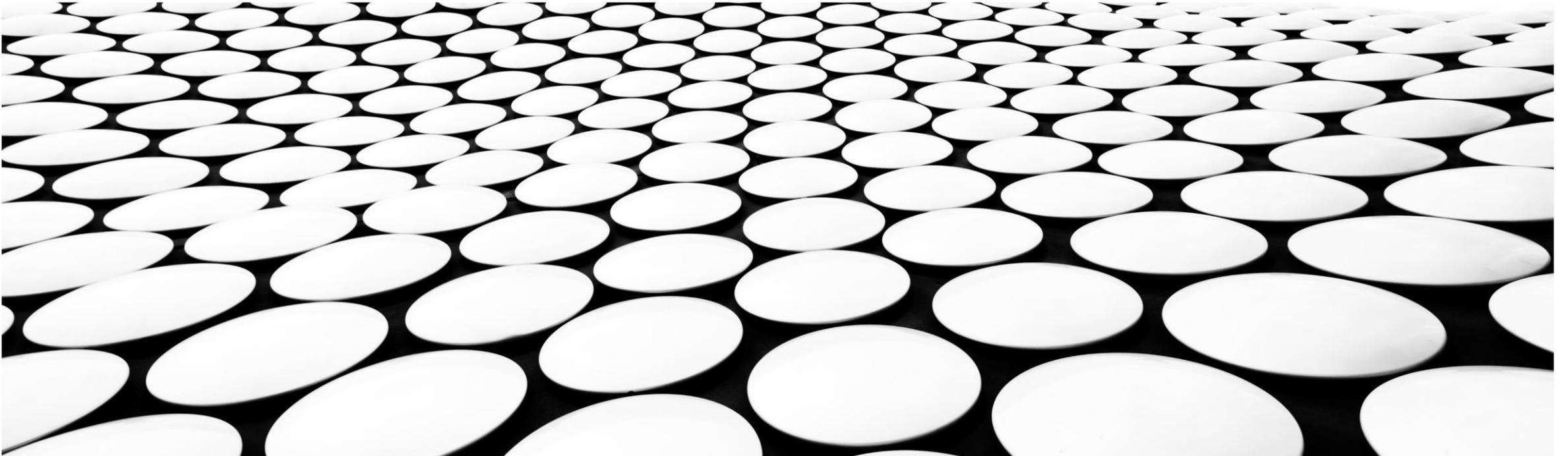

DIGITALE JUGENDARBEIT UND VERNETZUNG

MARC RÜDIGER | BILDUNGSREFERENT JUGENDBILDUNGSSTÄTTE KURT LÖWENSTEIN | 11.02.2021



ERST MAL PAUSE...

FÜR GETRÄNKE, SNACKS UND CO.



ZIELE

- Definition digitaler Jugendarbeit
- Was sind die Kommunikationsbesonderheiten von verschiedenen sozialen Medien?
- Wie lassen sich diese sozialen Medien nutzen, um Angebote für Jugendliche zu schaffen und mit ihnen vernetzt zu bleiben?

ABLAUF

- Vorstellung & Vernetzung (bevor es zu spät ist!)
- Was ist digitale Jugendarbeit?
- Was ist und macht Social Media?
- Datenschutz
- Wie lassen sich verschiedene Social Media nutzen?
- Mittagspause
- Best Practice
- Austausch



VORSTELLUNG

[HTTPS://PADLET.COM/JBSKL/BLPBDJAVERNETZUNG](https://padlet.com/jbskl/blpbdjavernetzung)



