

Projektbeschreibung

DABe:I - Digitale Alltagskompetenz und Beteiligung inklusiv denken

1. Darstellung der Ausgangssituation

Sowohl im Alltagshandel als auch in beruflichen Kontexten kommt der Digitalisierung immer größere Bedeutung zu. Im Berufsalltag spielt Digitalisierung beispielsweise bezüglich Optimierung von Dokumentations- und Wissensmanagement, Datenanalyse und –bewertung durch entsprechende Software unter Nutzung von Algorithmen, Beschleunigung von Arbeitsabläufen und schnellere Kommunikation eine wesentliche Rolle. Digitale „skills“ sind zunehmend Voraussetzung für schulische und berufliche Bildungserfolge. Neben dem Einsatz von Wissens- und Lernplattformen in schulischen und beruflichen Bildungskontexten werden der Umgang mit bestimmter Software wie beispielsweise Excel, Word oder Powerpoint in vielen Arbeitsfeldern vorausgesetzt. Aber auch Terminvereinbarung bei Ärzten oder Verwaltungsleistungen von Behörden und Ämtern werden zunehmend digitalisiert, so können online Auskünfte erfragt, Dokumente beantragt oder Anträge ausgefüllt werden. Ebenso im privaten Bereich sind Online-Shopping, streamen zur Unterhaltung oder Kommunikation über digitale Plattformen wie WhatsApp, Instagramm, Snapchat und facebook weit verbreitet. Digitale Zugänge werden zunehmend für gesellschaftliche Teilhabe vorausgesetzt. Durch die Covid-19-Pandemie wurde und wird diese Entwicklung zusätzlich intensiviert und unglaublich beschleunigend fortgesetzt.

Ausgangssituation der Zielgruppen und Handlungsbedarf

Dies verstärkt ebenso die mit der Digitalisierung verbundenen Herausforderungen. Junge Menschen und deren Eltern sind besonders schwer von der Pandemie-Lage betroffen. Ebenso benachteiligte Menschen oder Menschen in prekären Lebenslagen, wobei im Projekt insbesondere langzeitarbeitslose Menschen in den Blick genommen werden, um so exemplarisch Erkenntnisse für weitere Zielgruppen und prekären Lebenslage wie beispielsweise Wohnungslose zu gewinnen. Ausgehend der Adressat*innen werden Bedarfe von Fachkräften in den Handlungsfeldern in den Blick genommen – insbesondere im Kontext der Kinder- und Jugendhilfe sowie in der Arbeit mit Langzeitarbeitslosen.

Benachteiligte junge Menschen und deren Eltern

Familiäre Ressourcen: Dem Sozialisationsort Familie kommt auch bezüglich der Kompetenz zu digitaler Teilhabe eine tragende Rolle zu. Neben den technischen Ressourcen sind insbesondere die Bildungserfahrungen und individuelle Fähigkeiten zur Mediennutzung der Eltern relevant. Ressourcen in der Familie wirken sich also unmittelbar auf das Medienwissen und digitale Teilhabe von jungen Menschen aus.¹ Mit der pandemiebedingten Umstellung auf homeschooling wurde der Lern- und Entwicklungsraum Schule aber auch die gewohnten sozialen Kontakte mit Gleichaltrigen in den privaten Wohnraum bzw. in den digitalen Raum verlagert. Bildungschancen von jungen Menschen wurden dadurch stark von ihrem Lernort (z.B. eigenes Zimmer oder von anderen Familienmitgliedern genutzter Raum wie Wohnzimmer/Küche), vorhandenen Geräten wie Drucker oder W-LAN bzw. Datenvolumen geprägt. Weniger Ressourcen im familiären Kontext führte durch die Schulschließungen unmittelbar zu Benachteiligung und schlechteren Bildungschancen. Auch Eltern sind durch homeschooling und mobiles Arbeiten unmittelbar durch die Pandemie betroffen und in vielfacher Hinsicht mit neuen Aufgaben konfrontiert.

Individualisierung der Datenverantwortung: Die globalen, vielfach intransparenten Strukturen wie beispielsweise international unterschiedliche rechtliche Regelungen zu Datenschutz sowie fehlende Standards führen oft zu einer gewissen Ohnmacht und Überforderung im Umgang mit digitalen Anwendungen. Das betrifft sowohl junge Menschen als auch deren Eltern. Eltern sehen sich oft nicht in der Lage ihre Kinder in diesem Thema gut zu beraten, da ihnen teilweise selbst die Nutzungserfahrung und das Wissen über dahinter stehende Strukturen und Auswirkungen fehlen. Oft wird daher nur ein zeitliches Limit zur Nutzung von digitalen Anwendungen ausgehandelt. Welche digitalen Anwendungen wie genutzt werden bleibt den jungen Menschen oft selbst überlassen. Ihnen werden somit

¹ Vgl. Prof. Dr. Nadja Kutscher, „Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe“, Das Jugendamt, Heft 7-8/2020, S. 374

Kompetenzen für einen verantwortungsvollen Umgang unterstellt. Nutzungserfahrung geht aber nicht automatisch mit einer kritisch-reflektierten und förderlichen Mediennutzung einher, sondern setzt Medienbildung und einen geschützten Rahmen zum Ausprobieren und Erlernen voraus.

