



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 58, Nr. 1, 2020
doi: 10.21243/mi-01-20-16
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Materialsammlung Digitale Jugendarbeit

Hannes Heller
Anu Pöyskö
Michaela Anderle

Der Artikel stellt Lernmaterialien zum Thema digitale Jugendarbeit vor, die im Rahmen des Erasmus+ Projekts „Digitally Agile Youthwork“ entstanden sind. Sieben Jugendorganisationen aus ganz Europa teilen ihr Know-how, das von medienpädagogischen Praxisprojekten über neue Ansätze wie Making bis hin zu Modellen der Organisationsentwicklung reichen. Die Fülle der Materialien macht die Sammlung auch für andere pädagogische Bereiche wie schulische Bildung interessant.

The article introduces learning materials on digital youth work that were developed within the Erasmus+ project „Digitally Agile Youthwork“. Seven youth organizations from all over Europe share their know-how, ranging from practical media education projects to new approaches such as making and models of organizational develop-

ment. The abundance of materials makes the collection also interesting for other pedagogical areas such as school education.

1. Einleitung

Im Rahmen des Erasmus+ Projekts *Digitally Agile Youthwork* haben sich sieben Jugend- Organisationen aus ganz Europa über zwei Jahre lang damit beschäftigt, was digitale Jugendarbeit sein kann. Beim Projekt sind eine Fülle von Materialien und Best-Practice-Videos entstanden, die auf der Webseite www.digitalyouthwork.eu im Herbst 2019 veröffentlicht wurden.

Die Webseite ist eine wahre Fundgrube von spannenden Ansätzen, die eine große Bandbreite von Themen abdecken und von praktischen Methoden mit Kindern und Jugendlichen bis hin zu Konzepten der Organisationsentwicklung reichen. Die Methodensammlung richtet sich vor allem an die außerschulische Kinder- und Jugendarbeit, ist aber sicherlich auch für den schulischen Bereich interessant. Um den Einstieg in die Materialien zu erleichtern, folgt hier ein kurzer Überblick über die verschiedenen Themenfelder.

Will man sich als Team von Jugendarbeiterinnen und -arbeitern einen Grundüberblick verschaffen, dann bietet sich das Material [What on Earth is Digital Youth Work?](#) von *Youthlink Scotland* an. Als 4-stündiger Workshop konzipiert, bündelt er mehrere Methoden aus der gesamten Materialsammlung von Digital Youthwork. Dies ist dann hilfreich, wenn das Buzzwort „digitale Jugendarbeit“ demystifiziert werden soll. Sucht man in den Materialien nach

praktischen Methoden, die man direkt mit Kindern und Jugendlichen umsetzen kann, gibt es einige zu entdecken.

2. Praxisorientierte Methoden mit Jugendlichen

2.1 Materialien zum Thema Selbstdarstellung mit Porträtfotografie, Selfies und TikTok

Diese drei Methoden [Porträt-Fotosessions als Methode in der Jugendarbeit](#) (wienXtra-medienzentrum), [Selfieübung als Einstieg in das Thema Selbstdarstellung im Netz](#) und [TikTok als Methode zum Thema Selbstdarstellung](#) (beide JFF) bieten jeweils spielerische Varianten an, mit denen praktisch mit Fotografie bzw. Video gearbeitet wird, um Themen wie Selbstdarstellung, Identität und Recht am eigenen Bild zu sensibilisieren. Alle drei sind sehr praxisorientiert aufgebaut und laden zum Nachahmen ein.

2.2 Materialien für Erklär- und Videoprojekte mit Kindern und Jugendlichen

Die Handreichung [Mit Erklärvideos eine These diskutieren](#) des JFF zeigt, wie man die Meinungsbildung von Kindern und Jugendlichen durch die Produktion von Erklärvideos unterstützen kann. Mit dabei eine Step-by-Step Anleitung für die praktische Umsetzung mit einfachen Mitteln. Im Handout [BYOD-Videoprojekte mit Smartphone und Tablet](#) vom wienXtra-medienzentrum gibt's praktische Anregungen und Tipps, wie man Videoprojekte nur mit den Smartphones der Jugendlichen (BYOD) umsetzen kann.

2.3 Methoden zur Reflexion der eigenen Praxis im Hinblick auf die Digitalisierung

Ein Schwerpunkt der Materialien liegt darauf, Jugendarbeiterinnen und -arbeitern Anregungen und Methoden in die Hand zu geben, eigene Haltungen, Werte und Zukunftsperspektiven im Hinblick auf den Einsatz von Digitalen Medien zu überprüfen.

2.4 Materialien zu ethischen Fragen

Die Handreichung [Ethics in Youthwork](#) von *YouthLink Scotland* bietet Jugendarbeiterinnen und -arbeitern die Möglichkeit, die eigenen ethischen Grundhaltungen beim Einsatz von digitalen Medien in einem Gruppensetting zu überprüfen und zu reflektieren. Das vom JFF ins Netz gestellte [Positionierungsspiel](#) regt eine Gruppendiskussion zum Umgang mit personalisierten Daten an und kann auch mit Jugendlichen gespielt werden.

2.5 Materialien zum Thema Werte und Haltungen

Die [Eckpfeiler von handlungsorientierter Medienarbeit](#) des wienXtra-medienzentrums zeigen die Haltungen, mit denen wir an Medienprojekte herangehen und wie wir gemeinschaftliche Medienproduktionsprozesse gestalten. Die Methode [Wertebörse der Medienpädagogik](#) unterstützt beim Nachdenken über den Sinn und die Ziele der eigenen medienpädagogischen Arbeit.