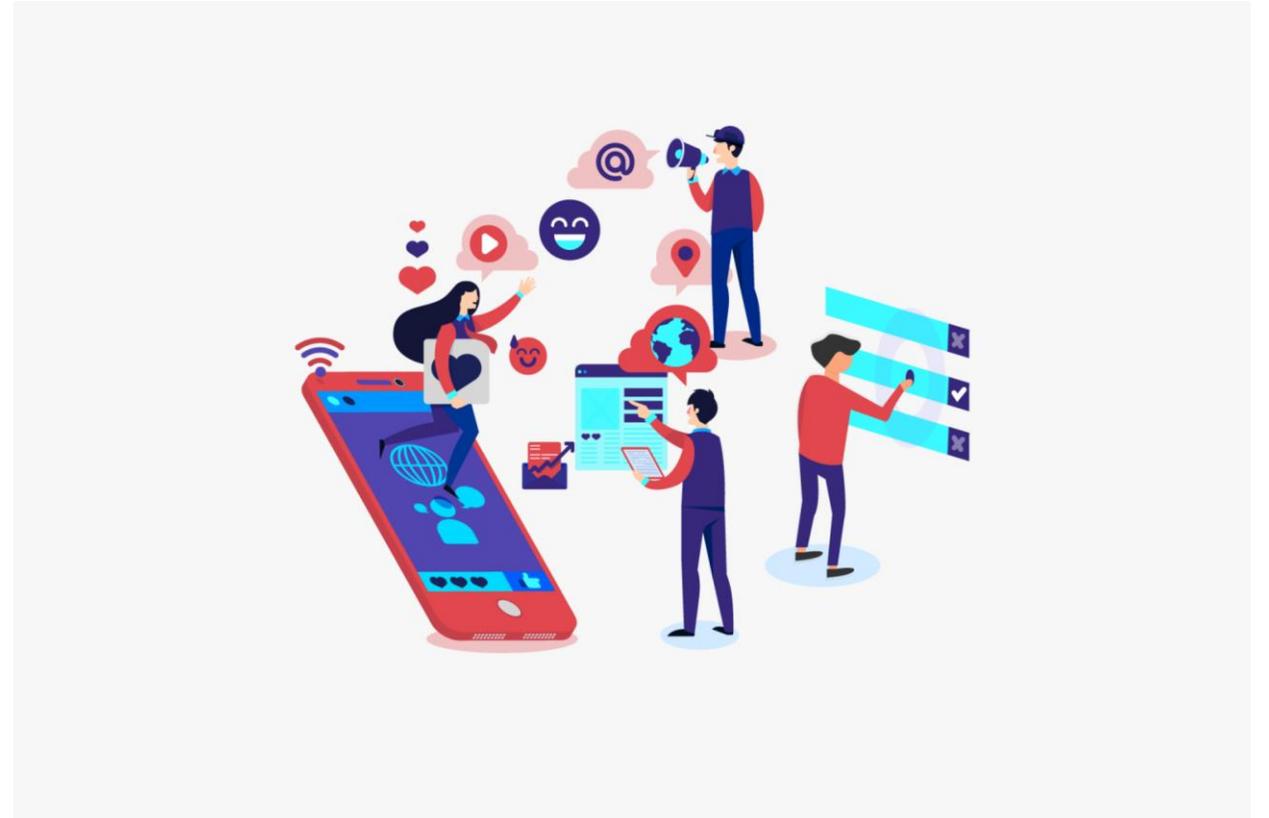
DIGITALE JUGENDARBEIT

[HTTPS://PADLET.COM/JBSKL/DIGITALEJUGENDARBEIT](https://padlet.com/jbskl/digitalejugendarbeit)



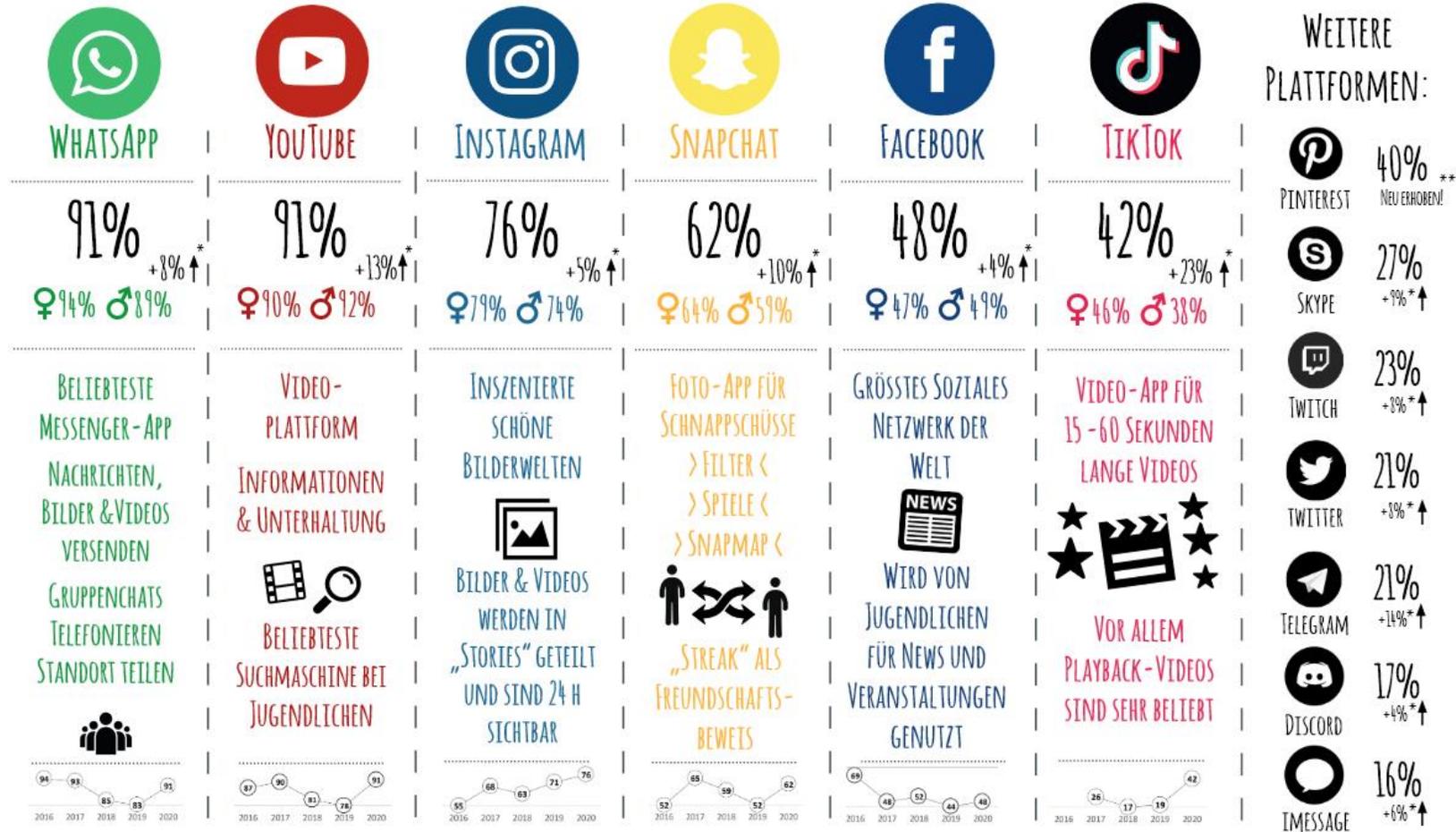
SOCIAL MEDIA

WAS ES GIBT, WAS ES MACHT, WIE WIR SIE NUTZEN KÖNNEN.



JUGEND-INTERNET-MONITOR 2020 ÖSTERREICH

Saferinternet.at
Das Internet sicher nutzen!



*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2019 | ** Erstmals für den Jugend-Internet-Monitor 2020 erhoben
Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichs Jugendlichen. Frage: „Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du?“ (Mehrfachantworten möglich)
Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 01/02 2020. n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 207 Mädchen. Schwankungsbreite 3-5%.
Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Amatic © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.
Gefördert durch das Bundesministerium für Arbeit, Familie und Jugend. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.

