



Standards für digitale Jugendarbeit

nya.org.uk

Vorwort

Die digitale Technologie verändert jede Branche – sie verbessert Fertigungsprozesse, hilft Menschen dabei, ihre Gesundheit zu managen und länger unabhängig zu bleiben, und verändert die Art und Weise, wie wir lernen, einkaufen, Kunst und Kulturerbe erleben und Kontakte knüpfen.

Die Möglichkeiten für den Bereich der Jugendarbeit sind grenzenlos – mit künstlicher Intelligenz (KI), der Online-Gaming-Branche und dem „Internet der Dinge“¹ eröffnen unglaubliche Möglichkeiten, die Erfahrungen in der Jugendarbeit zu verändern und die Art und Weise, wie Jugendarbeiter junge Menschen einbinden und unterstützen können, damit sie sich entfalten können.

Die Einführung digitaler Technologien im Jugendbereich hängt von einer digital versierten Führung ab, der Anerkennung des Wertes digitaler Kompetenzen und der Befähigung der Menschen, auf neue Weise zu arbeiten.

Wir hoffen, dass diese Standards diejenigen inspirieren werden, die noch nicht erkundet haben, wie digitale Technologien ihr Angebot in der Jugendarbeit bereichern können, darüber nachzudenken, wo sie einen Mehrwert schaffen, dazu beitragen könnten, ihre Reichweite zu vergrößern oder bestimmte Bedürfnisse zu erfüllen.

Jugendarbeit sollte immer dort ansetzen, wo junge Menschen stehen, und sich an ihren Bedürfnissen und Interessen orientieren. Die Realität sieht so aus, dass die Mehrheit der jungen Menschen bereits fest in einer digitalen Welt lebt. Der Ofcom Children's Media Literacy Report 2024² gibt an, dass mehr als 99 % der 12- bis 15-Jährigen online sind. Darüber hinaus Eine unverhältnismäßig hohe Zahl junger Menschen stößt auf Hindernisse bei der persönlichen Jugendarbeit – beispielsweise diejenigen, die sozial ausgegrenzt sind, ständig die Schule schwänzen, psychische Probleme haben oder unter einer neurologischen Behinderung leiden.

Wir begrüßen alle, die Pionierarbeit im Bereich der digitalen Jugendarbeit leisten und zeigen, wie sich dies auf die Lebensumstände junger Menschen auswirkt. Wir freuen uns darauf, mit Ihnen zusammenzuarbeiten, um Ihre Erfahrungen zu teilen und aufzuzeigen, wie durch den Einsatz digitaler Technologien mehr junge Menschen von den lebensverändernden Auswirkungen der Jugendarbeit profitieren können.



Leigh Middleton, CEO National Youth Agency

Einleitung

Die National Youth Agency (NYA) hat diese Standards für digitale Jugendarbeit erstellt, um

Jugendarbeitsorganisationen einen klaren Rahmen für die Navigation in der spannenden und sich ständig weiterentwickelnden Welt der digitalen Jugendarbeit zu bieten und so eine sicherere und effektivere digitale Praxis zu ermöglichen.

Die Standards basieren auf aktuellen Forschungsergebnissen wie dem Bericht „Generation Isolation“ von Onside.³ Darin wurde festgestellt, dass 76 % der jungen Menschen den Großteil ihrer Freizeit vor Bildschirmen verbringen und fast die Hälfte (44 %) unter Einsamkeit leidet. Die sich wandelnden Beziehungen und digitalen Welten, in denen sich junge Menschen bewegen, erfordern von Jugendarbeitern, dass sie lernen, sich anpassen und verändern, um die Auswirkungen und das Potenzial neuer Technologien zu nutzen.

Branchen wie das Gesundheitswesen und die betreute Wohnform haben den Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung ihrer Dienstleistungen begrüßt, beispielsweise den Einsatz von Virtual Reality (VR) in der psychischen Gesundheitsversorgung.⁴ Der Einsatz dieser Technologie in der Jugendarbeit ist eine neue und aufkommende Praxis. Für viele Jugendarbeiter und junge Menschen gibt es eine ganze Welt der digitalen Technologie zu entdecken und zu nutzen. wird die Arbeit, die wir bereits mit jungen Menschen leisten, unterstützen und verbessern.

Als Jugendarbeiter müssen wir unser Verständnis für die Rolle der Technologie im Leben junger Menschen und ihre Integration in die Jugendarbeit vertiefen – und uns mit ihr weiterentwickeln, um mit den digitalen Fortschritten Schritt zu halten. Damit wollen wir sicherstellen, dass wir jungen Menschen sicherere, ausgewogene digitale Möglichkeiten bieten und mit der sich wandelnden digitalen Welt Schritt halten können.

Mit der Festlegung dieser Standards wollen wir Jugendarbeitern die Werkzeuge und das Selbstvertrauen an die Hand geben, um digitale Praktiken effektiv zu integrieren und gleichzeitig sicherzustellen, dass die Bedürfnisse und Erwartungen junger Menschen in einer zunehmend digitalen Gesellschaft erfüllt werden.

Wir sind uns bewusst, dass sich Einzelpersonen und Organisationen möglicherweise in unterschiedlichen Phasen ihres Lernprozesses im Bereich der digitalen Jugendarbeit befinden, und hoffen, dass diese Standards einen hilfreichen Ausgangspunkt und Wegweiser für Ihren Weg darstellen.

Dieses Dokument beschreibt die Erwartungen, die die NYA als nationale Normungs- und Regulierungsbehörde für Jugendarbeit in England festgelegt hat. Es basiert auf Informationen von nationalen Jugendorganisationen und anderen Praktikern aus der Praxis. Wir heben alle geltenden Anforderungen hervor, die sich direkt auf Sie, Ihr Angebot und junge Menschen auswirken. Darüber hinaus bieten wir Beispiele für gute, hervorragende und fortschrittliche Praktiken – alles, was Sie wissen müssen, um ein digitales Jugendarbeitsprojekt rechtmäßig, sicher und effektiv durchzuführen.

