle konzeptuelle Betrachtung nötig.

Der Leitfaden will die Verantwortlichen bei diesen Überlegungen unterstützen und keine grundsätzlichen Fragen zum Pro oder Kontra in Bezug auf digitale Medien behandeln. Er geht dabei nicht auf alle digitale Medien einzeln ein. Ein Grossteil der Überlegungen beziehen sich auf Soziale Netzwerk-Seiten (SNS), die mit ihren vielfältigen Möglichkeiten eine zentrale Stellung innerhalb dieser digitalen Technologien einnehmen.

Mithilfe einer Checkliste kann eine Stelle ihren eigenen Status ermitteln und bekommt in diesem Leitfaden konkrete, auf die jeweilige Stelle angepasste Handlungsempfehlungen.

Autoren

Erarbeitet hat den Leitfaden die Arbeitsgruppe Leitfaden Digitale Medien in der OKJA des Dachverbands Offene Kinder- und Jugendarbeit DOJ/AFAJ (<https://doj.ch/>) im Zeitraum von März 2017 bis März 2018. Unterstützt wurde die Arbeitsgruppe von Eike Rösch (<https://eike.io/>) und Olivier Steiner mit fundierten wissenschaftlichen Hintergründen zum Thema. Der Leitfaden wird in Zukunft regelmässig auf seine Aktualität überprüft und angepasst. Änderungsvorschläge nimmt die Fachgruppe Neue Medien (<http://www.medienblog.doj.ch>) des DOJ gerne entgegen.

Was sind "Digitale Medien"?

Dieses Kapitel ist eine Zusammenfassung des Zusatztextes zu diesem Leitfaden.

Digitale Medien umfassen alle elektronischen Technologien und Anwendungen, die auf digitaler Grundlage, d.h. mit binärem Code operieren, also zum Beispiel Internettechnologien, digitale Endgeräte, vernetzte Objekte, Roboter sowie Programme bzw. Apps. Digitale Medien ermöglichen dabei immer eine Form der Kommunikation (zwischen Menschen, zwischen Menschen und digitalen Technologien oder zwischen digitalen Technologien). Mit dieser Begriffsdefinition kommen auch neuere Entwicklungen wie bspw. das Internet der Dinge, Virtual Reality und Roboteranwendungen in den Blick und wird die zentrale Bedeutung der sozialen Beziehung für eine medienbezogene Offene Kinder- und Jugendarbeit hervorgehoben.

Wissenschaftliche/theoretische Basis

Dieses Kapitel ist eine Zusammenfassung des Zusatztextes zu diesem Leitfaden.

In wissenschaftlicher bzw. theoretischer Hinsicht sind sowohl die Begriffe Mediatisierung und Mediensozialisation als auch die fachlichen Grundlagen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit relevant.

- **Mediatisierung** ist ein Metaprozess, der eine historisch neuartige und tiefgreifende mediale Durchdringung der Gesellschaft bedeutet. Dieser steht in Wechselwirkungen mit den anderen Metaprozessen Globalisierung, Individualisierung und Kommerzialisierung (Stichworte Social Media und Kommerzialisierung privater Kommunikation). Mediatisierung findet in den verschiedensten Bereichen wie Alltag, Wirtschaft und Politik statt und entgrenzt die räumliche, zeitliche und soziale Reichweite von

Kommunikation.

- **Mediensozialisation:** Digitale Medien sind für Kinder und Jugendliche eine äusserst relevante Sozialisationsumgebung. Medien durchdringen dabei die klassischen Sozialisationsinstanzen Familie, Schule, Peers sowie Kinder- und Jugendförderung. Sie können sowohl als systemverbindend als auch als systemtrennend wirken und damit in Ablösungs- und Vergemeinschaftungsprozessen relevant werden. Im Weiteren sind digitale Medien für die Altersphasen bedeutend: Die Nutzungsweisen und -Intensität digitaler Medien weiten sich mit zunehmendem Alter aus.
- **Fachliche Grundlagen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit:** Die wesentlichen Leitlinien der OKJA sind Freiwilligkeit, Interessen- bzw. Lebensweltorientierung und Partizipation. Freiwilligkeit ist dabei die zentrale Bestimmungsgrösse: Kinder und Jugendliche können die Angebote in Anspruch nehmen, haben jedoch keinen Zwang zur Teilnahme. Die OKJA unterliegt keinen inhaltlichen Vorgaben, sondern orientiert sich an den Interessen und der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie fördert zudem die Mitbestimmung und Mitgestaltung der jungen Menschen, sowohl inhaltlich als auch methodisch. Im Weiteren spielen auch Aneignung und Sozialraumorientierung eine wichtige Rolle. Mit dem Aneignungsbegriff wird davon ausgegangen, dass gesellschaftliche Erfahrungen während des Herstellungsprozesses von menschlichen Produkten in diese eingeschrieben werden. Menschliche Gegenstände "enthalten" also die Erfahrungen der Gesellschaft. Indem sich das Subjekt aktiv (praktisch oder kognitiv) mit der Umwelt auseinandersetzt, eignet es sich diese gesellschaftlichen Erfahrungen an und entwickelt so seine Persönlichkeit.

Das Konzept der sozialräumlichen Jugendarbeit knüpft an Sozialisationsprozesse von Heranwachsenden an, die geprägt sind von Individualisierung und Pluralisierung. Angesichts dessen müssen die Subjekte zahlreiche Entscheidungen treffen und insbesondere auch ihre Identität selbst (mit-)gestalten. Dies – ebenso wie die Aneignung der Umwelt – geschieht im Sozialraum. Angesichts der umfassenden Mediatisierung der jugendlichen Lebenswelt kann der Sozialraum dabei mit relationalen Raumkonzepten gefasst werden. Raum ist hierbei bestimmt durch Bausteine (Lebewesen und Objekte) und ihre Beziehungen zueinander und wird konstituiert durch die Subjekte. Insbesondere werden damit auch mediatisierte Räume wie zum Beispiel Gruppen auf Social Media umfasst.

Konsequenzen für die Offene Kinder- und Jugendarbeit

Dieses Kapitel ist eine Zusammenfassung des Zusatztextes zu diesem Leitfaden.

Die pädagogischen Konsequenzen wirken sich auf die Ebene der Adressat_innen und die gesellschaftliche Ebene aus. Eine OKJA, die Kinder und Jugendliche adäquat begleiten will, muss berücksichtigen, dass die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen – also die Adressat_innen – umfassend mediatisiert ist. Daher muss auch die OKJA selber im gleichen Masse mediatisiert sein, mit Blick auf die Beziehungsarbeit wie auch auf zeitlich begrenzte Angebote. Die OKJA kann Kinder und Jugendliche darin begleiten, ihnen (mediatisierte und physische) Orte als Experimentierräume zur Verfügung zu stellen. Sie kann auch verschiedene Bausteine zur Konstruktion von Sozialräumen anbieten und die Kinder und Jugendlichen in der Beziehungsarbeit begleiten. Hierbei sind – auch mediatisierte – Orte wie Social-Media-Gruppen, Hashtags, WLAN im Jugendtreff und auch alternative Kommunikationsformen wichtig. Das Medienhandeln muss ebenso eine Querschnittsaufgabe sein, in dem mediatisierte Kommunikation und Medienhandeln konzeptionell in Angeboten mitgedacht wird und mediatisierte Aneignungsprozesse ermöglicht werden. Zudem können und müssen auch Formen "digitaler" Jugendkultur ein eigener Gegenstandsbereich der OKJA sein und sich in Angeboten zeigen.

