

Wir müssen da sein, wo die Kids sind.

**Digitale Zugänge eröffnen und Möglichkeitsräume erkunden in der
Jugendsozialarbeit/Schulsozialarbeit**



Prof. Dr. Maria Busche-Baumann

Fakultät Soziale Arbeit HAWK



Vincent Timm, M.A.

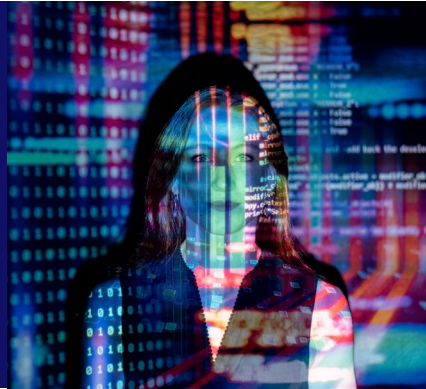
Fakultät Gestaltung HAWK

Agenda



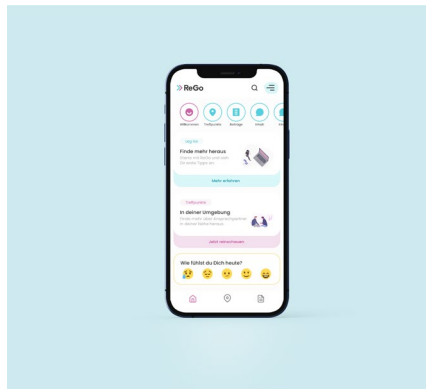
Digitale Lebenswelten

Wie sieht die digitale Lebenswelt von Jugendlichen aus?



Bildungs- & Möglichkeitsräume

Wie können virtuelle Räume bilden und neue Optionen aufzeigen?




Plattform Re:Go

Ein kurzer Blick auf die Konzeption und Umsetzung unserer Plattform.



- Die Lebenswelten der Gegenwart wandeln sich in beschleunigtem Maße zu digital-eingebettete Lebenswelten.
- 94 % der Jugendlichen besitzen ein Smartphone, Dreiviertel einen PC/Laptop (JIM-Studie 2021).
- In der Altersgruppe der 14- bis 24-Jährigen gibt es so gut wie keine Offliner mehr.
- 99 % davon nutzen täglich das Internet (DIVSI 2018, S. 12).
- 27 % betonen, dass sie eigentlich nie offline und stets online erreichbar sind (ebd., S. 15).

Kritik: keine Differenzierung nach Herkunftsfamilien, finanzielle Ausstattung - digitale Armut?



Das Smartphone spielt bei der Internetnutzung die dominante Rolle – so nutzten 94 Prozent der Jugendlichen ihr Gerät zufolge täglich (JIM-Studie, S. 9).

Deutlich wird, dass die Nutzung des Internets den gesamten Alltag der Jugendlichen durchdringt. So stimmen 68 Prozent der Aussage zu, dass ein Leben ohne Internet für sie nicht mehr vorstellbar wäre (DIVSI 2018 S. 12).

Der größte Teil der Zeit wird dabei für Kommunikation aufgewendet, Formate der Unterhaltung folgen auf dem zweiten Rang. Der Zugang zum Internet wird vor allem als praktisch empfunden, einst mühsame Vorgänge bezüglich der Informationsgewinnung und der Kommunikation werden beschleunigt.



Der mediale Raum ist einer, in dem Erfahrungen sozialer Zugehörigkeit und Selbstwirksamkeit gemacht werden, aber auch ein Ort, an dem Ausgrenzung und Mobbing stattfindet. Medientätigkeiten helfen Jugendlichen sehr häufig dabei, sich sozial zugehörig zu fühlen, sich durch persönliche Erfahrungen, aber auch durch politische wie gesellschaftliche Aktivitäten, Freiräume und Resonanz zu schaffen (vgl. BFSFJ 2020, S. 297).

