

Jugendsozialarbeit

→ aktuell

Nummer 186

April 2020

Sehr geehrte Leser*innen,

fünf Wochen ist es inzwischen her, dass die Mitarbeiter*innen der LAG-Geschäftsstelle überwiegend ihre Arbeit im Home Office erledigen: Die Erreichbarkeit über Telefon und E-Mail ist sichergestellt. Interne Kommunikation und Austausch finden per Telefon- oder Videokonferenz statt. Ich bin beeindruckt davon, wie reibungslos eigentlich dieser plötzliche Umstieg auf eine fast ausschließlich digitale Kommunikation geklappt hat. Aber das kann nur eine Übergangslösung sein – selbst ausgereifte technische Kommunikationsmöglichkeiten ersetzen noch lange keine persönliche Begegnung.

Soziale Arbeit kann auf Dauer nur in der realen Begegnung funktionieren. Die derzeitige Situation fordert uns alle heraus, unsere Kommunikation, ja sogar unsere Beziehung zu anderen Menschen, über digitale, technische Kanäle aufrecht zu erhalten. Sie zeigt uns mit fortschreitender Dauer aber auch, dass eben die persönliche Begegnung durch nichts ersetzt werden kann.

Den Kompetenzrahmen „Future Skills“ haben wir für unsere Projektidee auch deshalb ausgesucht, weil er darauf hinweist, dass auch zukünftig nicht-technische Fertigkeiten in einer digitalisierten Welt notwendig sind. Hierüber informiert sie diese Ausgabe von *jugendsozialarbeit aktuell*.

Ich wünsche Ihnen eine informative Lektüre.



Stefan Ewers
Geschäftsführer

Digitalisierung in der Jugendsozialarbeit – Future Skills, ein Modellprojekt

Julius Bemben

Digitalisierung und Gesellschaft

„Die Digitalisierung ist nicht nur die Einleitung einer neuen industriellen Revolution, sondern ein gesamtgesellschaftlicher Transformationsprozess, der individuelle Lebenswelten radikal verändert.“¹

Digitale Medien sind mittlerweile allgegenwärtiger und verwobener Teil unserer Gesellschaft und unserer individuellen Lebenswelten geworden. Dieser Transformationsprozess schlägt sich nicht nur auf vereinzelte Bereiche nieder, wie z. B. die Arbeitswelt, sondern ist allumfassend und bedeutet daher für alle die Herausforderung, sich Medien als Werkzeug kompetent nutzbar zu machen, um ausnahmslos an der Gesellschaft partizipieren zu können. Gelingt dies, geht damit jetzt und in Zukunft ein Zugewinn an Freiheit und Optionen für Gestaltung und Teilhabe der eigenen Umwelt im Sinne sozialer Kommunikationsformen, Bildungsmöglichkeiten und Lebensbewältigungsstrategien einher.² Durch die Mediatisierung aller gesellschaftlichen Teilsysteme eröffnen sich aber nicht nur neue Möglichkeiten. In einer sich neu formierenden Gesellschaft, in der dank technologischer Fortschritte alles möglich erscheint und analoge und digitale Welten immer mehr verschmelzen, stellt sich auch die Frage danach, welche Werte und Normen einer neuen Aushandlung bedürfen und wie diese auszusehen haben. Denn in einer Welt, in der Algorithmen immer komplexere Entscheidungen treffen und in der immersive virtuelle Umgebungen in das Wohnzimmer einziehen, verschwimmen die Grenzen zwischen virtuell und nicht-virtuell zunehmen. Beides wird zur einzigen

aktuell

Jugendsozialarbeit

Die Jugendsozialarbeit muss den Einsatz von digitalen Alltags-Tools, die im Interessensfokus der Jugendlichen stehen, gezielt nutzen, um notwendige Fähigkeiten der Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und des kritischen Denkens in Vorbereitung auf eine grundlegende Veränderung in Gesellschaft und Arbeitswelt zu vermitteln.