Lebensweltorientierung kann auch heissen, dass auch kommerzielle Plattformen benutzt werden. Nach Möglichkeit sind auch alternative, quelloffene Plattformen und Technologien zu nutzen. Auf der gesellschaftlichen Ebene zeichnet sich die OKJA durch ihre Subjektorientierung aus, sie richtet ihren Fokus aber auch auf die politischen und wirtschaftlichen Systeme, in welchen Kinder und Jugendliche aufwachsen. Weil digitale Medien, Plattform und Software durch wenige globale, profitorientierte Unternehmen gestaltet und angeboten werden, kommt ihnen Systemcharakter zu. Die OKJA kann dazu beitragen, dass Kinder und Jugendliche digitale Medien systemisch einsetzen und sich (wieder-)aneignen. Die Konsequenzen in professioneller Hinsicht betreffen vor allem das Verhältnis zwischen Professionellen, Organisationen und Adressat_innen der OKJA. Es gilt abzuklären, welche Chancen und Risiken digitale Medien für die Organisationen, die Fachpersonen und ihr professionelles Handeln sowie die Kinder und Jugendlichen haben.

Für weiterführende Informationen zum wissenschaftlichen und theoretischen Hintergrund sowie den Konsequenzen für die Offene Kinder- und Jugendarbeit wird unbedingt empfohlen, den Zusatztext zu diesem Leitfaden zu lesen. Diese Ausführungen werden freundlicherweise von Eike Rösch (<https://eike.io/>) und Olivier Steiner zur Verfügung gestellt.

Empfehlungen für die Praxis

Vorbereitung

Der professionelle Umgang mit digitalen Medien erfordert eine ebensolche Herangehensweise. Dies bedingt ein strukturiertes Vorgehen, um Massnahmen fachlich begründet und systematisch anzugehen. In diesem Kapitel findet man Vorschläge und Hinweise, wie eine Konzeptentwicklung zum Einbezug von digitalen Medien in die Arbeit der OKJA angegangen werden kann. Mehr als bei anderen Themen, zu denen bisher Konzepte entwickelt wurden, zeichnet sich die Arbeit mit digitalen Medien durch einige Besonderheiten aus. Wegen der schnellen Entwicklung von Hard- und Software ist darauf zu achten, Konzepte nicht auf einzelne Anwendungen oder Geräte zu fokussieren (z.B. Facebook-Konzept, WhatsApp-Konzept). Dabei ist es wichtig, zu definieren, was festgelegt und was bewusst offen gelassen wird.

Grundhaltung

Als Grundlage für die Standortbestimmung dienen die folgenden, aus den obigen Ausführungen abgeleiteten Grundsätze. Sie begleiten die darauffolgenden Prozessschritte.

- Digitale Medien sind ein fester Bestandteil der jugendlichen Lebenswelt. Sie sind für Jugendliche (und die Gesellschaft) nicht mehr wegzudenken. Jugendliche nutzen diese täglich selbstverständlich. Im Sinne des akzeptierenden Ansatzes müssen ihnen die Jugendarbeitenden nichts "abgewöhnen". Vielmehr begleiten sie die Jugendlichen in der täglichen Nutzung und bieten Inputs zum Umgang mit digitalen Medien. Dies kann selbstverständlich auch Projekte beinhalten, welche den Gewinn von Nutzungspausen von digitalen Medien aufzeigen.
- Mut zum Ausprobieren! Eine sorgfältige Vorbereitung der Nutzung digitaler Medien schützt nicht vor Herausforderungen und Überraschungen. Im Umgang mit digitalen Medien ist daher eine interessierte, kritische Haltung, der Mut, Neues auszuprobieren und die Erlaubnis, Fehler zu machen und aus ihnen zu lernen eine Grundvoraussetzung.
- Digitale Medien bieten den Jugendarbeitenden Möglichkeiten, um mit Jugendlichen in Kontakt zu kommen oder bestehende Kontakte zu pflegen. Die Kommunikation über digitale Medien kann jedoch nur bedingt den (Erst-)Kontakt in der Offline-Welt ersetzen. Gleichwohl kann sie für Jugendliche eine niederschwellige, jugendgerechte Methode sein, mit Jugendarbeitenden zu kommunizieren.

Standortbestimmung

Um mit digitalen Medien zu arbeiten benötigt man einen Plan sowie Ressourcen (Personalstunden, Finanzen für Technik (z.B. für Smartphones), Software, Miete Cloud etc.), diesen umzusetzen. Um diesen Plan (z.B. Konzept, Leitbild) zu erstellen und dafür an Ressourcen zu gelangen, sollte eine Standortbestimmung vorgenommen werden. Dabei ist es sinnvoll, folgende Fragen zu klären:

- Besteht Druck (seitens Jugendlichen (Bedürfnis), Gemeinde, Jugendkommission, bestehendem Leitbild etc.), welcher fordert, möglichst bald auf digitalen Medien aktiv zu werden und mit ihnen zu arbeiten? Kann man? Möchte man? Muss man? Ist es sinnvoll? Falls Ja: Kann man es mit bestehenden Ressourcen leisten?
- Ist Offenheit, gar Bewusstsein im Team/in der Institution vorhanden? Falls Nein: Benötigt es Sensibilisierung? Welche Punkte werden kritisch gesehen?
- Ist (technisches) Wissen vorhanden? Falls Nein: Wie/woher bekommt man es?

Hilfsmittel zur Standortbestimmung

Um diesen Fragen systematischer nachzugehen, empfehlen wir zur Standortbestimmung die Checkliste (http://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/user_upload/Broschüren_Flyer/Broschüre_Medienkompetenz_Heime/Broschüre_Medienkompetenz_Heil_Sozial_Sonderpaedagogik.pdf) der Broschüre "Förderung von Medienkompetenz in Institutionen für Kinder und Jugendliche mit besonderen Bedürfnissen – Leitfaden zur Standortbestimmung" von Jugend und Medien (<http://www.jugendundmedien.ch>). Die Broschüre richtet sich in erster Linie an sozialpädagogische Institutionen mit Klienten mit speziellen Bedürfnissen und dient dem Erkennen des Handlungsbedarfs, dem Anstossen der Konzeptentwicklung und der Zieldefinition als Team. Sie kann aber auch gut in den Arbeitsalltag der OKJA übertragen werden. Ziel der Broschüre ist, durch einen Fragebogen fehlende Ressourcen auf diversen Ebenen sichtbar zu machen. Ab Seite 11 können Fragen beantwortet werden. Für die OKJA sind folgende Bereiche relevant: A, B, C, D, E, F, (G, falls es z.B. ein offenes WLAN im Jugendtreff gibt), K, L (im Sinne der Datenablage) und M (P und Q je nach Angeboten).

