

No. 45
08/2018



INFO

animation



**DIGITALE MEDIEN IN DER
OFFENEN KINDER- UND JUGENDARBEIT**

**MÉDIAS NUMÉRIQUES DANS L'ANIMATION
ENFANCE ET JEUNESSE EN MILIEU OUVERT**

**MEDIA DIGITALI NELL'ANIMAZIONE
SOCIOCULTURALE DELL'INFANZIA E DELLA
GIOVENTÙ**

INHALTSVERZEICHNIS

3	Editorial
4-5	Jugendliche bestimmen, was Räume sind <i>Eike Rösch</i>
7	«Legt doch mal das Handy weg» <i>Laurent Sedano</i>
9	Digitale Medien – ja, aber <i>Olivier Steiner</i>
11	Zusammenfassung Die digitale Herausforderung <i>André Antoniadis</i>
12	Chancen der Digitalisierung nutzen <i>Benjamin Bosshard</i>
13	Digitale Welten – digitale Räume für die Jugendarbeit <i>Lukas Loosli</i>
15	Smartphone – Freund und Feind von Jugendlichen <i>Rahel Heeg</i>
17	Digital und analog vernetzt – Jugendinfo Winterthur <i>Thomas Amherd und Rafael Freuler</i>
18	IT-Projekte: Wie mit Techniker*innen reden? <i>Rafael Freuler</i>
19	Herausforderung Mediennutzung <i>Marcel Küng</i>
20	Mit Kreativität zu medienkritischem Denken <i>Selina Ingold</i>
21	Zusammenfassung Mysteria: das erste Alternate Reality Game im Tessin <i>Carla Monachesi Schneider</i>
22	Fachgruppe Mobile Jugendarbeit: Projektbörse zum Stöbern <i>Christoph Rohrer</i>
22	Doktor Med. Ien Blog

TABLE DES MATIÈRES

3	Editorial
6	Résumé Les jeunes déterminent les espaces <i>Eike Rösch</i>
8	Résumé « Mettez votre portable de côté un moment » <i>Laurent Sedano</i>
8	Résumé Médias numériques – oui, mais <i>Olivier Steiner</i>
10-11	Le défi numérique, vers une animation socioculturelle 2.0 ? <i>André Antoniadis</i>
14	Résumé Saisir les chances de la digitalisation <i>Benjamin Bosshard</i>
14	Résumé Mondes numériques <i>Lukas Loosli</i>
14	Résumé Le défi de l'utilisation des médias <i>Marcel Küng</i>
16	Résumé Smartphone <i>Rahel Heeg</i>
16	Résumé Jugendinfo Winterthur <i>Thomas Amherd et Rafael Freuler</i>
16	Résumé Esprit critique créatif <i>Selina Ingold</i>
18	Résumé Projets informatiques <i>Rafael Freuler</i>
21	Mysteria: il primo Alternate Reality Game del Canton Ticino <i>Carla Monachesi Schneider</i>
22	Groupe de travail Animation jeunesse hors murs : bourse de projets à consulter <i>Christoph Rohrer</i>
23	Dr. méd. Ya Blog

**DOJ
AFAJ**

Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz
Association faîtière suisse pour l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert

n|w

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Soziale Arbeit

Nationale OKJA-Umfrage: Jetzt teilnehmen!

Die Hochschule für Soziale Arbeit FHNW befragt im Auftrag des DOJ/AFAJ und in Zusammenarbeit mit Partnern aus drei Sprachregionen bis Ende September 2018 erstmals alle Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in der Schweiz. Die Umfrage erfasst Angebote, Strukturen und Methoden der OKJA in der Schweiz.

doj.ch/sprachregionen

Enquête nationale sur l'ASC : Participez maintenant !

Jusqu'à fin septembre 2018, la Hochschule für Soziale Arbeit FHNW, mandatée par l'AFAJ et en collaboration avec des organisations partenaires de Suisse romande et du Tessin, réalise la première enquête nationale auprès de toutes les institutions de l'animation socioculturelle avec des enfants et des jeunes en Suisse. L'enquête traite les offres, les structures et les méthodes de l'ASC en Suisse.

doj.ch/fr/regions-linguistiques

Sondaggio sull'animazione socioculturale: partecipare ora!

Fino alla fine di settembre 2018, la Hochschule für Soziale Arbeit FHNW condurrà, in collaborazione con DOJ/AFAJ e diversi partner in tutte le regioni linguistiche, il primo sondaggio nazionale tra le istituzioni che operano in tale ambito. Il sondaggio copre offerte, strutture e metodi dell'animazione socioculturale in Svizzera.

doj.ch/it/regioni-linguistiche



EDITORIAL

Liebe Leser*innen

Unsere Welt ist digital durchwoben. Das ist bekannt. Will die Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) Kinder und Jugendliche lebensweltorientiert und partizipativ fördern, dann sind digitale Formen der Interaktion und Information ein wichtiger Aspekt ihrer Tätigkeit. Die Umsetzung in der Praxis ist aber oft eine Herausforderung für die Fachpersonen. Vieles ist neu, es bestehen Risiken und rechtliche Vorschriften und die Entwicklung der Technologie und des Nutzungsverhaltens verläuft schnell.

Der DOJ/AFAJ ist jedoch überzeugt, dass die Chancen, welche digitale Medien der OKJA bieten, überwiegen und neue Räume für Begegnungen mit jungen Menschen entstehen. Weiter erleichtern digitale Medien den Arbeitsalltag und bieten unterstützende Instrumente für die Jugendinformation. Dieses Heft bietet Einblicke in die Forschung zu digitale Medien und Jugend, respektive Jugendarbeit, sowie in die bereits erprobte Umsetzung in der Praxis. Lassen Sie sich anregen und probieren Sie selbst aus!

Fundiertes fachliches Wissen finden Sie im kürzlich veröffentlichten Leitfaden Digitale Medien in der OKJA des DOJ/AFAJ auf dem ebenfalls ganz neuen DOJ-Wiki unter wiki.doj.ch. An diesem Heft hat die DOJ-Fachgruppe Digitale Medien aktiv mitgearbeitet. Besonders danke ich Lukas Loosli und Laurent Sedano.

Ich wünsche Ihnen anregende Lektüre!



Noëmi Wertenschlag
DOJ/AFAJ

EDITORIAL

Chères lectrices, chers lecteurs,

Dans notre monde, les médias numériques sont omniprésents. Cela est connu. Si l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert veut encourager les enfants et les jeunes de façon participative et en étant axée sur leur environnement de vie, alors les formes numériques d'interaction et d'information représentent un aspect important de son activité. Toutefois, la mise en œuvre sur le terrain est souvent un défi pour les professionnel-le-s. Beaucoup de choses sont nouvelles, il y a des risques ainsi que des prescriptions légales et l'évolution de la technologie et des comportements d'utilisation est rapide.

L'AFAJ est toutefois convaincue que les chances qu'offrent les médias numériques sont considérables et que de nouveaux espaces pour les rencontres avec les jeunes se constituent. Par ailleurs, les médias numériques facilitent le quotidien professionnel et offrent des instruments qui soutiennent l'information à la jeunesse. Cette édition d'InfoAnimation propose un aperçu de la recherche concernant les médias numériques et la jeunesse, respectivement l'animation jeunesse, ainsi qu'un aperçu de la mise en œuvre dans la pratique. Laissez-vous inspirer et essayez vous-mêmes !

Vous trouverez des connaissances professionnelles dans le guide Médias numériques dans l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert que l'AFAJ a publié récemment sur le wiki qu'elle a créé il y a peu : wiki.doj.ch. Le groupe de travail de l'AFAJ Médias numériques a activement participé à l'élaboration de ce numéro. Je remercie tout particulièrement Lukas Loosli et Laurent Sedano.

Je vous souhaite une lecture inspirante !



Noëmi Wertenschlag
DOJ/AFAJ

JUGENDLICHE BESTIMMEN, WAS RÄUME SIND

Eike Rösch, Dozent Pädagogische Hochschule Zürich und Vorstand jugendarbeit.digital

Angesichts der Bedeutung von Medien für Jugendliche müssen pädagogische Konzepte grundlegend neu gedacht werden. Offener Kinder- und Jugendarbeit, die digitale Medien konsequent mitdenkt, eröffnen sich neue Möglichkeiten. Zudem bringt sie beste pädagogische Voraussetzungen mit.

Eigentlich ist alles glasklar: Die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen¹ ist genauso von Medien durchdrungen wie unsere gesamte Gesellschaft – da muss eine Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA), die an der Lebenswelt von Heranwachsenden ansetzt, ebenso digitale Medien in ihre Arbeit einbeziehen.

Genau das passiert auch und es werden landauf und landab² Praxisansätze entwickelt. Dabei schwingt aber weiterhin die Frage mit, was denn nun genau getan werden kann oder soll. Eine Antwort kann darin liegen, Offene Kinder- und Jugendarbeit «von innen heraus» mit digitalen Medien neu zu denken und mit der Praxis auch Konzepte weiterzuentwickeln.³

Was machen Jugendliche mit Medien?

Der Ausgangspunkt für eine solche konzeptionelle Weiterentwicklung der OKJA ist – natürlich – die Lebenswelt der Zielgruppe. Diese ist ganz grundlegend von Medien geprägt (mediatisiert) und das nicht von ungefähr: Sozialisation bereitet auf das Leben in der Gesellschaft vor und digitale Medien haben eine sehr grosse Bedeutung für moderne Gesellschaften. So weisen denn auch Jugendliche digitalen Medien in ihrer Sozialisation wichtige Funktionen zu.

So ist für sie die Frage «Wie möchte ich sein» nicht mehr so leicht zu beantworten wie früher. Digitale Medien bieten hier Orientierung sowie (via YouTube und anderen sozialen Medien) zahlreiche Identitätsangebote für Jugendliche. Hieraus entstehen nach und nach eigene Identitätsentwürfe und diese können direkt mit Gleichaltrigen (via WhatsApp und anderen Kanälen) «getestet» und ausgehandelt werden. Heranwachsende entwickeln also auf diesem Weg ihre Identität und pflegen gleichzeitig wichtige Beziehungen zu Gleichaltrigen.

Selbstgemachte Räume neu aneignen

Gute Ansatzpunkte liefert das Konzept der sozialräumlichen Jugendarbeit⁴. Demnach lässt sich pädagogisch an der Tätigkeit von Heranwachsenden ansetzen: Wenn Jugendliche handeln, setzen sie sich nämlich mit der

gesellschaftlichen Wirklichkeit auseinander – sie eignen sie sich an. Den Rahmen hierfür bietet ihr Sozialraum. Gerade die OKJA macht beides: Sie begleitet Jugendliche in ihrer Aneignung und zeigt allenfalls Handlungsalternativen auf. Und sie beeinflusst den Raum, in dem dies stattfindet, beziehungsweise stellt Räume zur Verfügung. Durch die Durchdringung der Lebenswelt mit digitalen Medien finden diese sich an beiden Stellen wieder – in den Aneignungsprozessen wie auch im Raum, beziehungsweise den Raumvorstellungen. Und hieraus ergeben sich neue Perspektiven für die OKJA. Am bedeutsamsten ist diese Veränderung in den Raumvorstellungen. Wer mit Smartphones und digitalen Medien unterwegs ist, stellt schnell fest, dass der eigentliche (physische) Raum nicht mehr so bedeutsam ist, sondern eher die Beziehungen zwischen den Beteiligten. Räume werden also zunehmend von den Subjekten geschaffen – und damit schaffen sich auch Jugendliche zunehmend das Setting, in dem Sozialisation stattfindet: Aus Orten, Menschen und ihren Beziehungen zueinander, sowie bedeutsamen Gegenständen (Fotos, Graffiti, usw.) werden (Sozial-)Räume geschaffen. Somit werden flüchtige Räume möglich (z. B. eine WhatsApp-Gruppe), mehrere Räume können an einem Ort sein und physische Orte lassen sich eng mit verschiedenen, auch digitalen, Räumen verbinden. Das bietet neue Anknüpfungspunkte für die OKJA.

Auch die Aneignung findet auf neue Weise statt, weil bei Handlungen digitale Medien ebenfalls eine Rolle spielen (können). Die Realität und das gesellschaftliche Wissen werden von Jugendlichen vermehrt auch durch Techniken angeeignet, die in der digitalen Jugendkultur sichtbar werden: Mit animierten oder mit Texten versehenen Bildern, kurzen Filmschnipseln, mit Schlagworten und anderem weisen Jugendliche Kolleg*innen auf wichtige Inhalte hin und vermitteln dazu ihre eigene Meinung. Das ist eine Form von Aneignung und auch hier kann die OKJA anknüpfen.

Was bedeutet das konkret?

Aufgrund dieser Tatsachen ist es wichtig, dass die Praxis der OKJA im gleichen Masse mediatisiert ist wie die Lebenswelt von Jugendlichen. Ganz banal bedeutet dies zunächst eine angemessene technische Ausstattung – also entsprechende technische Geräte für die Mitarbeitenden, geeigneten Internetzugang und Zugang zu einschlägigen Plattformen und allenfalls auch Software. Fachpersonen der OKJA muss aber auch das entsprechende Know-how zur Verfügung stehen, das heisst, sie brauchen entsprechende Weiterbildungen

¹ In diesem Artikel wird meist auf Jugendliche als Zielgruppe Bezug genommen, da die beschriebene Mediatisierung vor allem auf diese Altersgruppe zutrifft.

