



Nov.2020-Feb.2022

FORSCHUNGSPROJEKT „SUDOKU: SOZIALE ARBEIT MIT KINDERN UND JUGENDLICHEN – DIGITALE UND SOZIALE KOMPETENZEN IM UMBRUCH“

Endbericht

Projektleitung: Mag. (FH) Dr. Marie-Therese Sagl

Wissenschaftliche Mitarbeit: Max Kölbl, MA und Christiane Reischl, MA MSc

Praxispartner: Jugendzentrum ECHO & ARGE Jugendstreetwork Graz



FH | JOANNEUM
University of Applied Sciences

ECHO)))
JUGENDZENTRUM



Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	3
1 SUDOKU: Forschung zu Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit 2020 - 2022	4
2 Forschungsdesign und Methodik.....	6
3 Bericht zu den inhaltlichen Ergebnissen des Forschungsprojektes	8
3.1 Sammlung von Expertise: Der Stakeholder-Workshop 1	8
3.1.1 Welche neuen Anforderungen an Beschäftigte der KiJuA in der Steiermark sind durch aufkommende digitale Technologien entstanden und wie gehen die Beschäftigten der KiJuA damit um?	9
3.1.2 Welche Kompetenzen sind notwendig, um den neuen Anforderungen in der KiJuA gerecht zu werden?.....	13
3.1.3 Wo und wie funktioniert „digital-soziale“ Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in steirischen Einrichtungen?.....	15
3.1.4 Weitere Ergebnisse	16
3.2 Fokusgruppen-Interviews: Perspektiven aus der Praxis	17
3.2.1 In welchen Bereichen arbeiten Fachkräfte digital?	18
3.2.2 Welche Herausforderungen bestehen in der Digital-Sozialen Arbeit für Fachkräfte?.....	20
3.2.3 Einflüsse durch die COVID-19 Pandemie.....	24
3.2.4 Kompetenzen	25
3.2.5 Erwerb von digitalen Kompetenzen	26
3.2.6 Wünsche und Absichten bezüglich zukünftiger Weiterbildungen.....	27
3.3 Online-Fragebogen: Die Bedarfserhebung	28
3.3.1 Entwicklung des Erhebungsinstruments	28
3.3.2 Umsetzung	28
3.3.3 Deskriptive Ergebnisse.....	29
3.3.4 Inferenzstatistische Ergebnisse	39
3.4 Stakeholder-Workshop 2: Schlussfolgerungen	41
3.4.1 Vorbereitung und Durchführung des Workshops.....	41
3.4.2 Diskussion der Ergebnisse des Forschungsprojekts	42
3.4.3 Ideen für mögliche Weiterbildungsformate	46

4	Zusammenfassung der Ergebnisse und Beantwortung der Forschungsfragen .	49
5	Beiträge aus den Praxisorganisationen	52
5.1	Jugendzentrum ECHO	52
5.1.1	DSGVO-konforme Jugendarbeit.....	52
5.1.2	Die fachliche Ausbildung des Personals.....	53
5.1.3	Jugendliche digital erreicht	53
5.1.4	Die personelle Ressourcenfrage	53
5.1.5	Das Projekt SUDOKU als wertvoller Pfeiler.....	54
5.1.6	Status Quo (Stand Ende des Jahres 2021)	54
5.2	Jugendstreetwork Graz	56
5.2.1	Zur Struktur und zur Zusammenarbeit.....	56
5.2.2	Die Mitarbeit des Jugendstreetwork Graz.....	57
5.2.3	Was hat uns die Mitarbeit im Projekt gebracht	57
5.2.4	Resümee und Ausblick aus Sicht des Jugendstreetworks.....	59
6	Fazit und Ausblick.....	60
6.1	Zentrale Ergebnisse im Forschungskontext	60
6.2	Limitationen der vorliegenden Forschungsarbeit.....	63
7	Verweise	65
8	Quellenverzeichnis der Protokolle und Transkripte.....	67
9	Anhang	68

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ausgefüllte Fragebögen in der Bedarfserhebung	29
Abbildung 2: Die Teilnehmenden nach Geschlecht und Alter	29
Abbildung 3: Die Teilnehmenden nach Bildungsabschluss und Anzahl der Mitarbeitenden	30
Abbildung 4: Aufteilungen nach Arbeitsbereich und Lage der Einrichtung	31
Abbildung 5: Frequenz digitaler Arbeitsbereiche	32
Abbildung 6: Arbeitsbereiche, die nach der Pandemie im Regelbetrieb verbleiben sollen.....	33
Abbildung 7: Persönlich empfundene Wichtigkeit digitaler Arbeitsbereiche	33
Abbildung 8: Digitale Arbeitsbereiche, die gut bzw. schlecht funktionieren	34
Abbildung 9: Erfolgsfaktoren für eine gelingende digitale Jugendarbeit	34
Abbildung 10: Nutzung von Videokonferenztools nach Zielgruppen	36
Abbildung 11: Nutzung von Kommunikationstools nach Zielgruppen.....	36
Abbildung 12: Gewünschte Unterstützungsleistungen durch Trägerorganisation	39

1 SUDOKU: Forschung zu Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit 2020 - 2022

Das an der FH JOANNEUM, Institut „Soziale Arbeit“ durchgeführte Forschungsprojekt SUDOKU erforschte veränderte Anforderungen an- und Herausforderungen für Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit¹ (KiJuA) in der Steiermark, die durch den vermehrten Einzug von Digitalisierungsprozessen in das Privatleben der Dialoggruppe, Kinder und Jugendliche, sowie durch die COVID-19 Pandemie entstanden sind. In der Antragsstellungsphase 2019 wurde ein Forschungsprojekt konzipiert, welches auf wiederholte Anregungen von Praktiker:innen der KiJuA als Erforschung eines wachsenden Themas mit ebenso wachsender Bedeutung im Arbeitsalltag geplant war. Zu Beginn war auch schon klar, dass damit ein Themenbereich der KiJuA im Fokus des Interesses lag, der bisher wenig Aufmerksamkeit in Form eines öffentlichen Auftrags oder klarer Arbeitskonzepte erhalten hatte. Zwei Jahre später zeigt sich hierzu jedoch ein anderes Bild.

Kaum eine Entwicklung hätte das Arbeitsfeld der KiJuA bezugnehmend auf die Digitalisierung so verändern können, wie es die Beschränkungen im Zuge der COVID-19 Pandemie getan haben. Die zentralen Veränderungen waren vor allem die vorübergehende Schließung von Einrichtungen den Klient:innen gegenüber, die Verlagerung zahlreicher Arbeitsschritte bis hin zu ganzen Aufgabenbereichen in den „Online-Betrieb“ sowie Homeoffice für die Mitarbeiter:innen. Durch die berufliche und private Umstellung auf die neue Situation lernten viele der Fachkräfte nicht nur teamintern digital zu arbeiten, sondern entwickelten auch zahlreiche Ansätze und Lösungen für die Gestaltung virtueller Arbeitsprozesse mit Kindern und Jugendlichen.

Das digitale Repertoire vieler Fachkräfte ist dabei, wie in vielen anderen Berufssektoren, gewachsen. Wäre ein Forschungsteam vor Beginn der Pandemie an die Fachkräfte der KiJuA herangetreten, hätte die Antwort auf einige der gestellten Forschungsfragen womöglich anders ausgesehen. Besonders gilt dies in Hinblick auf die Frage nach den digitalen Kompetenzen und Weiterbildungsbedarfen von Fachkräften der KiJuA. SUDOKU hat sich somit der Erforschung eines sich einmal mehr dynamisch wandelnden Bereiches der modernen Arbeitswelt gewidmet. Der Fokus lag vor allem auf der Sammlung von Anforderungen und Definition von Kompetenzen, die die Mitarbeiter:innen dieses Handlungsfeldes für die digital-soziale Arbeit brauchen.

¹ Die offene Jugendarbeit (OJA) und die Kinder- und Jugendhilfe (KiJH) beruhen in der Steiermark auf unterschiedlichen Gesetzestexten und sind auch administrativ verschiedenen Abteilungen der Landesverwaltung zugeordnet, weshalb beide Begriffe unterschiedliche Bereiche der KiJuA umfassen. Im Projekt wird für beide Bereiche zusammenfassend der Begriff KiJuA genutzt. Wenn sich Aussagen nur auf einen der beiden Teilbereiche beziehen, wird dies dementsprechend angemerkt.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Das Projektziel von SUDOKU war, die neuen Anforderungen in der KiJUA durch Digitalisierungsprozesse wissenschaftlich zu erforschen. Dabei sollte herausgefunden werden, welche zusätzlichen, konkreten Qualifikationsbedarfe durch diese Anforderungen in Einrichtungen der OJA bzw. in Einrichtungen der KiJH in der Steiermark entstanden sind.

Dabei zeichnete sich die Forschungsarbeit durch einen hohen Praxisbezug aus. Hier wurde über die gesamte Projektlaufzeit eng mit den beiden Praxispartnern Jugendstreetwork Graz und Jugendzentrum ECHO kooperiert. Auch der Einbezug von Teilen der KiJH, hauptsächlich der flexiblen Hilfen in freier Trägerschaft, galt es besonders hervorzuheben. Damit wurde zum einen ein Abriss des Ist-Zustandes der KiJuA im Prozess der Digitalisierung in Zeiten der Pandemie geliefert sowie zum anderen ein Beitrag zur Klärung notwendiger Maßnahmen im Hinblick auf die Aus- und Weiterbildung von Fachkräften geleistet.

Im vorliegenden Dokument handelt es sich um den inhaltlichen Forschungsbericht, welcher sich vorrangig auf die Ergebnisse bezieht. Ein Bericht zur Darstellung des Projektverlaufes aus Perspektive des Projektmanagements wurde gesondert erstellt und an die Förderstelle übermittelt. Im vorliegenden inhaltlichen Bericht wird zuerst die gewählte Methodik der Erhebung beschrieben (2), die Ergebnisse der einzelnen Projektpakete präsentiert (3) und ein Resümee aus den gesammelten Ergebnissen dargelegt. Weiters werden Empfehlungen für die Praxis sowie für mögliche zukünftige Weiterbildungen formuliert (4) und die Perspektive der Praxispartner:innen dargestellt (5). Abschließend werden die Ergebnisse des Projekts in den aktuellen Forschungskontext gestellt sowie Limitationen des Forschungsprojekts besprochen (6).

2 Forschungsdesign und Methodik

Das Forschungsprojekt „*Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen: Digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch* (SUDOKU)“ wurde im Jahr 2019 als explorative, empirische Studie geplant, welche zum Ziel hatte, Herausforderungen, die auf Fachkräfte aufgrund gesteigerter Nutzung digitaler Technologien durch die Dialoggruppe zukommen, zu erheben. Dabei wurden steiermarkweit auch Kompetenzen erforscht, die für eine digitale KiJuA aufseiten der Fachkräfte notwendig sind, um diesen Herausforderungen bestmöglich zu begegnen. Unter den Vorzeichen der beschleunigten Dynamik digitaler Arbeit durch die Pandemie untersuchte SUDOKU zwischen 2020 und 2022 schlussendlich Herausforderungen des täglichen Arbeitsalltags in der digital-sozialen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, die während der Pandemie und dadurch teilweise eingeschränktem physischen Betrieb der Einrichtungen bestanden. Auch die Erforschung der Kompetenzen, die für die Umsetzung digitaler KiJuA notwendig sind, wurde umgesetzt. Schlussendlich wurde für Fachkräfte der OJA weiters ermittelt, welche möglichen Qualifizierungsbedarfe sich aufgrund der bestehenden Herausforderungen und notwendigen Kompetenzen ergeben.

Folgende Forschungsfragen wurden im Laufe des Projekts beantwortet:

- 1) Welche neuen Anforderungen im beruflichen Alltag entstehen für Beschäftigte der KiJuA durch die verstärkte Nutzung digitaler Medien bei den Jugendlichen?
 - a) Welche neuen Anforderungen gibt es und wie gehen die Beschäftigten der KiJuA derzeit mit diesen Anforderungen um?
 - b) Wie beeinflussen Digitalisierungsprozesse die professionelle Haltung der Kinder- und Jugendarbeiter:innen?
 - c) Welche Kompetenzen, welches Know-how und welche Fähigkeiten brauchen die Beschäftigten der KiJuA, um diesen Anforderungen professionell zu begegnen?
- 2) Welcher Qualifizierungsbedarf ergibt sich aus den neuen Anforderungen für die Beschäftigten der OJA?

Um die betreffenden Forschungsfragen zu beantworten, wurde ein Mixed-Methods-Ansatz verwendet, bei dem mehrere aufeinander aufbauende empirische Schritte zum Einsatz kamen. Einem einleitenden Stakeholder-Workshop mit leitenden Fachkräften und Expert:innen der digitalen KiJuA folgten drei qualitative Fokusgruppen mit Fachkräften.

In den Fokusgruppeninterviews mit Beschäftigten der KiJuA wurden Perspektiven aus der Praxis beleuchtet. Es fanden drei Fokusgruppen mit insgesamt 16 Teilnehmer:innen statt, wobei davon zehn aus der OJA und sechs aus der KiJH waren. Ziel war es, mehr über die erlebte Praxis hinsichtlich digitaler Arbeitsbereiche und Herausforderungen in Verbindung mit digital-sozialer Arbeit zu erfahren. Die

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Fokusgruppen wurden aufgezeichnet, transkribiert und mit Hilfe von MaxQDA inhaltsanalytisch nach Kuckartz ausgewertet (Kuckartz, 2018).

Darauf folgte eine quantitative Online-Umfrage mit Beschäftigten der steirischen OJA als Zielgruppe, in welcher digitale Arbeitsbereiche, die Nutzung digitaler Kommunikationstools mit unterschiedlichen Zielgruppen, digitale Kompetenzen und gewünschte Weiterbildungen zu digitalen Themen erhoben wurden, um so Qualifizierungsbedarfe der Beschäftigten zu ermitteln. Der Online-Fragebogen wurde an alle steirischen Einrichtungen der OJA versandt, mit der Bitte, diesen an die insgesamt 210 Fachkräfte² weiterzuleiten. Insgesamt nahmen 92 Fachkräfte an der Umfrage teil, wobei 66 den Fragebogen vollständig ausfüllten. Die Daten wurden mit SPSS uni- und bivariat ausgewertet.

Zum Schluss wurde ein weiterer Stakeholder-Workshop abgehalten, in dem die Ergebnisse leitenden Fachkräften und Expert:innen der KiJuA vorgestellt und gemeinsam diskutiert wurden.

Auf den folgenden Seiten werden die Erhebungsschritte und deren Ergebnisse konkret dargestellt.

² Auskunft des Dachverbandes der Offenen Jugendarbeit Steiermark bzgl. der Anzahl der Mitarbeiter:innen der steirischen OJA

3 Bericht zu den inhaltlichen Ergebnissen des Forschungsprojektes

Der erste Stakeholder-Workshop des Forschungsprojektes SUDOKU war der erste empirische Teil des Projekts und somit der zweite Auftakt von SUDOKU, nach dem Kickoff-Meeting Anfang November 2020. Der Workshop wurde als Diskussionsformat für 11 Expert:innen aus dem Feld der KiJuA sowie aus dem Bereich Digitalisierung konzipiert, die im weiteren Verlauf das Projekt als Multiplikator:innen und durch Kontakte zum Feld unterstützten.

3.1 Sammlung von Expertise: Der Stakeholder-Workshop 1

Im ersten Stakeholder-Workshop, der pandemiebedingt online am 14.12.2020 stattfand, wurden drei Diskussionsgruppen gebildet, in denen angelehnt an die Forschungsfragen die folgenden drei Fragen ausführlich besprochen wurden:

- Welche neuen Anforderungen an Beschäftigte der KiJuA in der Steiermark sind durch aufkommende digitale Technologien entstanden und wie gehen die Beschäftigten der KiJuA damit um?
- Welche Kompetenzen sind notwendig, um diesen neuen Anforderungen gerecht zu werden?
- Wo und wie funktioniert „digital-soziale“ Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in steirischen Einrichtungen?

Wie in der ursprünglichen Konzeption des Workshops festgelegt, wurden sieben leitende Fachkräfte der KiJuA und vier Expert:innen zum Thema digitale Jugendarbeit zu der Veranstaltung eingeladen. Unter den leitenden Fachkräften waren fünf aus der OJA und zwei aus der KiJH sowie beide Vertreter aus den Partnerorganisationen zugegen. Unter den Expert:innen zum Thema Digitalisierung und Kinder und Jugendliche gab es eine Absage, jedoch nahmen von einer der anderen Expert:innenstellen zwei Mitarbeiter:innen teil, weshalb schlussendlich elf geladene Personen an der Veranstaltung teilnahmen. Das Forschungsteam der FH JOANNEUM, bestehend aus drei Personen, moderierte den Workshop. Zur Durchführung des Workshops wurden Microsoft Teams und Wonder.me als Konferenztools sowie ein Miroboard als visuelle Unterstützung sowie für die Dokumentation genutzt.

Die Diskussion der Fragestellungen wurde in den Phasen der Diskussionsrunden handschriftlich dokumentiert sowie durch die Anfertigung von digitalen Stichwortkärtchen via Miroboard festgehalten. Die Verschriftlichungen aus den einzelnen Diskussionsgruppen sowie das Transkript der abschließenden Plenumsdiskussion aber auch die Sammlung der Themenstichwörter auf den

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

virtuellen Kärtchen flossen abschließend in die Analyse ein. Die Dokumente wurden durch Anwendung der Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2018) ausgewertet.

Die Ergebnisse werden hier als Antworten auf die drei oben dargestellten Fragen, die an die Expert:innen herangetragen wurden, dargestellt. Diese Aufteilung darf nicht über die Verwobenheit der einzelnen wichtigen Faktoren hinwegtäuschen.

3.1.1 Welche neuen Anforderungen an Beschäftigte der KiJuA in der Steiermark sind durch aufkommende digitale Technologien entstanden und wie gehen die Beschäftigten der KiJuA damit um?

3.1.1.1 Strukturelle Anforderungen & Rahmenbedingungen

Eine strukturelle Komponente, die digital-soziale Arbeit laut Expert:innen und leitenden Fachkräften in der Praxis vor Herausforderungen stellt, ist zuallererst das **Fehlen des Themas „Digitalisierung“ in den Ausbildungswegen** der Fachkräfte. Bis auf wenige Ausnahmen gab es kaum aktuelle, praxisnahe Lehrveranstaltungen bezogen auf Digitalisierung in den Grundausbildungen der anwesenden Fachkräfte, weshalb vieles in der Praxis erlernt wurde (Protokoll 1/3, 12-13).

Die fehlende Aktualität in der Ausbildung hängt mit der **beschleunigten Entwicklung** zusammen, mit der sich digitale Technologien für den Individualgebrauch entwickeln. Neuerungen auf diesem Sektor finden jährlich statt, Trends im Internet wechseln noch schneller. Hier mitzuhalten ist für Bildungsinstitutionen nicht möglich, für Fachkräfte in der Praxis stellt dies eine Herausforderung dar (Protokoll 1/3, 30-33).³ Viele Ausbildungseinrichtungen möchten hier aber möglichst schnell nachrüsten und das Thema Digitalisierung verstärkt in die Curricula aufnehmen. Die Grundausbildung vieler Jugendarbeiter:innen, so die Teilnehmenden, liegt überdies einige Jahre zurück und aktuelle Technologien existierten zum Zeitpunkt der Ausbildungen noch nicht. Eine laufende Weiterbildung ist in diesem Bereich also unerlässlich, um am Ball bleiben zu können.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Ausstattung mit **Ressourcen**, die teilweise als mangelhaft beschrieben wurde. Das betrifft Endgeräte wie Computer, Zugang zum Internet bzw. WLAN aber auch finanzielle und zeitliche Ressourcen im Sinne von Arbeitszeit und Weiterbildungszeit, die für die digital-soziale Arbeit mit jungen Menschen benötigt wird. Bezüglich der Arbeitszeitverwendung wurde in einer der Diskussionsrunden des Workshops resümiert: „Was verhindert, dass es gut funktioniert, ist natürlich: Kann ich wirklich in der Arbeitszeit ein bisschen dafür

³ Hier sei darauf verwiesen, dass Lehrpläne zwar laufend aktualisiert werden, Jugendarbeit als eines von vielen Praxisfeldern aber leider nur einen sehr geringen Stellenwert einnimmt, was sich in den Aussagen der Workshopteilnehmer:innen widerspiegelt.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

verwenden, kann ich da [in die digitale Arbeit] auch ein bisschen reingehen [...].“ (Transkript 1/1, 368-370) Die Grundverantwortung dafür liege in der Schwerpunktsetzung der Auftraggebenden für die KiJuA, welche digital-soziale Arbeit bisher so gut wie nicht inkludierte.

Im Kontext der Beschränkungen rund um COVID-19 haben viele Einrichtungen der OJA sowie auch der KiJH teilweise auf Online-Betrieb umgestellt. Im Zuge dessen entstand zwischen verschiedenen Einrichtungen ein „Gap“, der deutlich darlegte, dass in einem großen Teil der KiJuA ein **Entwicklungsversäumnis digital-sozialer** Arbeit spätestens seit den 2000er Jahren herrscht (Protokoll 1/1, 11-13). Zum größten Teil, so die Einschätzung der Expert:innen, nutzen Einrichtungen digitale Technologien rein in der Informations- und Öffentlichkeitsarbeit, nicht jedoch in allen weiteren Arbeitsbereichen.⁴

Der **rechtliche Rahmen sowie die Datenschutzgrundverordnung** sind weitere Herausforderungen für Fachkräfte auf struktureller Ebene, die bei ihnen aufgrund rechtlicher Grauzonen, aber auch aufgrund fehlender umfassender rechtlicher Expertise Unsicherheit erzeugen. In vielen Fällen lassen sich Fachkräfte daher oft nicht auf digitale Arbeit mit jungen Menschen ein: „[Es besteht] Verunsicherung, was ist erlaubt oder nicht. Wir haben Grund vorsichtig zu sein, brauchen Vorgaben, die Klarheit schaffen.“ (Protokoll 1/3, 80-82)

3.1.1.2 Organisationale Ebene

Wie im vorigen Abschnitt beschrieben, wurde digitaler KiJuA einige Zeit lang kaum Bedeutung beigemessen. Dies hängt damit zusammen, dass auf **Ebene der Auftraggeber:innen** die Auseinandersetzung mit digitalen Inhalten für die KiJuA nicht vorgesehen war. Dies hätte im Weiteren Folgen für Träger, Teams und Fachkräfte selbst. Hierzu beschrieb eine leitende Fachkraft über den Ausbau der Einrichtung: „Es gab Neubau und Renovierung von Jugendzentren. Internet wurde nicht mitgedacht. Sie waren dann überrascht, dass wir Internet brauchen. [...] Jugendliche brauchen stabiles WLAN.“ (Protokoll 1/1, 126-128)

Für die **Ebene der Teams** steht vor allem die „**Teamkultur**“ bezüglich digitaler Technologien sowie die Frage der Arbeitsaufteilung im Zentrum. Nicht jede:r möchte sich mit digital-sozialer KiJuA auseinandersetzen, was manchmal zu passivem bis aktivem Widerstand innerhalb der Teams bzw. auf Teamleitungsebene führen kann. Damit würde eine sinnvolle Auseinandersetzung mit dem Thema für Fachkräfte erschwert (Protokoll 1/3, 42-44; 49-51).

Im Sinne der **Arbeitsteilung** handelt es sich eher um die teaminterne Frage, wer nun bestimmte Aufgaben im digitalen Bereich übernimmt – wie etwa die Betreuung der Informations- und Öffentlichkeitsarbeit. Dabei würden auch für einfachere

⁴ Zu einer Auflistung möglicher Arbeitsbereiche der digitalen KiJuA siehe 3.2.1 und 3.3.3.2.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Aufgaben immer wieder dieselben Fachkräfte herangezogen, auch wenn dies nicht immer notwendig wäre:

„Sehr oft ist es so, dass die Aufgaben rund um das Thema Digitalisierung demjenigen übertragen werden, von dem ausgegangen wird, dass er eh gerne mit Computern arbeitet: »Du magst eh gern Computer, mach du alles rund um Digitalisierung.« Klar muss sein, wenn du in diesem Bereich arbeitest, musst du dich mit Digitalisierung auskennen.“ (Protokoll 1/1, 48-52)

Eine sinnvolle Aufteilung der Kompetenzen und Aufgaben über das gesamte Team ist laut leitenden Fachkräften und Expert:innen ein besserer Weg, um einerseits jede:n zumindest ein wenig in die digitale Arbeit miteinzubeziehen, andererseits digital sehr ausgelastete Fachkräfte hier auch etwas zu entlasten.

3.1.1.3 Kinder und Jugendliche

Einige Herausforderungen digitaler KiJuA stehen mit Kindern und Jugendlichen direkt in Verbindung. Diese sind nicht die „digitalen Natives“, für die sie oft gehalten werden. Junges Alter garantiert nicht digitales Know-How, so leitende Fachkräfte und Expert:innen. Viel öfter seien junge Menschen „**digital Naives**“ (oder „**digital Illiteratives**“). Obwohl viele junge Menschen Smartphones oder Konsolen nutzen, wissen sie über diese oftmals nur oberflächlich, über PCs gar nicht Bescheid. Gründe sind das Fehlen von Endgeräten zu Hause und die selektive Nutzung von Apps und Smartphones, die an der eigenen Peer-Group orientiert ist (Protokoll 1/1, 84-86).

Hinsichtlich der **Erreichbarkeit** junger Menschen sind Fachkräfte oft herausgefordert, wenn nicht klar ist, wo sich junge Menschen digital aufhalten, wo diese das Auftreten von Fachkräften bzw. Aussendungen der Einrichtung wahrnehmen oder wie sie erreicht werden können: „Der Zugang ist generell sehr situationsabhängig. Manche Jugendliche kann man durch digitale Angebote gut erreichen, andere nicht. Das liegt zum Beispiel am Mangel an technischer Ausstattung oder Fehlen von technischem Know-how.“ (Protokoll 1/2, 46-48) Die Problematik hatte klarer Weise in Zeiten der Beschränkungen um COVID-19 noch eine höhere Relevanz, da hier junge Menschen entweder ausschließlich über digitale Medien oder, wie in einigen Fällen, gar nicht erreichbar waren.

Ein weiterer Punkt ist die Nutzungsweise des virtuellen Raumes durch Jugendliche. Sie verweben virtuell und analog in einer Art, die eine klare Trennung der beiden Sphären schwierig macht. Diese stete **Vermischung von Online-Offline** stellt Fachkräfte vor die Herausforderung, eine gänzlich andere Nutzungsweise digitaler Medien als die eigene verstehen zu lernen und auf diese einzugehen.