Der Handlungsbedarf

Nach der Standortbestimmung gilt es, daraus den Handlungsbedarf abzuleiten. Wurde die Standortbestimmung anhand der oben erwähnten Broschüre gemacht, bietet sich die Auswertung auf Seite 20 dazu an. Die Erfahrung zeigt, dass es hilfreich ist, den Handlungsbedarf aus zwei Perspektiven zu betrachten:

| 1. Perspektive: Nutzen für die Institution | 2. Perspektive: Nutzen für die Zielgruppen |
|--|--|
| <p>Hier stellt sich die Frage, wie die digitalen Medien die eigene alltägliche Arbeit beeinflussen und vereinfachen können. Einerseits wird beispielsweise Datenschutz/-sicherheit ein Thema. Oder wie man zu Support bei technischen Problemen kommt. Andererseits geht es darum, eigene Arbeitsabläufe zu vereinfachen (bspw. bei der Bekanntmachung von Angeboten, Datenverwaltung) oder zeitgemässe Formen von Öffentlichkeitsarbeit und Vernetzung anzuwenden. Dabei lassen sich mit einfachen Mitteln Ressourcen und somit Zeit sparen, ein grösseres Publikum erreichen sowie weiterer Nutzen generieren.</p> | <p>Wie erwähnt sind digitale Medien ein fester Bestandteil jugendlicher Lebenswelten. Deshalb muss festgelegt werden, mit welchen Angeboten und Massnahmen die Zielgruppen unterstützt und begleitet werden wollen. Die Aktionen können dabei von niederschwelliger Bekanntmachung von Infos via Videos und Bilder, über das Angebot von Online-Beratung bis zu medienpädagogischen Workshops gehen (siehe Ziele).</p> |

Diese beiden Ebenen sollen bei der Differenzierung helfen, wer von zukünftigen Entwicklungsschritten profitiert und uns daran erinnern, dass nicht nur die Zielgruppen der OKJA, sondern auch die Jugendarbeitenden selbst vom Einbezug digitaler Medien profitieren. Zusammen mit den Resultaten der Selbsteinschätzung (Broschüre) können nun konkrete Ziele definiert werden.

Diese Perspektiven sollen zudem darauf sensibilisieren, dass digitale Medien nicht nur im Umgang mit Jugendlichen mitbedacht werden müssen, sondern auch allgemein im Arbeitsalltag – und dass sie nebst viel Nutzen auch Herausforderungen mit sich bringen. Mit diesem Bewusstsein kann man mit Hilfe der Resultate der Selbsteinschätzung (siehe Broschüre) konkrete Ziele sowie die Vorgehensweise, um diese zu erreichen, definieren.

Zieldefinition als Team

Ziele bauen jeweils auf einer Standortbestimmung auf und sind individuell auf die Stelle abgestimmt. Ziele können sich u.a. an folgenden Richtwerten orientieren und wie darauffolgend erläutert formuliert oder strukturiert werden.

1. Alle Angebote und Projekte über SNS bewerben

Über die SNS-Profile werden Informationen verbreitet sowie Angebote und Projekte beworben.

2. Beziehungsarbeit leisten

Durch Besuche von Profilen und Rückmeldungen an die Jugendlichen in der Offline-Welt erfahren diese Interesse an ihrer Person und ihrem Auftreten in der Online-Welt.

3. Ansprechperson in der online Welt sein

Durch die SNS-Profile erkennen Jugendliche, dass sich auch Erwachsene auf SNS aufhalten und für Fragen zur Verfügung stehen.

4. Prävention leisten

Es werden Informationen zum sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit neuen Medien und anderen aktuellen Themen veröffentlicht.

5. Angebote mit den Möglichkeiten von SNS kombinieren

Durch die Möglichkeit, Umfragen zu starten und Feedbacks einzuholen, vereinfachen SNS die Partizipation. Z.B. können beim mobilen Kino in Uster Jugendliche über SNS abstimmen, welcher Film an welchem Ort gezeigt werden soll.

6. In der "Erwachsenen-Welt" informieren

Durch Aufklärung in Schulen und anderen Institutionen oder organisieren von Infoveranstaltungen oder Elternabenden.

7. Medienkompetenz vermitteln

Jugendliche werden darin unterstützt, digitale Medien selbstbestimmt, kreativ und kritisch zu nutzen und zu gestalten.

Strukturierung nach Aufgaben

Nutzen der digitalen Medien als Arbeitsinstrument

- **Kommunikationsinstrument**

Informationsverbreitung über Institution via Newsletter an Schlüsselpersonen (Öffentlichkeitsarbeit) etc., Werbung über Angebote, Anlässe etc., Aufruf zur Mitgestaltung eines Projektes, usw

- **Vernetzung**

Kontakt zu anderen Jugendarbeitenden und Sozialarbeitenden knüpfen, sich mit ihnen austauschen und an gemeinsamen Projekten arbeiten.

- **Adressbuch**

Viele Anwendungen bieten praktische Möglichkeiten, online die Verwaltung der Kontaktdaten von Jugendlichen, Netzwerkpartner_innen etc. zu verwalten und diese miteinander zu verknüpfen. Auch kann die Verbindlichkeit insbesondere bei Jugendlichen höher sein, wenn man sie über Kanäle, welche sie nutzen, kontaktiert.

Hier bei ist es wichtig, den Datenschutz zu beachten (siehe Umgang mit rechtlichen Themen).

Nutzen der digitalen Medien als Arbeitsfeld

- **Am Puls der Zielgruppe durch stille Beobachtung**

Via eigene Profile auf SNS erhalten Jugendarbeitende Einblick in die Lebenswelt ihrer Zielgruppe, bekommen mit, wie diese genutzt werden und welche Themen aktuell sind (sofern die SNS die Möglichkeit bietet, das eigene Profil mit dem anderen zu verknüpfen). Auch wenn einiges nicht verstanden wird, bietet dies doch Anknüpfungspunkte für die Beziehungsarbeit.

■ **Beziehungsaufbau durch Interaktion mit Zielgruppe**

Kommunizieren der Nummer/des Profilenames sowie (Online-)Kontaktzeiten, melden bei bestehenden Kontakten. Jugendliche sollten bei SNS nicht ungefragt als "Freund*in" hinzugefügt werden.

■ **Sozialarbeiterisches Handeln in Lebensräumen (z.B. Prävention)**

Zur Verfügung stellen von relevanten Informationen. Problematisches Verhalten beobachten und Kontaktmöglichkeiten bieten oder sogar intervenieren.

■ **Aktivieren (Partizipation der Zielgruppe)**

Ausschreiben von Projekten oder Ressourcen (Wissen, Geräte, Räume, Finanzen etc.) und zu Partizipation aufrufen.

Diese Liste ist nicht abschliessend zu verstehen. Viele weitere Anwendungen und Arbeitsweisen sind möglich.

