



Plädoyer für Digitale Jugendarbeit

Mag. Martin Himmelfreundpointner

Persönliche Vorstellung

Name: **Mag. Martin Himmelfreundpointner**

► **Beruflicher Hintergrund (aktuell):**

- Einrichtungsleiter Jugendzentrum Alt Erlaa (Verein Wiener Jugendzentren)
- Projektleiter wordup!23 – Schüler*innenparlament Liesing
- nebenberuflich Lehrender FH-Campus Wien
- ehrenamtlicher Bewährungshelfer NEUSTART Wien



- Lehre an einem Kolleg für Sozialpädagogik
- wissenschaftlicher Mitarbeiter bOJA
- Sozialpädagogische Projekte im Jugendbereich
- Offene & Mobile Jugendarbeit



Informationen zum Vortrag

- ▶ Fokus des Inputs liegt auf digitaler Jugendarbeit
- ▶ Angesichts der zeitlichen Beschränkung wird nicht im Detail auf die Klärung der im Diskurs geläufigen/diskutierten Begriffe eingegangen
- ▶ Beantwortung der Frage warum digitale Jugendarbeit integraler Bestandteil Sozialer bzw. sozialpädagogischer Arbeit mit Jugendlichen sein soll

Wie alles begann...

„Ich glaube, es gibt einen weltweiten Bedarf an vielleicht fünf Computern“
(angebliche Aussage des IBM-Chefs Thomas J. Watson, 1943¹)

1976: Apple I – der erste Personal Computer erscheint am Markt²

¹(vgl. Maney 2004: 355f.).

² (vgl. Wozniak 2008).

Heute

Erste Schritte in Richtung Digitalisierung

1990: kommerzielle Phase des Internets beginnt

1993: Schätzung zufolge nimmt das Internet 1% der Informationsflüsse der weltweiten Kommunikationsnetze ein

Im Jahr **2000** beträgt dieser Prozentsatz bereits 51% und steigt bis zum Jahr **2007** auf 97% an

(Quelle: Wikipedia: 2021).

Messenger & Social-Media-Plattformen



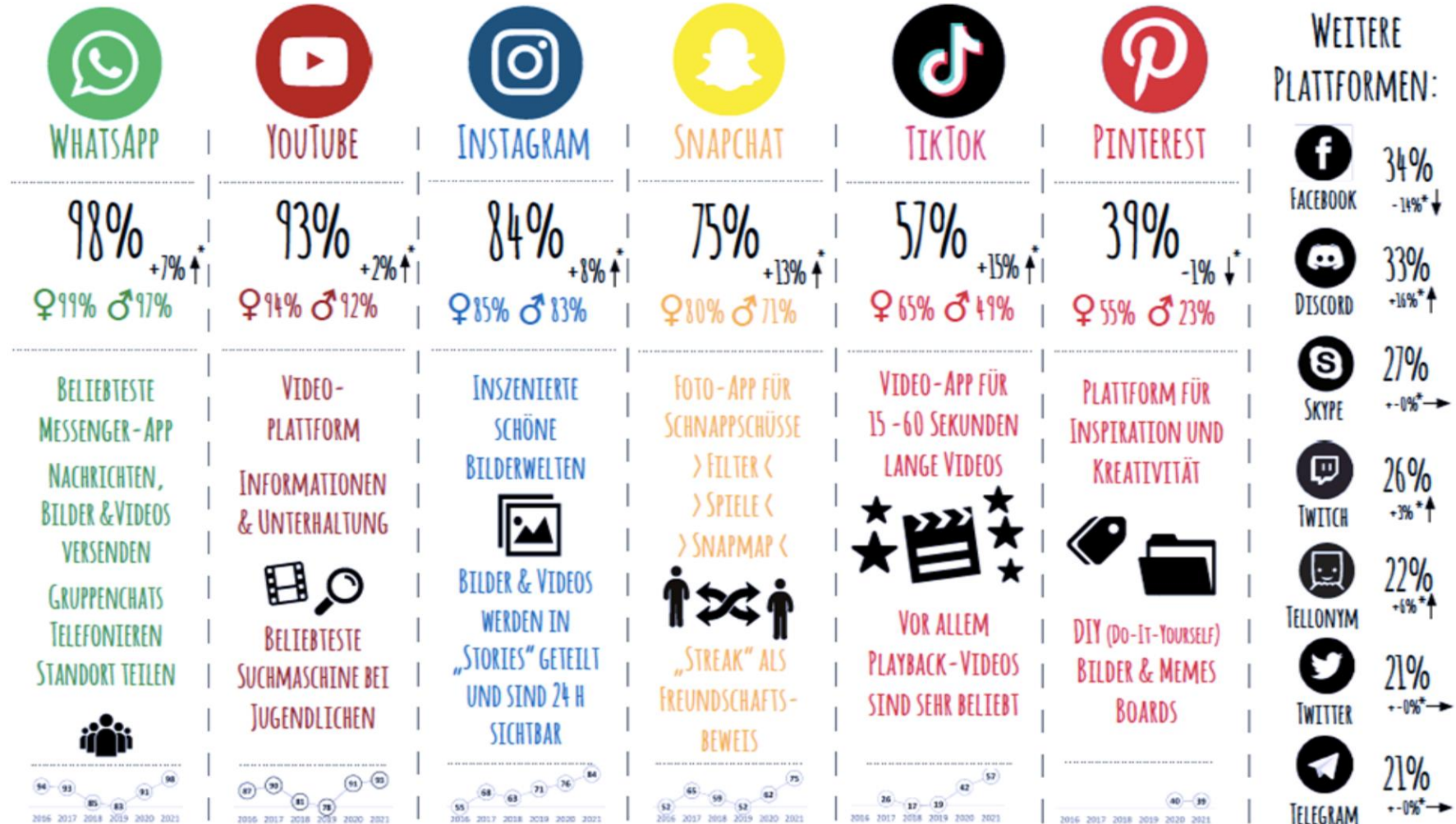
Jugend, Medien, Information (Studie 2020)

