

DigiDialog

Argumentationskarten



**BEZIEHUNGSARBEIT
& PÄDAGOGIK**



**WERTE &
PRINZIPIEN**



**TECHNIK &
RESSOURCEN**



PERSONAL



**RECHTLICHE
VORGABEN**

VORWORT

Wir begrüßen dich herzlich bei den Argumentationskarten für Digitale Jugendarbeit. In der heutigen Zeit sind digitale Medien aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken und auch für junge Menschen spielen sie eine wichtige Rolle. Zudem betrifft der Prozess der fortschreitenden Digitalisierung immer mehr gesellschaftliche Bereiche, unsere Gesellschaft entwickelt sich hin zu einer „Kultur der Digitalität“ (Begriff geprägt durch F. Stalder).

Digitale Jugendarbeit bietet zahlreiche Möglichkeiten, um junge Menschen in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen. So können sie beispielsweise lernen, verantwortungsvoll mit den Medien umzugehen, ihre Medienkompetenz zu verbessern und soziale Kompetenzen zu stärken. Außerdem können digitale Medien genutzt werden, um kreative und innovative Projekte zu planen und umzusetzen. Doch **trotz der zahlreichen Vorteile gibt es auch immer wieder Skeptiker*innen und Kritiker*innen**, welche die Digitalisierung der Jugendarbeit ablehnend betrachten. Mit Hilfe dieser Argumentationskarten möchten wir euch dabei **unterstützen, diese Kritiker*innen zu überzeugen** und für die Bedeutung von digitaler Jugendarbeit zu werben. Deshalb bieten wir euch hier eine Sammlung von überzeugenden Argumenten und wichtigen Informationen. Wir hoffen, dass ihr hier wertvolle Tipps und Anregungen findet, um den Prozess der Digitalisierung erfolgreich in eurem Umfeld zu vertreten und umzusetzen.

Viel Erfolg bei deinen DigiDialogen!

HOW TO HANDLE

Das Kartenset ist farbcodiert, um dir dabei zu helfen, die verschiedenen Kategorien der Karten auf einen Blick zu erkennen und leichter zu sortieren.

Jede Farbe repräsentiert eine bestimmte Kategorie. Die Farbcodierung erleichtert dir nicht nur das Sortieren der Karten, sondern auch das schnelle Finden von bestimmten Themen.

Farbcodierung:

| | |
|---------|------------------------------|
| Rot | Beziehungsarbeit & Pädagogik |
| Blau | Werte & Prinzipien |
| Grün | Technik & Ressourcen |
| Violett | Personal |
| Orange | Rechtliche Vorgaben |

*Kursiv** gedruckte Wörter finden sich im Glossar.



**» Die Jugendlichen hängen doch
sowieso schon so viel vor den
Bildschirmen, das unterstützen wir
doch nicht auch noch! «**

BEZIEHUNGSARBEIT & PÄDAGOGIK

Digitale Medien sind heutzutage ein **fester Bestandteil der „Lebenswelt“ von Jugendlichen**. Wenn Jugendarbeit digitale Kommunikation und Angebote ausblendet, ignoriert sie einen wichtigen Aspekt des Alltagslebens von Jugendlichen und erfüllt ihren Auftrag nicht, die Entwicklung von Jugendlichen zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten zu fördern. Medienpädagogik und Medienkompetenz können auch Face-to-Face vermittelt werden, indem beispielsweise der Umgang mit „**Fake News**“ behandelt wird oder gemeinsam kritisch einen Blick auf eigene Bildschirmzeiten und Medienkonsum geworfen wird. Auch aktive Medienarbeit ist möglich, wie z.B. Erstellung von Radiobeiträgen, digitale Schnitzeljagden (Actionbound-App), oder *Virtual Reality** Erlebnisse in der Internationalen Jugendarbeit.

Jugendarbeit kann einen **wichtigen Erfahrungsraum** bieten, da sie die Jugendlichen an anderer Stelle abholt als Familie oder Schule. Eine rein ablehnende Haltung gegenüber digitalen Medien ignoriert die Bedürfnisse der Zielgruppe und kann dazu führen, dass die pädagogische Beziehung zu den Jugendlichen leidet. Es ist daher **wichtig, digitale Medien als integralen Bestandteil der Jugendarbeit anzuerkennen** und sie entsprechend zu nutzen.

Links:

- [Datenreport Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen \(2021\)](#)
- [Dossier Kinderrechte: Digitale Medien und Teilhabe](#)



**» Online kann doch gar kein richtiges
Gruppengefühl entstehen:
Wahre Freundschaft entsteht nur
bei Begegnung von Angesicht zu
Angesicht. «**

BEZIEHUNGSARBEIT & PÄDAGOGIK

Nein. Persönliche Treffen sind wichtig, doch sind sie nicht die einzige Möglichkeit, um ein Gruppengefühl zwischen Menschen entstehen zu lassen. **Digitales soziales Handeln ist ein fester Bestandteil der Lebensrealität von Jugendlichen**, da die Beziehungspflege heutzutage täglich auch digital stattfindet. Fast alle Jugendlichen (96 Prozent laut JIM-Studie 2022) nutzen Messenger Dienste und/oder soziale Netzwerke, um sich mit anderen auszutauschen.

Digitale Medien spielen eine grundlegende Rolle bei der Konstitution und Gestaltung von Peerbeziehungen. Das Wichtigste dabei ist, dass man mit anderen verbunden ist und sich auch so fühlt. Besonders in *Gaming-Communities** existieren Freund*innenschaften, die häufig auf den virtuellen Raum beschränkt sind, beispielsweise über Plattformen wie Discord.

