

Dokumentation

Fachtag

#Jugendsozialarbeit 4.0

Digitalisierung geht uns alle an!



10.12.2019
WERK°STADT WITTEN
9:00 - 16 Uhr

Wo?

WERK°STADT WITTEN
Mannesmannstraße 6, 58455 Witten

Warum?

Um in die Vielfältigkeit von
Digitalisierung einzutauchen

Wer?

Kommen Sie gerne im Tandem:

Jugendliche und Fachkräfte aus Einrich-
tungen der Jugendsozialarbeit in NRW

Veranstalter:

Landesarbeitsgemeinschaft JSA NRW



LOGIN



#Jugendsozialarbeit 4.0 – Digitalisierung geht uns alle an!

Politik und Praxis, Unternehmen und Verbände sowie Fachkräfte und Jugendliche zusammen und miteinander ins Gespräch zu bringen – das war das zentrale Ziel des Fachtags #Jugendsozialarbeit 4.0 der Landesarbeitsgemeinschaft Jugendsozialarbeit NRW am 10. Dezember 2019 in Witten.

Wie sehr wir mit dem Untertitel „**Digitalisierung geht uns alle an!**“ im Folgejahr 2020 Recht behalten sollten, lag jenseits unserer Vorstellungen: Die Coronapandemie wirbelte alle Planungen auf und legte das oft zitierte Brennglas auf den **digitalen Nachholbedarf**, den wir vorher schon erlebten. Homeschooling stand nun auf dem Stundenplan und weder Lehrer*innen noch Schüler*innen und Eltern waren darauf gut vorbereitet. Die Maßnahmen und Projekte der Jugend(sozial)arbeit mussten ebenfalls deutlich eingeschränkt werden. Und was machten die pädagogischen Fachkräfte vor Ort? Sie begegneten der großen Herausforderung mit kreativen Lösungen, um mit den Teilnehmenden ihrer Angebote weiter in Kontakt zu bleiben, beratend beiseite zu stehen und (Lern-)Material zur Verfügung zu stellen. Manchmal beinhalteten die Lösungen digitale Angebote, manchmal waren sie analog oder in einer Mischform, aber eines hatten sie alle gemeinsam: Die jungen Menschen sollten auch in dieser Zeit nicht den Anschluss verlieren und nicht das Gefühl bekommen, sie stünden von jetzt an allein da.

Der Fachtag #Jugendsozialarbeit 4.0 in der WERK*STADT in Witten hat dazu beigetragen, die **digitalen Herausforderungen für die Jugendsozialarbeit** zu formulieren und die Chance zu nutzen, partizipativ die Auseinandersetzung mit dem Thema zu führen. In einem aktiven und lebendigen Format bestehend aus einem Markt der Möglichkeiten, Diskussionsforen, Vorträgen und Sessions, konnten alle Beteiligten in die Vielfältigkeit der Digitalisierung eintauchen und gemeinsam neue Erfahrungen machen. Gemeinsam konnten Jugendliche und Fachkräfte die verschiedenen Perspektiven auf die „digitale Welt“ diskutieren und in die unterschiedlichen Lebenswirklichkeiten eintauchen.

Doch wie geht es weiter mit den Ergebnissen des Fachtags #Jugendsozialarbeit 4.0 und den Erkenntnissen aus dem turbulenten Jahr 2020? Die Landesarbeitsgemeinschaft Jugendsozialarbeit NRW hat es sich zur Aufgabe gemacht, das **Thema Digitalisierung weiter voranzubringen** – mit Vertreter*innen aus der Politik, mit Jugendlichen und Fachkräften. 2020 zeigt uns, dass die moderne Umsetzung von Digitalisierung an Wichtigkeit und Dringlichkeit gewonnen hat: Denn Digitalisierung geht uns alle an.

Wir bleiben am Thema dran und wünschen viel Spaß beim Lesen!

Ihre Landesarbeitsgemeinschaft
Jugendsozialarbeit NRW

KURZDOKUMENTATION DER PODIUMSDISKUSSION

Moderation: YouTuber Cedric Engels alias Dr Watson

Begrüßung: Muna Hischma, Sprecherin Vorstand LAG JSA NRW

Gäste: Linda Längsfeld (Medienpädagogin), Dr. Heike Krämer (BiBB),
Dr. Thomas Weckelmann (MKFFI)

Die Arbeitswelten von morgen ist digital(er), aber **nicht alle Jugendliche haben heute die gleichen Chancen auf digitale Teilhabe**. Mit dem Fachtag #Jugendsozialarbeit 4.0 wollte die LAG Jugendsozialarbeit NRW gemeinsam mit Fachkräften und Jugendlichen in das Thema Digitalisierung einsteigen. Schon die Auftaktdiskussion hat gezeigt: Das Interesse aller an dem Thema ist groß!