² Eine Zusammenstellung von frei verfügbaren Publikationen zu Praxiskonzepten findet sich unter eike.io/infoanimation18/.

³ Ausführlich werden die vorliegenden Gedanken entwickelt in: Rösch, Eike: Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld. Weinheim (erscheint Ende 2018).

⁴ Eine erste Einführung mit weiterführenden Literaturtipps findet sich im Leitfaden Digitale Medien in der OKJA unter wiki.doj.ch.

und strukturelle Unterstützung (etwa fachliche Beratung und/oder entsprechende Zuständigkeiten im Team), um mit der grossen Dynamik im medialen Feld umgehen zu können.

Pädagogisch ist die OKJA bestens gerüstet, denn es gibt vielfältige Erfahrungen im pädagogischen Umgang mit Räumen und Jugendkultur. Diese können mit Medien weiterentwickelt werden: Wenn Jugendliche die Räume selbst (mit)gestalten, in denen Sozialisation stattfindet, können Fachpersonen diese Prozesse begleiten. Die OKJA kann als Werkstatt für Sozialräume betrachtet werden, in der Jugendliche Orte (Jugendtreffs ebenso wie Social Media-Gruppen), Bausteine (Menschen und Gegenstände) und Beziehungen für ihre Raumkonstruktionen finden, in der sie aber auch Frei- und Experimentierräume sowie Begleitung und Reflexionsanlässe finden. Die OKJA hat hier grosse Stärken, gerade in der Beziehungsarbeit, die sie neu einsetzen kann.

Digitale Jugendkultur ist ein neuer Gegenstandsbereich von Jugendarbeit. Das heisst, dass es ebenso wie Angebote für Skater*innen oder Graffitiworkshops auch Programmiererevents, eSport-Anlässe oder Angebote für Nerds geben sollte. Ebenso sollte digitale Jugendkultur eine Querschnittsebene der OKJA sein, die ihrer Bedeutung für die Aneignung der Welt durch die Jugendlichen gerecht wird. Dies kann bedeuten, dass diese Ebene in bestehende Angebote integriert wird (etwa durch Dokumentation auf Social Media, aber auch durch das Ansetzen an bestehenden medialen Erfahrungen und Phänomenen). Dies kann aber auch heissen, dass physische und digitale Orte stärker verschränkt sind, etwa indem digitale Phänomene (Hashtags, Chatgruppen) auch im Jugendtreff ihren expliziten Platz haben.

Bleibt alles anders?!

Es wird deutlich: Eine OKJA, die «von innen» digitale Medien in ihre Konzepte und die Praxis integriert, wird keine völlig andere. Grundprinzipien wie Freiwilligkeit, Lebensweltbezug und Partizipation bleiben die gleichen, ebenso wie professionelle Standards weiter gelten (und weiterentwickelt werden sollten). Dennoch ist es wichtig, Konzepte unter Einbezug der Mediatisierung grundlegend weiterzuentwickeln – hier ist noch einige Arbeit zu leisten. Die OKJA ist mit ihren Angeboten, Stärken und Erfahrungen wie auch ihrer Offenheit und Experimentierfreude bestens dafür gerüstet.

NEUE FACHPUBLIKATIONEN DES DOJ/AFAJ

Neu: **Leitfaden Digitale Medien in der OKJA**, 2018
Onlinepublikation auf wiki.doj.ch

Überarbeitet: **Grundlagenbroschüre Offene Kinder- und Jugendarbeit in der Schweiz**. Grundlagen für Entscheidungsträger*innen und Fachpersonen, 2018
Druckausgabe und als PDF-Dokument auf doj.ch/publikationen



RÉSUMÉ LES JEUNES DÉTERMINENT LES ESPACES

Eike Rösch, enseignant Pädagogische Hochschule Zürich et comité directeur de jugendarbeit.digital



Le monde des enfants et des jeunes⁵ baigne tout autant dans les médias que notre société. L'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert (AEJMO), qui base son travail sur l'environnement de vie des jeunes, doit inclure dans son travail les médias numériques. C'est ce qui est en train de se produire, avec des approches pratiques qui sont développées un peu partout. Le point de départ d'un tel développement conceptuel de l'AEJMO est bien sûr l'environnement de vie du groupe cible, en l'occurrence fondamentalement influencé par les médias numériques qui jouent un rôle important dans la socialisation des jeunes. A travers les médias numériques, les jeunes se construisent des ébauches d'identité qu'ils peuvent « tester » et négocier directement avec leurs pairs.

Toute personne en route avec les smartphones et les médias numériques se rend vite compte que l'espace réel (physique) n'est plus si important, que c'est plutôt la relation entre les protagonistes qui compte. Les espaces sont donc de plus en plus créés par les sujets – les jeunes créent ainsi de plus en plus le contexte dans lequel il y a socialisation : des espaces (sociaux) sont créés à partir de lieux, d'objets importants (photos, graffiti, etc.), de personnes et des relations entre elles. Des espaces fugaces deviennent ainsi possibles (par exemple un groupe WhatsApp), plusieurs espaces peuvent se situer dans un même endroit et des lieux physiques peuvent être étroitement liés à différents espaces, également numériques. Cela offre de nouveaux points de départ pour le travail de l'AEJMO.

Aujourd'hui, les jeunes s'approprient de plus en plus la réalité et le savoir social par des techniques qui deviennent visibles dans la culture numérique de la jeunesse : avec des images animées ou accompagnées de commentaires, des vidéos ou encore des slogans, les jeunes attirent l'attention sur des contenus importants et transmettent leur propre opinion à ce sujet. C'est une forme d'appropriation et l'AEJMO peut également l'intégrer dans son activité.

La culture numérique des jeunes est un nouveau domaine de l'AEJMO. Cela signifie qu'il faut, parallèlement aux offres de skate ou de graffiti, proposer également des événements d'eSport, des offres de programmation ou des offres pour les passionné-e-s d'informatique.

A partir de ces faits, il est important que la pratique de l'AEJMO soit médiatisée dans la même mesure que le milieu de vie des jeunes. Cela signifie qu'il faut un équipement technique approprié pour le personnel, un accès à internet et aux plateformes pertinentes ainsi qu'à d'éventuels logiciels. Mais les professionnel-le-s de l'AEJMO nécessitent aussi le savoir-faire correspondant, c'est-à-dire qu'ils/elles ont besoin de formations continues et d'un soutien structurel.

Lorsque l'AEJMO intègre les médias numériques dans ses concepts et la pratique, elle ne devient pas fondamentalement différente. Les principes de base, comme la participation volontaire, la prise en compte de l'environnement de vie et la participation, restent les mêmes, tout comme les normes professionnelles. Néanmoins, il est primordial d'élaborer des concepts tenant compte de la présence et de l'utilisation des médias numériques – et là il y a encore du travail à faire.

⁵ Dans la suite de cet article, l'auteur se limite à utiliser le terme de jeunes car le phénomène de médiatisation décrit se rapporte surtout à ce groupe d'âge.

«LEGT DOCH MAL DAS HANDY WEG»

Laurent Sedano, Programmverantwortlicher Medienkompetenz bei Pro Juventute und Mitglied der DOJ-Fachgruppe Digitale Medien

Eine Gruppe Jugendlicher betritt den Jugendtreff. Das Handy in der Hand, werfen sie sich aufs Sofa und sind im Nu in ihre Handys vertieft. Aus Sicht der Fachperson der Soziokulturellen Animation könnte man die Zeit besser nutzen. Stimmt diese Wahrnehmung? Gedankenanstösse zu einer reflektieren Haltung gegenüber der digitalen Lebenswelt und Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen.

Heute stehen digitale Medien in unbegrenzter Menge, kopierbar und zeitunabhängig zur Verfügung. Dadurch entsteht in der Tat die grosse Herausforderung, einen Umgang mit ihnen zu finden. Allerdings wird Reflexion über Mediennutzung erst Früchte tragen, wenn wir uns von alten Konzepten verabschieden. Wir wissen, dass die Zukunft viel Unbekanntes und schnelle Veränderungen bringen wird. Daher wird es immer wichtiger, flexibel reagieren zu können und über kreative Kompetenzen zu verfügen.¹

Abschied vom «einzig Richtigen»

Viele Aspekte der Mediennutzung sind schnellem Wandel unterworfen und für uns neu. Wir sollten uns davon verabschieden, dass es hinsichtlich Mediennutzung nur einen richtigen Ansatz gibt. Bestenfalls erlangen wir ein Bewusstsein darüber, was für uns richtig ist oder uns guttut. Wichtig ist die Kompetenz, eigenes Verhalten zu reflektieren und selbstständig anzupassen. Norbert Groeben stellte bereits 2002 fest, dass Mediennutzung immer mehr zu einem sozialen Event wird. Neben der oft erwähnten Medienkritikfähigkeit betont er die Fähigkeit, einen angemessenen Medienkonsum und eine medienbezogene Genussfähigkeit zu entwickeln.

Positives Bild entwickeln

Allzu oft verstricken wir uns in die Diskussion, ob neue Entwicklungen gut oder schlecht seien. Wir können zwar kritische Fragen äussern, diese verändern aber die Welt, in der Jugendliche aufwachsen, nicht grundlegend. Für fruchtbare Gespräche mit Jugendlichen ist es dienlich, eine positive Vorstellung von Mediennutzung zu entwickeln, die sich an den aktuellen Medien orientiert. Wir können uns fragen: Wann ist Mediennutzung in Ordnung? Wie viel Zeit soll sie beanspruchen? Was macht positive Mediennutzung aus?

Auf daraus resultierende Prinzipien hinarbeiten, ist lohnend. Dabei sollte nicht vergessen gehen, dass auch passive Mediennutzung ihre Berechtigung hat, indem beispielsweise zur Entspannung ein Film geschaut oder Zeit bei einem Game «vertan» wird.

Wertende Bezeichnungen meiden

Ergänzen wir Mediennutzung mit Adjektiven wie gut, vernünftig oder angebracht, geschieht Wertung. Als wertefreie Formulierung schlage ich zielgerichtete oder bewusste Mediennutzung vor. Der Begriff zielgerichtete Mediennutzung ermöglicht zusätzlich folgende Arbeitsweise: Ziel setzen, Erreichung überprüfen, Verhalten anpassen. Dieses einfache Vorgehen lässt sich bei jeder Mediennutzung anwenden. Wichtig dabei ist, dass jegliche Ziele erlaubt sind. Da es darum geht, unsere Mediennutzung zielgerichtet zu gestalten, kann Medienverzicht zwar eine Konsequenz, keinesfalls aber das Ziel sein.

Offen und kreativ sein

In der eingangs skizzierten Szene könnte die Fachperson anstatt mit «Jetzt legt doch mal das Handy weg!» folgendermassen ein Gespräch beginnen: «Schön seid ihr da. Warum seid ihr eigentlich hergekommen?». Vielleicht zeigt sich, dass das Treffen von und Spass haben mit Freund*innen im Vordergrund stehen. Behindert die Mediennutzung dies, möchten die Jugendlichen vielleicht ein Turnier organisieren. Möglich ist auch, dass das Vergnügen darin besteht, sich gegenseitig Filme vorzuspielen. Warum nicht daraus einen Event machen? Ebenso zu akzeptieren ist, dass Jugendliche sich freuen, einen Ort zu haben, an dem sie ihre Handys nutzen können, ohne dafür kritisiert zu werden.

Literatur

Genner, Sarah (2017): *Digitale Transformation: Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche in der Schweiz – Ausbildung, Bildung, Arbeit, Freizeit*. Zürich: ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Groeben, N. (2002): *Dimensionen der Medienkompetenz: Deskriptive und normative Aspekte*. In: Groeben, N und Hurrelmann, B (Hrsg.): *Medienkompetenz: Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen* (S. 162–202). Weinheim: Juventa.

¹ Genner 2017, S. 42

RÉSUMÉ « METTEZ VOTRE PORTABLE DE CÔTÉ UN MOMENT »

Laurent Sedano, responsable du programme compétence médiatique chez Pro Juventute et membre du groupe de travail Médias numériques de l'AFAJ

Aujourd'hui, les médias numériques sont disponibles en quantité illimitée et en tout temps. Cela crée le grand défi de parvenir à bien les gérer. Cependant, la réflexion sur l'utilisation des médias ne portera ses fruits que si nous abandonnons les vieux concepts. Nous savons que l'avenir apportera beaucoup de changements inconnus et rapides. Par conséquent, il devient de plus en plus important de pouvoir réagir avec flexibilité et d'avoir des compétences créatives.

Nous devrions oublier l'idée qu'il n'y a qu'une seule bonne approche dans l'utilisation des médias. Au mieux, nous prenons conscience de ce qui est juste pour nous ou nous fait du bien. Ce qui est important, c'est de pouvoir réfléchir à son propre comportement et de l'adapter de façon autonome. Norbert Groeben déclarait en 2002 déjà que l'utilisation des médias deviendrait de plus en plus un événement social. En plus de l'esprit critique face aux médias, souvent mentionné, il met l'accent sur la capacité de développer une consommation médiatique appropriée et de développer la capacité à avoir du plaisir dans l'utilisation des médias.