“Virtuell” ist nicht die Freundschaft; sie ist wahr und ist real. Virtuell ist “das Medium”, über das man befreundet ist.

Regelmäßige Interaktionen um gemeinsame Ziele und Interessen können eine starke Verbundenheit schaffen. Dennoch kommt es immer darauf an, **wie die Interaktionen gestaltet werden.**

Links:

- [JIM-Studie 2022](#)



» Ich habe einen Schutzauftrag! «

BEZIEHUNGSARBEIT & PÄDAGOGIK

Ja, **bewahrpädagogische Haltungen** haben durchaus ihre Berechtigung.

Aber: Es ist **nicht zielführend, Kinder und Jugendliche vor den Gefahren des Internets schützen zu wollen, indem man sie davon fernhält** und das Internet verteufelt. Stelle dir vor, eine hilfeschuchende Jugendliche wendet sich an dich als Fachkraft, und statt Verständnis bekommt sie die Antwort, "kein Wunder, dass das passiert ist, hättest du das mal nicht gemacht, im Internet passiert sowas nun mal..."

Eine **offene Haltung seitens der Fachkraft** ist hierbei von zentraler Bedeutung. Junge Menschen müssen einen geschützten Raum bei der pädagogischen Fachkraft finden, in dem sie über ihre Erfahrungen (wie z.B. mit „*Dick Pics*“, Pornokonsum, Nacktfotos, „*Sexting*“, „*Cybermobbing*“, „*Hate Speech*“) in einer Atmosphäre der Offenheit und Akzeptanz vertrauensvoll sprechen können, ohne Angst vor Verurteilung.

Es ist unsere Aufgabe als Jugendarbeiter*innen, den Heranwachsenden dabei zu **helfen, sich selbst zu schützen** und sie für die Themen zu sensibilisieren, indem ihre Medienkompetenz gestärkt wird. Um dies zu erreichen, müssen auch mögliche Gefahren bewusst gemacht werden, aber eben nicht nur:

Eine offene Haltung kann dazu beitragen, dass die **digitale Welt als Chance und nicht als Bedrohung** wahrgenommen wird.



**» Digital kann ich keine
Beziehungen zu den Jugendlichen
aufbauen und pflegen. «**

BEZIEHUNGSARBEIT & PÄDAGOGIK

Medien sind nicht nur Mittel zur Kommunikation, sondern auch ein **zentrales Element für die Beziehungsbindung** in der Jugendarbeit. Medien ermöglichen eine Vielzahl von neuen „Kanälen“, um Beziehungsstränge mit Jugendlichen zu knüpfen und aufrechtzuerhalten – von der Bewerbung von Veranstaltungen bis hin zur Lebensberatung in Krisensituationen.

Durch die Vielfalt der virtuellen Räume haben sich auch die Möglichkeiten erweitert, in denen Jugendarbeit stattfinden kann. Es ist möglich, gemeinsam an Projekten zu arbeiten oder sogar Turniere zu veranstalten, ohne dass die Jugendlichen physisch vor Ort sein müssen.

Darüber hinaus kann die Jugendarbeit im digitalen Raum eine bisher nicht erreichte Zielgruppe ansprechen, da diese niederschwelliger sein kann als ein Vor-Ort-Angebot.

Links:

- [Stiftung Digitale Spielekultur](#)
- [Best practice Beispiel: Minetest](#)



**» Beteiligung kann man im digitalen
Raum doch vergessen. «**

BEZIEHUNGSARBEIT & PÄDAGOGIK

Nein, **Kinder und Jugendliche fordern digitale Beteiligung ein**. Digitale Räume ermöglichen neue Möglichkeiten für Beteiligung: Sie können Jugendliche zu erreichen, die aus verschiedenen Gründen nicht an konventionellen Beteiligungsprozessen teilnehmen können oder wollen. Digitale Beteiligung ist **niedrigschwellig, zeitlich flexibel** und kann ebenso **partizipativ und interaktiv** sein. Jugendliche können auf einfache Weise durch Online-Umfragen, Social-Media-Plattformen, digitale Methoden oder Online-Ideenbörsen beteiligt werden, und dies zu einer für sie passenden Zeit. Sie können auch in die Gestaltung und Umsetzung digitaler Projekte und Maßnahmen eingebunden werden, um ihre Perspektiven und Ideen einzubringen.

Digitale Beteiligung ist jedoch kein Ersatz für konventionelle Beteiligungsformen, sondern eine Ergänzung. Es benötigt ein **gutes Konzept**, um digitale Anteile sinnvoll zu nutzen und Partizipation zu fördern. **Es reicht nicht aus, Präsenzformate 1:1 in eine digitale Umgebung zu verlegen**. Nötig sind gute, durchdachte Prozesse und passende Tools, aber auch ausreichend Bildschirmpausen in Online-Meetings.

Links:

- [Tooltips und Inspiration zu digitaler Jugendbeteiligung](#)
- [Podcast Talk & Tools](#)
- [Artikel: Weßel, André \(2021\): Die Relevanz von Peers und digitalen Medien für die soziale Teilhabe Jugendlicher.](#)



**» Analog ist besser, weil nur
analog ist echt und real. «**

BEZIEHUNGSARBEIT & PÄDAGOGIK

Nein. Mit dieser Aussage wird eine “digitale Welt” abgetrennt von einer “realen Welt“ wahrgenommen. Doch die soziologische Raumtheorie zeigt, dass eine solche Grenzziehung in unserer mediatisierten Gesellschaft nicht existiert: Die reale Welt ist durchdrungen von mediatisierter Kommunikation. *Lebenswelt** **kann nicht als entweder analoge oder digitale Lebenswelt** beschrieben werden. Räume werden durch das Subjekt neu geschaffen – sie sind deshalb **nicht statisch, sondern veränderlich und fluide**.