Geschlechterbezogene Aspekte: Die Freizeitgestaltung von jungen Menschen wird u.a. von einer hohen Nutzung von sozialen Medien bestimmt. Dennoch geben 2017 laut JIM-Studie 73 % der befragten jungen Menschen an, sich regelmäßig mit Freunden zu treffen 2/3 gehen mehrmals pro Woche zum Sport.² Durch den pandemiebedingten Lockdown und den damit verbundenen Kontaktbeschränkungen und Schließung von Sportstätten wurden soziale Kontakte noch mehr ins Netz verlagert und dieser Trend verstärkt. Neben dem Informationscharakter sind Kommunikation durch Text- und Bildnachrichten aber auch das Teilen und Bewerten wichtige Funktionen. In der JIM-Studie werden geschlechterspezifische Unterschiede zur Mediennutzung deutlich. Während Whatsapp und facebook gleich beliebt sind, werden snapchat und instagram intensiver von Mädchen genutzt.³ Digitale Spiele (z.B. durch Computer, Konsole, oder online) werden hingegen von 12-19-Jährigen deutlich stärker von Jungs genutzt (70 %, Mädchen: 16 %).⁴ Grenzüberschreitende Kommunikation wie Cyber-Mobbing oder Hate-Speech spielen sowohl bei Mädchen als auch bei Jungen eine Rolle. 2/5 der Jugendlichen kennen solche Vorfälle in ihrem Bekanntenkreis, wobei Mädchen (42 %) häufiger mitbekommen, dass jemand im Internet fertig gemacht wird als Jungs (33 %). Auf die Frage, inwiefern sie selbst schon im Internet fertig gemacht wurden, sind Mädchen und Jungs zwar gleichermaßen Opfer, es lässt sich aber ein leicht höherer Anteil von Jugendlichen mit formal niedrigerer Bildung feststellen.⁵ Die Resonanz auf eigene digitale Interaktionen aber auch grenzüberschreitende Erfahrungen haben teilweise großen Einfluss auf das Selbstwertgefühl und Identitätsbildung. In der Projektumsetzung werden die aufgeführten geschlechterbezogenen Aspekte besonders berücksichtigt und durch gendersensibles Arbeiten geachtet.

Benachteiligte Menschen und Menschen in prekären Lebenslagen

Finanzielle Ressourcen: Diakonie Deutschland weist in ihrem Positionspapier „Digitalisierung und Armut“⁶ darauf hin, dass entsprechende Technik, die Fähigkeit, sie zu bedienen und finanzielle Mittel für Internet-Flatrates die Voraussetzung für digitale Zugänge und Beteiligung sind. Insbesondere benachteiligte oder in Armut lebende Menschen haben oft nur einen rudimentären (beispielsweise über ein Smartphone mit sehr begrenztem Datenvolumen) oder keinen digitalen Zugang.

Niederschwellige Annäherung und technisches Grundverständnis: Neben der technischen Infrastruktur kommt aber auch der Medienkompetenz eine essentielle Rolle zu. Benachteiligte Menschen wie Langzeitarbeitslose sind oft mit gesundheitlichen Beeinträchtigungen, verlorener Kompetenzen zur Alltagsbewältigung oder einem fehlenden oder wenig unterstützenden sozialen Umfeld konfrontiert. Gleichzeitig werden digitale Kompetenzen vermehrt im Alltagshandeln und der Umgang mit bestimmter Software wie beispielsweise Excel, Word oder Powerpoint in vielen Arbeitsfeldern vorausgesetzt. Oft führen fehlende oder nicht ausreichende Kenntnisse über deren Nutzung aber auch über ein grundsätzliches technisches Grundverständnis und die schnellen Entwicklungen in der IT-Branche zu Überforderung. Dadurch wird das Bedürfnis nach einem „sicheren“ Ort verstärkt, an dem diese Fähigkeiten unter Mitwirkung vertrauensvoller Personen erprobt und gefördert werden.

Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe und der Arbeit mit Langzeitarbeitslosen

Digitale Zugänge und Privatheit: Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe befinden sich in dem Spannungsfeld, junge Menschen einerseits im Sinne der Lebensweltorientierung durch Nutzung von Messenger-Diensten oder digitale Plattformen wie Instagram und facebook zu erreichen und andererseits deren Daten und Privatsphäre zu schützen bzw. kritisch zu reflektieren.

² JIM-Studie 2017, Herausgeber: Medienpädagogisches Forschungsverbund Südwest (mpfs), Stuttgart, November 2017

³ Ebd. S. 35f.

⁴ Ebd. S. 48

⁵ Ebd. S. 59f.

⁶ <https://www.diakonie.de/stellungnahmen/positionspapier-digitalisierung-und-armut>, siehe S. 2 (Stand: 07.02.2021)

Kompetente Ansprechpersonen für junge Menschen: Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe haben den Anspruch in allen Lebenslagen kompetente Ansprechpersonen für junge Menschen zu sein. Dies gilt auch bezogen auf Medienkompetenz. Viele Fachkräfte fühlen sich – ähnlich wie Eltern – aufgrund ihrer bisherigen Nutzungserfahrung und Medienwissens nicht ausreichend kompetent und teilweise überfordert. Auch hier werden aufgrund der globalen, vielfach intransparenten Strukturen und fehlenden Standards die Datenverantwortung individualisiert und auf einzelne Fachkräfte übertragen, was zu großer Handlungsunsicherheit führt. Dies erfordert Qualifizierungen und passgenaue medienpädagogische Konzepte in der Handlungspraxis.

Professioneller Abstand: In vielen Bereichen der Sozialen Arbeit gehören dienstliche Smartphones nicht zur Grundausstattung von Fachkräften. Gleichzeitig werden Erreichbarkeit selbstverständlich vorausgesetzt und bestimmte Aufgaben von Fachkräften durch digitale Anwendungen (z.B. Dokumentation) erleichtert. Oft wird daher das eigene Smartphone auch im beruflichen Kontext eingesetzt. Fließende Grenzen zwischen privatem Alltagshandeln und beruflicher Handlungspraxis können dazu führen, dass private Gewohnheiten unreflektiert in die berufliche Praxis übertragen werden und ein professioneller Abstand zunehmend erschwert wird. Hier braucht es neben der Ausstattung auch einen Diskurs und institutionelle Standards.