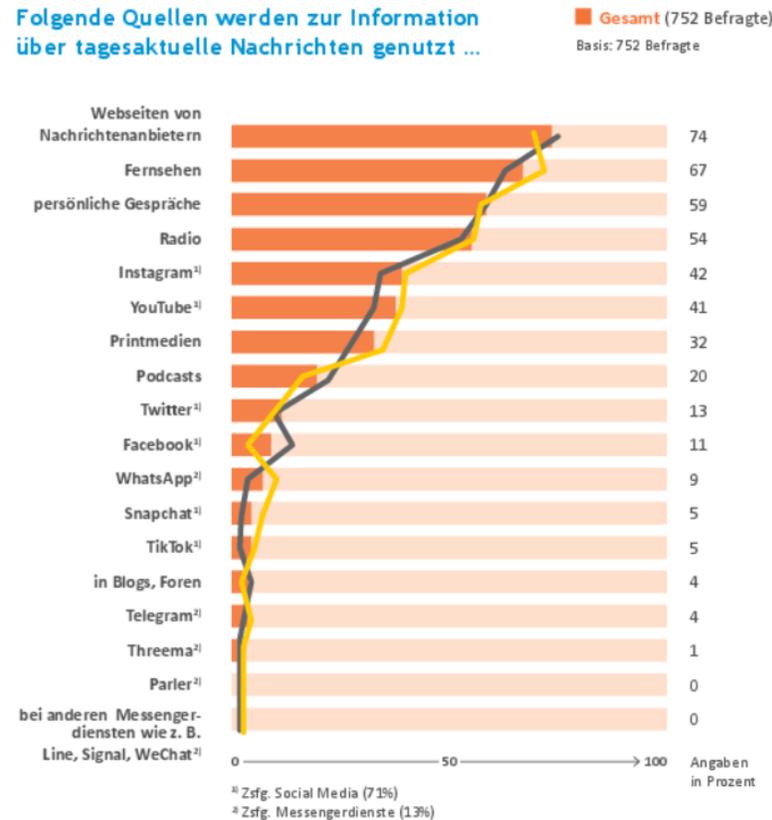
Co-financed by the European Union
Connecting Europe Facility

FRAGE
1

Welche der folgenden Quellen nutzen junge Nutzer:innen, um sich über (nationale und internationale) tagesaktuelle Nachrichten zu informieren?*

Auch wenn TV (67%) und Radio (54%) noch eine (große) Rolle spielen: Webseiten von Nachrichtenanbietern (74%) sowie Social Media-Kanäle (71%) dominieren als Quellen zur Information über Nachrichten – allen voran Instagram (42%) und YouTube (41%). Facebook spielt hingegen eine fast schon untergeordnete Rolle (11%). Messengerdienste werden hierzu zwar auch genutzt, jedoch deutlich seltener (13%).

Folgende Quellen werden zur Information über tagesaktuelle Nachrichten genutzt ...



*geschlossene Frage mit Antwortvorgaben, Mehrfachnennungen möglich

Quelle: forsa-Befragung von 14- bis 24-Jährigen zu Nachrichteninformationsquellen und Falschmeldungen im Auftrag von Klicksafe

ALTER

- 14-19 14- bis 19-Jährige (376 Befragte)
- 20-24 20- bis 24-Jährige (369 Befragte)

Durchaus bemerkenswert: TV als Informationsquelle wird von den unter 20-Jährigen (fast) genauso oft genutzt wie Social Media-Angebote. Bei den 20- bis 24-Jährigen dominieren die Nachrichtenwebseiten. Auf YouTube und Instagram greifen die Jüngeren häufiger zurück als die „Älteren“, diese gehen hingegen bei der Nachrichtensuche eher mal zu Facebook.



Onlineaktivitäten

Angaben in %

mehrmals am Tag

mind. einmal am Tag

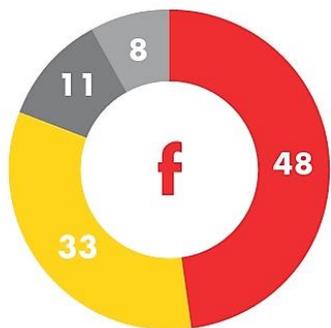
mind. einmal in der Woche

weniger

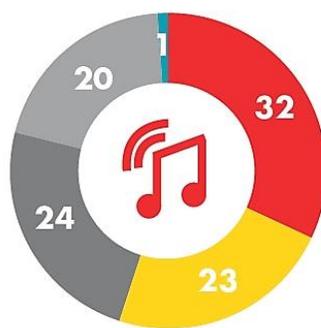
k.A.



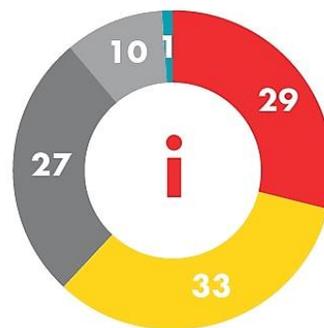
Messengerdienste
(WhatsApp etc.)



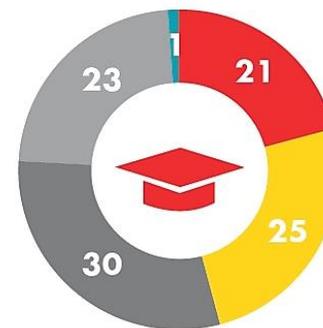
Soziale Netzwerke
(Facebook, YouTube etc.)



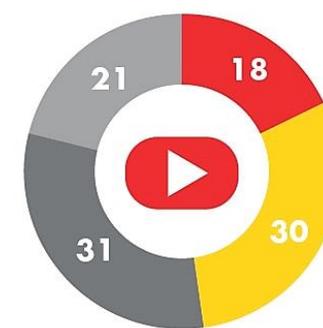
Musikstreaming



Informationssuche



Nutzung für Schule,
Ausbildung & Beruf



Videos, Filme,
Serien streamen

18. SHELL JUGENDSTUDIE (2019)

Jugend und Digitales

Unterhaltung im Vordergrund



Zurückhaltende (2,7 Std.)

Uploader (4,3 Std.)