In einem analogen Setting nutzen Menschen ebenso häufig digitale Kommunikationsmedien und treten dadurch in Kontakt mit anderen, informieren sich oder nehmen auf anderen Wegen am gesellschaftlichen Leben teil. Das passiert oft nebenbei, wenn z.B. in einer Face-to-Face-Kommunikationssituation noch schnell im Gruppenchat geantwortet wird. Ein Opfer von *Cybermobbing** erlebt sozialen Druck und Anfeindungen als „echt“, selbst wenn sich die Hasskommentare “nur” im virtuellen Raum abspielen – die Auswirkungen auf das Selbsterlebens des Subjekts und dessen psychische Verfassung sind existent. Von daher ist "Digital" kein zusätzlicher (Sozial-)Raum, sondern das Digitale kann bestehende Sozialräume erweitern.

Links:

- [Lexikonbeitrag in socialnet zu “Sozialräume als subjektive Lebenswelten und die Erweiterung des Raumbegriffs”](#)
- [Broschüre “Jugendarbeit: analog und digital. Versuch einer interdisziplinären Auseinandersetzung”](#)
- [Artikel “Analog-Romantik ist keine Option” auf dem Portal der Kinder- und Jugendhilfe](#)
- [Artikel “Analog / Digital: Chancen des milieuübergreifenden Arbeitens” auf KuBi-Online](#)



**» Wir machen doch aber schon
genug und sehen keinen
Veränderungsbedarf. «**

WERTE & PRINZIPIEN

Wenn Jugendarbeit so gemacht wird, wie sie schon immer gemacht wurde, haben wir ein Problem. **Jugendarbeit ist immer im Wandel**, denn sie hat den Anspruch, lebensweltorientiert zu sein und Freiräume zu bieten. Lebenswelten verändern sich ständig. Freiräume erfahren wir durch Mitbestimmung und -gestaltung. Daher gilt der pädagogische Grundansatz: ein Angebot anbieten, durchführen, reflektieren, Schlüsse ziehen und gegebenenfalls Angebote verändern.

Wollen wir Jugendarbeiter*innen Zukunft gestalten und Freiräume ermöglichen, sollten wir uns den Veränderungen stellen, statt ihnen hinterher zu laufen. Den **Prozess der Digitalisierung müssen wir kritisch reflektieren und die neuen Gestaltungsmöglichkeiten nutzen**. Sicherlich sind die Veränderungen tiefgreifend, aber umso relevanter.

Links:

- *Anregungen für eine gemeinwesensorientierte Mobile Jugendarbeit: "Bollerwagen, Lautsprecher, Powerbank. Der Rest ergibt sich." Hrsg. Vom Landesarbeitskreis Mobile Jugendarbeit Sachsen e.V. (2021)*



**» Digital lernt man doch eh nichts
bei Workshops und Co., das geht
nur in Präsenz! «**

WERTE & PRINZIPIEN

Auch bei Präsenzworkshops etc. **kann nicht bis ins letzte Detail kontrolliert werden**, was die Teilnehmenden tatsächlich gelernt und verinnerlicht haben. In der Jugendarbeit geht nicht um Wissensüberprüfung nach dem Raster richtig/falsch wie in der Schule, sondern es geht um Einstellungen oder Haltungen, die erworben wurden. Diese sind weder in Präsenz noch in Onlinesettings leicht zu "überprüfen".

Lernen ist immer von mehreren Faktoren abhängig:

- **der Qualität der Materialien und Methoden,**
- **der Unterstützung durch die Jugendarbeiter*in und**
- **der Motivation und Selbstorganisation der Lernenden.**

Viele Themen benötigen eine Zeit der Verinnerlichung und regelmäßige Umsetzung in der Praxis sowie kontinuierliche Reflexion. Dies ist unabhängig von der Methode, dem Medium oder der Form.

Links:

- *Spannende Materialien für sichere und verantwortungsvolle Nutzung des Internets in der Jugendarbeit*
- *Methoden für digitale Jugendarbeit inkl. Kopiervorlagen*



» Jugendarbeit und Digitale Jugendarbeit sind grundverschieden, die vertreten doch nicht die gleichen Werte und Prinzipien! «

WERTE & PRINZIPIEN

Diese Ansicht ist auf **unklare Begrifflichkeiten** zurückzuführen: Der Begriff “Digitale” Jugendarbeit ist oftmals verwirrend, da er einen neuen Auftrag suggeriert – dieser Begriff ist auch in der Medienpädagogik daher umstritten. Präziser wäre es, von „Jugendarbeit in einer mediatisierten, digital vernetzten Gesellschaft“ zu sprechen.

Die Kurzform „Digitale Jugendarbeit“ ist jedoch alltagstauglicher und scheint sich auf der europäischen Ebene in Jugendarbeits-Diskursen zu etablieren. Digitale Jugendarbeit **wird genauso von den Zielen und ethischen Vorstellungen, Werten und Prinzipien der Jugendarbeit getragen.**

Innerhalb der professionellen Jugendarbeit muss es eine Kernaufgabe sein, die sich durch die Digitalisierung verändernden Lebenswelten der Adressat*innen genau zu erforschen und eine Haltung zu den Veränderungen für die Arbeit mit jungen Menschen zu entwickeln. Es gilt, das Digitale **als einen eigenen und gleichberechtigten Raum für Jugendarbeit zu verstehen**, in dem Beziehungen, Soziales und auch Ehrenamt wie Engagement inzwischen **ganz selbstverständlich sowohl analog als auch digital** stattfinden.