Erfahrungen und Eignung des Projektträgers

Das Diakonische Werk Württemberg ist ein Dachverband für ca. 1.400 Einrichtungen und Dienste. Insgesamt betreuen wir über 270.000 Menschen in Beratungsstellen oder in Einrichtungen, in denen sie leben. Zu den Zielgruppe der benachteiligten jungen Menschen und Familien sowie Langzeitarbeitslosen, die über das Projekt befähigt werden sollen, bestehen deshalb schon intensive Kontakte und Beziehungen. Ein Erreichen der Zielgruppe und eine Umsetzung der geplanten Angebote ist deshalb kurzfristig möglich. Mit der Analyse der Auswirkungen von Corona auf benachteiligte junge Menschen und Familien sowie für Langzeitarbeitslose hat sich der Verband im Verlauf der Pandemie intensiv beschäftigt. Die Erkenntnisse bilden die Grundlage für das Projekt.

Durch die Struktur von Fachverbänden und regelmäßige fachliche Austausch- und Reflexionsrunden von Fachkräften, wird die diakonische Handlungspraxis kontinuierlich weiter entwickelt und auf (neue) Bedarfe der Zielgruppen reagiert. Seit einem Jahr beschäftigt sich die Aktionsgruppe Digitalisierung (15 Fachpersonen von verschiedenen Trägern der Diakonischen Jugendhilfe) intensiv mit der Frage, wie digitales Empowerment für benachteiligte junge Menschen und ihre Familien im Rahmen von Jugendhilfe umgesetzt werden kann und welches Knowhow die Fachkräfte dafür benötigen. Mit dem Projekt könnten die Ergebnisse der Gruppe realisiert werden. Die Träger, die die einzelnen Projektbausteine umsetzen können, sind Mitglieder dieser Aktionsgruppe und verfügen für die jeweiligen Themenfelder über spezifische Expertise. Die geplanten Fachkräftequalifizierungen können im Rahmen des bestehenden Netzwerks mit breiter Wirkung im ganzen Landesteil Württemberg umgesetzt werden.

Das Diakonische Werk ist verlässlicher Projektpartner in unterschiedlichen Konstellation, z.B. mit Hochschulen, Kommunen, der Evangelischen Kirche in Württemberg oder auch auf internationaler Ebene (z.B. durch die Aktion „Hoffnung für Osteuropa“ oder Erasmus+) und hat langjährige Erfahrung im Projektmanagement, Monitoring und Qualitätssicherung.

2. Entwicklung von Zielen

Mit dem Förderprogramm werden Ziele auf mehreren Ebenen verfolgt, die sich in 5 Bausteine unterteilen. Bausteine 1 – 4 sind als Qualifizierungsbausteine gedacht, Baustein 5 hat diskursiven, konzeptionellen Charakter und ist Teil der Evaluation.

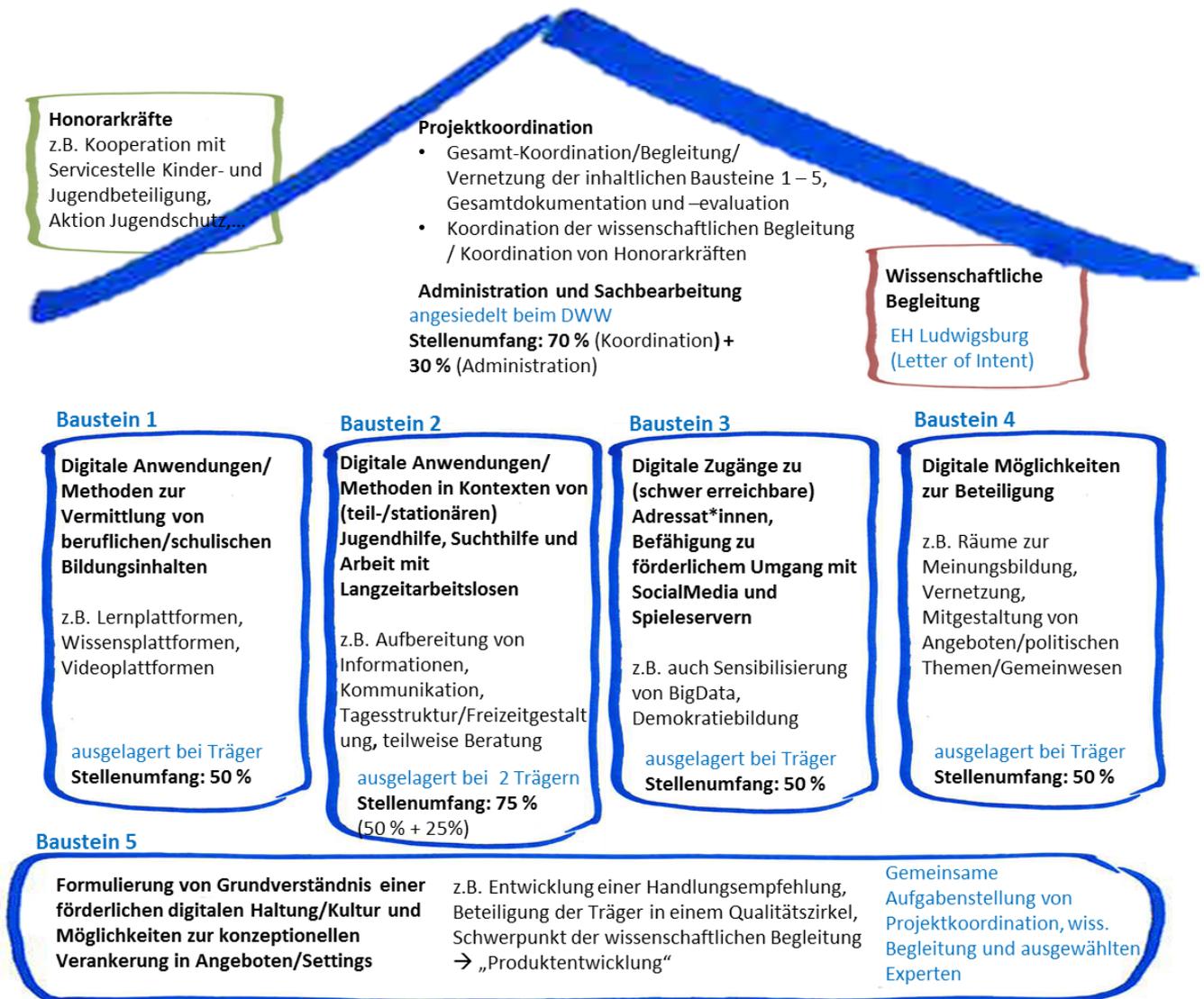


Abbildung 1: Projektstruktur DABe:1

Baustein 1: Digitale Anwendungen/ Methoden zur Vermittlung von beruflichen/schulischen Bildungsinhalten