Intensiv-Allrounder (4,3 Std.)

Funktionsnutzer (2,9 Std.)

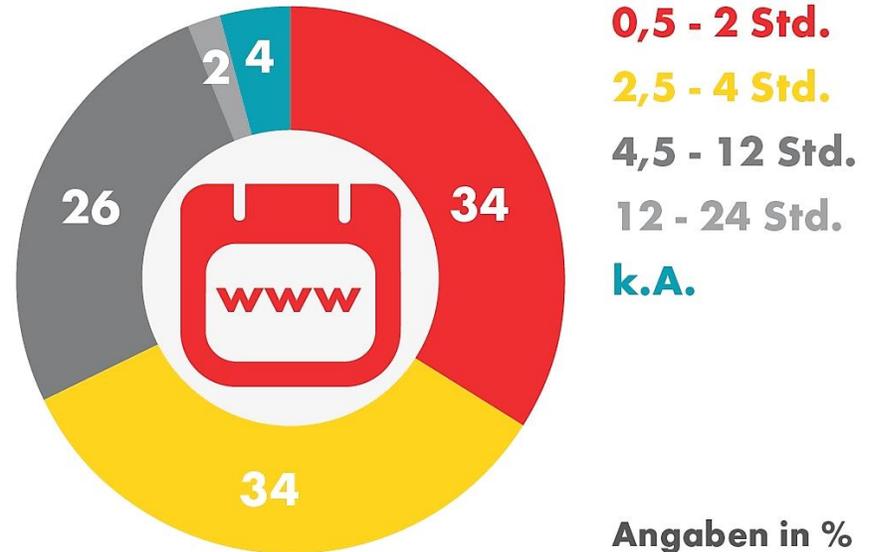
Unterhaltungs-Konsumenten (4 Std.)

Quelle: Shell Jugendstudie 2019

18. SHELL JUGENDSTUDIE (2019)

Jugend und Digitales

Internetnutzung pro Tag



Quelle: Shell Jugendstudie 2019

18. SHELL JUGENDSTUDIE (2019)

Jugend und Digitales

Bevorzugtes Gerät zur Internetnutzung



18. SHELL JUGENDSTUDIE (2019)

Jugend und Digitales

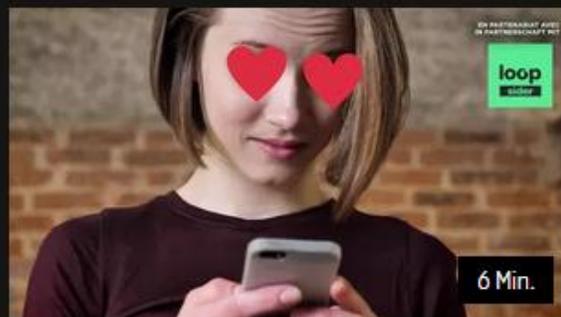
Dopamin



Bist du süchtig nach deinen Apps? Du checkst jeden Morgen Snapchat, keine U-Bahn-Fahrt ohne Candy Crush, Instagram ist unwiderstehlich, Facebook ebenso. Du bist süchtig nach Tinder, verbringst deine Nächte auf YouTube und flippst aus, wenn der Akku leer ist. Keine Sorge, das ist normal. All diese Apps beruhen auf dem Prinzip, dich richtig süchtig zu machen, indem in deinem Gehirn das Molekül für Lust, Motivation und Sucht freigesetzt wird: Dopamin



Dopamin
Spezial Lockdown



Dopamin
Tinder



Dopamin
Facebook



Dopamin
Candy Crush



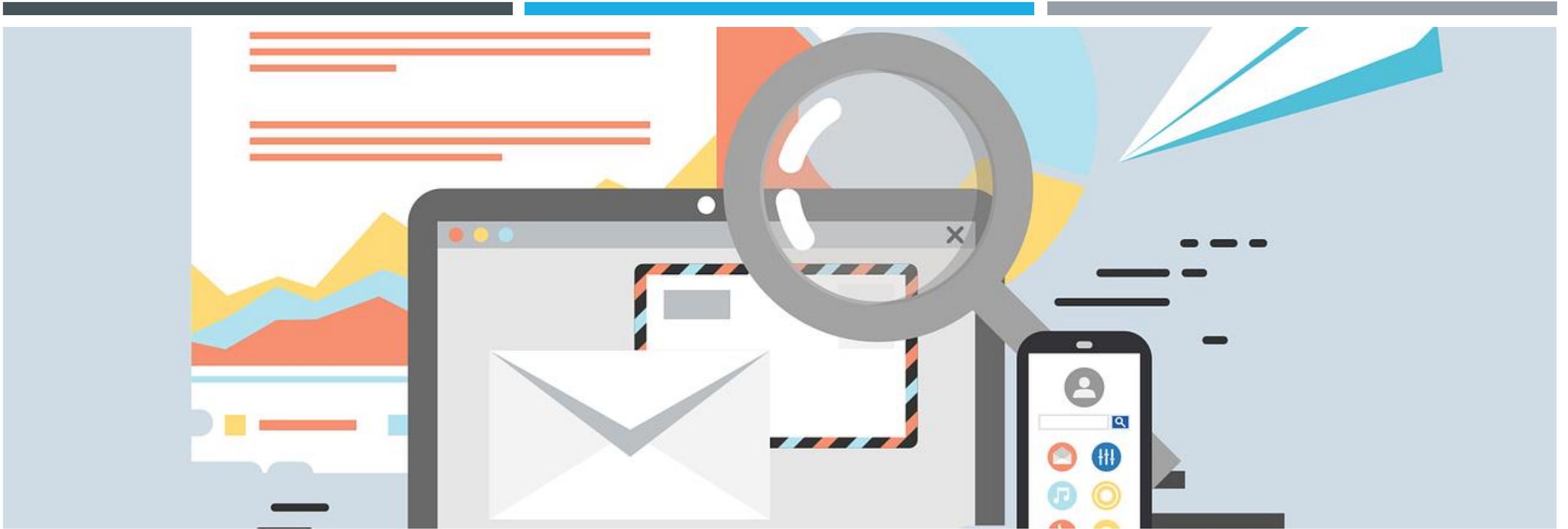
DATENSCHUTZ

WICHTIGES RECHT & GLEICHZEITIG GROßE HERAUSFORDERUNG



DSGVO ART. 44:

Personenbezogene Daten dürfen nur unter besonderen Voraussetzungen in Drittländern verarbeitet werden.