- Seit 1998 wird die JIM-Studie jährlich in **Deutschland** durchgeführt. **Zielgruppe: Jugendliche zwischen 12-19** Jahren (2020: n=1200)
 - Im Jahr **1998 gaben 8%** aller Befragten an ein eigenes Mobiltelefon zu besitzen. Im Jahr **2020 waren es 97% / 94 %** (m*/w*)
 - JIM-Studie 2020 zeigt: **99/98% (m*/w*) verfügen über W-Lan Zugang**
 - **Anstieg der täglich online verbrachten Zeit** seit **2010** – 2020 besonders starker Anstieg (**138 min: 2010; 258 min: 2020** – Selbsteinschätzung der Befragten)
 - Nutzungsverhalten zw. **2010-2020** hat sich stark verändert – Unterhaltung (Videos, Bilder, Musik) nimmt immer größeren Stellenwert ein (2010: 23 % - 2020: 34 %) Kommunikation (2010: 46% , 2020: 27%) nimmt ab
- (Quelle: MPFS: 2021: JIM Studie 1998; JIM Studie 2020).
- -> wichtig als Organisation/Sozialarbeiter*in auf diesen „Unterhaltungs“-Plattformen vertreten zu sein

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2021

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2021 ÖSTERREICH

Saferinternet.at
Das Internet sicher nutzen!



*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2020

Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichs Jugendlichen. Frage: „Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du?“ (Mehrfachantworten möglich)
 Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 11/12 2020. n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 195 Mädchen. Schwankungsbreite 3-5%.
 Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Amatic © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.
 Gefördert durch das Bundeskanzleramt. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.



Digitalisierung der sozialen Arbeit

Digitalisierung von Arbeit & Gesellschaft seit der Jahrtausendwende im fachlichen und medialen Diskurs präsent.

Entwicklung von Software (Dokumentations-, Datenbank-, Ressourcen/Diagnose-Software)

Praxis der Sozialen/sozialpädagogischen (Jugend)Arbeit:

In vielen Bereichen Versäumnisse Konzepte für digitale soziale Arbeit MIT Zielgruppen/Klient*innen zu entwickeln und zu erproben (vgl. Rösch 2019: 13f.).



Digital – voll normal!?

Durch Covid-19-Pandemie sind Handlungskontexte der Sozialen Arbeit erheblichen Veränderungen unterworfen; mediatisierte Alltagspraxen deren Folge


-> Herausforderung: Arbeitspraxis in den digitalen Raum transferieren

-> Vorbehalte & Skepsis

Mit Covid-19-Pandemie begannen **gezwungenermaßen** für viele Organisationen und Mitarbeiter*innen erste Schritte in Richtung Digitalisierung der Prozesse & Online-Präsenz:



Überforderungscharakter & Widerstand



...ein Jahr Covid-19-Pandemie liegt hinter uns...