Links:

- [Übersichtliches Literatur-Paket](#)
- [Leitfaden Digitale Jugendarbeit vom bundesweiten Netzwerk Offene Jugendarbeit \(bOJA\)](#)



**» Das Digitale ist der Schutzraum
junger Leute, da haben wir als
Erwachsene eh nichts zu suchen. «**

WERTE & PRINZIPIEN

Was macht einen Raum zu einem geschützten Raum?

Ein Schutzraum ist laut soziologischer Begriffsbestimmung eine inklusive Umgebung, in der Menschen frei von Diskriminierung sein sollen.

Damit wird deutlich, dass das **Digitale nicht per se ein Schutzraum** ist. Neben vielen Möglichkeiten und Chancen birgt das Digitale auch reale Risiken, wie etwa Datenklau, Suchtgefahren und Cybermobbing. Gerade mit den neuen Programmen und Technologien auf Basis *Künstlicher Intelligenz** können neue Fakten geschaffen und zu Herausforderungen im Bereich Desinformation und *Fake News** werden.

Klar schaffen sich junge Menschen immer Rückzugsorte, die frei von pädagogischem Handeln sind. Dennoch gilt es für professionelle Jugendarbeit den Digitalen Raum als wichtigen Sozialraum anzuerkennen und **im Sinne der aufsuchenden Arbeit junge Menschen in ihren selbstgewählten Räumen zu begegnen**. Dafür müssen passende Unterstützungsangebote geschaffen werden, um junge Menschen darin zu befähigen, sich auch in diesen Räumen selbstbestimmt und sicher bewegen zu können.

Links:

- [Tipps und FAQs rund ums Thema "safer internet" in der Jugendarbeit](#)



» Die jungen Leute brauchen dabei als „Digital Natives“ doch keine Hilfe, die können das eh besser als wir. «

WERTE & PRINZIPIEN

Wer Jugendliche als „*Digital Natives*“* bezeichnet, **bürdet ihnen viel Verantwortung auf und unterstellt, dass sie für die digitale Gesellschaft vorbereitet und qualifiziert seien.** Ausgeblendet werden damit strukturelle Rahmenbedingungen von weiterhin bestehenden und sich verfestigenden sozialen Ungleichheiten, die sich im Medienzugang und -handeln zeigen.

Der Begriff ‘native’ bezeichnet eine*n Eingeborene*n - jedoch verkennt diese Bezeichnung, dass es **in sich ständig verändernden Umgebungen keine “Eingeborenen” geben kann**, die sich automatisch sicher und allwissend durch ihre Umgebung bewegen.

Auch der **Faktor Alter ist nicht ausschlaggebend dafür, wie sicher und kompetent sich eine Person im Digitalen bewegt.** So fehlt auch vielen Jugendlichen der kritische Umgang in digitalen Umgebungen und sie schätzen ihre Fähigkeiten häufig höher ein, als sie tatsächlich sind – obwohl sie mit digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien aufgewachsen sind.

Besonders in der Arbeit mit benachteiligten Jugendlichen kann nicht davon ausgegangen werden, dass sie über vergleichbare digitale Kompetenzen wie eine privilegierte Alterskohorte verfügen. **Soziale Ungleichheiten bilden sich vielmehr auch in einer digitalen Kluft ab.**

Links:

- [Artikel über den Irrtum des Begriffs “digital natives” \(auf Englisch\)](#)
- [Artikel von Plattform Politische Medienkompetenz: Digital Divide - Wie eine digitale Kluft die Gesellschaft spaltet](#)



» Die Technik dazu können
wir gar nicht bezahlen. «

TECHNIK & RESSOURCEN

Ja, Jugendarbeit benötigt mehr Ressourcen. Jedoch ist es möglich, **Fördermittel für Technikbedarfe zu beantragen**. Es gibt auf Landes-, Bundes- und EU-Ebene verschiedene Förderprogramme, die speziell für die Jugendarbeit oder gemeinnützige Organisationen zur Verfügung stehen.

Es ist empfehlenswert, vor der Anschaffung von Technik Beratungen zu Rate zu ziehen und erst einmal den Bedarf zu bestimmen, welche Technik (nachhaltig) gebraucht wird. Ebenso ratsam ist es, modulare Systeme zu wählen, damit z.B. defekte Komponenten leicht ausgetauscht werden können.

Wenn kein oder nur ein geringes Budget für externen IT-Support vorhanden ist, kann die **kostenfreie IT-Hotline der Deutschen Stiftung für Engagement und Ehrenamt** genutzt werden.

Eine weitere Option besteht darin, spezielle Technik auszuleihen. Dies geht in vielen Bundesländern z.B. über die Landes- bzw. Kreis- oder Stadtmedienzentren. Manchmal gibt es auch regionale Anbieter, die eigene Medienmobile unterhalten oder alte Technik aufbereiten und günstig weitergeben.

Links:

- [Vergünstigte Lizenzen und Technik für NGOs bei Stifterhelfen](#)
- [Kostenlose IT-Hotline der DSEE \(keine Produktempfehlungen, nur IT-Hilfe\)](#)



» Wir haben Teilnehmende, die können sich die Ausstattung gar nicht leisten. Sollen wir die dann ausschließen, oder wie? «

TECHNIK & RESSOURCEN

Auch in anderen Bereichen verfügen die jeweiligen Zielgruppen nicht immer über dieselbe Ausstattung und Voraussetzungen. Das ist ein Problem, was beispielsweise in der Digital Divide Forschung näher beleuchtet wird: Strukturelle Ungleichheiten setzen sich auch im Digitalen Raum fort. Ungleichheit beginnt beim Gerät oder vorhandenem Internetzugang und endet bei der kompetenten Nutzung.

