

b0VA-Leitfaden

Digitale Jugendarbeit



Impressum

Herausgegeben von: bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit | Lilienbrunnngasse 18/2/47 | A-1020 Wien | ZVR-Nr.: 78 54 32 196 | boja@boja.at | www.boja.at

bOJA ist das Kompetenzzentrum für Offene Jugendarbeit in Österreich. Der Verein ist Service- und Vernetzungsstelle für die Offene Jugendarbeit sowie die bundesweite Fachstelle für die Qualitätsentwicklung des Handlungsfeldes. bOJA vertritt Offene Jugendarbeit national und international.

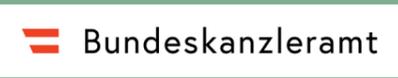
Wir danken allen Fachkräften der Offenen Jugendarbeit, die uns beim Erstellen dieses Leitfadens so tatkräftig unterstützt haben.

Grafik: akzente Salzburg | **1. Auflage:** Februar 2021



In dieser Publikation wird die Schreibweise des Gender Gap verwendet. Sie lässt neben Frau und Mann auch Raum für andere Geschlechter. Dazu wird zwischen der männlichen und der weiblichen Schreibweise ein Unterstrich eingefügt. So werden Geschlechter, die bisher unsichtbar waren, sichtbar. Sollten sich im Text jedoch weibliche und männliche Formen finden, wenn etwa von Burschen- oder Mädchenarbeit die Rede ist, denken wir auch hier unterschiedliche Geschlechtsidentitäten mit.

Mit freundlicher Unterstützung von



Vorwort

04

1. Definitionen

05

Digitale Medien

05

Digital Divide

05

Digitale Jugendarbeit

06

Online-Jugendarbeit

10

2. Standortbestimmung

10

3. Zielsetzung

11

4. Praxis

13

Exkurs: Gaming

14

Exkurs: Digitale Ethik

14

5. Wie gelingt Digitale Jugendarbeit?

16

Abbildungsverzeichnis

20

Quellenverzeichnis

20



Inhalt ₃

Digitale Jugendarbeit ist heute aus dem Handlungsfeld der Offenen Jugendarbeit (OJA) nicht mehr wegzudenken. Bereits vor der Covid-19-Pandemie kam die Digitalisierung im Handlungsfeld an. Für Jugendliche (und auch für viele Fachkräfte) ist der digitale Raum Teil ihrer Lebenswelt geworden, in welchem kommuniziert, gespielt, geshopt, gestreamt, nach Inhalten gestöbert, aber auch eigener Content produziert wird. Um die Aneignung des digitalen Raumes zu fördern, einen selbstbestimmten, sicheren Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln und die Chancen der Digitalisierung für möglichst viele nutzbar zu machen – dafür braucht es Digitale Jugendarbeit.

Dieser Leitfaden will Fachkräfte der Offenen Jugendarbeit dabei begleiten Digitale Jugendarbeit in der eigenen Einrichtung zu reflektieren und kompetent weiterzuentwickeln. Dies kann in der Praxis unterschiedlich aussehen und ist abhängig von personellen und technischen Ressourcen, Kompetenzen, Aufträgen sowie konkreten Zielsetzungen.

Während des Lockdowns im Frühjahr 2020 auf Grund der Covid-19-Pandemie war die OJA erstmals gezwungen verstärkt auf digitale Plattformen und Werkzeuge zurückzugreifen, um den Kontakt zu den Jugendlichen aufrecht zu erhalten. Auch die interne Teamkommunikation musste zumindest temporär digital stattfinden. Für manche Teams stellte diese Herausforderung einen Sprung ins kalte Wasser dar, andere konnten auf bestehende digitale Infrastruktur, Kommunikationskanäle und bereits erworbenes Wissen zurückgreifen und den Spagat zwischen Beziehungsangebot und Homeoffice bzw. Mobiler Jugendarbeit unter erschwerten Bedingungen leichter bewältigen.

Es ist unbestritten, dass die Digitale Jugendarbeit nach dieser kollektiven Erfahrung an einem anderen Punkt steht als zuvor. Darum möchte sich das bundesweite Netzwerk Offene Jugendarbeit (bOJA) dem Thema widmen und das Erlebte und Gelernte in diesen Leitfaden einfließen lassen.

Karin Peham-Strauß, bOJA-Vorsitzende

Vorwort

1. Definitionen

Digitale Medien

Digitale Jugendarbeit ist untrennbar mit dem digitalen Raum bzw. digitalen Medien verbunden, die eine Ergänzung zu analogen Medien darstellen. Digitale Medien sind längst nicht mehr neu. „Sie umfassen alle elektronischen Technologien und Anwendungen, die auf digitaler Grundlage basieren, also mit binärem Code operieren, wie beispielsweise Internettechnologien, digitale Endgeräte, vernetzte Objekte, Roboter sowie Programme, beziehungsweise Apps. Digitale Medien ermöglichen dabei immer eine Form der Kommunikation (zwischen Menschen, zwischen Menschen und digitalen Technologien oder zwischen digitalen Technologien)“ (DOJ 2018: 4).

