

Hybride Jugendarbeit

Statement zu Chancen, Hürden und Good-Practice-Ansätzen

Die Corona-bedingten Schließungen von Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit haben gezeigt, dass die Digitalisierung vieler dieser Einrichtungen noch in den Kinderschuhen steckt. Quasi über Nacht wurden digitale Tools ausgelotet und für Kinder- und Jugendliche zugänglich gemacht, um den teils langjährigen Kontakt mit der Zielgruppe aufrechterhalten zu können. Die hier gesammelten Erfahrungswerte sowie die Einsatzbereitschaft der Fachkräfte hat gezeigt, dass Online-Jugendarbeit viel Potential hat.

Als *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* sehen wir es als unseren Auftrag, dieses Phänomen differenziert zu betrachten. Uns erreichen Anfragen verschiedener Träger und Fachkräfte, die sich fragen, wie klassische Jugendarbeit vor Ort gemeinsam mit Online-Jugendarbeit funktionieren kann und welche Potentiale und Hürden dabei auf sie zukommen können.

Richtig genutzt, wird der digitale Raum zum zweiten Ort der Begegnung. Multiplikator*innen können auch in Krisenzeiten weiterhin Kontakt zu ihrer Kernzielgruppe halten und Angebote durchführen. Auch können so neue Zielgruppen erreicht werden, die sonst nicht den Weg in die Einrichtung wagen, oder aber einfach nicht können (z.B. wegen fehlender Barrierefreiheit). Reine Online- Jugendarbeit sollte jedoch nicht das langfristig angestrebte Ziel sein, sondern als Überbrückung von temporären Schließungen dienen. Einrichtungen

der Jugendarbeit sind ein Ort der Zuflucht, des Lernens, der Gemeinschaft und für viele Jugendliche auch der Versorgung. Einige dieser wichtigen Kernelemente lassen sich in den digitalen Raum überführen, jedoch längst nicht alle. Digitale Begegnung kann analoge Begegnung nicht ersetzen, sie aber erweitern und bereichern. Offline- und Online-Angebote müssen sich daher ergänzen und verbinden, weshalb wir die Etablierung einer Hybriden Jugendarbeit empfehlen.

Definition Hybride Jugendarbeit

Unter einer Hybriden Jugendarbeit verstehen wir die miteinander verwobene Nutzung von digitalen und analogen Angeboten für Kinder und Jugendliche, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Hybride Jugendarbeit nutzt unterschiedliche Zugangswege, verbindet Methoden miteinander und beschränkt sich nicht mehr auf eine analoge oder digitale Umsetzung von Angeboten.

So beschreibt auch Prof. Dr. Judith Ackermann die Potenziale hybrider Angebote in der Kulturellen Bildung, die sich aber ebenso auf die Jugendarbeit im Allgemeinen übertragen lassen:

Aus meiner Sicht bergen hybride Formen und Formate, welche digitale mit physischen Anteilen verbinden, die größten Potenziale für die kulturelle Bildung, weil sie sich die Flexibilität erhalten, nicht von vornherein einen Vermittlungsweg kategorisch abzulehnen und somit digitale mit physischen Erfahrungsebenen auf eine Weise verbinden können, die dem zu vermittelnden Anliegen bzw. Thema bestmöglich entspricht. Damit gehen potenziell auch eine größere Niedrigschwelligkeit und Zugänglichkeit der Angebote einher. (Bundesministerium für Bildung und Forschung, 2020)

Warum ist Hybride Jugendarbeit interessant für die Kinder- und Jugendarbeit?

Ein Hauptargument für Hybride Jugendarbeit ist natürlich, dass diese für die Fortführung von Jugendarbeit bei Kontaktbeschränkungen eine gute Basis bietet. Sind Online-Strukturen erst einmal aufgebaut und auf die Bedürfnisse der Jugendlichen und die pädagogischen Ziele der Multiplikator*innen abgestimmt, kann eine gute, krisenresiliente Jugendarbeit sichergestellt werden.

Der Zugang zu Beratung, Unterstützung, Ablenkung und Sozialkontakt ist dann zu jeder Zeit, zumindest grundlegend, gewährleistet.