Strukturierung nach Partizipationsstufen digitaler Medien

Nicht jede Jugendarbeitsstelle muss zur medienpädagogischen Fachstelle werden. Daher taucht bei der Zielformulierung oft die Frage auf, ob es ein "Muss" (Was müssen wir machen?), "Soll" (Was sollen wir machen?) oder "Darf" (Was dürfen wir machen?) ist. Daher werden an dieser Stelle drei Stufen des Einbezugs digitaler Medien in den Arbeitsalltag einer Jugendarbeitsstelle skizziert. Dabei kann die erste Stufe als minimale Anforderung angesehen werden. Natürlich obliegt es jeder Organisation selbst zu bestimmen, welcher Einbezug sie als Standard festlegt. Jedoch sind sich die Fachgruppe Neue Medien des DOJ, diverse Autoren und Dachorganisationen einig, dass ein minimaler Einbezug digitaler Medien für Jugendarbeitende unumgänglich ist.

Neben rein konzeptuellen Überlegungen spielen hier auch die Einstellung respektive Offenheit einzelner Mitarbeitenden mit. Konkret ist hier entscheidend, wie viel eine Stelle bereit ist zu investieren und als wie wichtig die Vermittlung von Medienwissen oder Medienkompetenz angesehen wird.

1. Stufe: Einfacher Nutzen (Minimal)

Die wichtigsten Informationen über die Jugendarbeitsstelle (Ort, Öffnungszeiten, Kontaktangaben, Projekte etc.) sind im Internet abrufbar und werden aktuell gehalten (Website und/oder SNS-Profil, das unter Anderem die frühere Rolle der Website übernehmen kann). Alle Team-Mitglieder haben eine eigene Handynummer (nicht die private) und sind (zu einer definierten Zeit) in der Woche erreichbar – hier sind sich Fachpersonen ihrer Vorbildrolle bewusst und beantworten z.B. WhatsApp-Anfragen nicht um 2 Uhr in der Nacht. Diese Stelle ist offen für Kontaktaufnahme über digitale Medien (WhatsApp, Chat etc.) und führt darüber auch kurze Gespräche.

■ **Wissen**

- Umgang mit dem Smartphone und Computer
- Wie nutzen Kinder- und Jugendliche digitale Medien?
- Kenntnisse über die SNS, die verwendet werden

■ **Material**

- Smartphones je Fachperson
- Internetzugang
- zeitgemässer Computer am Arbeitsplatz

■ **Zeit**

- nicht mehr oder weniger als ganz ohne digitale Medien

2. Stufe: Einbezug in die alltägliche Arbeit (Normal)

Ein nächster Schritt zur Vertiefung besteht in der aktiven Nutzung digitaler Medien. Die Möglichkeiten der Kommunikation, welche die SNS bieten, werden aktiv genutzt, um Kontakte aufzunehmen und zu pflegen. Anlässe und Projekte mit den Möglichkeiten der digitalen Medien verbinden. Diese Stelle ist offen für die Kontaktaufnahme per Chat und führt darüber auch kurze Gespräche. Andere Dienste wie YouTube oder Twitter werden gelegentlich eingesetzt und ins Profil eingebunden.

- **Wissen**
 - alles der Stufe 1
 - die Funktionsweise der aktuell relevanten SNS
 - Medienbotschaften selber herstellen
- **Material**
 - wie Stufe 1
- **Zeit**
 - Die Zeit, die notwendig ist, um sich das vorausgesetzte Wissen anzueignen.
 - Je nach Umfang und Nutzung der SNS. Gegenüber der Stufe 1 wird da aber kaum zusätzlicher Zeitaufwand entstehen, da eine sinnvolle Nutzung an anderen Orten zu Zeiteinsparungen führen wird.
 - Auf aktuellem Stand bleiben kann erfahrungsgemäss schon 1 Stunde pro Woche Zusatzaufwand bedeuten.

3. Stufe: Integration (Maximal)

Wer eine vertiefte Auseinandersetzung nicht scheut und sich mutig den Möglichkeiten stellt, kann in der Nutzung von digitalen Medien weiter gehen. Fachpersonen eröffnen sich bei Bedarf personalisierte Profile und stehen auch online als Person zur Verfügung. Dabei bieten sie Beratungszeiten über verschiedene (Chat-)Kanäle an und planen Projekte und Aktionen mit engem Einbezug von digitalen Medien. So werden die Möglichkeiten digitaler Medien genutzt, um Grundsätze der OKJA wie Lebensweltbezug und Partizipation anzuwenden und neu zu interpretieren. Wenn Jugendliche ihre Ideen für Veranstaltungen und Workshops einbringen und diese oder gar die digitalen Inhalte der OKJA mitgestalten sowie die digitalen Plattformen mitbetreuen können, ist es oft gewinnbringend. Diese Umschreibung ist nicht abschliessend und soll zeigen, wie vielfältig die Nutzungsmöglichkeiten sein können. Wann und wie schnell die einzelnen Stellen damit beginnen, digitale Medien in ihre Arbeit einzubauen, ist daher sehr individuell.

mögliche Beispiele

- Jugendinfo-App (<http://tatentraeger.ch/projekt/jugendinfo/>) mit definierten Chat-Beratungszeiten
- Ein virtueller Jugendtreff in einer Minecraft Welt, ein Stellenspezifischer Clan in einem Onlinespiel
- Von Jugendlichen organisierter Gametreff (<http://gametreff.ch/>)
- Jugendliche bloggen (<https://doj.ch/ueber-die-herausforderung-mit-jugendlichen-im-rahmen-von-schulworkshops-zu-bloggen/>) mit Unterstützung einer OKJA über den Medientag an ihrer Schule
- Partizipativer Videojournalismus (<https://doj.ch/videojournalismus/>) mit Jugendlichen
- Jugendredaktion (<https://doj.ch/modellprojekt-jugendinfo/>) zur Gestaltung der Jugendinfo App
- Wearable-Workshop (<https://doj.ch/wearables-in-der-jugendarbeit-ein-innovativer-weg-2-teil-rueckblick-aufs-projekt/>) für Jugendliche
- Jugend hackt (<https://doj.ch/jugendhackt-ch/>) Veranstaltung

Die notwendigen Ressourcen werden hier nicht aufgelistet. Eine Stelle, die mit dieser Partizipationsstufe arbeiten will, braucht Fachpersonen mit einem entsprechenden Wissensstand, reserviert sich an regelmässigen Teamsitzungen Zeit für den Austausch und nutzt SNS, um auf dem aktuellen Wissensstand zu sein.

Alltag

Einbezug der Jugendlichen

Kinder und Jugendliche bieten ein überdurchschnittlich hohes Potential, Bereitschaft und Motivation bezüglich Mitgestaltung von Projekten im Bereich der digitalen Medien. Unter anderem, weil sie von digitalen Medien fasziniert und im Umgang mit der Technik gut vertraut sind. Daher haben sie oft selbst viele Ideen, wenn sie gefragt werden. Die Partizipation kann dabei von Mitbestimmung der Regeln zu digitalen Medien über Mitgestaltung von digitalen Inhalten auf Plattformen der Institution bis hin zur Betreuung der digitalen Plattformen des Jugendtreffs gehen. Im Punkt oberhalb gibt es einige Beispiele.