Zu den digitalen Medien, die häufig von Jugendlichen genutzt werden, zählen das Fernsehen, Internet, Smartphones und Tablets, Soziale Netzwerke sowie Gaming Plattformen. Im Bereich der sozialen Medien nutzen Jugendliche zwischen 11 und 17 Jahren laut dem österreichischen „Jugend-Internet-Monitor 2020“ folgende Plattformen am häufigsten: WhatsApp (91%), YouTube (91%), Instagram (76%)

und Snapchat (62%) (vgl. saferinternet.at 2020). Informative Flyer zu den einzelnen Plattformen und Apps mit Tipps zum Umgang und den jeweiligen Sicherheitseinstellungen gibt es in der Rubrik „Broschürenservice“ auf saferinternet.at.

Digital Divide (engl. für „digitaler Graben“)

Jugendliche werden nicht als gleichberechtigte „digital natives“ geboren, sondern Bildungs- und Beteiligungsungleichheiten setzen sich online fort und schaffen „digitale Ungleichheit“ (vgl. Kutscher 2013: 193). Dies führt dazu, dass sozioökonomisch benachteiligte Jugendliche einerseits weniger Zugangsmöglichkeiten zu neuen Technologien besitzen und, was fast noch bedeutsamer ist, ein anderes Nutzungsverhalten aufweisen. Je höher der Bildungsstand, desto häufiger werden informations- und laufbahnbezogene Anwendungen genutzt. Personen mit niedrigerer Bildung bevorzugen hingegen Unterhaltungsanwendungen (vgl. Inkrath/Speckmayr 2016: 17-18). Dies führt dazu, dass benachteiligte Jugendliche ungleich weniger von den Potenzialen und Chancen des digitalen Wandels profitieren.

Digitale Jugendarbeit

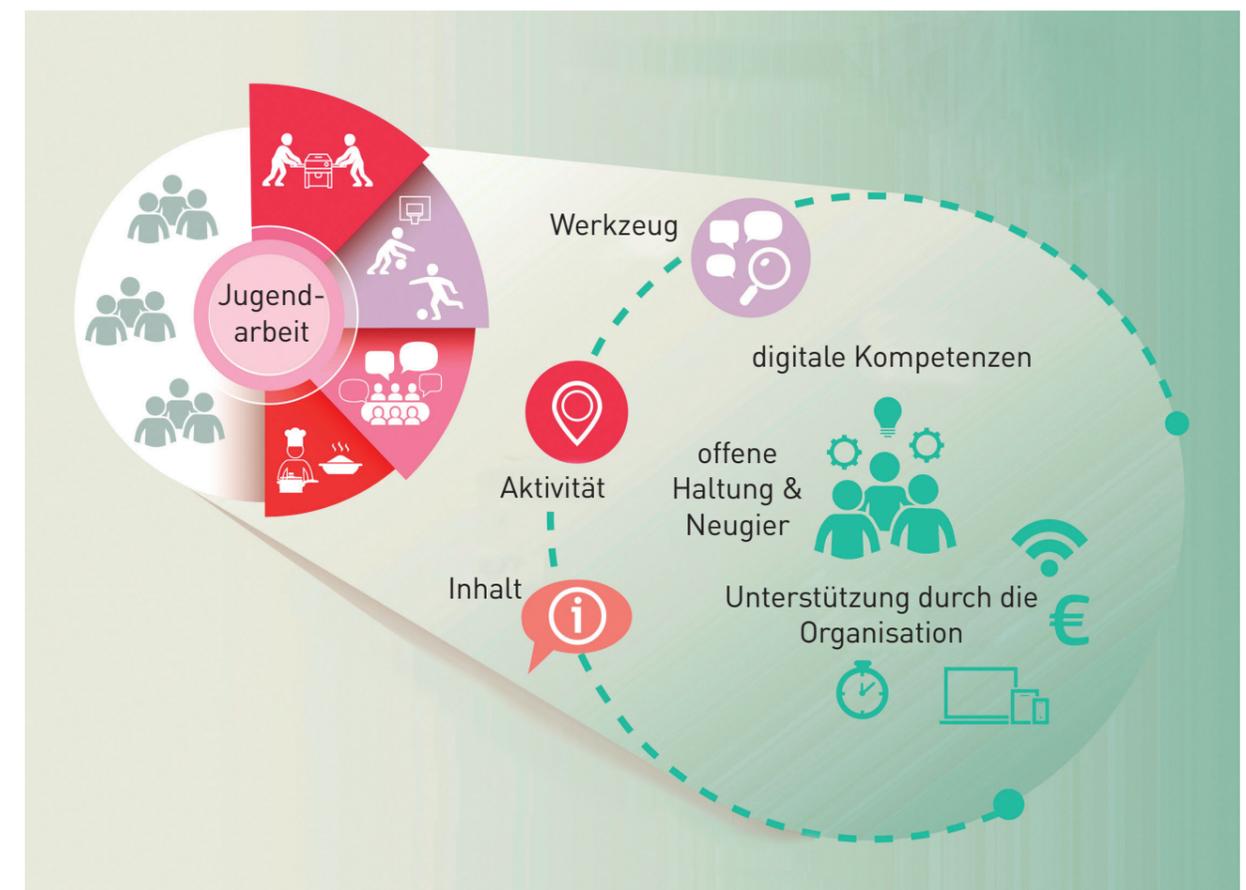
Digitale Technologien durchdringen zunehmend alle menschlichen Lebensbereiche und gewinnen dadurch an Bedeutung. Jugendliche unterteilen nicht mehr in analoge und digitale Welten, sondern leben in einer Hybridwelt. Doch nicht alle können mit dem Wandel Schritt halten und sich notwendige Kompetenzen aneignen (siehe Digital Divide). Manche Jugendlichen verfügen zwar über sehr hohe, aber einseitige Kompetenzen (Inselwissen). Um digitale Kompetenzen zu fördern und weiterzuentwickeln, braucht es Angebote Digitaler Jugendarbeit.