- ▶ ... und somit ein Jahr der Sozialen / sozialpädagogischen Arbeit in digitalen Settings
- ▶ Übersättigung – Frust oder zu entdeckendes Neuland?
- ▶ Wir sind angekommen: Digitalisierte Lebenswelten sind Teil unserer Arbeitsrealität
- ▶ Lebensweltliche, arbeitsbezogene und öffentliche Kontexte gleichermaßen von Digitalisierung betroffen
- ▶ Unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten je nach Handlungsfeldern der Sozialen Arbeit
- ▶ Besonders relevant für jugendliche Lebenswelten



Digitaler Wandel/ Digitale Transformation

- ▶ Tiefgreifende Veränderungen durch digitale Transformation:
- ▶ **Kulturpessimistische Haltung:** vorwiegend negativer Einfluss – Beeinträchtigung d. Augen, Haltungs-, Aufmerksamkeits-, Lernstörungen (...) ->> Forderung nach zeitlicher Begrenzung / digitaler Auszeit
- ▶ **Medieneuphorische Haltung:** vorwiegend positiver Einfluss -> Vorteile für Sozialisations- und Lernprozesse -> Risiken werden nicht thematisiert
- ▶ **Kritisch-optimistische Haltung:** Auswirkungen werden in Abhängigkeit von versch. Bedingungen gestellt (Medienkompetenz/Vorerfahrungen der Nutzer*innen) -> Einsatz nur dann positiv wenn spezifische Vorteile digitaler Medien genutzt und potentielle Risiken beachtet


(vgl. BMBWF: 2020: 6f.).

Digital – voll normal!?

„Soziale Arbeit ist ein Kommunikationsberuf, als solcher der Öffentlichkeit verpflichtet und auf die Nutzung medialer Kommunikation angewiesen“
(Hoffmann 2010: 64f.).

auch Konzepte für telefonische Beratung (später: E-Mail-Beratung) in der sozialen Arbeit führten anfänglich zu Widerstand

Nach Implementierung haben sich sowohl Telefon- als auch Email-Beratungen in vielen Bereichen sozialer Arbeit etabliert und als sinnvolle Ergänzung erwiesen



Heute: Vielfältige Ausdifferenzierungen und Modalitäten, die laufender Veränderungen ausgesetzt sind und die an die Zielgruppe angepasst werden müssen (vgl. Engelhardt 2018).

Digitale Jugendarbeit als Ort des Entdeckens

Früher: „Was machen die Medien mit den Menschen?“

Heute: „Was machen die Menschen mit den Medien?“

(vgl. Tillmann 2020: 71).

Präsenz auf Social-Media-Plattformen

Im Sinne **der Lebensweltorientierung**:
Lebenswelten der Klient*innen prägen Handlungsräume sozialpädagogischer & sozialer Arbeit (Lebensweltorientierung als zentrale Leitlinie – vgl. Thiersch 2020).



Wissen über jugendliche Lebenswelten als Bereicherung für die Arbeitspraxis

- ...und **Sozialraumorientierung**: „Insgesamt ist davon auszugehen, dass sich der für die sozialräumliche Jugendarbeit zentrale Sozialraum von Jugendlichen angesichts der Mediatisierung zumindest verändert“ (Rösch: 2019: 13).

Facts!

Jugendliche unterscheiden nicht mehr zwischen on- und offline

(vgl. Röll
2019:
135ff.).

„Online-Welten“ sind integraler Bestandteil jugendlicher Lebenswelten

Digitale Medien sind wichtiges Mittel gesellschaftlicher Teilhabe

(vgl.
BMBWF
2020:
9).

Digitale Medienbildung in UN-Kinderrechtskonvention & Bildungsplänen (CHANCENGERECHTIGKEIT) verankert Digitale Medienbildung

Digitalisierung bietet erweiterte Handlungs- und Aktivitätsräume – für Jugendliche aber auch für Sozialarbeiter*innen/-pädagog*innen



Präsenz auf Social-Media-Plattformen

Klient*innenkontakt - Erstkontakte, Aufmerksam machen auf eigene Angebote, Erreichbarkeit der Zielgruppe

Niederschwellige Möglichkeit zur Gestaltung und Aufbereitung von jugendadäquaten Inhalten

Zielgruppe in ihrer Lebenswelt begegnen

Öffentlichkeitsarbeit / Vernetzung



Anforderungen an Sozialarbeiter*innen & Sozialpädagog*innen

Sozialarbeiter*innen, Sozialpädagog*innen müssen keine Digitalisierungs-Expert*innen sein, ein **kompetenter Umgang** mit Medien ist aber dennoch wichtig.