Digitalisierung in der Jugendsozialarbeit ist in erster Linie „eine **Chance für alle Beteiligten**“, so fasste es Dr. Thomas Weckelmann, Leiter der Abteilung „Kinder und Jugend“ im Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen, zusammen. Er unterstrich die Wichtigkeit der Arbeit, die Träger der Jugendsozialarbeit in NRW leisten und reflektierte auch die Rolle der Politik bei der Erstellung einer digitalen Infrastruktur, die allen Jugendlichen – unabhängig von ihrem sozioökonomischen Hintergrund – in ihrer Entwicklung und Bildung helfen kann und soll. Das riesige Potenzial, das Digitalisierung für die Jugendsozialarbeit bietet, betonte auch Muna Hischma, Sprecherin der Landesarbeitsgemeinschaft Jugendsozialarbeit NRW. Sie unterstrich, dass Digitalisierung bestehende Benachteiligungen verschärfen könnte, wenn Jugendliche ohne entsprechende Angebote den Anschluss an besser vernetzte Gleichaltrige verlieren. „**Digitale Teilhabe bedeutet soziale Teilhabe**. Daher wollen wir die Jugendlichen aus unseren Einrichtungen an digitale Tools und die vielfältigen, digitalen Möglichkeiten heranführen. Machen Sie sich auf den Weg, probieren Sie erste Ansätze aus und seien Sie mutig“. Denn häufige Probleme seien auch teils sehr unterschiedliche Wissensstände und Kompetenzen bei Fachkräften und bei Jugendlichen sowie Berührungängste, die wahr- und ernstgenommen werden müssen.

„Es ist wichtig, unsere **unterschiedlichen Haltungen gegenüber der Digitalisierung** nicht gegeneinander auszuspielen, sondern sie als wichtige Ressource für medienpädagogische Lösungen zu begreifen. Durch Diskussion und Austausch können wir uns einig werden, wie wir Kinder und Jugendliche an einen **selbstbestimmten Umgang mit Medien** heranführen wollen“, ergänzte Linda Längsfeld, Medientrainerin im Projekt PowerUp der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Einigkeit herrschte auf dem Podium darüber, dass die Vermittlung von Medienkompetenz bereits jetzt zentral in der persönlichen und beruflichen Entwicklung junger Menschen ist. „Der technisch versierte und verantwortungsvolle Umgang mit Medien ist eine der Schlüsselkompetenzen, die heute von Auszubildenden in vielen Branchen erwartet werden“, erklärte Dr. Heike Krämer vom Bundesinstitut für Berufsbildung.

Moderiert wurde die Auftaktdiskussion von Cedric Engels, der als Doktor Watson selbst auf YouTube einen Kanal betreibt und dort Wissenschaft und Zukunftstechnologien seinen knapp 150.000 jungen Abonnent*innen vorstellt. So gelang ein reger Austausch, der sowohl die Diskutierenden auf dem Podium als auch das Publikum mit reichlich Denkanstößen für die anschließenden Sessions versorgte.



SESSIONS

„HOW TO BE A YOUTUBE STAR?!“

Youtuber Cedric Engels alias Doktor Watson
// Ein Angebot für Jugendliche



„Es ist toll, dass das Potenzial der Digitalisierung auch von der Politik unterstützt wird und denjenigen hilft, die es am meisten brauchen. Digitalisierung ist für mich der große Gleichmacher bzw. der große Demokratisierer. Jede*r kann in seinem Tempo lernen und Dinge entdecken.“

Der YouTuber Cedric Engels alias Doktor Watson beschäftigt sich auf seinem YouTube-Kanal mit Wissenschaft, Zukunftstechnologien und philosophischen Fragen. Er begleitete uns nicht nur durch die Podiumsdiskussion, sondern gab vormittags und nachmittags eine Session, die nur den Jugendlichen vorbehalten war. Mit ihnen zusammen hat Doktor Watson hinter die Kulissen von Plattformen wie YouTube geschaut und seinen Beruf nähergebracht.

LAG JSA NRW: Lieber Cedric Engels, wie wird man denn nun erfolgreiche*r YouTuber*in?

Cedric Engels: Tja, eine gute Frage. Dahinter steckt keine Ausbildung oder ein Studium. Es ist harte Arbeit. In meinem Bereich muss man zum Beispiel redaktionell arbeiten, ein Gefühl für die Zuschauer*innen entwickeln, sich dem vielleicht auch anpassen. Mein Anspruch ist natürlich auch eine sehr gute Recherchearbeit und die dazugehörige Analyse zu leisten, da ich nichts unhinterfragt lassen möchte. So viel Verantwortung muss an dieser Stelle sein, da mein Kanal auch viel von Kindern und Jugendlichen angeklickt wird. Ganz praktisch empfiehlt sich eine Ausbildung zum*r Mediengestalter*in Bild und Ton, denn die meiste Zeit verbringt ein*e YouTuber*in damit, den entstandenen Film zu schneiden.

LAG JSA NRW: Was fasziniert Sie besonders an Ihrem Beruf?

CE: Am Schönsten finde ich, wie frei ich die Themen wählen kann, mit denen ich mich beschäftige. Ich habe als Hobby damit angefangen, weil mich privat Dinge wie zum Beispiel schwarze Löcher interessieren oder wie selbstfahrende Autos funktionieren und welche ethischen Fragen sich daran anschließen. Auch ich lerne dadurch viel hinzu und langweile mich nie. Die Faszination geht dann dahin weiter, dass ich diese komplexen Inhalte Anderen verständlich erklären und greifbarer machen möchte.