Wenn Sie Fragen zur digitalen Jugendarbeit haben, Vorschläge zur Weiterentwicklung dieser Standards für die Zukunft oder weitere Beispiele für wirkungsvolle digitale Jugendarbeit, würden wir uns sehr über Ihre Rückmeldung freuen.

Bitte wenden Sie sich an: Bex Pink, National Digital Innovation Lead bei digitalyw@nya.org.uk

Aktuelle Informationen und neu entwickelte Ressourcen zur digitalen Jugendarbeit finden Sie unter

besuchen Sie: [NYA, Digitale Jugendarbeit](https://www.nya.org.uk/digital).





Inhalt

Was ist digitale Jugendarbeit?	6	<u>Checkliste für digitale Jugendarbeit</u>	30
Warum ist digitale Jugendarbeit wichtig?	12	Ressourcen	35
„Traditionelle“ Jugendarbeit	14	Toolkits und Rahmenwerke	36
Digitale Sicherheit und Wohlbefinden	15	Glossar	37
Wer?	16		
Governance und Führung	16		
Strategie und Kultur	17		
Belegschaft	17		
Was?	19		
Sicherheit und Risikomanagement	19		
Datenschutz und Privatsphäre	20		
Digitales Wohlbefinden und Online-Sicherheit	20		
Wo?	23		
Online	23		
Offline	23		
Hybrid	23		
Wie?	26		
Barrierefreiheit	26		
Beteiligung junger Menschen	26		
Lehrplan	26		

Was ist digitale Jugendarbeit?

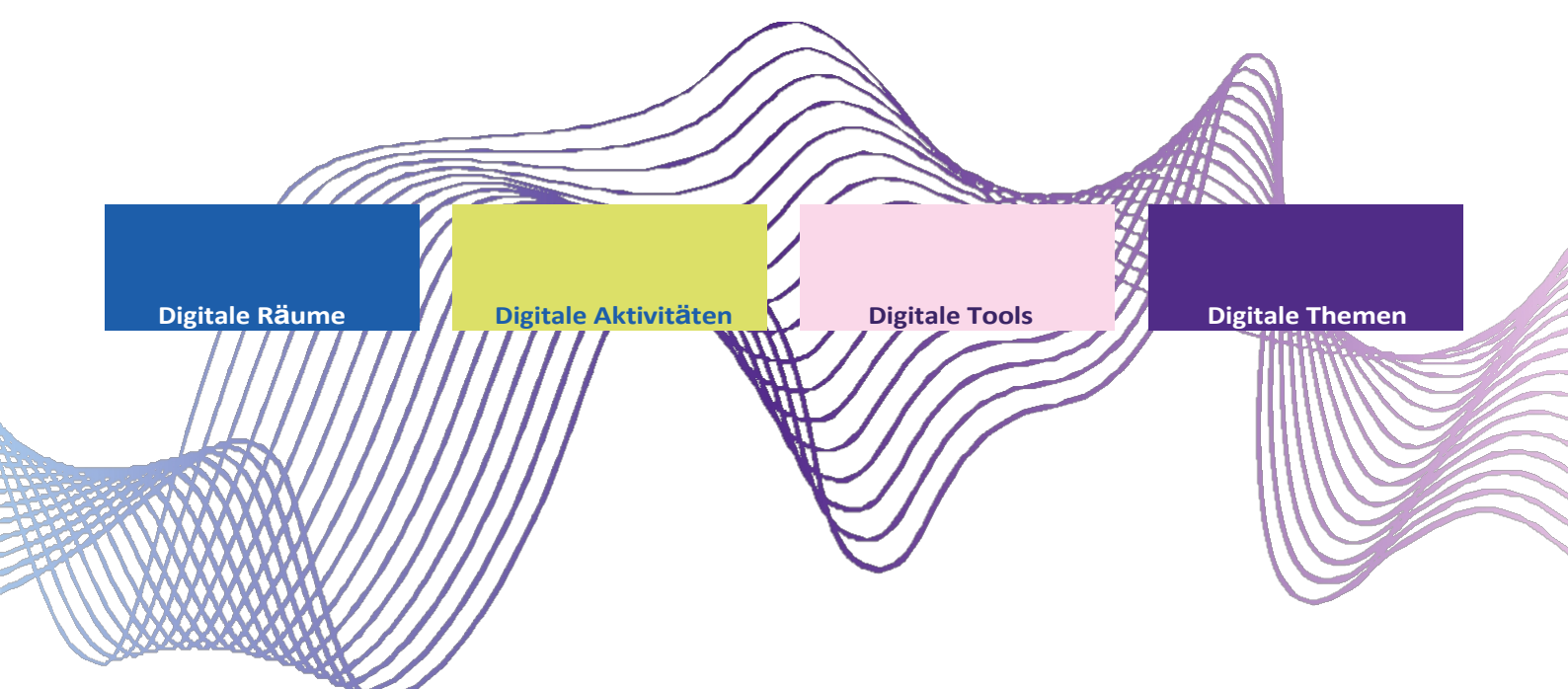
Digitale Jugendarbeit wird von der Europäischen Kommission als die Nutzung und Fokussierung auf digitale Medien und Technologien in der Jugendarbeitspraxis beschrieben.⁵

Digitale Jugendarbeit umfasst den Einsatz digitaler Technologien und Räume, um mit jungen Menschen in Kontakt zu treten, sie zu begeistern und zu unterstützen. Es handelt sich um den Prozess der aktiven Einbindung digitaler Aktivitäten, Tools und Themen in die Jugendarbeit.