Haltung – fast alle Grundlagentexte zur digitalen Jugendarbeit bescheinigen der positiven Grundhaltung eine zentrale Rolle (vgl. European Commission 2018: 7, National Council of Ireland 2016: 85. In: Pöyskö 2020: 85).

Positive **Grundhaltung** ≠ uneingeschränkte **Technik-Euphorie**



Anforderungen an Sozialarbeiter*innen & Sozialpädagog*innen

Systematische Reflexion des fachlichen Handelns und Angebotsgestaltung, die sich aus der Implementierung neuer Technologien ergibt (vgl. BMFSFJ: 2013).

Anpassung an **Veränderungen im Nutzungsverhalten** Jugendlicher

Angebot an **Fortbildungen** seitens Organisationen einerseits und Bereitschaft von Mitarbeiter*innen zur Teilnahme der Angebote „**on the job**“ andererseits

Herausforderungen

**„Digitale Jugendarbeit braucht Ressourcen:
kompetente Mitarbeiter*innen, technische
Ressourcen und Zeit“ (Pöyskö, 2020: 82).**

Ressourcen



Zeit



**Kompetente
Mitarbeiter*innen**



Herausforderungen

```
graph TD; A[Herausforderungen] --- B[bewährte Konzepte und best-practice-Beispiele notwendig-> Experimentierraum & Fehlerkultur]; A --- C[„Ein großer Teil der Fachkräfte in der sozialen Arbeit wurde durch andere Medien sozialisiert (Buch, Fernsehen, Computer“ (Röll 2019: 146).]; A --- D[Guidelines für Mitarbeiter*innen als Leitlinien für den Umgang mit digitalen Plattformen]; A --- E[Verschränkung On-/Offline: Digitale Arbeit als ergänzendes Angebot nach Covid-19-Pandemie];
```

bewährte Konzepte und best-practice-Beispiele notwendig->
Experimentierraum & Fehlerkultur

„Ein großer Teil der Fachkräfte in der sozialen Arbeit wurde durch andere Medien sozialisiert (Buch, Fernsehen, Computer“ (Röll 2019: 146).

Guidelines für Mitarbeiter*innen als Leitlinien für den Umgang mit digitalen Plattformen

Verschränkung On-/Offline: Digitale Arbeit als **ergänzendes Angebot** nach Covid-19-Pandemie



Einblick: Digitale (Online)
Jugendarbeit in der
Offenen Jugendarbeit

Strukturen

Technische Ausstattung
vor Ort

Online-Arbeitszeit im
Dienstplan

Tagesordnungspunkt in
Teambesprechungen:
Online-Arbeit

Fortbildungsangebote,
Arbeitskreis digitale
Jugendarbeit
Online-
Innovationsraum

**Social-Media-
Guidelines** für
Mitarbeiter*innen als
Leitlinien für den
Umgang mit digitalen
Plattformen

Verschränkung On-
/Offline: Digitale Arbeit
als **ergänzendes
Angebot zu den
Angeboten vor Ort**

Beispiele für Aktivitäten:

- › Feedback/Reaktion/Wahrnehmung der Aktivitäten von Jugendlichen, Feedback auf Postings, Anfragen beantworten, Informationsweitergabe, Online-Kommunikationsangebot und Beziehungsarbeit (Beziehungen aufrechterhalten; Kontakt halten zu Jugendlichen, die nicht (mehr) in die Einrichtungen kommen (können))
- › Jugendkulturelle Phänomene, Trends beobachten und aufgreifen (Musik, Vlogs, Apps, Challenges etc.)
- › Anregen von Diskussionen, Themen online positionieren
- › Einrichtung spezifischer Gruppen für bestimmte Zielgruppen (z. B. Mädchen*gruppe, Gruppenarbeit online; spezifische Themengruppen, tw. temporär, z. B. „Word Up!“, für Veranstaltungen, sonstige Projektgruppen)
- › Möglichkeiten der Beteiligung von Jugendlichen – wie z. B. Abstimmungen und Meinungsumfragen; die Einladung, Ideen einzubringen, zu diskutieren, oder zu spielen
- › Erstberatung und Weitervermittlung
- › Themen positionieren, Aktionen begleiten („No Hate Speech“, rechtliche Fragestellungen, Fake News, Politische Bildung etc.)