Bildungsinhalte und Lehrmethoden müssen sich verändern. In Zukunft wird es darauf ankommen, digitale Kompetenzen entlang der Bildungsbiografie zu vermitteln. Dieser Baustein geht daher der Frage nach, wie Medienpädagogik systematisch mit den Bildungs- und Entwicklungszielen in schulischer und beruflicher Bildung verknüpft werden kann. Die Basis dafür bildet eine gute digitale Infrastruktur, die neben technischer Ausstattung auch die Klärung damit zusammenhängender Anwendungsfragen beinhaltet. Gleichzeitig braucht es verschiedene Qualifizierungselemente für im Bildungsprozess involvierte Fachkräfte einerseits auf technische Grundkompetenzen und Handlungssicherheit zielt und andererseits im Sinne von lebenslangem Lernen durch intelligente kreative Methoden die Bereitschaft zur Anwendung erhöht. Schüler*innen und junge Menschen in beruflicher Bildung müssen angeleitete, motivierende Erfahrungen mit digitalen Anwendungen machen, die für sie verstehbar und für ihren eigenen Nutzen zum Bildungserwerb anwendbar sind.

Ziele des Bausteins 1

- Die technischen Voraussetzungen für digitale Anwendungen zur Vermittlung von schulischen/beruflichen Bildungsinhalten sind sichergestellt.
- Pädagogische Fachkräfte haben ihre individuellen technische Grundkenntnisse und Handlungssicherheit im Umgang mit digitalen Anwendungen zur Wissensvermittlung erweitert.
- Junge Menschen werden befähigt, digitale Anwendungen für ihre persönliche Entwicklung und zum Lernen von schulischen/beruflichen Bildungsinhalten förderlich zu nutzen.

Baustein 2: Digitale Anwendungen/ Methoden im Kontext von (teil-/stationärer) Kinder- und Jugendhilfe und Arbeit mit Langzeitarbeitslosen

Die Jugendhilfe zielt in ihrer Gesamtausrichtung auf ganzheitliche Unterstützung und Förderung junger Menschen, um eine gleichberechtigte Teilhabe an umfassenden Bildungsprozessen und eine entwicklungsorientierte Gestaltung des Alltagsleben zu ermöglichen. Dazu gehört die erfolgreiche digitale Teilhabe. Dieser Baustein richtet sich insbesondere an Fachkräfte und ist darauf ausgerichtet, in Kontexten der Kinder- und Jugendhilfe konzeptionelle Verankerung von Medienerziehung und Medienpädagogik zu entwickeln, um damit herkunfts- und milieubedingte Benachteiligungen partiell auszugleichen. Ein weiterer Schwerpunkt dieses Bausteins sind digitale Zugänge und Unterstützungsformate für langzeitarbeitslosen Menschen und richtet sich insbesondere an die Fachkräfte. Bei langzeitarbeitslosen Menschen beschleunigt die Nicht-Teilhabe an digitaler Kommunikation Prozesse der gesellschaftlichen Abkoppelung und führt zu nachhaltig exkludierenden Ausgrenzungsprozessen. Um diese Effekte zu dämpfen wird diese Zielgruppe in diesem Baustein besonders berücksichtigt.

Ziele des Bausteins 2

- Einrichtungsbezogene Digitalisierungs- und Medienkonzeptionen in teil- und vollstationären Angeboten der Erziehungshilfen sind entwickelt und dienen dazu, die Medienkompetenz in den Bereichen Medienkritik / Medienkunde / Mediennutzung / Mediengestaltung bei Fachkräften und bei jungen Menschen zu erhöhen.
- Pädagogische Fachkräfte nutzen eine Reihe von Fortbildungs- und Qualifizierungsangeboten zu den Bereichen Smartphone, Internet, Recht, kreatives digitales Arbeiten, Lernplattformen, Spielen, Kennenlernen von guter und / oder kreativer Softwarelösungen. Sie arbeiten in einem einrichtungsübergreifenden Netzwerk mit anderen Fachkräften zusammen.
- Langzeitarbeitslose Menschen finden einen niedrigschwelligen Zugang zu digitalen Kommunikationsmedien und nutzen diese Möglichkeiten zur Alltagsbewältigung.

Baustein 3: Digitale Zugänge zu (schwer erreichbaren) Zielgruppen und Befähigung zu einem förderlichen Umgang mit Social Media und Spieleservern

Dieser Baustein nimmt Social Media und Spieleservern in den Blick. In der digitalisierten Gesellschaft haben Social Media (z.B. Netzwerke, Messenger, Videoplattformen) und Spieleserver z.B. durch Abgrenzung und Positionierung sowie Erleben von Anerkennung und Handlungswirksamkeit zunehmend Einfluss auf die Gestaltung sozialer Beziehungen und Identitätsentwicklung. Je besser junge Menschen in der Nutzung befähigt sind, desto gelingender und umfassender können sie Social Media für ihre Persönlichkeitsentwicklung und soziale Teilhabe nutzen. Dies erfordert eine kritisch-reflexive Medienbildung sowohl bei jungen Menschen als auch bei Fachkräften.

Ziele des Bausteins 3

- Fachkräfte, insbesondere in der Kinder- und Jugendhilfe, werden befähigt, im Rahmen ihrer Settings benachteiligte junge Menschen in der gelingenden Nutzung von Social Media und Spieleservern zu fördern.
- Junge Menschen aus benachteiligten Lebenslagen werden befähigt, Social Media und Spieleserver für gesellschaftliche Teilhabe und gelingende Persönlichkeitsentwicklung zu nutzen.