- Digitale Jugendarbeit beschränkt sich nicht auf Online-Interaktionen, sondern kann auch die Einbindung digitaler Tools in persönliche Umgebungen wie einem Gaming-Club in einem Zentrum oder die Entwicklung eines VR-Projekts im Rahmen der ambulanten Jugendarbeit.
- Digitale Jugendarbeit basiert auf den gelebten digitalen Erfahrungen junger Menschen,

Reaktion auf die digitale Technologie und die digitalen Räume, die sie nutzen. Junge Menschen sollten dabei eine führende Rolle übernehmen und Zugang zu Unterstützung und Ressourcen in den Bereichen digitales Wohlbefinden, Online-Sicherheit und digitale Kompetenz haben.

- Bei der digitalen Jugendarbeit geht es nicht darum, die persönliche Jugendarbeit zu ersetzen, sondern jungen Menschen Möglichkeiten zu bieten, mit Jugendarbeitern und Jugendarbeitsdiensten in Kontakt zu treten, die digitale Plattformen und Räume nutzen, um die Zugänglichkeit von Jugendarbeitsangeboten zu verbessern.
- Digitale Jugendarbeit erweitert die Reichweite und schafft Wege zur Jugendarbeit für mehr junge Menschen, wobei ihre individuellen Bedürfnisse und ihr digitales Leben berücksichtigt werden.



Digitale Räume

Digitale Aktivitäten

Digitale Tools

Digitale Themen

Wie sieht digitale Jugendarbeit aus?

- Einrichtung einer Gruppe für junge Pflegekräfte mithilfe des Online-Spiels Roblox
- Einsatz von VR-Technologie bei der ambulanten Jugendarbeit, um gesunde Beziehungen zu thematisieren
- Diskussion über Online-Sicherheit während einer sportlichen Aktivität im Zentrum
- Organisation einer LGBTQ+-Jugendgruppe über den Chat-Server Discord

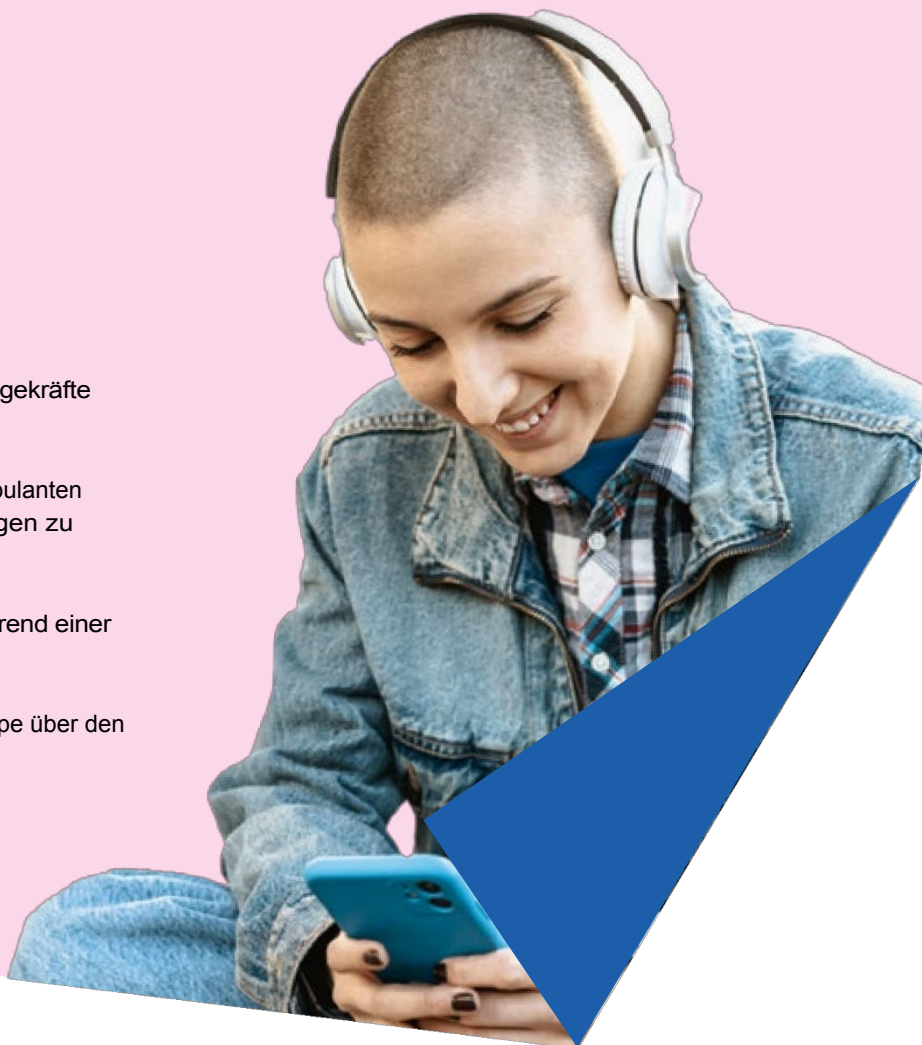
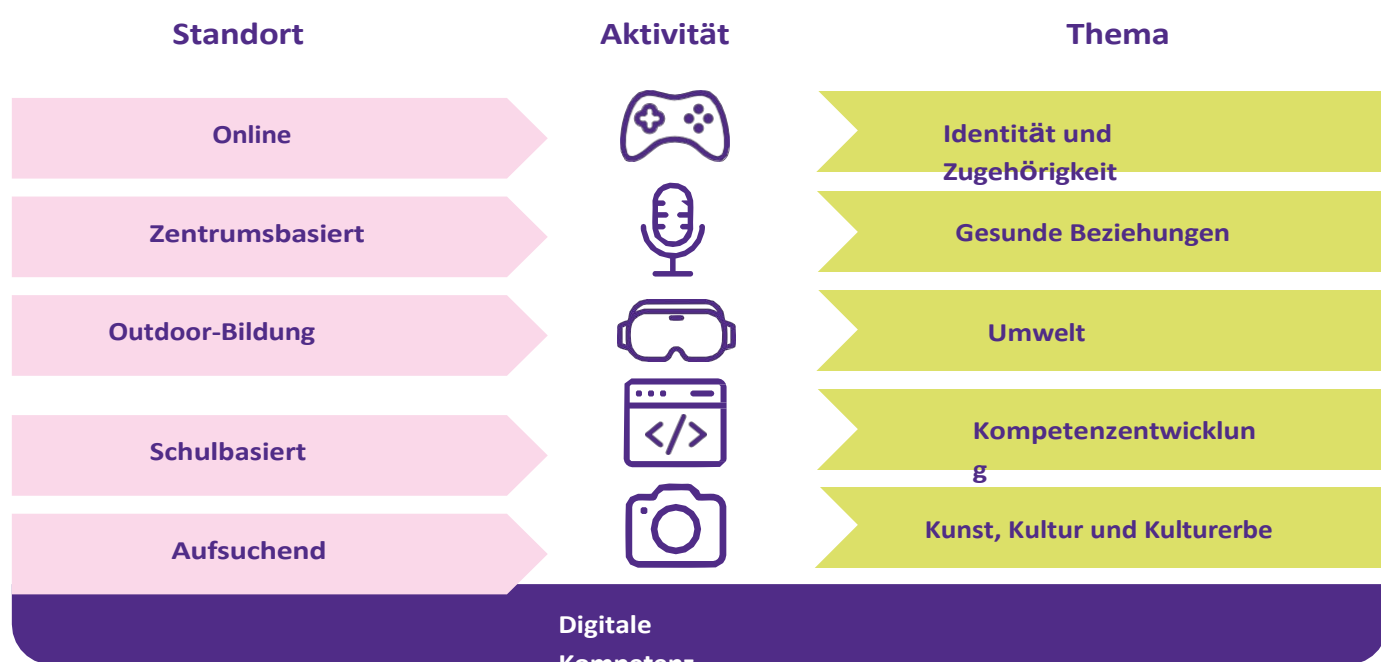