Auf EU-Ebene wurde von 2016 bis 2017 eine Expert_innengruppe zu Digitaler Jugendarbeit eingesetzt, die folgende Arbeitsdefinition entwickelt hat:

- „Unter Digitaler Jugendarbeit fällt die Nutzung von digitalen Medien und digitalen Technologien in der Jugendarbeit.

- Digitale Jugendarbeit ist keine eigenständige Methode oder Form der Jugendarbeit, sondern kann in alle herkömmlichen Jugendarbeits-Settings integriert werden.
- Sie verfolgt die gleichen Ziele und handelt nach denselben Prinzipien, Werten und ethischen Haltungen wie Jugendarbeit im Allgemeinen.
- Digitale Jugendarbeit kann im Online- oder im Offline-Setting sowie in Mischformen stattfinden.
- Digitale Medien und Technologien können entweder als Werkzeug, als Aktivität oder als Inhalt in der digitalen Jugendarbeit behandelt werden.“ (EU-Kommission 2018: 6, eigene Übersetzung)

Abb. 1: „Digital Youth Work“, Expert_innengruppe zu Digitalisierung und Jugend (2017)



Digitale

Jugendarbeit



Wie digitale Medien und Technologien in der Praxis als Werkzeuge, Aktivitäten oder Inhalte eingesetzt werden können, damit hat sich das Digital Youthwork Projekt beschäftigt. Hier ein paar Beispiele:

| WERKZEUG | AKTIVITÄT | INHALT |
|--|--|--|
| Der Fokus liegt auf der Digitalisierung der Jugendarbeitsangebote, um sie zugänglicher, aktueller und passgenauer zu machen. | Der Fokus liegt auf Learning by Doing und praktischen Aktivitäten. | Der Fokus liegt auf Themen, die die Digitalisierung aufwirft. |
| z. B. Partizipation mit digitalen Tools bei Entscheidungsprozessen | z. B. Gemeinsam digitale Medieninhalte produzieren | z. B. Online-Beziehungen und Online-Verhalten reflektieren |
| z. B. über Social Media Kanäle junge Menschen erreichen | z. B. Making-Projekte zur Entwicklung von relevanten Kompetenzen | z. B. Jugendliche befähigen sich für ihre digitalen Rechte einzusetzen |
| etc. | etc. | etc. |

[vgl. Digital Youthwork-Projekt 2018]