3.1.1.4 „Digital-Soziale“ Arbeit

Auf Ebene der digital-sozialen Arbeit selbst wurde im Stakeholder-Workshop zum einen die **Logik sozialer Medien** erwähnt, welche die Nutzung dieser zur Gradwanderung macht. Denn: gesehen wird, wer hoch bewertet oder oftmals „geliked“ wird. Dies funktioniert durch schnelle Online-Beantwortungszeiten und dauerhafte Verfügbarkeit der Fachkräfte auf online-Kanälen. In sozialen Einrichtungen mit vielen weiteren Hauptaufgaben kann dies oftmals nur durch Investition von privater Zeit als Arbeitszeit ermöglicht werden: „Ein wichtiger Punkt sind die Zeitsachen, wie weit man sich einlässt auf die Regeln. Folgt man den Regeln des Algorithmus, muss man allen Antworten möglichst schnell folgen. Inwiefern wollen wir das?“ (Protokoll 1/1, 112-114)

Damit ist die **Trennung von Beruf und Privatleben in zeitlicher Hinsicht** angesprochen. Oft verschwimmt die zeitliche Grenze zwischen Arbeit und Privatleben. So ist die Dialoggruppe vorrangig abends und am Wochenende erreichbar, während Mitarbeiter:innen tagsüber arbeiten. Über mehrere Kanäle wie etwa Messenger-Dienste gleichzeitig rund um die Uhr erreichbar zu sein, erschwert die Work-Life Balance. Pointiert brachte es eine Expertin auf den Punkt: „Das geht in vielen Bereichen so. Einerseits funktioniert Online-Arbeit, gleichzeitig kann es nicht sein, am Wochenende innerhalb von 10 min. auf eine Facebook-Anfrage zu antworten.“ (Protokoll 1/1, 114-116) Jüngere Angestellte der KiJuA sind laut leitender Fachkräfte dabei öfter bereit, fluide Arbeitszeiten in Kauf zu nehmen als Ältere (Transkript 1/1, 390-394). Vermuteter Weise sind es also besonders junge Fachkräfte der KiJuA, die von dem hier angesprochenen Thema betroffen sind. Die Trennung von Beruf und Privatleben hat noch eine zweite herausfordernde Facette: Die **Trennung der professionellen und privaten Person** im Online-Auftritt. Der allgemeine Konsens im Workshop war, dass der Betrieb von Social-Media-Accounts im Namen der Einrichtung, in dem sich die Fachkräfte in der Kommunikation nicht zu erkennen geben, für junge Menschen nicht ansprechend ist. Sie wollen mit Fachkräften direkt kommunizieren und auch wissen, wen sie „vor“ sich haben. Gleichzeitig ist es für die Fachkraft von Relevanz ihren privaten Bereich zu schützen und reflektiert aufzutreten (Transkript 1/1, 165-170). Wie viel kann in einem Auftritt der Einrichtung bzw. einem professionellen Online-Auftritt einer Fachkraft von persönlicher bzw. privater Seite gezeigt werden? Wo werden Grenzen zur Privatsphäre überschritten? Inwieweit können Fachkräfte in diesem Auftreten für junge Menschen auch Vorbilder im Online-Verhalten sein?

Aufgrund fehlender Entwicklung von **Online-Beratung in der KiJuA** ist diese generell noch eine Herausforderung für Fachkräfte, wenn sie damit in Berührung kommen. Wie dabei ein vertrauensvoller aber auch (technisch) sicherer Raum für junge Menschen geschaffen werden kann, ist für Fachkräfte oft nicht klar weshalb, trotz vieler Entwicklungen in diesem Bereich, Online-Beratung laut Meinung der

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

leitenden Fachkräfte hinsichtlich digital-sozialer Kompetenzen in der Arbeit noch ausgebaut werden kann (Protokoll 1/3, 202-205).

3.1.2 Welche Kompetenzen sind notwendig, um den neuen Anforderungen in der KiJuA gerecht zu werden?

In der Frage nach den digital-sozialen Kompetenzen, die für Beschäftigte der KiJuA relevant sind, nannten die Expert:innen des Workshops zahlreiche Kompetenzen aber auch praktisches Wissen, welches aus ihrer Perspektive für eine erfolgreiche digitale KiJuA notwendig ist. Im Anschluss an den Workshop wurden diese in persönliche Kompetenzen, soziale Kompetenzen und fachliche Kompetenzen eingeteilt sowie ihre gegenseitige Abhängigkeit aufgezeigt.

3.1.2.1 Persönliche Kompetenzen

Unter den persönlichen Kompetenzen wurde von leitenden Fachkräften und Expert:innen vor allem eine Affinität oder **Neugierde sowie Offenheit** zum Thema als entscheidend erachtet. Ist diese Grundvoraussetzung erfüllt, spielen andere Umstände, wie etwa das Alter der betreffenden Fachkraft oder ihre Grundkenntnisse, eine untergeordnete Rolle: „Wichtig [...] Offenheit, Neugier, »willingness to learn«. Bereitschaft zu Lernen ist extrem wichtig. Danach kommen die Details. Wir haben eine Kollegin, die ist über 60, wenn sie will, dann kann sie die Dinge. Die Offenheit und der Wille sind Grundvoraussetzung.“ (Protokoll 1/1, 223-226) Gleichzeitig wurde eine Offenheit gegenüber neuen Themen als Grundcharakteristikum der KiJuA im Allgemeinen beschrieben.

Eine weitere persönliche Kompetenz ist **Mut zum Scheitern**. Besonders im Zusammenhang mit digitalen Technologien ist ein Lernprozess im Sinne von „Trial-and-Error“ die Norm. In Phasen des Ausprobierens und Erprobens von Tools zusammen mit jungen Menschen ist daher eine erhöhte **Frustrationstoleranz** nötig (Protokoll 1/2, 106-108). Gerade in diesem Bereich kann das Gefühl der Selbstsicherheit, wie sie bei gewohnten Aktivitäten vorhanden ist, nicht aufrechterhalten werden (Protokoll 1/1, 433-435).

Die Fertigkeit der **Selbstreflexion** des eigenen Auftritts und des eigenen Wirkens in digitalen Formaten – ob nun auf Bild, Video oder Ton – ist ebenso von Bedeutung. Sich selbst mit den Augen anderer zu sehen, die eigene Wirkung wahrzunehmen und zu reflektieren hilft auch dabei, diese annehmen oder für den Umgang mit jungen Menschen in der (digitalen) Arbeit verändern und adaptieren zu können (Protokoll 1/1, 198-202).

3.1.2.2 Soziale Kompetenz

Unter soziale Kompetenzen für die digital-soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen fällt die **Kommunikationskompetenz online** bzw. im virtuellen Raum. Kommunikation in virtuellen Settings zu jungen Menschen herzustellen und damit auch online präsent sein zu können, ist eine Kompetenz, die für kurzen Austausch, die Terminvereinbarung eines Treffens vor Ort oder Ähnlichem genutzt werden kann (Protokoll 1/3, 166-179). Kommunikation folgt in virtuellen Räumen und in digitalen Kommunikationsformaten anderen Gesetzmäßigkeiten als die Kommunikation im physischen Raum. Es benötigt hier Kenntnis der Fachkräfte, wie mit den Eigenheiten der Kommunikation – in Gruppen, wie auch zwischen zwei Personen – in virtuellen Räumen umgegangen werden kann und soll.

3.1.2.3 Fachkompetenzen und methodische Kompetenzen

An oberster Stelle wurde unter den Fachkompetenzen das **Wissen um zentrale digitale Tools** bzw. digitale Medien und die Art der Nutzung dieser durch Kinder und Jugendliche genannt. Wo halten sich jungen Menschen online auf? Haben sie Smartphones oder Computer? Was nutzen sie und wozu? Welche Apps sind angesagt? Es geht hierbei also um Wissen für die grundsätzliche Orientierung in der digitalen Welt der Dialoggruppe.

Die **Grundbegrifflichkeiten**, wie funktioniert ein Computer, wie bediene ich ein Smartphone und wie gehen Kinder und Jugendliche damit um, ist die Basis, die für alle Fachkräfte relevant ist und aus folgendem Zitat hervorgeht: „Es benötigt fachliches Basis- und Grundlagenwissen, Grundkompetenzen im technischen Umgang zum Beispiel, wie wird ein Smartphone bedient, welche Medien werden benutzt, wie sind diese zu benutzen, wo kann man sich fachlich vertiefen, [...]“ (Protokoll 1/2, 92-95). Schließlich sollten Fachkräfte wissen, wo man sich im Notfall Hilfe holen kann. Besonders bei Themen wie Bullying, Mobbing oder Kompromittierung im virtuellen Raum ist es notwendig zu wissen, wie bzw. wo sich junge Menschen die angemessene Hilfe holen können (Protokoll 1/3, 142-146).

Wissen um **Datenschutz sowie rechtliche Aspekte** sind ebenso bedeutende Themen für die digitale KiJuA. Dabei kann eine Fachexpertise hier nicht in dem Bereich der KiJuA verortet werden, sondern muss als externe Ressource zur Verfügung stehen. Dennoch wurden von Expert:innen und leitenden Fachkräften, was das persönliche Verhalten im virtuellen Raum betrifft, gewisse Grundkenntnisse bezüglich des Datenschutzes und der sicheren Nutzung von digitalen Medien hervorgehoben, um sich selbst und die Einrichtung zu schützen (Protokoll 1/1, 217-220).

Medienpädagogische Kompetenz wurde als wichtig, aber im Grunde sehr vernachlässigt erwähnt (Protokoll 1/1, 444-445). Besonders für die OJA wird die Art und Weise, Medieninhalte an junge Menschen zu vermitteln und diese auch adäquat

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

mit ihnen zu reflektieren zu einer zentralen Kompetenz, die oftmals wichtig wäre: „Frage Medienpädagogik: Ist ein FIFA-Turnier und die Begleitung davon schon genug oder braucht es einen reflexiven Teil? Man spielt ein Spiel, was macht es mit einem, muss man es in einen gewissen Rahmen setzen, etc.“ (Protokoll 1/1, 422-424) Weitere Ideen und Best-Practice-Beispiele für den Bereich der OJA sowie mögliche Weiterbildungen zum Thema wurden hier von Expert:innen favorisiert (Protokoll 1/1, 414-417; 431-432).

Auf methodisch-fachlicher Ebene spielt, wie in den Anforderungen schon angeführt, die **Trennung zwischen Beruf und Privatleben** eine große Rolle. Zwei Kompetenzen sind dabei entscheidend: Die Ausbalancierung der Arbeits- und Berufszeit trotz Erreichbarkeit rund um die Uhr über verschiedenste Kommunikationskanäle (Diensthandy: Von Signal bis Instagram) sowie die Abgrenzung zwischen professioneller und privater Person im Online-Auftritt (Protokoll 1/2, 141-144). Workshopteilnehmende merkten dazu an, dass die Kompetenz zur Work-Life-Balance vor allem in jenen Einrichtungen eine Rolle spielt, wo keine klaren Regelungen bezüglich des Umgangs vorliegen.

3.1.3 Wo und wie funktioniert „digital-soziale“ Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in steirischen Einrichtungen?

3.1.3.1 Was funktioniert, was hilft?

Neben jenen Faktoren, die schon in den vorangegangenen Abschnitten als hilfreich für eine erfolgreiche „digital-soziale“ Arbeit mit Kindern und Jugendlichen erwähnt wurden, kamen im Verlauf des Workshop-Halbtages noch weitere Punkte zur Sprache.

Wie ein Teilnehmer betonte, ist der Aufbau digitaler Strukturen aufwändig, vor allem in die **Planung** darf dabei nicht zu wenig investiert werden: „[...] dass es sich bei digitaler Jugendarbeit um eine große Aufbauarbeit handelt, also ahm man muss sehr viel vorbereiten, man muss die Jugendlichen, also man muss sich überlegen wie man die Jugendlichen erreicht, man muss sie motivieren, auch das muss man alles da mitbedenken.“ (Transkript 1/1, 325-328) Wird dies nicht getan, gehen viele **zeitliche Ressourcen** in Trial-and-Error Versuche (Transkript 1/1, 363-367). Betont wurde des Weiteren eine offene **Haltung der Leitung** gegenüber dem Thema jedoch auch die Einsicht, dass nicht ein:e einzelne:r Mitarbeiter:in für den Bereich des digitalen zur Verfügung stehen kann: „Ahm was auch ganz wichtig ist oder was wünschenswert wäre ist, dass eben auch von den Führungskräften Verständnis vorherrscht, dass man als Mitarbeiter nicht alles können kann.“ (Transkript 1/1, 331-333)

Auch die Unterstützung von Jugendlichen selbst hat in der Umstellung auf digitalen Betrieb während COVID-19, vor allem in den Jugendzentren, sehr geholfen: „[...] in

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

der Umstellung jetzt auch nochmal auf diesen wirklich intensiven Digitalbetrieb, Unterstützung durch Jugendliche.“ (Transkript 1/1, 374-375)

Schlussendlich wurde die **Vernetzung** verschiedener Einrichtungen miteinander betont, die allerdings, so die Einschätzung, in der Steiermark grundsätzlich gut funktioniert (Protokoll 1/2, 119-120).

3.1.3.2 Was funktioniert (noch) nicht, was ist in Entwicklung?

Unter dem Aspekt „was funktioniert (noch) nicht“ wurde die überlegte **Verteilung von Ressourcen** für digitale Arbeit über die verschiedenen Einrichtungen diskutiert. Diese sollten zwar allen zur Verfügung stehen, es sollte jedoch auch bedacht werden, welche Einrichtungen viel davon nutzen:

„[...] oder in der [Stadt] ist auch, ich mein da gibt es welche, die [zusätzlich zum Normalbetrieb] digital viel tun und [andere, die] digital wenig tun, aber die Ressourcen kriegen trotzdem alle die gleichen, gleich viel. Also ich denke mal, da muss man schauen, dass man eine gute Basis hinkriegt, dass die die gut arbeiten noch besser arbeiten können und die anderen ein bisschen aufholen noch.“ (Protokoll 1/2, 568-571)

Das Angebot einer Spielekonsole in einem Jugendzentrum wurde ebenso als Trend zur digitalen Arbeit hin aufgegriffen, die aber nicht bei einem reinen Spieleangebot ohne Reflexion mit den Jugendlichen stehenbleiben darf: „Wo wir einerseits recht kritisch waren, zu sagen okay, wenn es jetzt irgendwie im Jugendzentrum dabei aufhört die Spielkonsole mit FIFA zu haben und die Kids spielen so gerne FIFA, weil das haben sie nicht daheim, und das ist es dann auch, dann ist das ein wenig zu wenig.“ (Transkript 1/1, 268-270)

Ebenso wurde die Absenz von klassischen Themen wie Sucht oder Abhängigkeit in Bezug auf digitale Medien kritisiert. Gerade bei Glücksspielen, Minitransaktionen oder Internetkäufen betreffen diese Themen auch verstärkt junge Menschen, weshalb dieser Bereich in der KiJuA mehr diskutiert werden sollte (Protokoll 1/3, 60-63).

3.1.4 Weitere Ergebnisse

3.1.4.1 Unterschiede und Gemeinsamkeiten OJA – KiJH

Die KiJH weist eine leichte Entwicklungsverzögerung in digitalen Belangen auf:

„[...] im stationären Kinder- und Jugendhilfebereich ist es doch nochmal etwas Anderes. Also da gehen die Mitarbeiter:innen schon mit einem anderen Selbstverständnis gegenüber dem Digitalen quasi in ihr Arbeitsfeld, als es vielleicht in der offenen Kinder- und Jugendarbeit schon ist. [...] gibt's glaube ich in stationären Bereichen schon vielleicht das eine oder andere Mal mehr

noch, ja, Nachholbedarf, oder [man] geht weniger gern auf diese Themen ein.“
(Transkript 1/1, 121-127)

Der hier geäußerten Wahrnehmung wurde an dieser Stelle von den anderen Teilnehmenden des Workshops nicht widersprochen. Die Differenz erklärt sich aus den unterschiedlichen Arbeitsweisen der KiJH und der OJA, die Fachkräften in der OJA mehr Spielraum gestattet als dem stationären Bereich der KiJH, die sich mit dem Thema in ernsthafterer und erzieherischer Weise auseinandersetzen muss (Transkript 1/1, 129-134). In weiterer Folge werden die Überlegungen auf die mobile KiJH ausgedehnt: „[...] auch in der mobilen Kinder- Jugendhilfe ist das nicht so verankert, das Verständnis, dass digitale Kompetenzen wichtig sind in der Arbeit.“ (Transkript 1/1, 138-139) Sowohl in der mobilen als auch der stationären KiJH setzen sich also weniger Fachkräfte mit digitalen Technologien auseinander, nicht zuletzt aufgrund der fehlenden Leichtigkeit, mit der das Thema im Arbeitskontext behandelt werden kann.

3.1.4.2 Unterschiede und Gemeinsamkeiten Stadt – Land

Der Unterschied zwischen städtischen oder ländlichen Einrichtungen der KiJuA in Bezug auf digital-soziale Arbeit wurde von den Expert:innen des Workshops als nicht ausschlaggebend eingeschätzt. Dies lässt sich an einer beispielhaften Wortmeldung eines Experten darstellen: „[Das] Klientel und [die] Diversität des Klientels ist ein Unterscheidungspunkt und das hat auch oft Auswirkungen auf digitale Themen, aber nicht so grundlegend, dass man sagt, Digitalisierung ist da oder dort mehr Thema.“ (Protokoll 1/1, 402-404)

Unterschiede ergeben sich aufgrund anderer Faktoren und Umstände, und nicht so sehr daraus, ob eine Einrichtung der KiJuA am Land oder in einer Stadt liegt, denn auch am Land gibt es Best-Practice-Beispiele der digitalen KiJuA. Gleichzeitig befinden sich viele der Einrichtungen in den Bezirksstädten, womit meist ein zumindest kleinstädtischer Hintergrund der Einrichtung sowie der Klient:innen besteht (Protokoll 1/1, 394-397).

3.2 Fokusgruppen-Interviews: Perspektiven aus der Praxis

Die drei Fokusgruppen mit Fachkräften der KiJuA waren im Format von fünf bis sechs Personen als geleitetes Gruppeninterview geplant. In der Durchführung wurde ein Online-Format gestaltet, um die Fokusgruppeninterviews im Zeitraum März 2021 ohne physischen Kontakt im Sinne der Bestimmungen der Bundesregierung zur Vermeidung der Verbreitung von COVID-19 durchführen zu können.

Die Interviews fanden schlussendlich am 09.03., 18.03. und 25.03. 2021 per Videokonferenz auf Microsoft Teams im zeitlichen Rahmen von je zwei Stunden statt. Insgesamt nahmen 16 Fachkräfte an den Fokusgruppeninterviews teil, wobei

an den ersten beiden jeweils fünf und an der letzten Veranstaltung je sechs Personen teilnahmen. Für die Fokusgruppen war eine Mischung von Fachkräften der KiJH sowie der OJA vorgesehen, zehn Fachkräfte kamen daher aus der OJA, sechs aus der KiJH, wovon neun Männer und sieben Frauen waren. Eine Teilnahme an den Fokusgruppen wurde via E-Mail sowie in facheinschlägigen Formaten beworben⁵. Begleitend dazu wurden, in Anlehnung an ein Schneeballverfahren, Fachkräfte ausgewählt, welche die Stichprobe hinsichtlich der Merkmale Geschlecht und Alter sowie der Zugehörigkeit zu Fachbereichen und Einrichtungen ausglich. Dadurch wurde die größtmögliche Variation der Merkmale in der Stichprobe gewährleistet.

Das Ziel der Fokusgruppeninterviews war es, Fachkräfte der KiJuA zu folgenden Themen zu befragen:

- In welchen Bereichen arbeiten Fachkräfte der KiJuA digital?
- Welche (neuen) Anforderungen an Beschäftigte in der digital-sozialen Arbeit gibt es?
- Was sind notwendige Kompetenzen, um diesen Herausforderungen gerecht zu werden?

Die Fokusgruppen wurden aufgezeichnet, transkribiert und mit Hilfe von MaxQDA inhaltsanalytisch nach Kuckartz (2018) ausgewertet. Dabei kam ein induktives Verfahren der strukturierenden Inhaltsanalyse nach Kuckartz zur Anwendung, bei dem die Kategorien zum größten Teil aus dem Material selbst gewonnen wurden⁶. Die Erarbeitung des Codebaums am Material wurde, für jede Fokusgruppe, von mehreren Personen des Forschungsteams unabhängig voneinander vorgenommen. Danach wurden die Codierungen in einem verschränkenden Prozess zusammengeführt und das restliche Material nochmals geprüft bzw. ausgewertet. Im Folgenden werden die Ergebnisse der Fokusgruppen als Antworten auf die erwähnten Fragen dargestellt.

3.2.1 In welchen Bereichen arbeiten Fachkräfte digital?

Ein großer Bereich der digitalen Arbeit für Fachkräfte der KiJuA ist die **Öffentlichkeitsarbeit bzw. die einseitige Informationsweitergabe** zu Veranstaltungen, Öffnungszeiten und Angeboten der Einrichtung. In den meisten Fällen gibt es dafür einen oder mehrere Einrichtungssaccounts auf **Social-Media-Plattformen**. Die Bekanntmachungen inkludieren kurze Textbeiträge, grafische

⁵ Am Sozialraumdialog, dem JuZ-Frühstück, an Teammeetings von Einrichtungen durch die Praxispartner:innen, per E-Mail über die Verteiler der Sozialraumkoordinator:innen der KiJH.

⁶ Einige Konzepte wurden allerdings aus dem Stakeholder-Workshop in die Analyse übernommen und bilden den kleineren, deduktiven Teil der Analysekatégorien.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Beiträge und Videos mit Infos und Hinweisen für junge Menschen und andere Zielgruppen:

„Und wir haben dann vor Corona schon angefangen auch einen Instagram-Account und einen Facebook-Account zu erstellen, [...] also unsere Zielgruppe ist von 14 bis 21. Und Facebook ist schon eigentlich ziemlich tot, das Medium nutzen wir eher so für Partner:innen, für ja Leute die uns, also für Erwachsene einfach, die sich auch informieren wollen, über was wir so tun.“ (Transkript 2/3, 28-34).

In den Arbeitsbereich der **Kommunikation und Kontaktpflege** fällt die direkte Kommunikation mit jungen Menschen über digitale Kanäle. Die Tools und Programme, welche hier verwendet werden, sind zahlreich und umfassen **Videokonferenz-/Videotelefonie-Tools, Messenger, Chatdienste** u.Ä.

Wiederholter oder regelmäßiger Kontakt mit einzelnen Kindern bzw. Jugendlichen oder in Gruppen dient hierbei dem Aufbau, meist aber der Pflege und dem Erhalt von Kontakten in virtueller Form.

Beratung wird in der KiJH und im Streetwork geleistet. Während Streetwork offiziell Beratung für Jugendliche anbietet, ist in Jugendzentren der Steiermark die Beratung grundsätzlich nicht stark verankert und kann nur in einigen Jugendzentren dezidiert angeboten werden. Trotzdem finden Beratungsgespräche in allen Jugendzentren statt.⁷ **Online-Beratung** war bis jetzt vor allem im Streetwork immer wieder Thema, ist jedoch ein Bereich, der in der praktischen Implementierung noch nicht völlig ausgereift ist. Dies gilt in höherem Maße für standortbezogene OJA und die KiJH, die z.T. während Corona auch erste Versuche in die Online-Beratung wagten (Transkript 2/2, 325-327).

Die **medienzentrierte Arbeit** meint die Auseinandersetzung von Fachkräften mit einem digitalen Tool oder einer Online-Plattform bzw. Social-Media-Seite zusammen mit jungen Menschen. Ziele und Inhalte sind hier sehr unterschiedlich. Ein wichtiger Bereich ist hier die Unterstützung von Jugendlichen im Umgang mit Computern, etwa zur Erstellung eines Lebenslaufes (Transkript 2/3, 1009-1012, 1019-1023). Medienzentrierte Arbeit kann neben technischen Kompetenzen auch andere Ziele haben, wie die Vermittlung technisch-inhaltlicher Kompetenzen (z.B. Wie schütze ich meine Privatsphäre auf Instagram?), medienpädagogische Arbeit (z.B. Reflexion der Wirkung von digitalen Spielen) oder einfach gemeinsam etwas auszuprobieren (z.B. ein Programm gemeinsam zu erkunden, ohne ein konkretes Ziel zu haben).

Kreativ-transformative Arbeit bezieht sich auf das Vermitteln von Kompetenzen zur kreativ-transformativen **Gestaltung des digitalen Raumes**. Hier geht es um Coding/Hacking, Videoschnitttechnik oder die selbstständige Gestaltung von

⁷ D.h. Jugendliche werden mit ihren Anfragen nicht abgewiesen, auch wenn offiziell keine psychosoziale Beratung im sozialarbeiterischen Sinne angeboten wird.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Websites, Blogs und Podcasts. Im Grenzbereich liegen digitale Fotografie und Printtechniken (Transkript 2/3, 524-527).

Ein weiteres Tätigkeitsfeld ist **Gaming**. Damit ist meist das Online-Spielen, bei dem alle Teilnehmenden über ihr eigenes Endgerät verbunden werden, gemeint. Oft wird aber auch offline, zusammen in einem Raum mit einem digitalen Tool (z.B. Playstation) abwechselnd oder simultan gespielt. In manchen Projekten wurden hier sogar Turniere ausgetragen, wie in den Fokusgruppen berichtet wurde (Transkript 2/2, 21-25).

Die Metaebene der digitalen KiJuA ist die **Digital-Policy-Arbeit**. Hier geht es um teaminterne Arbeit, die sich darauf bezieht, den Umgang mit sowie die Förderung und Auslegung von digitaler KiJuA in der Einrichtung zu reflektieren, definieren oder generell weiterzuentwickeln sowie den eigenen Auftritt/Kommunikation nach außen diesbezüglich zu gestalten. In den Fokusgruppeninterviews wurde überraschenderweise wenig hierzu berichtet. Eine Fachkraft berichtete jedoch von einer internen Posting-Agenda:

„Und ja, das hat sich so weiterentwickelt, dass wir im Dezember, also haben wir so eine AG-Web gestartet, also so eine Arbeitsgruppe, die sich in unserem Team rein auch um das kümmert, das sind bei uns 4 Personen drinnen und dann wurde ein [...] "Prima-Power-Posting-Plan" erstellt, [...] zu welchem Thema wollen wir uns äußern, kümmern.“ (Transkript 2/3, 46-51)

Der Arbeitsbereich **digital-analoger Aktivitäten** entstand unter dem Einfluss der Beschränkungen rund um Corona. Während rein digitale Aktivitäten aufgrund der Online-Übersättigung für junge Menschen ab 2021 kaum mehr attraktiv waren, entwickelten einige Fachkräfte Aktivitäten, die **physische Tätigkeiten mit digitalen Elementen** verbanden. Zu erwähnen sind hier etwa gemeinsame Fitness-Aktivitäten, welche Jugendliche zu Hause mitmachen konnten, gemeinsame gesunde Jausen oder auch eine Online-Offline-Schnitzeljagd mit anschließender Preisvergabe (Transkript 2/2, 32-36, 41-43).

3.2.2 Welche Herausforderungen bestehen in der Digital-Sozialen Arbeit für Fachkräfte?

3.2.2.1 Aneignen von neuem Wissen und Skills

Am Beginn steht in der digital-sozialen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen oft die Herausforderung, selbst **auf dem neuesten Stand zu sein** (Transkript 2/1, 305-309). Obwohl immer wieder etwas Neues dazugelernt werden muss, ist der Aneignungsprozess an sich nicht die eigentliche Herausforderung, sondern die Menge an kurzlebigen Neuerungen, die auf dem Sektor in kurzer Zeit angehäuft werden. Hier stehen Fachkräfte immer wieder vor der Herausforderung, eine

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

„**Kosten-Nutzen“-Abwägung** hinsichtlich des Aufwands und der Dauer des Nutzens vorzunehmen und immer wieder neu zu lernen:

„Und 1991 haben wir in Österreich Internet bekommen, das war ungefähr doppelte Faxgeschwindigkeit, so habe ich dann mailen gelernt und ich eben dadurch habe ich dann die vielen Jahre hindurch immer wieder die Updates erlernen können [Lachen] sage ich einmal, weil sonst wäre mir das ehrlich gesagt, heute weit schon zu viel ja.“ (Transkript 2/2, 1291-1295)

Auf diese Schnellebigkeit wird in Abschnitt 3.2.2.3 noch einmal eingegangen. Ein weiterer Aspekt wurde hier in ergänzenden Diskussionen zur Auswertung der Fokusgruppen mit den Praxispartner:innen sichtbar. Jugendliche oder generell Klientel der Sozialen Arbeit können sich kein lizenziertes Windows bzw. MS-Office-Paket leisten. Ein Umdenken von Fachkräften zur Nutzung von OpenSource oder Freeware wäre wünschenswert und langfristig sinnvoll. Die Verwendung von freier Software sollte schon in der Ausbildung verankert werden.