Abbildung 1: Ansätze der Jugendarbeit und digitale Aktivitäten

Digitale Jugendarbeit kann als eigenständige Tätigkeit durchgeführt werden, oder digitale Aktivitäten können in andere Bereiche der Jugendarbeit integriert werden.



Es gibt oft Diskussionen und Herausforderungen hinsichtlich der Auswirkungen der digitalen Jugendarbeit auf Jugendarbeiter in persönlichen Situationen, wobei davon ausgegangen wird, dass wir umso weniger persönliche Dienste schützen können, je mehr wir online gehen. Digitale und nicht-digitale Ansätze in der Jugendarbeit stehen nicht im Widerspruch zueinander, sondern sollten als integraler Bestandteil der heutigen Jugendarbeit anerkannt werden –

Es besteht eine Beziehung zwischen der Jugendarbeit in Zentren und der Online-Jugendarbeit, die nicht ignoriert werden kann.

A photograph of a person's legs in blue denim jeans with large rips, wearing colorful sneakers with white laces. They are holding a white smartphone with both hands. The phone screen is black with white text. A purple triangle is visible on the left side of the image.

**„Digitale
Jugendarbeit ist keine
separate Disziplin
oder Methode
innerhalb der
Jugendarbeit,
sondern etwas, das
mit allen Bereichen
der Jugendarbeit
verflochten ist.“ ⁶**

Verke.org, Digitale
Jugendarbeit

Um die digitale Jugendarbeit besser zu verstehen, müssen wir die Methoden definieren, die in der digitalen Jugendarbeitspraxis verwendet werden:

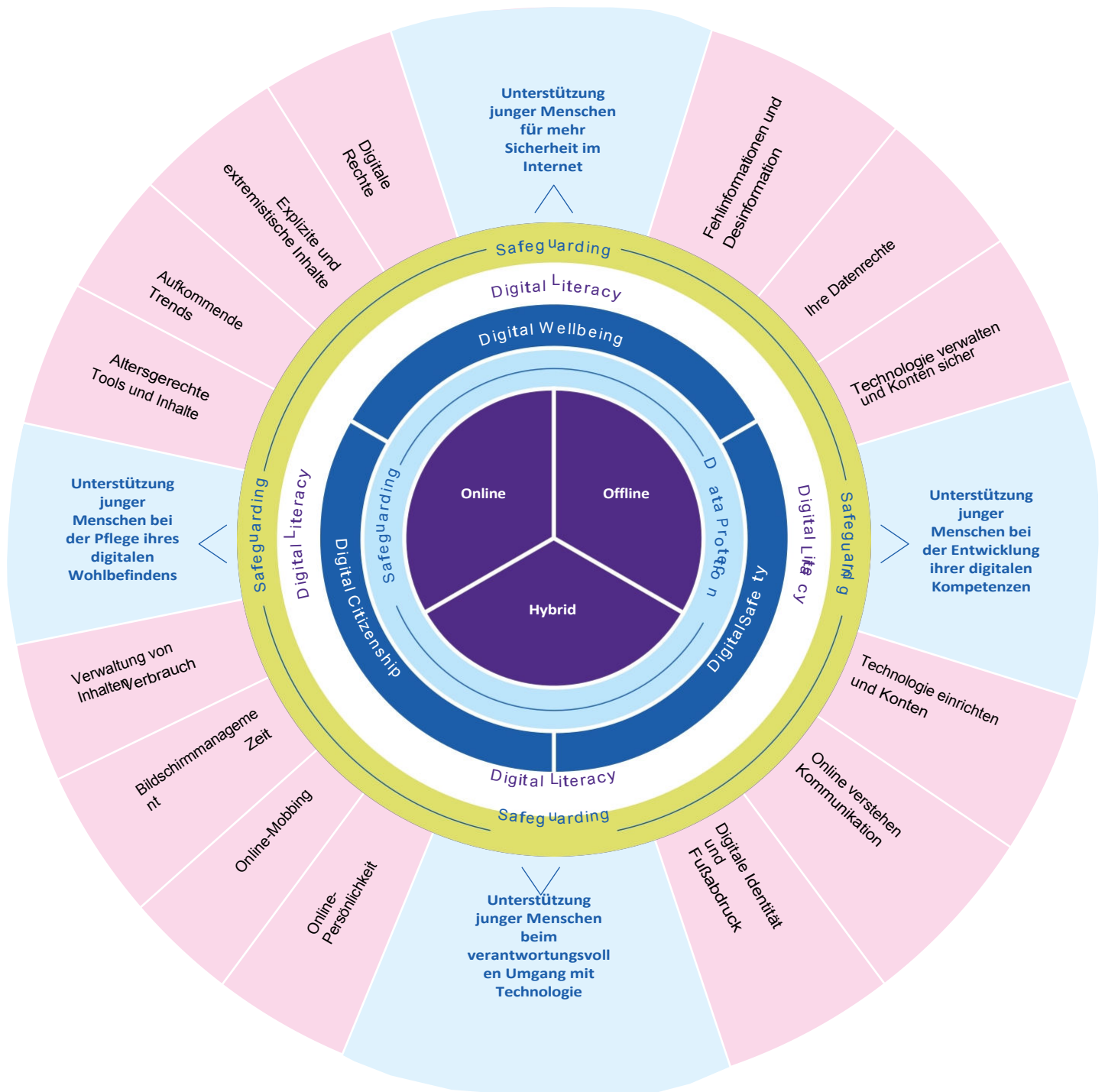
- **Online** – die Nutzung des Internets in der Praxis und die Durchführung von Programmen online. Dazu können Online-Gaming-Gruppen, Jugendclubs auf Chat-Servern, Aktivitäten in sozialen Medien oder Online-Gruppenarbeit über Meeting-Plattformen wie Zoom gehören.
- **Offline** – Makerspaces, z. B. für Videografie oder Podcasting, persönliche Gaming-Gruppen, VR-Erlebnislernprogramme oder Programmierclubs.
- **Thema** – die Auseinandersetzung mit digitalen Themen und Fragen in der Jugendarbeit, wie z. B. Online-Sicherheit, Online-Gefahren, digitales Wohlbefinden und digitale Kompetenz.