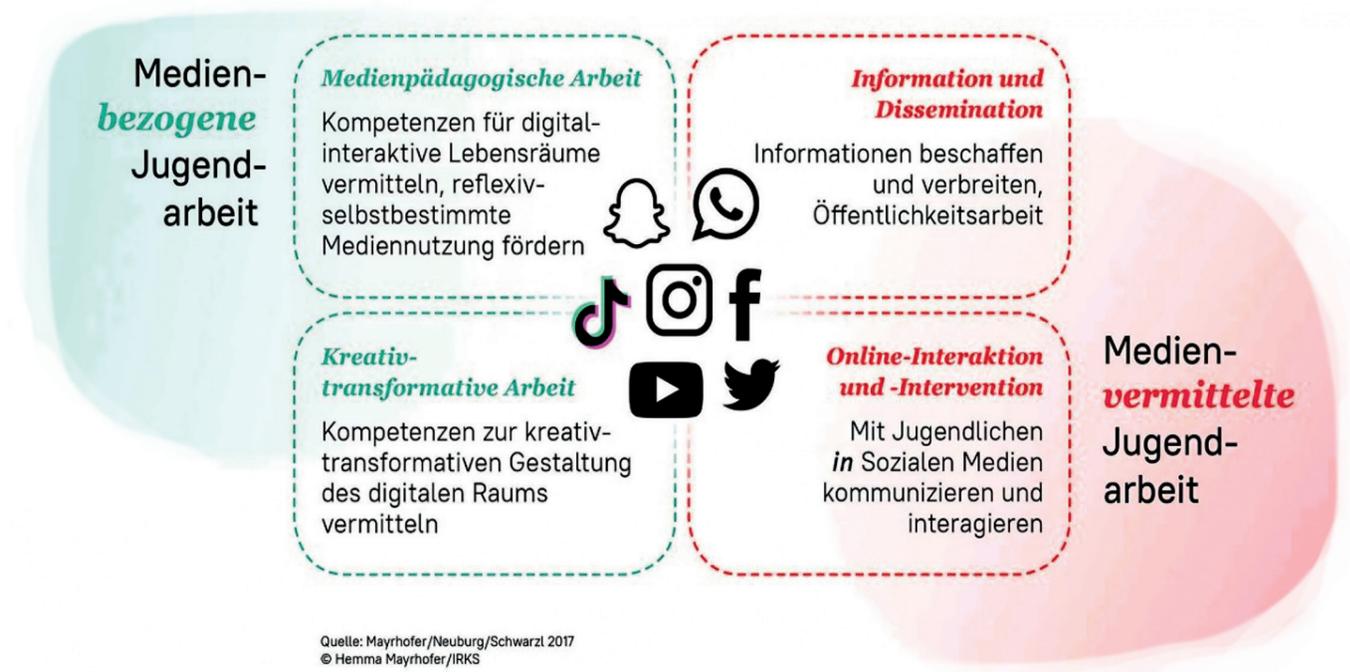
Beispiele

Eine andere Gliederung ist der „medienbezogene“ und „medienvermittelte“ Einsatz von digitalen Medien in der OJA (vgl. Mayrhofer/Neuburg 2019).

Medienvermittelte Jugendarbeit umfasst Information und Öffentlichkeitsarbeit sowie Online-Interaktionen und -Interventionen.

Medienbezogene Jugendarbeit umfasst medienpädagogische Angebote sowie die Förderung kreativ-transformativer Kompetenzen zur Gestaltung des digitalen Raumes.

Abb. 2: „Kategorisierung der Einsatzformen digital-interaktiver Medien in der OJA“ Mayrhofer/Neuburg/Schwarzl (2017)



Quelle: Mayrhofer/Neuburg/Schwarzl 2017
© Hemma Mayrhofer/IRKS

Online-Jugendarbeit

Häufig wird Digitale Jugendarbeit mit Online-Jugendarbeit, also Jugendarbeit im digitalen Raum, gleichgesetzt, obwohl dies unterschiedliche Konzepte sind. Während Digitale Jugendarbeit, wie oben beschrieben, auch analog stattfinden kann, beispielsweise im Rahmen einer Gesprächsrunde über Fake News (Inhalt), ist Online-Jugendarbeit ein Teilbereich der Digitalen Jugendarbeit. In der Online-Jugendarbeit sind die Fachkräfte im digitalen Raum tätig und die Interaktion mit den Jugendlichen findet dort statt. Digitale Tools und Plattformen kommen als Werkzeuge zum Einsatz. Während der Corona-Pandemie erlangte Online-Jugendarbeit besondere Bedeutung. Angebote wie beispielsweise Online-Beratung, aufsuchende Jugendarbeit im digitalen Raum oder die Verlagerung des Jugendzentrums auf Online-Plattformen (z. B. Discord) sind Beispiele dafür.

2. Standortbestimmung

Digitale Jugendarbeit ist nicht völlig neu. Jedes Team besitzt bereits unterschiedliche Erfahrungen und bringt Kompetenzen mit. Bevor ein neues Konzept oder Angebot im Bereich Digitaler Jugendarbeit entwickelt wird, ist es hilfreich sich mit dem aktuellen Ist-Stand auseinanderzusetzen.