LAG JSA NRW: Und was hat Ihnen im Rahmen des Fachtags richtig gut gefallen?

CE: Richtig gut gefallen hat mir die Messe der Aussteller*innen am Anfang des Fachtags. Die Fachkräfte konnten etwas für ihre Arbeit mitnehmen und die Jugendlichen sich austoben.

„(K)EIN ROTER FADEN IN DER DIGITALISIERUNG? SOZIALE UNGLEICHHEITEN UND PROFESSIONALISIERUNG“

Christian Helbig, Universität Köln

// Angebot für Fachkräfte



„Es liegt im Selbstverständnis der Jugendsozialarbeit, sich immer wieder mit den aktuellen Medienwelten von Jugendlichen auseinanderzusetzen. Das fachliche Handeln mit digitalen Medien benötigt diese Aufmerksamkeit ebenfalls. Für beide Dimensionen braucht es nachhaltige Strukturen und professionelle Haltungen, die auch in einer ungewissen Zukunft Orientierungen geben können.“

Digitalisierung birgt Chancen und Risiken – dieser Satz ist allgemeingültig, aber gerade in der Jugendsozialarbeit sind der Tiefgang und die Vielschichtigkeit dieser Aussage erkennbar. Für alle Jugendlichen sind soziale Netzwerke und mobile Medien längst Teil der Lebenswelt. Bei Problemen jeglicher Art werden oft zunächst Webseiten, Foren oder Chats konsultiert – was direkte Folgen für eine **moderne Jugendsozialarbeit** hat, denn Fachkräfte können auch online beraten, kommunizieren und so die Jugendlichen in Ihrer gewohnten Umgebung „aufsuchen“. Für die Fachkräfte selbst ergeben sich vielfältige Möglichkeiten der Vernetzung sowie der Nutzung von Fach-Software, die von elektronischen Fallakten bis zu softwarebasierter Diagnostik und Gefährdungseinschätzung reichen kann. Weiterhin erleichtert es den Trägern sowohl die Kommunikation untereinander als auch die Ansprache von Jugendlichen und anderen Interessierten über Webseiten und soziale Medien. Solche erweiterten Kommunikationswege und Unterstützungsformen bieten **neue Angebots- und Beteiligungsmöglichkeiten**, bergen jedoch auch Gefahren und schaffen neue Verantwortungsdimensionen.

Unterschiede im Zugang zu digitaler Technologie und ihrer Nutzung können Ungleichheiten schaffen oder verschärfen. Unterschiede im Netzausbau

oder fehlende Netzneutralität erschweren ganzen Regionen den Zugriff auf digitale Angebote. Gerade die Adressat*innen von Jugendsozialarbeit können außerdem von **diskriminierenden Algorithmen** betroffen sein, die z.B. Kreditrückzahlungswahrscheinlichkeiten ermitteln oder über „predictive policing“ Vorhersagen über die vermeintliche oder tatsächliche Gesetzestreue von Menschen treffen. Eine zeitgemäße Jugendsozialarbeit wird also die Verbesserung der Erreichbarkeit von Jugendlichen und die Vereinfachung der Kommunikation zwischen ihnen und den Fachkräften sowie die digitale Unterstützung fachlicher Zielsetzung einerseits anstreben und gleichzeitig die Risiken der Digitalisierung – im privaten Nutzungsverhalten und auf höherer Ebene – nicht aus den Augen verlieren.

„MEDIENKOMPETENZ FÜR DIE DIGITALISIERTE ARBEITSWELT VON MORGEN - WELCHE KOMPETENZEN MÜSSEN JUGENDLICHE HEUTE ERWERBEN?“

Dr. Heike Krämer, Bundesinstitut für Berufsbildung (BiBB)

// Angebot für Fachkräfte

Spätestens seit der Jahrtausendwende wird **Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation** in vielen Berufen gewertet – mit kontinuierlich wachsender Bedeutung. Doch was genau bedeutet Medienkompetenz eigentlich, wo fängt sie an und was wird von angehenden Auszubildenden wirklich dabei erwartet? Um ein Verständnis für die vielfältigen Anforderungen an Auszubildende heute zu gewinnen, ist es sinnvoll zunächst zu überlegen, was Medienkompetenz beinhaltet: Natürlich geht es einerseits um einen Umgang mit digitaler Technik, Verständnis von Software und Hardware und eine Affinität zu neuen Medienanwendungen. Doch als Voraussetzung und Teil dessen sind auch grundlegendere Kompetenzen zentral – zum Beispiel der Umgang mit Sprache, also die Fähigkeit sich mündlich und schriftlich auszudrücken und selbst mündliche und schriftliche Informationen einzuordnen und zu bewerten.