Für hochschwelligere Projekte bieten viele Websites Ideenanstösse, wie beispielsweise der Medienpädagogik Praxis-Blog (<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/>).

Beschreibung der Tätigkeiten

Wie hier beschrieben, kann man auf verschiedene Weise mit digitalen Medien arbeiten. Den Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt. Um digitale Medien produktiv zu nutzen, sollte jedoch die Frage des Zeitaufwands beachtet und die Tätigkeit mit klaren Zielen umrissen werden, nicht zuletzt wegen der Schonung der vorhandenen Ressourcen. Viele Tätigkeiten bieten auch Chancen für den Einbezug der Jugendlichen.

1. Pflege und Aktualisierung des Profils

Nutzer*innen-Profil einrichten, Angebote beschreiben, Projekte veröffentlichen, Neuigkeiten mitteilen, auf Veranstaltungen hinweisen

2. Pflege von Offline-Kontakten

Kontakte pflegen durch Hinterlassen von Meldungen und Kommentaren bei Jugendlichen, die man kennen gelernt und lang nicht mehr gesehen hat. Möglichkeiten nutzen, über SNS zu kommunizieren, wenn man einzelne Jugendliche (z.B. im Rahmen einer Projektarbeit) kontaktieren will.

3. Profile ansehen (aktive und stille aufsuchende Arbeit)

Profile digitalen Freund*innen ansehen oder Feedbacks geben, falls Sicherheitsregeln nicht beachtet werden (die grösste Wirkung erreicht man Face to Face). Profile geben auch Auskunft über Jugendliche, mit denen man im Kontakt steht und liefern so auch Gesprächsstoff für Offline-Kontakte. Ausserdem entdeckt man so, was aktuell bei Jugendlichen angesagt ist.

4. Partizipation von Jugendlichen

Online Projekte ausschreiben und Jugendliche aktiv bei der Gestaltung von Online-Inhalten einbinden. Jugendliche Jugendliche in der Nutzung und Gestaltung digitaler Medien schulen.

5. Posten von Blogs

Zu verschiedenen Themen Informationen in einem Blog veröffentlichen, beispielsweise zum sicheren Umgang mit SNS.

6. Information

Erwachsene über SNS informieren und Jugendlichen deren Funktion erklären.

7. Vernetzung und Austausch

Verschiedene Gruppen, die auf den einzelnen Plattformen gegründet wurden haben zum Ziel, Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien auszutauschen. Dieser Austausch hilft, den Umgang mit digitalen Medien zu reflektieren und weiterzuentwickeln. Ausserdem gibt es die Fachgruppe Digitale Medien des DOJ und die Konferenz openCON.

Technische Mittel in der digitalen Jugendarbeit

Eine wichtige Grundlage für jegliche Aktivität in der digitalen Jugendarbeit sind die richtigen technischen Werkzeuge. Es gilt zu planen, welche Online-Plattformen, Software, Apps, Websites und Geräte für die geplante Aktivität am geeignetsten sind. Situationsbedingt sind ganz unterschiedliche Mittel sinnvoll und die Angebotslandschaft wandelt sich ständig. Es ist daher an dieser Stelle nicht zweckdienlich, eine Empfehlung spezifischer Werkzeuge zu erstellen zu Social-Media-Kanal, Website-Systemen, Betriebssystemen, Geräten o.ä.

Reflexion

Herausforderungen

Unbestritten bemühen digitale samt unzähligen Chancen auch verschiedenste Herausforderungen. Nebst technischem Wissen zur Bedienung und der schnell vergehenden Zeit während der Nutzung ist nicht zuletzt der Datenschutz eine Thematik, welche leidenschaftlich diskutiert wird.

1. Ziellose Nutzung

Lieber kein Profil, als ein totes Profil. Ziele der Nutzung von digitalen/sozialen Medien sollten überlegt sein. Nutzung ohne Ziel und Sinn schadet mehr, als es hilft.

2. Fehlendes Know-how

Fehlendes Know-how in der Technik und der Anwendung. Daher die Ressourcen in der Organisation klären, Weiterbildung intern zum Thema durchführen, Verantwortung klären. Zusammenarbeit mit Fachleuten.

3. Ängste vor digitalen Medien

Oft müssen auch Ängste abgebaut werden. Generationsunterschiede beachten.

4. Neu entstehende Risiken durch Nutzung

- Breitere Öffentlichkeit hat Zugang zu Daten. Schnellere und massivere Verbreitung der Daten, sie sind praktisch nicht mehr löscherbar. Veröffentlichte Informationen sind nicht mehr kontrollierbar, dies kann zum Selbstläufer werden.
- Durch die Präsenz im Netz kann eine Organisation auch kritisch konfrontiert werden, und dies auch in der Öffentlichkeit (z.B. negative Kommentare).
- Die Nutzung ist zeitaufwendig. Verbrauch von Ressourcen (Zeit und Geld) durch Auseinandersetzung mit Aspekten der Technik und Anwendung. Will und kann man die benötigte Zeit dafür aufbringen? Wo investiert man wieviel Zeit (z.B. wie viel Zeit bin ich online auf Facebook vs. mache ich direkt was mit den Kids?). Zieht man Fachleute hinzu oder macht man interne Weiterbildungen zum Thema? Wird dies eventuell auch eine Geldfrage?
- Wie geht man mit den schützenswerten Daten der Jugendlichen um (z.B. Fotos, Telefonnummern)? Beachtung von rechtlichen Aspekten. Anwaltschaftliches Handeln: Jugendarbeitende handeln im Sinne und Schutz ihrer Zielgruppen, was bedeuten kann, dass man sich bei solchen Fragen nicht einfach nur an das Gesetz hält, sondern dies sensibler auslegt. Güterabwägung beachten: 1. Wille/Schutz des/der Betroffenen; 2. Schutz Dritter; 3. Beachtung der elterlichen Sorge; 4. Verantwortung gegenüber Räumen/Ordnungsinteresse. Regeln digitaler Medien beachten: Was gilt es zu beachten beim Online-stellen von Bildern und Filmen? Welche Informationen der Institutions-Website sollen von wem einsehbar sein?

5. Achtsamkeit

Umgang mit den Zielgruppen im Netz (Kommunikation), Umgang mit Personendaten, behutsamer Zugang zu ihren Welten. Z.B. Dilemma Mahnungen wegen heikler Bilder: Ermahnung kann moralisierend wirken, nicht einschreiten kann sozialarbeiterisch falsch sein. Was, wenn man die Person nicht kennt: stattdessen online ansprechen? Dies hat eventuell keine oder eine ungewollte Wirkung.

6. Abgrenzung

Präsenz, Erreichbarkeit und Reaktionszeit auf den digitalen Medien regeln sowie kommunizieren (z.B. im WhatsApp-Status). Keine privaten Kontakte herausgeben (z.B. privates FB-Profil oder private Telefonnummer).

7. Niederschwelligkeit

In welcher Sprache wird kommuniziert? Hochdeutsch kann als lehrerhaft wahrgenommen werden, Dialekt wird nicht von allen verstanden. Flyer mit Text werden nicht gelesen, Reaktion vor allem auf Bilder.