Pour des conversations fructueuses avec les jeunes, il est utile de développer une idée positive de l'utilisation des médias actuels. Si nous décrivons l'utilisation des médias avec des adjectifs comme bonne, raisonnable ou appropriée, nous posons un jugement de valeur. Pour une formulation neutre, je propose de parler d'utilisation ciblée ou consciente des médias. Le terme d'utilisation ciblée des médias permet en outre le travail suivant : fixer un objectif, évaluer la réussite, ajuster le comportement.

OpenCon 2019



Die Möglichkeiten des Digitalen inspirieren zu neuen Arbeitsweisen. OpenSource-Software ist dafür ein Beispiel. Der Programmiercode für ein Programm wird offengelegt und alle Interessierten können diesen verbessern und ergänzen. Wissen wird nicht hierarchisch, sondern partizipativ angelegt.

Diesen Weg geht auch die Fachgruppe Digitale Medien des DOJ/AFAJ mit ihrer Tagung «OpenCon Jugendarbeit 2019». Nach den guten Erfahrungen mit der ersten Durchführung 2016 findet nun eine weitere am Montag **6. Mai 2019 in Olten** statt.

Die Tagung ermöglicht

- das Kennenlernen neuer Ideen und Lösungsansätze zum Thema Digitale Medien.
- den Austausch, das Lernen und das Diskutieren über Ansätze, Methoden und Ziele einer medienbezogenen Jugendarbeit.
- die partizipative Weiterentwicklung einer aktiven, Medien integrierenden Jugendarbeit.
- die Vernetzung von engagierten Professionellen der Offenen Jugendarbeit zum Thema Digitale Medien.

Weitere Informationen folgen auf doj.ch und im Newsletter des DOJ/AFAJ.

RÉSUMÉ MÉDIAS NUMÉRIQUES – OUI, MAIS

Olivier Steiner, enseignant Hochschule für Soziale Arbeit FHNW

L'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert est invitée à intégrer et utiliser activement les médias numériques dans son travail. Il faut toutefois prendre en considération les défis suivants :

Protection des données : de nombreux jeunes sont prêt-e-s à payer l'utilisation de services gratuits avec leurs données personnelles. Pour l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert, il s'agit d'évaluer dans quelle mesure des communications intimes peuvent être menées sur des plateformes en ligne et de connaître les alternatives aux entreprises médiatiques globales (comme les réseaux sociaux décentralisés comme Mastodon).

Exclusion numérique : le défi est de diminuer l'exclusion socio-économique des jeunes défavorisé-e-s – aussi dans le monde virtuel. La participation virtuelle ne va pas de soi et exige un accès à bas seuil, donc un engagement particulier des professionnel-le-s également hors connexion.

Quantification de l'impact : celle-ci est à aborder de façon critique, sans toutefois que la saisie de données avec des médias numériques soit forcément problématique. L'impact peut en effet aussi être documenté de façon qualitative, par exemple à travers des films, etc.

DIGITALE MEDIEN – JA, ABER

Olivier Steiner, Dozent, Hochschule für Soziale Arbeit FHNW

Zu einer kritischen und fachlichen Positionierung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) bezüglich digitaler Medien. Ein Blick auf Herausforderungen, die es als Fachstelle der OKJA zu beachten und durchzudenken gilt.

Im Zuge der Vollausrüstung der Bevölkerung mit Smartphones ist die Mediatisierung des Alltags¹ zur vollen Entfaltung gelangt. «Always on» und «everywhere on» bedeuten insbesondere für das Jugendalter die ununterbrochene Vernetzung mit Gleichaltrigen. Viele Jugendliche stehen dem mittlerweile ambivalent gegenüber: So einfach, spontan und vielseitig die Gestaltung ihrer Beziehungen durch das Smartphone ist, so löst die Erwartung an dauernde Erreichbarkeit und die Kommunikationsflut bei vielen Jugendlichen auch Stress aus.²

Lebensweltorientierung verweist die Offene Kinder- und Jugendarbeit darauf, digitale Medien in ihre Arbeit zu integrieren und diese aktiv zu nutzen. Dennoch gilt es grundsätzliche Problemstellungen und Herausforderungen zu beachten:

Datenschutz: Wie viele Erwachsene, so sind auch zahlreiche Jugendliche bereit, für die Nutzung von Gratisdiensten mit ihren persönlichen Daten zu bezahlen.³ Für die OKJA gilt es abzuwägen, inwieweit persönliche und intime Kommunikationen auf Plattformen globaler Medienunternehmen geführt werden können und welche Alternativen dazu bestehen (bspw. dezentrale Soziale Netzwerke wie Mastodon).

Digitale Exklusion: Für die OKJA besteht die Herausforderung, die Exklusion sozio-ökonomisch benachteiligter Heranwachsender zu verringern – auch im virtuellen Raum. Untersuchungen zeigen, dass benachteiligte Jugendliche ihre Stimme online oftmals weniger hörbar machen (können) (Klein 2010). Digital vermittelte Partizipation in der OKJA ist damit kein Selbstläufer und benötigt niedrigschwellige Zugänge und besonderes – auch offline – Engagement von Fachpersonen.

Quantifizierung von Wirkung: Der zunehmende Anspruch an die Erfassung der Leistung von OKJA über quantifizierende Dokumentation ist kritisch zu reflektieren. Wirkungen mit digitalen Medien zu erfassen, muss dabei nicht zwingend problematisch sein: Wirkung kann auch qualitativ dokumentiert werden, mittels Filmen, Einbezug und Statements von Jugendlichen usw.

Diese Problemstellungen und Herausforderungen erfordern eine kritische und fachliche Positionierung der OKJA gegenüber der Digitalisierung, welche in einem bildungstheoretischen Ansatz verortet werden kann. Digitale Medien bieten vielfältige Potenziale für Bildungserfahrungen mit Blick auf die Befähigung zur Mündigkeit und Partizipation der Zielgruppe.⁴ Zentral ist also die Frage, wie digitale Medien in der OKJA dies ermöglichen können. Zugleich ist Achtsamkeit zu entwickeln, wo digitale Medien dieses Ziel beeinträchtigen – sowohl in der Nutzung durch die Zielgruppe als auch im Einsatz durch die OKJA.

Literatur

Heeg, R.; Genner, S.; Steiner, O.; Schmid, M.; Suter, L. und Süß, D. (2018): *Generation Smartphone. Ein partizipatives Forschungsprojekt mit Jugendlichen*. Basel/Zürich: FHNW Fachhochschule Nordwestschweiz und ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Jörissen, B. und Marotzki, W. (2010): *Medienbildung in der digitalen Jugendkultur*. In: Hugger, K.-U. (Ed.): *Digitale Jugendkulturen* (S. 103-117). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden.

Klein, A. (2010): *Bin ich schon drin oder was? Partizipation im Internet*. In: G. Cleppien, G. und Lerche, U. (Eds.): *Soziale Arbeit und Medien* (S. 165-176). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Krotz, F. (2007): *Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Wagner, U.; Brügggen, N. und Gebel, C. (2010): *Persönliche Informationen in aller Öffentlichkeit? Jugendliche und ihre Perspektive auf Datenschutz und Persönlichkeitsrechte in Sozialen Netzwerkdiensten*. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.



¹ Krotz 2007

² Heeg et al. 2018

³ Wagner et al. 2010

⁴ Jörissen & Marotzki 2010

LE DÉFI NUMÉRIQUE, VERS UNE ANIMATION SOCIOCULTURELLE 2.0 ?

André Antoniadis, Professeur associé, Haute école de travail social et de la santé EESP, HES-SO

Le propos est de lancer la réflexion et de contribuer au débat sur le développement des technologies de l'information et de la communication (TIC) dans le champ de l'animation socioculturelle ; qu'il s'agisse de leur usage par les professionnel-le-s ou par les publics visés par leur action.

Autant le dire d'entrée, je ne répondrai pas ici à cette question. Mon propos est de lancer la réflexion et, j'espère, de contribuer ainsi au débat sur le développement des technologies de l'information et de la communication (TIC) dans le champ de l'animation socioculturelle ; qu'il s'agisse de leur usage par les professionnel-le-s ou par les publics visés par leur action. En effet, si, sur le plan privé, il nous appartient d'être ouvert ou non à l'usage des TIC, d'un point de vue professionnel, la question n'est plus celle du pour ou du contre ; mais bien celle de la recherche constante d'une intervention adaptée à l'évolution de la société et au développement depuis quelques années d'une culture numérique qui modifie nos comportements et, notamment, nos règles de communication et du vivre ensemble.

Ainsi, nous assistons à l'apparition de nouveaux liens sociaux et à l'amplification des possibilités d'interactions entre individus qui ne se connaissent pas toujours. Si ce processus est vecteur de progrès, il porte aussi en lui le risque de la fracture numérique et, donc, celui de la marginalisation de certains individus ou de groupes d'individus. Cette culture numérique définit un territoire virtuel qui, comme tout territoire, a ses zones d'ombre où il est possible de se perdre faute de repères et qui, de ce point de vue, désignent probablement de nouveaux champs d'intervention du travail social. C'est donc bien la question de la mise à niveau des savoirs, des savoir-être et des savoir-faire des professionnel-le-s qui est posée ici ; des savoirs qu'il s'agit de mobiliser pour explorer avec nos publics ces nouveaux territoires.

Une activité blog avec des étudiant-e-s en animation socioculturelle

Fort de cette réflexion, j'ai mis en place dès 2009 une activité blog *Web 2.0* (les interfaces qui permettent aux internautes d'interagir avec le contenu et/ou entre eux/elles) destinée à des étudiant-e-s en animation socioculturelle que j'invite à se questionner sur les effets des TIC sur l'action des professionnel-le-s de l'animation et les conséquences pour leurs publics. Dans un précédent article qui présente cette activité, j'écrivais : « Dans ce

contexte d'apprentissage et face au développement du Web 2.0 et de l'Internet communautaire, il m'a semblé important d'amener la réflexion et le débat quant aux enjeux identitaires et citoyens qui se jouent ici pour les professionnel-le-s de l'animation et les bénéficiaires de leur action. En effet, je crois pouvoir affirmer que la grande majorité de nos étudiant-e-s actuel-le-s possède une bonne maîtrise « technique » de ces outils de communication. Mais qu'en est-il de la réflexion de fond sur leur utilisation et sur leurs effets sur les populations concernées ? »¹ Aujourd'hui, soit sept ans plus tard, mes interrogations sont restées les mêmes.

Qu'est-ce qui a changé depuis la mise en place de cette activité ? Peut-être la pertinence du blog comme support à celle-ci. Selon un sondage dont les résultats ont été publiés en mai 2018 par le Pew Research Center, seulement 51% des adolescent-e-s américain-e-s dans la tranche d'âge 13-17 ans utilisent Facebook aujourd'hui alors qu'ils étaient 71% en 2014-15. Selon cette même source, on assiste actuellement à une migration vers des réseaux sociaux plus centrés sur les photos et les vidéos comme YouTube (85%), Instagram (72%) ou Snapchat (69%). Si Facebook a vieilli en même temps que ses utilisateurs, que dire du blog ? Seul Tumblr, plateforme de microblogage, apparaît dans les résultats de cette étude (9%). Face à un environnement numérique en constante évolution et à des usages qui se modifient rapidement, faut-il que, comme professionnel-le, je vise à connaître l'ensemble des outils disponibles sur le Web ? La mission me semble impossible et je dirais même que ce serait faire fausse route. Probablement que la question à se poser ici est plus celle de la posture à adopter face à nos publics que celle de la maîtrise de ces outils.

Une question de posture professionnelle

Face aux nouvelles générations d'étudiant-e-s, j'ai cessé de croire que j'étais seul détenteur du savoir et expert en TIC. Probablement qu'il en va de même pour les professionnel-le-s de l'animation intervenants auprès de jeunes. Dès lors, quelle posture adopter vis-à-vis de nos publics ? A la place de les encadrer ou de les former, ne faut-il pas plutôt les accompagner et nous laisser accompagner par eux ? Une voie possible me semble être celle du partage de connaissances et de la co-construction des savoirs entre enseignant-e-s et étudiant-e-s, ainsi qu'entre professionnel-le-s et publics. C'est une invitation à la rencontre et au dialogue que je lance ici en m'appuyant pour cela sur le rapport d'étude *Socialisation adolescente et usages du numérique* publié par l'Institut national de la jeunesse et de

¹ Antoniadis 2011

² Balley's 2017

l'éducation populaire (INJEP) dans lequel l'auteure écrit « *L'avènement du numérique et en particulier du web 2.0 a suscité d'immenses espoirs quant à l'apparition de nouvelles formes de participation citoyenne, de civisme et même de nouveaux modèles de société, basés sur le partage citoyen et la créativité* ».²

Ce rapport donne en exemple la journée d'étude 2017 de l'Observatoire Jeunes et Société (OJS), *L'engagement civique des jeunes sur Internet*, qui a réuni à Montréal des chercheur-e-s, des jeunes engag-e-s civiquement dans leur pratique de YouTube et des membres du gouvernement du Québec. A cette occasion, une table ronde a été organisée à partir de vidéos sur le thème de la radicalisation réalisées lors d'un projet de participation citoyenne des jeunes sur YouTube. Pour Balleys, « *Ce type d'initiative est suffisamment porteur et novateur pour être intégré dans la réflexion sur les opportunités pédagogiques et citoyennes du numérique* » (ibid.). Elle souligne l'importance d'éviter ici toute forme d'instrumentalisation de la voix des jeunes : « *nous insistons sur le principe d'une autonomie des jeunes vis-à-vis des contenus produits, tout en évoquant la nécessité d'un accompagnement et d'un soutien rapprochés* » (ibid.). Balleys nous renvoie ainsi à la question de la posture professionnelle. Autrement dit, où me placer dans le dispositif et quelle attitude adopter pour favoriser la rencontre, le dialogue et la créativité ? Le débat reste ouvert et il y a sans nul doute ici matière à réflexion pour les professionnel-le-s de l'animation.