3.2.2.2 Erhalt einer professionellen Haltung

In einigen Situationen ist es für Fachkräfte herausfordernd, die gewohnte, professionelle Haltung aufrechtzuerhalten. Dies passiert vor allem in zwei Momenten: Einerseits tragen digitale Tools dazu bei, dass eine **Abgrenzung der Arbeitszeit** von der Freizeit schwierig wird. Junge Menschen melden sich auch mal am Wochenende oder am Feierabend bei Fachkräften. Das ist in Notfällen gut, jedoch sind die Übergänge fließend. In einigen Fällen herrscht hier keine klare Vorgabe der Leitung, was die Situation erschwert. Andere Fachkräfte, die hier mehr Routine besitzen bzw. in der Trennung durch eine klare Vorgabe der Leitung profitieren, haben in diesem Bereich keine Schwierigkeiten (Transkript 2/1, 1117-1120).

Andererseits tragen Bedenken hinsichtlich des **Datenschutzes** immer wieder zu Konflikten in der professionellen Rolle von Fachkräften bei. Dies ist auf Unklarheiten und Graubereiche im rechtlichen Bereich oder auf Unkenntnis des vollen Umfangs der Datenschutzgrundverordnung zurückzuführen. In manchen Fällen ist für Fachkräfte nicht klar, ob sie mit einer bestimmten Vorgehensweise korrekt handeln würden. Ein Beispiel: „Das heißt, folgen wir Jugendlichen überhaupt, dürfen wir, sollen wir Jugendlichen auf Instagram überhaupt zurückfolgen, weil wenn unseren Account dann jemand anschaut, dann sieht der Account [...] diesen Jugendlichen.“ (Transkript 2/3, 349-352) Gerade diese alltäglich scheinenden Dinge auf Social Media und Co. stellen hier Fachkräfte vor eine für sie oft nicht auflösbare Herausforderung.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

3.2.2.3 Strukturelle Anforderungen & Rahmenbedingungen

Auf struktureller Ebene stellt die **schnelle Entwicklung** in der Kommunikationstechnologie sowie die Schnelllebigkeit von Internetphänomenen die Fachkräfte vor die Herausforderung, in kurzen Zeiträumen immer wieder schnell auf neue Trends eingehen zu müssen (Transkript 2/1, 524-529) (siehe dazu auch Strukturelle Anforderungen und Rahmenbedingungen, 3.1.1.1).

Eine weitere strukturelle Komponente ist jene der **Datenschutzgrundverordnung**, die schon im vorigen Abschnitt erwähnt wurde. Fachkräfte sind hier auf Unterstützung von Expert:innen angewiesen, um sich in bestimmten Bereichen abzusichern. Um mit Klient:innen in virtuellem Kontakt zu bleiben, stehen Fachkräfte oft vor der Wahl, deren bevorzugte, jedoch datenschutzrechtlich oft fragwürdigen Kanäle zu verwenden, oder den Kontakt zu verlieren.

3.2.2.4 Anforderungen auf Ebene der Teams und Organisationen

Innerhalb der Teams stehen Fachkräfte oft vor der Herausforderung, bestimmte **Auflagen der Behörden** erfüllen zu müssen, die wiederum auf die digitale Arbeit Einfluss nehmen. Damit ist die Erwartung an die OJA angesprochen, Jugendliche auch im virtuellen Raum zu erreichen. Nicht immer jedoch wollen Fachkräfte und Jugendliche, dass Erstere in die (virtuellen) Freiräume junger Menschen eindringen, was die Arbeit zu einer Gratwanderung macht (Transkript 2/1, 327-334). Auch auf Ebene der KiJH sind die Auflagen der Behörden manchmal eine Herausforderung: „Auch wieder mit den Restriktionen natürlich der [Behörde], was dürfen wir, was dürfen wir nicht, welche Möglichkeiten haben wir diese Projekte online zu konzipieren und wie erreichen wir dann die Jugendlichen.“ (Transkript 2/3, 297-299) Die Verankerung der KiJuA im virtuellen Raum vonseiten der Behörden beschäftigt hier OJA und KiJH gleichermaßen.

3.2.2.5 Anforderungen Digital-Sozialer Arbeit

Manche Herausforderungen erwachsen aus den **Eigenheiten sozialer Situationen in digitalen Settings**. Diese sind in der OJA vor allem in Gruppensettings (Gruppenchats) zu bemerken: „Der Jugendliche stellt eine Frage, ein Satz, dann gibt's zweihundert Nachfragen, ob man das eh wohl richtig versteht oder so verstanden hat und der andere vielleicht das falsch verstanden hat, [...]. Letzten Endes nach einer halben Stunde kommt man dazu, dass man sagt, so jetzt wissen wir beide, von was wir reden, und dann geht was weiter.“ (Transkript 2/2, 507-511) Hier wird das Fehlen der audiovisuellen Kommunikationsebene evident. Besonders im Falle von jungen Menschen mit Migrationsbiografie fehlen oftmals Deutschkenntnisse, worauf diese sich in Gruppensettings gar nicht zu Wort melden. Dieser Befund erinnert an die Ergebnisse des Stakeholder-Workshops, wo über

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

genau diese Herausforderung als die „Anforderungen von Online-Kommunikation“ diskutiert wurde (Abschnitt 3.1.1.4).

3.2.2.6 Herausforderungen auf Ebene der Kinder und Jugendlichen

Eine große Herausforderung auf Ebene der Kinder und Jugendlichen ist die **Erreichbarkeit** im virtuellen Raum. Besonders in der OJA aber auch auf Seiten der KiJH wurde in allen Fokusgruppen auf diesen Punkt hingewiesen. Im Extremfall wird diese Hürde nicht genommen und schränkt somit die Arbeitsmöglichkeiten auf dieser Ebene ein (Transkript 2/3, 301-304).

Damit in Zusammenhang stehen die **Verfügbarkeit von Endgeräten** in den Familien sowie die Kenntnisse im Umgang mit digitalen Technologien der Kinder und Jugendlichen selbst. „[...] weil das glaube ich schon auch, dass also Jugendliche haben zwar einen großen Zugang zum Internet, aber nicht unbedingt immer zu den Endgeräten und auch nicht unbedingt immer das Wissen und die Kompetenz [...]“ (Transkript 2/3, 536-538) Fachkräfte beschrieben dabei einen „**Digital Divide**“ zu Familien mit Migrationshintergrund (Transkript 582-584). Wie wichtig digitale Skills von Kindern und Jugendlichen für die digitale KiJuA wirklich sind, wurde von den Fachkräften jedoch unterschiedlich interpretiert (Transkript 577-578).

Ein weiterer Aspekt bei Kindern und Jugendlichen ist die Notwendigkeit, diesen in vielen Fällen nicht nur technische Fähigkeiten, sondern auch ein Verständnis zu einem **medienadäquaten Umgang** zu vermitteln. Dies betrifft vor allem Verhalten im virtuellen Raum, welches junge Menschen selbst schützt und sie keinen negativen Einflüssen aussetzt bzw. die Reflexionsgrundlage bei ihnen schafft, sich dieser Einflüsse bewusst zu sein. In anderen Fällen hat die medienpädagogische Arbeit positive Inhalte, die ebenso an Kinder und Jugendliche vermittelt werden sollen (Transkript 2/3, 1012-1014).

3.2.2.7 Ressourcen

Wie auch schon in den Ergebnissen des ersten Stakeholder-Workshops standen in den Fokusgruppen die Ausstattung mit Hardware, aber auch die Arbeitszeit für digitale Tätigkeiten im Zentrum der Diskussion.

Arbeitszeit fehle dabei meist für die Einarbeitung in relevante Bereiche (Transkript 2/1, 479-482). Hier zeigt sich in der Reflexion der Fokusgruppenergebnisse mit den Praxispartnern, dass die Jugendzentren gegenseitig eine große Stütze während der Coronapandemie waren. Vor allem konnte auf die Erfahrung von jenen Jugendarbeiter:innen zurückgegriffen werden, die schon vor der Pandemie viel (private) Zeit in die digitale Jugendarbeit investiert hatten.

Neben der Einarbeitung bereitet auch die **Betreuung der Online-Medien**, die für junge Menschen bespielt werden, viel zeitlichen Aufwand. Hierbei waren sich

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Fachkräfte einig, es sei besser, sich auf wenige zentrale Kanäle zu konzentrieren, um eine möglichst hohe Reichweite mit geringem Aufwand zu erzielen (Transkript 2/1, 336-338).

Sehr intensiv wurde auch über die **technische Ausstattung** gesprochen. In einigen Einrichtungen führte die Zeit der Coronapandemie zu einer Verschärfung diesbezüglich: „Es läuft bei uns eigentlich zu Hause im Homeoffice alles über private Geräte. Wir haben keine Laptops zur Verfügung gestellt bekommen oder Computer.“ (Transkript 2/1, 582-84) Andere Fachkräfte berichteten von Verbesserungsschritten, da sie im Zuge der Pandemie mit technischen Ressourcen gut ausgestattet wurden (Transkript 2/1, 553-557).

3.2.3 Einflüsse durch die COVID-19 Pandemie

Die generelle Herausforderung in Bezug auf die Corona-Beschränkungen war die Umstellung des Betriebes auf **Online-Betrieb**. Neben Gesprächs- und Interviewformaten, die in Bereichen der KiJH unter diesen Umständen neu entworfen wurden, bestand auch auf der Seite der OJA die Herausforderung, bekannte Formate und Aktivitäten mit jungen Menschen in eine virtuell-vermittelte Form zu überführen oder diese vorübergehend ersetzen zu müssen: „Teilweise in Telefonkonferenzen, wenn es eine zu große Anzahl angenommen hat, da haben wir sozusagen so wie eine Hybridveranstaltung gemacht, zu dritt haben wir uns die auf Helferseite, Helferinnenseite per Video gesehen und der Vater war telefonisch zugeschaltet.“ (Transkript 2/1, 114-118)

Ein weiterer Effekt der Corona-Pandemie war die durchgehende **Steigerung der digitalen Betreuungsarbeit** der Einrichtungsaccounts in Zeit und Intensität in allen Bereichen der KiJuA.

Eine Veränderung war auch die erschwerte **Erreichbarkeit der Jugendlichen** durch die OJA während der Pandemie. Diese waren oft auf digitalem Wege entweder nicht erreichbar oder aus einer Überreizung an Bildschirmzeiten kaum mehr virtuell aktiv (Transkript 2/2, 384-386). Auch in verschiedenen Projekten der KiJH war eine ähnliche Entwicklung zu beobachten (Transkript 2/2, 84-88).

Gleichzeitig wurden während der Pandemie auch neue Tools und Plattformen entdeckt, die zu neuen Routinen des gemeinsamen Treffens von Fachkräften und jungen Menschen geführt haben (Transkript 2/2, 234-239). Im Grazer Raum hat sich, nach langer Vorarbeit weniger einzelner Jugendarbeiter:innen, das aus der Gaming-Szene bekannte Tool „**Discord**“ in der Kommunikation mit Jugendlichen durchgesetzt und kann als Best-Practice-Beispiel genannt werden.

Online-Beratung wurde in der COVID-19 Pandemie auch in der standortbezogenen OJA sowie in der KiJH relevant. Viele Beratungsgespräche mussten in der KiJH in den virtuellen Raum verlegt werden (Transkript 2/2, 325-327). Zusätzlich wurden in

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

der KiJH auch viele Gruppentreffen von Kindern sowie auch Eltern virtuell durchgeführt.

Digital-analoge Aktivitäten entstanden während der Pandemiezeit in der KiJuA um rein digitale Angebote wieder mit analogen Aspekten anzureichern. Trotzdem konnten diese den fehlenden, physischen Kontakt zu den Peers sowie den Fachkräften nicht kompensieren, weshalb immer wieder betont wurde, „[...] dass der digitale Betrieb einen analogen auf keinen Fall ersetzen kann.“ (Transkript 2/1, 34-35)

Die Herausforderung, die Arbeitszeit von der Privatzeit durch ständige Erreichbarkeit auf digitalen Kanälen zu trennen, wurde während der Pandemie noch größer aufgrund der Vermischung von **Arbeits- und Privatzeit im Homeoffice** (Transkript 2/1, 289-292). Die vermehrte Nutzung von privaten Geräten führte wiederum zu einer Gratwanderung zwischen persönlichem und professionellem Auftreten in der Arbeit (Transkript 2/3, 108-113).

Auch das Thema **Datenschutz** war schwierig: Um mit jungen Menschen in Kontakt zu bleiben, wurden während COVID-19 viele Medien genutzt, welche auch von jungen Menschen selbst verwendet werden, wie etwa WhatsApp. Einige Fachkräfte äußerten hier Bedenken, da die Verwendung dieser Programme nun unumgänglich, jedoch aus Sicht des Datenschutzes nicht legitim ist (Transkript 2/1, 95-105).

In Bezug auf die **Erreichbarkeit der Jugendlichen** gestaltete sich die Situation im Frühjahr 2021 ganz besonders schwierig, da hier die Online-Kommunikation zum Teil die einzige mögliche Form zur Kontaktaufnahme war. Besonders in der OJA wurde eine Abnahme der Kontakte und der Teilnahme an Aktivitäten bemerkt, die auf eine allgemeine Bildschirmübersättigung der jungen Menschen zurückgeführt wurde (Transkript 2/2, 319-323).

Neben diesen negativen Einflüssen wurden auch **positive Auswirkungen** der Entwicklung der letzten Monate diskutiert, wie etwa die technische Nachrüstung in einigen Einrichtungen, die erleichterte Terminvereinbarung und -einhaltung mit Klient:innen (Transkript 2/1, 110-115) oder die Entstehung digitaler Zugangsmöglichkeiten zu Jugendzentren, die von Jugendlichen überregional genutzt werden können, ohne durch Mobilitätsprobleme eingeschränkt zu sein (Transkript 2/2, 224-253).

3.2.4 Kompetenzen

Die Fachkräfte wurden im zweiten Teil der Fokusgruppeninterviews danach gefragt, welche Kompetenzen in der digitalen KiJuA notwendig sind, um den Herausforderungen zu begegnen.

In der Beantwortung der Frage bezogen sich die meisten Fachkräfte vor allem auf persönliche Kompetenzen und hier auf „**professionelle Offenheit und Neugierde**“. Da die Offenheit neuen Themen gegenüber sowie die Neugierde, was junge

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Menschen bewegt, als Charakteristikum der gesamten KiJuA gesehen wurde, ist diese Grundeinstellung für die Fachkräfte das entscheidende Merkmal, welches über Erfolg oder Misserfolg der digitalen KiJuA entscheidet (Transkript 2/3, 916-921). Aus der weiteren Diskussion notwendiger Kompetenzen muss die Fachkompetenz **Grundkenntnisse im Umgang mit digitalen Technologien** wie Smartphone und Computer sowie Internet genannt werden. Grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit dem Computer ermöglichen etwa die Urlaubsvertretung einer:s Kolleg:in: „[...] es muss prinzipiell in jeder Einrichtung nicht jeder wirklich alles können, aber zumindest so dass man Urlaubsvertretung oder sonst was machen kann [...]“ (Transkript 2/2, 1070-1074).

Neben dieser grundlegenden Kompetenz im EDV-Umgang ist auch ein **Basiswissen** über die aktuellen Apps, Social-Media-Plattformen und andere **Formate**, die von Kindern und Jugendlichen genutzt werden, relevant. Dies dient nicht zuletzt dazu, schnell mit jungen Menschen auf einer gemeinsamen Basis anknüpfen zu können (Transkript 2/3, 1195-1198).

Die fachlich-methodische **Kompetenz zur Selbsthilfe** im Umgang mit digitalen Tools werden ergänzt durch die Möglichkeit, Hilfe von Expert:innen von außerhalb holen zu können, falls dies notwendig sei (Transkript 2/1, 948-965; 2/2, 1084-1109; 3/2, 1060-1070).

3.2.5 Erwerb von digitalen Kompetenzen

Wie haben die Teilnehmenden der Fokusgruppen ihre Kompetenzen für digitales Arbeiten erworben? Die Beantwortung dieser Frage fiel sehr unterschiedlich aus und zeigte viele Facetten des eigentlichen Lernprozesses von Fachkräften der KiJuA. Aller Anfang ist die **schulische Laufbahn** sowie in weiterer Folge für einige die **Fachhochschule bzw. Universität**, wo Fachkräfte wenig hinsichtlich digitaler Kompetenzen lernten, obwohl erste hilfreiche Fertigkeiten, wie etwa das Schreiben mit dem Zehn-Finger-System oder der ECDL-Führerschein bei manchen jüngeren Fachkräften schon gelehrt und gelernt wurden (Transkript 2/2, 1202-1208; 3/2, 1226-1230). Auch auf der Universität waren grundlegende digitale Kompetenzen kein Thema, vieles musste autodidaktisch gelernt werden. Auch in der **Berufsausbildung** waren digitale Themen nicht vorhanden. Im tertiären Bildungssektor wird erst in den letzten Jahren stärker versucht, Digitalisierung in der Ausbildung zu verankern.

An erster Stelle eigneten sich Fachkräfte diese Dinge im Lernen durch **Ausprobieren** in der Arbeit sowie **durch Unterstützung von Kolleg:innen** an. Letztere wurde sogar im Besonderen hervorgehoben und hat auch während der Corona-Beschränkungen einen großen Teil des Kompetenzerwerbs abgedeckt (Transkript 2/2, 920-921). Neben der Unterstützung von Kolleg:innen aus dem eigenen Team wurde auch die **Vernetzung** über Einrichtungsgrenzen hinaus sehr

hervorgehoben: „Auch wenn man gut vernetzt ist [...] dieses gegenseitige Helfen ist glaube ich eh auch ganz wichtig, und eben nicht nur dieses "Ich denke nur für meine Einrichtung", sondern wir sind alle füreinander da, auch einrichtungsmäßig und sollten uns unterstützen.“ (Transkript 2/2, 707-714)

Ein zusätzlicher Aspekt des Kompetenzerwerbes in der Arbeit war das **Erlernen durch und mit Jugendlichen** selbst. Besonders in der OJA wurde dies als sehr wichtig erachtet. Die Chance für die jungen Menschen, hier auch einmal an Erwachsene etwas aus ihrer alltäglichen Welt weitergeben zu können, die sich dafür interessieren, wurde als zusätzlicher Gewinn in dieser Situation dargestellt (Transkript 2/1, 508-515).

Autodidaktisches Lernen ist Investition von privater Zeit, die über den Arbeitskontext hinaus dem Kompetenzerwerb gewidmet wird. Eine Beschäftigung mit digitalen Inhalten im Rahmen der KiJuA ging in allen Fällen mit einem zumindest kleinen bis teils großen Einsatz privater Zeit einher, je nachdem, ob eine kleine Aktivität mit Jugendlichen für einen Nachmittag oder der Aufbau einer digitalen Struktur in der Einrichtung geplant war (Transkript 2/1, 474-482).

Während der Pandemie wurden zum Teil Zeitressourcen in der Arbeit frei, da Einrichtungen nicht physisch geöffnet waren. Dies ermöglichte mehr arbeitsbezogene Beschäftigung mit digitalen Technologien zur Aufrechterhaltung des Betriebes, gleichzeitig stiegen die Anforderungen an die Fachkräfte diesbezüglich. Öfter wurden **Weiterbildungen** besucht, **Expert:innenworkshops** in der Einrichtung abgehalten, da der gesamte Einrichtungsbetrieb „auf online“ umgestellt wurde (Transkript 2/2, 1135-1137; Transkript 2/3, 849-851).

3.2.6 Wünsche und Absichten bezüglich zukünftiger Weiterbildungen

Ob Fachkräfte in Zukunft Weiterbildungen zu digitalen Themen belegen wollen, wurde unterschiedlich beantwortet. Während sich einige Fachkräfte noch gerne vertiefen würden, sprachen sich andere gegen weitere Fortbildungen aus. Folgende Themen würden Fachkräfte im Rahmen einer Weiterbildung interessieren: Grafik-Programme, Cyber-Grooming/Pornographie, Cyber-Mobbing, Mädchenarbeit und Soziale Medien, Einschulung in populäre virtuelle Plattformen.

Darüber hinaus sind im Rahmen der OJA auch kleinere Kurseinheiten, die sich mit kreativen Tools und Mini-Games oder den Möglichkeiten des gemeinsamen Video-Streamings beschäftigen, gefragt. Ganz besonders ginge es hier um Tools, die man nicht sowieso „am Schirm hat“ (Transkript 2/2, 1393-1398). Darüber hinaus muss hier vermerkt werden, dass einige Fachkräfte einen Fokus auf Medienkompetenz und digitale Kompetenzen in den Grundausbildungen positiv bewerten würden (Transkript 2/2, 1170-1173).

Lobend erwähnt wurden Weiterbildungen aus den Monaten der Pandemie, die von der Kooperationsstelle digitale Gesellschaft des Landes Steiermark, des

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Bundesweiten Netzwerks für OJA und dem LOGO Jugendmanagement durchgeführt wurden.

3.3 Online-Fragebogen: Die Bedarfserhebung

3.3.1 Entwicklung des Erhebungsinstruments

Aufbauend auf Literaturrecherchen, den Ergebnissen des ersten Stakeholder-Workshops und den Fokusgruppen wurde der Fragebogen geplant. Ergebnis war die Einigung auf eine inhaltliche Vierteilung: Anschließend an einen soziodemografischen Fragenblock lag der erste Fokus auf den digitalen Arbeitsbereichen der OJA-Fachkräfte. Im zweiten Abschnitt wurde nach den verwendeten digitalen Kommunikationstools für unterschiedliche Zielgruppen gefragt. Der dritte inhaltliche Schwerpunkt bezog sich auf das Thema Fort- und Weiterbildungen und der vierte auf die Selbsteinschätzung hinsichtlich digitaler Kompetenzen angelehnt an dem digitalen Kompetenzmodell für Österreich (BMDW 2021). Zusätzlich wurden noch Fragen zu Unterstützungsbedarfen durch die Trägerorganisationen und rund um Verantwortlichkeiten bei digitalen Themen in der jeweiligen Einrichtung gestellt⁸. Der Fragebogenentwurf wurde in eine Onlinefragebogen-Plattform namens „LimeSurvey“ übertragen und einem Pre-Test unterzogen. Dabei füllten fünf Fachkräfte der OJA den Fragebogen in (virtueller) Gegenwart eines Projektteammitglieds aus. In diesem Setting konnten Fragen und Verständnisprobleme direkt besprochen und ein Feedback der Pre-Test-Teilnehmer:innen zu den Inhalten des Fragebogens eingeholt werden. Danach wurde der Fragebogen nochmals überarbeitet.

3.3.2 Umsetzung

Die Onlineumfrage mit Fachkräften der steirischen OJA als Zielgruppe fand vom 07.07. bis zum 15.08.2021 statt. Die FH JOANNEUM hält eine Lizenz für die Umfrageplattform LimeSurvey, sodass alle datenschutzrechtlichen Voraussetzungen, die mit Erhebungen einhergehen von Haus aus erfüllt waren. Die Einschränkung auf Fachkräfte der OJA erfolgte anhand eines zentralen Registers aller OJA-Einrichtungen über den Steirischen Dachverband für Offene Jugendarbeit. Der Dachverband verbreitete den Onlinefragebogen per Rundmail an alle OJA-Einrichtungen in der Steiermark mit der Bitte zur Übermittlung an alle Mitarbeiter:innen, d.h. ca. 71 Einrichtungen an der Zahl mit etwa 210 Fachkräften. Ziel war es, diese vollständig zu erreichen. Um den Rücklauf zu erhöhen, wurden alle Einrichtungen mehrfach an das Ausfüllen des Fragebogens per Mail und Telefon

⁸Der vollständige Fragebogen befindet sich im Anhang dieses Ergebnisberichtes.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

erinnert. Trotz des expliziten Hinweises dahingehend, dass alle Mitarbeiter:innen den Fragebogen ausfüllen sollen, dachten viele, er würde sich nur an die Leitung oder nur an digital affine Fachkräfte wenden. Auch dies wurde zwar im Einladungsmail explizit aufgeklärt, dennoch anscheinend häufig überlesen. Beim telefonischen Kontakt konnten diese Missverständnisse ausgeräumt werden. Schließlich wurde die Umfrage mit insgesamt 92 (ca. 44% von 210) Teilnehmer:innen Mitte August 2021 geschlossen, wovon 66 (ca. 31% von 210) den Fragebogen vollständig ausgefüllt haben (siehe Abbildung 3).



Abbildung 1: Ausgefüllte Fragebögen in der Bedarfserhebung

3.3.3 Deskriptive Ergebnisse

Die Ergebnisse sind in diesem Kapitel rein deskriptiv, d.h. es handelt sich v.a. um univariate Häufigkeitsverteilungen, die sich auf die betrachtete Stichprobe beziehen und keine Aussagekraft für die Grundgesamtheit haben.

3.3.3.1 Soziodemographische Verteilung

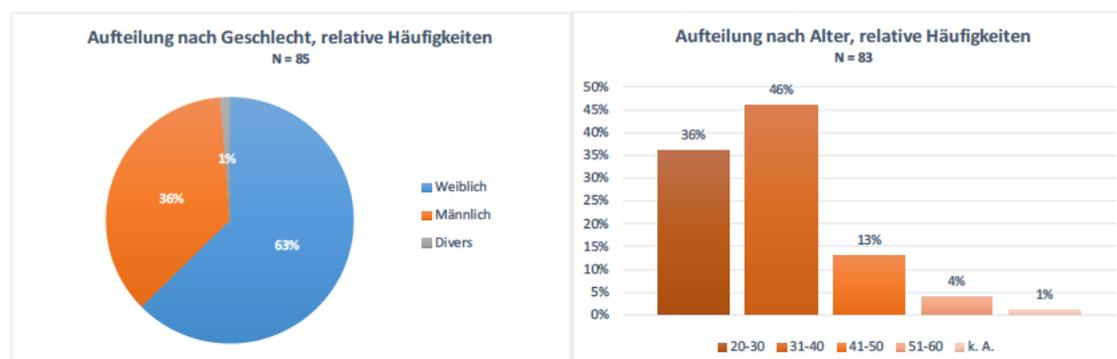


Abbildung 2: Die Teilnehmenden nach Geschlecht und Alter

Soziodemographische Fragen beinhalteten Dimensionen wie Geschlecht, Alter (kategorisiert), höchster Bildungsabschluss, Arbeitsbereiche der OJA, Anzahl der

Mitarbeiter:innen in der Einrichtung und Lage der Einrichtung⁹. Im Folgenden werden die univariaten Verteilungen beschrieben. Hinsichtlich des Geschlechts waren deutlich mehr Frauen vertreten, was jedoch auch in der Praxis OJA zumeist der Fall ist. So waren im Jahr 2021 in der steirischen OJA 43% männliche Mitarbeiter tätig, im Jahr 2020 waren es noch lediglich 36% (vgl. Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit, 2022, S. 4). Beim Merkmal Alter waren die meisten Teilnehmenden in der Kategorie zwischen 31 und 40 Jahren (46%). Im Vergleichszeitraum sind in der Grundgesamtheit aller Mitarbeiter:innen der gesamten steirischen OJA 37% in dieser Alterskategorie (vgl. Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit, 2022, S. 10). Die Verteilungen der Fragebogenteilnehmer:innen sind in Abbildung 4 wiedergegeben.