Begreift man den Komplex so in seiner Gesamtheit, kommt man schnell auf die Ursachen für fehlende Medienkompetenz bei Auszubildenden, zum Beispiel, dass **Mediensozialisation hauptsächlich in Familie und Peer Groups** stattfindet und daher kaum beeinflussbaren Faktoren unterliegt. In Schulen und Berufsschulen ist eine grundlegende technische Ausstattung zwar mittlerweile die Regel, oft wird diese jedoch nur sehr punktuell eingesetzt. Ohne bundeseinheitliche Standards und der Aufnahme von Medienkompetenz in allen Lehrplänen wird es auch für qualifizierte und medienaffine Leh-

rende schwierig, eine **sinnvolle, zielorientierte und kritische Nutzung** von Medien im Alltag der Schüler*innen zu verankern. Doch der Bedarf ist hier groß, denn sowohl die grundlegenden Medienkompetenzen als auch die Beherrschung gängiger, fachbezogener Software zählen für Ausbilder*innen zu den wichtigsten Kompetenzen, die sie von den Azubis am Ende der Ausbildung erwarten.

Und knapp 90% der Berufsschullehrer*innen und Ausbilder*innen sind sich einig, dass die Anforderungen an die Mediennutzung und die erwartete **Eigeninitiative** der Azubis künftig noch höher werden. Mit der wachsenden Wichtigkeit von Medienkompetenz wächst auch die Gefahr eines „**Digital Divide**“, also einer Kluft zwischen jungen Menschen, die uneingeschränkter Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien haben und denen, die von ihnen abgeschottet sind. Bei der Überwindung dieser Unterschiede fällt der Jugendsozialarbeit eine immer wichtigere Rolle zu.



„ZUKUNFTSWERKSTATT #JUGENDSOZIALARBEIT 4.0 – WORAUF KOMMT ES AN?“

Eva Bertram, MKFFI NRW

// Angebot für Jugendliche und Fachkräfte

Unter Leitung von Eva Bertram (Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration NRW) wurden im Workshop „Zukunftswerkstatt – Jugendsozialarbeit4.0. Worauf kommt es an?“ grundlegende Voraussetzungen für Digitalisierung in der Jugendsozialarbeit erarbeitet und ihre Bedeutung in der Praxis diskutiert.

Um Jugendsozialarbeit im digitalen Zeitalter zu verankern, ist eine grundlegende Ausstattung der Einrichtungen natürlich notwendige Voraussetzung. Noch sind nicht alle Häuser mit WLAN ausgestattet und oft ist vorhandene Technik bereits veraltet. Doch – da waren sich die Teilnehmer*innen einig – das bloße Vorhandensein von technischer Infrastruktur ist nur der erste Schritt. Um ein Fundament für das Ziel der funktionierenden Digitalisierung zu schaffen, braucht es insbesondere eine „digitale Offenheit“ der Träger, also eine grundsätzlich **offene Haltung für Innovationen sowie digitale Prozesse und Verwaltung**. Damit kann man Konzepte und konkrete Ansätze, wie Räume für digitale Kunstprojekte oder vernetzte Bastel- und Werkstätten, erarbeiten und in den Einrichtungen umsetzen sowie umfassende Fachkräftequalifizierungs- und Fortbildungsmaßnahmen schaffen.

Gerade die Frage von **Kompetenzerwerb und -erweiterung** wurde intensiv diskutiert, da hier bisher Ressourcen und Angebote fehlen, obwohl es großen

Bedarf gibt. Dabei geht es nicht nur um die Vermittlung von Medienkompetenzen oder den Umgang mit Technik, sondern auch um den Umgang mit den Umwälzungen, welche Digitalisierung mit sich bringt, wie der Frage von Erreichbarkeit von Fachkräften durch Jugendliche außerhalb der Arbeitszeiten. Weiterhin hemmen hier auch Fragen zu Recht und Sicherheit, zum Beispiel zu Fragen des Datenschutzes, die Entwicklung in Richtung zukünftiger Angebote und Instrumente der Jugendsozialarbeit. Wie solche Zukunftsvisionen aussehen können, ob es beispielsweise bald eigene Apps oder Messengerdienste geben wird, wurde mit weiteren Zukunftsfragen auf der „offenen Werkbank“ andiskutiert. Diese Fragen werden sicherlich auch weiterhin Thema des Digitalisierungsprozesses bei den Trägern und in der Politik bleiben und bieten Anknüpfungspunkte für kommende Diskussionen.

„KREATIVWERKZEUG STATT KONSUMGEGENSTAND – DER EINSATZ VON TABLETS & CO.“

Tiana Piesendel und Robin Bußberg, Digitalwerkstatt Hamm

// Angebot für Fachkräfte



Lisa Lehnen, Standortleitung Digitalwerkstatt Lippstadt & Hamm:

„Bei unserer Fortbildung haben wir gesehen, was für ein großes Interesse und was für ein Bedarf in den Bildungseinrichtungen besteht, Kindern und Jugendlichen möglichst viele (digitale) Kompetenzen mit auf den Weg zu geben. Es hat uns begeistert, mit welchem Engagement sich die Teilnehmer*innen auf unsere Inhalte eingelassen und mit welcher Begeisterung sie selbst erste Projekte umgesetzt haben!“