Realität und Medien damit zu generellen Stellvertretern der Wirklichkeit. Neben neuen Möglichkeiten und Vorteilen birgt dieser Transformationsprozess aber auch neue Herausforderungen, die weit über Fragen der Datenhoheit und der informationellen Selbstbestimmung hinausreichen und durch ihre neue Komplexität klassische Verantwortungskonzepte, beruhend auf der Abschätzung der eigenen Handlungsfolgen, teilweise außer Kraft setzen.³ Um die Rahmenbedingungen einer solchen Umwälzung aktiv mitzugestalten, bedarf es Institutionen, die geprägt durch ihr Menschenbild und ihre Gleichberechtigungsgrundsätze gesellschaftliche Anerkennung erfahren und in den innergesellschaftlichen Aushandlungsprozessen meinungsleitende Vorbilder darstellen. Wirft man einen Blick auf aktuelle Studien (vgl. JIM-Studie⁴), wird unmissverständlich klar, dass der mediale Wandel Kinder und Jugendliche am deutlichsten betrifft. Er bestimmt ihren Alltag und ihre Identität und damit auch ihre Kultur- und Gesellschaftsbilder. Die Lebenswelt von Jugendlichen kann nicht mehr losgelöst von sozialen Netzwerken gedacht werden, alleine ihre Peerkommunikation findet mittlerweile fast vollständig dort statt.⁵ Um einer solch digitalisierten Lebenswelt gerecht zu werden, müssen Fachkräfte über eigenes umfassendes Wissen verfügen, das durch ständige Fortbildung die Verstetigung einer Haltung erst ermöglicht.

Digitalisierung und Jugendsozialarbeit

Das trifft besonders auf die Fachkräfte der Jugendsozialarbeit zu, denn die Lebenswelten sozial benachteiligter junger Menschen sind besonders dadurch geprägt, dass ihre soziale und kulturelle Umwelt ihnen wenige Möglichkeiten für eine selbstständige Aneignung ermöglicht. Das hat zu Folge, dass sie ihre selbstdefinierte Identität immer weiter von realen in virtuelle Räume verlagern.⁶ Auch die Digitale Spaltung⁷ wird zur großen Herausforderung für die Jugendsozialarbeit, vor allem, wenn es um kritisch-reflexive Kompetenzen und einseitige Nutzungsstrategien benachteiligter Jugendlicher geht, die sich hier negativ auswirken.⁸ Denn Jugendliche aus sozial schwächeren Schichten zählen zwar, aus ihrer eigenen Sicht, die Nutzung des Internets zu den Vorlieben ihrer Freizeitgestaltung, jedoch steht dies nicht in einem direkten Zusammenhang mit einer erhöhten gesellschaftlichen Teilhabe. Häufig zeigen sie eher eingeschränkte Nutzungsstrategien, so zum Beispiel bei der Online-Suche nach Informationen, die

einen direkten Mehrwert zur Informationsgewinnung für sie erschweren. Stattdessen verweilen sie häufig auf immer gleichen Seiten und nutzen die gleichen Online-Angebote, ohne weitere Vorteile im breiten Möglichkeitsspektrum der digitalen Welt für sich zu erkennen.⁹ So nutzen beispielsweise Jungen aus besonders stark belasteten sozio-ökonomischen Verhältnissen Online-Computerspiele zum Erleben von Selbstwirksamkeit und zur Frustrations- und Aggressionsverarbeitung, verstehen dies selbst aber vor allem als Ausfüllen von als leer wahrgenommener Zeit, zeigen aber darüber hinaus meist wenig Nutzungsideen.¹⁰ Diesen Verhaltensmustern gilt es zu begegnen, indem man den medialen Alltag der Jugendlichen erkennt und zielgerichtet die Teilhabe durch eine erhöhte Selbstbestimmung im Handeln medialer Zusammenhänge ermöglicht.¹¹ Daher ist es unumgänglich, dass sich die Jugendsozialarbeit mit theoretischen Grundlagen und Ansätzen aktiver Medienarbeit beschäftigt. Sie muss den Einsatz von digitalen Alltags-Tools, die im Interessensfokus der Jugendlichen stehen, gezielt nutzen, um notwendige Fähigkeiten der Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und des kritischen Denkens in Vorbereitung auf eine grundlegende Veränderung in Gesellschaft und Arbeitswelt zu vermitteln. Schließlich gilt eine Integration in die Erwerbsarbeit nach wie vor als ein bedeutender Schlüssel zur Teilhabe.¹² Im Zuge dieser Veränderung muss sich Jugendsozialarbeit die Frage danach stellen, welche Fähigkeiten in der Gesellschaft, im Umgang miteinander und in der Arbeitswelt der Zukunft konkret benötigt werden. Hier gilt es neben den klassischen Fähigkeiten wie lösungsorientiertem Denken, Kreativität und Durchhaltevermögen auch zukünftig benötigte digitale Grundfertigkeiten zu vermitteln, um die Jugendlichen somit auf allen Ebenen in ihrer selbstbestimmten Teilhabe zu fördern.