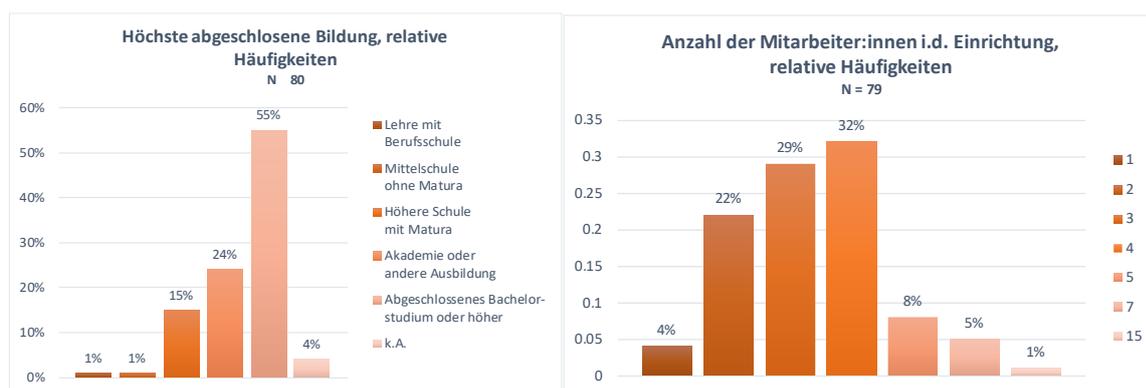


Abbildung 3: Die Teilnehmenden nach Bildungsabschluss und Anzahl der Mitarbeitenden

Bei der höchsten abgeschlossenen Bildung gaben die meisten an, ein abgeschlossenes Bachelorstudium oder mehr zu haben (55%). Hinsichtlich der Größe der Einrichtung, gemessen an der Anzahl an Mitarbeitenden ist festzuhalten, dass die meisten Einrichtungen aus zwei, drei oder vier Mitarbeitenden bestehen. Beide Verteilungen sind in Abbildung 5 zu finden. Der größte Teil der Proband:innen ist in einem Jugendzentrum (JuZ) bzw. in der standortbezogenen Jugendarbeit¹⁰ und dabei in Einrichtungen am Land tätig (siehe Abbildung 6).

⁹ Ein Rückschluss auf einzelne Einrichtungen war aus den Daten nicht möglich. Die Lage der Einrichtung bezog sich alleine auf die Einteilung Stadt/Land (Stadt: Agglom. > 15.000).

¹⁰ Da es sich hier um eine Frage mit möglichen Mehrfachnennungen handelt, werden absolute Häufigkeiten genannt.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

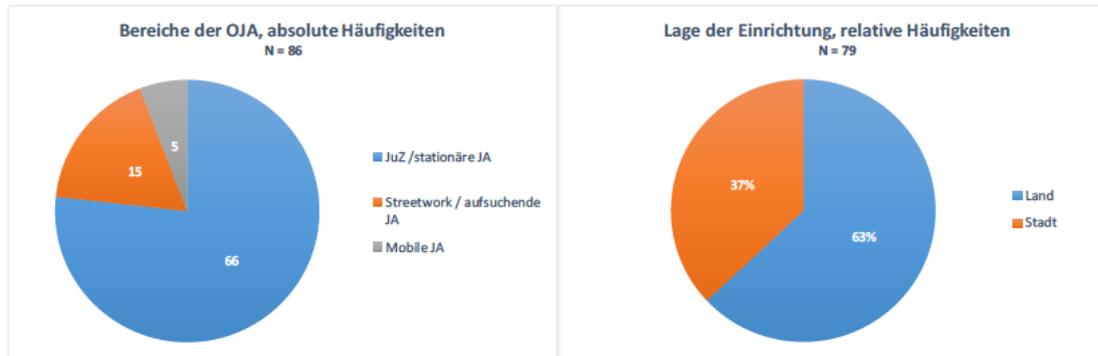


Abbildung 4: Aufteilungen nach Arbeitsbereich und Lage der Einrichtung

3.3.3.2 Digitale Arbeitsbereiche

Zum Thema digitaler Arbeitsbereiche wurden die Teilnehmer:innen danach gefragt, wie oft Sie ausgewählte digitale Tätigkeiten durchführen, welche Tätigkeiten nach der Pandemie im Regelbetrieb weitergeführt werden sollten, für wie wichtig sie die Tätigkeiten empfinden und wie gut bzw. schlecht die Umsetzung der Tätigkeiten funktioniert. Die Befragten wurden dabei darauf hingewiesen, dass sie sich bei der Beantwortung der Fragen auf die Zeit seit Ausbruch der COVID-19-Pandemie beziehen sollen.

Folgende Optionen an digitalen Arbeitsbereichen standen zur Auswahl:

- **Information:** Darunter fallen Tätigkeiten wie die Betreuung von Online- und Social-Media Plattformen, die Bekanntmachung von und Berichte über Einrichtungsprogramme sowie die Bereitstellung von Informationen für unterschiedliche Zielgruppen (Kinder und Jugendliche, Stakeholder, Multiplikator:innen, Kolleg:innen und andere Einrichtungen).
- **Beziehungsarbeit:** Kommunikation mit Kindern und Jugendlichen online (mittels Videokonferenz- und Telefonietools bzw. teilweise auch textbasiert mit Messengern). So findet regelmäßiger Kontakt mit der Zielgruppe statt, sowohl einzeln als auch in Gruppen.
- **Online-Beratung:** Textbasierte Beratung sowie Beratung über Videokonferenz- und Telefonietools im Einzel- wie auch im Gruppensetting.
- **Öffentlichkeitsarbeit:** Breite Bewerbung von Angeboten, digitale Berichterstattung zu Aktivitäten etc.
- **Tool-Fokus (medienzentrierte Arbeit):** Damit ist die Auseinandersetzung mit digitalen Tools oder z.B. Social-Media Plattformen gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen gemeint. Die konkreten Ziele und Inhalte sind unterschiedlich und reichen von der Vermittlung von Basiskompetenzen im Umgang mit digitalen Tools bis hin zur medienpädagogischen Aufarbeitung digitaler Phänomene.
- **Kreativ-transformative Arbeit:** Hier geht es um die Vermittlung von Kompetenzen zur kreativ-transformativen Gestaltung des digitalen Raumes wie

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

beispielsweise Videoschnitttechnik, um selbst erstellte Filme ins Netz stellen zu können oder das Gestalten von Websites, Blogs, Vlogs, Podcasts etc.

- **Gaming:** Meist Online-Spiele, bei denen Teilnehmende über ihr eigenes Endgerät verbunden werden. In manchen Fällen wird offline gespielt, gemeinsam mit einem digitalen Tool (z.B. Playstation) abwechselnd oder simultan vor Ort.
- **Digital Policy Arbeit:** Damit ist teaminterne Arbeit gemeint, die sich darauf bezieht, den Umgang mit sowie die Auslegung von digitaler KiJuA in der jeweiligen Einrichtung zu reflektieren, definieren oder generell weiterzuentwickeln sowie den eigenen Auftritt nach außen diesbezüglich zu gestalten.
- **Digital-analoge Aktivitäten:** Gemeinsame Aktivitäten von zu Hause aus, beispielsweise Fitness Challenges, gemeinsame gesunde Jause, Online-/Offline-Schnitzeljagd etc.

Häufigkeit digitaler Arbeitsbereiche

Hinsichtlich der Frequenz digitaler Tätigkeiten stellt Abbildung 1 die Verteilung dar. Mehrfachantworten waren hier möglich:

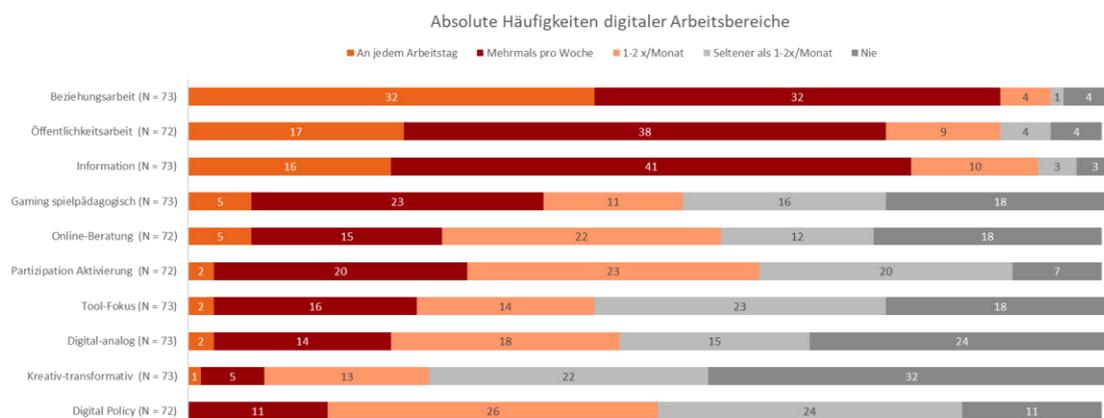


Abbildung 5: Frequenz digitaler Arbeitsbereiche

Am häufigsten gaben die Befragten an im Bereich Beziehungsarbeit (32 Personen an jedem Arbeitstag und 32 Personen mehrmals pro Woche), Öffentlichkeitsarbeit (17 Personen an jedem Arbeitstag und 38 Personen mehrmals pro Woche) und Information (16 Personen an jedem Arbeitstag und 41 Personen mehrmals pro Woche) tätig zu sein.

Digitale Arbeitsbereiche, die nach der Pandemie im Regelbetrieb verbleiben sollen

Auf die Frage, welche der zur Auswahl stehenden Tätigkeiten nach Corona im Regelbetrieb weitergeführt werden sollten, konnte wiederum mittels Mehrfachantwort ausgewählt werden:

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Absolute Häufigkeiten zu Tätigkeiten, die nach Corona im Regelbetrieb verbleiben sollen

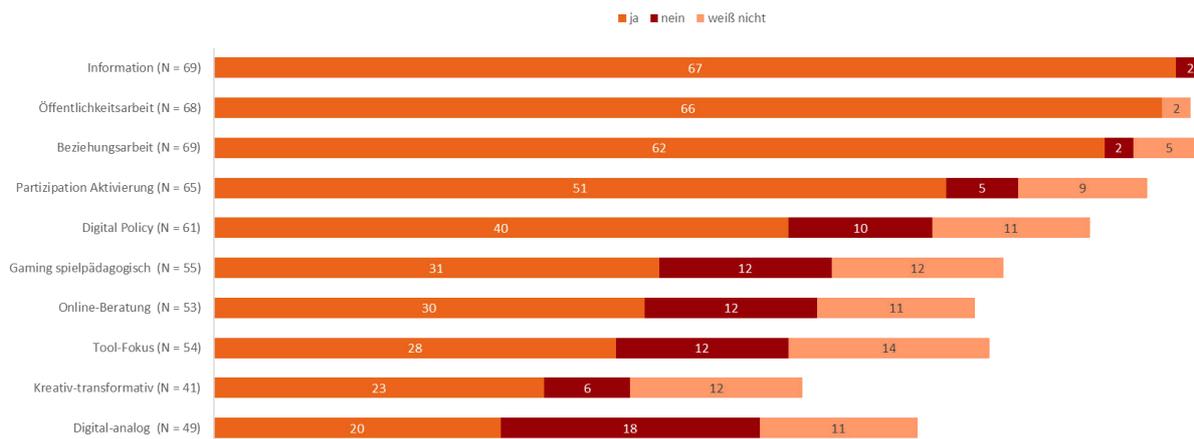


Abbildung 6: Arbeitsbereiche, die nach der Pandemie im Regelbetrieb verbleiben sollen

Bei allen genannten digitalen Arbeitsbereichen gab ein Großteil der Teilnehmer:innen an, dass diese nach der Coronapandemie im Regelbetrieb der jeweiligen Einrichtung verbleiben sollen. Besonders stechen heraus: Information (67 Personen), Öffentlichkeitsarbeit (66 Personen) und Beziehungsarbeit (62 Personen).

Empfundene Wichtigkeit digitaler Arbeitsbereiche

Die nächste Frage betraf die persönlich empfundene Wichtigkeit der zur Auswahl stehenden Tätigkeiten:

Absolute Häufigkeiten zu empfundener Wichtigkeit digitaler Tätigkeiten

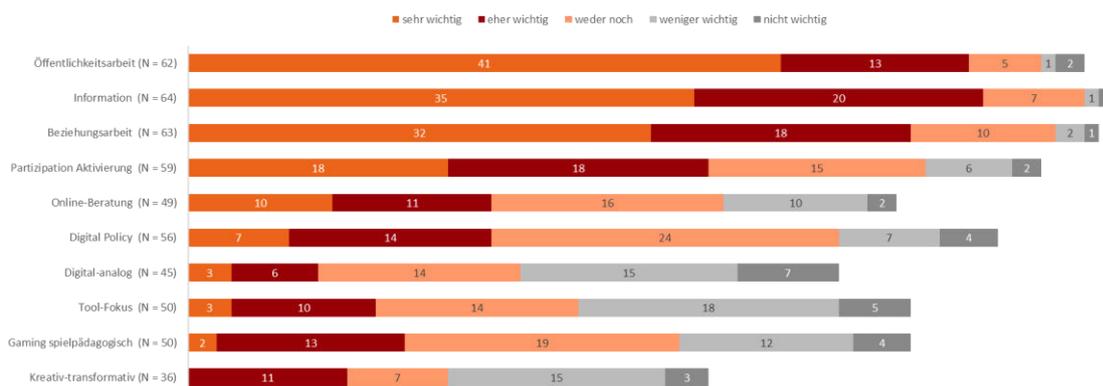


Abbildung 7: Persönlich empfundene Wichtigkeit digitaler Arbeitsbereiche

Folgende digitale Tätigkeiten wurden in der Umfrage von einem Großteil der Befragten als sehr wichtig empfunden: Öffentlichkeitsarbeit (41 Personen), Information (35 Personen) und Beziehungsarbeit (32 Personen).

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Digitale Arbeitsbereiche, die gut/schlecht funktionieren

Schließlich wurde auch danach gefragt, welche der Tätigkeiten gut bzw. schlecht funktionieren. Auch hier konnten wieder Mehrfachantworten gewählt werden.

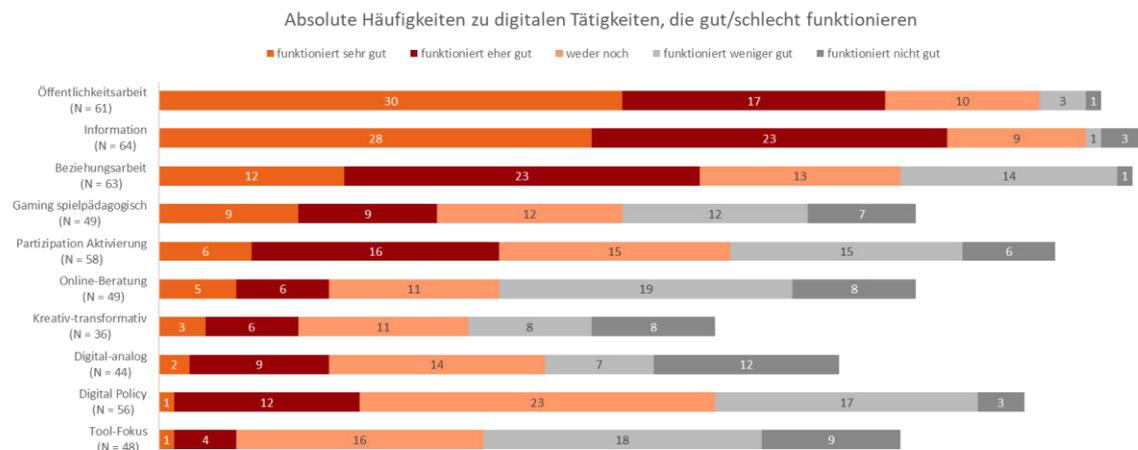


Abbildung 8: Digitale Arbeitsbereiche, die gut bzw. schlecht funktionieren

Ein Großteil der Befragten gab an, dass wiederum die am häufigsten gewählten Bereiche aus den vorigen Fragen gut funktionieren: Öffentlichkeitsarbeit (30 Personen), Information (28 Personen) und Beziehungsarbeit (12 Personen).

Erfolgsfaktoren für gelingende digitale Jugendarbeit

Anschließend wurde gefragt, welche Faktoren die Befragten für gelingende digitale Jugendarbeit als hilfreich empfinden. Die zur Auswahl stehenden Faktoren wurden wiederum auf Basis der Fokusgruppen ermittelt. Folgend die meistgenannten:

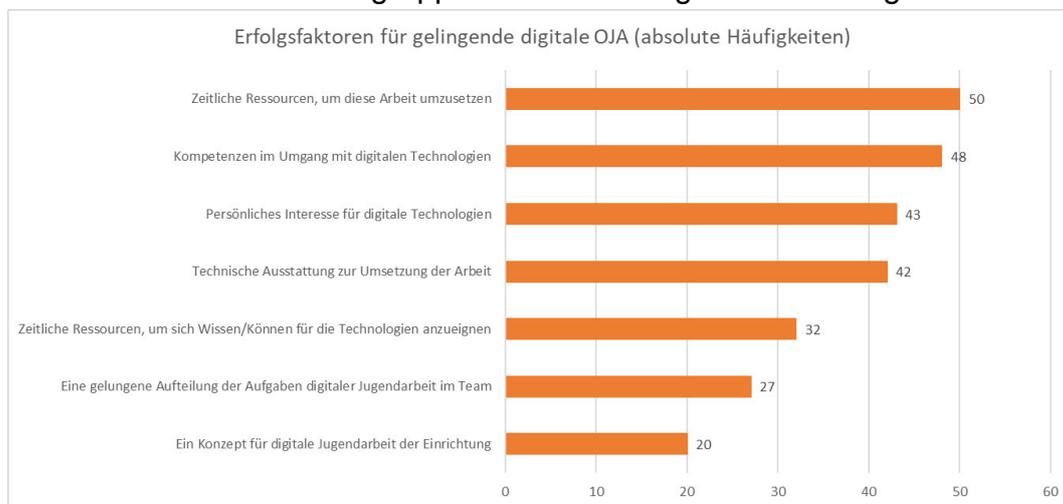


Abbildung 9: Erfolgsfaktoren für eine gelingende digitale Jugendarbeit

Ein Blick in die Dokumentationsdatenbank des Steirischen Dachverbands für Offene Jugendarbeit erlaubt hier für den Zeitraum 2021 nur begrenzt einen Vergleich mit

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

den SUDOKU-Daten, da die Kategorie „digitale Angebote“ gesammelt betrachtet wird. Dennoch ist eine deutliche Tendenz zu mehr digitalen Angeboten eindeutig ersichtlich. In der Auswertung der Datenbank des Steirischen Dachverbands für Offene Jugendarbeit wird digitale Jugendarbeit (37 Nennungen) als zweit häufigstes Angebot neben dem offenen Betrieb im Jugendzentrum bzw. der Anlaufstelle (67 Nennungen) genannt. Als weitere für den vorliegenden Bericht relevante Kategorie können dort medienpädagogische Angebote (3 Nennungen) erkannt werden. Aufgrund der Schließzeiten bedingt durch die Pandemie liegt die digitale Jugendarbeit bei der Häufigkeit der Angebotstage bzw. -stunden sehr weit abgeschlagen an erster Stelle mit insgesamt 7439 Angebotsstunden an 2239 Angebotstagen steiermarkweit. 2020 wurden unter dem Angebot „E-Youth-Work“ (2020 wurde noch nicht mit dem Begriff „digitale Jugendarbeit“ gearbeitet) noch lediglich 2132 Angebotsstunden verzeichnet. Medienpädagogische Angebote wurden im Jahr 2021 im Umfang von 117 Stunden angeboten (vgl. Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit, 2022, S. 14f). Ergänzend zu diesen Nennungen als sogenannte dauerhafte Angebote der einbezogenen Einrichtungen wurden knappe 2500 Stunden „digitale Jugendarbeit“ als zeitlich befristetes Angebot vermerkt (vgl. Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit, 2022, S. 23). Hier zeigt sich die eindeutige Steigerung der digitalen Jugendarbeit als Angebot der OJA in der Steiermark.

3.3.3.3 Nutzung von Videokonferenztools nach Zielgruppen

Ein weiterer Abschnitt der Befragung wurde der Nutzung unterschiedlicher digitaler Werkzeuge in der Kommunikation mit verschiedenen Zielgruppen gewidmet. Zuerst wurden die Befragten hinsichtlich Videokonferenztools gefragt.

Zur Auswahl standen: Discord, Jitsi Meet, Skype, Teams, Webex, Wonder und Zoom. Als Zielgruppen standen zur Auswahl: Jugendliche, Öffentlichkeit, Fördergeber:innen, Multiplikator:innen, Kolleg:innen, Eltern.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

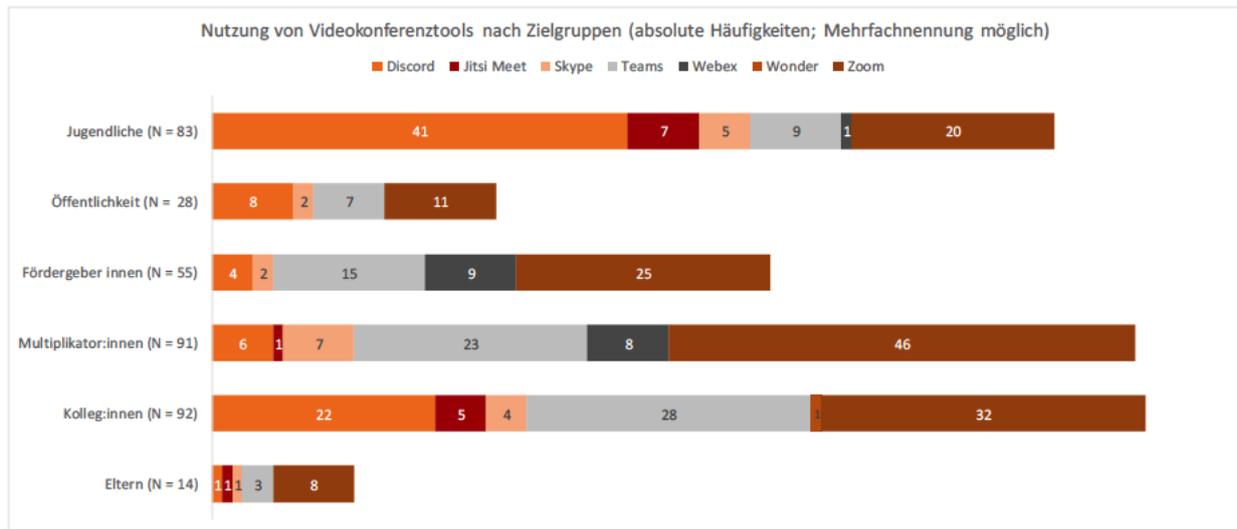


Abbildung 10: Nutzung von Videokonferenztools nach Zielgruppen

In der digitalen Interaktion über Videokonferenztools mit Jugendlichen wurde hauptsächlich angegeben Discord (41 Nennungen) und Zoom (20 Nennungen) zu verwenden. Bei den restlichen Zielgruppen lag Zoom auf Platz 1 (11, 25, 46, 32 und 8 Nennungen), meist gefolgt von Teams.

3.3.3.4 Nutzung von Kommunikationstools nach Zielgruppen

Dieselbe Frage wurde noch einmal gestellt. Diesmal standen aber Kommunikationstools rund um Social Media oder Messengerdienste zur Verfügung:

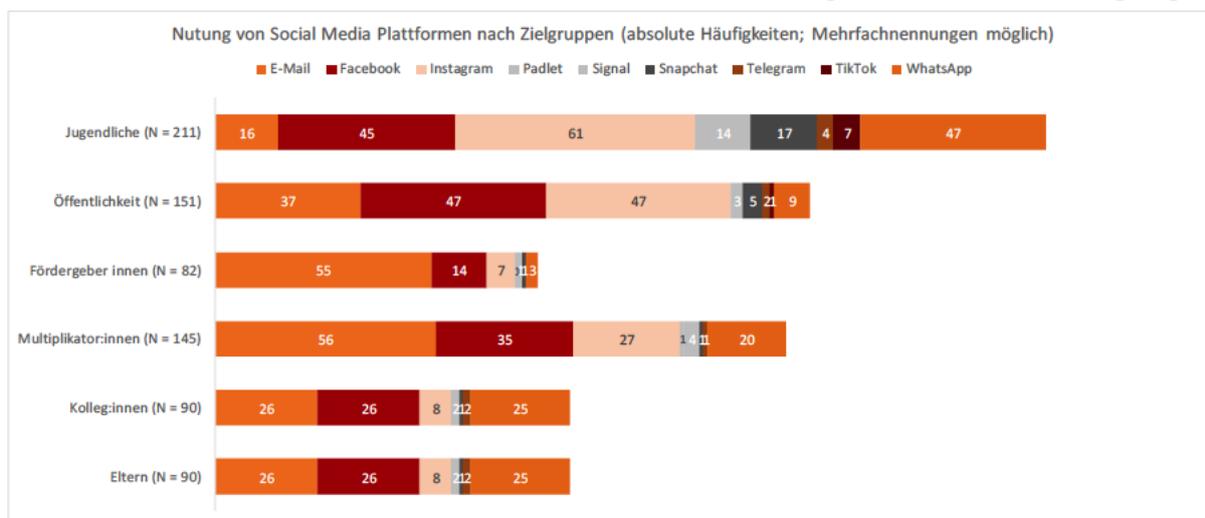


Abbildung 11: Nutzung von Kommunikationstools nach Zielgruppen

E-Mail, Facebook, Instagram, Padlet, Signal, Snapchat, Telegram, TikTok und WhatsApp.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Bei Jugendlichen und der Öffentlichkeit liegen Instagram (61, 47 Nennungen) und Facebook (45, 47 Nennungen) sowie bei Jugendlichen auch WhatsApp (47 Nennungen) vorne. Bei der Zielgruppe der Fördergeber:innen und Multiplikator:innen liegt die E-Mail (55, 56 Nennungen) klar an erster Stelle. Bei Kolleg:innen und Eltern teilen sich E-Mail, Facebook und WhatsApp mit je 26 bzw. 25 Nennungen den ersten Platz.

3.3.3.5 Selbsteinschätzung digitaler Kompetenzen

Nach dem Vorbild des digitalen Kompetenzmodells für Österreich (Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort, 2021) wurden schließlich noch Selbsteinschätzungsfragen zu digitalen Kompetenzen gestellt. Das DigComp Modell stellt dafür vorgefertigte Itembatterien zur Verfügung. (vgl. Europass, 2015) In Bezug auf fünf Bereiche („Informationssuche und Datenverarbeitung“, „digitale Kommunikation“, „Erstellung von Inhalten“, „digitale Sicherheit“ sowie „Lösung digitaler Probleme“) wurden unterschiedliche Texte für verschiedene Anwendungsniveaus dargestellt. Die Teilnehmer:innen sollten sich für jeden der fünf Bereiche einem der vorgeschlagenen Texte zuordnen und angeben, ob sie die jeweilige Kompetenz in ihrer eigenen Arbeit für wichtig empfinden oder nicht.