Folgende Themen können zur Standortbestimmung des Teams, der Einrichtung oder des Trägers reflektiert werden:

- Haltung, Einrichtungskultur und Strategie im Umgang mit digitalen Medien
- Verfügbarkeit von technischem Equipment und Infrastruktur (für Teammitglieder und für Jugendliche in der Einrichtung)

Organisation (intern, extern, in der praktischen Arbeit mit Jugendlichen)

- Medienkompetenz der Teammitglieder und Fähigkeiten im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT)
- Zeitliche Ressourcen (für Umsetzung und Weiterbildung)
- Auftrag und/oder Bedarf Angebote im Bereich Online-Jugendarbeit zu setzen
- Erfahrungen mit Online-Interaktionen mit Jugendlichen
- Erfahrungen mit der fachlichen Begleitung der Mediennutzung von Jugendlichen
- Einbeziehung junger Menschen in die Planung und Durchführung Digitaler Jugendarbeit
- Kontakte zu Ansprech- und Kooperationspartner_innen (z.B. Medienzentren, Einrichtungen mit spezifischem Know-How)

3. Zielsetzung

Digitale Jugendarbeit ist ein Querschnittsthema der Offenen Jugendarbeit. Das heißt bei der Angebotsplanung gelten dieselben Prinzipien, Grundhaltungen und fachlichen Zugänge wie für andere Angebote auch. Zu Beginn sollte die Frage gestellt werden, welches Ziel bzw. welche Wirkung angestrebt wird. Erst wenn klar ist, in welchem Bereich für welche Nutzer_innen eine Veränderung erzielt werden soll, macht es Sinn mit der Detailplanung zu beginnen. Es kann sich auch lohnen bestehende Angebote um eine digitale Komponente zu erweitern, wenn dies zur Zielerreichung beiträgt.

Digitale Medien sind nicht nur in der Arbeit mit Jugendlichen wichtig, sie erleichtern auch den Arbeitsalltag von Fachkräften und können im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit oder der Dokumentation (z.B. Doku-Datenbanken) genutzt werden. Je nach Standortbestimmung und Handlungsbedarf werden für die jeweilige Einrichtung passende Ziele formuliert.

Standort

bestimmung

Im Hinblick auf die von bOJA erarbeiteten Wirkungsdimensionen Offener Jugendarbeit, könnten Zielsetzungen für Digitale Jugendarbeit zum Beispiel folgendermaßen aussehen:

| WIRKUNGSDIMENSIONEN | ZIELSETZUNGEN |
|------------------------------|--|
| Kompetenzerweiterung | Wir tragen zu digitaler Chancengerechtigkeit bei, indem wir Jugendlichen Kompetenzen im Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) vermitteln und sie bei der Mediennutzung kritisch-reflexiv begleiten. |
| Identitätsentwicklung | Wir fördern eine kritische Reflexion über die (Selbst-) Darstellung im Netz sowie Online-Beziehungen und -Interaktionen. |
| Alltagsbewältigung | Wir bieten Online-Beratungssettings an, um für die Anliegen und Probleme Jugendlicher da zu sein. |
| Interessenvertretung | Wir fördern durch mediale Aktivitäten die Sichtbarkeit jugendlicher Interessen in der Öffentlichkeit und im Gemeinwesen. |
| Partizipation | Wir unterstützen Jugendliche dabei im digitalen Raum ihre Meinung auszudrücken, an Entscheidungsprozessen teilzunehmen und sich zu engagieren. |

Die hier genannten Wirkungsdimensionen haben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und können erweitert werden. Auch die Zielformulierungen sind exemplarisch zu betrachten und können auch erweitert oder anders formuliert werden.

Zielsetzung

4. Praxis

Der Gestaltung konkreter Praxis-Angebote Digitaler Jugendarbeit sind kaum Grenzen gesetzt. Die Ausrichtung erfolgt, wie in der Offenen Jugendarbeit üblich, am Bedarf und an den Interessen der Jugendlichen, mit denen gearbeitet wird. Offene Jugendarbeit kann auf ein riesiges Repertoire an medienpädagogischen Blogs, Materialien etc. zurückgreifen. Lediglich auf die Einhaltung des rechtlichen Rahmens (z. B. Datenschutzgrundverordnung, Bild- und Urheberrechte oder Nutzungsvereinbarungen von Programmen und Apps) ist bei der Angebotsplanung zu achten.