Jugendarbeit kann die digitale Chancenungleichheit durch geeignete **Unterstützungsangebote** angehen. Eine Möglichkeit ist beispielsweise, Geräte auszuleihen oder Gruppen zu bilden, bei denen sich Teilnehmende ein Gerät teilen können. Stifterhelfen bietet immer wieder Hard- und Software vergünstigt für NGOs an. Möglicherweise hilft auch eine Organisation vor Ort, oder ein Anbieter, der Geräte repariert und weitergibt wie sogenannte „*Refurbish**-Angebote“.

Selbst ein punktueller Zugang zu bestimmten Tools oder Geräten kann die digitalen Kompetenzen stärken, wie beispielsweise Workshops.

Links:

- [Lesenswerter Artikel von Nicole Zillien \(2013\): Digitale Spaltung – Reproduktion sozialer Ungleichheiten im Internet](#)



» Wir haben keine Zeit für
Digitale Jugendarbeit und es
gibt wichtigere Themen, die
bearbeitet werden müssen.«

TECHNIK & RESSOURCEN

Es gibt in der **Jugendarbeit immer viele wichtige Aufträge und oft wenig Ressourcen**, was eine große Herausforderung darstellt. Häufig haben Jugendarbeiter*innen den Eindruck, dass sie ständig weitere gesellschaftliche Aufgaben übernehmen müssen, so nun "auch noch Digitalisierung".

Lebensweltorientiert zu arbeiten bedeutet, stets mit gesellschaftlichen Veränderungen konfrontiert zu sein. Daher ist auch Digitale Jugendarbeit keine neue Zusatzaufgabe, sondern im Auftrag der Lebensweltorientierung enthalten!

Da der **Prozess der Digitalisierung unaufhaltsam ist**, kann sich diesem Schritt keine Organisation entziehen:

1. um langfristig für die Zielgruppen wie Jugendliche attraktiv zu bleiben
2. um Ehrenamtliche zu gewinnen und langfristig zu halten
3. um im gesellschaftlichen Transformationsprozess mitzuhalten bzw. diesen aktiv mitzugestalten.

Wenn wir nicht nur mithalten wollen, müssen wir Jugendarbeiter*innen **selbst zu (Mit-) Gestalten einer positiven digitalen Zukunft werden** und diesen Prozess professionell und kompetent begleiten.



**» Ich bin kein*e Expert*in, also lass
ich lieber die Finger davon. «**

PERSONAL

Niemand muss von Beginn an ein*e Expert*in sein. Wichtiger ist eine **neugierige, offene Haltung** und nicht müde zu werden, immer wieder Dinge auszuprobieren und sich auf Neues einzulassen – ganz im Sinne des **lebenslangen Lernens**.

Nutze Ressourcen im Team, unterstützt euch gegenseitig und bilde dich weiter, suche hilfreiche Kooperationen. Zudem können die Jugendlichen auch selbst ihr Wissen und ihre Erfahrungen einbringen und uns Fachkräften Hilfestellungen bieten. Oft geht es darum, einen passenden Rahmen zur Verfügung zu stellen.

Workshops, Webinare, Fortbildungen und Weiterbildungen helfen, **Wissen in bestimmten Bereichen aufzubauen und zu vertiefen**. Es gibt in einigen Bundesländer Projekte und Institutionen, die regelmäßig Weiterbildungen und Workshops anbieten oder Trainings im Umgang mit Veränderungsprozessen und Widerständen anbieten. Dazu informiere dich am besten bei dir vor Ort.

Links:

- *[Magazin, Wissensspeicher und Partnerbörse für Vereine, Verbände und Initiativen: D3, So geht digital](#)*
- *[Bundesweites Projekt Digitale Jugendarbeit](#)*
- *[Beispielhaft Beratungsangebot in Baden-Württemberg](#)*
- *[Beratungsangebot in Sachsen-Anhalt](#)*



» Ich darf das nicht! «

Datenschutz und lebensweltorientierte Jugendarbeit stehen oftmals in einem strukturell hervorgerufenen Widerspruch zueinander. Fachkräfte sind gezwungen, selbst zu entscheiden, welchem Auftrag sie mehr Gewicht zusprechen und bewegen sich ferner in unsicheren Grauzonen: Entscheiden sie sich für ihren pädagogischen Auftrag im Sinne der Lebensweltorientierung und holen ihre Zielgruppe da ab, wo sie sich bewegt, oder geben sie dem Datenschutz mehr Gewicht?

Es herrscht der weit verbreitete Wunsch nach mehr rechtlicher Klarheit und Flexibilität, welche einige Organisationen/Kommunen oft nicht bieten. So verbieten sie beispielsweise Anwendungen wie WhatsApp oder ZOOM etc., welche wichtige Kommunikationskanäle zu den Jugendlichen darstellen, statt attraktive Alternativen anzubieten, die auch von der Zielgruppe angenommen werden. Damit werden die Jugendarbeiter*innen allein gelassen. Aus der Not heraus wird oft auf private Geräte ausgewichen – was keine Lösung sein darf.

Wenn es der Träger verbietet, gibt es wenig Handlungsspielraum – setze dich mit den Gründen auseinander, warum das Verbot besteht. Gibt es vielleicht **Alternativen, die erlaubt wären?** Das ist auch eine gute Gelegenheit, um z.B. gemeinsam im Rahmen einer Klausurtagung über die eigene **digitale Haltung** zu sprechen und diese im **Idealfall im Leitbild** zu verankern!