Baustein 4: Digitale Möglichkeiten zur Beteiligung

Dieser Baustein fokussiert insbesondere jungen Menschen und deren Eltern in Kontexte der Kinder- und Jugendhilfe und fördert das Erfahren von Selbstwirksamkeit im Umgang mit digitalen Medien. Hierzu braucht es Formate, in denen Themen wie Werte, Vorbilder, Zugehörigkeit, Umgang mit persönlichen Bildern und neuer Privatheit aber auch grenzüberschreitende/verletzende Kommunikation oder Missverständnisse durch reduzierte Kommunikation im digitalen Raum neu thematisiert werden.

Ziele des Bausteins 4:

- Es werden digitale Räume zur Beteiligung von jungen Menschen geschaffen.
- Junge Menschen machen junge Menschen stark durch peer-to-peer Medienscout-Konzept, das von ihnen entwickelt wird..
- Digitale Formen der Elternarbeit/-beteiligung werden entwickelt.

Baustein 5: Formulierung eines Grundverständnisses einer förderlichen digitalen Haltung/Kultur und den Möglichkeiten zur konzeptionellen Verankerung in Angeboten/Settings der Sozialen Arbeit

Die Profile der vier dargestellten Bausteine verweisen darauf, dass neben der Qualifizierung von Fachkräften und dem vielgestaltigen digitalen Kompetenzerwerb junger Menschen eine zentrale Voraussetzung für alle Prozesse geleistet werden muss: Die Formulierung eines Grundverständnisses und die Entwicklung einer förderlichen Haltung zur digitalen Mediennutzung in den Organisationen soziale Arbeit. Deshalb lohnt es sich, dieses Thema mit Nachdruck zu verfolgen und ihm eine sozusagen alle vier Bausteine „überwölbende“ oder „durchdringende“ Bedeutung geben. Um dies zu realisieren bedarf es der konzentrierten Zusammenarbeit der Kernbereiche des vorliegenden Projektes und ihrer Akteur*innen.

Ziele des Bausteins 5:

- Ein gemeinsames Grundverständnis zum Stellenwert, den Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes digitaler Medien in Organisationen Sozialer Arbeit und ihrer sozialpädagogischen, schulischen und beruflichen Angeboten ist formuliert.
- Grundfragen der Haltungen von Fachkräften und jungen Menschen in der Anwendung digitaler Medien sind reflektiert und ergebnisorientiert diskutiert. Die Kernaussagen liegen in schriftlicher Form vor.

3. Umsetzung der Ziele

Inhalte des Bausteins 1

- (1) Neben der Klärung und Bereitstellung entsprechender Hardware (z.B. Tablets, Laptops, PCs, digitale Tafeln) und adäquater möglicher Anbindung an das Internet (z.B. durch leistungsfähiges WLAN bzw. alternative Möglichkeiten im ländlichen Raum wie Surf-Sticks), sind insbesondere auch anwenderorientierte altersgerechte Software wie Lernplattformen und deren hardware-übergreifende Nutzung inhaltliche Schwerpunkte. Aber auch Fragen zu Administration und Wartung sowie Schutzsoftware, Datenschutz (z.B. E-Mail-Verschlüsselung) und Wissensmanagement werden thematisiert.
- (2) Inhaltlicher Schwerpunkt sind u.a. die Vermittlung individueller Grundkenntnisse von pädagogischen Fachkräfte zur Erlangung von Sicherheit und Souveränität im Umgang mit digitalen Anwendungen. Neben der technischen Kompetenz spielen insbesondere auch die Überarbeitung bisheriger Unterrichtsmaterialien hinsichtlich einer digitalen Passung eine wesentliche Rolle. Hierbei sollen Chancen⁷ und Risiken⁸ beleuchtet und eine positive Haltung bezüglich der Einbindung von Medienkritik, Medienkunde und Mediennutzung/-gestaltung entwickelt werden. Auch anwendungsbezogene Unterrichtseinheiten zu Office-Programmen, kreative Software oder Anwendungen zu Berufsvorbereitung und Bewerbungstraining können mögliche Inhalte sein.

⁷ Siehe beispielsweise [5 Vorteile des Unterrichts mit digitalen Medien | GfDB Gesellschaft für digitale Bildung](#)

⁸ Siehe beispielsweise [Studie_IB_Chancen_Risiken_digitale_Medien_2015.pdf \(bertelsmann-stiftung.de\)](#)

- (3) Bildungserfolge dürfen nicht abhängig von familiären digitalen Ressourcen und individuellen Medienenerfahrung sein. Junge Menschen brauchen daher eine professionell angeleitete Vermittlung von Medienkompetenz zum digitalen Lernen von schulischen/beruflichen Bildungsinhalten. Die Arbeit mit digitalen Medien muss im laufenden Unterricht üblich und dem Alter angemessen sein. Mit der Kompetenzerweiterung junger Menschen bezüglich Recherche im Internet und Verifizierung von Informationen sind im Sinne der Prävention (z.B. gegen Verschwörungstheorien, betrügerischen Absichten oder rassistische, demokratiegefährdende Ideen) ein wichtiger Teil des sozialpolitischen und demokratiebildenden Lehrauftrags erfüllt. Darüber hinaus können unter Beteiligung der jungen Menschen auch weitere Themen je nach Interesse einbezogen werden.