Auf folgende Websites und Online-Publikationen wollen wir besonders hinweisen:

- **bupp.at**
Information zu digitalen Spielen (Bundeskanzleramt, Sektion Familie und Jugend)
- **digitalejugendarbeit.de**
Podcast & Blog (Youth Policy Labs et al.)
- **digitalyouthwork.eu**
Good practice, Trainingsmaterialien, Praxistipps (wienXtra MedienZentrum et al.)
- **einblick.boja.at**
qualitatives Befragungs- und Auswertungstool für die Jugendarbeit (bOJA)
- **fachstelle-enter.at**
Fachstelle für digitale Spiele Leitfaden zur DSGVO „Datenschutzgrundverordnung für Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit“ (bOJA & pojat)
- **medienpaedagogik-praxis.de**
Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps, Tricks und aktuelle Informationen (der deutschsprachige Blog von Medienpädagog_innen)
- **mimikama.at**
Verein zur Aufklärung über Internetmissbrauch
- **oja-wissen.info**
Wissensplattform rund um die Offene Jugendarbeit im deutschsprachigen Raum (bOJA, AGJF und DOJ)
- **peerbox.at**
Coaching-Handbuch & Themen- und Methodenhandbuch „Die sichere und verantwortungsvolle Nutzung des Internets in der Jugendarbeit“ (ECPAT Österreich)
- **saferinternet.at**
Tipps und FAQs rund ums Thema „safer internet“ in der Jugendarbeit



EXKURS: GAMING

Gaming gewinnt in Österreich immer mehr an Bedeutung. Laut der Studie „Gaming in Austria 2019“ spielen mittlerweile 5,3 Millionen Österreicher_innen Videogames – das ist eine halbe Million mehr als im Jahr 2017 (vgl. ovus 2019). Die Gruppe der 10 – 15-Jährigen spielt besonders intensiv. Für die Digitale Jugendarbeit sind Spiele ein guter Anknüpfungspunkt, um sich mit Inhalten und Tools auseinanderzusetzen, Kontakte zu knüpfen bzw. zu intensivieren, aber auch, um Kompetenzen zu erweitern oder einfach nur Spaß zu haben. Viele Jugendliche sind über dieses Angebot zu erreichen. Gemeinsames Spielen hat mehrere positive Effekte: Es kann soziale Kompetenzen stärken, kreative Problemlösungsstrategien fördern und isolierte Spieler_innen in eine Gruppe einbinden. Negative Erfahrungen, die in Spielen gemacht werden, können so thematisiert und ein Umgang damit gefunden werden.

EXKURS: DIGITALE ETHIK

Digitale Kompetenz hat nicht nur eine technische Seite, sondern ist ebenso eine Frage der Haltung und des Verhaltens in der digitalen Welt. Phänomene wie Hass im Netz und Cybermobbing haben in den letzten Jahren traurige Bekanntheit erlangt. Aber auch die Masse an gespeicherten Daten, die mit Hilfe von Algorithmen für wirtschaftliche Zwecke gefiltert und genutzt wird, verlangt eine Auseinandersetzung mit Normen und Werten in der digitalen Welt. Digitale Ethik setzt sich als Erweiterung der Medienethik genau damit auseinander und analysiert die Auswirkungen des digitalen Handelns auf das Individuum und die Gesellschaft (vgl. Grimm).

Das Institut für digitale Ethik an der Stuttgarter Hochschule der Medien hat folgende Leitlinien für ein gelingendes Zusammenleben im Netz erstellt:



Gaming

Abb. 3: „10 Gebote der Digitalen Ethik“, Institut für Digitale Ethik der Hochschule der Medien Stuttgart

10 Gebote der digitalen Ethik

Wie können wir im Web gut miteinander leben?

1 Erzähle und zeige möglichst **wenig** von dir.

2 Akzeptiere nicht, dass du beobachtet wirst und deine **Daten gesammelt** werden.

3 Glaube nicht alles, was du online siehst, und **informiere dich** aus verschiedenen Quellen.

4 Lasse nicht zu, dass jemand verletzt und **gemobbt** wird.

5 Respektiere die Würde anderer Menschen und bedenke, dass auch **online Regeln** gelten.

6 Vertraue nicht allen, mit denen du **online Kontakt** hast.

7 Schütze dich und andere vor **drastischen** Inhalten.

8 Miss deinen Wert nicht an **Likes** und Posts.

9 Bewerte dich und deinen Körper nicht anhand von **Zahlen** und Statistiken.

10 Schalte hin und wieder ab und gönne dir auch mal eine **Auszeit**.

Die 10 Punkte eignen sich gut als Aufhänger für Diskussionen mit Jugendlichen und haben keinen Absolutheitsanspruch.

Digitale Ethik

5. Wie gelingt Digitale Jugendarbeit?

Die folgenden Empfehlungen zu Digitaler Jugendarbeit sind eine offene Sammlung an Erkenntnissen und „lessons learned“ der letzten Jahre und sollen dazu beitragen, dass sich Digitale Jugendarbeit professionalisieren und für alle Beteiligten positiv gestalten kann. Die meisten Tipps sind allgemeiner Natur, manche beziehen sich jedoch auf die Online-Jugendarbeit und sind mit einem (a) versehen.