Was ist ein Makerspace?

Ein Makerspace ist ein physischer Ort, an dem Menschen zusammenkommen, um gemeinsam zu gestalten, Ressourcen und Wissen auszutauschen, an Projekten zu arbeiten, sich zu vernetzen und etwas aufzubauen. Sie helfen fortgeschrittenen und erfahrenen Nutzern dabei, ihre Fähigkeiten und Kreativität weiterzuentwickeln, und inspirieren insbesondere jüngere Generationen dazu, sich mit den MINT-Fächern – Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (oder STEAM, wie es mittlerweile manchmal genannt wird, da auch die Künste mit einbezogen werden) – zu beschäftigen.⁷



Abbildung 2: Themen in der digitalen Jugendarbeit



“

Jugendarbeit muss stets ein dynamischer und sich weiterentwickelnder Praxisbereich bleiben, der darauf abzielt sich auf sinnvolle Weise mit jungen Menschen auseinanderzusetzen und sie in ihrer Entwicklung und ihrem Wachstum auf dem Weg zum Erwachsenwerden zu unterstützen.⁸

”



Die digitale Jugendarbeit hat für junge Menschen dieselben primären Ergebnisse wie jede andere Form der Jugendarbeit, kann jedoch die Inklusion und Zugänglichkeit verbessern. Die digitale Online-Jugendarbeit kann beispielsweise Gemeinschaften junger Menschen erreichen, die aus verschiedenen Gründen möglicherweise Hindernisse bei der persönlichen Betreuung haben, darunter:

- Verfügbarkeit lokaler Angebote
- emotionales Wohlbefinden
- soziale Ängste
- körperliche Behinderung
- Betreuungsaufgaben
- Neurodiversität

Zu den Vorteilen gehören:

- junge Menschen können auf eine für sie geeignete Weise auf Dienstleistungen zugreifen
- Schaffung von Möglichkeiten für junge Menschen, Beziehungen zu Jugendarbeitern und Gleichaltrigen aufzubauen
- Aufbau einer Gemeinschaft, ohne sich physisch an einem Ort zu befinden
- Wege für junge Menschen zu eröffnen, um zu persönlichen Dienstleistungen überzugehen, wenn dies ihren Bedürfnissen entspricht

Warum ist digitale Jugendarbeit wichtig?

In einer Welt, in der digitale Technologien immer stärker in unseren Alltag integriert werden, verliert die binäre Unterscheidung zwischen online und offline für junge Menschen, die mit dem Internet als fester Bestandteil ihres Lebens aufgewachsen sind, zunehmend an Bedeutung.⁹

Technologie und die Online-Welt sind nichts Neues. Da 9 von 10 jungen Menschen in England täglich Zeit online verbringen, sind das Internet und die digitalen Möglichkeiten, die dieser Arbeitsbereich bietet, unerlässlich, damit die Jugendarbeit für heutige und zukünftige Generationen relevant, attraktiv und mit Ressourcen ausgestattet bleibt.¹⁰

Jugendarbeit kann in jeder Umgebung stattfinden, und ähnlich wie bei der aufsuchenden oder straßenbasierten Arbeit sollte auch die Jugendarbeit in geschlossenen Einrichtungen oder Zentren an einem Ort stattfinden, der den vielfältigen Bedürfnissen junger Menschen gerecht wird, einschließlich digitaler und onlinebasierter Angebote.