Umgang mit rechtlichen Themen

In der Arbeit mit Kinder und Jugendlichen sollte man den Datenschutz noch sensibler als anderswo auslegen, nicht zuletzt auch aufgrund der Vorbildfunktion, welche man innehat. Und doch sollte man sich nicht einschüchtern lassen und das Thema pragmatisch angehen. Beispielsweise ist es nötig, die Jugendlichen um Erlaubnis zu fragen, wenn man Bilder und Filme von ihnen erstellt und sie dann z.B. ins Internet stellen möchte. Bei Minderjährigen ist die Erlaubnis der Erziehungsberechtigten erforderlich. Zur Veröffentlichung von Fotos findet man auf der Webseite des Eidgenössisches Datenschutz- und Öffentlichkeitsbeauftragter (EDÖB) Leitlinien (https://www.edoeb.admin.ch/edoeb/de/home/datenschutz/Internet_und_Computer/veroeffentlichung-von-fotos.html). Weiterführende Infos zu Datenschutz & -Sicherheit bietet ein Digital-Ratgeber Ratgeber (http://www.woz.ch/system/files/epaper/woz/pdf/woz_17_35_digi-ratgeber.pdf) der WOZ.

Die Frage des Zeitaufwands

Bei Jugendarbeitsstellen, in denen wenig Wissen vorhanden ist, muss die Vertrautheit mit dem Medium erst aufgebaut werden. Dies kann zeitaufwendig sein. Eine gute Möglichkeit, sich das technische Wissen anzueignen, ist, dieses gleich bei den eigentlichen Experten, den Jugendlichen, abzuholen. Mit ein bisschen Geschick und Offenheit entstehen dabei schon gewinnbringende Gespräche über den Gebrauch von neuen Medien. So kann das zeitaufwendige Kennenlernen der einzelnen Funktionen mit Beziehungsarbeit kompensiert werden. Der so entstandene Dialog kann später vielleicht in ein erstes Projekt im Bereich der digitalen Medien einfließen.

Der wohl beste und einfachste Weg ist, sich selbst in das Abenteuer zu werfen und sich privat auf den einzelnen Plattformen aufzuhalten und so ihre Möglichkeiten und Tücken kennen zu lernen. So bleibt dann nur noch die fachliche Reflexion dieser Möglichkeiten, um sie im Arbeitsumfeld einfließen zu lassen.

Wenn der Umgang mit den Medien zur Gewohnheit geworden ist, bleibt der zeitliche Aufwand für das neue Medium nur noch minimal (1h/Woche). Auf SNS können Sachen erledigt werden, die woanders wegfallen. Dazu zählt: Flyer veröffentlichen, Jugendliche an einen Termin erinnern, Aktionen nachbearbeiten, Mails verschicken usw. Da diese Zeit sowieso aufgebracht werden muss, beansprucht sie keine zusätzlichen Ressourcen. Richtig angewendet, bieten SNS sogar die Möglichkeit, Zeitressourcen zu sparen.

Unterstützungsmöglichkeiten für Jugendarbeitsstellen

Die Fachgruppe Neue Medien (<http://www.medienblog.doj.ch>) des DOJ steht bei Fragen rund um digitale Medien gerne zur Verfügung. Bei Bedarf leitet sie Anfragen an geeignete Stellen weiter.

Fazit und Tipps

- Stetige Auseinandersetzung/Reflexion im Team bzw. in der Institution ist wichtig.
- Verantwortungen/Kompetenzen im Team/Institution/Organisation klären
- Zusammenarbeit mit Fachleuten ist wichtig: Bei technischen und anwendungsspezifischen Problemen schnell Hilfe holen, Praxis-Know-how bei Institutionen, welche schon mit den Instrumenten arbeiten, einholen.

- Kritikfähigkeit/gesunde Fehlerkultur: Angst überwinden, sich zu öffnen, sich zu zeigen. Keine Angst, es könnte unprofessionell wirken, wenn man Hilfe holt. Jugendarbeitende können nicht ALLES!
- Sich bewusst dafür oder dagegen entscheiden: Klären und begründen, weshalb. Falls Ja: Genügend Ressourcen dafür bereit stellen.

Anhang

Literaturhinweise/Quellen

- James-Studien der ZHAW (https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/?pk_campaign=shortlink&pk_kwd=www.zhaw.ch%2Fpsychologie%2Fjames)
- Jugend und Medien (<http://www.jugendundmedien.ch>) – Das Informationsportal zur Förderung von Medienkompetenzen
- Jugendinfo-App (<http://tatentraeger.ch/projekt/jugendinfo/>)
- Medienpädagogik Praxis-Blog (<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/>)
- Eidgenössisches Datenschutz- und Öffentlichkeitsbeauftragter (EDÖB) (<https://www.edoeb.admin.ch/>)
- Digital-Ratgeber (https://www.woz.ch/system/files/epaper/woz/pdf/woz_17_35_digi-ratgeber.pdf) der WOZ
- Fachgruppe Neue Medien (<http://www.medienblog.doj.ch>) des DOJ
- Quali-Tool (<https://www.quali-tool.ch/home.html>): Instrument zur Darstellung der Leistungen der OKJA und die davon abzuleitende Wirkung bei der Zielgruppe anhand eines Wirkungsmodells (Anleitung dazu (https://doj.ch/wp-content/uploads/DOJ_Leitfaden_online_def.pdf)). Herausgegeben vom Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz DOJ (<https://doj.ch/>).

-
- Der Inhalt ist verfügbar unter der Lizenz "Creative Commons" „Namensnennung – nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen“, sofern nicht anders angegeben.

Nutzen für Jugendliche

Aus DOJ-Medienwiki

Digitale Medien bieten den Jugendlichen vieles, was in der Lebensphase im Alter zwischen 12 und 17 Jahren für sie wichtig ist.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Vernetzt sein
- 2 Kontakt zu Freunden
- 3 Immer auf dem Laufenden
- 4 Zugehörigkeit und Integration zu Gleichaltrigen (Entwicklungsaufgabe)
- 5 Neue Freunde finden
- 6 Die Welt wird kleiner
- 7 Selbstdarstellung/Identitätssuche: Wer bin ich? Wie will ich mich darstellen? (Entwicklungsaufgabe)
- 8 Anonymität
- 9 Gestaltung eigener Räume/Loslösung, Abgrenzung von den Eltern (Entwicklungsaufgabe)

Vernetzt sein

Soziale Netzwerk Seiten (SNS) generell befriedigen in gewisser Weise eines der tiefsten menschlichen Bedürfnisse: Nämlich jenes, mit anderen Menschen verbunden, vernetzt zu sein.

Kontakt zu Freunden

Nebst der Möglichkeit, alte Bekannte über SNS wieder zu finden oder mit ehemaligen Schulkolleg*innen in Kontakt zu bleiben, können Jugendliche über die verschiedenen SNS-Funktionen jederzeit mit ihren Freunden in Kontakt sein. So wird beispielsweise mit WhatsApp dort weiterdiskutiert, wo man in der Schule aufgehört hat.