Smartphone, Tablet, Laptop – heute tragen schon Kinder regelmäßig mobile Endgeräte mit sich herum. Gerade für junge Menschen gibt es zahlreiche **Apps, die spielerisches Lernen in digitalen Medien ermöglichen**. Im Workshop der HABA-Digitalwerkstatt ging es dann auch gleich an die Praxis. Hier konnten die Teilnehmenden verschiedene Apps ausprobieren und erste eigene, kleine Projekte durchführen sowie lernen, diese Apps auch mit jüngeren Menschen zusammen einzusetzen. Dabei gab es viele graphische Programme, mit denen zum Beispiel aus eigenen Bildern mit wenigen Klicks Collagen entstehen oder die den spielerischen Umgang mit Farben, Formen, Mustern etc. nutzen, um ganz eigene Kunstwerke entstehen zu lassen.

Weiterhin wurden auch Apps zum Erstellen von eigenen kleinen (Comic-)Büchern getestet, die mit eigenen Fotos und sogar kleinen Videos gestaltet werden können. Solche Programme bieten ganz neue Möglichkeiten, um beispielsweise Projekte zu dokumentieren. Nicht zuletzt wurden auch Apps getestet, die Kinder und Jugendliche spielerisch an Programmierung heranführen sollen und ein grundlegendes Verständnis von der Technik der Tablets und anderen Geräte herstellen soll. Die HABA-Digitalwerkstatt hat einige dieser Apps selbst entwickelt und setzt diese und weitere Apps selbst in ihren Lern- und Spielformaten ein.

Mehr Material der HABA Digitalwerkstatt:

1) Das (neue) Digitalwerkstatt Lab:
<https://www.digitalwerkstatt.de/lab>

2) „Klicken & Loslegen“:
<https://www.digitalwerkstatt.de/ueber-uns/neuigkeiten/detail/kostenlose-angebote-von-der-haba-digitalwerkstatt>

3) #LOGICALLENGE :
<https://digitalwerkstatt.de/ueber-uns/neuigkeiten/detail/logichallenge>

... und ein paar spannende Beiträge gibt es auch auf dem Blog:

<https://digitalwerkstatt.de/ueber-uns/aktuelles>



„POWER UP! – PERSÖNLICHE UND PROFESSIONELLE HALTUNG ZU DIGITALISIERUNG UND MEDIENNUTZUNG“

Linda Längsfeld, Fachstelle Jugendmedienkultur NRW

// Angebot für Fachkräfte

Der Workshop regte die teilnehmenden pädagogischen Fachkräfte unterschiedlicher Arbeitsbereiche zur Diskussion über verschiedene **Haltungen gegenüber der Mediennutzung** von Kindern und Jugendlichen an. Durch Bildimpulse wurden die Fachkräfte mit typischen Situationen der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen konfrontiert. In Gruppendiskussionen fragten sich die Fachkräfte, ob sie auf die Bilder, die ihnen so auch im Alltag begegnen könnten, eher emotional oder eher rational reagierten. Durch die Diskussion spannte sich eine Vielzahl von Haltungen gegenüber der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen auf, die aber – ob skeptisch oder aufgeschlossen – eher als persönliche Haltungen und nicht als professionelle Haltungen identifiziert wurden. In Anknüpfung daran bekamen die Fachkräfte einige Tipps, wie sie auch in Teams eine **gemeinsame professionelle Haltung** zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen aufbauen können. Wichtig hierfür sind das Zulassen verschiedener Haltungen, eine offene Diskussionskultur, Fortbildung und Weiterbildung zur Anhäufung von medienpädagogischem Faktenwissen sowie die Entwicklung von klaren Handlungsempfehlungen für die pädagogische Praxis.



ONLINE-ROLLENSPIEL ZU HATE-SPEECH, RECHTSEXTREME NETZWERKE, BOTS UND FAKE-NEWS“

Martin Kühnemund und Patric Dujardin, LOVE-Storm

// Angebot für Jugendliche

Hass, Mobbing und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit sind nicht nur in der Jugendsozialarbeit Themen, die uns schon lange beschäftigen. Mit der fortschreitenden Digitalisierung hat der Hass auch seinen Weg in die vernetzte Welt gefunden und seine Erscheinungsformen den neuen Medien angepasst. Shitstorms und Cybermobbing sind die Fortsetzung von Rassismus, Antisemitismus und anderen Formen der Diskriminierung mit den Mitteln des Internets statt im privaten Kreis oder am Stammtisch. Anonymität, physische Distanz und sofortige weltweite Präsenz enthemmen die Angreifer*innen noch weiter. Neben Rechtsradikalen, die sich in geschlossenen Foren zu organisierten Hetzkampagnen verabreden, agitieren auch „Trolle“, also Provokateure die teils Aufmerksamkeit suchen und teils eine politische Agenda gezielt verfolgen, Glaubenskrieger, verbissene und aggressive Anhänger von Verschwörungstheorien und nicht zuletzt normale Menschen, die durch andere Gruppen aufgehetzt werden, im Netz.