GESCHÄFTSINTERESSEN

Bei Servern z.B. in den USA dürfen Unternehmen Daten zu eigenen Zwecken verarbeiten.

Dazu kommt in den USA der Cloud Act, der Geheimdiensten Zugriff ermöglicht.



MINDESTALTER

Für die rechtmäßige Nutzung solcher Dienste gilt ein Mindestalter von 16 Jahren.

Ausnahme mit Einwilligung der Eltern.

Änderungen der AGBs möglich!

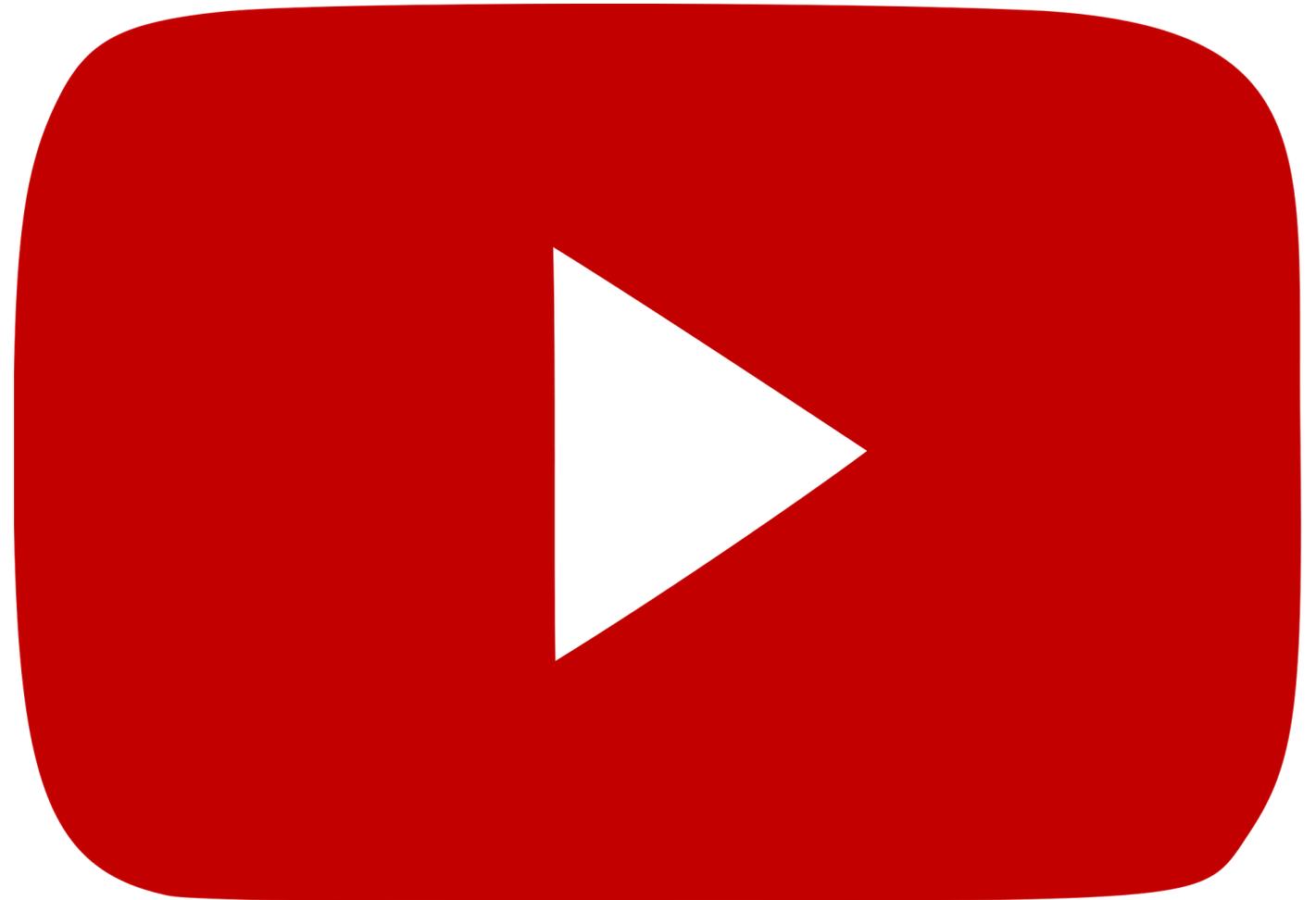
YOUTUBE

Informationsquelle

Erklärfilme kommen gut an

Abos sind sehr aufwendig

Betrieb allein aufwendig



TWITCH

Streamingplattform

Communitybasiert

Virale Effekte





Auf Twitch kommen jeden Tag Millionen von Menschen live zusammen, um zu chatten, zu interagieren und gemeinsam für Unterhaltung zu sorgen.

TWITCH

<https://www.twitch.tv/p/de-de/about/>

FACEBOOK

News

Vernetzung

Veranstaltung

Eltern



TWITTER

Bei Älteren

Etablierung

Filterblasen



INSTAGRAM

Unkomplizierter Anknüpfungspunkt

Arbeitet stark visuell

Leute lassen schnell Abos da
(Geschenk-Effekt)

Möglichkeit zur Information

Instagram versucht alles zu
vereinen -> Monopoleffekt



EXPLORE WHAT'S NEW

Express yourself in new
ways with the latest
Instagram features.