Methodische Umsetzung des Bausteins 1

- Die Sicherstellung der technischen Voraussetzungen wird im Rahmen von Workshops und der Vermittlung von Tools zur technischen Überprüfung der Rahmenbedingungen realisiert. Dazu gehört die Erstellung eines **Instruments zum digitalen Einrichtungsscheck sozialer Einrichtungen**. Dieses Instrument wird an mindestens zwei Sozialpädagogischen Beratungs- und Bildungszentren (SBBZ) und einer Einrichtung zur beruflichen Bildung im Sinne eines Pre-Test überprüft.
- Zur **Vermittlung individueller technischer digitaler Grundkenntnisse** auf Seiten der pädagogischen Fachkräfte werden **Schulungen und Workshops mit (aufeinander aufbauenden) Qualifizierungsbausteinen** entwickelt. Außerdem werden exemplarisch **neue didaktische Modelle mit digitaler Passung** entwickelt. Für die Fachkräfte wird beim Einsatz und Anwendung der digitalen Medien ein **begleitendes Monitoring** zur Verfügung gestellt.
- Die Vermittlung von Grundkompetenzen digitaler Anwendungen bei **jungen Menschen** wird im Rahmen von einer Reihe ausgewählter **Schulungen und bedarfsorientierter Praxisbausteine** umgesetzt. Dies beinhaltet auch auf einzelne junge Menschen zugeschnittene Unterstützungsleistungen und Support-Angebote. Die erweiterten Medienkompetenzen werden anhand eines **digitalen Tools zur Selbsteinschätzung** evaluiert.

Inhalte des Bausteins 2

- (1) Einrichtungsbezogene Digitalisierungs- und Medienkonzeptionen in teil- und vollstationären Angeboten der Erziehungshilfen werden in einem interdisziplinären Zusammenwirken unterschiedlicher Disziplinen entwickelt. Dazu gehören Themen wie die Erarbeitung von einrichtungsbezogenen und einrichtungsübergreifenden Konzepten zur Digitalisierung, Richtlinien und Methoden zur digitalen Kommunikation und die gezielte Auswahl und Nutzung von Elementen der Medienpädagogik und Medienerziehung. Aber auch die Klärung digitaler Bedarfe der Organisation, z.B. Bereitstellung von Hard- und Software, Computern oder zugängliches WLAN.
- (2) Um die Voraussetzung dafür zu schaffen, dass pädagogische Fachkräfte mit jungen Menschen in Kommunikation zu digitalen Medien treten können und im Umgang mit digitalen Medien mehr Kompetenz und Sicherheit gewinnen, gilt es eine Reihe von Fortbildung und Qualifizierungsbausteine zu entwickeln. In diesem Kontext werden Fachkräfte bezüglich Themen wie Smartphone, Internet, Recht, kreatives digitales Arbeiten, Lernplattformen, Spielen, Kennenlernen von kreativer Softwarelösungen grundlegend geschult. Da es sinnvoll ist diese Themen nicht nur einrichtungsspezifisch zu diskutieren, beteiligen sich die Fachkräfte an einem einrichtungsübergreifenden Netzwerk/Austauschforum mit anderen Fachkräften aus der Kinder- und Jugendhilfe.
- (3) Langzeitarbeitslosen Menschen wird eine vertrauensvolle, sichere Umgebung geboten, in der eine niederschwellige Annäherung an digitale Medien ermöglicht wird, die sie in ihrem Alltagshandeln stärkt. Ziel ist es, ein (aufeinander aufbauendes) Empowermentmodul zu entwickeln, um das Bewusstsein der eignen Stärke und positiven Selbstwerts zu entwickeln. Dies berührt Themenfelder wie berufliche Orientierung, Erstellung von Bewerbungsunterlagen, Beantragen von Dokumenten oder Ausfüllen von Anträgen, das Einrichten eines Email-Accounts, Online-Terminvereinbarungen oder auch Internetrecherche und das Verifizieren von Informationen. Dazu gehören auch Ansätze, Informationen beispielsweise in digitalen Trainings aufzubereiten oder Beratungsformate unter Einsatz von digitalen Medien zu entwickeln.

Methodische Umsetzung des Bausteins 2

- Die **einrichtungsbezogenen Digitalisierungs- und Medienkonzeptionen in Kontexten der Kinder- und Jugendhilfe** werden im Rahmen von gemeinsamen **Themenworkshops pädagogischer Fachkräfte und junger Menschen** in den Einrichtungen und Angeboten entwickelt. Dabei werden die unterschiedlichen geschlechts-, herkunfts- und milieuspezifischen Interessen junger Menschen in besonderer Weise berücksichtigt. Die Bedeutung der Digitalisierungs- und Medienkonzeption für die jungen Menschen und für die Fachkräfte wird im Rahmen eines **Zufriedenheitschecks** (Fragebogen) evaluiert.
- Für die pädagogischen Fachkräfte werden eine Reihe von **Fortbildungs- und Qualifizierungsangeboten zu den Bereichen Smartphone, Internet, Recht, kreatives digitales Arbeiten, Lernplattformen, Spielen, Kennenlernen von guter und / oder kreativer Softwarelösungen** entwickelt. Im Rahmen des Projektes wird evaluiert, inwieweit sie hier einen individuellen Kompetenzzuwachs wahrnehmen (Selbsteinschätzungsbogen). Die Art und Weise und Intensität der **einrichtungübergreifende Zusammenarbeit** im Rahmen eines **Austauschnetzwerkes** wird im Rahmen des Projektes ebenfalls evaluiert (Fragebogen).
- Es werden eine Reihe von **Qualifizierungsbausteinen für langzeitarbeitslose Menschen zur Nutzung digitaler Medien** entwickelt. Ein besonderes Gewicht bekommt das Angebot eines **persönlichen Mediencoach**. Das Mediencoaching wird von Seiten der Fachkräfte im Rahmen einer persönlichen Begleitung und eines Monitorings gewährleistet. Die Wirksamkeit des Angebotes wird im Rahmen der Evaluation (Fragebogen oder Gruppen/Einzelinterview erhoben).