Die Trainings- und Aktionsplattform LOVE-Storm wurde gegründet, um mittels „**digitaler Zivilcourage**“ Hasskommentaren im Internet Grenzen aufzuzeigen. Mit einstündigen Online-Trainings sollen Userinnen und User lernen, Hass im Netz zu erkennen und bei Onlinediskussionen inhaltlich einzu-

greifen. Dazu bietet LOVE-Storm eine Community für Hilfe, Austausch und gegenseitigem Lernen in Verbindung mit einem Alarmsystem, das dazu dient sich gegenseitig zu helfen, wenn sich einzelne gegen Hassangriffe schützen wollen. Zivilcourage als gewaltfreie Intervention steht im Zentrum und soll Betroffene schützen, Zuschauende mobilisieren und Angreifenden Grenzen setzen. LOVE-Storm hat mittlerweile auch weitergehende Angebote für Initiativen, Gruppen und Organisationen, wie z.B. Weiterbildungsträger, geschaffen. Dazu zählen Gruppentrainings und Fortbildungen mit dem Ziel bis Ende 2020 mehr als 1.500 Multiplikator*innen in eintägigen Präsenz-Workshops zu zertifizieren.

A photograph of two men, one younger and one older, both wearing glasses, leaning over a table to examine a mechanical device. The device appears to be a small-scale industrial or educational model. In the background, there are exhibition stands, one of which has the logo 'bbwe' and some text. The entire image has a teal color overlay.

**AUSTELLER*
INNEN**

AWO Bezirksverband Westliches Westfalen e.V. und das Lucy-Romberg-Haus

Was?

Jennifer Schwarz und Iris Knüver berieten zur Digitalisierung und Ausbildung in der Pflege.

Kontakt

Iris Knüver, Leiterin des Lucy-Romberg-Hauses
Kontakt: Irh@awo-ww.de
Kontakt: Jennifer.Schwarz@awo-ww.de
Jennifer Schwarz, AWO Bezirksverband Westliches Westfalen e.V.,
Fachbereich Personalgewinnung und -entwicklung in der Pflege

Website

www.awo-ww.de

Handwerkskammer Dortmund – Ausbildungsberatung der Handwerkskammer

Was?

Meryem Efe (EXAM Fachberaterin) und Volker Rückert (Ausbildungsberater) informierten zum JOBSTARTER Projekt, zur Digitalisierung in der Ausbildung und allgemein zu Handwerksberufen.

Kontakt

meryem.efe@hwk-do.de + volker.rueckert@hwk-do.de

Website

www.hwk-do.de

IHK Dortmund

Was?

Elena Flockenhaus (Beraterin in der passgenauen Besetzung) gab Tipps zu digitalen Bewerbungsverfahren.

Kontakt

e.flockenhaus@dortmund.ihk.de

Website

www.dortmund.ihk24.de

LOVE-Storm – Gemeinsam gegen Hass im Netz

Was?

Patric Dujardin und Martin Kühnemund, freie Mitarbeiter des Projekts LOVE-Storm, informierten allgemein zum Thema Hass im Netz und zum Angebot der LOVE-Storm Offensive mit vielfältigem Infomaterial. Außerdem führten sie mit den Gästen des Fachtags kurze Schnuppertrainings eines Chat-Rollenspiels durch.

Kontakt

patric.dujardin@love-storm.de +
martin.kuehnemund@love-storm.de

Website

www.love-storm.de

Fachstelle Jugendmedienkultur NRW

Was?

Linda Längsfeld (Fachbereichsleitung Beratung) und ihre Kolleg*innen informierten über die Angebote der Fachstelle und boten die App „Kryptokids“ zum Ausprobieren an. Diese ist seit 2020 verfügbar und beschäftigt sich sehr interaktiv mit Augmented Reality Elementen rund um das Thema Datenschutz und Sicherheit im Netz. Mehr Infos rund um die App: <https://krypto-kids.de>

Kontakt

meryem.efe@hwk-do.de + volker.rueckert@hwk-do.de

Website

www.jugendmedienkultur-nrw.de

AWO Streetwork – Unterbezirk Dortmund

Was?

An ihrem Stand kamen die Gäste nicht vorbei: Mit dem Spiel Beat Saber unterhielten Wilhelm Hoffstiepel (Offene Kinder- und Jugendarbeit) und Sören Jagnow (Streetworker) die Teilnehmenden des Fachtags aller Altersgruppen. Beat Saber ist ein Rhythmus-betontes Musikspiel für Virtual Reality-Geräte, in dem die*der Spieler*in im Takt der Musik farbige Würfel zerstören soll, welche in unterschiedlicher Geschwindigkeit aus dem Hintergrund auftauchen. Dazu nutzten die*der Spieler*innen zwei Lichtschwerter in den Farben Blau und Rot, um die Würfel im richtigen Augenblick zu treffen. Mehr dazu:

<https://www.youtube.com/watch?v=gV1sw4lFwFw>

Kontakt

w.hoffstiepel@awo-dortmund.de

Website

www.awo-dortmund.de

AUSSTELLER*
INNEN

AWO Bezirksverband



bbz Iserlohn



AWO Streetwork



bbwe_3DDruck



AUSSTELLER*
INNEN

HABA



Unsere grandiose Location: **WERK°STADT** Witten
Kontakt und allgemeine Informationen:
www.werk-stadt.com