Im geschützten digitalen Raum gibt es die Möglichkeit, erste Beziehungsarbeit zu Jugendlichen aufzubauen, die sich sonst vielleicht nicht in die Jugendeinrichtung trauen. Hier können sie sich ausprobieren und sich jederzeit wieder ausloggen. Außerdem können Sorgen und Ängste anonymisiert an Fachkräfte herangetragen werden. Auch Jugendliche, die die Einrichtung aufgrund mangelnder Barrierefreiheit nicht besuchen können, erhalten über digitale Angebote Zugang zur Jugendarbeit, da diese dann nicht ortsgebunden und mit einem guten Konzept, barrierearm durchführbar ist. So erreicht die Hybride Jugendarbeit langfristig neue Zielgruppen.

Kinder und Jugendliche bewegen sich sehr eigenständig und gewohnt im digitalen Raum. Ihre Lebenswelt besteht aus analogen wie gleichwohl digitalen Elementen. Zur Etablierung einer Hybriden Jugendarbeit sollte demnach auf ihre Expertise und Wünsche hinsichtlich der Angebote eingegangen werden. Der Aufbau dieser neuen Form von Jugendarbeit bietet viel Raum für Partizipation. Da die Angebote dann auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten sind, eröffnen sich vermehrt Möglichkeiten und Chancen zur Teilhabe. Über diese mediale Arbeit lassen sich zudem zahlreiche Kompetenzen thematisieren und vermitteln, die in einer digitalisierten Welt unabdingbar sind. Neben grundlegender Medienkompetenz sind dies zum Beispiel auch schriftliche Sozial- und Kommunikationskompetenzen, der sichere Umgang mit Social Media, Datenschutz und auch berufsrelevante Kompetenzen im Medienbereich. Auch lassen sich zielgruppenspezifische Themen ausprobieren und bei Bedarf ins Analoge integrieren.

Es gilt jedoch zu beachten, dass Hybride Jugendarbeit nicht zwangsläufig der richtige Weg zum gesetzten Ziel ist. Sie kann uns viel ermöglichen und ist sicher ein neuer und innovativer Ansatz, aber sie erfüllt nicht zwangsläufig die Bedürfnisse spezifischer Zielgruppen. Das sollte unbedingt vorher sichergestellt werden.

Welche Hürden gilt es bei der Hybriden Jugendarbeit zu bewältigen?

Analoge wie digitale Räume verfügen über unterschiedliche Barrieren. Unserer Erfahrung nach verhindert vor allem das Fehlen von geeigneter Technik-Ausstattung und medienpädagogischer Kompetenz auf Seiten der Multiplikator*innen aber auch fehlende Medienkompetenz bei den Jugendlichen eine flächendeckende Teilhabe. Dies fördert den Digital Divide: wir sprechen hier von einer sozialen Ungleichheit die entsteht, wenn Personen nicht die gleichen Ressourcen zur Verfügung stehen und daher Teilhabe nicht für alle gewährleistet ist. Hier sollten in Zukunft vermehrt Ressourcen geschaffen werden, um diesem entgegen zu wirken. Zudem sollte Medienkompetenzförderung gerade jetzt im Leitbild der Einrichtungen fest verankert werden.

Zum einen Bedarf es medienpädagogische Kompetenzen in den Einrichtungen. Mitarbeitende müssen geschult und Medienkonzepte erarbeitet werden. Erst dann ist eine nachhaltige Medienkompetenzförderung in den Einrichtungen möglich. Zum anderen kann die Jugendarbeit einer fehlenden Technik-Ausstattung der Kinder und Jugendlichen zumindest teilweise entgegenwirken, indem sie Leihgeräte mit den verwendeten Programmen zur Verfügung stellt oder auf kostenlose und niedrigschwellige Tools zurückgreift, die auf den Smartphones der Kinder und Jugendlichen funktionieren.

Auch im analogen Raum sollten vermehrt medienbezogene Angebote erfolgen, um die Themen der digitalen Workshops zu vertiefen. Jugendliche, die selbst keine Laptops, Tablets und kostenpflichtige Programme nutzen können, erhalten dann Zugang zu diesen. So wird langfristig Chancengleichheit gefördert.