AUF DEN EIGENEN DIGITALEN FUSSABDRUCK ACHTEN



Fast jede_r hinterlässt Spuren im Netz. Google dich selbst und finde heraus, was über dein privates und berufliches Ich auffindbar ist und was somit auch Jugendliche im Internet über dich finden könnten.

EINE STRATEGIE ZU DIGITALER JUGENDARBEIT ENTWICKELN



Um dem Thema in der eigenen Einrichtung, auf Ebene des Trägers oder in der Kommune mehr Gewicht zu geben und den „Auftrag“ zu klären bietet sich die Entwicklung einer Strategie für das Querschnittsthema Digitale Jugendarbeit an. Jugendliche sollten als Nutzer_innen und Expert_innen in solche Prozesse ebenso eingebunden sein wie alle Fachkräfte im Team.

DIGITALE JUGENDARBEIT BENÖTIGT PASSENDES EQUIPMENT

Tipps!



Was die technische Infrastruktur betrifft, sind Smartphones, Laptops bzw. Tablets und eine gute Internetverbindung für alle Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit relevant. Je nach konkreter Angebotsgestaltung wird auch zusätzliche technische Ausstattung (Spielkonsolen, Ton- und Veranstaltungstechnik, Schnittprogramme etc.) benötigt.

FORTBILDUNG UND REFLEXION IM TEAM FÖRDERN



Digitale Jugendarbeit ist eine Querschnittsmaterie und sollte daher nicht an ein Teammitglied delegiert werden. Um gemeinsam am Ball zu bleiben, sind Fortbildungen wichtig sowie Räume, in denen Digitale Jugendarbeit fachlich reflektiert werden kann (z. B. als Fixpunkt bei Teamsitzungen).

JUGENDLICHE ALS EXPERT_INNEN EINBEZIEHEN



Wir sind alle „digital learners“. Darum ist eine neugierige und offene Haltung gegenüber digitalen Medien wichtig. Sich eine neue Plattform oder ein Spiel von Jugendlichen zeigen zu lassen, ist eine gute Möglichkeit am Ball zu bleiben und gleichzeitig die Selbstwirksamkeit Jugendlicher zu fördern. Vielleicht entsteht durch diesen Austausch ja sogar eine neue Aktivität.

NEUGIERIGE HALTUNG KULTIVIEREN



Es ist nun wohl schon öfter angeklungen, aber besonders bedeutsam ist eine aufgeschlossene und wertschätzende Haltung gegenüber digitalen Medien und den virtuellen Lebenswelten Jugendlicher, auch wenn sich manche Fachkräfte vielleicht privat weniger im digitalen Raum aufhalten oder mit anderen Medien sozialisiert worden sind. Die Bereitschaft sich mit aktuellen technologischen Entwicklungen, Spielen, Plattformen und Co. zu beschäftigen ist die Grundlage für die Förderung einer kritischen Auseinandersetzung.

ONLINE- UND OFFLINE-ANGEBOTE GETRENNT ANBIETEN (a)



Angebote im physischen und virtuellen Raum sollten nicht zur gleichen Zeit von denselben Fachkräften durchgeführt werden. Dies wird für Fachkräfte sowie Jugendliche schnell zur Überforderung und als nicht zufriedenstellend erlebt, da sich die Interaktionsmöglichkeiten je nach Ort der Teilnahme stark unterscheiden.

KOOPERATIONEN STARTEN

Tipps!



Niemand ist auf allen Gebieten kompetent. Wenn Unterstützung benötigt wird oder Informationen zu einem Thema fehlen, bietet es sich an Expert_innen mit ins Boot zu holen – vielleicht für ein Kooperationsprojekt oder eine Fortbildung oder etwas ganz anderes. Knüpfe Kontakte zu NGOs und Fachstellen, die auf Digitale Jugendarbeit oder verwandte Themen spezialisiert sind. Einige potenzielle Partner_innen sind bereits im Punkt 4 aufgelistet.

ONLINE-ANGEBOTE SIND KEIN ERSATZ FÜR PHYSISCHE ANGEBOTE (a)



Beziehungen zu Jugendlichen werden vor allem in der Face-to-Face-Interaktion geknüpft sowie gepflegt und können nicht langfristig in den digitalen Raum verlagert werden. Vor allem Erstkontakte finden häufig im physischen Raum statt. Online-Angebote im Rahmen der Offenen Jugendarbeit sind also als Ergänzung zu Offline-Angeboten zu betrachten.

Tipps!

Tipps!

FEHLER MACHEN ERLAUBT

Die technologische Entwicklung findet oftmals in einem rasanten Tempo statt. Auch für die Digitale Jugendarbeit gilt: Es ist völlig in Ordnung Fehler zu machen und daraus zu lernen. Nur wo mutig experimentiert und Neues ausprobiert wird, kann Innovation entstehen.