- Informationssuche und Datenverarbeitung: Mehrheitlich schätzten sich die Befragten hier mäßig fortgeschritten ein. 66% der 64 Personen, die diese Frage beantworteten, finden diese Kompetenz für ihre eigene Arbeit wichtig.
- Digitale Kommunikation: Circa gleich viele schätzten sich diesbezüglich im Grundlagenniveau sowie fortgeschritten ein. 64% von den 64 Personen, die diese Frage beantworteten, halten diese Kompetenz für ihre Arbeit wichtig.
- Erstellung von Inhalten: Circa gleich viele schätzten sich hier mäßig fortgeschritten und fortgeschritten ein. 57% von den 66 Personen, die diese Frage beantworteten, finden diese Kompetenz für ihre Arbeit wichtig.
- Digitale Sicherheit: In etwa gleich viele Personen schätzten sich hier mäßig fortgeschritten und fortgeschritten ein. 68% der 66 Personen, die diese Frage beantworteten, finden diese Kompetenz für ihre eigene Arbeit wichtig.
- Lösung digitaler Probleme: Der Großteil der Teilnehmer:innen gab an, sich bei dieser Kompetenz mäßig fortgeschritten zu fühlen. 56% der 66 Personen, die diese Frage beantworteten, erachten diese Kompetenz für ihre Arbeit wichtig.

3.3.3.6 Fort- und Weiterbildungen

Ein weiterer inhaltlicher Schwerpunkt der Umfrage war das Weiterbildungsthema. Fachkräfte wurden danach gefragt, zu welchen digitalen Themen bereits

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Weiterbildungen besucht wurden. Die gesamte Liste der angeführten Themenbereiche leitete sich aus Recherchen und den Fokusgruppeninterviews ab.¹¹

Bereits besuchte Weiterbildungen zu digitalen Themen

Hinsichtlich der bereits besuchten Weiterbildungen zu digitalen Themen wurden die folgenden am häufigsten genannt: Fakenews/Propaganda im Netz (30 Nennungen), (Neue) Social Media Plattformen (29 Nennungen), Hass/Mobbing im Netz (26 Nennungen), Online-Gaming (17 Nennungen) und rechtlicher Rahmen digitaler Jugendarbeit und Datenschutz (14 Nennungen).

Interesse an zukünftigen Weiterbildungen zu digitalen Themen

Hinsichtlich des Interesses an zukünftigen Weiterbildungen und dem bevorzugten Niveau zu digitalen Themen wurden die folgenden am häufigsten genannt:

- Rechtlicher Rahmen digitaler Jugendarbeit und Datenschutz (38 Nennungen), mehrheitlich gewünschtes Niveau: mäßig fortgeschritten
- (Neue) Social-Media Plattformen (31 Nennungen), mehrheitlich gewünschtes Niveau: mäßig fortgeschritten
- Online-Beratung (30 Nennungen), mehrheitlich gewünschtes Niveau: mäßig fortgeschritten
- Privatsphäre im Internet (26 Nennungen), mehrheitlich gewünschtes Niveau: Grundlagen/mäßig fortgeschritten
- Fakenews/Propaganda im Netz (24 Nennungen), mehrheitlich gewünschtes Niveau: mäßig fortgeschritten/fortgeschritten
- Digitalisierung und Partizipation (24 Nennungen), mehrheitlich gewünschtes Niveau: Grundlagen/mäßig fortgeschritten

3.3.3.7 Gewünschte Unterstützung durch Trägerorganisation

Die Teilnehmer:innen wurden auch bzgl. gewünschter Unterstützungsmaßnahmen bei der digitalen Jugendarbeit durch die Trägerorganisation gefragt. Abbildung 8 veranschaulicht die diesbezügliche Verteilung.

¹¹ Siehe dazu den Fragebogen im Anhang.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

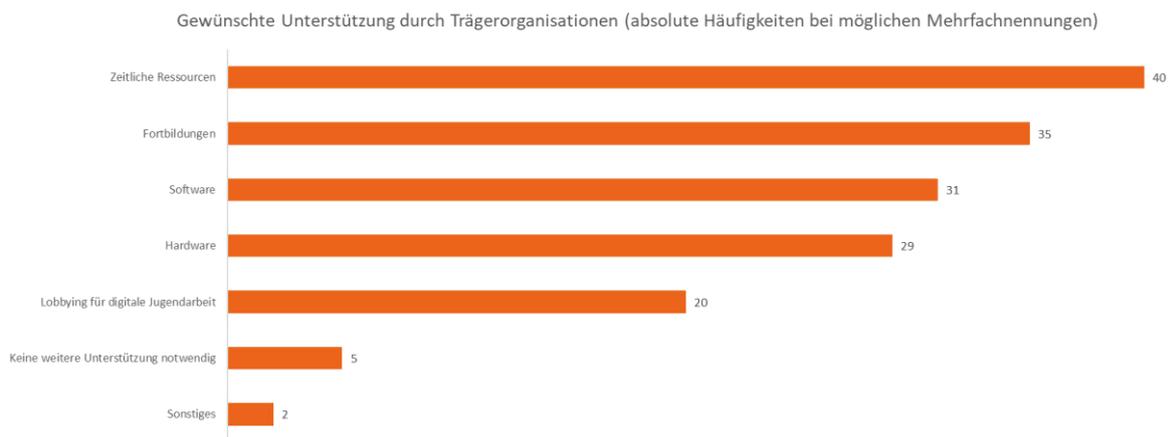


Abbildung 12: Gewünschte Unterstützungsleistungen durch Trägerorganisation

Das folgende Kapitel widmet sich interessanten inferenzstatistischen Ergebnissen, d.h. Ergebnissen, die sich nicht mehr nur rein auf die betrachtete Stichprobe, sondern darüber hinaus gehend auf die betreffende Grundgesamtheit, d.h. alle Einrichtungen der OJA in der Steiermark übertragen lassen.

3.3.4 Inferenzstatistische Ergebnisse

Je nach Repräsentativität und Größe der Stichprobe ist es möglich, Schlüsse auf die Grundgesamtheit zu ziehen. Aufgrund dessen, dass bezogen auf die quantitative Bedarfserhebung im Forschungsprojekt SUDOKU

- alle Einrichtungen, welche die Grundgesamtheit aller steirischen OJA-Fachkräfte beinhalten, durch den Dachverband der OJA kontaktiert wurden und somit jede Einrichtung und alle jeweiligen Mitarbeiter:innen die Möglichkeit hatten, an der Umfrage teilzunehmen, die Stichprobe ca. 40% der Grundgesamtheit¹² umfasst,
- eine Verteilung von Einrichtungen, die sich in der Stadt und am Land befinden von ca. 60% zu 40 % vorliegt und
- es sich bei allen teilnehmenden Einrichtungen um Einrichtungen der OJA handelt,

kann man in diesem Fall von annähernder Repräsentativität sprechen, die inferenzstatistische Aussagen zulässt.

3.3.4.1 Inferenzstatistik zum Thema digitale Arbeitsbereiche

Ein interessanter Unterschied ergab sich in Bezug auf die digitale **Öffentlichkeitsarbeit** und **Partizipation und Aktivierung** hinsichtlich des Geschlechts. So gaben Frauen viel öfter an in diesen Bereichen tätig zu sein, als Männer. Der Chi²-Test liefert ein signifikantes Ergebnis ($p \leq 0,01$ und $p \leq 0,05$)

¹² Von den ca. 210 OJA-Beschäftigten in der Steiermark haben 92 bei der Umfrage teilgenommen und 66 den Fragebogen vollständig ausgefüllt.

weshalb dieser Unterschied auf die Grundgesamtheit übertragbar ist. Frauen nahmen überdies ein besseres Funktionieren der Öffentlichkeitsarbeit wahr als Männer (Chi²-Test, $p \leq 0,05$).

Ein weiterer signifikanter Unterschied ergab sich hinsichtlich des Alters für die Arbeitsbereiche **Gaming** und **Partizipation/Aktivierung**. Jüngere Fachkräfte gaben viel häufiger an in diesen Bereichen tätig zu sein als Ältere und nahmen auch ein besseres Funktionieren der Partizipation/Aktivierung wahr. Auch diese drei Unterschiede zeigen im Chi²-Test jeweils ein signifikantes Ergebnis (alle Tests: $p \leq 0,05$), d.h. man kann auch hier von Übertragbarkeit des Ergebnisses auf die Grundgesamtheit sprechen.

Schließlich ist noch der signifikante ($p \leq 0,05$) und damit auf die Grundgesamtheit übertragbare Unterschied hinsichtlich des höchsten Bildungsabschlusses und des Bereichs **Öffentlichkeitsarbeit** nennenswert: Fachkräfte mit höherem Bildungsabschluss gaben an, ein besseres Funktionieren der Öffentlichkeitsarbeit wahrzunehmen als jene mit niedrigerem Bildungsabschluss.

3.3.4.2 Inferenzstatistik zum Thema Erfolgsfaktoren

Wie aus den deskriptiven Ergebnissen in Abschnitt 3.3.3.2 ersichtlich ist, werden von den Fachkräften u.a. digitale Kompetenzen der Jugendlichen als Erfolgsfaktor für gelingende digitale Jugendarbeit betrachtet. Diesbezüglich ergab sich ein interessanter signifikanter Unterschied hinsichtlich des Bildungsabschlusses. Je höher dieser bei jemandem ist, desto eher wurde angegeben die **digitalen Kompetenzen der Jugendlichen als Erfolgsfaktor** für die digitale Jugendarbeit wahrzunehmen. Der Unterschiedstest liefert ein signifikantes Ergebnis ($p \leq 0,05$) und lässt somit eine Übertragbarkeit auf die Grundgesamtheit zu.

Ein weiterer interessanter signifikanter Unterschied ($p \leq 0,05$) wurde durch die Umfrage sichtbar: Fachkräfte aus dem städtischen Bereich gaben häufiger an, **zeitliche Ressourcen zur Wissensaneignung als Erfolgsfaktor** für digitale Jugendarbeit zu sehen als Fachkräfte aus dem ländlichen Bereich. Dieser Unterschied lässt sich auf die Grundgesamtheit übertragen.

Ein in diesem Zusammenhang passender signifikanter Unterschied ($p \leq 0,05$) ergab sich außerdem hinsichtlich der Einrichtungsgröße und des Themas des **Unterstützungswunsches im Bereich Hardware** durch die Trägerorganisation. Größere Einrichtungen mit vier oder mehr Angestellten gaben häufiger an, sich diesbezüglich mehr Unterstützung durch die Trägerorganisation zu wünschen als kleinere. Auch dieser Unterschied lässt einen Schluss auf die Grundgesamtheit zu.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

3.3.4.3 Inferenzstatistik zum Thema Weiterbildungen

Hinsichtlich der Weiterbildungen gaben Männer signifikant häufiger an, Interesse an einer künftigen Weiterbildung zum Thema **(Neue) Social-Media Plattformen** zu haben als Frauen. Dieser Unterschied lässt sich auf die Grundgesamtheit übertragen ($p \leq 0,05$).

Unterschiede zeichnen sich des Weiteren hinsichtlich der Größe der Einrichtung und dem Interesse an einer künftigen Weiterbildung im Bereich **rechtlicher Rahmen und Datenschutz, Öffentlichkeitsarbeit** und **Marketing digital** ab. Am meisten Interesse daran haben kleine Einrichtungen mit ein bis zwei Mitarbeiter:innen gefolgt von großen Einrichtungen mit vier Mitarbeiter:innen und mehr. Am wenigsten Interesse daran haben Einrichtungen mit drei Angestellten. Auch diese Unterschiede lassen sich auf die Grundgesamtheit übertragen (alle Tests: $p \leq 0,05$).

3.4 Stakeholder-Workshop 2: Schlussfolgerungen

3.4.1 Vorbereitung und Durchführung des Workshops

Der zweite Stakeholder-Workshop mit sechs leitenden Fachkräften aus der OJA und zwei aus der KiJH sowie mit vier Expert:innen aus dem Bereich „Jugendarbeit und Digitalisierung“ fand am 13.09.2021 statt. Ziel war es, die qualitativen und quantitativen Ergebnisse an Praktiker:innen und Expert:innen rückzuspielen und zu diskutieren sowie Ideen für mögliche Weiterbildungsformate auszuarbeiten. Der Workshop wurde im Juli und August 2021 durch das Projektteam inhaltlich vorbereitet.

Der entworfene Ablauf des Workshops teilte sich in zwei Blöcke: Anschließend an eine Begrüßung wurde der erste Block genutzt, um sowohl qualitative als auch quantitative Ergebnisse des Projekts vorzustellen und mit dem Publikum zu diskutieren. Der zweite Block wurde als produktive Phase genutzt, in der sich das Publikum in drei Gruppen aufteilte. In den Gruppen wurden zu vorab gemeinsam ausgewählten Themen Ideen für Weiterbildungsformate ausgearbeitet und schließlich wurden diese wieder im Plenum vorgestellt und diskutiert. Insgesamt beanspruchte der Workshop fünf Stunden und wurde in den Räumlichkeiten des Jugendzentrums ECHO durchgeführt. Diskussionen sowie Gruppenarbeiten wurden datenschutzkonform aufgezeichnet, transkribiert und ausgewertet. Ein schriftliches Protokoll der Veranstaltung wurde erstellt. Ohne auf die Präsentation der Ergebnisse am Beginn des Workshops einzugehen¹³, fokussiert der vorliegende Bericht auf die Diskussion der Forschungsergebnisse und der Ideen für mögliche Weiterbildungen.

¹³ Dazu siehe 3.2 und 3.3.

3.4.2 Diskussion der Ergebnisse des Forschungsprojekts

Zu Beginn der Diskussion wurden die vorgestellten digitalen Arbeitsbereiche angesprochen.

3.4.2.1 Arbeitsbereiche

Als erstes wurde hinsichtlich der Ergebnisse aus der steirischen OJA eingeworfen, dass **Discord als Kommunikationstool** mit den Jugendlichen ein rein steirisches Phänomen ist. Bestätigt wurde dies mit der Aussage, dass Discord in der niederösterreichischen Jugendarbeit niemand kennt und dass es dort auch keinen adäquaten Ersatz dafür gibt.

Überraschend für die Workshopteilnehmenden war, dass der Bereich der **kreativ-transformativen Arbeit** von den Fachkräften als wenig wichtig empfunden wird. Die Diskussion schloss mit dem Argument, dass es diesbezüglich Unterschiede zwischen großen und kleinen Einrichtungen gibt. So gibt es in größeren Einrichtungen entweder eigene Teams, die sich mit kreativ-transformativer Arbeit beschäftigen oder diese Arbeit würde komplett ausgelagert. Ein weiteres Argument zur Begründung dieses Ergebnisses sind die knappen Ressourcen für diese Arbeit oder dass in der Ausbildung so gut wie kein Wert auf die Aneignung kreativ-transformativer Kompetenzen gelegt wird.

Ein weiterer digitaler Arbeitsbereich, der auch nach der Pandemie wichtig bleiben soll, ist **Gaming**. Angesprochen wurde die oft fälschliche Annahme, dass man Jugendliche online für etwas begeistern und diese Begeisterung in weiterer Folge in die reale Welt überführen könne. Ein gutes Beispiel dafür ist, dass es genügend Jugendliche gibt, die gerne FIFA spielen, deshalb aber nicht automatisch draußen Fußball spielen wollen. Generell träfe sich die Gaming Szene eher selten in der realen Welt. Ein Gegenargument zu diesem Diskussionspunkt war, dass es Beispiele gibt, wo Jugendliche sich online organisiert haben, um in der realen Welt tätig zu werden. Die Fridays for Future Bewegung untermauert dieses Argument. Für die Jugendarbeit wurde daraufhin die Idee eingebracht, dass man österreichweit eine Online-Bundesliga veranstalten könnte, bei der das letzte Spiel dann offline und gemeinsam gespielt wird. Was in der Praxis sehr gut angenommen wird, ist die **Verbindung zwischen Gaming und Information**. Ein Beispiel dafür ist, zuerst Themen wie Gewalt oder Mobbing mit Jugendlichen zu besprechen und danach in spielerische Aktivitäten einzusteigen.

3.4.2.2 Digitales Jugendzentrum

Ein weiteres Thema ist aufsuchende digitale Jugendarbeit und die Frage, ob digitale Jugendarbeit unbedingt an ein physisches Jugendzentrum angedockt sein müsse bzw. ob es nicht auch reine **Online-Jugendzentren** geben könne.

Hierbei gibt es jedoch mehrere Hürden: Einerseits wird Jugendarbeit hauptsächlich von regionalen Förderstellen (Gemeinden und Bundesländern) finanziert, denen die örtliche Eingebundenheit der Nutzer:innen in den eigenen territorialen Zuständigkeitsbereich ein großes Anliegen ist. Digitale Jugendarbeit im Sinne eines Online-Jugendzentrums hat hingegen keine örtliche Verankerung der Nutzer:innen im Fokus. Des Weiteren gab es vor der COVID-19-Pandemie keinen expliziten Auftrag der Förderstellen in der Steiermark an die Jugendeinrichtungen digitale Jugendarbeit anzubieten, was nach wie vor zu fehlenden Ressourcen in diesem Bereich führt. Aktuell sind einige Gemeinden dabei, digitale Jugendarbeit stärker zu verankern. Dies ist jedoch eher die Ausnahme als die Regel.

3.4.2.3 Digitale Jugendarbeit und räumliche Entgrenzung

Während der Pandemie hat sich herausgestellt, dass es Jugendliche gibt, die zwischen verschiedenen digitalen Angeboten unterschiedlicher Jugendzentren wechseln und diese überregional besuchen. Aus dem Jugendzentrum ECHO kann vermerkt werden, dass in derselben Zeit 90% der Erstkontakte digital stattfanden. Dies liefert Hinweise zu einer Entgrenzungstendenz der OJA. Immer wieder gibt es auch Fachkräfte, die diesen Trend während Corona aufgriffen und noch spät abends mit den Jugendlichen in Online-Games aktiv waren.

Diesen Tendenzen muss jedoch kritisch entgegengehalten werden, dass etwa in Jugendzentren am Land keine Veränderung in der Kontaktaufnahme von Jugendlichen über digitale Wege festzustellen ist. Die Möglichkeit einer „On-Live“ Arbeit, ein Modell pädagogischer Arbeit in Verbindung mit Online-Games, das in den USA umgesetzt wird, würde darüber hinaus auf Probleme in der österreichischen Fördergeberstruktur treffen, die sehr regional ist. Abhilfe könnte hier ein österreichweites online-Jugendzentrum schaffen, welches vom Bund finanziert wird, oder auch ein gesamtsteirisches online-Jugendzentrum, welches vom Land Steiermark finanziert werden könnte. Reine online-Angebote bringen jedoch auch Nachteile mit sich - die Workshop Teilnehmenden waren sich hier also nicht einig. Auch das Umsetzen spielerischer Aktivitäten mit Jugendlichen zu späten Uhrzeiten wurde kritisch bewertet: Nicht jede:r möchte spät arbeiten, geregelte Arbeitszeiten müssen hier an erster Stelle stehen.

Demgegenüber steht das Argument, Jugendliche dann antreffen zu wollen, wann diese Zeit hätten – und das wäre in vielen Fällen abends. Die Diskussion zentrierte sich nun auf Möglichkeiten, Erreichbarkeit am Abend in einer arbeitstechnisch verträglichen Weise anbieten zu können. Die Kommunikation müsste auf jeden Fall zeitlich flexibler sein, was derzeitige Angebote nicht sind. Als Idee wurde diesbezüglich die Nutzung verschiedener Zeitzonen angesprochen und dass internationale Kooperationen z.B. mit den USA dazu führen könnten auf die Anforderung der zeitlichen Flexibilität zu reagieren. Dies ist jedoch wiederum derzeit

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

nicht mit einer Fördergeberstruktur vereinbar. Dieses komplexe Thema konnte im Forschungsprojekt nicht ausführlich behandelt werden, weshalb hier nur einzelne besprochene Ideen wiedergegeben werden.

3.4.2.4 Das Problem digitaler Arbeit in der Sozialen Arbeit

Auf die Idee vielfältiger Teams in der Jugendarbeit, in der auch die digitalen Aufgaben gut im Team verteilt sind, wurde gekontert, dass Soziale Arbeit vor allem jene Personen studieren, die gerne mit Menschen arbeiten und nicht vorm Computer sitzen möchten. Dies zeigt, dass es gerade im Sozialbereich **wenig digitale Affinität** bei den Mitarbeiter:innen gibt. Auch in der Ausbildung gibt es kaum Möglichkeiten, sich digitalen Themen zu widmen. Die Wichtigkeit digitaler Kompetenzen wird in Zukunft aber steigen, weshalb sich dieser Zustand ändern müsste. Problematisch ist dabei die Schnelligkeit der Entwicklung digitaler Technologien und der Umstand, dass Ausbildungscurricula mit dieser Geschwindigkeit nicht mithalten können. Allgemeine digitale Kompetenzen, die vielseitig anwendbar sind und daran anknüpfend medienpädagogisches Know-How sollte aber verstärkt Einzug in die Ausbildungsstätten Sozialer Arbeit halten.

3.4.2.5 Weiterbildungsbedarf zum Thema Sicherheit

Zu den Ergebnissen hinsichtlich der Interessen an künftigen Weiterbildungen wurde angemerkt, dass es bei vielen Themen um digitale Sicherheit geht. Zurückgeführt wurde das auf die aktuell krisenhafte Zeit und einem **Wunsch nach klaren Vorgaben und Sicherheit**. Generell beziehen sich Workshops zu digitalen Themen oft auf Gefahren, Risiken und negative Aspekte. Dies seien aber keine Themen, die Lust und positive Anreize bieten und könnten daher auch nicht gut vermittelt werden, was derzeit eine Grundproblematik in der Weiterbildung zu digitalen Inhalten darstellt.

Aus der Praxis wurde berichtet, dass Einrichtungen ihre eigenen Regeln hinsichtlich der Nutzung bestimmter Tools brechen müssen, weil vorgeschriebene Tools nicht praktikabel sind oder man sonst die Zielgruppe verlieren würde. Festgestellt wurde eine Diskrepanz zwischen dem Umstand, dass man die Jugendlichen erreichen bzw. in ihrer Lebenswelt abholen wolle und der Vorgabe, „vertrauenswürdige“ Plattformen dafür zu verwenden. Im ländlichen Raum sei es beispielsweise so, dass an dem häufig kritisierten Messenger WhatsApp kein Weg vorbeiführt.

3.4.2.6 Kritische Haltung Erwachsener zu digitaler Lebenswelt

Den Sicherheitsgedanken aufgreifend ging die Diskussion in Richtung Gefahren. Viele Fachkräfte würden aktuelle Spiele für Jugendliche, wie Fortnite, nicht kennen

oder sich noch nie aktiv damit beschäftigt haben, dieses aber generell als gefährlich einstufen. Auch Eltern schlagen in dieselbe Kerbe und würden sich beschweren, dass Jugendliche in Jugendzentren „zocken“ würden. Manche Fachkräfte haben grundsätzlich eine **kritische Haltung zum Thema digitale Lebenswelten** von Jugendlichen. Sie vertreten die Einstellung, dass Kinder und Jugendliche nicht so viel mit digitalen Tools beschäftigt sein sollen. Diese Haltung führt bei vielen Fachkräften dazu, sich selbst erst recht nicht mit Spielen wie Fortnite und Co. auseinanderzusetzen und so einen wichtigen Anknüpfungspunkt an jugendliche Lebenswelten zu verlieren. In der Diskussion wurde argumentiert, dass es wichtig wäre, sich auch mit gesellschaftlich kritisch betrachteten Inhalten, Games und Tools auseinanderzusetzen, wenn Jugendliche diese Dinge intensiv nutzen. So entstünde die Möglichkeit, mit Jugendlichen über die Spiele und die darin enthaltenen gefährlichen Aspekte zu reflektieren und sie gut zu begleiten. Dazu muss man in der KiJuA nicht selbst Games spielen können, das Zuschauen, Fragen stellen und Interesse zeigen reicht hier schon aus, um eine Beziehung zu den Jugendlichen aufzubauen und mit ihnen in Interaktion zu treten.

3.4.2.7 Digitalisierung bei den Flexiblen Hilfen

Eine Workshopteilnehmerin, welche in den Flexiblen Hilfen beschäftigt ist, berichtete, dass bei ihnen **digitale Themen im Arbeitsalltag kaum präsent** sind. Die Zusammenarbeit mit dem Jugendamt war für die Flexiblen Hilfen während der Pandemie schwierig, da vonseiten der Behörden das Konferenztool „Zoom“ nicht verwendet werden durfte. Ganz allgemein besteht in den Flexiblen Hilfen wenig Interesse an Fortbildungen zu digitalen Themen. Die Umsetzung von Online-Angeboten bliebe in den meisten Fällen an jüngeren Mitarbeiter:innen hängen. Ein wichtiger Punkt aus Sicht der KiJH war, dass die Distanz des Online-Settings während der Pandemie teilweise sehr sinnvoll war, da die **Online-Elterngruppe stark gewachsen** ist und Leute dabei waren, die ansonsten wohl nie gekommen wären. Aus diesem Grund wird dieses Online-Angebot auch beibehalten.

3.4.2.8 Verfehlungen in der digitalen Bildung

Als letzter Punkt in der Diskussion zur Ergebnispräsentation wurde angesprochen, dass Jugendliche zwar oft als „**digital Natives**“ bezeichnet werden, die Realität teilweise aber ganz anders aussieht. Beispiele wurden genannt, in denen Jugendliche z.T. nicht wissen, was eine E-Mail-Adresse ist oder wie man im Internet recherchiert. Hier wird der Begriff der „**digital Naives**“ genannt, welcher zeigt, dass junge Menschen zwar den Umgang mit digitalen Devices gewöhnt sind, eine produktive Nutzung und das technische Verständnis dahinter aber oftmals

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

unbekannt ist. Hier brauchen Jugendliche achtsame Profis und Eltern, die unterstützen und anleiten.

3.4.3 Ideen für mögliche Weiterbildungsformate

Zu Beginn der produktiven Phase des Workshops wurde im Plenum diskutiert, zu welchen Themenschwerpunkten Ideen, hinsichtlich Weiterbildungsformaten aufbauend auf den Ergebnissen der Forschung ausgearbeitet werden sollten. In der Diskussion zu den vorgestellten Ergebnissen wurde bereits kritisch angemerkt, dass jene Themen, die von den Fachkräften gewünscht werden, sehr in Richtung „Sicherheit und Gefahren“ gehen. Die Workshop-Teilnehmer:innen wollten Ideen zu anderen Punkten aus der vorangegangenen Diskussion erarbeiten, die ihrer Ansicht nach zentral für eine gelingende sozial-digitale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sind. Ausgewählt wurden schließlich drei Themenschwerpunkte: **Weltbilder**, **Jugendkultur** und **Haltung**. Für die Gruppenarbeit standen ca. 40 Minuten zur Verfügung. In weiterer Folge werden nun die ausgearbeiteten Ideen zu Weiterbildungsformaten für diese drei Themen dargestellt.

3.4.3.1 Weltbilder

Die Idee zu einem Weiterbildungsformat zum Thema Weltbilder wurde von der Kleingruppe mit dem Titel „**Spielregeln des Internets durchschauen**“ versehen. Die Zielgruppe der Weiterbildung sind Fachkräfte in der KiJuA. Der vorgesehene zeitliche Rahmen zur Durchführung ist ein Halbtage. Ziel ist ein Verständnis für die Funktionsweise gängiger Algorithmen auf Social-Media-Plattformen herzustellen und wie dadurch „Bubbles“ entstehen können. Inhaltlich beginnt die Weiterbildung mit einem theoretischen Input zum Thema Fakenews, algorithmischen Logiken sowie Marktlogiken von Social-Media-Plattformen. Darauf folgt ein aktiver Teil, in dem gemeinsam bspw. eine Facebook-Timeline oder eine Youtube-Startseite angeschaut wird. Durch das Vergeben von Likes an bestimmte Kanäle oder Postings (z.B. von politischen Parteien) wird betrachtet, welche Veränderungen auftreten und wie sich der gezeigte Inhalt ändert. **Ziel** dieses Teils ist es, einen Vergleich zwischen unterschiedlichen Feeds herstellen zu können. Methodisch ist diese Weiterbildung neben einem Anfangsinput durch spielerische Zugänge, Phasen des Ausprobierens und Reflexionsteilen gekennzeichnet. Ein zentrales Reflexionsthema könnte sein, wie die eigene digitale Sozialisation abgelaufen ist.