2.6 Materialien für Selbstevaluierung

In welchen Bereichen des digitalen Tuns sind wir als Jugendarbeitsorganisation bereits gut aufgestellt, wo gibt es noch Luft nach

oben? [Digital youth work self assessment](#) von Verke liefert ein Muster dafür, wie man Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter dazu einlädt, ihre Haltung zu digitalen Phänomenen zu reflektieren und die eigenen digitalen- und Medienkompetenzen einzuschätzen. [Organisational Self Assessment: Digitally Agile National Principles](#) von *Youthlink Scotland* ist darüber hinaus ein umfassender Selbst-evaluierungs-Raster für Organisationen.

2.7 Materialien zum Thema Heranwachsen mit Medien

Die Handreichung [Heranwachsen mit Medien](#) des wienXtra-medienzentrums lädt Jugendarbeiterinnen und -arbeiter dazu ein, über die Motive der Mediennutzung nachzudenken. Mit der Methode [Meine Medienbiografie](#) kann man eine Brücke bauen von der eigenen Medienkindheit und -jugend zum Medienerleben der heute Heranwachsenden.

2.8 Materialien für die Innovation und Entwicklung der Jugendarbeit

Wie kann die Jugendarbeit auf die Herausforderung der Digitalisierung reagieren? Welche neuen Angebote sind sinnvoll, wie kann man die Entwicklung selbst einleiten und Innovationen hervorbringen? Welche neuen Strukturen sind notwendig? Auch zu diesem Thema findet man sehr hilfreiches Material.

2.9 Materialien zum Thema digitale Teilhabe

Kinderrechte in digitalen Lebenswelten durchzusetzen sollte ein Anliegen für die Jugendarbeit sein, meint *YouthLink Scotland*. Ihr Workshopkonzept [Young People's Digital Rights](#) führt Jugendar-

beiterinnen und -arbeiter in das Thema ein und bietet Raum für Reflexion über eigene Wirkungsmöglichkeiten. Einzelne digitale Tools eignen sich auch dafür, Angebote der Jugendarbeit partizipativer zu gestalten. In [Mit Padlet Leitlinien für die digitale Mediennutzung erarbeiten](#) zeigt das JFF an einem konkreten Beispiel auf, wie dies gelingen kann.

2.10 Materialien die bei der Entwicklung neuer digitaler Angebote unterstützen

Zwei Handouts von Verke: Mit der [Practice Reflection](#) gelingt es, mit 8 Fragen neue Projekte und Zugänge festzuhalten. Die [Resource Evaluation](#) hilft durch einen knappen Fragebogen den Ressourcenbedarf neuer Projektvorhaben abzuschätzen.

2.11 Materialien für innovative Konzeptentwicklung

Die [Innobox](#) von Verke ist ein sehr umfangreicher Methoden-Baukasten. Damit kann man im eigenen Team oder in der Organisation einen Prozess gestalten, um neue Ideen und innovative Konzepte zu entwickeln. Die Methoden der Innobox sind variabel einsetzbar. Die Handreichung [Hackathon – as a youth work innovation method](#) stellt zwei bereits erprobte Abläufe für einen Innovationsprozess vor, mittellang (7 Stunden) und kurz (2,5 Stunden), mit vielen praktischen Tipps für die Person, die die Moderation des Prozesses übernimmt.

3. Ansätze für die Entwicklung neuer Angebote

Mit *YouthLink Scotland*, dem *Centre for Digital Youthcare* in Dänemark und *Camara Education* aus Irland, waren drei Partner beim Projekt dabei, die ihre Expertise in drei konkreten Bereichen einbrachten. Das spiegelt sich auch in den Materialien wider, im Hinblick auf Social Media (3.1), Online-Beratung (3.2) und Making (3.2) in der Jugendarbeit.

3.1 Materialien zum Thema Social Media

Die [Social Media Basics](#) von *YouthLink Scotland* geben einen aktuellen Überblick über verschiedene Social Media-Plattformen und zeigen praxisbezogene Beispiele zu deren Einsatz in der Jugendarbeit. Der [Social Media Action Plan](#) von Verke unterstützt bei der zielgerichteten Konzeption von Social Media-Strategien. Zusammen eine gute Kombination!

3.2 Materialien zum Thema Online-Beratung

Das Team von Centre for digital youthcare in Dänemark verbindet Spezialistinnen und Spezialisten in Sachen Online-Beratung. In ihren Handreichungen [10 Things to consider before offering counseling online](#) und [Guidance for social media via mailboxes](#) teilen sie ihre Erfahrungen mit verschiedenen Formaten, von EMail-Beratung bis hin zu Gruppenchats. Welche Überlegungen sollte man vorab anstellen, bevor man ein Online-Beratungsangebot aufsetzt und wie kann man Social Media in der Bewerbung einsetzen, damit die intendierte Zielgruppe das Beratungsangebot auch findet?

3.3 Materialien zum Thema Making und STEAM (MINT) in der Jugendarbeit

Kreativität, naturwissenschaftliches Know-how, kritisches Denken und Learning-by-doing stehen ganz im Fokus der Handreichungen von Camara Education Ireland. Im [Steam in Youthwork Toolkit](#) wird dabei in einzelnen Schritten ganz genau erklärt, wie man einen eigenen Maker Space in der Jugendarbeit aufbauen kann, um mit Kindern und Jugendlichen gemeinsam digital zu tüfteln.

4. Conclusio

Zusätzlich zu den Materialien sind auf der Webseite von digitalyouthwork.eu auch noch über dreißig Good Practice-Videos zu entdecken, die speziell für das Projekt entstanden sind. Ein Besuch der Seite lohnt sich also auf jeden Fall!

Literatur

Digitally Agile Youthwork (2019): Training Materials, online unter: <https://www.digitalyouthwork.eu/training-materials/> (letzter Zugriff: 17.3.2020).