Future Skills

Um dieser Bedarfslage zu begegnen, hat die LAG KJS NRW ein Modellprojekt entwickelt, das sich an dem Kompetenzrahmen „Future Skills“¹³ des Stifterverbands für die Deutsche Wissenschaft e. V. orientiert, der gemeinsam in einer Studie mit der Unternehmensberatung McKinsey entstanden ist. Die hier ermittelten Kompetenzen, die Unternehmen als zukünftig relevante Bedarfe verstehen, kategorisieren sich in nicht-digitale, digitale und technik-spezifische Bereiche. Die technik-spezifischen Kompetenzen der dritten Kategorie kommen hierbei ledig-

lich im beruflichen Spezialisierungskontext zum Tragen und spielen für die Bedarfe der Jugendsozialarbeit keinerlei Rolle. Es geht schließlich nicht darum, durch die Vermittlung von Spezialwissen Anforderungen für die Wirtschaft zu erfüllen. Im Gegenteil, humankapitalistische Gedanken sollten hierbei aus allen Kategorien ausgeklammert werden. Die beiden anderen Kategorien, der nicht-digitalen und der digitalen Kompetenzen, decken jedoch an sehr vielen Stellen die Bedarfe an klassischen Fähigkeiten und digitalen Grundfertigkeiten ab, die im Sinne der Förderung beruflicher und sozialer Integration für die Jugendsozialarbeit maßgebend und zukunftsweisend sind. Auch hier sollten wirtschaftliche Ansätze sinnvoll umgedeutet werden. So geht es z. B. beim Agilen-Arbeiten nicht um kundenorientierten Mehrwert bei Endprodukten, aber die Prinzipien von Agilität und iterativer digitaler Kollaboration können durchaus in das methodische Angebot einfließen. Der Kompetenzrahmen konkretisiert dringend benötigte emotionale und soziale Kompetenzen auf digitaler Ebene, die heutzutage für Jugendliche zum Erwerb von Medienkompetenz unerlässlich sind¹⁴, und bindet diese zugleich an aktuelle und zukünftige Voraussetzungen für eine gelingende Arbeitsmarktintegration an. Dabei stellt die Nutzung des „Future Skills“-Kompetenzrahmens nicht die Sinnhaftigkeit bereits vorhandener methodischer Ansätze, wie z. B. einer aktiven Medienarbeit, in Frage. Durch die konkrete Ausformulierung ihrer Kategorien ergänzt sie diese und wird damit für Fachkräfte und Jugendliche zu einer anfassbaren Grundlage für gemeinsame Entwicklung und Reflexion von Angeboten. Hierfür hat die LAG KJS NRW über die Bundesarbeitsgemeinschaft Katholische Jugendsozialarbeit Bundesmittel aus dem Kinder- und Jugendförderplan beantragt. Damit sollen ausgewählte Einrichtungen der Jugendsozialarbeit, in Kooperation mit der LAG KJS NRW und dem JFC Medienzentrum e. V. aus Köln, neue Angebote zur kritisch-reflexiven Förderung von Medienkompetenz, nach diesem Kompetenzrahmen, entwickeln. Sie sollen dabei unterstützt werden zu identifizieren, welche Kompetenzen aus den „Future Skills“ sie bereits vermitteln, um daran anschließend weitere Methoden und Angebote zu erarbeiten, die weitere Future Skills stärken. Die Projekte werden dazu partizipativ angelegt und sollen alltagsnahe und motivierende Handlungsrahmen gestalten, die es den Jugendlichen ermöglichen, Mitverantwortung und Selbstwirksamkeit zu erfahren.¹⁵ Das soziale Miteinander,

die gegenseitigen Aushandlungen und die gemeinsame Interaktion fokussieren hierbei zunächst die klassischen Fähigkeiten des „Future Skills“-Modells wie Problemlösungsfähigkeit, Kreativität, Eigeninitiative, Adaptionsfähigkeit und Durchhaltevermögen. Der lebensweltliche Bezug findet sich besonders in der Medienarbeit wieder und dient damit als emotionaler Anker für die Jugendlichen und gleichzeitig als Mittel zur Förderung benötigter digitaler Grundfertigkeiten nach dem „Future Skills“-Modell.¹⁶