ORTE DER JUGENDLICHEN AUFsuchen

Jugendliche unterscheiden nicht zwischen digitalen und analogen Welten. Suche sie dort auf, wo sie sich befinden und setze an jenen (digitalen) Orten jugendarbeiterische Angebote (Beziehungsangebot allgemein, Gesprächsangebote, Gaming-Angebote, etc.), die sie im besten Fall spannend und interessant finden.



Tipps!



RECHTLICHEN RAHMEN EINHALTEN

Eine 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 stellt eine wichtige Grundlage der digitalen Jugendarbeit dar und befähigt zum sicheren Umgang mit digitalen Medien.

PRIVATES UND BERUFLICHES TRENNEN



Verwende für private und berufliche Interaktionen unterschiedliche Profile und Geräte (z. B. Dienst-Smartphone, -Laptop oder -Tablet). Kommuniziere nach außen von wann bis wann du beruflich erreichbar bist und halte dich (auch zum Selbstschutz) daran. Zur professionellen Beziehungsgestaltung gehören Klarheit und Grenzen – auch im digitalen Raum.

WENN DIGITAL, DANN RICHTIG



Angebote Digitaler Jugendarbeit benötigen genauso eine Planung, die sich an Zielen und Wirkungen orientiert, wie andere Angebote. Es ist nicht sinnvoll ein digitales Angebot zu setzen, lediglich um des Angebots willen. Authentizität ist auch im digitalen Raum wichtig.

Tipps!



TIPPS ZUR TRENNUNG VON BERUFLICHEM UND PRIVATEM

- Arbeitszeit und Freizeit klar definieren und anderen mitteilen
- Private Telefonnummer und Social Media Accounts nicht für die berufliche Kommunikation verwenden
- Wenn das Handy dauernd piept und blinkt, Benachrichtigung ausschalten
- Abschalten (lernen) – dauernde Verfügbarkeit schadet der psychischen Gesundheit

Tipps!

OKJA-Leitfaden

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: „Digital Youth Work“, Expert_innengruppe zu Digitalisierung und Jugend (2017) In: EU-Kommission (2018) **Abb. 2:** „Kategorisierung der Einsatzformen digital-interaktiver Medien in der OKJA“ Mayrhofer/Neuburg/Schwarzl (2017). In: Mayrhofer/Neuburg (2019) **Abb. 3:** „10 Gebote der Digitalen Ethik“, Institut für Digitale Ethik der Hochschule der Medien Stuttgart. Online unter: https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/digitalkompetenz/10_gebote [Zugriff: 05.01.2021]

Quellenverzeichnis

DOJ/AFAJ, Fachgruppe Digitale Medien (2018) (Hg.): Leitfaden Digitale Medien in der OKJA. Online unter: https://wiki.doj.ch/wiki/Digitale_Medien_in_der_OKJA#Was_sind_digitale_Medien.3F [Zugriff: 23.07.2020] **Digital Youthwork-Projekt:** Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit (2018) Online unter: www.digitalyouthwork.eu [Zugriff: 21.10.2020] **EU-Kommission (2018) (Hg.):** Developing digital youth work. Policy recommendations and training needs. Online unter: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f01e8eee-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF> [Zugriff: 28.07.2020] **Grimm, Petra:** „Digitale Ethik – wozu brauchen wir sie?“ Online unter: https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/institut/ueber_digitale_ethik [Zugriff: 05.01.2021] **Inkrath, Philipp / Speckmayr, Anna (Hg.) (2016):** Jugendstudie der AK Wien: „Digitale Kompetenzen für eine digitalisierte Lebenswelt“, Wien. **Kutscher, Nadia (2013):** Internet und Soziale Netzwerke. In: Deinet, Ulrich / Sturzenhecker, Benjamin (Hg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. Springer VS, Wiesbaden. **Mayrhofer, Hemma / Neuburg, Florian (2019):** Offene Jugendarbeit in einer digitalisierten und mediatisierten Gesellschaft. Endbericht zum Forschungsprojekt „E-YOUTH.works – Offene Jugendarbeit in und mit Sozialen Medien als Schutzmaßnahme gegen radikalisierte Internetpropaganda“, Wien. **ovus (Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware) (2019):** Gaming in Austria 2019. Online unter: <https://www.ovus.at/news/ueber-fuenf-millionen-oesterreicher-spielen-videospiele/> [Zugriff: 04.12.2020] **saferinternet.at (2020):** Jugend-Internet-Monitor 2020 Österreich. Online unter: <https://www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/> [Zugriff: 07.10.2020]