Ältere Kinder und Jugendliche (im Alter von 11 bis 18 Jahren) fühlen sich bei der Online-Kommunikation sicherer als bei der persönlichen Kommunikation (71 % gegenüber 53 %). Sie profitieren auf vielfältige Weise von der Online-Welt, darunter Hilfe bei den Hausaufgaben (81 %), Aufbau und Pflege von Freundschaften (68 %), Förderung ihrer Kreativität (81 %) und Unterstützung dabei, besser in Dingen zu werden, die sie gerne tun (86 %).¹¹



Die Einbindung digitaler Angebote in alle Jugendarbeitdienste hilft Jugendarbeitern und -organisationen, junge Menschen auf neue Weise anzusprechen, flexiblere Möglichkeiten anzubieten und die Zugänglichkeit zu verbessern, indem sie:

- Junge Menschen dort abholen, wo sie stehen: eine Reihe von Möglichkeiten anbieten, die zugänglich und auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind
- Entwicklung digital vernetzter Praktiken und Kenntnisse, die inklusiv, zugänglich und gerecht sind und sich mit den Bedürfnissen und Interessen junger Menschen weiterentwickeln
- die Praxis auf dem neuesten Stand halten und auf neue Technologien und Trends reagieren
- Förderung des digitalen Wohlbefindens und der digitalen Kompetenz junger Menschen
- Organisationen die Möglichkeit bieten, effizient zu arbeiten und die Reichweite und das Engagement ihrer Dienste durch erschwingliche Mittel zu erhöhen

“

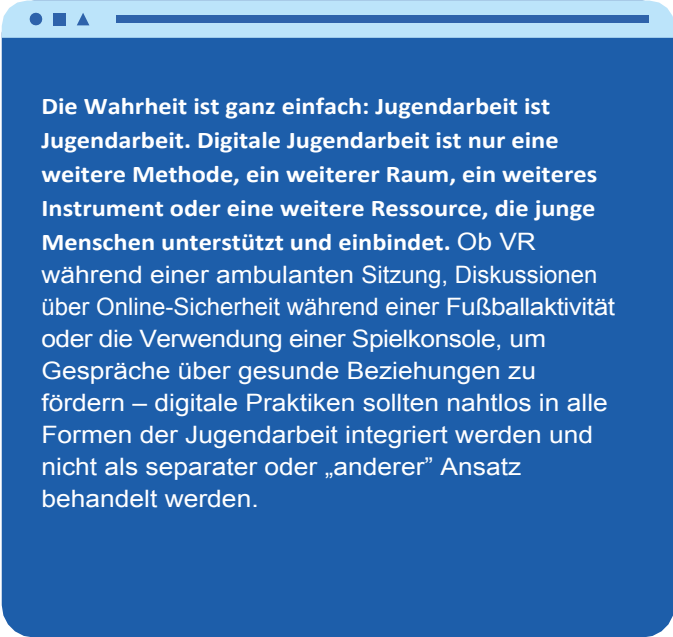
Die Jugendarbeit zielt darauf ab, jungen Menschen Möglichkeiten zur Entwicklung ihrer Fähigkeiten, Kenntnisse und Selbstvertrauen zu stärken und ihnen dabei zu helfen, die bedeutenden und sich ständig weiterentwickelnden Herausforderungen des Erwachsenwerdens zu meistern – insbesondere angesichts unseres digitalisierten Zeitalters und durch die Bereitstellung von Jugendarbeitdiensten, die digitale Methoden einbeziehen.

12

”

„Traditionelle“ Jugendarbeit neu denken

Einige Jugendarbeiter sagen, dass sich die digitale Jugendarbeit von der traditionellen Jugendarbeit unterscheidet. Wir müssen jedoch unsere Perspektive ändern, um besser zu verstehen, was Jugendarbeit grundsätzlich beinhaltet und welche Rolle die Digitalisierung dabei spielt.



Die Wahrheit ist ganz einfach: Jugendarbeit ist Jugendarbeit. Digitale Jugendarbeit ist nur eine weitere Methode, ein weiterer Raum, ein weiteres Instrument oder eine weitere Ressource, die junge Menschen unterstützt und einbindet. Ob VR während einer ambulanten Sitzung, Diskussionen über Online-Sicherheit während einer Fußballaktivität oder die Verwendung einer Spielkonsole, um Gespräche über gesunde Beziehungen zu fördern – digitale Praktiken sollten nahtlos in alle Formen der Jugendarbeit integriert werden und nicht als separater oder „anderer“ Ansatz behandelt werden.

Es ist auch wichtig, sich zu überlegen, was wir unter „traditionell“ verstehen, und die Vorstellung in Frage zu stellen, dass Jugendarbeit in traditionelle persönliche und digitale zeitgenössische Formen unterteilt werden kann.

Im Kern geht es bei der Jugendarbeit darum, Beziehungen aufzubauen, und sie muss sich an die Räume und Orte anpassen, die bei jungen Menschen heute Anklang finden. Sie kann nicht auf feste Methoden oder Orte beschränkt sein, sondern sollte dynamisch sein und überall stattfinden können.

Eine Überlegung: Hat die Jugendarbeit während der Covid-19-Pandemie aufgehört zu existieren oder hat sie sich weiterentwickelt, um den Bedürfnissen junger Menschen in den verfügbaren Räumen gerecht zu werden?