Immer auf dem Laufenden

In Echtzeit erfahren Jugendliche, wer welche Musik hört, wer welche Schuhmarke toll findet und wer wann an welches Konzert geht. Kurz: Sie können schauen, wer welche Interessen hat und was gerade in ist. Ausserdem sehen sie, wer mit wem eine Beziehung hat oder zwischen wem gerade ein Streit im Gange ist. Denn ganz viele emotionale Dinge spielen sich auf SNS ab.

Zugehörigkeit und Integration zu Gleichaltrigen (Entwicklungsaufgabe)

Mit der Möglichkeit, Gruppen zu bilden (z.B. bei WhatsApp) können sich Jugendliche verschiedene Beziehungsnetze aufbauen. Beziehungen zu Gleichaltrigen aufzubauen, ist eine zentrale Entwicklungsaufgabe im Jugendalter. Eine Beteiligung an ausserschulischen Gesprächen ist einfach möglich. Jugendliche sind so auf dem Laufenden, was gerade so abgeht und fühlen sich integriert.

Neue Freunde finden

Mit Instagram lernen Jugendliche neue Menschen kennen – zumindest in digitaler Form. Über ähnliche Interessen (indem man die Abonnenten eines Musikers "unter die Lupe" nimmt", über die Profile von "richtigen" Freunden oder über die Vorschläge von Instagram) kann man schnell sein Beziehungsnetz erweitern.

Auch Onlinespiele sind hierzu förderlich, denn eine spielerische Interaktion wirkt fast immer vertrauensbildend. Es entstehen spannende Freundschaften, die einem erlauben, sich so zu geben, wie man gerade Lust dazu hat (jung, älter, als Mädchen oder als Junge etc.).

Die Welt wird kleiner

Durch diese soziale Vernetzung scheint die Welt kleiner zu werden und Jugendliche haben über verschiedene Ecken Kontakt zu ganz verschiedenen Leuten. Dies kann unter anderem dann positiv sein, wenn man zum Beispiel etwas verkaufen will oder umgekehrt auf der Suche nach etwas Bestimmtem ist. Denn Nachrichten werden weitergeleitet und landen so zum Teil bei Personen, die man in der realen Welt nicht kennt und somit auch nicht erreicht hätte.

Trends wandern dank YouTube beinahe in Echtzeit um die Welt. Jugendliche können dadurch bei allen "wichtigen Themen" mitreden.

Selbstdarstellung/Identitätssuche: Wer bin ich? Wie will ich mich darstellen? (Entwicklungsaufgabe)

Für Jugendliche, die in einer Phase stecken, in der die eigene Identität und die Frage "Wer bin ich eigentlich?" eine sehr wichtige Rolle spielen, sind SNS (z.B. Instagram, musical.ly, Snapchat oder Onlinespiele) eine spannende Gelegenheit, sich selbst darzustellen, mit der eigenen Identität zu experimentieren und das eigene Profil dem täglichen Empfinden anzupassen.

"Den Drang, sich zu präsentieren, gab es schon vor Facebook: Das Internet ist der Katalysator, aber nicht die Ursache für die virtuelle Selbstdarstellung.“

(Von Gehlen, D. (2010, Juli). Selbstdarstellung im Netz. Das Ego geht online, Süddeutsche.de (Datum des Zugriffs: 23.03.12)).

Durch die recht einfache Möglichkeit, ein eigenes Profil zu erstellen und es mit Fotos, Videos und anderen Inhalten zu füllen, kann man sich selbst darstellen und im Netz präsentieren. Ein Profil ist dabei nichts Statisches. Im Gegenteil, neue Inhalte und Änderungen machen es attraktiv und laden zum Besuch der Seite ein (Freund*innen werden automatisch auf Änderungen hingewiesen). Dabei kann der virtuelle "Freundeskreis" als Clique angesehen werden, welche zur Bestätigung der Selbstdarstellung dient. SNS bieten die Möglichkeit, sich immer wieder neu zu erfinden. Man bekommt direkt Rückmeldungen zum eigenen Auftreten. Kommentare zu den eigenen Fotos und daraus entstehende Diskussionen können Bestätigung oder Ablehnung mit sich bringen. In jedem Fall ist es hier aufgrund einer niedrigeren Hemmschwelle leichter, sich selbst zu präsentieren und dafür ein Feedback zu bekommen als im Offline-Leben.

In dieses Thema fließt ebenfalls die Entwicklungsaufgabe: Übernahme der weiblichen oder männlichen Geschlechtsrolle. Posing-Fotos sind eine sehr verbreitete Form, um das eigene Geschlecht hervor zu streichen oder damit herum zu experimentieren.

Anonymität

Die Anonymität im Internet ist an dieser Stelle ein spannender Faktor. Das Verhalten im Netz ist oft geprägt von einer sinkenden Hemmschwelle.

"Der Benutzer befindet sich meist in einem vertrauten Umfeld, kommuniziert vorwiegend anonym und hat dadurch einen viel größeren Abstand zum Kommunikationspartner. Der Benutzer kann sich viel ungezwungener austauschen. Dies führt unter anderem auch dazu, dass sich sehr viel schneller intimere

Gespräche entwickeln können." (vgl. Artikel Computervermittelte Kommunikation auf Wikipedia) (https://de.wikipedia.org/wiki/Computervermittelte_Kommunikation)

Sicherlich fällt es vielen Jugendlichen im Netz leichter fremde Menschen oder auch das schon lange angehimmelte Mädchen anzusprechen.

Gestaltung eigener Räume/Loslösung, Abgrenzung von den Eltern (Entwicklungsaufgabe)

Dass sich Jugendliche ihr persönliches Umfeld selbst gestalten wollen, sieht man nicht zuletzt an Kinder- bzw. Jugendzimmern. Wie in der privaten Wohnumgebung besteht auch im öffentlichen Raum das Bedürfnis, Plätze oder Orte für sich bzw. die Clique zu entdecken, diese zu nutzen und auch zu gestalten.

Soziale Netzwerk Seiten bieten nun einen Raum, der von den jeweiligen Akteuren durch das eigene Profil bzw. durch den Zusammenschluss in Freundschaften gestaltet werden kann. Unter (bedenkenswert) wenig Beachtung durch die Erwachsenenwelt und somit wenig sozialer Kontrolle können Jugendliche sich hier ungestört zu den unterschiedlichsten Themen austauschen.

Wie auch immer sich die Möglichkeiten in der virtuellen Welt weiter entwickeln – klar ist, Jugendliche werden sich ihre Nischen im Netz suchen um möglichst ungestört von den älteren Generationen ihre Freundschaften zu pflegen und all die grossartigen Möglichkeiten der Neuzeit zu nutzen.

Zurück zum Leitfaden, Grundlagenpapier Digitale Medien in der OKJA

-
- Der Inhalt ist verfügbar unter der Lizenz "Creative Commons" „Namensnennung – nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen“, sofern nicht anders angegeben.