Auch die Wahl geeigneter Tools wie beispielsweise einer Plattform zum Aufbau einer Online-Community kann eine Herausforderung sein. Hierbei besteht vor allem die Schwierigkeit darin, eine Auswahl zu treffen, die sowohl Jugendliche, als auch Multiplikator*innen zufrieden stellt. Während Jugendliche die leichte Bedienung, viele Möglichkeiten und die Aufmachung der verschiedenen Tools

wichtig finden, ist auf Multiplikator*innenseite auch der Datenschutz von immenser Wichtigkeit. Hier gilt es eine gute Kompromisslösung zu finden. Auf einer sicheren Plattform, die ungenutzt bleibt, kann keine Hybride Jugendarbeit fußen. Gleichzeitig darf sie aber auch nicht geltende Gesetze außer acht lassen.

Leitgedanke zum Einsatz technischer Tools

Die Lebensweltorientierung ist wie in jedem Prozess der Jugendarbeit, auch bei der Suche nach geeigneten Tools von großer Wichtigkeit.

Setzen Sie sich mit den Bedarfen der Zielgruppe auseinander und initiieren Sie eine gemeinsame Reflektion möglicher Hürden verschiedener Tools. Dieser Prozess darf nicht übereilt oder umgedreht werden.

Binden Sie mehrere Akteur*innen mit verschiedenen Sichtweisen ein, vergleichen Sie unterschiedliche Tools und stellen Sie sicher, dass Ihre Auswahl und Vorgehensweise nie das eigentliche Ziel aus den Augen verliert.

Die Sensibilisierung junger Menschen für Datenschutz hilft ihnen dabei, das eigene Nutzungsverhalten zu hinterfragen.

Bevor Sie ein Tool in der Praxis einsetzen, sollten Sie sich über Ihre Haltung und das Ziel des Einsatzes im Klaren sein.

Die Erarbeitung, Verzahnung und Etablierung von analoger und digitaler Jugendarbeit ist ressourcen- und personalintensiv, da sie ein Neudenken der klassischen Jugendarbeit erfordert. Daher sollte eine schrittweise Annäherung an die Hybride Jugendarbeit erfolgen, damit erarbeitete Methoden und Standards nicht zur Überforderung und/oder Doppelbelastung des Personals führen, sondern im Einklang miteinander weiterentwickelt werden. Wir möchten Sie ermutigen, neue Prozesse anzustoßen und Dinge auszuprobieren. Jeder noch so kleine Schritt bringt die Hybride Jugendarbeit voran. Gerne liefern wir Ihnen einen Anstoß für Ideen.

Good-Practice-Ansätze Hybrider Jugendarbeit

Die Erfahrungen und Erkenntnisse, die im Rahmen der Vorbereitung und Durchführung von Online-Veranstaltungen, Home Work und Remote Work gewonnen wurden, lassen sich auch teilweise für die Implementierung einer Hybriden Jugendarbeit nutzen. Dabei ist eine Analyse und Bewertung von Online- und klassischer Jugendarbeit notwendig, um die jeweiligen Vorteile herausstellen zu können, die dann zu hybriden Pilotvorhaben führen.

Wir sind der Meinung, dass es wichtig ist, in diesem Bereich jetzt mutig zu sein und unterschiedliche Formate und Ideen auszuprobieren, um sie entweder zu überwerfen oder um sie weiterzuentwickeln. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es vielleicht bereits einige Good-Practise-Ansätze, die auch schon vor der Corona-Zeit etabliert wurden. Eine sinnvolle Verschränkung von Online- und Offline-Angeboten sollte nun erprobt werden, um sie nach und nach zu festigen.

Ein Tipp zur Umsetzung im Alltag

Der Alltag in Jugendeinrichtungen oder anderen Institutionen ist stressig und so bleibt nur wenig Zeit und Kapazität, um auch noch digitale Angebote zu machen. Um hybride und digitale Jugendarbeit in Ihrem Arbeitsalltag zu etablieren, sollten Sie Aufgaben intern aufteilen und einen Redaktionsplan erstellen. Es bietet sich an, für analoge und digitale Angebote die gleichen Themen anzusetzen.