Références bibliographiques

Antoniadis, A. (2011) : *Le Web 2.0 et la créativité en animation : quels enjeux ?* Revue internationale Animation, territoires et pratiques socioculturelles, 2, 1-10.

Balleys, C. (2017) : *Socialisation adolescente et usages du numérique.* Revue de littérature. Paris : INJEP.

Anderson, M., et Jingjing, J. (2018) : *Teens, Social Media & Technology 2018.* Washington : Pew Research Center.

ZUSAMMENFASSUNG DIE DIGITALE HERAUSFORDERUNG

André Antoniadis, assoziiertes Professor, Haute école de travail social et de la santé EESP, HES-SO

Auf privater Ebene ist es uns überlassen, die Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) zu nutzen oder nicht. Doch aus fachlicher Sicht ist die Frage nicht mehr «dafür oder dagegen»; Es geht darum, die Entwicklung einer digitalen Kultur, die unser Verhalten und insbesondere unsere Regeln der Kommunikation und des Zusammenlebens verändert, wahrzunehmen und ständig nach einem geeigneten Umgang zu suchen.

Diese Entwicklung hat Vorteile, birgt aber auch das Risiko der Marginalisierung bestimmter Personen oder Gruppen. Die digitale Kultur definiert einen virtuellen Raum, der wie jeder andere auch seine Schattenseiten hat und in dem man sich aus Mangel an Orientierungspunkten verlieren kann. Diese Bereiche stellen wahrscheinlich neue Handlungsfelder der Sozialen Arbeit dar. Es geht hier also um das Wissen der Fachpersonen und ihre Fähigkeiten, die verbessert werden sollten um mit ihren Zielgruppen diese neuen Gebiete erkunden zu können.

Eine Blog-Aktivität mit Studierenden in Soziokultureller Animation

Im Jahr 2009 richtete ich eine Web 2.0-Blogaktivität für Studierende in Soziokultureller Animation ein, denen ich Fragen stellte über die Auswirkungen von IKT auf das Handeln von Fachpersonen in der Animation und über die Folgen für ihre Zielgruppen. Die überwiegende Mehrheit der damaligen Studierenden beherrschte die Kommunikationsmittel «technisch» gut. Aber wie stand es um die grundlegende Reflexion über ihre Verwendung und ihre Auswirkungen auf die Zielgruppen?

Eine Frage der professionellen Haltung

Laut einer im Mai 2018 vom Pew Research Center veröffentlichten Umfrage verwenden nur 51% der amerikanischen Teenager in der Altersgruppe von 13 bis 17 Jahren Facebook, während es 2014 bis 2015 noch 71% waren. Laut dieser Quelle gibt es derzeit einen Wechsel hin zu sozialen Netzwerken, die mehr auf Fotos und Videos ausgerichtet sind, wie YouTube (85%), Instagram (72%) oder Snapchat (69%). Für Fachpersonen geht es mehr um die Haltung, die gegenüber den Zielgruppen eingenommen werden muss, als um das Beherrschen dieser Werkzeuge.

Angesichts der neuen Generationen von Studierenden habe ich aufgehört zu glauben, ich sei der einzige Wissensträger und IKT-Experte. Das gleiche gilt wohl auch für die Professionellen der Jugendarbeit. Welche Haltung nehmen wir gegenüber unseren Zuhörer*innen ein? Anstatt sie zu coachen oder zu schulen, sollten wir sie nicht lieber begleiten und uns von ihnen begleiten lassen? Der Austausch von Wissen und die gemeinsame Konstruktion von Wissen zwischen Fachpersonen und ihren Zielgruppen scheint mir ein möglicher Weg zu sein. Mit einer professionellen Haltung können wir uns fragen: Welche Haltung soll ich im Bereich der IKTs einnehmen, um Begegnungen, den Dialog und die Kreativität zu fördern?

CHANCEN DER DIGITALISIERUNG NUTZEN

Benjamin Bosshard, Leiter Arbeitsgruppe Digitalisierung der EKKJ



Die Lebens- und Arbeitswelt wird zunehmend von der Digitalisierung durchdrungen und transformiert. Dies betrifft aus Sicht der Eidgenössischen Kommission für Kinder- und Jugendfragen EKKJ Kinder und Jugendliche besonders. Vor- und ausserschulischen Kontexten kommt bei der Vermittlung der in diesem Zusammenhang nötigen Kompetenzen eine wichtige Rolle zu. Sie bieten durch einen alltagsnahen, spielerischen Zugang wertvolle Lern- und Experimentierfelder, jedoch wird deren Wichtigkeit und Unterstützung aktuell zu wenig wahrgenommen.

Um den Handlungsbedarf rund um das Thema Digitalisierung zu erkennen, hat die EKKJ im Sommer 2017 einen Co-Creation-Workshop mit Vertreter*innen aus Jugendarbeit, Bildung, Wirtschaft sowie mit Zukunftsdenkenden und Lernenden im Impact Hub Bern veranstaltet. Dieser Ort mit Start up-Atmosphäre bot einen idealen Rahmen für Workshops in kleineren Runden und angeregte Diskussionen im Plenum. Gleichzeitig haben wir die Züricher Hochschule für Angewandte Wissenschaften beauftragt, eine Literaturrecherche zum Thema «Digitale Transformation. Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche in der Schweiz» zu erarbeiten. Daraus hat die EKKJ vier Thesen abgeleitet. Der Fokus wurde auf die wichtigsten Kompetenzen, die Chancengerechtigkeit und den Umgang mit «always on» gelegt.

OKJA als Pfeiler der Kompetenzvermittlung

Mit Blick auf die für die Digitalisierung erforderlichen Kompetenzen zeigt sich die Wichtigkeit der ausser- und vorschulischen Kontexte. Die Offene Kinder- und Jugendarbeit ist unseres Erachtens ein zentraler Pfeiler in diesem Zusammenhang. Dank Mitsprache und Teilhabe sammeln Kinder und Jugendliche in diesem Umfeld beispielsweise die Fähigkeit, unstrukturierte Probleme zu lösen. Dabei geniessen sie meist grossen Freiraum in der Art der Umsetzung. Wir denken, dass insbesondere diese Fähigkeit den Menschen noch lange von den Maschinen unterscheiden wird. Die OKJA ermöglicht auch, Reflexionsfähigkeit und Bewältigungsstrategien im Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln oder zu verbessern. Dies trägt massgeblich zur Risikokompetenz bei, welche Verboten grundsätzlich vorzuziehen ist.

Mehr Austausch und Unterstützung nötig

Aktuell erarbeitet die EKKJ mit verschiedenen Autor*innen einen Fachbericht zum Thema Kinder und Jugendliche und Digitalisierung mit Handlungsempfehlungen. Im Bereich der ausserschulischen Kinder- und Jugendarbeit ist eines unserer zentralen Anliegen die Verstärkung des Austausches aller Akteur*innen, auch über die Regions- und Sprachgrenzen hinweg. Auch eine Abstimmung mit dem schulischen Kontext erachten wir als sehr wichtig. Aktuell fehlt es an finanziellen Mitteln und unterstützenden Angeboten für Fachpersonen aus dem Sozialbereich, beispielsweise in Form einer Weiterbildung sowie an der Bereitstellung von Materialien oder Templates für anpassbare Anwendungen oder proaktive Förderung von Modellvorhaben.

Die Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen EKKJ ist eine ausserparlamentarische Kommission und besteht aus 20 Fachexpert*innen. Viele davon sind in der Kinder- und Jugendarbeit tätig. Die EKKJ stellt spezifisches, interdisziplinäres Fachwissen zur Kinder- und Jugendpolitik sicher, auf welches Bundesbehörden, Fachleute und weitere Interessierte zurückgreifen können. Insbesondere beobachtet die EKKJ Kinder- und Jugendthemen, sensibilisiert Politik und Öffentlichkeit und ermöglicht Austausch. Sie nimmt regelmässig Stellung zu Vernehmlassungen auf Bundesebene, verfasst Berichte und führt nationale Fachtagungen durch.

ekkj.admin.ch/themen/digitalisierung
ekkj-cfej@bsv.admin.ch

DIGITALE WELTEN – DIGITALE RÄUME FÜR DIE JUGENDARBEIT

Lukas Loosli, Regionale Kinder- und Jugendfachstelle Täuffelen – Ins – Erlach, Fachperson für Vermittlung von Medienkompetenz und Mitglied der DOJ-Fachgruppe Digitale Medien

Kinder- und Jugendliche nutzen digitale Räume wie WhatsApp, Musical.ly oder Fortnite, um sich auszutauschen, sich zu präsentieren, Beziehungen zu pflegen, oder einfach um miteinander unterwegs zu sein. Sie nutzen digitale Medien nebst «realen» Treffpunkten für das Grundbedürfnis, mit anderen Menschen vernetzt zu sein. Digitale Räume bieten der Offenen Kinder- und Jugendarbeit eine Chance für Kontaktaufnahme, Beziehungspflege und Partizipation.

In der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) haben wir als Fachpersonen die ganz grosse Chance auch diese digitalen Welten zu betreten, dort unser Interesse an den Kindern und Jugendlichen zu zeigen, sie zu unterstützen und Rückmeldungen abzugeben. Während meiner fast 20 Jahren Tätigkeit in der OKJA ist dieses Arbeitsfeld stetig gewachsen. Wie das in der Praxis aussehen kann, zeige ich an zwei Beispielen auf.

Virtueller Sandkasten Minecraft

Minecraft ist ein Sandkasten-Spiel, in dem man mit einer Spielfigur eigene Welten gestalten und bauen kann (kreativer Modus). Im Survival-Modus geht es zusätzlich darum zu überleben. Gefahren entstehen durch andere Spieler*innen, Monster und das Stürzen, Ertrinken oder Verhungern. Im Multiplayer-Modus können viele Personen gemeinsam spielen, entweder in einem lokalen Netzwerk in einer kleinen Gruppe oder via Internet auf Servern mit entsprechend offenen Gruppe.

Aktuell trifft sich eine kleine Gruppe von Jungs jeden zweiten Mittwoch im Jugendtreff Mörige. Dort verbringen sie etwa eineinhalb Stunden gemeinsam in ihrer Minecraft-Welt. In der Regel besprechen sie zu Beginn, was an diesem Tag ihr Ziel ist, dann treten oft ein paar technische Probleme auf, die sie gemeinsam meistern müssen (Updates machen, Controller mit leeren Batterien). Dann geht es los. Während des Spiels wird rege diskutiert; «Hey, nicht so fies von hinten!» oder «Hast du mir mal eine Steinaxt?». Beim Zuschauen, oft spiele ich auch mit, stelle ich fest, dass die Jugendlichen hier gemeinsam etwas erleben.

Ein junger "Hacker" (er betitelte sich selbst so) programmierte uns vor ein paar Jahren einen eigenen Minecraft-Server für die Fachstelle. Damit konnte er «endlich einmal», wie er es ausdrückte, beweisen, dass er nicht «süchtig» war, sondern sich mit viel Zeitaufwand grosses Know-how angeeignet hatte. Dieser Server war eine Zeit lang am Mittwochnachmittag "geöffnet". Viele Jugendliche aus unserem Einzugsgebiet konnten sich dort virtuell treffen. Zuvor hat mich die Mutter des "Hackers" aus Sorge kontaktiert. Sie war überfordert mit dem Thema. Im Verlauf dieses Projektes wandelte sich ihre Sorge in Stolz.

Stratgielernspiel Clash of Clans (CoC)

CoC ist ein Mehrspieler-Echtzeit-Online-Strategiespiel. Es kann in einer Basisversion gratis installiert und gespielt werden. Durch bezahlte Upgrades wird ein*e Spieler*in schneller gross und stark. Die Spielenden bauen in einer Fantasywelt ein Dorf auf und verteidigen es gegen Angriffe von anderen. Sie ziehen selbst los, um andere zu überfallen und Ressourcen sowie Ruhm und Ehre zu erlangen. Schon nach kurzer Spielzeit verbündet man sich mit anderen Spieler*innen in Clans. Mit diesen Clans zieht man gemeinsam in Clankriege. Diese werden via Chatfunktion geplant und durchgeführt.