Features



SNAPCHAT

Content verschwindet sehr schnell

Möglichkeit zur kurzweiligen Nutzung mit Gruppen, vor allem mit Stories

<https://www.snapchat.com/l/de-de/>



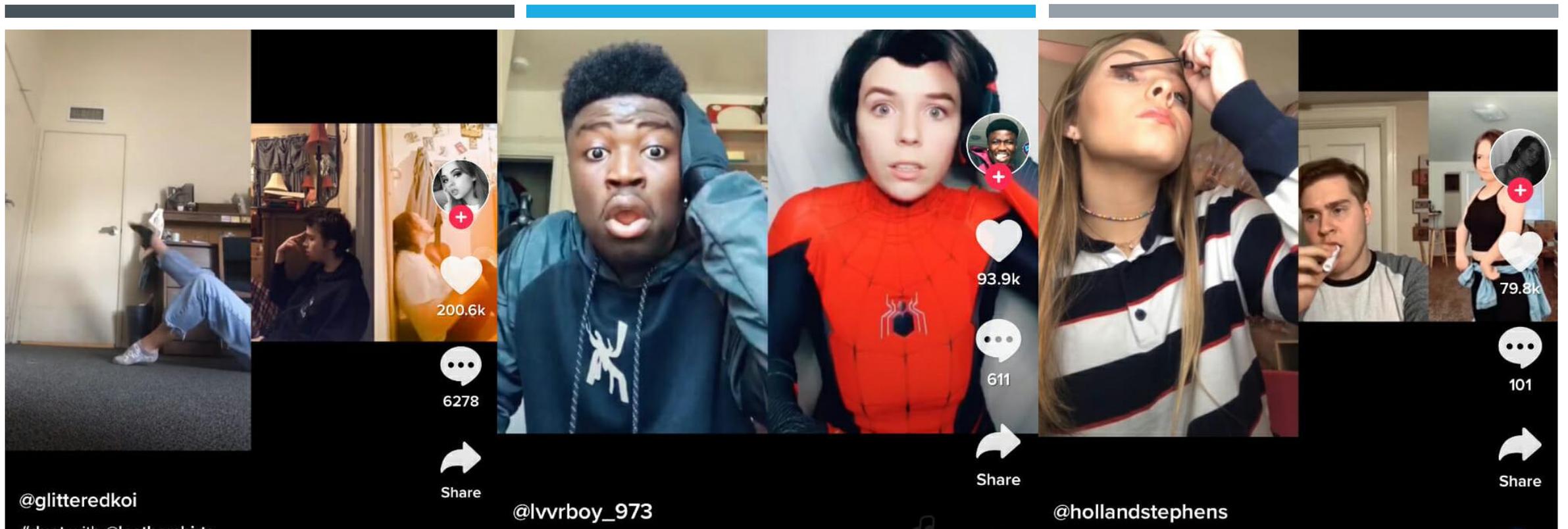
TIKTOK

Datenschutzfalle!

Spannende virale Effekte

Wenig Langzeitbindung





TIKTOK

<https://www.tiktok.com/about?lang=de>

DISCORD

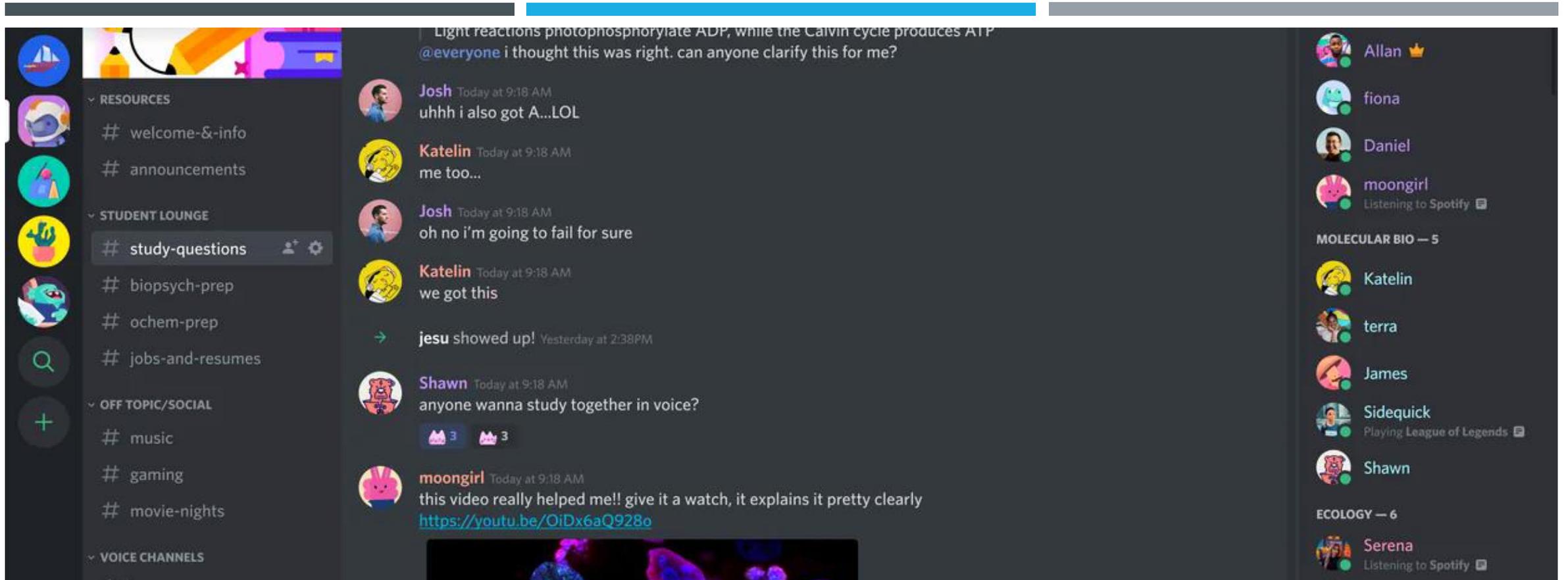
Gaming-Background

Forum, Chat,
Videokonferenzsystem in einem

Sehr variabel nutzbar, auch für
eigene Veranstaltungen

Community-Building





DISCORD

<https://discord.com/company>

SKYPE

Videokommunikation

Gehört bereits zu Microsoft und hat das gleiche Problem wie Microsoft Teams (Datenschutz)