Beispiel 1

Die Mitarbeiter*innen der *inkluisiven OT Ohmstraße*, initiierten Angebote für ihre Besucher*innen auf *Instagram* und *Skype*. Das waren u.a. gemeinsame digitale Treffs zu verschiedenen Themen oder Zielgruppen (Mädchen-Treff, Jungen-Treff, Gaming-Treff etc.), Bastel- und Rezeptideen aber auch Tipps zu verschiedenen Apps und die Vermittlung allgemeiner medienpädagogischer Kernkompetenzen. Neben der guten Online- Jugendarbeit wurde auch Hybride Jugendarbeit möglich. Ein Beispiel: Auf *Instagram* wurde abgestimmt, welches Gericht gekocht, oder gebacken werden sollte. Das Rezept wurde anschließend als Video

hochgeladen. Manche Gerichte können dann sogar von den Besucher*innen abgeholt werden. Vorab geteilte Zutatenlisten ermöglichen gemeinsames Nachkochen in den eigenen Küchen. Viele Einrichtungen entschieden sich für ähnliche Angebote. Hier gilt es die Chancen noch stärker auszuloten und vermehrt hybride Angebote zu entdecken.

Beispiel 2

Unser Programm *hello world*, gefördert vom *Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW* ermöglicht Kindern und Jugendlichen die ersten Schritte bei der Mitgestaltung ihrer digitalen und physischen Lebenswelt, indem kostenfreie Workshop-Formate um die Themenfelder Technik, Robotik und Coding angeboten werden. Während der Kontaktbeschränkungen sollten diese Angebote online fortgeführt werden. Da Making und Coding-Angebote allerdings sehr materialintensiv sind, hat sich das Team kurzerhand dazu entschlossen, allen Teilnehmenden ein Materialpaket zur Verfügung zu stellen, um gemeinsam online von zu Hause unterschiedliche Workshops durchführen zu können. Diese Methode konnte sowohl für Jugendliche, als auch für Multiplikator*innen erprobt werden. Aus den Berichten der Teilnehmenden heraus, waren die Pakete ein zusätzlicher Anreiz Neues zu lernen und ein Motivationsschub für die Online-Veranstaltungen.

Beispiel 3

2019 wurde das *GG- Esport und Jugendzentrum* in Düsseldorf eröffnet. Gaming-Communities kommunizieren und organisieren sich im Allgemeinen online. Meist wird hier *Discord* oder *Teamspeak* als Chat und Konferenztool genutzt. So konnte sich das *GG* also gut auf die bereits vorhandene Online-Struktur verlassen. Neben zahlreichen Streaming-Angeboten auf Twitch wurde auf *Discord* Kontakt mit den Besucher*innen gehalten. Im *GG* werden unter anderem verschiedene *eSports*-Coachings angeboten. In diesen wird eine Gruppe Jugendlicher in ausgewählten digitalen Gaming-Disziplinen trainiert. Wie in sportlichen Coachings auch, sollen so soziale Fähigkeiten wie z.B. Strategieentwicklung, Fairness und Teamabsprachen gefördert werden. Im *eSports*-Coaching kommt dann noch Medienkompetenzförderung hinzu. Neben

der innovativen Arbeit im Allgemeinen, möchten wir die Einrichtung auch als Beispiel für einen gelungenen und flüssigen Wechsel von analog zu digital nennen. Denn die dort angebotenen *eSports*-Coachings können sowohl rein digital (jede*r für sich zu Hause vor dem Rechner), rein analog (alle gemeinsam in der Einrichtung) oder auch hybrid (Manche von zu Hause, Manche in der Einrichtung) durchgeführt werden. So können Jugendliche, die nicht ins Jugendzentrum kommen können, an den Angeboten teilhaben. Auch wird so die Möglichkeit geschaffen, Coaches (mit beispielsweise besonderer Expertise) von weiter weg mit den Jugendlichen zusammenzuführen.