Einige Jugendliche aus unserem Treff hatten herausgefunden, dass ich dieses Spiel auch spiele. Sie wollten mich einladen in ihrem Clan mitspielen. Ich bemerkte, dass ihr Clan den Namen ihres Schulhauses trug und viele der Jugendlichen sich mit ihren Vornamen präsentierten. Darauf diskutierte ich mit ihnen darüber, wie man sich im Netz besser bedeckt halten könnte, und wir entschlossen uns, einen Fachstellen-Clan zu gründen. Bei realen Treffen an unserem mobilen Treffpunkt, dem Bauwagen, diskutierten wir über Regeln und Strategien und planten unsere Clankriege.

Ich könnte noch viele ähnlich Beispiele anfügen, die zeigen, dass digitale Medien Anknüpfungspunkte für die OKJA sind, als Begegnungsräume, für gemeinsames Lernen, zur Förderung der jungen Menschen für die Beziehungsarbeit. Es lohnt sich, diese Welten zu betreten, um sie zu verstehen! Mein aktueller Tipp; Spielt einmal Fortnite.

RÉSUMÉ SAISIR LES CHANCES DE LA DIGITALISATION

Benjamin Bosshard, responsable du groupe de travail Digitalisation de la CFEJ

Afin de connaître les besoins en termes d'actions dans le domaine de la numérisation, la CFEJ a organisé durant l'été 2017 un atelier de co-création. Parallèlement, nous avons mandaté la Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften pour faire une recherche bibliographique sur le thème « Transformation numérique. Impact sur les enfants et les jeunes en Suisse ». La CFEJ en a tiré quatre thèses. L'accent a été mis sur les compétences les plus importantes, l'égalité des chances et la gestion du « toujours connecté-e-s ».

Selon la CFEJ, l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert est un pilier central dans ce contexte : à travers la participation, les enfants et les jeunes acquièrent par exemple la capacité de résoudre des problèmes non structurés. Nous pensons que tout particulièrement cette capacité-là distinguera longtemps encore les humains des machines. L'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert permet également de développer ou d'améliorer la capacité à réfléchir et les stratégies pour une gestion réussie des médias numériques. Cela contribue de manière significative à développer la compétence en matière de risque.

La CFEJ prépare actuellement un rapport spécialisé sur les enfants et les jeunes et la numérisation, avec des recommandations d'action. En ce qui concerne l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert, une de nos préoccupations principales est l'augmentation des échanges entre tou-te-s les acteurs-trices du domaine, au-delà des frontières régionales et linguistiques.

ekkj.admin.ch/fr/themes/numerisation
ekkj-cfej@bsv.admin.ch

RÉSUMÉ MONDES NUMÉRIQUES

Lukas Loosli, Regionale Kinder- und Jugendfachstelle Täufleren – Ins – Erlach, professionnel du transfert de compétences médiatiques et membre du groupe de travail Médias numériques de l'AFAJ

Les enfants et les jeunes utilisent les espaces numériques comme WhatsApp, Musical.ly ou Fortnite pour échanger, se présenter, être en relation et s'amuser ensemble. Ils et elles utilisent les médias numériques en plus des lieux de rencontre « réels » pour être relié-e-s à d'autres personnes. Les espaces numériques offrent la possibilité à l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert d'entrer en contact avec les enfants et les jeunes, de montrer de l'intérêt pour eux et elles, de les soutenir, de les faire participer et de leur donner des retours.

Actuellement, un petit groupe de garçons se retrouve deux fois par mois dans le centre de jeunesse de Mörige pour passer une heure et demi ensemble dans le monde

virtuel de Minecraft. En général, ils se mettent d'abord d'accord sur le but du jour, règlent les problèmes techniques qui surviennent et se mettent à jouer en discutant vivement. Un jeune « hacker » (il se nomme comme ça) a programmé pour nous notre propre serveur Minecraft. Il a ainsi « enfin » pu prouver qu'il ne souffrait pas d'une dépendance aux jeux mais avait réussi, au fil du temps, à s'approprier d'importantes connaissances dans le domaine. Sa mère, qui nous avait contacté auparavant parce qu'elle s'inquiétait pour son fils, était maintenant fière.

Je pourrais citer de nombreux exemples qui montrent que les médias numériques représentent pour l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert des lieux de rencontre offrant la possibilité d'apprendre ensemble, d'encourager les jeunes et de faire du travail relationnel. Il vaut la peine d'entrer dans ce monde virtuel pour le comprendre. Mon conseil actuel est : jouez une fois à Fortnite.

RÉSUMÉ LE DÉFI DE L'UTILISATION DES MÉDIAS

Marcel Küng, animateur socioculturel HES, conseiller chez punkto pour les parents, les enfants et les jeunes et membre du groupe de travail Médias numériques de l'AFAJ

Pour les jeunes, les médias jouent un rôle important dans le processus de détachement du domicile parental car ils offrent des espaces auxquels les parents n'ont accès que partiellement. Le comportement des jeunes au niveau de l'utilisation des médias, calqué en tant qu'enfant sur les valeurs, normes et habitudes des parents, s'adapte à de nouveaux contextes. Les nouveaux comportements peuvent dévier fortement des préférences, habitudes et points de vue familiaux. A cela s'ajoute que par rapport aux instances de socialisation traditionnelles comme la famille, les institutions scolaires et les communautés religieuses, les médias ont gagné en influence. Ils satisfont des besoins divers et remplissent des fonctions très différentes allant de l'information jusqu'au divertissement en passant par la mise à disposition de modèles de solution pour les problèmes personnels. Les parents ont parfois peur de perdre leur enfant face à l'influence des médias et cela peut avoir des répercussions problématiques sur la relation.

Un aspect important du travail de conseil est de favoriser chez le/la jeune et ses parents la compréhension du point de vue de l'autre. Des accords clairs, élaborés ensemble, peuvent créer une base de confiance. Le but à long terme doit être que les jeunes apprennent une gestion responsable, puissent évaluer les conséquences de leurs actions et en assumer la responsabilité. Les règles standard ne font pas de sens, il faut élaborer une solution individuelle pour chaque cas. Devant une situation inextricable, les professionnel-le-s de l'animation peuvent jouer un rôle de médiation en motivant les jeunes et les parents à chercher de l'aide auprès des services de conseil.

SMARTPHONE – FREUND UND FEIND VON JUGENDLICHEN

Rahel Heeg, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Hochschule für Soziale Arbeit FHNW

Das eben abgeschlossene partizipative Forschungsprojekt «Generation Smartphone» zeigt auf, wie Jugendliche mit dem Smartphone als Angelpunkt ihres Alltags umgehen. Ihre durchaus kritische aber grundsätzlich bejaende Haltung lässt auf einen insgesamt gekonnten Umgang mit den Herausforderungen der digitalen Welt von heute schliessen.

Smartphones haben den Alltag von Jugendlichen erobert. Im Jahr 2016 besaßen 98% der 12- bis 19-Jährigen ein Smartphone.¹ Im partizipativen Forschungsprojekt «Generation Smartphone» machten sich Wissenschaftler*innen gemeinsam mit Jugendlichen Gedanken dazu, welche Bedeutung das Smartphone für Jugendliche hat und welche Chancen und Risiken diese darin sehen. Die Jugendlichen brachten dabei ihr lebensweltliches Insiderwissen und die Erwachsenen ihr Fachwissen zu Forschungsmethoden ein. 30 Jugendliche schrieben während eines Monats ein Tagebuch zu ihrem Umgang mit Smartphones (meist über WhatsApp). Mit diesen Jugendlichen wurde danach ein Interview geführt. Ein Team bestehend aus acht Erwachsenen und acht Jugendlichen (die ebenfalls Tagebuch geschrieben hatten) werteten die Daten aus. Zusätzlich zum Forschungsbericht haben Jugendliche ein Kartenset mit Gedankenanstössen für Heranwachsende erstellt und einen augenzwinkernden Brief für besorgte Eltern verfasst.²

Alles an einem Ort

Diese Studie zeigt: Das Smartphone ist für Jugendliche der Angelpunkt ihres Alltags und fast unverzichtbar, weil in einem Gerät alles gebündelt ist: Musik, Fotoapparat, Wecker, Games, Mails, Videos, Fotos, Internet, Kontaktmöglichkeit, Bücher, Stadtpläne. Sie erhalten Schulinformationen über den WhatsApp-Klassenchat oder fotografieren Schulbuchseiten ab, damit sie das Buch nicht rumtragen müssen. Sie erhalten laufend Nachrichten von ihren Kolleg*innen. Zudem spielt für sie das Handy auch bei der Entspannung und Unterhaltung eine wichtige Rolle. Was die Jugendlichen genau tun, ist sehr unterschiedlich und altersabhängig. Die Aktivitäten auf dem Smartphone dienen oftmals gleichzeitig der Information, Unterhaltung und Kommunikation, «Spas» und «Ernst» sind nicht getrennt.

«Bester Freund und grösser Feind»

Viele Jugendliche haben ambivalente Gefühle gegenüber dem Smartphone: Es ermöglicht all das oben Aufgezählte, gleichzeitig können die jungen Menschen sich ihm nicht entziehen. In der Kommunikation gibt

es die Verpflichtung, schnell zu antworten, sonst gilt jemand als asozial. Die Menge an Nachrichten kann so gross sein, dass sie kaum mehr zu bewältigen ist. Bei unterhaltenden Inhalten hat das Smartphone zudem eine starke Sogwirkung. Denn es gibt immer noch ein Video, noch mehr Bilder zum Anklicken.

Mehr Chancen als Risiken

Insgesamt sehen die Jugendlichen jedoch bei Smartphones deutlich mehr Chancen als Risiken. Die Studie zeigt ausserdem, dass die Trennung in Chancen und Risiken wenig Sinn macht, weil sie oft gemeinsam auftreten (z. B. Kontaktmöglichkeiten und Erwartung ans ständige Erreichbarkeit). Man kann diese Alltagsrisiken nicht durch einfache Massnahmen vermeiden, sie gehören zur Smartphonennutzung einfach dazu. Alles in allem können die Studienergebnisse als Beruhigung für besorgte Erwachsene verstanden werden. Jugendliche nutzen die Möglichkeiten von Smartphones intensiv und kommen meist recht gut mit den Herausforderungen zurecht.

Ansätze für die Praxis

Abschliessend zwei Anregungen für die Offene Kinder- und Jugendarbeit: Diese kann für Jugendliche Gelegenheiten schaffen, ergebnisoffen und nicht-normativ über die eigene Smartphonennutzung nachzudenken (z. B. mit den Gedankenanstössen auf generationsmartphone.ch). Wichtig wäre aus Sicht der Studienergebnisse weiter, dabei neben «klassischen» Risiken wie Mobbing, Sexting usw. insbesondere alltägliche Herausforderungen im Umgang mit dem Smartphone zu thematisieren.

Literatur

Waller, Gregor; Willemse, Isabel; Genner, Sarah; Suter, Lilian und Süss, Daniel (2016): *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

«**Generation Smartphone**» ist ein Kooperationsprojekt der Hochschule für Soziale Arbeit der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW und der Fachgruppe Medienpsychologie der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften ZHAW unter Mitarbeit der MedienFalle Basel.
generationsmartphone.ch

¹ Waller et al. 2016

² Alle Ergebnisse sind zu finden auf generationsmartphone.ch.

RÉSUMÉ SMARTPHONE

Rahel Heeg, *collaboratrice scientifique, Hochschule für Soziale Arbeit FHNW*

Le projet de recherche participatif « Génération smartphone », une coopération entre la Hochschule für Soziale Arbeit de la FHNW et le groupe de travail Psychologie des médias de la ZHAW avec la participation de MedienFalle Basel, a réuni des scientifiques et des jeunes pour déterminer la signification que le smartphone a pour les jeunes et les chances et risques que les jeunes y voient. Dans ce cadre, des jeunes ont élaboré un set de carte avec des pistes de réflexion pour les jeunes, ainsi qu'une lettre aux parents inquiets.³

L'étude montre que le smartphone est central et presque indispensable dans le quotidien des jeunes, car tout est réuni dans un appareil : de la musique au réveil en passant par le matériel scolaire. Beaucoup de jeunes ont des sentiments ambivalents vis-à-vis du smartphone : il permet un tas de choses, mais la pression de devoir répondre rapidement est très forte, la quantité de messages est parfois difficilement gérable et il n'est pas toujours évident de mettre une limite au visionnage de contenus de divertissement, il y a en effet toujours encore une vidéo à regarder. L'étude montre que les chances et les risques sont souvent intrinsèquement liés (par ex. possibilités de contacts et exigence d'être toujours joignable).

En plus des risques classiques comme le mobbing ou le sexting, l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert est appelée à aborder également les difficultés quotidiennes en lien avec le smartphone et à donner l'opportunité aux jeunes de réfléchir à leur propre utilisation (par ex. avec les pistes de réflexion de generationsmartphone.ch).

RÉSUMÉ JUGENDINFO WINTERTHUR

Thomas Amherd et Rafael Freuler, *Jugendinfo Winterthur*

Depuis 2013, Jugendinfo Winterthur s'intéresse, dans un réseau interdisciplinaire et de façon participative, à l'omniprésence des médias numériques dans la vie quotidienne des jeunes. Jugendinfo Winterthur organise, après les avoir conçues dans des ateliers avec les jeunes, différentes activités qui vont de la bourse aux jobs pour les jeunes aux cours d'informatique pour les personnes du troisième âge en passant par le jeu numérique Esmeralda, qui propose un jeu de piste à travers la ville et permet ainsi de découvrir différentes offres pour la jeunesse. Jugendinfo a également élaboré la Jugendapp, une app qui sert de base pour faire de l'animation jeunesse numérique spécialisée et indépendante. En plus de Winterthur, elle est également utilisée par d'autres communes.