» Digitale Trends kommen und gehen
und ich hinke ständig hinterher... «

PERSONAL

Es ist in Ordnung, in der schnelllebigen digitalen Welt nicht jeden neuen Trend zu kennen und überfordert zu sein. Wenn du mitbekommst, dass es einen neuen Trend gibt, lass dir von den jungen Menschen zeigen, wie das funktioniert und was sie daran fasziniert. **Zeige Interesse, begegne deiner Zielgruppe auf Augenhöhe!**

Indem wir uns mit digitalen Themen auseinandersetzen, erkennen wir die Lebenswelt der jungen Menschen an - so können sie sich ernstgenommen fühlen. Partizipativ können mit der Zielgruppe coole Projekte und Aktionen entwickelt werden.

Ansonsten hilft es, Blogs und Social Media Accounts zu folgen, die Trends aufgreifen oder Themen ansprechend aufbereiten, einige nennen wir unten.

Links:

- [Medienpraxisblog](#)
- [Hilfreiche Anregungen und Methoden für digitale Jugendarbeit](#)
- [Instagram-Kanäle wie funk, die.da.oben, RenateGPT, digitalejugendbeteiligung](#)
- [Spannende Veranstaltungsformate: GMK-Tagung \(mit Streaming-Angebot\), Medienpädagogik Praxis Camp #mpppb, Konferenz für Digitalisierung und Nachhaltigkeit bits&bäume](#)



» Jetzt sind wir als Jugendarbeiter*in
auch noch Digitalbeauftragte! «

PERSONAL

Der digitale Wandel ist unaufhaltbar. Dies erfordert, dass sich gesellschaftliches Leben kontinuierlich verändert und anpasst – das ist keine spezifische Aufgabe der Jugendarbeit.

Es geht nicht darum, nun jeweils eine*n Digitalbeauftragte*n zu ernennen, sondern darum sich im **Sinne der eigenen professionellen Identität mit der Lebenswelt der Jugendlichen auseinander zu setzen**. Digitalität hat Auswirkungen in alle Lebensbereiche und kann nicht isoliert betrachtet werden.

Dafür ist es hilfreich, wenn wir Jugendarbeiter*innen digitale Kompetenzen erwerben und ausbauen, um Jugendliche auch mit ihren Fragen in der digitalen Welt unterstützen zu können. Indem wir uns als Ansprechpartner*in auch für digitale Fragen und Probleme positionieren, stärken wir **unsere Rolle als verlässliche Anlaufstelle**. Letztendlich ermöglicht die Auseinandersetzung mit dem digitalen Wandel eine zeitgemäße und lebensweltorientierte Jugendarbeit.

Links:

- [Artikel: Kinder- und Jugendarbeit im Zeitalter der Digitalisierung – eine Bestandsaufnahme \(2016\)](#)
- [Kinderrechte digital: Leitlinien zur Achtung, zum Schutz und zur Verwirklichung der Rechte des Kindes im digitalen Umfeld. Empfehlung des EU-Ministerkomitees an Mitgliedsstaaten. \(2019\)](#)



» Das ist doch alles gar nicht
Datenschutzkonform! «

RECHTLICHE VORGABEN

Es stimmt, es gibt viele Tools, die aus verschiedenen Gründen nicht datenschutzkonform sind. Zum Beispiel, wenn übermäßig viele Daten gespeichert werden, oder wenn Unternehmenssitz/ Server-Standort sich nicht in der Liste sicherer Drittstaaten befinden. Die USA beispielsweise zählen nach wie vor nicht als sicher.

Das sollte Jugendarbeiter*innen aber nicht davon abhalten mit der **Fülle an rechtssicher gehosteten Tools digitale Jugendarbeit umzusetzen!** Hier gilt es, etwas **Mut zum Ausprobieren** zu haben, wenn z. B. „Look&Feel“ einer Alternative nicht hundertprozentig dem eines non-konformen Tools entsprechen.

Empfehlenswert ist auch, vor der Tool-Auswahl eine Liste an Kriterien zu machen, die möglichst genau umreißen, welche Funktionen es anbieten soll. Tool-Sammlungen wie im Jugendarbeitsnetz BW oder im Medienpädagogik PraxisBlog bieten hier Hilfestellungen.

Eine **begründete Nutzung von Tools** hilft oft bei den Gesprächen mit Verantwortlichen weiter. Auch gilt es abzuwägen, in welchen Kontexten nicht-DSGVO-konforme Tools relativ sicher eingesetzt werden können.

Links:

- [Toolauswahl nach Filtermöglichkeit](#)



» Ich mache mich als Fachkraft strafbar, wenn ich z.B. WhatsApp zur Kommunikation mit Jugendlichen nutze. «

RECHTLICHE VORGABEN

Diese Aussage ist so pauschal nicht richtig. (Trägerspezifische Verbote sind ausgenommen.)

Die Verwendung von WhatsApp in der Jugendarbeit ist vor allem deswegen problematisch, weil man als Nutzer*in automatisch die eigene Kontaktliste teilt und damit an WhatsApp weitergibt, ohne dass alle in der Kontaktliste verzeichneten Personen der Weitergabe zugestimmt haben. Abgesehen davon stellt die Nutzung von WhatsApp im Rahmen der Jugendarbeit keinen besonderen datenschutzrechtlichen Verstoß der Jugendarbeiter*innen dar.

Ein weiteres Missverständnis entsteht häufig durch die Altersgrenze mindestens 16 Jahre in den Nutzungsbedingungen von WhatsApp. Zwar verstoßen die Jugendlichen damit gegen die Nutzungsbedingungen, doch die Nutzung von WhatsApp durch unter-16-Jährige stellt keine strafbare Handlung für dich als die kontaktierte Person dar.