Technische Mittel in der digitalen Jugendarbeit

Aus DOJ-Medienwiki

Hardware vs. Software

Software verliert durch Gebrauch nicht an Wert, ist ressourcenschonender und lässt sich einfacher sichern und ersetzen. Wenn sich ein Problem mit Software lösen lässt, ist dieser Weg grundsätzlich vorzuziehen. So ist zum Beispiel eine Cloud-Datenspeicherung günstiger und einfacher als ein gemeinsamer Server im Büro.

Open Source vs. proprietär Proprietäre Software wird von meist von einer kommerziellen Firma entwickelt und gehört dieser Firma vollumfänglich. Beispiele sind Windows, Office, Photoshop aber auch Facebook, Whatsapp, LinkedIn und viele andere Plattformen. Als Kunde dieser Anbieter kann man von einem klar umrissenen Angebot profitieren. Allerdings sind die Kunden dem Anbieter auch weitgehend ausgeliefert. Wenn es sich um Software oder Online-Dienste handelt können die Nutzungsbedingungen, Kosten, Besitzer und Umfang des Angebots jederzeit ändern. Falls für einen Nutzer diese Änderungen nicht passen, kann dieser nur mit einem anderen Werkzeug komplett neu anfangen. Unter Umständen lassen sich nicht einmal die eigenen persönlichen Daten exportieren.

Bei Open Source Software ist der Quellcode hingegen kostenlos und öffentlich verfügbar. D.h. jede Programmiererin und jeder Programmierer kann das Werkzeug kostenlos einsetzen und anpassen. Dies hat den Vorteil, dass die Kunden nicht von einem Anbieter oder Angebot abhängig wird. Passt das Angebot eines Anbieters nicht mehr kann dieser mit geringem Zusatzaufwand gewechselt werden und das ausgewählte Open Source Produkt kann weiter verwendet werden. Da der Quellcode zudem öffentlich ist, kann eine unabhängige Sicherheitskontrolle durchgeführt werden. Bei Proprietären Lösungen ist das meist nicht möglich.

Wenn immer möglich ist daher eigentlich Open Source Proprietären Lösungen vorzuziehen. Wegen geringerer wirtschaftlichen Auswertbarkeit sind jedoch proprietäre Lösungen technisch oft ausgefeilter und viel schneller produktiv einsetzbar. Daher ist es oft pragmatisch gesehen sinnvoll, ein proprietäres Produkt zu verwenden. Wichtig ist es jedoch dabei zu evaluieren was die Folgen sind, wenn das Produkt seine Zwecke irgendwann in der Zukunft nicht mehr erfüllt. Wichtige Fragen sind da: Können die Daten exportiert werden? Kann der Quellcode bei Geschäftsaufgabe eigenständig weiterverwendet werden? Gibt es Kündigungsfristen oder entstehen bei Vertragsauflösung Kosten? Wie flexibel ist das Werkzeug? Wie anpassbar ist es falls sich in der Zukunft die Anforderungen ändern?

"Standard" vs. "eigene" Lösung

Für die meisten digitalen Anforderungen gibt es heutzutage standardisierte Angebote: Newsletter, Forum, Kalender, Taks-Manager, CRM, Mail usw. Diese sind meist schnell, einfach und sehr kostengünstig einsetzbar. Vor allem für erste Versuche sind solche Mittel sehr empfehlenswert. Nachteile sind (meistens) Proprietärität (siehe oben), oftmals ungeklärten Datenschutz sowie potentiell unflexibler Funktionsumfang. Falls sich im Laufe der Anwendung eine wichtige neue Anforderung ergibt, welche das Werkzeug nicht kann, wird es sehr teuer oder manchmal aus unmöglich ihnen zu entsprechen. Die Alternative sind Eigenentwicklungen, basierend auf Open Source Lösungen. Vorteil ist hier vollständige Kontrolle über Funktionen, Kostentransparenz, Datensicherheit und Unabhängigkeit. Allerdings sind die initialen Aufwände oft höher.

Professionell vs. partizipativ eigene Lösungen Ist eine Standard-Lösung nicht vorhanden oder nicht zweckdienlich muss eine eigene Lösung entwickelt werden. Dazu braucht es fundierte technische, konzeptionelle und organisatorische Kenntnisse. Meist ist solches Wissen nur begrenzt innerhalb eines Teams der Jugendarbeit vorhanden. Um dennoch ein eigenes Produkt lancieren zu können gibt es verschiedene Wege:

- a) Auftrag an einen Medienagentur: Vorteile sind klarer Ansprechpartner, Verantwortlichkeit und professionelle Leistung. Nachteil können hohe Initialkosten und/oder Folgekosten sein. Folgende Fragen gilt es zu prüfen: Hat die Firma Referenzen für die benötigte Leistung? Wird die Firma intern mit

qualifiziertem Personal arbeiten?

- b) Auftrag an einen Freelancer: Ist persönlicher als eine Agentur, oft günstiger, flexibler und die Person kann auch inhaltlich näher an das Konzept angebunden werden. Nachteile sind jedoch grosse Abhängigkeit von einer einzelnen Person. Sie kann plötzlich unabhkömmlich werden, unzuverlässig oder die Arbeitbelastung wird bei grossem Erfolg des Projekts zu gross.
- c) Interne Anstellung einer Fachperson: Deutlich günstiger als eine Agentur oder Freelancer. Allerdings bedingt es zusätzliches internes Wissen für ein fachgerechtes Controlling sowie eine Projektgrösse, die auch über längere Zeit eine Festanstellung finanzieren kann.
- d) Freiwilliges Engagement: Vor allem für kleinere Projekte gibt es manchmal den Glücksfall motivierte, technikaffine Freiwillige zu finden, die sich intrinsisch motiviert für ein Projekt engagieren. Dies birgt alles Potential und tücken der Arbeit mit Freiwilligen (siehe z.B. Freiwilligenmonitor der SGG (<http://sgg-ssup.ch/de/freiwilligenmonitor.html>)).
- e) Kooperation mit anderen Projekten und Institutionen: Bei allen drei Varianten sind günstigere und bessere Lösungen möglich, wenn mit anderen Trägern der Jugendarbeit kooperiert wird. Es könne Kosten geteilt werden und die Produkte werden flexibler. Digital lassen sich Dinge ja im gegensatz zu physischen Produkten leicht kopieren – was einmal entwickelt wurde kann mit sehr geringen kosten beliebig oft an belie vielen Stellen eingesetzt werden.

Umfassend vs. einfach

Ein wichtiger Teil einer Konzeptphase ist das Sammeln von den Bedürfnissen aller Betroffenen. Anschliessend wird eine Lösung gesucht, die möglichst allen Bedürfnissen entspricht. Dies kann dazu führen Lösungen zu wählen, die zwar alles können aber gleichzeitig sehr komplex sind. Die Kosten und Aufwand steigen. Es lohnt sich stattdessen zu fragen welches die Kernbedürfnisse sind, die das gewählte Werkzeug unbedingt erfüllen muss und damit zu starten. Dies gilt sowohl für den Einsatz von Standard-Lösungen als auch für Eigenentwicklungen.

-
- Der Inhalt ist verfügbar unter der Lizenz "Creative Commons" „Namensnennung – nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen“, sofern nicht anders angegeben.