3.4.3.2 Jugendkultur

In der Kleingruppe zum Thema Jugendkultur wurde ein an der Zielgruppe der Jugendlichen orientiertes Weiterbildungsformat ausgearbeitet, das in Form von

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

regelmäßigen Mini-Workshops gemeinsam von Jugendlichen und Fachkräften in der OJA gestaltet und besucht werden kann (z.B. eine Art Jour Fixe einmal pro Monat in der jeweiligen Einrichtung, der ein bis zwei Stunden dauert). Ziel ist das gemeinsame Arbeiten und dadurch das Herstellen eines **Verständnisses für digitale Jugendkulturen**. Inhaltlich orientieren sich die regelmäßigen Treffen an aktuellen Interessen und Bedarfen der Jugendlichen. Im Vorfeld muss erhoben werden, welche digitalen Themen die Jugendlichen aktuell beschäftigen. Da sowohl Fachkräfte als auch Jugendliche bei der Gestaltung der Mini-Workshops eingebunden sind, erscheinen alternierende Tandems sinnvoll, die den monatlichen Termin vorbereiten. Zu jedem Thema soll zu Beginn ein inhaltlicher Input stehen, der entweder von einem:iner Jugendlichen mit adäquater Expertise oder sonst von einem externen:ener (externen) Expert:in gemacht werden kann. Zentral ist dann eine aktive Phase, in der Fachkräfte und Jugendliche gemeinsam ins Ausprobieren gehen. Bei jedem Mini-Workshop soll etwas gestaltet werden (z.B. ein Video, ein Posting mit Foto, oder ein Instagram-Reel), jeder Termin ist ergebnisorientiert. Nach jedem Mini-Workshop sollen außerdem Evaluierungen stattfinden, um für die kommenden Termine dazuzulernen.

3.4.3.3 Haltung

Im Weiterbildungsformat zum Thema Haltung soll es darum gehen, einen Reflexionsrahmen für die eigene Haltung der Fachkräfte zu schaffen. Hier wird nicht an ein eigenständiges Seminar gedacht, sondern an die **Integration dieses Themas in bereits bestehende Weiterbildungen als Querschnittsmaterie**. Der inhaltliche Arbeitsauftrag liegt darin, Mitarbeiter:innen zu einer Offenheit zu bewegen, damit sie an (digitale) Lebenswelten der Jugendlichen neugierig und weniger voreingenommen herangehen. Dabei ist es wichtig sich als Zielgruppe auf alle Fachkräfte jeden Alters zu beziehen. Oft wird nämlich angenommen, dass jüngere Menschen generell offener seien, die Praxis zeigt aber auch hier andere Realitäten. Wichtig ist, dass das Thema offene und neugierige Haltung der Fachkräfte bei jeder Fortbildung thematisiert wird, um so langfristige Veränderung in dieser Hinsicht zu ermöglichen. Vorbild für eine diesbezügliche Weiterbildung ist der Leitfaden „Contenance“ des Steirischen Dachverbandes der Offenen Jugendarbeit und ZEBRA, der sich um einen Einbezug des Themas Menschenrechte in Arbeitsprozesse und in andere Themenbereiche einbringen kann¹⁴.

¹⁴ Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit, ZEBRA (2018). „Contenance“. Haltungen im Umgang mit Vielfalt in der Offenen Jugendarbeit. Graz. Zu finden auf: <http://www.dv-jugend.at/oja-steiermark/>

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

3.4.3.4 Abschließende Diskussion

Schließlich wurde in einer abschließenden Runde noch festgehalten, dass digitale Soziale Arbeit einen Fixplatz in der Grundausbildung erhalten sollte, weil das Thema nicht nur KiJuA, sondern in Zukunft alle Bereiche der Sozialen Arbeit betreffen wird. Hinsichtlich Weiterbildungen könnte man ähnlich wie bei Genderkompetenzen Zertifikate für digitale Kompetenzen durch absolvierte Programme bekommen. Von Seiten der Förderstellen sollte ein Konzept erarbeitet werden, in dem dargelegt wird, wie viele Ressourcen in digitale KiJuA fließen und welche Dinge damit umgesetzt werden sollen.

4 Zusammenfassung der Ergebnisse und Beantwortung der Forschungsfragen

Im Folgenden werden die Forschungsfragen beantwortet und damit eine Zusammenfassung der zentralen Ergebnisse des Forschungsprojekts geliefert.

1) Welche neuen Anforderungen im beruflichen Alltag entstehen für Beschäftigte der KiJuA durch die verstärkte Nutzung digitaler Medien bei den Jugendlichen?

- a) Welche neuen Anforderungen gibt es und wie gehen die Beschäftigten der KiJuA derzeit mit diesen Anforderungen um?
- b) Wie beeinflussen Digitalisierungsprozesse die professionelle Haltung der Kinder- und Jugendarbeiter:innen?

Die ersten Einschätzungen der leitenden Fachkräfte und Expert:innen im Stakeholder-Workshop 1 zu Beginn des Forschungsprozesses sowie die Ergebnisse der Fokusgruppeninterviews zeigten Herausforderungen auf, die auf Fachkräfte der KiJuA im Digitalisierungsprozess und verschärft während der Coronapandemie zukamen und -kommen. Diese Herausforderungen flossen auch in die Bedarfserhebung in der OJA ein, in der nach Erfolgsfaktoren und Unterstützungsbedarfen in der digital-sozialen Arbeit gefragt wurde. Folgende vorrangigen **Tätigkeitsbereiche** der digital-sozialen Arbeit konnten aus den Daten identifiziert werden: Information und Öffentlichkeitsarbeit, Kommunikation und Kontakt, Online-Beratung, medienzentrierte Arbeit, Kreativ-transformative Arbeit, Gaming, Digital-Policy Arbeit, digital-analoge Aktivitäten (3.2.1). Die Ergebnisse der quantitativen Bedarfserhebung geben einen Überblick über die Verankerung digitaler Tätigkeiten im Arbeitsalltag von Fachkräften der OJA (3.3.3.2). Die drei Tätigkeitsbereiche Öffentlichkeitsarbeit, Information und Beziehungsarbeit zeichnen sich dadurch aus, dass sie sehr oft ausgeführt und als sehr wichtig empfunden werden. Darüber hinaus fällt auf, dass alle zur Auswahl stehenden digitalen Tätigkeiten laut der Befragten nach der Pandemie im Regelbetrieb weitergeführt werden sollten. Die wichtigste und erste Anforderung an Fachkräfte in all den oben genannten Bereichen ist die Notwendigkeit, sich selbst Fertigkeiten und Skills laufend anzueignen (3.2.2.1).

Auf **struktureller Ebene** wurden das Fehlen digitaler Themen in der Grundausbildung, die schnelle Entwicklung der Kommunikationstechnologien sowie die Ausstattung mit materiellen sowie zeitlichen Arbeitsressourcen genannt. Hinsichtlich der Ressourcen wurden auch hohe Betreuungszeiten der eigenen Informationskanäle und Einrichtungaccounts angegeben. Besonders während der Coronapandemie sind diese Betreuungszeiten weiter gestiegen (3.2.3). Überdies wurde ein Entwicklungsdefizit in digitalen Belangen in der KiJuA diskutiert und auf

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

die Anforderungen durch rechtliche Grundlagen und die Datenschutzgrundverordnung hingewiesen (3.1.1.1) (3.2.2.3).

Auf **Organisationsebene** wurde in erster Linie die fehlende Anerkennung von und der fehlende Auftrag zur digitalen KiJuA vonseiten der Auftraggebenden als Herausforderung angeführt. Darüber hinaus wurden die Teamkultur sowie die Aufteilung der digitalen Arbeit innerhalb der Teams als mögliche Herausforderungen für Fachkräfte der KiJuA besprochen (3.1.1.2). Besonders in den Fokusgruppen wurde auch die Übereinstimmung behördlicher Vorgaben mit digitalen Arbeitsweisen und Arbeitswelten genannt (3.2.2.4).

Auf **Ebene der Dialoggruppe** diskutierten die Workshopteilnehmenden über die unterschiedliche Verteilung von digitalen Kompetenzen bei jungen Menschen und die Tatsache, dass viele bei weitem nicht so digital affin sind, wie man glauben möchte. Weiters waren die Vermischung von On- und Offlineleben bei Jugendlichen und die Erreichbarkeit von Kindern und Jugendlichen über digitale Kanäle, die sich während der Pandemie stellenweise sehr verschlechterte, wichtige Themen. Auch die grundsätzliche Vermittlung medienpädagogischer Inhalte an junge Menschen ist an sich für Fachkräfte manchmal herausfordernd (3.1.1.3) (3.2.2.6).

Als herausfordernd in der **digitalen Arbeit** wurden darüber hinaus die Logik sozialer Medien, die Work-Life-Balance von Fachkräften, der professionelle Auftritt in virtuellen Räumen und die Aufrechterhaltung einer professionellen Arbeitsweise in allen digitalen Formaten sowie die Anforderungen an Online-Beratungssettings und andere soziale Settings im digitalen Raum erwähnt (3.1.1.4) (3.2.2.5). Die erfolgreiche Durchführung von Online-Beratung oder die Gestaltung von zusätzlichen Online-Aktivitäten forderten Fachkräfte hier besonders (3.2.3).

In der Bedarfserhebung der OJA wurden die wichtigsten **Erfolgsfaktoren** für eine gelingende digitale Arbeit bei den Fachkräften abgefragt. Meistgenannt sind die Punkte „zeitliche Ressourcen zur Umsetzung der Arbeit“, „Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien“ und „persönliches Interesse für digitale Technologien“ (3.3.3.2). Von den **Trägerorganisationen** erwarten sich die befragten Fachkräfte am meisten Unterstützung in Form von zeitlichen Ressourcen, Fortbildungen und Software (3.3.3.7). Die inferenzstatistische Auswertung ergab einige interessante Unterschiede u.a. hinsichtlich der soziodemografischen Variablen Geschlecht, Alter und Bildung (3.3.4).

c) Welche Kompetenzen, welches Know-how und welche Fähigkeiten brauchen die Beschäftigten der KiJuA, um diesen Anforderungen professionell zu begegnen?

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Zentral sind **persönliche Kompetenzen**, vor allem die Disposition zur Arbeit im Sinne einer professionellen Neugierde und Offenheit, der Mut zum Scheitern sowie die Fähigkeit zur Selbstreflexion (3.1.2.1). Wichtig hinsichtlich **sozialer Kompetenzen** sei vor allem eine Kommunikationskompetenz, die Gesprächsführung und Moderation in digitalen Formaten und Online-Räumen betrifft (3.1.2.2). Auf Ebene der **fachlichen Kompetenzen** wurden der grundlegende Umgang mit digitalen Tools, das Wissen um die wichtigsten Nutzungsweisen dieser durch junge Menschen sowie ein grundsätzliches Verständnis für die Notwendigkeiten des Datenschutzes für junge Menschen thematisiert. Darüber hinaus seien medienpädagogische Kenntnisse, die Fähigkeit zur Selbsthilfe in digitalen Belangen und die Fähigkeiten zur Abgrenzung zwischen Arbeitszeit und Privatzeit von Vorteil (3.1.2.3) (3.2.5).

Der Erwerb der meisten digitalen Kompetenzen fand bei den Fachkräften weder in der Schule noch in der Grundausbildung bzw. an der FH/Universität statt, sondern im autodidaktischen Lernen, durch Kolleg:innen oder Expert:innen oder im gemeinsamen Arbeiten mit Kindern und Jugendlichen selbst (3.2.5). Zum Abschluss der Fokusgruppeninterviews nannten Fachkräfte Themen, die sie noch gerne in zukünftigen Fortbildungen sehen würden (3.2.6). Die drei am meisten genannten Themen für gewünschte **Weiterbildungen** in der Bedarfserhebung der OJA waren: Rechtlicher Rahmen digitaler Jugendarbeit und Datenschutz, (Neue) Social-Media Plattformen und Online-Beratung (3.3.3.6).

2) Welcher Qualifizierungsbedarf ergibt sich aus den neuen Anforderungen für die Beschäftigten der OJA?

Im Stakeholder-Workshop 2 mit leitenden Fachkräften und Expert:innen aus der KiJuA wurden alle Ergebnisse des Forschungsprojekts diskutiert und vor allem Belege für Qualifikationsbedarfe im Rahmen der OJA im Anschluss an die Bedarfserhebung besprochen (3.4.2). Alles in allem zeigten sich die Teilnehmer:innen nicht überrascht von den Ergebnissen der Bedarfserhebung. Schließlich wurden in der produktiven Phase des Workshops anschließend an die Diskussion Ideen für drei Weiterbildungsformate ausgearbeitet, bei denen es um die Entschlüsselung digitaler Mechanismen in der Entstehung von Weltbildern, die Umsetzung regelmäßiger Mini-Workshops gemeinsam mit Jugendlichen zu zielgruppenorientierten digitalen Themen und das Schaffen einer offenen und neugierigen Haltung für Weiterbildungsteilnehmer:innen als Querschnittsmaterie im Rahmen bereits bestehender Fortbildungsformate ging (3.4.3). In den Entwürfen zu den Weiterbildungsformaten spiegeln sich einige der zentralen Bedarfe an Weiterbildungen, die aus der Analyse der Forschungsergebnisse von SUDOKU für die OJA der Steiermark gewonnen wurden.

5 Beiträge aus den Praxisorganisationen

Im nun folgenden Abschnitt kommen die beiden Praxispartnereinrichtungen zu Wort. Sie reflektieren ihren Beitrag am Forschungsprojekt und geben ihre Sicht auf die Forschungsarbeit wieder. Somit spiegeln die folgenden Seiten keine objektivierten Forschungsergebnisse, sondern die subjektive Sicht der Praxispartner dar. Für das Jugendzentrum ECHO hat Günter Bruchmann einen Beitrag verfasst, für das Jugendstreetwork Graz hat dies Roland Maurer-Aldrian übernommen.

5.1 Jugendzentrum ECHO

Obwohl digitale Jugendarbeit schon lange als Teil der OJA angesehen wurde, waren insbesondere die letzten zwei Jahren durch verschiedene Vorgaben im Zuge der COVID-19-Maßnahmenverordnungen verantwortlich für eine überfällige intensive Auseinandersetzung mit dieser Thematik. Auch das Jugendzentrum ECHO erschloss alternative Zugangsmöglichkeiten zur Dialoggruppe der Jugendlichen und verlagerte die Arbeit auf eine ausschließlich digitale Ebene, um mit Jugendlichen in Kontakt zu treten. Dabei ergaben sich aber eine Unmenge an Fragen und Problemkonstellationen, welche im Folgenden näher beschrieben werden sollen.

5.1.1 DSGVO-konforme Jugendarbeit

Trotz der damals außergewöhnlichen Lage am Beginn des ersten Lockdowns innerhalb von Tagen die Angebote auf den digitalen Raum umzustellen, waren Datenschutz und die gesetzlichen Vorgaben ernst zu nehmen. Das Angebot sollte dementsprechend nur auf Kanälen angeboten werden, die im Einklang mit der DSGVO stehen und zusätzlich keine großen Sicherheitslücken innerhalb des letzten Jahres aufwiesen. Dementsprechend bieten wir KEINE Angebote auf WhatsApp, Zoom, Skype oder Snapchat an. Dieser Umstand hat aber auch zur Folge, dass viele Jugendliche nicht erreicht werden können, da im Speziellen Unternehmen – die zumindest fragwürdige Datenschutzverordnungen haben – mit ihren Produkten innerhalb der Gesellschaft große Marktanteile aufweisen (z.B. Whatsapp etc.). Interessant in diesem Zusammenhang ist, dass selbst (teil-)staatliche Organisationen während der Krise auf diese Tools zurückgriffen. Dass die Chance, großflächig auf sichere Software umzusteigen nicht genutzt wurde, ist wohl eines der größten Versäumnisse. Zusätzlich bedingt eben diese DSGVO-konforme Haltung für uns auch einen erheblichen Mehraufwand in der Arbeit. Jugendliche können zum einen nicht verstehen, warum wir uns daran halten und sonst kaum Einrichtungen mit denen sie zu tun haben und zeitgleich müssen wir die Jugendlichen mit besonderen Angeboten dazu bewegen, von ihren gewohnten Applikationen abzuwandern.

5.1.2 Die fachliche Ausbildung des Personals

Abgesehen von dem rechtlichen Basiswissen (Medienrecht, Datenschutz) rund um digitale Arbeit musste umfangreiches IT-Fachwissen nachgeholt werden.

Grundlagen in allen gängigen Betriebssystemen wie Windows, macOS, Linux (inkl. elementarer Umgang in den Shells/Terminals) sowie Android und iOS waren erforderlich, um die Jugendlichen unterstützen zu können. Hier darf auch nicht auf die umfangreiche Software vergessen werden, um den unterschiedlichen Anwendungsgebieten wie Mediendesign, Office, Serverbereitstellung (für Spiele oder Datenaustausch), Informationsweitergabe sowie Unterstützung bei Problemen (mit Hard- und Software) gerecht zu werden.

Da auch die technische Ausstattung bei vielen Jugendlichen ein Problem darstellt(e), mussten speziell während der Lockdownphasen alle möglichen Geräte repariert werden. Somit waren auch Kenntnisse in Elektronik und Elektrotechnik gefordert.

5.1.3 Jugendliche digital erreicht

Wie bereits erwähnt, war dies eine der größten Herausforderungen. Nicht nur, dass Jugendliche die inkonsistente Vorgangsweise Erwachsener (bezogen auf die Nutzung von unterschiedlicher Software) nur schwer nachvollziehen können, so haben oft gerade jene Jugendlichen, die zu uns ins Jugendzentrum kommen, weder die technischen Möglichkeiten (kein Handy, kein Internet oder keinen PC), noch das ihnen zugeschrieben Attribut „digital Native“. Ganz im Gegenteil: Jugendliche haben große Probleme innerhalb der digitalen Welt. Auch wenn sie scheinbar ständig mit Smartphones hantieren, können schon kleine Herausforderungen zu großen Problemen führen. Einige wissen nicht, dass sie eine E-Mail-Adresse haben oder wofür eine solche überhaupt gut sein soll. Somit können sie sich bei gewissen Diensten nicht registrieren usw. Dieser Umstand führt dann zusätzlich zu erhöhter Frustration. Während eines Telefongesprächs diese Informationslücke auszugleichen, erwies sich häufig als unmöglich. Jugendliche hatten mit vielen technisch-digitalen Strukturen – ähnlich wie Erwachsene – bisher nur rudimentären Umgang und wurden so gut wie nie von externen Personen professionell geschult oder unterstützt.

5.1.4 Die personelle Ressourcenfrage

Es ist offensichtlich, dass die fachliche Kompetenz aber auch die digitale Infrastruktur innerhalb von kürzester Zeit bereitgestellt werden musste. Dies war nur mit erheblichem Mehrstundenaufwand möglich, da die fachlichen Kompetenzen autodidaktisch angeeignet wurden und die Infrastruktur in der ersten Phase

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

weitreichend vergriffen war und dafür Alternativen recherchiert und bereitgestellt werden mussten. Aber auch im digitalen „Regelbetrieb“ änderten sich die Rahmenbedingungen im Gegensatz zum offenen Betrieb beträchtlich. Während jede Gelegenheit genutzt wurde, um speziell Jugendliche zu erreichen (mittels Telefon oder sofern erlaubt via physischer Einzelberatung), die über ungenügende Mittel oder Möglichkeiten verfügten, wurde der „reguläre“ Onlinebetrieb via Discord erweitert um eine „hinausreichende“ digitale Arbeit (Jugendliche luden Betreuer:innen auf ihre eigenen Chat-Plattformen meist in den späten Abendstunden ein). 10:00 - 03:00 Uhr waren somit gängige Tageszeiten an denen unterschiedliche Mitarbeiter:innen mit Jugendlichen arbeiteten. Zudem waren durch die zeitintensive Aufbereitung und Gestaltung der Informations- und Öffentlichkeitsarbeit Mitarbeiter:innen nicht für die Beziehungsarbeit verfügbar.

5.1.5 Das Projekt SUDOKU als wertvoller Pfeiler

Insbesondere in diesen Phasen war der fachliche Background der FH JOANNEUM von unschätzbarem Wert. Die omnipräsente Rückkoppelung der praktischen Arbeit des Jugendzentrums zu theoretisch fundiertem Fachwissen durch die Mitarbeiter:innen der FH JOANNEUM ermöglichte einen zeitnahen kontinuierlichen Verbesserungsprozess.

Nur so war eine persistente Reflexion der Angebote möglich und erfolgreiche aber vor allem nicht fruchtende digitale Jugendarbeit konnte rasch analysiert und zielführende Schlüsse gezogen werden, um gelingendere Arbeit zu etablieren. Neben dem direkten Kontakt fungierten auch die von der Fachhochschule entwickelten Instrumente für das Forschungsprojekt als Diskussionsbasis innerhalb des Teams um einzelne Schritte oder Angebote regelmäßig, best- und schnellstmöglich in Hinblick auf Nutzen und Zielführung zu untersuchen. Nicht zu unterschätzen ist auch der motivierende Faktor, der durch die Teilnahme am Projekt SUDOKU hervorgerufen wurde. Das gesamte Team hatte das Gefühl an einer wichtigen Arbeit teilzunehmen, wenn diese erforscht wird. Zeitgleich wollte man in der gesamten Projektphase den Status als Vorzeigeprojekt aufbauen und musste sich ständig weiterentwickeln, um diesem Anspruch gerecht zu werden.

5.1.6 Status Quo (Stand Ende des Jahres 2021)

Schon im Sommer 2021 wurde von den Förderstellen die Unterstützung zur digitalen Jugendarbeit revidiert und ein physischer offener Betrieb präferiert. Gerade hier kann man erkennen, dass die digitale Jugendarbeit zu wenig Stellenwert hat.¹⁵

¹⁵ Nach Ende des Forschungsprojektes haben sich Neuerungen ergeben, welche nicht mehr in den Bericht und die Analysen einfließen konnten. So gibt es nun in einigen Gemeinden der Steiermark Gespräche zur Integration von digitaler Jugendarbeit in die Förderverträge der Einrichtungen der OJA.

Dieser Umstand wird durch die Ergebnisse der Analyse der FH JOANNEUM untermauert. Digitale Arbeit soll sich nach Angaben der einzelnen Befragten hauptsächlich mit Informations- und Öffentlichkeitsarbeit weiter beschäftigen. Mehrere Faktoren könnten für diese strategische Ausrichtung ausschlaggebend sein. Einerseits sind fehlende personelle sowie materielle Ressourcen ein Hemmfaktor, um professionelle digitale Jugendarbeit leisten zu können. Es wird auf die digitale Jugendarbeit, die auch schon vor den COVID-19-Maßnahmenverordnungen stattgefunden hat und die für viele Einrichtungen in den Grundstrukturen kein „Neuland“ sind der Fokus gesetzt. Diese Herangehensweise hat mitunter ihren originären Ursprung in fehlendem IT-bezogenen Fachwissen. Einerseits wurden noch keine fundierten Metadaten oder sozialwissenschaftlichen Schlussfolgerungen innerhalb der Sozialen Arbeit großflächig thematisiert, aber auch bei Ausbildungen abseits der Sozialen Arbeit wird der IT-Bereich gesamtgesellschaftlich vernachlässigt. Selbst gut ausgebildete Akademiker:innen haben häufig Schwierigkeiten mit Basiswissen (vgl. Formatierungsschwierigkeiten in Dokumenten, fehlendes Wissen um DSGVO, Druckerprobleme, etc.). Zeitgleich wird einer ganzen Generation das Attribut „digital Native“ zugeschrieben, obwohl ein Großteil nicht einmal die technische Ausstattung (Computer) zur Verfügung hat. Es scheint, als würde ein zentrales Element, das in alle Teile der Gesellschaft greift nicht adäquat wahrgenommen. Digitalen Technologien und dem Umgang damit liegt komplexes, fachübergreifendes Wissen zugrunde und so wie Lesen und Schreiben muss auch dieser Umgang gesamtgesellschaftlich erlernt werden. Wenn die Soziale Arbeit Menschen in allen Lebenslagen unterstützen möchte, so muss sie sich auch mit dieser Thematik auseinandersetzen und zwar nicht wie bisher als Spezialgebiet oder Randthema sondern als Grundlage für die Teilnahme am gesellschaftlichen Leben. Die digitale Welt ist ein Raum geworden, welcher in der Lebenswelt vieler Menschen einen essentiellen Bestandteil hat. Nicht nur Freizeitaktivitäten oder Peergroups agieren in diesem, auch von staatlicher Seite wird gefordert, sich in diesem zu bewegen (z.B. Finanzonline, eAMS, div. Behördenwege). Die Begrifflichkeit „Digital Divide“ (digitale Ungleichheit) überträgt die soziale Ungleichheit hierbei auf den digitalen Raum und kommt zu dem Schluss, dass sozioökonomisch schlechter gestellte Personen – auch digitaler Beteiligungsungleichheit unterliegen. Wenn sich die Soziale Arbeit um Unterstützung und gelingendere Lebenskonzepte bemühen möchte, müssen umfangreiche und fundierte Weiterbildungsmaßnahmen für die Menschen, die in diesem Bereich arbeiten entwickelt und angeboten werden. Die derzeitigen Schulungen oder Weiterbildungen können kaum die geforderten komplexen Anwendungen und digitalen Verhaltensweisen näherbringen. Häufig belaufen sich diese auf die Installation einer Software und den grundlegenden Umgang mit dieser. Es kann nur

Auch die Stadt Graz zeigt hier Interesse und möchte an diesem Thema aktiv arbeiten, wie neue Jugendstrategie der Stadt Graz zeigt.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

gehofft werden, dass das Projekt SUDOKU als Initialzündung für weitreichende digitale Bildungsmaßnahmen im gesamten sozialen Bereich fungieren wird.

5.2 Jugendstreetwork Graz

Das Forschungsprojekt SUDOKU neigt sich dem Ende zu und damit auch die Zusammenarbeit im Dreigespann FH JOANNEUM, Institut „Soziale Arbeit“, Jugendzentrum ECHO und Jugendstreetwork Graz.

In vielerlei Hinsicht stellt SUDOKU eine Besonderheit für das Team des Jugendstreetwork Graz aber, wie wir meinen, auch darüber hinaus dar.

Den Projektabschluss möchten wir nutzen um diese gemeinsame Forschungszeit, die inhaltliche Arbeit mit besonderem Fokus auf die Ergebnisse aber auch die Projektstruktur und die Zusammenarbeit zu reflektieren. Und natürlich darauf Bezug nehmen, was die Ergebnisse aus unserer Sicht aus der Praxis für die Zukunft bedeuten können und sollen.

5.2.1 Zur Struktur und zur Zusammenarbeit

Schon den Start der gemeinsamen Bemühungen finden wir aus der Sicht des Jugendstreetwork Graz besonders, denn „klassisch“ kennen wir eine Forschungszusammenarbeit so: Eine Forschungseinrichtung reicht ein Projekt ein, bekommt es bewilligt und geht dann auf die Suche nach Einrichtungen in der Praxis. Dann stellen sich immer Fragen wie: Wie geht sich das zeitlich aus? Wie passt das Thema in die Einrichtung? usw.