Aus „**Erwägungsgrund 38**“ der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) geht implizit hervor, dass **das Datenschutzrecht einem Kind oder Jugendlichen nicht im Weg stehen soll**, Präventions- oder Beratungsdienste in Anspruch zu nehmen. Das bedeutet: Wenn ein Kind oder Jugendliche*r sich Hilfe oder Beratung suchend an dich per Messenger wendet, darfst du natürlich im Sinne deines pädagogischen Auftrags darauf antworten und einen Termin ausmachen – dies ist eine **rechtliche Grauzone**. Wechsle für den Austausch von sensibleren Inhalten (z.B. Probleme im Elternhaus, Mobbing etc.) den Kommunikationskanal!

Links:

- [Saferinternet: Dürfen Jugendarbeiter*innen WhatsApp verwenden?](#)
- [Saferinternet: WhatsApp-Alternativen und sichere Messengerdienste](#)



» Ich gebe meine eigenen Daten und die der Jugendlichen doch nicht an die großen Datenkraken* weiter! «

RECHTLICHE VORGABEN

Hier liegt ein Dilemma vor! Einerseits ist es die Aufgabe guter Medienpädagogik auf Software-Produkte hinzuweisen, die **verantwortungsvoll mit den Daten umgehen**. Aufgabe der Jugendarbeiter*in ist es hier selbst mit gutem Vorbild voranzugehen.

Gleichermaßen ist es **Leitbild der Jugendarbeit, Jugendliche in ihrer Lebenswelt abzuholen**. Medienkompetenz und somit ein kritischer Umgang mit Medien werden vor allem im Umgang bzw. in der Auseinandersetzung mit Medien entwickelt. Für Jugendarbeit besteht somit die Herausforderung Wege zu finden, wie dieses Dilemma thematisiert werden kann – **ohne erhobenen Zeigefinger** und ohne, dass jemand ausgeschlossen wird.

So könnten Folgen der Datensammlung und -auswertung erfahrbar gemacht werden, wie im unten genannten best practice Beispiel. Auch interessant sind Diskurse über *antisemitische Begrifflichkeiten wie „Datenkrake“*.

Es greift jedoch zu kurz, die Verantwortung für Datenschutz allein beim Subjekt zu suchen und auf den Selbstschutz zu setzen. Vielmehr sind auch die Unternehmen und die Politik in der Pflicht – wir müssen sie daher dazu auffordern.

Links:

- *Best Practice Beispiel: Escape Game „General Solutions“ der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung*

IMPRESSUM

Herausgeber:

Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V.

Schleiufer 14,
39104 Magdeburg

V.i.S.d.P. Anne Seiffert, Vorsitzende
und Tanja Rußack, Vorsitzende

Redaktion:

Corrina Bosch

Max Karbach

Sarah Lapp

Annika Pehl

Antonia Weishaar

DigiDialog - Argumentationskarten, herausgegeben vom
Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V., ist lizenziert
unter CC BY 4.0.

Um eine Kopie dieser Lizenz anzuzeigen, besuchen Sie:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

info@kjr-lsa.de

www.kjr-lsa.de

Erscheinungsjahr: 2023

Zur Online-Version:

www.kjr-lsa.de/digidialog

Gestaltung/Satz:

donnerandfriends.de

Gabor Meyer | Fotografie & digitale Medien

Illustration:

Erni Donnerberg

Die Arbeit des Kinder- und Jugendrings Sachsen-Anhalt e.V. und die Veröffentlichung dieser Argumentationskarten werden gefördert durch das Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit und Gleichstellung des Landes Sachsen-Anhalt.

Unter inhaltlicher Mitarbeit von:

**Akademie der Jugend-
arbeit Baden-Württem-
berg e.V.**

Haebelinstr. 1-3
70563 Stuttgart-Vaihingen
info@jugendakademiebw.de

**Kinder- und Jugendring
Sachsen-Anhalt e.V.**

Schleiufer 14,
39104 Magdeburg
info@kjr-lsa.de

**Landesjugendring
Baden-Württemberg
e.V.**

Haebelinstr. 1-3
70563 Stuttgart-Vaihingen
info@ljbw.de

**Landesvereinigung
kulturelle Jugendbildung
Baden-Württemberg e.V.**

Rosenbergstr. 50,
70176 Stuttgart
info@lkjbw.de

Landesjugendring Saar e.V

Stengelstr. 8,
66117 Saarbrücken
info@landesjugendringsaar.de



#moderndenken

Förderhinweis:

Die Arbeit des Kinder- und Jugendrings Sachsen-Anhalt e. V. und die Veröffentlichung dieser Argumentationskarten werden gefördert durch das Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit und Gleichstellung des Landes Sachsen-Anhalt.

GLOSSAR

Cybermobbing: Unter Cybermobbing oder Cyberbullying versteht man die Beleidigung, Bedrohung, Bloßstellung oder Belästigung von Personen mithilfe von Kommunikationsmedien, beispielsweise über Smartphones, E-Mails, Websites, Foren, Chats und Communities.

Datenkrake: Mit dem Bild eines Kraken werden zahlreiche, weit reichende „Arme“ assoziiert. Das Schlagwort steht für Systeme und Organisationen, die personenbezogene Informationen in großem Stil auswerten oder sie an Dritte weitergeben. Damit verstoßen sie mutmaßlich oder nachweislich gegen Datenschutzbestimmungen oder verletzen darüber hinausgehende von Datenschützenden postulierte Persönlichkeitsrechte. Die Kraken-Metapher wird v.a. in der bildlichen Verwendung als antisemitisches Klischee kritisiert. (Vgl. Leitfaden „Deconstruct Antisemitism“ der Amadeu-Antonio-Stiftung)

Dick Pics: Meist ohne eine vorherige Aufforderung und gegen den Willen der/des Empfänger*in versendete Fotografie eines Penis über den Computer oder das Smartphone.