Von konkretem Interesse für die Jugend(sozial)arbeit und Schulsozialarbeit ist das konkrete Nutzungsverhalten.

Für eine lebensweltorientierte Jugendhilfe eröffnen sich durch digitale Angebote neue niedrigschwellige Zugangswege und Beziehungsangebote, um junge Menschen zu erreichen.



Kucklick, Christoph (2016): Die granulare Gesellschaft - Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst, Berlin, Ullstein Verlag, S. 194

Christoph Kucklick

So wie wir neue Institutionen brauchen, brauchen wir also auch ein neues Selbstbild. Wir werden die Domäne des Menschlichen neu abgrenzen und neue Gebiete erobern müssen, auf denen wir uns - zumindest zeitweise - sicher fühlen können. Es wird im 21. Jahrhundert darum gehen, auf dem Treibsand der Veränderung ein neues Haus zu errichten, über dessen Tür wir anschlagen können: „Hier wohnt der Mensch.“

DER VERTEILTE MENSCH



Wir verteilen und
verwirklichen Aspekte
unserer Identität.

DER IRRITIERBARE MENSCH



Wir können uns immer
wieder neu erfinden und ein
anderer sein.

DER SPIELENDENDE MENSCH



Wir erleben
Herausforderungen, die auf
unsere Bedürfnisse
angepasst sind.

DER EMPATHISCHE MENSCH



Wir kommunizieren
häufiger und erfahren mehr
über uns.

① Safety

1 volt → threshold of feeling tingling

5 volts → Maximum current level human can withstand

② Basic Circuits

Current - equals flow and is measured in amps.

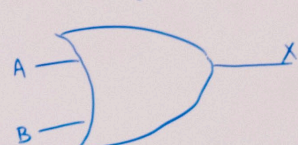
Voltage - is the force and it is labeled as volts

Resistance - is the opposition and is measured in Ohms (Ω)

③ Circuit theory

④ Digital Logic

Or Logic



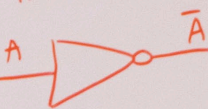
$$X = A + B$$

And Logic



$$X = A \cdot B$$

Inverter

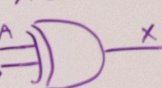


NAND



$$X = \overline{A \cdot B}$$

XOR



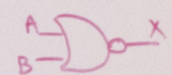
$$X = A \oplus B$$

XNOR

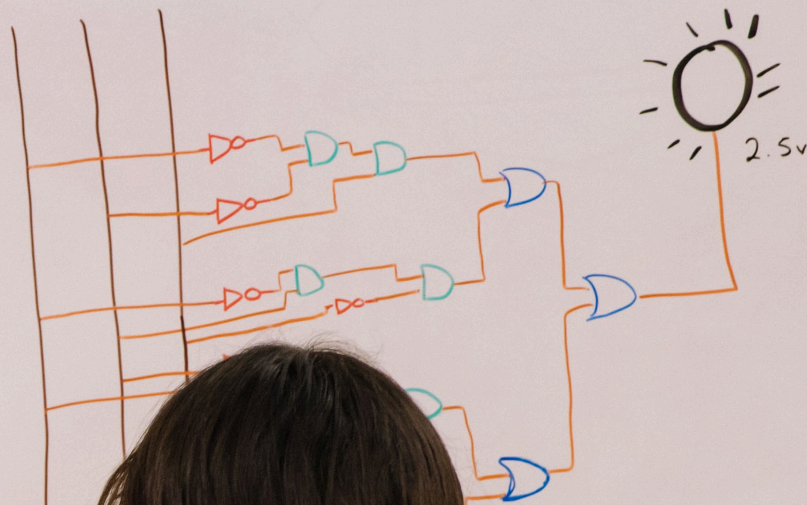


$$X = \overline{A \oplus B}$$

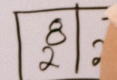
NOR



$$X = \overline{A + B}$$



⑥



Ex. 00100

Hexadecimal

16^4	16^3	16^2	16^1	16^0
65536	4096	256	16	1

hex (8)