Wird kaum noch benutzt



WHATSAPP

Hauptkommunikationsmittel

Vermittlung und Möglichkeit über
Gruppenchats zur Organisation
und Absprache

Haben mit letzter AGB-Änderung
für Abgang gesorgt



TELEGRAM

Messenger mit Peer-to-peer-
Verschlüsselung

Ähnlichkeit zu WhatsApp

Sticker-Kultur

DSGVO teilweise schwierig



SIGNAL

Von Edward Snowden empfohlen

Großer Fokus auf Privatsphäre

DSGVO-super!

Gleiche Möglichkeiten

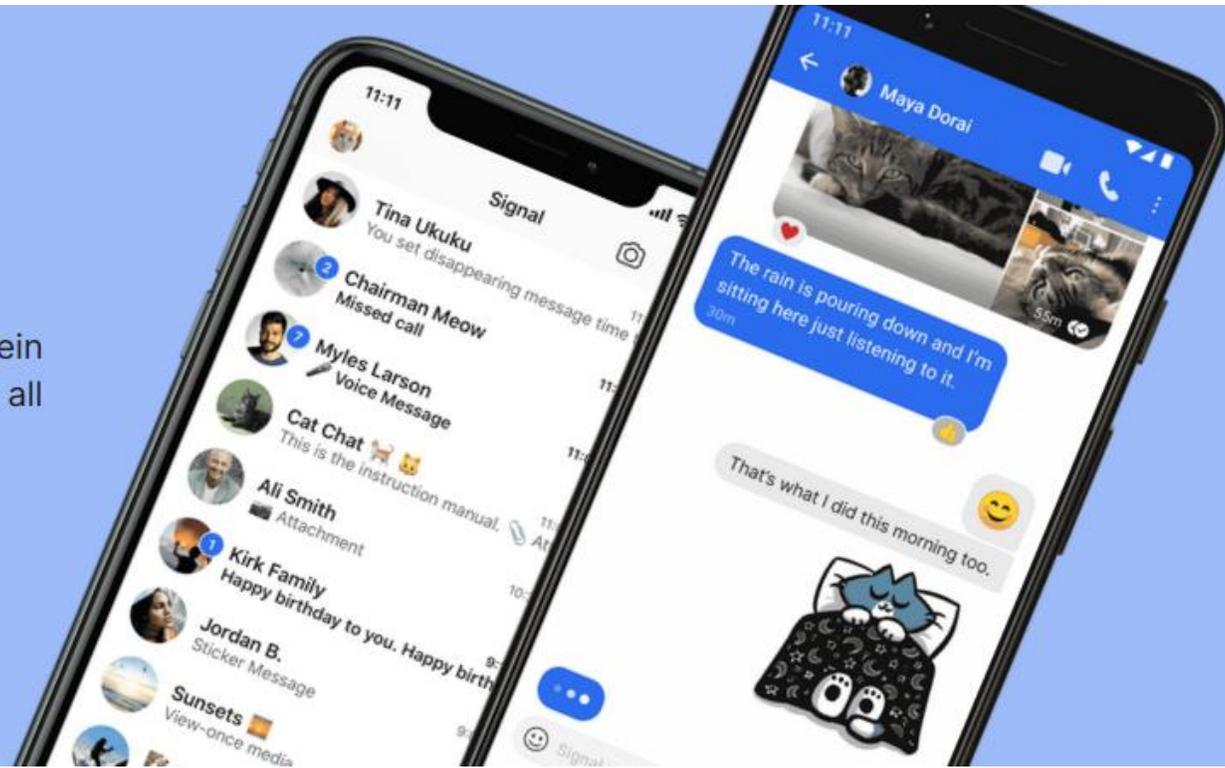
Gerade noch im Aufbau



Sprich offen

Freu dich auf eine neue Erfahrung beim Messaging: ein unerwarteter Fokus auf Privatsphäre, verbunden mit all den Features, die du erwartest.

[Herunterladen](#)



SIGNAL

Der nächste große Messenger?



MITTAGSPAUSE





BEST PRACTICE



DAS GRUNDPROBLEM

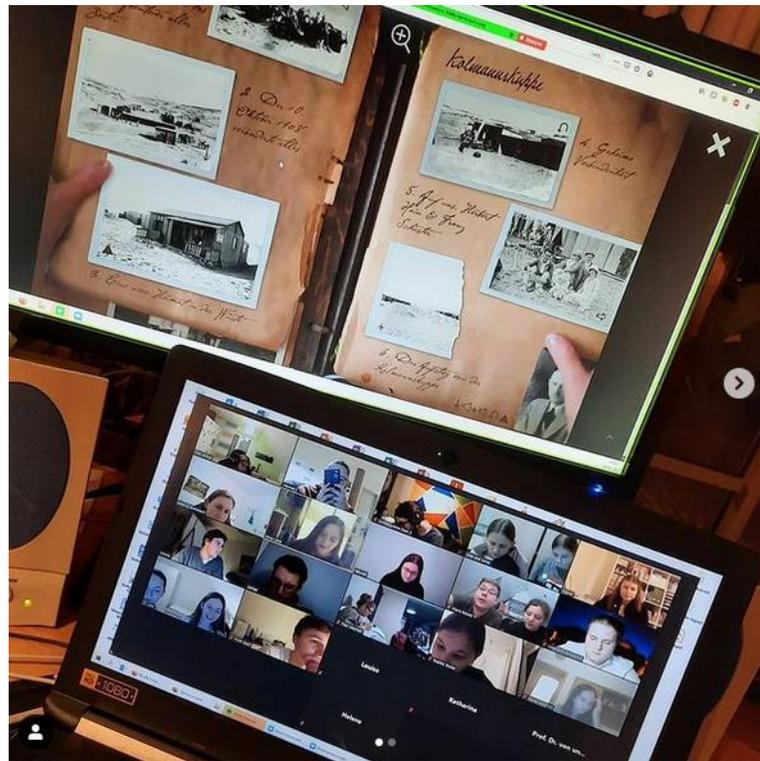
Was nicht, bzw. schwer funktioniert:

- Neue Beziehungen aufbauen
- Ad hoc Infrastrukturen und Technik parat haben
- Zwang
- Es gibt keinen ultimativen Handlungsplan, der für alle Situationen funktioniert. Um erfolgreich zu sein gehört der Mut zum Ausprobieren

Was funktioniert:

- In Kontakt bleiben
- Informationen geben
- Angebote machen (Freiräume, Spiele, Ausprobieren)
- Eltern miteinbeziehen
- Auf bewährte Methoden aufbauen

GRUPPENSTUNDEN MIT VIDEOKONFERENZ (Z.B. JITSI MEET)



- Werwolfrunde mit Telegram (<https://www.tgwerewolf.com/>)
- <https://skribbl.io/>
- Basteln und Vergleichen (z.B. baut einen Turm aus begrenzten Materialien)
- Bei Watch2Gether (<https://w2g.tv/>) gemeinsam etwas anschauen und darüber reden
- Von hier aus geht ganz viel: Theater, Podcast, Schreibwerkstatt, sogar Rollenspiele und Escape Rooms

IN KONTAKT BLEIBEN MIT INSTAGRAM/TIKTOK

- Kurzes Infotainment
- Challenges erstellen
- Reagieren und Intervenieren



IN KONTAKT BLEIBEN MIT INSTAGRAM/TIKTOK

OKUMENISCHES
KINDER- UND JUGENDHAUS
Winzenheim

ERZÄHL DOCH MAL!

VON ALLTAGSHELD*INNEN, GESCHICHTENERFINDER*INNEN UND
REGISSEUR*INNEN

Freitag,
12. Februar 2021:

DEINE GESCHICHTE (2)
ERWECKE DEINE GESCHICHTE ZUM
LEBEN! COMIC, FILM, HÖRSPIEL...

MELDE DICH BEI UNS AN UND VEREINBARE
EINE ZEIT, UM DAS MATERIAL ABZUHOLEN.

GAME-TIME

GEWINN:
KINDERBUENO

So funktioniert's:

- Wir stellen die Game-Frage
- Du schreibst uns deine Antwort via Chat
- Teilnahmeschluss: Freitag, 12.02.21, 12 Uhr
- Wir checken aus, wer gewonnen hat
- Wir kontaktieren die Gewinner*innen via Chat
- Du holst dir deinen Gewinn in der Halle ab

FRAGE:

Wie viele Körbe wirft Marie,
wenn sie 12 Versuche hat?

IN KONTAKT BLEIBEN MIT INSTAGRAM/TIKTOK



IN KONTAKT BLEIBEN MIT INSTAGRAM/TIKTOK

Jede Woche am Donnerstag!
Pride Café Online
auf **DISCORD** von 17:00 - 18:00 Uhr

LINK: <https://discord.gg/943uQ2ThgW>

*Einfach runterladen und joinen, Alle sind Willkommen!
Reden, spielen mit oder ohne Webcam.*



Wochenplan

tägliche Updates gibt es auf Instagram

Wo?

Montag	Rezept der Woche	
Dienstag	Gemeinsam schwitzen	
Mittwoch	Rallye	 Chorweiler
Donnerstag	Karnevalsworkout	
Freitag	Überraschungstüte abholen	

IN KONTAKT BLEIBEN MIT INSTAGRAM/TIKTOK



- Es braucht gute #hashtags
- Es braucht Einarbeitung und Etablierung, falls nicht schon bekannt

BEI DISCORD ANLAUFSTELLEN ERMÖGLICHEN

- Digitale Freiräume
- Lernbegleitung bei Skype
Facetime
Videokonferenztool mit Whiteboard



ANKNÜPFUNKTE GAMES

- Gemeinsam spielen
- Zugang zu Austausch und Sorgenberatung
- Discord und Teamspeak
- Braucht Spieleaffinität
- Vehikel



ANLAUFSTELLEN

- www.digitalejugendarbeit.de
- <https://jugendarbeit.digital/>
- <https://jugend.rlp.de/konzepte-und-materialien/digitalejugendarbeit/>
- http://www.thema-jugend.de/fileadmin/redakteure/pdf/Handlungsempfehlungen_digitale_Jugendarbeit.pdf
- https://offene-jugendarbeit.net/pdf/digitale_jugendarbeit_im_CVJM_Muenster.pdf
- <https://www.medienbildung-brandenburg.de/virtueller-jugendclub-eine-chance-fuer-die-jugendarbeit-im-corona-modus/>
- <https://blog.xeit.ch/2015/10/jugendliche-zielgruppe-auf-instagram-erreichen-einige-tipps/>
- <https://bonn.digital/jugendliche-social-media/>

WEITERE NÜTZLICHE LINKS

- <https://freesound.org/browse/> (für freie Musik/Sounds für Filmproduktion)
- <https://joinmobilizon.org/en/> (für Veranstaltungsplanung abseits von Facebook)
- <https://padlet.com/jbskl/nichtschonwiederzoom> (Infopadlet für Online-Kommunikation, Tools, etc.)

QUELLEN

- Wenn die Quelle nicht direkt auf der Seite angegeben wurde:
Pixabay.com (kostenlose und lizenzfreie Bilder)
Instagram von diversen Jugendorganisationen



AUSTAUSCH

WAS BRINGT WIRKLICH WAS? WAS MUSS GETAN WERDEN? WIE SOLLTE DIE ZUKUNFT DER DJA AUSSEHEN?





VIELEN DANK FÜR DEN AUSTAUSCH!