Tous ces projets ont en commun d'utiliser la communication par les médias numériques et créent non seulement des perspectives pour toutes les générations, mais offrent également une valeur ajoutée pour la collectivité. L'approche est axée sur le potentiel, même si les risques liés à l'utilisation des médias numériques ne sont nullement niés. C'est pourquoi Jugendinfo Winterthur a à cœur de favoriser les compétences médiatiques chez les jeunes et d'accompagner les jeunes dans leur environnement virtuel de vie. C'est une stratégie à plusieurs niveaux qui combine la présence dans l'espace social numérique et celle dans l'espace social physique.

L'équipe de Jugendinfo évalue continuellement avec les jeunes l'espace social virtuel à Winterthur, aussi bien quantitativement que qualitativement. Cela permet, le cas échéant, d'adapter les offres aux nouvelles conditions ou aux évolutions de la société.

RÉSUMÉ ESPRIT CRITIQUE CRÉATIF

Selina Ingold, *spécialiste des médias et enseignante/responsable de projet, Hochschule für Angewandte Wissenschaften FHS St. Gallen*

Les médias numériques sont partie intégrante de notre quotidien et transforment notre façon de vivre (ensemble). Les technologies complexes disparaissent derrière des interfaces faciles à utiliser. Celles-ci cachent ce qui est enregistré, archivé et connecté.

Les professionnel-le-s du domaine débattent actuellement pour savoir ce que l'esprit critique, considéré depuis longtemps comme une partie essentielle des compétences médiatiques, signifie dans le contexte des technologies numériques complexes. Il est indiscutable que les compétences traditionnelles, axées principalement sur le contenu, restent importantes : découvrir les intérêts économiques ou politiques derrière les annonces médiatiques, déconstruire les représentations véhiculées par les médias ou évaluer la qualité de l'information. A l'heure actuelle, l'esprit critique des utilisateurs-trices face aux médias doit toutefois se développer. En plus du questionnement par rapport au contenu, il faut des connaissances concernant le fonctionnement des médias traitant des données et basés sur des capteurs et des logiciels, il faut comprendre les processus numériques dans leurs fonctions, leurs conséquences et leurs effets.

Les écoles, lorsqu'elles abordent le thème des médias et de l'informatique, manquent souvent de temps pour s'intéresser de façon pratique aux technologies numériques de façon transversale, créative et expérimentale. L'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert pourrait combler ce manque et développer des offres axées sur la pratique en laissant d'une part les enfants et les jeunes se plonger dans des processus créatifs et en encourageant l'esprit critique face aux médias numériques.

³ Tous les résultats sont sur generationsmartphone.ch.

DIGITAL UND ANALOG VERNETZT – JUGENDINFO WINTERTHUR

Thomas Amherd und Rafael Freuler, Jugendinfo Winterthur



Wer an einem Mittwochnachmittag den Raum der Jugendinfo Winterthur betritt, nimmt reges Kommen und Gehen war. Da starten Schulklassen in Gruppen eine appbasierte Schnitzeljagd durch die Stadt und es kommen Jugendliche vorbei, die sich via Online-Jobbörse ein Taschengeld verdienen wollen. Praxisbeispiele zum Einbezug von digitalen Medien in die Jugendinformationsarbeit.

Für die Aufnahme in die Jobbörse müssen die Jugendlichen sich vorstellen: Wo liegen ihre Stärken? Was machen sie gerne, was nicht? Diese Abklärung ist wichtig, denn die Auftraggeber*innen sind meist betagte Menschen, denen Pflichtbewusstsein ein grosses Anliegen ist. Auch die ältere Generation schaut gerne vorbei, sei es für ein Feedback zu den erledigten Jobs oder auch nur für einen kurzen Schwatz. Mit IT-Kursen für Senior*innen und der Vernetzung in den Quartieren erreicht die Jugendinfo Jung und Alt. Ist die Schule vorbei, erscheint eine Gruppe Jugendlicher, die als «Jugendredaktion» eigene Beiträge für die Jugendapp kreiert. Alle diese Projekte haben eines gemeinsam: Die digitalisierte Kommunikation ermöglicht ein buntes Miteinander der Generationen und schafft nicht nur Perspektiven für alle, sondern bietet auch einen Mehrwert für das Gemeinwesen der Stadt Winterthur.

Potentialorientierter Umgang

Seit 2013 setzt sich die Jugendinfo Winterthur in einem interdisziplinären Netzwerk und partizipativ mit Jugendlichen und deren digitalisiertem Alltag auseinander. Im Fokus steht der potentialorientierte Umgang mit digitalen Medien. Dabei lassen sich Risiken bei der Benutzung keinesfalls abstreiten. Dennoch und gerade deshalb ist uns die mediale Kompetenz Heranwachsender wichtig. Und daher begleiten wir sie in ihrer digitalen Lebenswelt. Wie können Jugendliche digitale Medien für ihre Ziele und kreativen Ideen nutzen? Wie können digitale Medien gesellschaftliche, berufliche und kulturelle Integration fördern? Die Angebote der Jugendinfo Winterthur sind gemeinsam mit Jugendlichen in Workshops erarbeitet worden. Sie schaffen Rahmenbedingungen, in denen Jugendliche die erwähnten Fragen für sich beantworten können.

Mehrschichtige Strategie

Die Strategie der Jugendinfo Winterthur ist mehrschichtig. In aufsuchender digitaler Jugendarbeit ist sie in den Social Media-Kanälen präsent. Über die Jugendapp bietet sie Jugendlichen konkrete digitale Angebote und diese fungiert weiter als Kommunikationskanal für die Offene Jugendarbeit in Winterthur. In Krisensituationen erreichen die Jugendlichen die Jugendinfo anonym per Chat oder kommen für ein persönliches Gespräch im Lokal am Bahnhof vorbei. Die Jugendinfo ist also sich ergänzend im digitalen und im analogen Sozialraum präsent.

Das Team der Jugendinfo evaluiert gemeinsam mit Jugendlichen den digitalen Sozialraum in Winterthur kontinuierlich qualitativ und quantitativ, um die Angebote gegebenenfalls neuen medialen Gegebenheiten oder gesellschaftlichen Entwicklungen anzupassen. Wir bleiben neugierig und sind gespannt auf weitere Innovationen.

Jugendapp

Die Mobileapp ist eine Grundlage für spezialisierte, eigenständige digitale Jugendarbeit. Sie wird neben Winterthur auch von anderen Gemeinden eingesetzt. jugend.app

Smalljobs

Die Webapp regelt rechtliche Aspekte für den Betrieb einer Sackgeldjobbörse und vereinfacht die Vermittlung von Jobs und die Kommunikation mit Arbeitgebenden und Jugendlichen. smalljobs.ch

Jugendinfo Game Esmeralda

Interaktives, smartphonebasiertes Spiel. Dieses ist in die Jugendapp integriert. Die Spielenden besuchen im Rahmen des Spiels wichtige Jugendangebote und lernen diese kennen. Es schafft Begegnungen im realen Raum zwischen Jugendlichen und den Mitarbeitenden der beteiligten Jugendangeboten. esmeralda.ch

IT-Projekte: Wie mit Techniker*innen reden?

Rafael Freuler, Interaction Designer (BA) und Sozialarbeiter (MSc)

Digitale Jugendarbeit geschieht oft mit bestehenden Werkzeugen und auf Plattformen, die von Jugendlichen ohnehin verwendet werden. Für eine eigene Website, ein innovatives Projekt oder aus Datenschutzgründen sind jedoch teilweise eigene, spezialisierte IT-Werkzeuge notwendig. Die Kommunikation mit IT-Spezialist*innen ist bei IT-Projekten in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit eine Herausforderung. Auf was ist zu achten?

Im Folgenden sei eine nicht abschliessende Übersicht über wichtige Aspekte der Konzeption und Durchführung eines eigenen IT-Projekts gegeben.

Umfassend vs. zyklisch

Ein wichtiger Teil einer Konzeptphase ist das Sammeln der Bedürfnisse aller Anspruchsgruppen. Eine oft lange Liste von Wünschen entsteht. Im nächsten Schritt muss diese Anforderungsliste auf das Kernbedürfnis reduziert werden: Was brauchen wir dringend für eine minimale Befriedigung dieser Bedürfnisse? Nach der Lancierung eines Produkts kann man dieses evaluieren und die Software schrittweise erweitern.

Proprietär vs. Open Source

Proprietäre Software wird meist von einem kommerziellen Anbieter entwickelt und gehört diesem vollumfänglich. Beispiele dafür sind Windows und Office oder Plattformen wie Facebook, Snapchat. Als Kund*in dieser Anbieter kann man von einem klar umrissenen Angebot profitieren. Allerdings werden Preise, Funktionen und Datenschutz von Anbieter festgelegt. Open Source-Lösungen sind frei veränderbar, die Nutzenden von Anbietern unabhängig und die Datensicherheit ist viel grösser. Dennoch führen proprietäre Lösungen kurzfristig oft schneller zum Ziel. Wichtige Fragen sind dabei: Können die Daten exportiert werden? Ist der Datenschutz garantiert? Gibt es Kündigungsfristen? Wie anpassbar ist die Software falls sich in Zukunft die Anforderungen ändern?

Professionell vs. partizipativ

Verschiedene Wege führen zu einem eigenen IT-Produkt:

- **Auftrag an eine Medienagentur:** Vorteile sind klare Ansprechpersonen, hohe Verantwortlichkeit und professionelle Leistung. Nachteil können hohe Initialkosten und/oder Folgekosten sein sowie wenig Verständnis für die Arbeitsweise der Jugendarbeit.
- **Auftrag an eine*n Freelancer*in:** Diese*r ist persönlicher als eine Agentur, oft günstiger und flexibler. Die Abhängigkeit von einer Person stellt vor allem für grössere Projekte jedoch ein erhebliches Klumpenrisiko dar.
- **Interne Anstellung einer Fachperson:** Diese Lösung ist deutlich kostengünstiger als eine Agentur oder einen*e Freelancer*in. Allerdings bedingt es zusätzliches internes Wissen für ein fachgerechtes Controlling sowie eine Projektgrösse, die auch über längere Zeit eine Festanstellung finanziert.

- **Freiwilliges Engagement:** Für erste Gehversuche mit einem eigenen IT-Produkt sind intrinsisch motivierte, technikaffine Personen, möglicherweise sogar Jugendliche, oft der wirksamste Weg. Längerfristig muss dann meist auf eine professionelle Weiterentwicklung umgesattelt werden.

Kooperation vs. Profilierung

Bei allen Varianten sind günstigere und bessere Lösungen möglich, wenn mit anderen Akteur*innen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit kooperiert wird. Im Gegensatz zu physischen Produkten wird Software kaum teurer, wenn sie mehrfach genutzt wird. Synergien zu nutzen ist in diesem Feld besonders sinnvoll.

RÉSUMÉ PROJETS INFORMATIQUES

Rafael Freuler, Interaction Designer (BA) et travailleur social (MSc)

Ci-dessous, quelques points à prendre en considération lors de la conception et de la réalisation d'un projet en lien avec les médias numériques.

Les solutions Open Source, transformables librement, offrent une plus grande indépendance ainsi qu'une sécurité plus grande au niveau des données. Quant aux logiciels propriétaires, la plupart du temps développés par un prestataire commercial, ils représentent souvent le moyen le plus rapide d'atteindre l'objectif. Avant de choisir, il faut se demander si les données peuvent être exportées, si la protection des données est garantie, s'il y a des délais de résiliation et si le logiciel est adaptable au cas où les besoins changeraient à l'avenir.

Dans le domaine informatique, coopérer est particulièrement utile et permet d'arriver à de meilleures solutions, pas forcément plus chères.

Pour développer un produit informatique, il existe plusieurs moyens :

- **Mandat à une agence :** grand sens de la responsabilité et travail professionnel. Frais initiaux élevés et/ou frais d'entretien. Peu de connaissances à propos de l'animation jeunesse.
- **Mandat à un-e indépendant-e :** plus personnel qu'une agence, souvent meilleur marché et plus flexible. Dépendance d'une seule personne représente un risque pour les gros projets.
- **Embauche interne d'un-e professionnel-le :** meilleur marché qu'une agence ou un-e indépendant-e. Exige connaissances internes pour controlling adéquat et taille de projet qui permette à plus long terme le financement d'un emploi fixe.
- **Engagement bénévole :** le plus efficace pour des premiers essais. A long terme, il faut souvent recourir à un-e professionnel-le.

HERAUSFORDERUNG MEDIENNUTZUNG

Marcel Küng, Soziokultureller Animator FH, Berater bei punkto Eltern, Kinder & Jugendliche und Mitglied der DOJ-Fachgruppe Digitale Medien

Von der Wahrnehmung eines problematischen, hin zur Gestaltung eines eigenverantwortlichen Mediennutzungsverhaltens – Gedanken zu und Erfahrungen mit dieser Herausforderung aus dem Blickwinkel der Familien- und Elternberatung.