Diese decken z. B. neben dem Umgang mit persönlichen Daten und der Nutzungskompetenz gängiger Software auch das Interagieren mit KI ab (Digital Literacy) oder das Erarbeiten und Einüben eines „online Knigges“ in der digitalen Interaktion, aber auch die gelungene digitale Kollaboration mit Wissen, Auswahl und Nutzung entsprechender Tools. Darüber hinaus geht es um Recherchekompetenzen und gezielte Suchstrategien (Digital Learnings), aber auch um die kritische Reflexion der Auswirkungen des eigenen Online-Handelns (Digital Ethics).

Unter diesen Voraussetzungen bietet ein gemeinsames Entdecken von Jugendlichen und Fachkräften, unter Begleitung der Medienpädagogen, die nötigen Voraussetzungen gemeinsam gängige Software zu erlernen, Strategien zur digitalen Wissensgenerierung zu entwickeln, die eigene Online-Interaktion und sein Online-Verhalten zu reflektieren und digitale Werkzeuge zur gemeinsamen Kollaboration zu entdecken und zu nutzen. Um das Projekt zu rahmen, finden Start-Workshops in den Einrichtungen statt, sowie begleitende Fortbildungen für Fachkräfte, deren Themenschwerpunkte sich aus der gemeinsamen Arbeit ergeben sollen. Abschließend werden die Ergebnisse der Projekte von den Einrichtungen in Webinaren präsentiert und in einen Leitfaden transferiert, der für die Jugendsozialarbeit konzeptionelle Schwerpunkte, Ideen und Anregungen für die eigene Umsetzung von Projekten bietet.

Fazit

Die Idee und Umsetzung von Angeboten unter Zuhilfenahme eines – auf den ersten Blick – fachfremden Kompetenzrahmens wie den der Future Skills, soll an dieser Stelle nur ein Beispiel für Träger, Einrichtungen und Fachkräfte der Jugendsozialarbeit darstellen. Ein solcher Blick über den Tellerrand der disziplinen-eigenen Forschungserkenntnis bietet sich immer an, um zu überprüfen, an welchen Stellen und in welcher Form

Der Kompetenzrahmen konkretisiert dringend benötigte emotionale und soziale Kompetenzen auf digitaler Ebene, die heutzutage für Jugendliche zum Erwerb von Medienkompetenz unerlässlich sind, und bindet diese zugleich an aktuelle und zukünftige Voraussetzungen für eine gelingende Arbeitsmarktintegration an.

Ein solcher Blick über den Tellerrand der disziplinen-eigenen Forschungserkenntnisse bietet sich immer an, um zu überprüfen, an welchen Stellen und in welcher Form aktuelle Erkenntnisse aus anderen disziplinären Blickwinkeln, Themen- und Handlungsfeldern im Gesamten oder in Teilen übernommen, kombiniert und angepasst werden können.

aktuelle Erkenntnisse aus anderen disziplinären Blickwinkeln, Themen- und Handlungsfeldern im Gesamten oder in Teilen übernommen, kombiniert und angepasst werden können, um einen möglichen Mehrwert für die Jugendsozialarbeit zu generieren, der womöglich eine nachhaltige Wirkung zeigt.

Quellennachweis:

¹ Kopf, H. / Schmolze-Krahn, R. (2018): Zwischen Tradition und Digitalisierung – Unternehmenskulturen sozialer Organisationen im Wandel. In: Kreidenweis, H. (Hrsg.), Digitaler Wandel in der Sozialwirtschaft, Baden-Baden. S. 81-102.

² vgl. Süß, Daniel et al. (2013): Medienpädagogik. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.

³ Grimm, Petra (2018): Ethik und Sicherheit – Wertekonflikte des digitalen Lebens. In: Grimm / Kozioł (Hrsg.) – Der verwertete Mensch. Vom Wandel des digitalen Lebens. München: Kopaed.

⁴ vgl. Feierabend, Sabine et al. (2018): JIM 2018. Jugend, Information, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Hrsg.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest MPFS – Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg.