Handwerkskammer



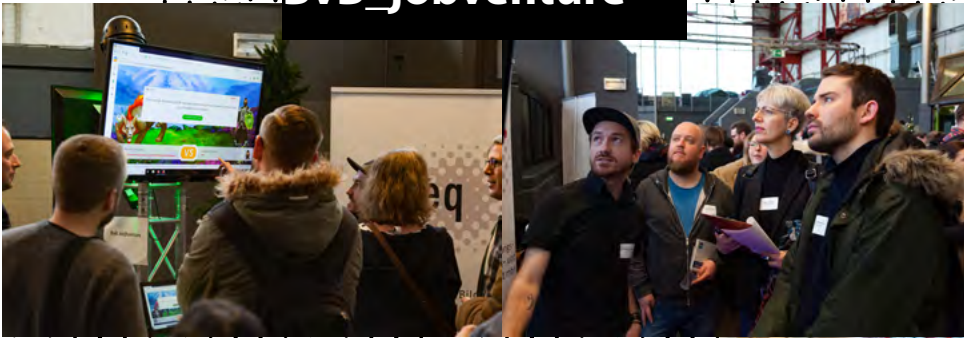
AUSSTELLER*
INNEN

Love Storm



AUSSTELLER*
INNEN

BvB_jobventure



IHK

Jugendmedienkultur



AUSSTELLER*
INNEN

takomat



Berufsbildungszentrum der Kreishandwerkerschaft Märkischer Kreis e.V.

Was?

Das Berufsbildungszentrum stellte sein Projekt InKraFT vor („Inklusion in der beruflichen Bildung am konkreten Fall der Kfz-Mechatronik mittels Virtual Reality Technologie“). Durch die ortsunabhängige Virtualisierung werden körperlich behinderte Menschen, kognitiv eingeschränkte Menschen oder nicht behinderte Menschen in die Lage versetzt, technische Montage-, Diagnose- und Serviceprozesse interaktiv und live zu begleiten, respektive zu erlernen. Die inklusiven didaktischen Szenarien werden im Rahmen der überbetrieblichen Unterweisung und in der Berufsschule entwickelt und getestet. Anschließend erfolgt ein Transfer in die beteiligten Kfz-Servicebetriebe. Mehr dazu: <https://www.bbz-mk.de/pages/projekte/inkraft.php>

Kontakt

Udo Petruschkat, u.petruschkat@kh-mk.de

Website

www.bbz-mk.de/

Haba Digitalwerkstatt Hamm

Was?

Wir machen Kinder digital stark - Unter dem Motto bot Lisa Lehnen (Standortleiterin der Haba Digitalwerkstatt Lippstadt & Hamm) mit Ihren Kolleg*innen einen interaktiven Stand mit verschiedenen Hands-on Möglichkeiten an.

Kontakt

lisa.lehnen@digitalwerkstatt.de

Website

<https://www.digitalwerkstatt.de/>

AWO Streetwork – Unterbezirk Dortmund

Was?

Die Medienpädagogin Isabella Kuhne informierte über das Projekt JuMP-up!, das Jugendlichen durch digitale Medien die Beteiligung an Demokratie ermöglichen möchte. Um jungen Menschen in ihrer Lebenswelt zu erreichen, bietet das JuMP-up!-Team Workshops und Seminare für unterschiedliche Zielgruppen an: für pädagogische Fachkräfte, für Multiplikator*innen sowie für Jugendliche selbst.

Kontakt

i.kuhne@haus-neuland.de

Website

<https://www.jump-nrw.de/home.html>

BvB Job@venture

Was?

Bei Frank Winkler (Projektbereichsleitung und Bildungsbegleiter BvB job@venture) und seinem Team konnten sich die Jugendlichen durch neue interessante Methoden über die Arbeitswelt 4.0 informieren. Auch die Fachkräfte gewannen einen Eindruck davon, wie sehr sich die Anforderungen unterschiedlicher Berufsfelder immerzu verändern. Mehr Informationen gibt es hier: <https://www.dobeq.de/arbeitsmarktintegration/bvb-jobventure/bvb-jobventure/>

Kontakt

f.winkler@dobeq.de

Website

<https://www.dobeq.de/>

Takomat GmbH

Was?

Der Spieleentwickler Lars Schnatmann brachte den Teilnehmenden des Fachtags die Welt der Serious Games näher. Mehr über seine Firma, finden Sie hier: www.takomat-games.com.

Kontakt

lars@takomat.com

Website

www.takomat-games.com.

bbwe Gemeinnützige Gesellschaft für Beratung, Begleitung und Weiterbildung mbH

Was?