Medien spielen für Jugendliche bei der Ablösung vom Elternhaus eine wichtige Rolle, denn sie bieten Räume, in welche die Eltern nur zum Teil Einblick erhalten.¹ Durch die technische Entwicklung in den letzten Jahren und dem damit verbundenen Medienwandel, sehen sich heute Kinder und Jugendliche mit einer Vielzahl von Medienangeboten konfrontiert, die ihre Eltern im selben Alter noch nicht kannten. Die jüngere Generation passt sich neuen Kommunikationsformen an, die der vorausgehenden befremdlich erscheinen können. Erschwerend kommt für die ältere Generation hinzu, dass sich die von der jüngeren Generation neu angeeigneten Interaktions- und Kommunikationsprozesse neuer medialer Angebote und jene von neuen sozialen Kontexten (z. B. der Peergruppe) mischen und gegenseitig beeinflussen. Das heisst, es ist für Außenstehende unmöglich auszumachen, welche Prozesse der Jugendlichen der Anpassung an den neuen sozialen Kontext (Peergruppe) und welche der neuen Kommunikationsform (Medium) zuzuordnen sind.

Zusammenspiel Medien und Sozialisation

Das Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen, das sie als Kinder an den Werten, Normen und Gewohnheiten der Eltern ausgerichtet haben, passt sich neuen sozialen Kontexten an. Die neuen Verhaltensweisen können stark von familiären Präferenzen, Sichtweisen, Wertorientierungen und Gewohnheiten abweichen. Laut Willemse, Waller & Süss ist die Mediennutzung von Jugendlichen zudem sehr unterschiedlich und kann nicht unabhängig von ihrem Bildungsniveau, Alter, Geschlecht, sozioökonomischem Status oder ihrer Mediensozialisation betrachtet werden.² Selbst wenn sich heute ein Grossteil von ihnen als medienaffin einstuft, sagt dies noch nichts über ihre spezifischen Fähigkeiten und Präferenzen im Umgang mit Medien aus.

Hinzu kommt, dass Medien gegenüber traditionellen Sozialisationsinstanzen wie Familie, Erziehungs- und Bildungseinrichtungen sowie Religionsgemeinschaften an Einfluss gewonnen haben. Wie Borgstedt et al. feststellen, befriedigen sie unterschiedliche Bedürfnisse und können verschiedenen Zwecken dienen: von der Information und Unterhaltung über die Regulierung von Stimmungen und die Meinungsbildung bis hin zur

Bereitstellung von Lösungsmodellen persönlicher und entwicklungsbezogener Probleme.³ Im Umkehrschluss müssen Erziehungsberechtigte ihren Verlust an Einfluss wahrnehmen. Möglicherweise haben sie Angst, ihr Kind an die Medien zu verlieren. Diese Angst kann sich problematisch auf die Interaktion mit dem Kind, beziehungsweise der*dem Jugendlichen auswirken.

Verständnis, Vereinbarungen und Vertrauen

Ein wichtiger Aspekt der Jugend- und Familienberatungsarbeit zum Thema Mediennutzung ist daher, Eltern und Erziehungsberechtigten die oben genannten Zusammenhänge aufzuzeigen, darauf hinzuweisen, welche entwicklungspsychologischen Aufgaben die Jugendlichen zu bewältigen haben und welche Herausforderungen sich dadurch für die Beziehungsgestaltung ergeben können. Es geht darum Verständnis für die Situation und Sichtweise des Gegenübers zu erarbeiten, auf beiden Seiten. Wenn Eltern und Jugendliche gegenseitig schon viele Vorwürfe, Beschimpfungen und somit Verletzungen hinnehmen mussten, ist es oft nicht leicht, Verständnis füreinander aufzubringen. Klare Vereinbarungen, gemeinsam ausgehandelt und getragen, können Vertrauen schaffen. Dabei muss jedoch das langfristige Ziel sein, dass die Jugendlichen einen eigenverantwortlichen Umgang lernen und sie dabei unterstützt werden, die Konsequenzen ihres Nutzungsverhaltens abzuschätzen und dafür die Verantwortung zu übernehmen. Da die Mediennutzung von Eltern wie Kinder und Jugendlichen, wie beschrieben, von ganz unterschiedlichen Faktoren beeinflusst wird, machen standardisierte Regeln wenig Sinn. Es gilt für jede Situation eine individuelle Lösung zu erarbeiten.

OKJA als Vermittlerin

Fachpersonen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit können eine vermittelnde Rolle einnehmen und junge Menschen sowie deren Erziehungsberechtigte motivieren, sich in verfahrenen Situationen Unterstützung bei einer Jugend-/Familienberatungsstelle zu suchen.

Literatur

Borgstedt, S.; Roden, I.; Borchard, I.; Rätz, B. und Ernst, S. (2014): *DIVSI U25-Studie 2014*. Hamburg: Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet.

Willemse, I., Waller, G. und Süss, D. (2011): *JAMESfocus 2011. Mediennutzungstypen bei Schweizer Jugendlichen – zwischen Risikoverhalten und positivem Umgang*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

¹ Borgstedt et al. 2014

² Willemse, Waller & Süss 2011

³ Borgstedt et al. 2014

MIT KREATIVITÄT ZU MEDIENKRITISCHEM DENKEN

Selina Ingold, Medienwissenschaftlerin und Dozentin/Projektleiterin, Hochschule für Angewandte Wissenschaften FHS St. Gallen

Medienkritikfähigkeit ist ein zentrales medienpädagogisches Anliegen. Was darunter verstanden wird, muss in Zeiten des digitalen Wandels jedoch erweitert werden. Die Auseinandersetzung mit Medieninhalten reicht nicht mehr aus. Es braucht ein Verständnis für informatisch-technische Prozesse. Hier bieten sich Möglichkeiten für die Offene Kinder- und Jugendarbeit.

Was brauchen Kinder und Jugendlichen, um sich in der Gesellschaft von morgen zurecht zu finden? Nicht nur Bildungsverantwortliche setzen sich mit dieser Frage auseinander, auch Fachleute der Sozialen Arbeit. Während vieles mit Blick auf die Zukunft ungewiss ist, ist eines klar: Die digitalen Medientechnologien durchdringen unseren Alltag und verändern das (Zusammen-)Leben. Die Nutzung digitaler Medien erfolgt im Alltag oft selbstverständlich und unhinterfragt. Komplexe Technologien verschwinden hinter einfach zu bedienenden Oberflächen. Diese verbergen, was im Hintergrund gespeichert, archiviert und vernetzt wird. Das Hinterfragen von Medieninhalten und Angeboten wird in der vernetzten Umgebung schwieriger, weil die Fähigkeit fehlt, digitale Prozesse in ihrer Funktion, Konsequenz und Wirkung zu verstehen.¹ Aus medienkritischer Sicht ist dies eine Herausforderung. Smarte, vernetzte Technologie bringt zwar viele Vorteile. Sie nistet sich jedoch in sämtliche Bereiche unseres Lebens ein, ungeachtet der Fragen von Privat- und Intimsphäre. Um dennoch als mündige Nutzer*innen in der medial geprägten Welt agieren zu können, braucht es entsprechende Kompetenzen, sprich eine erweiterte Medienkritikfähigkeit.

Medienkritik im digitalen Wandel

Die Fähigkeit zur Medienkritik gilt seit Längerem als wesentlicher Bestandteil der Medienkompetenz.² Während Medienkritik im Kontext von visuellen, auditiven und audiovisuellen Medien Tradition hat, wird unter Fachleuten derzeit diskutiert, was Medienkritikfähigkeit bezogen auf komplexe digitale Medientechnologien bedeutet.³ Unbestritten ist, dass auch bisherige medienkritische Fähigkeiten wichtig bleiben. Diese beziehen sich vor allem auf Medieninhalte: ökonomische oder politische Interessen in Medienbotschaften aufdecken, medial repräsentierte Menschen- und Weltbilder dekonstruieren oder Qualität von Informationen einschätzen. In der heutigen Zeit, die von Entwicklungen wie Internet der Dinge, Big Data und Blockchain geprägt ist, muss sich die Medienkritikfähigkeit der Nutzer*innen jedoch weiterentwickeln. Ergänzend zur Auseinandersetzung mit Medieninhalten braucht es Wissen über die Funktionsweisen von sensoren- und softwaregestützten datenverarbeitenden Medien.⁴

Making als handlungsorientierter Ansatz

Mit der Einführung des Lehrplan 21 greifen Schulen das Thema Medien und Informatik im Unterricht verstärkt auf. Häufig fehlen jedoch kreative, lustvolle und experimentelle Ansätze, die informatisch-technisches Wissen mit eigener Gestaltungsfreude verbinden. Zudem sind im getakteten Schulalltag Zeitfenster rar, um sich beim Machen fächerübergreifend mit digitalen Technologien auseinanderzusetzen. Diese Lücke könnte die Offene Kinder- und Jugendarbeit schliessen und handlungsorientierte Angebote entwickeln, um Kinder und Jugendliche einerseits in kreative Prozesse eintauchen zu lassen und sie andererseits zu kritischem Denken rund um digitale Technologien – deren Nutzung und Nutzen – anzuregen. Ein Ansatz, der Jugendliche in ihrem Erfahrungshorizont abholt, sie zu eigenständigem Entwickeln und kritischem Hinterfragen anregt, ist der Maker-Ansatz.⁵ Ein «MakerSpace» ist eine offene Lern- und Experimentierumgebung, in der die Besucher*innen ihre Ideen sowohl mit digitalen als auch analogen Verfahren umsetzen und Produkte entwickeln können. Im eigenen Tun und im Austausch mit anderen Besucher*innen wird Wissen erworben und Medienkompetenz ausgebildet, wie ein bestehendes Beispiel des Jugendnetzwerks Soziale Dienste Mittelrheintal⁶ zeigt. Kinder und Jugendliche ab der 4. Klasse können dort die technologische Welt, in der sie leben, spielerisch und kreativ erforschen und mitgestalten.

Literatur und Links

Baacke, Dieter (1997): *Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation*. Band 1. Tübingen: De Gruyter.

Groeben, N. (2006): *Dimensionen der Medienkompetenz: Deskriptive und normative Aspekte*. In: Groeben, N. und Hurrelmann, B. (Hrsg.): *Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen* (S. 160-197). Weinheim, München: Juventa.

Maurer, B. und Ingold, S. (2018): *Digitale Subtexte lesen und schreiben. Handlungsorientierte Medienkritik im MakerSpace an einer Primarschule*. In: Niesyto, H. und Moser, H. (Hrsg.): *Medienkritik im digitalen Zeitalter*. München: kopaed.

Schön, S.; Ebner, M. und Narr, K. (Hrsg.) (2015): *Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten*. Online verfügbar unter bimsev.de.

Zorn, I. (2015): *Warum sich die Medienpädagogik mit Big Data Analytics befassen sollte*. In: Gapski, H. (Hrsg.): *Big Data und Medienbildung. Zwischen Kontrollverlust, Selbstverteidigung und Souveränität in der digitalen Welt* (S. 19-32). München: kopaed.

MakerSpace Mittelrheintal des Jugendnetzwerks Soziale Dienste Mittelrheintal
jnw-sdm.ch

¹ Maurer und Ingold 2018

² Baacke 1997, Groeben 2006

³ Maurer und Ingold 2018

⁴ Zorn 2015

⁵ Schön, Ebner und Narr 2015

⁶ Vgl. jnw-sdm.ch/angebote/makerspace

MYSTERIA: IL PRIMO ALTERNATE REALITY GAME DEL CANTON TICINO

Carla Monachesi Schneider, responsabile Centro Giovani Stabio e Presidente di Giovanimazione

«Mercurio ti indicherà la via da seguire ma se hai bisogno di aiuto, posta una foto della tua posizione sui canali facebook e instagram di Mysteria e la redazione ti contatterà.»

Arriva in Ticino un progetto per i millennials: giocando e divertendosi ri-scoprono il proprio territorio e tramite l'utilizzo delle nuove tecnologie s'immergono nel passato e nelle tradizioni di coloro che li hanno preceduti.

Oggi, i «giovani millennials» (Millennial Generation) vivono una quotidianità fortemente mediata dalle nuove tecnologie; credo spetti a noi adulti adeguarci e accompagnarli verso una corretta fruizione degli stessi, cogliendone gli aspetti creativi, formativi e comunicativi e mantenendo sempre viva la curiosità della ri-scoperta del territorio esterno e reale che abitano e vivono, delle sue tradizioni e della sua storia. Spesso i loro punti di incontro informali corrispondono a luoghi che raccontano una storia anche molto lontana, le piazze, i boschi, i monumenti, lo stesso Centro Giovani.

Un progetto nuovo e innovativo per il Ticino

Si è così pensato a un progetto che potesse coniugare l'apprendimento e la ri-scoperta della storia del nostro territorio con la dimensione ludica e il know-how dei nuovi media, nell'ottica di una convergenza tanto di pratiche «formative» quanto di pratiche «aggregative», poichè i ragazzi, nella dimensione social prima e sul territorio poi, sono chiamati a collaborare alla risoluzione di un mistero. E qui entrano in gioco la transmedialità e i nuovi media, per i quali abbiamo chiesto all'agenzia di comunicazione e formazione Aimaproject di elaborare questo progetto multimediale che riuscisse a coniugare questi diversi linguaggi: il gioco e la storia, il web e la natura, il computer e i ritrovamenti archeologici. Ciò che ne è scaturito si chiama Mysteria, il primo Alternate Reality Game del Canton Ticino.