Digital Natives: Eine Person wird als Digital Native bezeichnet, wenn sie aus der Generation stammt, die mit digitaler Informations- und Kommunikationstechnologie aufgewachsen ist. Dieser Begriff ist sehr umstritten.

Digitalisierung: Im engeren Wortsinn ein technologischer Prozess: „in Ziffern verwandeln“, als Umwandlung analoger Werte in digitale Formate, die von Rechnern gelesen und weiterverarbeitet werden können. Im weiteren, hier verwendeten Sinne ist damit ein gesellschaftlicher Transformationsprozess gemeint, der Auswirkungen in alle gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Bereiche hat.

Digitaler Wandel wird auch als digitale Transformation genannt und bezeichnet den durch den Prozess der Digitalisierung Wandel. Damit ist die Veränderung des Lebens und der Arbeit durch die Verwendung moderner Technologien gemeint.

Digitalität beschreibt einen mit zunehmender Wandlung angestrebten neuen Möglichkeitsraum, der durch digitale Medien geprägt ist. Dieser entsteht, wenn der Prozess der Digitalisierung eine gewisse Breite und Tiefe erreicht hat. (Vgl. Konzept Kultur der Digitalität von Felix Stalder)

Digitale Kluft / Digital Divide: Die digitale Kluft beschreibt den ungleichen Zugang zu digitaler Technologie. Die digitale Kluft führt zu Spaltung und Ungleichheit beim Zugang zu Informationen und Ressourcen. Mit der Digital Divide-Forschung wird aufgezeigt, dass soziale Herkunft und digitale Teilhabe zusammenhängen und Digitalisierung nicht automatisch zu mehr Bildungsgerechtigkeit führt (wie noch in den 90er Jahren in der Aufbruchsstimmung des „Globalen Dorfes“ oft angenommen wurde).

Empowerment: Der Begriff Empowerment kommt aus dem Englischen und bedeutet auf Deutsch so viel wie „Ermächtigung“, „Selbstbefähigung“ oder „Stärkung von Eigenmacht und Autonomie“. Sinn und Zweck ist es, Menschen mehr Mitbestimmungsrecht, Autonomie und Handlungsspielraum zu geben.

Fake News: Fake-News setzt sich aus zwei Begriffen zusammen. „Fake“ heißt „gefälscht“ und „news“ heißt „Nachrichten“. Es sind also gefälschte Nachrichten. Mit reißerischen Schlagzeilen, gefälschten Bildern und Behauptungen werden so Lügen und Propaganda verbreitet. Fake News erwecken den Eindruck, dass es sich um echte Nachrichten handelt.

Gaming-Communities: Damit ist die Gruppenbildung von aktiven Einzelpersonen, welche Computer- oder Videospiele spielen gemeint. Diese Personen kommen virtuell zusammen, um sich über die jeweiligen Spiele auszutauschen oder an Multiplayer- Videospiele teilzunehmen und über Online-Plattformen miteinander zu agieren. Die größte Plattform für Gaming-Communities ist das Tool Discord.

Hate Speech: Hate Speech kommt aus dem Englischen und bedeutet übersetzt „Hassrede“. In menschenverachtenden Aussagen werden Einzelne oder Gruppen abgewertet.

Künstliche Intelligenz (KI): Künstliche Intelligenz ist die Fähigkeit einer Maschine, menschliche Fähigkeiten wie logisches Denken, Lernen, Planen und Kreativität nachzuahmen.

Lebenswelt: Lebenswelt bezeichnet die Welt in der sich das jeweilige Leben, der Alltag abspielt, die Welt, die Menschen als selbstverständlich erleben, in der sie auf dem Hintergrund ihrer bisherigen Erfahrungen handeln. (Vgl. Konzept der Lebensweltorientierung in der Sozialen Arbeit nach Hans Thiersch)

Messenger Dienste: Hinter dieser Bezeichnung verbergen sich Programme wie unter anderem WhatsApp, Snapchat oder Facebook Messenger, Threema oder Signal. In der Computer-Welt werden diese Programme auch als „Kurznachrichtendienste“ bezeichnet. Man kann mit ihnen in Echtzeit kleine Texte, Bilder und Videos verschicken.

Refurbish-Angebote: Refurbished ist ein englischer Begriff, der als „runderneuert“, „aufpoliert“, „generalüberholt“ oder „wiederhergestellt“ übersetzt werden kann. Es geht darum, kaputter oder gebrauchter Elektronik (Handys, Computer, Notebooks etc.) ein zweites Leben zu schenken – anstatt sie auf den Müll zu werfen.

Sexting: Sexting ist ein Kofferwort, bestehend aus den Wörtern „Sex“ und „Texting“. Es beschreibt das Versenden und Empfangen selbstproduzierter, freizügiger Aufnahmen via Computer oder Smartphone. Unter Jugendlichen sind auch die Begriffe „Pics“ oder „Nudes“ gebräuchlich.

Virtual Reality (VR): Der Begriff «virtuelle Realität» (VR) beschreibt eine computer-generierte, interaktive virtuelle Umgebung. Es handelt sich um eine künstlich erzeugte, digitale Welt. Diese umgibt Nutzende vollständig, sodass die physische Realität ausgeblendet wird. „Augmented Reality“ (AR) dagegen fügt in die reale Welt digitale Elemente ein, beispielsweise mittels eines Bildschirms oder einer Brille.