⁵ Kutscher, Nadia (2013): Virtuelle Soziale Netzwerke als Herausforderung für eine mediatisierte Soziale Arbeit. In: Steiner, Oliver / Goldoni, Marc (Hrsg.), Kinder- und Jugendarbeit 2.0. Grundlagen, Konzepte und Praxis einer medienbezogenen Sozialen Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.

⁶ Deinet, Ulrich (2010): Aneignung öffentlicher und virtueller Räume durch Jugendliche. In: Cleppien, Georg / Lerche, Ulrike (Hrsg.): Soziale Arbeit und Medien. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 49.

⁷ Digital Divide (Digitale Spaltung) findet zumeist auf drei Ebenen statt. Der Zero-Level Digital Divide beschreibt den Diskurs um die Netzneutralität. Der First-Level Digital Divide beschreibt die Zugangsvoraussetzungen auf ökonomischer und materieller Ebene und der Second-Level Digital Divide beschreibt die Unterscheidung von Nutzungsstrategien Personen unterschiedlicher Altersgruppen und sozio-ökonomischer Hintergründe.

⁸ Gapski, Harald (2009): Jenseits der digitalen Spaltung. Gründe und Motive zur Nichtnutzung von Computern und Internet. Schriftreihe: Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf und München: Kopaed.

⁹ Kutscher, Nadia (2013): Virtuelle Soziale Netzwerke als Herausforderung für eine mediatisierte Soziale Arbeit. In: Steiner, Oliver / Goldoni, Marc

(Hrsg.), Kinder- und Jugendarbeit 2.0. Grundlagen, Konzepte und Praxis einer medienbezogenen Sozialen Arbeit. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.

¹⁰ Paus-Hasebrink, Ingrid (2019): Teilhabe unter erschwerten Bedingungen – Mediensozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender. In: Brüggemann et al. (Hrsg.): Medienbildung für alle. Digitalisierung – Teilhabe – Vielfalt. Schriften zur Medienpädagogik, Band 55. München: Kopaed.

¹¹ Kutscher, Nadia (2010): Digitale Ungleichheit: Soziale Unterschiede in der Mediennutzung. In: Cleppien, Georg / Lerch, Ulrike (Hrsg.), Soziale Arbeit und Medien. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 153 – 164.

¹² Krafeld, Franz Josef, (2008): Lebensweltorientierte Förderung beruflicher Integration. In: Schneider, Klaus (Hrsg.). Bildung und Qualifizierung jugendlicher Arbeitsloser. Theorie und Praxis der Jugendberufshilfe. Luxemburg: Inter-Actions Verlag. S. 38 – 53.

¹³ Kirchherr, Julian et al.: Future Skills – Welche Kompetenzen in Deutschland fehlen. In: Hrsg.: Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e. V. (<https://www.stifterverband.org/download/file/fid/6360>).

¹⁴ Riesmeyer, C., Pfaff-Rudiger, S., & Kümpel, A. (2012). Media Literacy and Developmental Tasks: A Case Study in Germany. Media Studies, 3, 42–56.

¹⁵ Thiersch, Hans et al. (2012): Lebensweltorientierte Soziale Arbeit. In: Thole, Werner (Hrsg.), Grundriss Soziale Arbeit. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

¹⁶ vgl. Kirchherr, Julian et al.: Future Skills – Welche Kompetenzen in Deutschland fehlen. In: Hrsg.: Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e. V. <https://www.stifterverband.org/download/file/fid/6360>, S. 6.

Autorenhinweis:

Julius Bembien hat Soziale Arbeit studiert und arbeitet seit 2018 bei der LAG KJS NRW als Referent für den Bereich Digitalisierung und Bildung.

IMPRESSUM

jugendsozialarbeit aktuell
c/o LAG KJS NRW
Kleine Spitzengasse 2 - 4
50676 Köln
E-MAIL: aktuell@jugendsozialarbeit.info
WEB: www.jugendsozialarbeit.info

jugendsozialarbeit aktuell (Print)
ISSN 1864-1911
jugendsozialarbeit aktuell (Internet)
ISSN 1864-192X

VERANTWORTLICH: Stefan Ewers
REDAKTION: Franziska Schulz
DRUCK/VERSAND: SDK Systemdruck Köln