Im Fall von SUDOKU war der Zugang ein ganz anderer: Forschungseinrichtung und Praxisstandorte haben das Forschungsprojekt gemeinsam entwickelt. Das Jugendstreetwork Graz als eine der Praxiseinrichtungen war schon bei der Einreichung eingebunden und im Zusammenspiel wurde ein Forschungsdesign entwickelt, welches auch für die Mitarbeiter:innen im Arbeitsfeld passend ist. Damit war gewährleistet,

- dass SUDOKU in der Zusammenarbeit auf Augenhöhe stattfinden konnte,
- dass das Forschungsprojekt gut im Arbeitsalltag der Praxisstandorte eingeplant werden konnten und
- es gab auch realistische Erwartungen daran, was die Projektpartner zu leisten im Stande sind.

Besonders hervorzuheben ist zudem, dass die Mitarbeit des Jugendstreetwork Graz mit eigenen finanziellen Ressourcen ausgestattet wurde. Gerade für kleine und teilweise prekär finanzierte Einrichtungen im Sozialbereich ist eine intensive Teilnahme in einem Forschungsprojekt sonst nicht adäquat möglich. Dieses

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Mitdenken auch der entsprechenden Ressourcen sowie das Einverständnis der Arbeiterkammer als Förderstelle für eine solche Ausstattung sollten beispielgebend für andere zukünftige Projekte sein.

Dementsprechend ist, aus Sicht des Jugendstreetwork Graz, zusammenfassend SUDOKU und die damit verbundene Projektstruktur auch als Best-Practice-Beispiel, wie Forschungsprojekte zwischen Forschungs- und Praxiseinrichtungen gelingen können, zu sehen.

Im Projektzeitraum an sich war die Zusammenarbeit dann auch weiterhin sehr gut. Die Zusammenarbeit aller Projektpartner verlief auf Augenhöhe und es wurde genug Zeit für den inhaltlichen Austausch gefunden. Die Anregungen aus der Praxis wurden vom Projektinitiator eingefordert, wertgeschätzt bzw. haben die Rückmeldungen aus der Praxis immer auch Niederschlag in der Weiterarbeit gefunden.

Die geplante Struktur und der geplante Ablaufplan haben sich als sinnvoll herausgestellt. Adaptierungen aufgrund der Pandemie waren leicht möglich und haben trotz mancher Widrigkeit von außen einen guten Ablauf garantiert. Wirklich schade ist, dass so viel im virtuellen Raum passieren musste. Gerade was die Workshops betrifft, wären mehr physische Präsenztermine zu bevorzugen gewesen.

5.2.2 Die Mitarbeit des Jugendstreetwork Graz

Die Idee und die Einreichung sind ja schon vor der Pandemie passiert. Das heißt, es gab im Jugendstreetwork Graz auch schon vor dem „Zwang“ zur Digitalisierung reges Interesse am Thema. Einerseits im Hinblick auf die Weiterentwicklung des Angebotes für die Jugendlichen, andererseits hat sich das Team des Jugendstreetwork Graz auch damit beschäftigt, was im Team an Ressourcen und Inhalten gebraucht werden, um aktuell und in Zukunft jugendadäquat arbeiten zu können. Deshalb war es für das Team des Jugendstreetwork Graz ein logischer Schritt bei SUDOKU mit dabei zu sein, um eine Wissensbasis zu schaffen, die dann Veränderungen in der Praxis bewirken kann. Vor allem auch, weil die großen Strukturen wie Bildungseinrichtungen und Förder- und Auftraggeber:innen zumeist deutlich behäbiger auf Veränderungen reagieren, wie es Einrichtungen in der Praxis müssen.

5.2.3 Was hat uns die Mitarbeit im Projekt gebracht

Schon alleine die Mitarbeit bei der Konzeption hat dazu geführt, dass die Mitarbeiter:innen des Jugendstreetwork Graz sich mehr mit dem Thema Digitalisierung auseinandergesetzt haben. Im Team wurde einerseits die aktuelle

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Arbeit reflektiert, auf bestehende Angebote für die Jugendlichen hingeschaut und kritisch die vorhandenen Ressourcen – von der Ausstattung bis hin zu den persönlichen Skills der einzelnen Mitarbeiter:innen – evaluiert.

Mitarbeiter:innen haben auch noch intensiver recherchiert, wie andere in diesem Bereich arbeiten und aktiv wurde der Austausch mit anderen Praxiseinrichtungen gesucht. Zudem wurden Fachveranstaltungen rund um den Themenbereich Digitalisierung besucht bzw. an diesen teilweise auch aktiv mitgewirkt wie z. B. beim Ilse-Arlt-Symposium 2020 auf der FH St. Pölten.

Im Nachhinein betrachtet stellt sich heraus, dass viel von dem, was das Team des Jugendstreetwork Graz aus dem Projekt mitnimmt schon vor dem offiziellen Projektstart passiert ist. Allein das Fitmachen für SUDOKU hat schon dazu geführt, dass die Art zu arbeiten sich verändert hat und das Team sich weitergebildet hat.

Im Projektzeitraum an sich haben die einzelnen Mitarbeiter:innen inhaltlich sehr viel aus den Workshop-Terminen mitgenommen. Wieder auf den schon oben beschriebenen Ebenen: Reflexion unserer Arbeit, Austausch mit anderen, um neue Ideen zu bekommen und auch das Bilden von Allianzen, um die Wichtigkeit des Themas bei Auftrag- und Fördergeber:innen zu deponieren sowie die Aneignung von Wissen im Themenbereich und Vieles mehr.

Im Laufe des Projektes hat sich im Zuge der Pandemie (aber nicht nur) herausgestellt, wie zentral das Thema Digitalisierung in der aktuellen und zukünftigen Arbeit ist. Sowohl durch die Pandemie aber auch durch SUDOKU konnte ganz genau aufgezeigt werden, wo es noch hapert. Es hat sich herausgestellt, dass unterschiedlichste Ressourcen für die praktische Arbeit fehlen: Von zeitlichen Ressourcen über die technische Ausstattung bis hin zu konzeptionellen Überlegungen bzw. fehlenden Aufträgen von Auftraggeber:innen-Seite. Was sich aber auch gezeigt hat, ist: wo die fehlenden persönlichen Ressourcen im Team des Jugendstreetwork Graz als gesamten, aber auch jeder:jedem einzelne:n Mitarbeiter:in liegen und wie wenig in (oft gar nicht lange) zurückliegenden Aus- und Weiterbildungen auf die Herausforderungen der digitalen Jugend(sozial)arbeit und der digitalen Zusammenarbeit im Team und die Vernetzungs- und Kooperationspartner:innen vorbereitet wurde.

Die vielen Kontakte mit anderen und die Rückmeldungen zu Arbeitsweisen des Jugendstreetwork Graz und den Angeboten des Jugendstreetwork Graz haben auch das ein oder andere Lob und viel Bestärkung gebracht. Das tut natürlich auch sehr gut.

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Im Zuge des Projektes hat es laufend Reflexionsschleifen im Team gegeben und so wurde das Thema am Köcheln gehalten, wobei es immer wieder so war, dass sich nur Teile des Teams intensiver dem Thema gewidmet haben. Gegen Ende des Projektes haben die Auswirkungen der Pandemie das Jugendstreetwork Graz in der alltäglichen Kernarbeit so stark gefordert, dass die digitale Jugendarbeit stellenweise in den Hintergrund treten musste.

5.2.4 Resümee und Ausblick aus Sicht des Jugendstreetworks

Aus Sicht des Jugendstreetwork Graz hat SUDOKU das geleistet, was es leisten sollte: Möglichst breit Mitarbeiter:innen im Handlungsfeld zu erreichen, über diese Kontakte Daten zu generieren und eine gute Beschreibung des Status quo zu erreichen. Gleichzeitig wurden Einrichtungen und deren Mitarbeiter:innen untereinander vernetzt, Wissen transferiert und ausgebaut, Angebotsformen weiterentwickelt und viel Bewusstsein für bestehende Probleme rund um die Digitalisierung geschaffen, wie der Abschlussworkshop mit vielen Vertreter:innen aus Ausbildungseinrichtungen und von Auftraggeber:innen-Seite, unterstrichen hat.

Aus Sicht des Jugendstreetwork Graz ist jetzt eine gute Basis gelegt, um bei der Aus- und Weiterbildung an wichtigen Stellschrauben zu drehen und gemeinsam mit vielen Fachstellen und Auftraggeber:innen Verbesserungen im Bereich Aus- und Weiterbildungen anzustoßen und umzusetzen. Demnach macht SUDOKU im Nachhinein nur Sinn, wenn der zweite Schritt auch erfolgt und der muss aus Sicht des Jugendstreetwork Graz heißen: Ein Aus- und Weiterbildungsprogramm zu entwickeln und umzusetzen. Am besten wie bei SUDOKU als Koproduktion von Ausbildungsstätte und Praxis und diesmal erweitert um die Seiten der Auftraggeber:innen und Fördergeber:innen.

Das Thema Digitalisierung stärker in die (Grund-)Ausbildungen zu bringen ist auch deshalb so wichtig, weil SUDOKU das bestätigt hat, was auch bei vielen anderen Gelegenheiten zu bemerken ist: Es nehmen vor allem diejenigen an Angeboten teil, die schon interessiert sind bzw. die Wichtigkeit des Themas schon erkannt haben. Alle anderen bleiben gerne fern. Gezeigt hat sich das bei SUDOKU vor allem bei der Online-Befragung, aber auch bei den Teilnehmer:innen des Abschlussworkshops.

6 Fazit und Ausblick

Wie können die Ergebnisse von SUDOKU eingeordnet werden? Welche Konsequenzen haben sie für die Theorie und die akademische Diskussion sowie für die Praxis der KiJuA? Welche Limitationen charakterisieren sie? Diese Fragen werden hier in einem Fazit und Ausblick beantwortet.

6.1 Zentrale Ergebnisse im Forschungskontext

Die zentrale Einsicht der Ergebnisse von SUDOKU ist in erster Linie, dass digitale Arbeit in der KiJuA von hoher Bedeutung ist. Die Bedarfserhebung zeigte dabei vor allem die drei Arbeitsbereiche der Informations- und Öffentlichkeitsarbeit, aber auch der Beziehungsarbeit als größte digitale Arbeitsbereiche auf. Diese drei Bereiche sind jedoch nicht nur während der Beschränkungen rund um COVID-19, wie zum Zeitpunkt der Befragung, wichtig: Vielmehr lässt sich aus den Ergebnissen der Fokusgruppen schließen, dass in diesen drei Bereichen, sowie je nach Organisation auch in weiteren Bereichen wie etwa Gaming (standortbezogene OJA) oder Online-Beratung (mobile OJA), auch vor 2020 viel digital gearbeitet wurde. Nicht ohne Grund sollte digitale Arbeit in diesen Tätigkeitsbereichen laut Fachkräften auch in weiterer Folge bestehen bleiben. Diese Ergebnisse sind im Einklang mit Erkenntnissen aus dem österreichischen Raum (vgl. Mayrhofer & Neuburg, 2019, S. 48-51), demnach 80% der befragten Jugendarbeiter:innen Social Media vor allem für die Kommunikation mit den Jugendlichen täglich bis wöchentlich nutzen (vgl. Anderle & Pöyskö, 2016, S. 3). Dass sich Jugendarbeit auf europäischer Ebene hier in den Grundzügen ähnelt, lässt der Befund von Pawluczuk et al. vermuten: „[...] the use of digital technologies in youth work has become a norm in recent years.“ (Pawluczuk, Hall, Webster, & Smith, 2019, S. 4).

Im Vergleich zu aktuellen Beiträgen kann SUDOKU etwas mehr zur Diskussion der Herausforderungen digitaler KiJuA beitragen als bis jetzt bekannt. So sind zwar auch in der Steiermark fehlende technische Infrastruktur, fehlende Kompetenzen aufseiten der Fachkräfte, fehlende Arbeitszeit zur Umsetzung digitaler KiJuA und fortwährende Datenschutzbedenken oder auch der Druck rund um die Uhr erreichbar zu sein, Jugendlichen genügend virtuellen Raum für sich selbst lassen zu wollen, sie aber auch online erreichen zu müssen und fehlende offizielle Konzepte und Aufträge zu digitaler KiJuA erschwerende Faktoren der digitalen Arbeit (vgl. Anderle & Pöyskö, 2016, S. 5; Bollig, 2020, S. 474-475; Helbig, 2017, S. 139; Witzel, 2020, S. 502-503). Darüber hinaus sind die Eigenheiten der Online-Kommunikation und deren Moderation, die Umsetzung von Online-Beratung und „on-live“ oder „digital-analogen“ Aktivitäten und der professionelle Auftritt im virtuellen Raum Herausforderungen, die bis jetzt noch wenig Beachtung fanden (Siehe 3.1.1.4, 3.2.2.2 und 3.2.2.5). Weiters können aus den Ergebnissen von SUDOKU Einsichten in Herausforderungen gewonnen werden, die speziell durch die Beschränkungen der

Coronapandemie gesteigert wurden (siehe 3.2.3). All diese Herausforderungen betreffen keineswegs einen einfachen Mangel an technischen Kompetenzen, sondern meinen die Umsetzung professioneller KiJuA in Verbindung mit technisch-sozialen Kompetenzen (und oftmals unter datenschutzrechtlichen Aspekten). Es handelt sich also um spezifisches Praxiswissen, welches so kaum mit Fachkompetenzen anderer Berufssparten zu vergleichen ist. Auch in den Kompetenzen, die aus Sicht der (leitenden) Fachkräfte wie auch der Expert:innen wichtig für die Bewältigung der oben genannten Herausforderungen sind, gibt es Überschneidungen mit den Ergebnissen anderer, auch internationaler, Studien. Das zentrale Ergebnis aus SUDOKU, welches die persönlich-professionelle Einstellung und Disposition zur digital-sozialen Arbeit als Basis für jeglichen Prozess des Kompetenzerwerbs bzw. der Kompetenzerweiterung und -anpassung beschreibt, findet sich etwa in Studien aus dem britischen Raum wieder (vgl. Pawluczuk, Hall, Webster, & Smith, 2019, S. 5-6; Cohlmeier, 2014). Auch Anderle und Pöyskö führen eine ähnliche Argumentation und sehen die persönliche Disposition noch wichtiger für digital-soziale Arbeit, als die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Alterskohorte: „Gelingende Medienbildung/Medienkompetenzvermittlung (in der Jugendarbeit) ist zunächst eine Frage der Haltung und nicht des Alters: »Es muss eine Bereitschaft da sein, sich mit Medien auseinanderzusetzen und eine Offenheit, sich darauf einzulassen. Durch das eigene lebenslange Lernen überträgt sich die Neugier auf die BesucherInnen.«“ (Anderle & Pöyskö, 2016, S. 8) Neben dieser Grundvoraussetzung lassen sich, sowohl in der aktuellen Literatur als auch aus den Ergebnissen von SUDOKU, kaum konkrete Kompetenzen identifizieren, die für alle Fachkräfte gelten außer das grundsätzliche Wissen über Funktion und Nutzung eines Computers bzw. von Smartphones (3.1.2.3). Speziellere Kompetenzen, die in der KiJuA definitiv vertreten sein sollten – jedoch nicht für jede Fachkraft notwendig sind – sind laut der Ergebnisse von SUDOKU Kommunikations- und Moderationskompetenzen in Online-Settings (oder für Online-Beratung), Know-How für kreative Nutzung digitaler Tools (ob für Videoschnitt, Bloggestaltung oder mit einem 3D-Drucker, etc.) und vertieftes, medienpädagogisches Wissen, um spielerische und alltägliche Aktivitäten mit jungen Menschen, die digitale Medien einbeziehen, auch reflektiv aufarbeiten zu können. Besonders in letztem Punkt kann eine Anleihe aus der medienpädagogischen Literatur hinsichtlich spezifischen medienpädagogischen Wissens, medienpädagogischen Könnens und medienbiografischer Selbstreflexion (vgl. Alfert, 2014, S. 45) genommen werden¹⁶. Weiterhin unklar bleibt, wie sich diese Aufteilung in der Teamstruktur der KiJH bzw. der OJA niederschlagen kann (3.1.1.2).

In der Unterstützung digital-sozialer Arbeit durch Auftraggebende wünschen sich Fachkräfte laut der Studie „Screenagers International“ vor allem vermehrte Arbeitszeit zum Ausprobieren digitaler Tools sowie Fortbildungen (vgl. Anderle &

¹⁶ Hierzu auch Helbig 2017: (Helbig, 2017, S. 144-146).

Pöyskö, 2016, S. 6). Auch in den vorliegenden Ergebnissen sind dies die zwei von Fachkräften der OJA am häufigsten genannten Unterstützungsformen, die sich Fachkräfte wünschen, dicht gefolgt von der Unterstützung durch Hardware und Software. Nur fünf Personen gaben an, keine Unterstützung zu benötigen (3.3.3.7). Hinsichtlich der Differenz zwischen KiJH und OJA in der digitalen Arbeit kann aus den Ergebnissen des vorliegenden Projekts vor allem auf einen deutlichen Vorsprung der standortbezogenen wie mobilen OJA auf die KiJH festgehalten werden, wenn es um den Umgang mit digitalen Bedürfnissen der Dialoggruppe geht (3.1.4.1). Helbig bringt das aus Sicht der Medienbildung auf den Punkt: „Wird ein Blick in die Aufgabenfelder der Kinder- und Jugendhilfe geworfen, zeigt sich, dass sich medienpädagogische Inhalte aktuell nur in wenigen Angeboten und Leistungen wiederfinden [...]“ (Helbig, 2017, S. 138). Dies spiegelt sich in der aktuellen Literatur zu Digitalisierungsprozessen in der KiJH wieder, die in vielen Fällen erst für eine Aufnahme der digitalen Perspektive in die Arbeit mit jungen Menschen argumentieren, oder über Case-Work-Tools schreiben und damit einen nur eingeschränkten Begriff der digital-sozialen Arbeit behandeln (vgl. Hansen, Björktomta, & Svalastog, 2017; Ley, 2020; Zhu & Andersen, 2021; Mackrill & Ebsen, 2018). Gleichzeitig ist Digitalisierung Sozialer Arbeit im Sinne von Case-Work-Software in der KiJuA aufgrund der Ausrichtung der KiJH einzigartig und darf in der Diskussion um Digitalisierung in der KiJuA nicht fehlen. Zudem scheint aus den oben erwähnten Beiträgen noch kaum ein ausgereiftes Case-Work Tool zur digitalen Arbeit in der KiJH vollständig zu überzeugen.

Einer der kontroversiell diskutierten Aspekte digitaler KiJuA ist jener des Skill-Gaps zwischen Fachkräften und jungen Menschen. Während in einigen Beiträgen dieser Gap als Ursache des Aufholbedarfs von Fachkräften in digitalem Know-How und als Grund für die Zurückhaltung vieler Professionist:innen in digitaler KiJuA gesehen wird (vgl. Pawluczuk, Hall, Webster, & Smith, 2019, S. 5-6), finden sich in den Ergebnissen von SUDOKU konträre Hinweise. In vielen Fällen sind junge Menschen digital unbedarfter, als Fachkräfte und somit eher als „digital Naives“ einzustufen (3.1.1.3, 3.2.2.6). Die Ergebnisse lassen Anderle und Pöyskö folgen, die diesem Bild der Fachkräfte als „Digital Immigrants“ im Vergleich zu den Jugendlichen ebenso widersprechen (vgl. Anderle & Pöyskö, 2016, S. 3). Dennoch könnte die Annahme über „Digital Natives“ und „Digital Immigrants“ bei Fachkräften dazu beitragen, dass diese kaum digital-sozial arbeiten. Im ungünstigsten Fall könne bei Fachkräften das Gefühl entstehen, junge Menschen in ihrer „On-offline-Welt“ nicht mehr gut verstehen zu können, wie aus der Perspektive zweier Jugendarbeiter:innen einer qualitativen Studie beschrieben wird: „When reflecting on his experience of implementing digital technologies into youth practice, Carl used the metaphor of “separate worlds”, where young people cultivate their own digital culture away from the adults. Kyle argued that the inability to understand and filter through the digital youth habits, turned formerly inaccessible youth culture into even ‘more mystified’.” (Pawluczuk, Hall, Webster, & Smith, 2019, S. 6)

Die Ergebnisse von SUDOKU liefern somit ein Bild der steirischen KiJuA in Zeiten der Coronapandemie, deren Anforderungen und Bedürfnisse hinsichtlich digital-sozialer Arbeit grundsätzlich jener der österreichischen und europäischen KiJuA entspricht. SUDOKU trägt in einigen Teilbereichen zur Bereicherung aktueller Erkenntnisse bei und erweitert die Perspektive auf relevante Faktoren in der (größtenteils) bottom-up Digitalisierung einer Berufssparte, die zum Teil auch auf den Spezifika der steirischen KiJuA und deren Einrichtungen beruht.

6.2 Limitationen der vorliegenden Forschungsarbeit

Gleichzeitig unterliegen die Ergebnisse des vorliegenden Projekts Limitationen und lassen weitere Fragen offen, die im Rahmen der Studie nicht völlig geklärt werden konnten.

Als erstes ist hier auf den explorativen Charakter der vorliegenden Studie zu verweisen. Die bisher einzigartige Untersuchung in der Steiermark gründete auf Annahmen und vorläufigen Hypothesen aus den z.T. im letzten Abschnitt genannten Beiträgen sowie aus Einschätzungen von leitenden Fachkräften und Expert:innen in KiJuA und Digitalisierung. Sie war programmatisch darauf ausgelegt, weitere Hinweise und Belege für oder gegen diese Annahmen zu sammeln und die Möglichkeiten und Bedarfe an weiterer Qualifizierung von Fachkräften der KiJuA in digitalen Belangen zu abzustecken. Dies ist SUDOKU gelungen. Gleichzeitig sind die Ergebnisse nicht auf den internationalen Kontext erweiterbar und gelten auch in der Steiermark mit gewissen Einschränkungen.

Damit muss zweitens auf die Adressierung der Studie an spezielle Bereiche der KiJuA verwiesen werden. In der Untersuchung waren vor allem die standortbezogene und mobile OJA sowie Teile der KiJH (jene der freien Trägerschaft) einbezogen. Die Ergebnisse von SUDOKU müssen aus Perspektive der schulischen KiJuA und der Familien-, Kinder- und Jugendämter mit hoher Vorsicht gelesen werden und sind grundsätzlich nicht auf diese zu übertragen. Drittens muss in der Bedarfserhebung im Rahmen der OJA der Steiermark auf teilweise geringe Fallzahlen für inferenzstatistische Aussagen verwiesen werden, die hier die Anzahl möglicher Berechnungen auf statistisch signifikanter Ebene verhinderten. Darüber hinaus ist in der Bedarfserhebung nicht auszuschließen, dass aufgrund fehlender Incentives zur Teilnahme eine gewisse Selbstrekrutierung der Teilnehmenden stattgefunden hat. Dies könnte eine Überrepräsentierung der Gruppe von Fachkräften sprechen, die sich grundsätzlich für digitale KiJuA interessieren und diese nicht ablehnen. In den qualitativen Fokusgruppen gelang es, dieser Verzerrung entgegenzuwirken.

Zu guter Letzt fand die Forschung während der Zeit der Beschränkungen rund um COVID-19 statt. Im vorliegenden Bericht wurde versucht, Besonderheiten und

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

Entwicklungen während dieser Zeit hervorzuheben und von den restlichen Befunden zu trennen. Da die Erhebungen jedoch ausschließlich während Corona stattfanden, können alle Ergebnisse streng genommen nur aus der Perspektive einer KiJuA in der dynamischen technologischen Veränderungen der vorherrschenden Pandemie gelesen werden.

Vor allem mit dem abschließenden Workshop für Multiplikator:innen und Stakeholder:innen lässt sich jedoch festhalten, dass die Befunde aus SUDOKU anschlussfähig für die Praxis und im Besonderen für die Aus- und Weiterbildung sind.

7 Verweise

- Alfert, N. (2014). Medienbildung junger Menschen. Über den Auftrag der Kinder- und Jugendarbeit in einer mediatisierten Gesellschaft. *Sozial Extra*, 38(4), 42-46.
- Anderle, M., & Pöyskö, A. (2016). Screenagers. Digitale Medien in der österreichischen Jugendarbeit. *Medienimpulse*, 54(2), 1-10.
- Bollig, C. (2020). Digitalisierung in der Mobilen Jugend(-sozial-)arbeit. Im Spannungsfeld zwischen Professionalisierung und (Alltags-)Pragmatismus. In N. Kutscher, T. Ley, U. Seelmeyer, F. Siller, A. Tillmann, & A. Zorn, *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (S. 468-480). Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort. (2021). Abgerufen am 14. 04 2022 von <https://www.bmdw.gv.at/Themen/Digitalisierung/Wirtschaft/Digitale-Kompetenz.html>
- Cohlmeyer, D. (2014). Developing a Technology Philosophy for Digital Youth Work. *Concept. The Journal of Contemporary Community Education Practice Theory*, 5(1), 1-7.
- Europass. (2015). *Europass-Info*. Abgerufen am 22. 03 2022 von <https://www.europass-info.de/>
- Hansen, H. A., Björktomt, S. B., & Svalastog, A. L. (2017). Digital society generates new challenges on child welfare services. *Croatian Medical Journey*, 58(1), 80-83.
- Helbig, C. (2017). Die Mediatisierung professionellen Handelns. Zur Notwendigkeit von Handlungskompetenzen im Kontext digitaler Medien in der Sozialen Arbeit. *Medienpädagogik - Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 27, 133-152.
- Kuckartz, U. (2018). *Qualitative Inhaltsanalyse*. Weinheim/Basel: Beltz/Juventa.
- Ley, T. (2020). Digitalisierung im Jugendamt und im Allgemeinen Sozialen Dienst. In N. Kutscher, T. Ley, U. Seelmeyer, F. Siller, A. Tillmann, & I. Zorn, *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (S. 507-517). Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- Mackrill, T., & Ebsen, F. (2018). Key misconceptions when assessing digital technology for municipal youth social work. *European Journal of Social Work*, 21(6), 942-953.
- Mayrhofer, H., & Neuburg, F. (2019). *Offene Jugendarbeit in einer digitalisierten und mediatisierten Gesellschaft. Endbericht zum Forschungsprojekt „E-YOUTH.works – Offene Jugendarbeit in und mit Sozialen Medien als Schutzmaßnahme gegen radikalisierte Internetpropaganda“*. Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie der Universität Wien. Wien: Bundesministerium

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen – digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

für Landwirtschaft, Regionen und Tourismus. Abgerufen am 13. 01 2022 von https://www.irks.at/assets/irks/Publikationen/Forschungsbericht/Mayrhofer_Neuburg2019_Digitale%20Jugendarbeit_E-YOUTH.works_Endbericht.pdf

Pawluczuk, A., Hall, H., Webster, G., & Smith, C. (2019). Digital youth Work: youth workers' balancing act between digital innovation and digital literacy insecurity. *Information Research*, 24(1), 1-11.

Sagl, M. T., Reischl, C., & Kölbl, M. (2021). SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Erforschung digitaler und sozialer Kompetenzen von Mitarbeiter:innen im Umbruch. *Jugend Inside*(2), 19.

Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit. (2022). *Die Offene Jugendarbeit in Zahlen. Auswertung der Dokumentationsdatenbank und des Selbsteinschätzungsfragebogens der Offenen Jugendarbeit Steiermark 2021*. Graz: o.V. From <http://www.dv-jugend.at/wp-content/uploads/2022/02/Die-Offene-Jugendarbeit-in-Zahlen-und-die-Selbsteinsch%C3%A4tzung-der-Fachkr%C3%A4fte-der-OJA-2021.pdf>

Witzel, M. (2020). Digitale Medien in den Hilfen zur Erziehung. In N. Kutscher, T. Ley, U. Seelmeyer, F. Siller, A. Tillmann, & I. Zorn, *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (S. 495-506). Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Zhu, H., & Andersen, S. (2021). ICT-mediated social work practice and innovation. professionals' experiences in the Norwegian Labour and Welfare Administration. *Nordic Social Work Research*, 11(4), 346-360.