Obwohl die meisten bereits mit dem Begriff 3D Drucker vertraut sind, haben die wenigsten ihn schon einmal live arbeiten sehen. Dies konnten die Jugendlichen und das Fachpersonal der Jugendsozialarbeit bei Peter Possekel (Projektleiter) und seinen Kolleg*innen am Stand des bbwe-labs nachholen. Das bbwe-lab ist ein FabLab oder Makerspace, eine offene Werkstatt für Alle, die sich für 3D-Druck und Robotik interessieren. Ergänzt wurde der Stand durch die Plattform Arduino, welches sich durch eine leicht zu erlernenden Programmiersprache auszeichnet. Zusammen entstanden mit der 3D-Drucktechnik vielfältige EDV-Optionen im 3D-Bereich.

Kontakt

peter.possekel@bbwe.de

Website

www.bbwe.de



UPDATE



UND JETZT!?

Nachdem die Teilnehmenden des Fachtages #Jugendsozialarbeit 4.0 mit vielen Ideen und Enthusiasmus aus der Veranstaltung gegangen sind, ist mit dem Erscheinen dieser Broschüre viel Zeit verstrichen. Wir befinden uns in einem „neuen Alltag“, durch die Corona-Pandemie wurde unser Leben, unsere Arbeitsweise und damit auch unsere Einstellung zur Digitalisierung regelrecht umgekrempelt. Viele Träger mussten quasi über Nacht digitale Strategien und Konzepte entwickelt, um die Jugendlichen weiterhin zu erreichen und (Lern-)Inhalte umzusetzen. Die Corona-Pandemie hat noch einmal deutlich gezeigt, welches Potential die Digitalisierung in den verschiedenen Bereichen bietet.

Die Potentiale sind genauso deutlich zu Tage getreten wie Defizite und Grenzen. Für die Jugendsozialarbeit wurde zudem deutlich, dass noch Maßnahmen und konzeptionelle Arbeit notwendig sind, um digitale Medien in die Arbeit besser integrieren zu können. So verfügen zwar die meisten Jugendlichen heute über ein Smartphone, aber es fehlt an (guten) Internetverbindungen oder Endgeräten, die ergänzende Lern- und Bildungsszenarien ermöglichen. Neben der digitalen Infrastruktur fehlt es weiterhin aber auch an Wissen und Können bei den Fachkräften, um einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien unterstützen und fördern zu können.

Digitale Angebote müssen konzipiert, erprobt und weiterentwickelt werden. Der Fachtag #Jugendsozialarbeit 4.0 war ein guter Anfang. Die LAG Jugendsozialarbeit NRW will Träger auch zukünftig mit Formaten werden bei Ihren Digitalisierungsprozessen unterstützen und dazu beitragen, dass Fachkräfte sich austauschen und vernetzen können.

EVANGELISCHE TRÄGERGRUPPE

Diakonisches Werk Rheinland-Westfalen-Lippe e. V.

Kontakt: Björn-Christian Jung

Lenaustraße 41, 40470 Düsseldorf

website 🌐

Freie Trägergruppe

Der Paritätische, Internationaler Bund,

Deutsches Rotes Kreuz

Kontakt: Samina Imam

Der Paritätische Wohlfahrtsverband, Landesverband NRW

Friedrich-Ebert-Str. 16

59425 Unna

website 🌐

KATHOLISCHE TRÄGERGRUPPE

Landesarbeitsgemeinschaft Katholische

Jugendsozialarbeit Nordrhein-Westfalen e.V. (LAG KJS NRW)

Kontakt: Stefan Ewers

Landesarbeitsgemeinschaft Katholische

Jugendsozialarbeit Nordrhein-Westfalen e.V. (LAG KJS NRW)

Kleine Spitzengasse 2-4, 50676 Köln

website 🌐

REGIONAL/ÖRTLICHE TRÄGERGRUPPE

Landesarbeitsgemeinschaft örtlich/regionaler

Träger Nordrhein-Westfalen (LAG ÖRT NRW)

Kontakt: Sven Winter

Landesarbeitsgemeinschaft örtlich/regionaler

Träger Nordrhein-Westfalen (LAG ÖRT NRW)

c/o bbwe – Gemeinnützige Gesellschaft für Beratung,

Begleitung und Weiterbildung mbH

Bülowstr. 104-110, 45479 Mülheim an der Ruhr

SOZIALISTISCHE TRÄGERGRUPPE

Arbeiterwohlfahrt

Kontakt: Muna Hischma

Arbeiterwohlfahrt – Bezirksverband Westliches Westfalen e. V.

Kronenstraße 63-69, 44139 Dortmund

website 🌐

Konzept, Design + Produktion dieser Publikation:
Uta Burchart, Köln, www.burchart.de

Fotos: Hendrik Müller, www.muellers-kabinett.de

Bildverwendungshinweis:
Alle Teilnehmenden der Fachtagung wurden über die Veröffentlichung der Bilder informiert und erklärten sich mit dieser einverstanden.



HERAUSGEBER

Landesarbeitsgemeinschaft

Jugendsozialarbeit NRW

Kleine Spitzengasse 2-4

50676 Köln

Fon 0221 165379 – 40

Fax 0221 165379 – 41

info@jugendsozialarbeit-nrw.de

www.jugendsozialarbeit-nrw.de



LANDESARBEITSGEMEINSCHAFT
JUGENDSOZIALARBEIT
Nordrhein-Westfalen