(Quelle: Verein Wiener Jugendzentren 2020: 22).



Reflexion

- ▶ Denken Sie zurück, wo sie im Kontext digitaler Jugendarbeit zu Beginn der Covid-19-Pandemie standen, halten Sie inne und überlegen Sie was sie im Zusammenhang mit digitaler (Jugend)Arbeit alles gelernt haben.
- ▶ Ich bin überzeugt davon: Jede*r von uns ist stärker geworden und hat neue Kompetenzen erworben!



Tommy und Annika: „Der Sturm wird immer stärker!“

**Pippi (Langstrumpf):
„Das macht nichts, ich auch!!!!!“**

Quellen

► Literatur:

- Engelhardt, Emily M. (2018): Lehrbuch Onlineberatung. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Hoffmann, Bernward (2010): Medienpädagogische Kompetenz in der Sozialen Arbeit. In: Cleppen Georg/Lerche Ulrike (Hg.): Soziale Arbeit und Medien. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Maney, Kevin (2004): The Maverick and His Machine. Thomas Watson, Sr. And the Making of IBM. Wiley, New Jersey.
- Pösykö, Anu (2020): Mit digitaler Jugendarbeit Jugend ermöglichen? Konzeptansätze, Beobachtungen und Lernerfahrungen aus der Praxis. In: Krisch, Richard/Schroer Wolfgang (Hg.): Entgrenzte Jugend. Offene Jugendarbeit: `Jugend ermöglichen` im 21. Jahrhundert. Beltz Juveta, Weinheim & Basel.
- Röll, Franz Josef (2019): Digitalisierung – Herausforderung für die Kinder- In: Land Steiermark, A6 Bildung und Gesellschaft; FA Gesellschaft – Referat Jugend (Hg.): Jugendarbeit analog und digital. Versuch einer interdisziplinären Auseinandersetzung: Verlag für Jugendarbeit und Jugendpolitik, Graz.

Quellen

► **Literatur:**

- Rösch, Eike (2019): Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld. 1. Auflage. Beltz Juventa, Weinheim & Basel.
- Thiersch, Hans (2020): Lebensweltorientierte Soziale Arbeit revisited. Grundlagen und Perspektiven. Beltz Juventa, Weinheim & Basel.
- Tillmann, Angela (2020): Entgrenzte (Medien-)Welten. Veränderte sozial-räumliche Arrangements Jugendlicher und ihre Bedeutung für die Offene Kinder- und Jugendarbeit. In: Krisch, Richard/Schroer Wolfgang (Hg.): Entgrenzte Jugend. Offene Jugendarbeit: `Jugend ermöglichen` im 21. Jahrhundert. Beltz Juventa, Weinheim & Basel.
- Wozniak, Steve/ Smith Gina (2008): iWoz. Wie ich den Personal Computer erfand und Apple mitgründete. dtv Verlagsgesellschaft, München.

Quellen

■ Internetquellen:

- BMBWF (Hg.) (2020): Leitfaden Digitale Medienbildung in elementaren Bildungseinrichtungen. Online unter: www.bmbwf.gv.at/dam/jcr:69fb9b79a-f533-4552-95e5-43364ecd5ced/ep_digitale_medienbildung.pdf (zuletzt aufgerufen am 31.03.2021).
- BMFSFJ (2013): Vierzehnter Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland; mit der Stellungnahme der Bundesregierung. Online unter: www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/14-Kinder-und-jugendbericht-88912 (zuletzt aufgerufen am 13.03.2021).
- Wikipedia (2021): Geschichte des Internets. Online unter: <https://de.wikipedia.org/wiki/Internet?wprov=sfla1> (zuletzt aufgerufen am 15.03.2021).

Quellen

► **Internetquellen:**

- Verein Wiener Jugendzentren (2020): Wirkungskonzept 2.0. Online unter: www.jugendzentren.at/publikationen (zuletzt aufgerufen am 17.03.2021).
- Saferinternet (2021): Jugend-Internet-Monitor 2021. Online unter: www.saferinternet.at/services (zuletzt aufgerufen am 19.03.2021).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (1998): JIM Studie 1998. Online unter: www.mpfs.de/studien (zuletzt aufgerufen am 18.03.2021).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020): JIM Studie 2020. Online unter: www.mpfs.de/studien (zuletzt aufgerufen am 18.03.2021).