8 Quellenverzeichnis der Protokolle und Transkripte

Stakeholder-Workshop 1

Protokoll 1/1.....	Protokoll der Gruppendiskussion Gruppe 1
Protokoll 1/2.....	Protokoll der Gruppendiskussion Gruppe 2
Protokoll 1/3.....	Protokoll der Gruppendiskussion Gruppe 3
Transkript 1/1.....	Protokoll der abschließenden Plenumsrunde

Fokusgruppeninterviews mit Fachkräften, 1-3

Transkript 2/1.....	Transkript der 1. Fokusgruppe
Transkript 2/2.....	Transkript der 2. Fokusgruppe
Transkript 2/3.....	Transkript der 3. Fokusgruppe

Stakeholder-Workshop 2

Protokoll 3/1.....	Protokoll der Diskussion der Projektergebnisse
Protokoll 3/2.....	Protokoll der Gruppenpräsentationen
Transkript 3/1.....	Transkript der Gruppendiskussion 1
Transkript 3/2.....	Transkript der Gruppendiskussion 2
Transkript 3/3.....	Transkript der Gruppendiskussion 3

„SUDOKU: Soziale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen –
digitale und soziale Kompetenzen im Umbruch“

9 Anhang

Anhangsdokument 1: Qualitativer Leitfaden der Fokusgruppeninterviews

Anhangsdokument 2: Quantitativer Online-Fragebogen der Bedarfserhebung

Leitfaden

Übergeordnete Forschungsfragen, die relevant sind:

- Welche neuen Anforderungen gibt es und wie gehen die Beschäftigten der KiJuA derzeit mit diesen Anforderungen um?
- Wie beeinflussen Digitalisierungsprozesse die professionelle Haltung der Kinder- und Jugendarbeiter*innen?
- Welche Kompetenzen, welches Know-how und welche Fähigkeiten brauchen die Beschäftigten der KiJuA, um diesen Anforderungen professionell zu begegnen?

Leitfragen	Detailfragen 1: Was ist gemeint	Detailfragen 2: Check
<i>Aufwärmphase: Lockeres Erzählen</i>		
Wo haben Sie in Ihrer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen mit Digitalisierungsprozessen/ Digitalem/ virtuellem Raum zu tun?	Wie häufig / in welchem Ausmaß ist das der Fall?	
	Arbeiten Sie medienvermittelt mit jungen Menschen?	Informations- und Öffentlichkeitsarbeit? In direkter online-Arbeit?
	Arbeiten Sie medienbezogen mit jungen Menschen?	Medienpädagogisch? Kreativ-Transformativ? etc..
Wie laufen diese betroffenen Arbeitsaufgaben/Arbeitsschritte ab? Beschreiben Sie bitte ein wenig.		
<i>Hauptphase mit wichtigen Blöcken: Herausforderungen und Kompetenzen!</i>		
Welche neuen Anforderungen entstehen/sind durch die digitale Arbeit entstanden?	Was fällt Ihnen in den digitalen Arbeitsbereichen leicht/nicht leicht? Welche Strategien haben Sie?	Wie sieht es aus mit ...
		Aufwand, mit Berufseinstieg oder nach einigen Jahren im Beruf Neues lernen zu müssen?
		Arbeitszeit? Abgrenzung Beruf-Privat?

<p>Wie gehen Sie mit (neuen) Anforderungen in der digitalen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen um?</p>		<p>Logik d. Digitalen – Rankings, Likes, Art u. Weise der Schaffung von Identität in bspw. Instagram...</p> <p>Erreichbarkeit von jungen Menschen im virtuellen Raum?</p> <p>Ressourcen und Fähigkeiten bei Kindern und Jugendlichen? („Digital Divide/Naives“)</p> <p>Wechselseitigem, gleichzeitigem agieren v. jungen Menschen in digitalen und analogen Räumen?</p> <p>Dynamik auf Teamebene? Ebene der Träger? (Widerstände/Wertehaltungen)</p> <p>Kolleg*innen (älter, jünger, Generations-Gap?)</p> <p>Auftraggeber*innen / Ressourcen für die Arbeit?</p> <p>Dem Image des Digitalen (Eltern)?</p> <p>Bürokratischen / rechtlichen Hürden?</p>
<p>Welche speziellen Kompetenzen braucht es in dieser Arbeit?</p> <p>(Welche speziellen Kompetenzen braucht es neben den traditionellen</p>		<p>Grundbegrifflichkeiten kennen und anwenden können?</p> <p>Grundwissen Kommunikationsmedien und Trends?</p>

Fachkompetenzen in der digitalen KiJuA?)		Wissen Datenschutz und Rechtliche Aspekte?
		Medienpädagogischer Kompetenz?
		Methodisch: Trennung Beruflich Privat (Arbeitszeit und Online-Auftritt?)
		Moderationskompetenz online?
		Soziale Kompetenz in virtuellen Räumen?
		Online-Beratung?
		Mut zum Scheitern?
		Offenheit und Neugierde?
		Selbstreflexion und Selbstbild virtuell?
<i>Nachfragen zur Hauptphase: Verbesserungen / Eigene Einrichtung</i>		
Haben Sie schon einmal eine Weiterbildung hinsichtlich digitaler Arbeit in der Kinder- und Jugendarbeit besucht?		Werden oder würden Sie gerne einmal eine Weiterbildung besuchen? Welche Inhalte würden Sie in einer Weiterbildung interessieren?
<i>Ausklang: Ausbildung und Weiterbildung</i>		
Haben Sie in Ihrer Ausbildung etwas über die Arbeit mit digitalen Technologien erfahren?		Welche speziellen Kompetenzen (s.o.) haben Sie in der Ausbildung gelernt?
Welche haben Sie danach gelernt? (Wo, Wie)		

Was könnte hilfreich sein und Sie in dieser Arbeit unterstützen?	Wie könnten Sie noch besser/angenehmer/professioneller mit jungen Menschen digital arbeiten? Was würde es dafür benötigen?
Welche Werte vertreten Sie bzgl. digitaler Medien/Digitalisierung? (Berufl. / Privat)	Welche Werte bzgl. digitaler Medien/Digitalisierung werden in Ihrer Einrichtung vertreten? (Berufl. / Privat)



Liebe Jugendarbeiter*innen,

in der Jugendarbeit haben sich in den letzten Jahren zahlreiche Dinge durch Digitalisierungsprozesse verändert. Durch die COVID-19-Pandemie wurden diese im Laufe der letzten eineinhalb Jahre zusätzlich beschleunigt, sodass Sie Ihre Arbeit vorübergehend komplett in die virtuelle Welt verlagern mussten.

Mit dieser Umfrage möchten wir nun herausfinden, in welchen digitalen Arbeitsbereichen Sie aktiv waren und wo Sie das Gefühl hatten Ihre Arbeit gut oder weniger gut machen zu können. Außerdem geht es darum zu erheben, welche digitalen Arbeitsbereiche Ihrer Meinung nach auch nach der Pandemie erhalten bleiben sollten.

Durch Ihre Beteiligung leisten Sie einen wichtigen Beitrag, um sichtbar zu machen, in welchen Bereichen digitale Jugendarbeit gut oder weniger gut funktioniert. Basierend auf Ihren Antworten lassen sich Empfehlungen für Maßnahmen ableiten, die in Zukunft eine gelingende Kombination aus analog-realer und digitaler Jugendarbeit fördern sollen.

Für die Beantwortung der Fragen benötigen Sie in etwa 20-25 Minuten. Wir empfehlen, die Beantwortung für bessere Lesbarkeit nicht auf dem Smartphone durchzuführen.

Wir versichern Ihnen, dass der umfassende Schutz Ihrer Daten gewährleistet ist. Ihre Angaben werden anonymisiert verarbeitet, d.h. dass sie zu keinem Zeitpunkt auf Sie zurückgeführt werden können.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

Bei Fragen oder Anregungen wenden Sie sich bitte an:

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]



A1. Welchem Geschlecht ordnen Sie sich zu?

- Weiblich
- Männlich
- Divers
- Keine Angabe

A2. Wie alt sind Sie?

- 20-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- 61 oder älter
- Keine Angabe

A3. Was ist Ihr höchster Bildungsabschluss?

- Allgemeinbildende Pflichtschule
- Lehre mit Berufsschule
- Mittlere Schule ohne Matura (2-, 3-, 4- jährig)
- Höhere Schule mit Matura
- Akademie oder andere Ausbildung nach der Matura
- Abgeschlossenes Bachelorstudium oder höher
- Keine Angabe
- Sonstiges

Sonstiges

A4. Welche berufsspezifische Grundausbildung haben Sie?



C1. Wie häufig sind Sie in den folgenden digitalen Arbeitsbereichen tätig? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren? (Falls Ihre Einrichtung in den letzten 15 Monaten sowohl im Normalbetrieb als auch im eingeschränkten Normalbetrieb war, beziehen Sie sich bitte auf den überwiegenden Teil)

An jedem Arbeitstag Mehrmals pro Woche 1-2 x/Monat Seltener als 1-2x/Monat Nie

Gaming und spielpädagogische Angebote Zum Beispiel:
Gemeinsames Spielen, Hosting eines Online-Gaming-Turniers etc.

Digital Policy Arbeit (= Prozesse, die auf Ziele, Strategien, Entwicklung oder Umsetzung digitaler Jugendarbeit in der Einrichtung explizit Bezug nehmen und diese begleiten) Zum Beispiel:
Festlegung der Ziele digitaler Jugendarbeit in der Einrichtung, Erstellung eines Plans zur Umsetzung, Aufgaben und Kompetenzaufteilung der digitalen Arbeit (z.B. Betreuung der Social-Media) im Team etc.

Kreativ-Transformative Arbeit Zum Beispiel:
Gemeinsames digitales Gestalten, z.B.: Entwerfen und Drucken von Flyern oder Stickern, Unterstützung der Jugendlichen in der Gestaltung von Blogs, Vlogs, Websites, Filmclips etc.

Online-Beratung (= 1:1 Beratungsgespräch über digitale Kanäle) Zum Beispiel:
Beratungsgespräche virtuell vermittelt, ob mit Audio (z.B. Zoom-Call ohne Kamera), Video-Audio (z.B. Zoom-Call mit Kamera) oder Text (z.B. Signal-Chat)

Aktivitäten, bei denen ein digitales Tool/Medium im Fokus steht Zum Beispiel:
Kennenlernen eines Tools steht im Vordergrund: Anleitung der Jugendlichen zu einem Videobearbeitungsprogramm, erklären der Privatsphäre-Einstellungen einer App, Jugendliche zeigen ihre Lieblings Apps etc.

Information via Internet (= informiert die Zielgruppe der Jugendlichen mit gut recherchierten Quellen über Themen, die sie bewegen) Zum Beispiel:
Informationsvermittlung an Jugendliche über bspw. eine Social Media Plattform oder über einen Verteiler

Beziehungsarbeit (= in Kontakt bleiben, Ansprechperson sein, Unterstützung sein) Zum Beispiel:
Austausch zum Erhalt des Kontakts mit Jugendlichen über E-Mail, Messenger Dienste oder Soziale Medien, kurze gemeinsame Aktivitäten zur Unterhaltung (Quizzes u.Ä.)

Digital-Analoge Aktivitäten (= Gemeinsame Aktivitäten, die analoges Tun und virtuelle Übermittlung verbinden) Zum Beispiel:
Gemeinsames Basteln per Videokonferenz, Fitness-Challenge mit Übungen für zuhause online vermittelt etc.

Partizipation und Aktivierung der Zielgruppe Zum Beispiel:
Durch Partizipationsprojekte in digitaler Form wie Umfragen,



C2. Welche dieser von Ihnen ausgeführten Tätigkeiten sollten Ihrer Meinung nach im Regelbetrieb nach Corona weitergeführt werden? Bitte denken Sie dabei nicht an die dafür nötigen Ressourcen.

	Ja	Nein	Weiß nicht
Öffentlichkeitsarbeit und Vernetzung Breite Bewerbung von Angeboten, digitale Berichterstattung zu Aktivitäten etc. Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Information via Internet (= informiert die Zielgruppe der Jugendlichen mit gut recherchierten Quellen über Themen, die sie bewegen) Informationsvermittlung an Jugendliche über bspw. eine Social Media Plattform oder über einen Verteiler Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beziehungsarbeit (= in Kontakt bleiben, Ansprechperson sein, Unterstützung sein) Austausch zum Erhalt des Kontakts mit Jugendlichen über E-Mail, Messenger Dienste oder Soziale Medien, kurze gemeinsame Aktivitäten zur Unterhaltung (Quizzes u.Ä.) Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digital-Analoge Aktivitäten (= Gemeinsame Aktivitäten, die analoges Tun und virtuelle Übermittlung verbinden) Gemeinsames Basteln per Videokonferenz, Fitness-Challenge mit Übungen für zuhause online vermittelt etc. Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Partizipation und Aktivierung der Zielgruppe Durch Partizipationsprojekte in digitaler Form wie Umfragen, Fragen zu Gestaltungsmöglichkeiten der Onlinepräsenz, Fragen zu den Online-Themen, Einbezug Jugendlicher online in die Angebotsgestaltung, aber auch digitale (politische) Partizipationsprojekte in der Gemeinde Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digital Policy Arbeit (= Prozesse, die auf Ziele, Strategien, Entwicklung oder Umsetzung digitaler Jugendarbeit in der Einrichtung explizit Bezug nehmen und diese begleiten) Festlegung der Ziele digitaler Jugendarbeit in der Einrichtung, Erstellung eines Plans zur Umsetzung, Aufgaben und Kompetenzaufteilung der digitalen Arbeit (z.B. Betreuung der Social-Media) im Team etc. Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gaming und spielpädagogische Angebote Gemeinsames Spielen, Hosting eines Online-Gaming-Turniers etc. Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kreativ-Transformative Arbeit Gemeinsames digitales Gestalten, z.B.: Entwerfen und Drucken von Flyern oder Stickern, Unterstützung der Jugendlichen in der Gestaltung von Blogs, Vlogs, Websites, Filmclips etc. Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktivitäten, bei denen ein digitales Tool/Medium im Fokus steht Kennenlernen eines Tools steht im Vordergrund: Anleitung der Jugendlichen zu einem Videobearbeitungsprogramm, erklären der Privatsphäre-Einstellungen einer App, Jugendliche zeigen ihre Lieblings Apps etc. Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Online-Beratung (= 1:1 Beratungsgespräch über digitale Kanäle) Beratungsgespräche virtuell vermittelt, ob mit Audio (z.B. Zoom-Call ohne Kamera), Video-Audio (z.B. Zoom-Call mit Kamera) oder Text (z.B. Signal-Chat) Zum Beispiel:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



D1. Für wie wichtig empfinden Sie die Arbeit mit digitalen Technologien in den von Ihnen genannten Arbeitsbereichen der Jugendarbeit?

1 = Nicht wichtig 2 3 4 5 = Sehr wichtig

Information via Internet (= informiert die Zielgruppe der Jugendlichen mit gut recherchierten Quellen über Themen, die sie bewegen) Zum Beispiel:
Informationsvermittlung an Jugendliche über bspw. eine Social Media Plattform oder über einen Verteiler

.....

Beziehungsarbeit (= in Kontakt bleiben, Ansprechperson sein, Unterstützung sein) Zum Beispiel:
Austausch zum Erhalt des Kontakts mit Jugendlichen über E-Mail, Messenger Dienste oder Soziale Medien, kurze gemeinsame Aktivitäten zur Unterhaltung (Quizzes u.Ä.)

.....

Online-Beratung (= 1:1 Beratungsgespräch über digitale Kanäle) Zum Beispiel:
Beratungsgespräche virtuell vermittelt, ob mit Audio (z.B. Zoom-Call ohne Kamera), Video-Audio (z.B. Zoom-Call mit Kamera) oder Text (z.B. Signal-Chat)

.....

Aktivitäten, bei denen ein digitales Tool/Medium im Fokus steht Zum Beispiel:
Kennenlernen eines Tools steht im Vordergrund: Anleitung der Jugendlichen zu einem Videobearbeitungsprogramm, erklären der Privatsphäre-Einstellungen einer App, Jugendliche zeigen ihre Lieblings Apps etc.

.....

Kreativ-Transformative Arbeit Zum Beispiel:
Gemeinsames digitales Gestalten, z.B.: Entwerfen und Drucken von Flyern oder Stickern, Unterstützung der Jugendlichen in der Gestaltung von Blogs, Vlogs, Websites, Filmclips etc.

.....

Gaming und spielpädagogische Angebote Zum Beispiel:
Gemeinsames Spielen, Hosting eines Online-Gaming-Turniers etc.

.....

Öffentlichkeitsarbeit und Vernetzung Zum Beispiel:
Breite Bewerbung von Angeboten, digitale Berichterstattung zu Aktivitäten etc.

.....

Partizipation und Aktivierung der Zielgruppe Zum Beispiel:
Durch Partizipationsprojekte in digitaler Form wie Umfragen, Fragen zu Gestaltungsmöglichkeiten der Onlinepräsenz, Fragen zu den Online-Themen, Einbezug Jugendlicher online in die Angebotsgestaltung, aber auch digitale (politische) Partizipationsprojekte in der Gemeinde

.....

Digital-Analoge Aktivitäten (= Gemeinsame Aktivitäten, die analoges Tun und virtuelle Übermittlung verbinden) Zum Beispiel:
Gemeinsames Basteln per Videokonferenz, Fitness-Challenge mit Übungen für zuhause online vermittelt etc.

.....

Digital Policy Arbeit (= Prozesse, die auf Ziele, Strategien, Entwicklung oder Umsetzung digitaler Jugendarbeit in der Einrichtung explizit Bezug nehmen und diese begleiten) Zum Beispiel:
Festlegung der Ziele digitaler Jugendarbeit in der Einrichtung, Erstellung eines Plans zur Umsetzung, Aufgaben und Kompetenzaufteilung der digitalen Arbeit (z.B. Betreuung der

.....



D2. Wie gut funktioniert für Sie die Arbeit mit digitalen Technologien in den von Ihnen genannten Arbeitsbereichen der Jugendarbeit?

1 = Nicht gut 2 3 4 5 = Sehr gut

Information via Internet (= informiert die Zielgruppe der Jugendlichen mit gut recherchierten Quellen über Themen, die sie bewegen) Zum Beispiel: Informationsvermittlung an Jugendliche über bspw. eine Social Media Plattform oder über einen Verteiler

.....

Digital-Analoge Aktivitäten (= Gemeinsame Aktivitäten, die analoges Tun und virtuelle Übermittlung verbinden) Zum Beispiel: Gemeinsames Basteln per Videokonferenz, Fitness-Challenge mit Übungen für zuhause online vermittelt etc.

.....

Partizipation und Aktivierung der Zielgruppe Zum Beispiel: Durch Partizipationsprojekte in digitaler Form wie Umfragen, Fragen zu Gestaltungsmöglichkeiten der Onlinepräsenz, Fragen zu den Online-Themen, Einbezug Jugendlicher online in die Angebotsgestaltung, aber auch digitale (politische) Partizipationsprojekte in der Gemeinde

.....

Öffentlichkeitsarbeit und Vernetzung Zum Beispiel: Breite Bewerbung von Angeboten, digitale Berichterstattung zu Aktivitäten etc.

.....

Gaming und spielpädagogische Angebote Zum Beispiel: Gemeinsames Spielen, Hosting eines Online-Gaming-Turniers etc.

.....

Aktivitäten, bei denen ein digitales Tool/Medium im Fokus steht Zum Beispiel:

Kennenlernen eines Tools steht im Vordergrund: Anleitung der Jugendlichen zu einem Videobearbeitungsprogramm, erklären der Privatsphäre-Einstellungen einer App, Jugendliche zeigen ihre Lieblings Apps etc.

.....

Online-Beratung (= 1:1 Beratungsgespräch über digitale Kanäle) Zum Beispiel: Beratungsgespräche virtuell vermittelt, ob mit Audio (z.B. Zoom-Call ohne Kamera), Video-Audio (z.B. Zoom-Call mit Kamera) oder Text (z.B. Signal-Chat)

.....

Beziehungsarbeit (= in Kontakt bleiben, Ansprechperson sein, Unterstützung sein) Zum Beispiel: Austausch zum Erhalt des Kontakts mit Jugendlichen über E-Mail, Messenger Dienste oder Soziale Medien, kurze gemeinsame Aktivitäten zur Unterhaltung (Quizzes u.Ä.)

.....

Digital Policy Arbeit (= Prozesse, die auf Ziele, Strategien, Entwicklung oder Umsetzung digitaler Jugendarbeit in der Einrichtung explizit Bezug nehmen und diese begleiten) Zum Beispiel: Festlegung der Ziele digitaler Jugendarbeit in der Einrichtung, Erstellung eines Plans zur Umsetzung, Aufgaben und Kompetenzaufteilung der digitalen Arbeit (z.B. Betreuung der Social-Media) im Team etc.

.....

Kreativ-Transformative Arbeit Zum Beispiel: Gemeinsames digitales Gestalten, z.B.: Entwerfen und Drucken von Flyern oder Stickern, Unterstützung der Jugendlichen in der Gestaltung von Blogs, Vlogs, Websites, Filmclips etc.

.....



D3. Welche Faktoren sind für das Funktionieren entscheidend?

- Persönliches Interesse für digitale Technologien
- Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien
- Zeitliche Ressourcen, um sich Wissen/Können für die Technologien anzueignen
- Zeitliche Ressourcen, um diese Arbeit umzusetzen
- Technische Ausstattung zur Umsetzung der Arbeit
- Kompetente, externe Ansprechpartner*innen für diesbezügliche Fragen zu haben
- Technisch versierte Kolleg*innen zu haben
- Eine gelungene Aufteilung der Aufgaben digitaler Jugendarbeit im Team
- Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien bei Jugendlichen
- Die Einstellung der Eltern der Jugendlichen zu den digitalen Technologien
- Klare Vorgaben für die digitale Jugendarbeit von den Auftraggeber*innen
- Klare Vorgaben für die digitale Jugendarbeit von der Trägerorganisation
- Ein Konzept für digitale Jugendarbeit der Auftraggeber*innen
- Ein Konzept für digitale Jugendarbeit der Einrichtung
- Keine Angabe
- Sonstiges

Sonstiges

D4. Welche der genannten Videokonferenztools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren. Jugendliche

- Wonder
- Teams
- Webex
- Keine Angabe
- Sonst.
- Zoom



Jitsi Meet

Skype

Discord

D5. Welche der genannten Videokonferenztools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren.Eltern

Wonder

Teams

Webex

Keine Angabe

Sonst.

Zoom

Jitsi Meet

Skype

Discord

D6. Welche der genannten Videokonferenztools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren.Kolleg*innen aus dem Team / der Einrichtung

Wonder

Teams

Webex

Keine Angabe

Sonst.

Zoom

Jitsi Meet

Skype

Discord



D7. Welche der genannten Videokonferenztools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren. Multiplikator- *innen

- Wonder
- Teams
- Webex
- Keine Angabe
- Sonst.
- Zoom
- Jitsi Meet
- Skype
- Discord

D8. Welche der genannten Videokonferenztools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren. Fördergeber- *innen

- Wonder
- Teams
- Webex
- Keine Angabe
- Sonst.
- Zoom
- Jitsi Meet
- Skype
- Discord

D9. Welche der genannten Videokonferenztools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren. Öffentlichkeit

- Wonder
- Teams



- Webex
- Keine Angabe
- Sonst.
- Zoom
- Jitsi Meet
- Skype
- Discord

D10. Welche der genannten Social Media-, Messengertools und sonstigen Tools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren. Jugendliche

- E-Mail
- Face-
book
- Insta-
gram
- Padlet
- Signal
- Snap-
chat
- Tele-
gram
- TikTok
- Whats-
App
- Sonst.
- Keine Angabe

D11. Welche der genannten Social Media-, Messengertools und sonstigen Tools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren. Eltern

- E-Mail
- Face-
book
- Insta-
gram
- Padlet
- Signal





- Snap-
chat
- Tele-
gram
- TikTok
- Whats-
App
- Sonst.
- Keine Angabe

D12. Welche der genannten Social Media-, Messengertools und sonstigen Tools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren. Kolleg*innen aus dem Team / der Einrichtung

- E-Mail
- Face-
book
- Insta-
gram
- Padlet
- Signal
- Snap-
chat
- Tele-
gram
- TikTok
- Whats-
App
- Sonst.
- Keine Angabe

D13. Welche der genannten Social Media-, Messengertools und sonstigen Tools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren. Multiplikator- *innen

- E-Mail
- Face-
book
- Insta-
gram
- Padlet
- Signal
- Snap-
chat



- Tele-gram
- TikTok
- Whats-App
- Sonst.
- Keine Angabe

D14. Welche der genannten Social Media-, Messengertools und sonstigen Tools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren.Fördergeber- *innen

- E-Mail
- Face-book
- Insta-gram
- Padlet
- Signal
- Snap-chat
- Tele-gram
- TikTok
- Whats-App
- Sonst.
- Keine Angabe

D15. Welche der genannten Social Media-, Messengertools und sonstigen Tools nutzen Sie dienstlich für welche Zielgruppe? Beziehen Sie sich bei der Beantwortung der folgenden Fragen bitte auf die vergangenen 15 Monate, in denen die Einrichtungen der OJA für den Normalbetrieb geschlossen waren.Öffentlichkeit

- E-Mail
- Face-book
- Insta-gram
- Padlet
- Signal
- Snap-chat
- Tele-gram





TikTok

Whats-
App

Sonst.

Keine Angabe

E1. Welche digitalen Kompetenzen sollten Ihrer Meinung nach in der berufsspezifischen Grundausbildung verstärkt integriert werden, um gut für die Jugendarbeit gerüstet zu sein?

F1. Haben Sie schon Fortbildungen / Weiterbildungen zu einem Thema der digitalen Jugendarbeit besucht?

Ja

Nein

F2. Zu welchem Thema?

Hass/Mobbing im Netz

Fakenews/Propaganda im Netz

(Neue) Social Media Plattformen

Cyber Grooming/Pornographie

Aufsuchende Jugendarbeit online

Rechtlicher Rahmen digitaler JA und Datenschutz

Onlineberatung

Online Gaming

Privatsphäre im Internet

Digitalisierung und Partizipation

Fotobearbeitung/Videoschnitt



G4. Auf welchem Level möchten Sie die ausgewählten Themen intensivieren?

	Basis / Grundlage n	Mäßig for tgeschritte n	Fortges chritten
Sonstiges	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fakenews/Propaganda im Netz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Neue) Social Media Plattformen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hass/Mobbing im Netz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cyber-Grooming/Pornographie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aufsuchende JA online	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rechtlicher Rahmen digitaler JA und Datenschutz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Onlineberatung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Online-Gaming	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Privatsphäre im Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitalisierung und Partizipation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fotobearbeitung/Videoschnitt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Öffentlichkeitsarbeit und Marketing digital	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Big Data und Algorithmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

H1. Wo wünschen Sie sich mehr Unterstützung durch die Trägerorganisation, wenn es um digitale Themen geht?

Hardware	<input type="checkbox"/>
Fortbildungen	<input type="checkbox"/>
Zeitliche Ressourcen	<input type="checkbox"/>
Software	<input type="checkbox"/>
Lobbying für digitale Jugendarbeit	<input type="checkbox"/>
Sonstiges	<input type="checkbox"/>
Keine weitere Unterstützung notwendig	<input type="checkbox"/>