“

Es ist daher nicht mehr angebracht, digitale Jugendarbeit von Präsenzaktivitäten zu unterscheiden oder sie als separate Methode oder Zweig der Jugendarbeit zu behandeln. Tatsächlich sollte digitale Jugendarbeit nicht ausschließlich als Jugendarbeit im Internet definiert werden, sondern alle Formen und Methoden der Jugendarbeit umfassen. ¹³

”

Digitale Sicherheit und Wohlbefinden

Die digitale Landschaft, in der sich junge Menschen bewegen, hat sich in den letzten zehn Jahren dramatisch verändert. Die zunehmende Verbreitung von Smartphones und das rasante Wachstum der sozialen Medien haben zu einem erheblichen Anstieg der digitalen Aktivitäten junger Menschen geführt. Im Jahr 2014 gaben Kinder an, durchschnittlich 12,5 Stunden pro Woche online zu verbringen, aber bis 2024 werden viele täglich 6 bis 8 Stunden oder mehr in sozialen Medien verbringen.¹⁴

Dieser Anstieg der digitalen Nutzung hat Chancen und große Herausforderungen mit sich gebracht. Er fiel mit einer Zunahme von Online-Schädigungen, synthetischen Medien und der Verbreitung von Informationsstörungen zusammen – ein Begriff, der falsche Informationen wie Fehlinformationen, Desinformation, Verschwörungstheorien, Gerüchte und manipulierte Medien umfasst. Diese Entwicklungen tragen zu zunehmenden psychischen Problemen bei jungen Menschen bei und führen zu Diskussionen über die Zukunft der sozialen Medien für junge Menschen im Vereinigten Königreich, nachdem Australien kürzlich angekündigt hat, ein Gesetz einzuführen, das soziale Medien für unter 16-Jährige verbietet.¹⁵

Junge Menschen erleben zwar online ein Gefühl der Gemeinschaft und Verbundenheit, berichten aber auch, dass sie Schwierigkeiten haben, zwischen Fakten und Fiktion zu unterscheiden. Der Bericht von Ofcom aus dem Jahr 2024 ergab, dass ältere Teenager es schwieriger finden, echte von gefälschten Nachrichten im Internet zu unterscheiden, wobei junge Menschen im Alter von 16 bis 17 Jahren weniger Vertrauen in ihre Fähigkeiten haben als im Vorjahr (75 % gegenüber 82 %).¹⁶

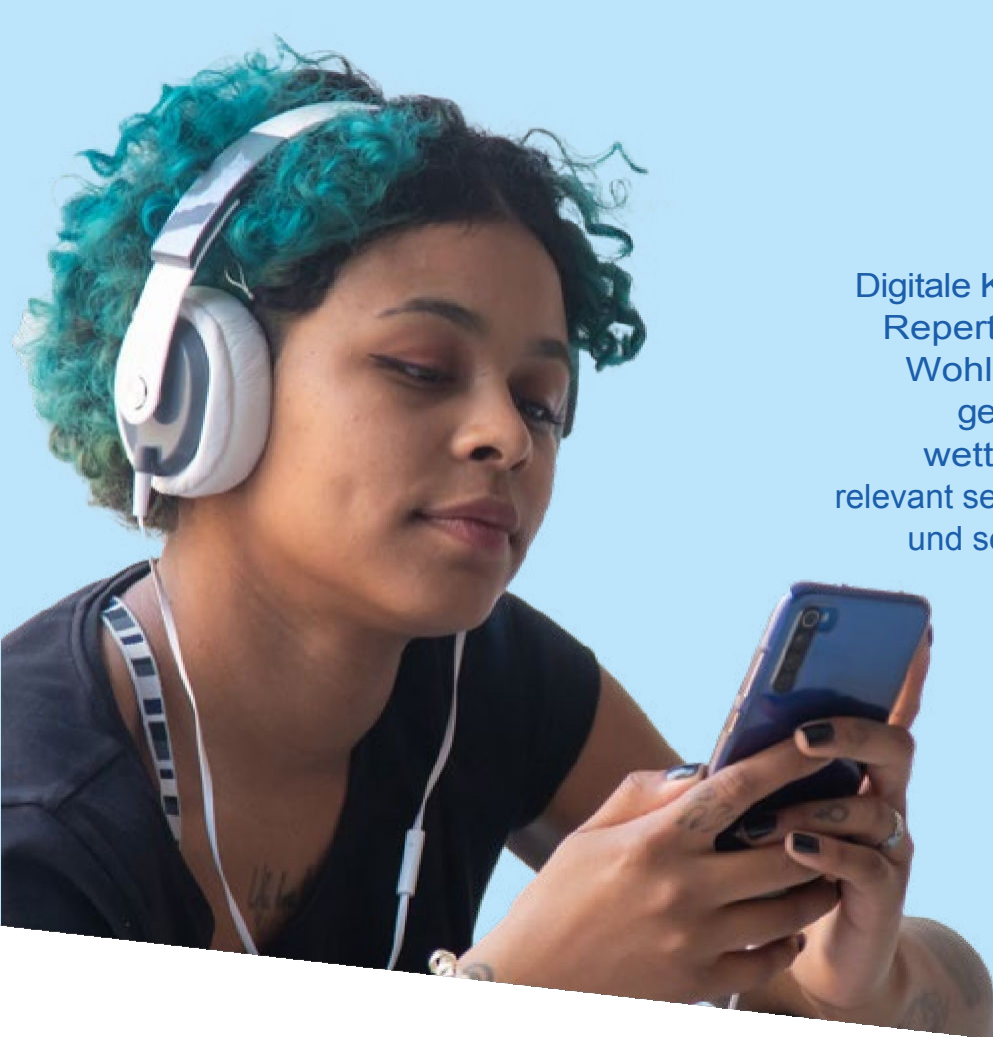
Als Jugendarbeiter ist es unerlässlich, mit dem digitalen Leben und den Erfahrungen junger Menschen Schritt zu halten und in Verbindung zu bleiben. Jugendarbeiter spielen eine entscheidende Rolle bei der Bewältigung von Herausforderungen und der Förderung ihres digitalen Wohlbefindens.

Wenn wir verstehen, wie Technologie und das Internet Gesundheit, Verhalten und Wahrnehmung beeinflussen, können wir junge Menschen effektiv durch die Komplexität der digitalen Welt begleiten. Unsere Aufgabe besteht darin, ihnen die Werkzeuge an die Hand zu geben, um verantwortungsbewusst mit neuen digitalen Trends und Herausforderungen umzugehen, ihre Resilienz zu stärken und sie dabei zu unterstützen, gesunde und glückliche

Was sind synthetische Medien?