Beispiel 4

Das *Jugendzentrum.digital* wurde eigentlich aus der Not heraus gegründet, um Jugendlichen ein Online-Angebot während der temporären Schließungen der Jugendeinrichtungen zu bieten. Nach einem Testlauf hat sich der Betreiber, die *JUGZ gGmbH* dazu entschlossen, das Projekt nicht nur weiter zu führen, sondern auch mit einem Standort zu verbinden. Jetzt entwickelt sich das *Jugendzentrum.digital* unter Einbeziehung von Jugendlichen nach und nach weiter und erprobt Online-, Offline- und Hybride Veranstaltungsformate. Die Verknüpfung von digitalem und analogem Standort ist begrüßenswert. Wir finden es sinnvoll und gut diesen Schritt zu gehen und ein außerschulisches Jugendmedienzentrum in einer Stadt zu etablieren.

Beispiel 5

anyway e.V. ist eine Jugendeinrichtung für queere Jugendliche und bietet vielfältige Formate an. Eine wichtige Aufgabe, der sich *anyway* angenommen hat, ist die Beratung von Jugendlichen bezüglich ihrer sexuellen Orientierung oder geschlechtlichen Identität, ihres Comingouts oder ihrer Transition. Diese Beratung erfolgt bei *anyway e.V.* in klassischen Formaten einer Telefon- oder E-Mail-Beratung und während der Kontaktbeschränkungen auch im Rahmen von hybriden Formaten wie virtuelle Treffen und sogenannten Walk & Talks (auch als Beratungs-Spaziergang bekannt). Darüber hinaus bietet *anyway e.V.* die Möglichkeit, sich in Peergroups sowohl analog als auch digital auszutauschen.

Wir empfinden die Möglichkeiten von hybrid- konzipierter Beratung zukunftsweisend. Mehr davon!

Beispiel 6

Im Rahmen der NRW-Kommunalwahlen sind einige Einrichtungen aktiv geworden, um Kindern und Jugendlichen auf vielfältige Weise eine politische Stimme zu geben. Die Jugendeinrichtung *Juxbude* in Minden hat die partizipative Initiative *Buntes Ministerium* ins Leben gerufen und in ganz Minden bunte Katzen auf den Boden gesprüht. Diese Katzen wurden, gepaart mit anonymen Zitaten von Kindern und Jugendlichen, die Forderungen an die lokale Politik stellten, bei *Instagram* veröffentlicht. So wurde sowohl analog, als auch digital auf die Bedürfnisse von jungen Menschen aufmerksam gemacht und mithilfe künstlerischen Ausdrucks, Teilhabe an Politik geschaffen. Einen ähnlichen Gedanken verfolgte auch *Coach e.V.* Diese außerschulische, pädagogische Einrichtung setzt sich für Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit von jungen Menschen sowie ihren Familien mit Zuwanderungsgeschichte in Köln ein. Mit dem *Demokratie-WAGEN!* unterstützte *Coach e.V.* Jugendliche dabei, sich aktiv mit politischen Themen auseinanderzusetzen, die Wahlbereitschaft zu erhöhen und das Erarbeitete Peer-to-Peer weiterzugeben. Dabei war der Gestaltungsprozess des Wohnwagens von Anfang an partizipativ angesetzt. Jugendliche wurden auf Social Media dazu aufgerufen, Gestaltungsvorschläge einzureichen. Das Gewinner*in-Design wurde anschließend und unter Beachtung der Corona Schutzverordnung gemeinsam mit Jugendlichen und einem lokalen Sprayer umgesetzt.

Quellen

Bundesministerium für Bildung und Forschung. (2020). *Kulturelle Bildung erlebt einen Digitalisierungsschub*. Abgerufen von <https://www.buendnisse-fuer-bildung.de/de/kulturelle-bildung-erlebt-einen-digitalisierungsschub-1967.html>. Zuletzt zugegriffen: 10.02.2021.

Redaktionsteam

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Karolina Albrich | albrich@fjmk.de
Karolina Kaczmarczyk | kaczmarczyk@fjmk.de
Markus Sindermann | sindermann@fjmk.de

Kontakt

Haben Sie Fragen zur Veröffentlichung, Anfragen oder Anregungen? Dann melden Sie sich gerne bei uns.

Email: info@fjmk.de

Web: fjmk.de

Twitter: twitter.com/fjmknrw

Facebook: facebook.com/fjmkNRW

Die Veröffentlichung unterliegt folgender Lizenz: CC-BY 4.0 fjmk.de