Inhalte des Bausteins 3

- (1) Ein erster Schwerpunkt liegt in der Analyse und Bewusstmachung der Bedürfnisse, die für junge Menschen in der Nutzung von Social Media und Computerspielen leitend sind. Eine Annäherung kann sowohl über wissenschaftliche Erkenntnisse als auch in der Thematisierung mit den jungen Menschen erfolgen. Dazu gehört auch, zu identifizieren, welche Barrieren gerade für junge Menschen aus benachteiligenden Lebenslagen einen Zugang zu und eine gelingende Nutzung von Social Media und Spielservern erschweren.
- (2) Der zweite inhaltliche Schwerpunkt liegt in der Sensibilisierung für die Risiken, die spezifisch mit der Nutzung von Social Media und (Online-)Computerspielen verbunden sind, beispielsweise Suchtpotentiale, Verletzungen der Privatsphäre, Hasskommentare, Cybermobbing, extremistische Beeinflussung, Fake News, Sexting, Pornographie, Werbung und Kommerz.
- (3) Dritter Schwerpunkt ist, die Potenziale von Social Media für soziale Teilhabe und die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben junger Menschen zu identifizieren und Voraussetzungen sowie Möglichkeiten der Förderung eines gelingenden Mediennutzungsverhaltens im Rahmen der Settings der Jugendhilfe systematisch zu erproben.

Methodische Umsetzung des Bausteins 3

- Eine **Social-Media-Qualifizierung** wird mit **Mitarbeitenden** aus verschiedenen Bereichen der Kinder- und Jugendhilfe entwickelt und umgesetzt. Sie beinhaltet eine intensive Auseinandersetzung mit **Bedürfnissen, Wirkungsweisen, Risiken und Chancen von Social Media und Spielservern**.
- **Workshops zum Social-Media-Empowerment** werden mit **benachteiligten jungen Menschen** entwickelt und umgesetzt. Sie setzen am Erforschen der Bedürfnisse anhand einer Reflexion des eigenen Verhaltens an. Auf der Grundlage einer Sensibilisierung für Risiken wird mit den jungen Menschen eine **Erprobung von neuen Formen der Nutzung von Social Media** umgesetzt. Der Zugang zu den jungen Menschen erfolgt über die bereits bestehenden Kontakte im Rahmen der Jugendsozialarbeit sowie stationären, teilstationären und ambulanten Jugendhilfe.

Inhalte des Bausteins 4

- (1) Es werden Räume geschaffen, in denen kreative digitale Beteiligungsformate von jungen Menschen ausprobiert, entwickelt und genutzt werden. Hierbei können beispielsweise Plattformen, Foren und Qualifizierungsbausteine für die Nutzung und den Austausch von Erfahrungen in der Anwendung von Smartphones, Internet und Computer eine Rolle spielen.
- (2) Bedarfsgerechte Qualifizierungsbausteine für junge Menschen können nur gemeinsam mit Ihnen, oder noch besser: als Peer-to-Peer Konzepte entwickelt werden. Dies soll sich insbesondere auf

die Nutzung und den Austausch von Erfahrungen in der Anwendung von Smartphones und Internet beziehen. Ein Ergebnis kann sein, dass gemeinsame Plattformen und Foren eingerichtet und genutzt werden. Gezielte Qualifizierungsbausteine zu einzelnen Schwerpunktthemen sollen den Prozess unterstützen und für die nötigen Inputs sorgen.

- (3) Elternarbeit/-beteiligung soll einfacher und flexibler werden. Dazu können digitale Anwendungen z.B. durch die Entwicklung einer Eltern-App zur sicheren Kommunikation, Vernetzung oder für einen erleichterten Zugang durch ansprechende Aufbereitung von Informationen hilfreich sein. Durch die eigene Nutzung der Eltern können auch Medienwelten der Kinder besser als Thema in die Elternarbeit einbezogen werden.

Methodische Umsetzung des Bausteins 4

- In Kontexten von teilstationärer/stationärer Jugendhilfe aber auch anderen Settings werden **digitale Beteiligungsmöglichkeiten bewusst in die Tagesstruktur integriert** und von den jungen Menschen genutzt. Die Erfahrungen können anderen (Wohn-)Gruppen z.B. im Rahmen des **Kinder- und Jugendforums** oder anderen Formaten vorgestellt werden.
- Die **Qualifizierungsbausteine und Qualifizierungsbedarfe** für junge Menschen im Hinblick auf die Nutzung von und den Austausch von Erfahrungen in der Anwendung von Smartphones, Internet und Computer wird in einem **peer-to-peer Programm gemeinsam mit den jungen Menschen entwickelt**. Dies wird im Rahmen eines agilen Prozesses von Bedarfsermittlung und gleichzeitiger Lösungsentwicklung umgesetzt.
- Es werden neue **Konzepte zur Elternarbeit/-beteiligung** entwickelt.

Inhalte und methodische Umsetzung des Bausteins 5

- Zu einzelnen Themenschwerpunkten werden mit zusätzlichen **Expert*innen themenbezogene Workshops** durchgeführt, die im Rahmen eines **Qualitätsdialogs** geführt werden. Die Dokumentation der Workshops und die Reflexion zentraler Aussagen im Qualitätszirkel der beteiligten Projektträger werden zu zentralen Qualitätsaussagen digitaler Mediennutzung in sozialen Einrichtungen ausformuliert und finden ebenfalls Eingang in die Handlungsempfehlungen.
- Die Koordination dieser unterschiedlichen Aktivitäten, die intensive Kommunikation mit der wissenschaftlichen Begleitung und die Beteiligung der Projektmitarbeiterinnen der vier Projektbausteine ist Aufgabe der Projektkoordination. Dazu gehört auch die **Dokumentation der Workshops/ Qualitätsdialoge und die Formulierung und Herausgabe der Handlungsempfehlungen**. Auch sie sind zentrale Aufgabenstellung der Projektkoordination.

