

Digitale Angebote in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit

Was ist - was bleibt?

Gabi Uhlenbrock * Computermedienpädagogin * Sozialpädagogin * www.eulenfels.de



Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit stehen durch das Öffnen und Schließen seit nun mehr als einem Jahr vor besonderen Herausforderungen. Soziale Netzwerke und digitale Kommunikationsplattformen standen dabei im Mittelpunkt, die Beziehungen zu den Stammbesucher*innen aufrecht zu erhalten. Es entwickelten sich spannende Aktivitäten der OKJA in virtuellen Räumen, in sozialen und in allen möglichen digitalen Medien mit dem Versuch, Kontakt zu Jugendlichen herzustellen und digitale Begegnungen auch zwischen den Jugendlichen zu ermöglichen.

In diesem Workshop geht es um die zentrale Frage: Welche digitalen Räume und Kommunikationsformen haben sich etabliert und können weiter, analog zur nicht-virtuellen Arbeit genutzt werden?

Der Workshop beginnt mit einem praxisnahen Input der Computermedienpädagogin Gabi Uhlenbrock und entwickelt sich zu einem moderierten Austausch, in dem ihr als Fachkräfte Raum bekommt eure Erfahrungen und Vorstellungen von digitaler Jugendarbeit in der OKJA zu teilen.



Grundlegende Erkenntnisse:

1. Man kann über digitale Wege real kommunizieren
Anmerkung: Datenschutz ist der allgegenwärtige Türsteher.
2. Kommunikationsorte im Internet sind reichlich vorhanden – und sie gehören alle privatwirtschaftlichen Unternehmen
Anmerkung: Der Markt regelt, nicht wir. Damit müssen wir leben.
3. Um Jugendliche zu treffen, muss man zu ihren Treffpunkten kommen
Herausforderungen:
 - ❖ Die Treffpunkte im Netz sind kommerziell beherrschte öffentliche Räume (dafür haben wir kein Konzept!)
 - ❖ Die Jugendarbeit kann keine erfolgreichen eigenen Treffpunkte im Netz erstellen
 - ❖ Die Jugendlichen sind überall! (heißt: verschiedene Jugendliche sind an verschiedenen Orten im Netz zu finden)



Fachliche Erkenntnisse:

1. Höchste Stufen der Partizipation: Wir fragen Jugendliche, wie wir uns als OKJA beteiligen können. Die Entscheidungsmacht liegt teilweise oder ganz bei den Jugendlichen.
Anmerkung: Das erfordert eventuell völlig neues Denken
2. Wir sind ungeheuer kreativ und flexibel und wir machen unseren Job mit großer Hingabe
Anmerkung: Das darf man ruhig mal laut sagen (auch der Chefetage)
3. Wir sind für unsere Jugendlichen da, auch wenn Verwaltung und Politik das nicht sind
Anmerkung: Die Anwaltsfunktion ist umso wichtiger, je schwieriger die Lage für Kinder und Jugendliche ist
4. Last but not least: Organisation und Austausch funktionieren auch online.
Digitale Kommunikationsformen (WhatsApp, Padlet, Videokonferenz) können die tägliche Arbeit unterstützen



Warum sollten wir uns auch nach Corona noch mit digitalen Angeboten befassen?

- Lebensweltorientierung (Gaming, Videoplattformen, Kommunikationsplattformen)
- Erweiterung des pädagogischen Angebotsspektrums
- Erschließung/Erhaltung von Zielgruppen
- Inklusion (z.B. nehmen Jugendliche mit Angststörungen evt. lieber an Online-Angeboten teil)



Welche digitalen Angebote sollten weitergeführt werden?

Obligatorisch: Information und Kontakt über Social Media

Herausforderungen: Welche Social Media Plattform? Wer betreut kompetent und qualifiziert?

Türsteher Datenschutz, Konzept, Aktualität

Spiel- und Unterhaltungsplattformen als pädagogisches Angebot (Spieleserver, E-Sport...)

Unbedingt Jugendliche einbinden! Die kennen sich aus, wissen was gespielt wird.

Digitale Zusammenarbeit, fachlicher Austausch, Wissensmanagement

Und ihr so?

Beispiele für digitale Jugendarbeit, die den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht haben:

Einen Virtuellen Adventskalender entwickelt: Hinter den Türchen gab es z.B. selbstgedrehte Videos und Theaterszenen

Einen Rückwärts-Film gedreht: Alles wurde rückwärts aufgenommen und vorwärts abgespielt

Haushalts-Akrobatik ausprobiert: Gemeinsam online akrobatische Übungen mit Stühlen, Besenstielen etc erfunden

Kinoabend online: Gemeinsam einen Netflix-Film geschaut, vorher Kinotüten mit Popcorn etc verteilt

Smash Turniere mit dem Spiel Mario Super Smash Bros veranstaltet

Online Weihnachts- und Halloween-Parties veranstaltet

Gemeinsam auf einem **Minecraft-Server** gebaut

Eine tägliche WhatsApp-Statusmeldung mit Sticker-Avataren der Mitarbeiter gepostet

Aufwändige **Instagram-Reels und -stories** mit Sportangeboten und motivierenden Ideen, Quizfragen und Beteiligungsprozessen

Online-Spiele, die viel gespielt wurden: Skribbl.io, Geoguessr, BlackStories, Gartic Phone, Codenames, Brettspiele in der Boardgamearena

Welche digitalen Tools werden auch weiterhin genutzt werden?

WhatsApp für Kontakt und Information, **Discord** und **Twitch** als Treffpunkt für Gamer*innen, **Instagram** für Online-Angebote, Bewerbung von Offline-Angeboten und Kontakt

Padlet der Jugendarbeit der Stadt Nürnberg (Materialsammlung) zu digitaler Jugendarbeit:

<http://ja-online.parabol.de> (Passwort: jugend2020)