2	8'	8°
1	8	1
1	6	=

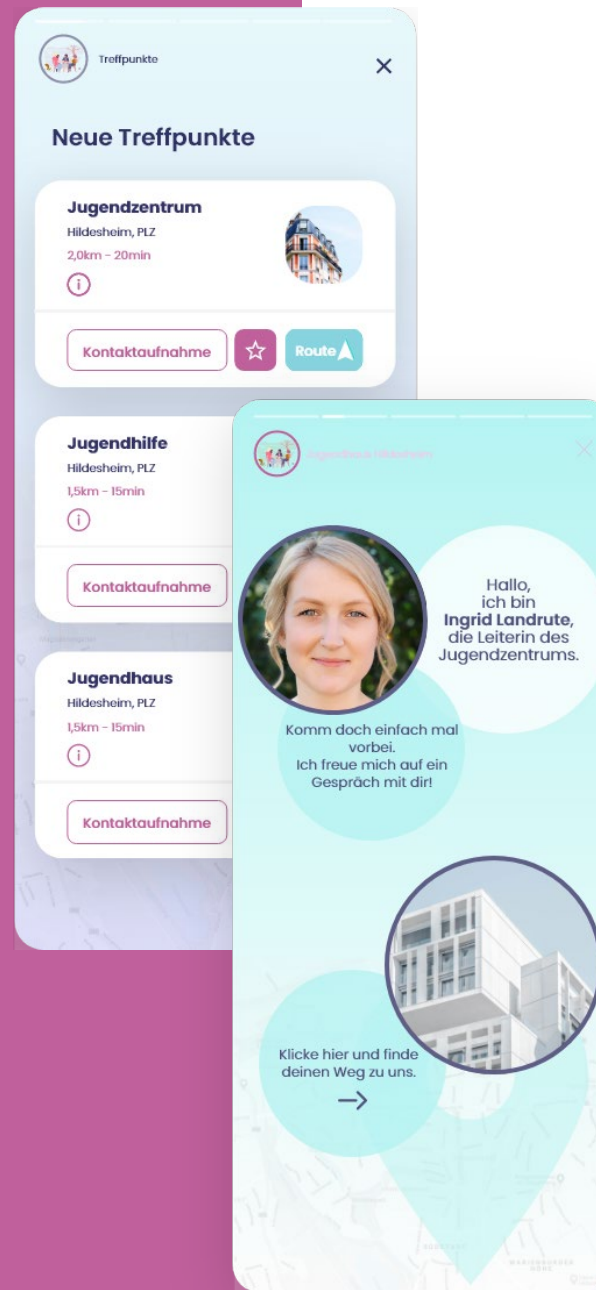
4

Eine Entdeckungsreise auf Miro:

https://miro.com/app/board/o9J_lCzs_bdl/?share_link_id=709842114992

Re:Go

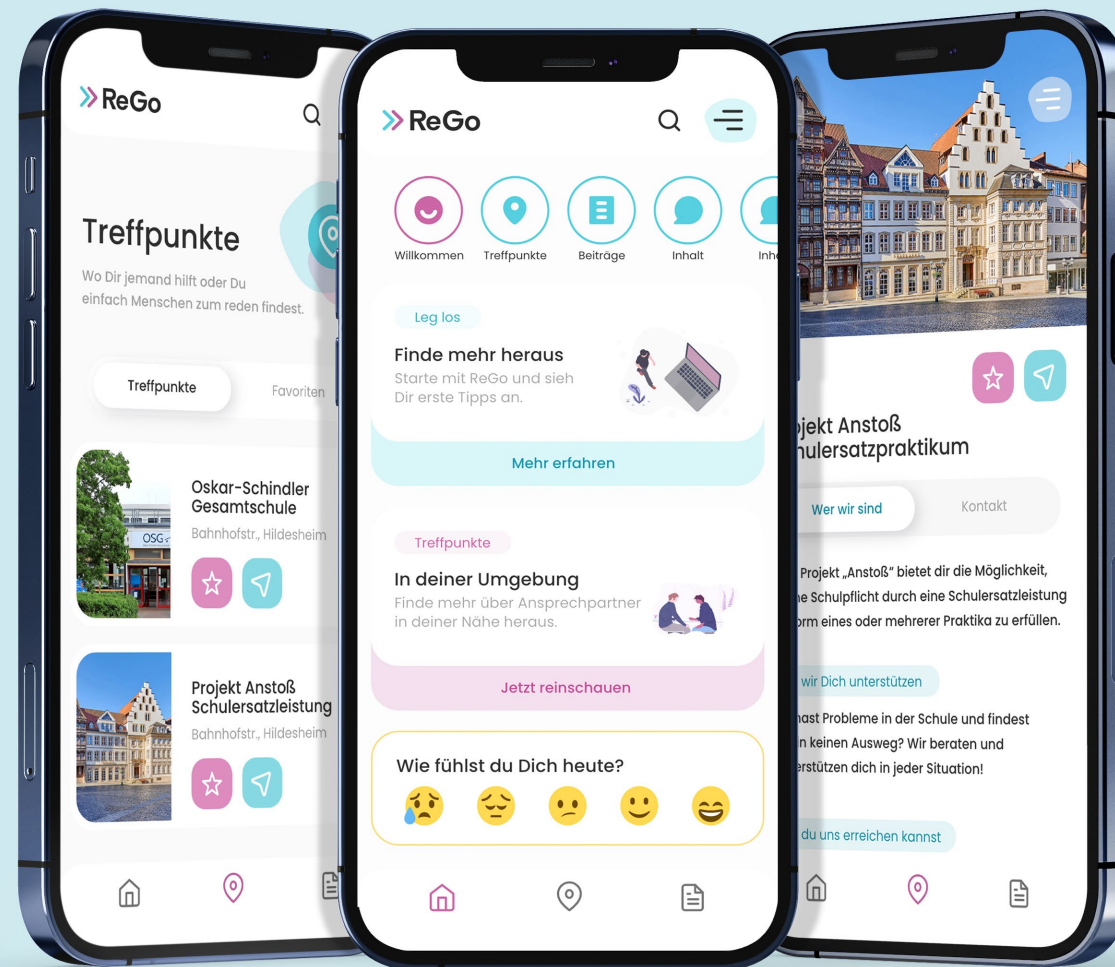
ReGo: versteht sich als Mittler und dient als digitale Zugangsmöglichkeit für schulabsente Jugendliche.