Erreichen der Querschnittsziele

Gleichstellung von Frauen und Männern: Bildungspersonal in Schulen und Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe Fachkräfte in der Arbeit mit Langzeitarbeitslosen sind tendenziell durch einen höheren weiblichen Anteil geprägt. Weibliche Fachkräfte werden daher durch die Auswahl der Zielgruppen in besonderem Maße durch das Projekt erreicht. Aber auch für das Erreichen von Eltern sind Frauen besonders im Fokus, bei den am Projekt teilnehmenden Eltern sollen daher mindestens 2/3 der erreichten Eltern Frauen sein. Gendersensibles Arbeiten ist in allen diakonischen Handlungsfelder ein wichtiges Thema. Bezüglich junger Menschen werden geschlechterbezogene Aspekte wie beispielsweise in der JIM-Studie aufgeführt (siehe S. 2) gezielt bei der konzeptionellen Entwicklung und Umsetzung berücksichtigt.

Chancengleichheit und Nichtdiskriminierung:

In allen diakonischen Handlungsfeldern werden insbesondere benachteiligte Menschen oder Menschen in schwierigen Lebenslagen erreicht. Jungen Menschen in Kinder- und Jugendhilfe-Settings aber auch junge Menschen mit formal niedrigerer Bildung (z.B. an SBBZ) stehen insgesamt häufig weniger familiäre Ressourcen zur Verfügung. Ausgehend von den Erfahrungen der Fachkräfte sind in diesen Bereichen auch ein deutlich hoher Anteil von jungen Menschen mit Migrations- teilweise auch Fluchthintergrund. Genau deshalb setzt das Projekt bei diesen Zielgruppen an. Das Projekt kann ein wichtiger Beitrag für mehr Bildungs- und Chancengleichheit sein, da gezielt Nachteile abgebaut und benachteiligte junge Menschen zukünftig bezüglich ihrer Medienkompetenz und persönlichen Entwick-

lung gestärkt werden. Auch Langzeitarbeitslose erfahren aufgrund ihrer aktuellen Lebenslage häufig strukturelle Benachteiligungen und können auf weniger persönliche Ressourcen zurückgreifen. Durch das Projekt können gezielt vertrauensvolle Settings und passgenaue niederschwellige Qualifizierungs- und Beratungsangebote gemacht werden. Dadurch werden bei Langzeitarbeitslosen gezielt Nachteile abgebaut und wichtige Kompetenzen für gesellschaftliche digitale Teilhabe gefördert. Aber auch Chancengleichheit von Fachkräften soll berücksichtigt werden. In der Projektumsetzung wird daher ein sensibler Umgang und niederschwellige Annäherung an digitale Anwendungen insbesondere für ältere bzw. weniger technisch-affine Fachkräfte berücksichtigt.

Ökologische Nachhaltigkeit:

Im Sinne von Medienökologie werden Themen wie der ökologische Fußabdruck digitaler Endgeräte (wie Smartphone, Tablet, Laptop) aber auch Energieverbrauch und gesundheitliche Risiken von intensiver Nutzung digitaler Medien (insbesondere bezüglich Freizeitgestaltung) bei der Projektumsetzung in den Blick genommen. Das Diakonische Werk Württemberg setzt sich als Landesstelle der Aktion "Brot für die Welt" für eine weltweit nachhaltige, inklusive und gerechte Entwicklung ein. Dadurch können Initiativen wie die ganzjährig laufende „Handy-Aktion“ (Initiative zum Recycling von alten Smartphones) gezielt in das Projekt einbezogen und so nicht nur Wissen zu Nachhaltigkeit vermittelt, sondern auch zu Aktivitäten motiviert werden. Auch das beim Projektträger etablierte Umweltmanagementsystems, für das 2021 eine Zertifizierung nach dem europäischen Vorbild EMAS (Eco-Management and Audit Scheme) angestrebt ist, wird im Projekt berücksichtigt (z.B. digitaler Rechnungseingang).

4. Festlegung zum Vorgehen bei der Projektevaluation

Für das Projekt werden gemäß Rahmenaufruf folgende Kennzahlen zur Zielerreichung definiert:

Ergebnisindikator „Teilnehmer/innen, die nach ihrer Teilnahme eine Qualifikation erlangen“

Outputindikator „Bei der Bekämpfung oder Milderung von Auswirkungen von COVID-19 unterstützte Teilnehmer/innen“: Insgesamt mindestens 800 Teilnehmende an Qualifizierungsformaten (Mindestumfang 8 h), davon ca. 430 weiblich.

Darüber hinaus sollen folgende Indikatoren zur Evaluation des Projekts genutzt werden:

- Die Erkenntnisse aus Baustein 5 bilden einen wichtigen Teil der Gesamtevaluation des Projekts. Die Realisierung der formulierten Ziele erfolgt in einem engen Zusammenwirken von Projektkoordination, den Verantwortlichen Bausteine 1 bis 4, weiteren ausgewählten Expert*innen und der wissenschaftlichen Begleitung. Die benannten Akteurinnen entwickeln ein Papier, das **Eckpunkte eines Grundverständnisses der Nutzung digitaler Medien und der Gestaltung einer digitalen Kommunikationskultur in den Einrichtungen und Angeboten Sozialer Arbeit** formulieren. Als Ergebnis wird eine **Handlungsempfehlung** entwickelt. Somit können die im Projekt entwickelten Konzepte und Qualifizierungsbausteine auch nach Projektabschluss in einem **verbandlichen Fachdiskurs** weiter entwickelt und **auf weitere Handlungsfelder (z.B. Behindertenhilfe, Altenhilfe) übertragen** werden.
- Das entwickelte **Instrument zum Technikcheck** zur Sicherstellung der technischen Voraussetzungen Klärung von Anwendungsfragen kann ebenfalls auch nach Projektabschluss auf andere diakonische Schulträger und Einrichtungen **übertragen** werden.
- Die **Projektergebnisse werden im Rahmen einer Abschlussveranstaltung einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt** und gezielt in bestehenden fachlichen Gremien und Austauschrunden transportiert und auf ihre Übertragbarkeit überprüft. Hierbei werden verschiedenste verbandliche Informationskanäle (z.B. Newsletter, Intranet-Plattform Coyo) einbezogen.