Mysteria: risolvere un mistero usando i nuovi media

Mysteria è una narrazione interattiva e immersiva che forma i partecipanti ai linguaggi dei media. Il primo appuntamento con i ragazzi prevede la spiegazione del gioco ed un workshop aperto e gratuito al fine di formare i Mysteria e metterli nella condizione di produrre contenuti di qualità. Insegna loro a creare contenuti digitali con smartphone, tablet, App e social media, utilizzando consapevolmente i linguaggi dei media. Il gioco, poi, consente loro di scoprire in modo divertente e coinvolgente il passato e il patrimonio culturale di Stabio.

Alla scoperta del proprio territorio grazie a Aurasma

L'Alternate Reality Game ha una durata di otto giorni e prevede l'utilizzo della piattaforma di realtà aumentata Aurasma, che installata gratuitamente sullo smartphone consente di visualizzare informazioni e contenuti multimediali direttamente su oggetti, monumenti e edifici. Esplorando il territorio con Aurasma, i partecipanti scoprono la storia dei luoghi e raccolgono indizi in una caccia al tesoro tecnologica con contenuti educativi. Entrano inoltre in relazione con gli abitanti di Stabio; un bel momento di conoscenza reciproca e di scambio intergenerazionale. Ad oggi, sono state realizzate 3 tesi di laurea e un'intervista che hanno avuto come oggetto di studio proprio il nostro evento.

Auspicata partecipazione giovanile per la creazione dei contenuti

Nel 2018 Mysteria sarà riproposto con differenti storie e nuove modalità, l'obiettivo a lungo termine è quello di arrivare a coinvolgere i giovani anche nella creazione dei contenuti del gioco e nel suo svolgimento. Questo renderà il progetto ancor più coinvolgente perché costruito, non solo per, ma soprattutto con i giovani.

ZUSAMMENFASSUNG MYSTERIA: DAS ERSTE ALTERNATE REALITY GAME IM TESSIN

Carla Monachesi Schneider, Verantwortliche Centro Giovani Stabio und Präsidentin von Giovanimazione

Ein neues, innovatives Projekt ist in Stabio entstanden: Es verbindet dank neuer Technologien Orten und Personen, die Bedeutendes über den Ort und die Umgebung von Stabio zu erzählen haben. Mysteria ist das erste Alternate Reality Game im Tessin. Die Jugendlichen von Stabio haben damit die Möglichkeit, ihren Wohnort neu zu entdecken, die Vergangenheit zu beleben und – in einem intergenerationellen Austausch mit Bewohner*innen – neuartige Begegnungen zu erleben. Das Spiel dauert insgesamt acht Tage und ermöglicht mit dem Smartphone eine multimediale Visualisierung von Informationen über örtliche Objekte, Denkmäler und Gebäude. Ziel des Games ist es, ein Rätsel zu lösen.

FACHGRUPPE MOBILE JUGENDARBEIT: PROJEKTBÖRSE ZUM STÖBERN

Christoph Rohrer, Jugendarbeit Aarau

Am letzten Treffen der Fachgruppe im Mai bot eine Projektbörse mit vielen interessanten, grösseren und kleineren Projekten aus dem Bereich Mobile Jugendarbeit den Teilnehmenden Anregungen für ihre Praxis. Ein bunter Mix aus Projektbeschrieben mit Kontaktliste steht nun auch anderen Fachpersonen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit auf doj.ch > Aktivitäten > FG Mobile Jugendarbeit zur Verfügung.

Die nächsten Treffen der FG Mobile Jugendarbeit finden am 21. September zum Thema «Aktuelles vom Substanzmarkt» und am 9. November zu «Mitgestaltung bei Entwicklungen im öffentlichen Raum», wieder in der Bäckeranlage in Zürich, statt. Wir freuen uns auf zahlreiches Erscheinen und engagierte Mitdiskutieren.

Kontakt: welcome@doj.ch

GROUPE DE TRAVAIL ANIMATION JEUNESSE HORS MURS : BOURSE DE PROJETS À CONSULTER

Christoph Rohrer, Jugendarbeit Aarau

Lors de la dernière rencontre du groupe de travail en mai, une bourse de projets avec de nombreux projets intéressants et plus ou moins grands dans le domaine de l'animation jeunesse hors murs a donné aux participant-e-s des suggestions pour leur pratique. Les différentes descriptions de projet avec des listes de contact sont maintenant également à disposition des autres professionnel-le-s de l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert sur www.doj.ch/fr > Activités > GDT Animation jeunesse hors murs.

Les prochaines rencontres du groupe de travail Animation jeunesse hors murs auront lieu le 21 septembre sur le thème « Actualités du marché des substances » et le 9 novembre sur le thème « Participation lors de développements dans l'espace public » à nouveau à la Bäckeranlage à Zurich. Nous nous réjouissons que vous veniez nombreux-euses et que nous puissions avoir des discussions engagées.

Contact : welcome@doj.ch

LIEBER DOKTOR MED. IEN BLOG

Kürzlich wurde doch das Nutzungsalter von WhatsApp heraufgesetzt. Wir sind immer noch verunsichert: Machen wir uns strafbar, wenn wir WhatsApp mit Jugendlichen nutzen? Machen sie sich strafbar?
Lieber Gruss, Tom

Hallo Tom

Weil zu diesem Thema schon viel geschrieben wurde, hier eine eher kurze zusammenfassende Antwort. Links auf die wichtigsten Beiträge habe ich am Schluss meiner Antwort aufgelistet.

Nutzungsbedingungen sind keine Gesetze. Niemand kann dafür bestraft werden, weil er gegen sie verstösst. Das Schlimmste, was passieren kann, ist, dass einem die Nutzung verwehrt wird. Im Falle von WhatsApp ist uns das noch nie zu Ohren gekommen.

Die Änderungen wurden wegen eines neuen Datenschutzgesetzes vorgenommen. Dieses gilt im gesamten europäischen Raum, nicht aber in der Schweiz. Also auch von dieser Seite her kann Entwarnung gegeben werden.

Das Datenschutzgesetz und auch die Nutzungsbedingungen sehen vor, dass die Eltern im Namen der Kinder diese annehmen können. Du als Jugendarbeitende*r bist nicht für die Einhaltung von Nutzungsbedingungen deiner Zielgruppe zuständig. Wenn diese also WhatsApp auf ihrem Handy installiert haben, kannst du davon ausgehen, dass dies im Einverständnis mit den Eltern geschieht.

Links fürs Weiterlesen

<https://steigerlegal.ch/2018/06/03/whatsapp-schulen-illegal/>

<https://magazin.projuventute.ch/whatsapp-altersbeschaenkung/>

<https://zischtig.ch/whatsapp-erst-ab-16-zu-lassen/>

CHER DR. MÉD. YA BLOG

Il y a peu, l'âge minimal d'utilisation de WhatsApp a encore été revu à la hausse. Nous sommes encore toujours incertain-e-s : nous rendons-nous punissables si nous utilisons WhatsApp avec les jeunes ? Sont-ils/elles eux/elles-mêmes punissables ?
Meilleures salutations, Tom

Salut Tom

Etant donné qu'il y a déjà de nombreux écrits sur ce thème, voici une réponse plutôt courte et résumée. J'ai mis à la fin de ma réponse les liens vers les contributions les plus importantes.

Les conditions d'utilisation ne sont pas des lois. Personne ne peut être puni pour ne pas les avoir respectées. Le plus grave qui puisse arriver à quelqu'un, c'est que l'utilisation lui soit refusée. Dans le cas de WhatsApp, nous n'avons jamais eu connaissance d'un cas pareil.

Les changements ont été faits en raison d'une nouvelle loi sur la protection des données. Celle-ci est valable dans l'ensemble de l'espace européen, mais pas en Suisse. De ce point de vue-là également on peut donc lever l'alerte.

La loi sur la protection des données et également les conditions d'utilisation prévoient que les parents puissent accepter au nom de l'enfant les conditions d'utilisation. En tant qu'animatrice jeunesse, tu n'es pas responsable du respect des conditions d'utilisation par ton groupe cible. Donc si les jeunes ont installé WhatsApp sur leur portable, tu peux partir du principe que cela a été fait avec l'accord des parents.

Liens vers lectures intéressantes

<https://steigerlegal.ch/2018/06/03/whatsapp-schulen-illegal/>

<https://magazin.projuventute.ch/whatsapp-altersbeschraenkung/>

<https://zischtig.ch/whatsapp-erst-ab-16-zu-lassen/>

WORKSHOP KEBAB+ À LAUSANNE LA SANTÉ MENTALE CHEZ LES JEUNES, UN DÉFI POUR L'ANIMATION SOCIOCULTURELLE

Mardi, 25 septembre 2018, 08h30–12h30

Avec le projet KEBAB+ (acronyme allemand pour cuisiner – manger – rencontrer – se détendre – bouger), le Pour-cent culturel Migros soutient financièrement, en collaboration avec l'AFAJ/DOJ, des projets enfance/jeunesse selon ces thèmes spécifiques. En Suisse romande, tou-te-s les professionnel-le-s intéressé-e-s bénéficient chaque année d'une formation continue gratuite. Cette demi-journée vous propose :

- Un **workshop sur la thématique de la santé mentale**, animé par une experte de ce domaine
- Des brèves **informations et des conseils** concernant l'octroi d'un soutien de KEBAB+
- **Réseautage** et invitation pour le repas de midi offert au restaurant

Inscription : jusqu'au 20 septembre auprès de welc@doj.ch (limité à 20 participant-e-s. Prière de nous informer si vous pouvez participer au repas).

Nous nous réjouissons de vous accueillir !

DOJ Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz
AFAJ Association faïtière suisse pour l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert

MIGROS
pour-cent culturel

Kebab+

cuisiner
manger
rencontrer
se détendre
bouger

www.kebabplus.ch

InfoAnimation ist die Fachzeitschrift des Dachverbands Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz DOJ. Sie erscheint dreimal jährlich mit thematischen Ausgaben. Kollektiv- und Anschlussmitglieder des DOJ erhalten die Fachzeitschrift kostenlos. Für alle anderen Empfänger*innen gilt ein Richtpreis von 50.- Franken pro Jahr.

Abonnements und zusätzliche Hefte können per Mail an redaktion@doj.ch bestellt werden. Alle Ausgaben stehen unter doj.ch/publikationen auch zum Download bereit.

Infos über Inserierungs- und Beilagemöglichkeiten sind via redaktion@doj.ch erhältlich.

InfoAnimation est la revue spécialisée de l'Association faïtière suisse pour l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert AFAJ. Elle paraît trois fois par année, chaque numéro étant consacré à un sujet particulier. Les membres collectifs et affiliés de l'AFAJ reçoivent InfoAnimation gratuitement. Pour les autres lecteurs-trices, le prix indicatif est de 50.- francs par année.

Pour commander des abonnements ou des exemplaires supplémentaires contactez redaktion@doj.ch. Toutes les revues peuvent être téléchargées sur doj.ch/fr/publications.

Pour insérer une annonce ou joindre un encart, contactez redaktion@doj.ch

Impressum

DOJ Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz
AFAJ Association faïtière suisse pour l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert
Geschäftsstelle | Pavillonweg 3 | 3012 Bern
Tel. 031 300 20 55 | Fax. 031 300 20 57
welcome@doj.ch | www.doj.ch

Redaktion / Rédaction: Noëmi Wertenschlag, Yuri Tironi
Mitarbeit/Collaboration: Laurent Sedano, Lukas Loosli
Übersetzungen / Traductions: Marilène Broglie, Natascha Nota
Gestaltung und Layout / Mise en page: starwish.ch
Druck / Impression: Druckerei Gasser, Belp

10 Jahre / ans / anni KEBAB+

Mit KEBAB+ unterstützen Migros-Kulturprozent und der DOJ/AFAJ seit zehn Jahren Projekte, die Kinder und Jugendliche zu einer bewussteren Esskultur und mehr Sport bewegen. Um Sie zu inspirieren und die vielen Initiativen zu feiern, porträtiert KEBAB+ auf seinem Jubiläumsblog Projekte aus den letzten zehn Jahren.

Cela fait dix ans que KEBAB+, un projet du Pour-cent culturel Migros en collaboration avec l'AFAJ, invite les enfants et les adolescent-e-s à découvrir une culture culinaire plus saine. Sur le blog anniversaire, KEBAB+ présente des projets qui ont été soutenus au cours des dix dernières années. Laissez-vous inspirer !

È da dieci anni che il Percento culturale della Migros promuove, in collaborazione con DOJ/AFAJ, il programma KEBAB+ con progetti che incoraggino bambini e giovani a praticare più sport e mangiare in modo più consapevole. Nel blog dell'anniversario, KEBAB+ presenterà il progetti inoltrati negli ultimi 10 anni. Lasciati ispirare!

kebabplus.ch

kebabplus.ch/fr

kebabplus.ch/it



Kebab+

10 Jahre Kebab+
10 ans Kebab+
10 anni Kebab+

kochen
essen
begegnen
ausspannen
bewegen