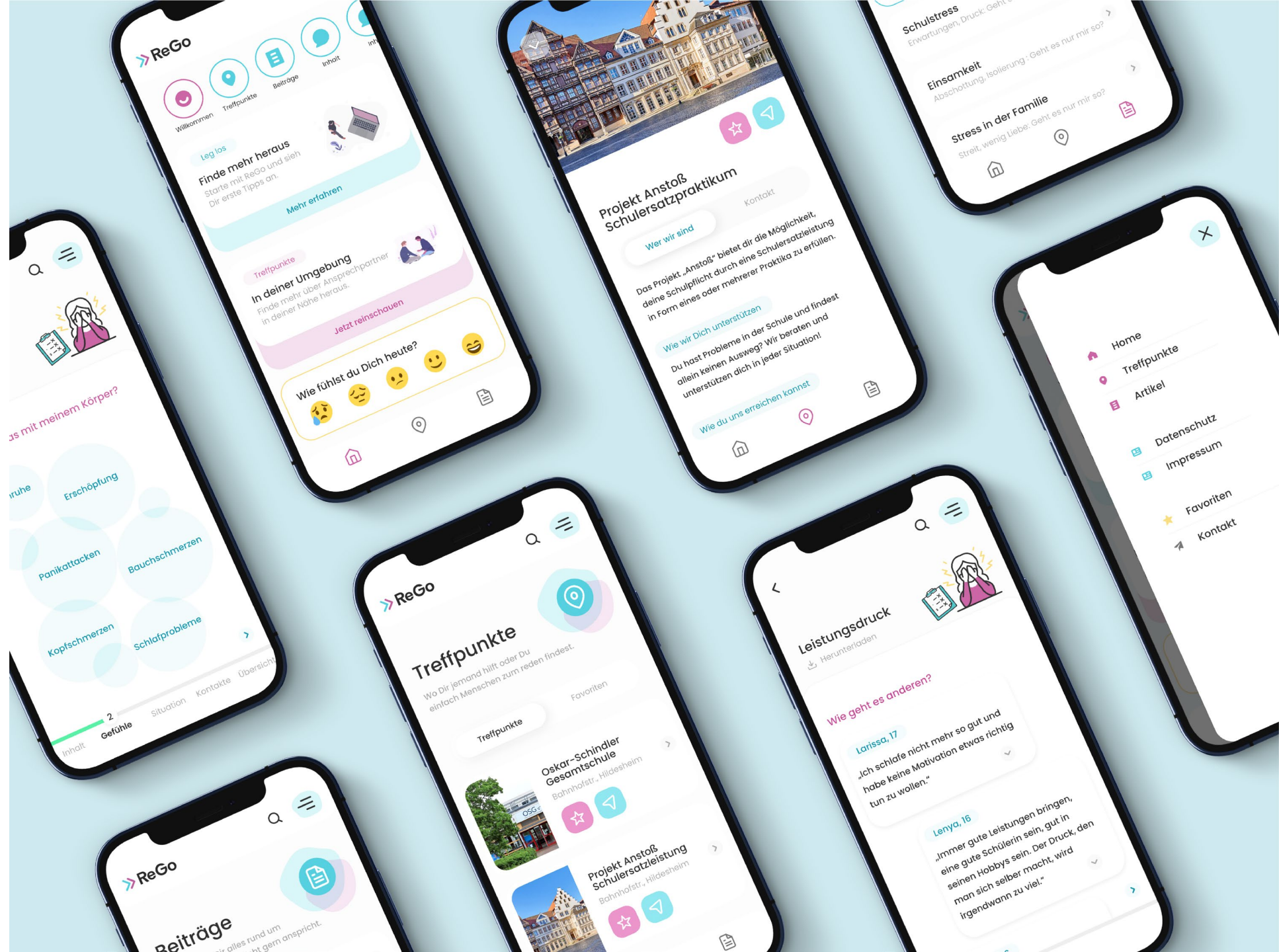


Wie können brachliegende Bildungsmotivationen von schulabsenten Jugendlichen wieder aktiviert werden?

Wie können Schulsozialarbeitende und sozialpädagogische Fachkräfte mit einem digitalisierten Angebot Zugänge eröffnen und Unterstützungen anbieten?

Wie könnte ein Online-Angebot für schulabsente Jugendliche bedarfsgerecht entwickelt werden?





Mehr Infos zum Projekt

rego@hawk.de

<https://rego.wiki>

Feedback?

maria.busche-baumann@hawk.de

vincent.timm1@hawk.de

Literatur

Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2019):
[DIVSI-Studie: Grundlegender Wandel in der Nutzung und Wahrnehmung sozialer Medien \(dresden.de\)](#)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM - Studie 2021,
[JIM-Studie 2021 \(mpfs.de\)](#)

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BFSFJ)
(2020): 16 Kinder- und Jugendbericht, [BMFSFJ - 16. Kinder- und Jugendbericht](#)

Maria Busche-Baumann |
Nicole Ermel (Hrsg.)

Wir müssen da sein, wo die Kids sind!

Schulsozialarbeit in
digitalisierten Lebenswelten