Synthetische Medien beziehen sich auf Inhalte, die mithilfe von KI erstellt oder manipuliert wurden, wie Deepfakes, KI-generierte Bilder, Videos und Audiodateien – oft mit dem Ziel, die Realität nachzuahmen oder zu verändern.

Quelle: Nominet,
digitalyouthindex.uk



“

Digitale Kompetenzen sollten zum Repertoire jedes Leiters einer Wohltätigkeitsorganisation gehören, damit diese wettbewerbsfähig bleibt. relevant sein, seine Vision verwirklichen und seine Wirkung steigern.¹⁷

”

Wer?

Eine digitale positive Kultur fördern

Der Erfolg von Jugendarbeitsdiensten hängt von ihrer Kultur und ihrer Fähigkeit ab, sich an die Bedürfnisse junger Menschen anzupassen. Dies ist besonders wichtig im sich rasch wandelnden digitalen Zeitalter. Jugendarbeit muss ein klares Verständnis davon haben und bewahren, welche Rolle Technologie im Leben junger Menschen spielt, und auf ihre Bedürfnisse in einer Weise eingehen, die für sie am besten funktioniert. Die Dienste sollten sich an den Stimmen junger Menschen orientieren und bereit sein, sich in einer Reihe von Offline- und Online-Umgebungen zu engagieren, um jungen Menschen Zugang zu dringend benötigten Jugendarbeitsdiensten zu ermöglichen.

Governance und Führung

Um eine effektive Steuerung und Führung in der digitalen Jugendarbeit zu gewährleisten, ist eine klare Dokumentation der Richtlinien unerlässlich.

Angesichts der technologischen Weiterentwicklung ist es wichtig, junge Menschen kontinuierlich in die Politikgestaltung einzubeziehen, Diskussionen zu führen und ihre digitalen Bedürfnisse und Erwartungen zum Ausdruck zu bringen. Dieser Ansatz trägt dazu bei, dass die einzigartige Rolle, die Jugendarbeiter im Leben junger Menschen spielen, weiterhin im Mittelpunkt der Steuerung und Leitung der Jugendarbeit steht.

Führungskräfte müssen die digitale Jugendarbeit verstehen und die Entwicklung von Dienstleistungen vorantreiben, um den Bedürfnissen junger Menschen an den für sie am besten geeigneten Orten gerecht zu werden, sie dort abzuholen, wo sie sind, und eine digital agile Belegschaft zu ermöglichen.

Strategie und Kultur

Die Strategie und Kultur der Jugendarbeit sollte einen stärkenorientierten Ansatz verfolgen, der auf dem Wissen darüber basiert, wie sich die digitale Landschaft und das Leben junger Menschen überschneiden. Von allen Mitarbeitern der Jugendarbeit, einschließlich der Führungskräfte, wird ein Engagement für die kontinuierliche digitale Weiterentwicklung, die Stimmen junger Menschen zu respektieren und von ihnen zu lernen sowie auf ihre digitalen Lebenserfahrungen einzugehen.

Belegschaft

Jugendarbeiter müssen digital mutig sein, geschult und befähigt werden, neue und sich entwickelnde Technologien und digitale Praktiken zu erforschen. Jugendarbeiter sollten die digitalen Tools, die sie bereits nutzen, wie Spielkonsolen in Jugendzentren oder die Einbindung junger Menschen in sozialen Medien, erkennen und befähigt werden, sich an neue und sich verändernde Trends, Plattformen und Technologien anzupassen. Jugendarbeiter sollten über ausreichende Ressourcen verfügen, um Tools und Plattformen auszuprobieren und zu testen, und sich auf zukünftige digitale Trends freuen, um ihre digitale Jugendarbeit weiterzuentwickeln.

Hier finden Sie ein Tool, mit dem Sie Ihre digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen in der Jugendarbeit bewerten können:

Europäische Gemeinschaft von Jugendarbeitern, Erasmus und Europäisches Solidaritätskorps, [Bewertungsinstrument für digitale Kompetenzen in der Jugendarbeit](#).

Abbildung 3: KI-generierte Bilder von digital mutigen Jugendarbeitern



Abbildung 4: Tabelle mit den Standards für die digitale Jugendarbeit: Die Akteure

Standard	Bewährte Verfahren	Hervorragende Praxis	Fortgeschrittene Praxis
Governance und Führung	Richtlinien für die digitale Jugendarbeit Legen Sie klare, dokumentierte Richtlinien und Verfahren für die digitale Jugendarbeit fest, die digitale Sicherheit und Ethik gewährleisten.	Governance und politisches Engagement für eine kontinuierliche digitale Entwicklung Klares, nachweisbares Verständnis und Engagement aller Führungskräfte und Mitarbeiter.	Von Jugendlichen geleitete Politikentwicklung Durchführung jährlicher Überprüfungen, um sicherzustellen, dass die Stimmen junger Menschen, Technologien, Instrumente und Räume, in denen sie interagieren, berücksichtigt und in die Dienstleistungen integriert werden.
Strategie und Kultur	Definierte Strategie für die digitale Jugendarbeit Entwicklung einer Strategie für digitale Jugendarbeit, die auf die Bedürfnisse junger Menschen abgestimmt ist und das Engagement der Organisation für digitale Ziele definiert.	Positive digitale Kultur Führungskräfte fördern eine positive Kultur der digitalen Jugendarbeit, die auf allen Ebenen der Praxis integriert ist, von Strategie und Politik bis hin zu Ressourcen, Schulungen und Programmgestaltung.	Strategischer digitaler Einfluss Führungskräfte vernetzen sich, demonstrieren bewährte Verfahren und beeinflussen die digitale Jugendarbeit auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene.
Belegschaft	Digitale Kompetenz Sicherstellen, dass alle Mitarbeiter über digitales Bewusstsein, digitale Kompetenzen und Zugang zu digitalen Tools und Ressourcen verfügen, um diese zu erkunden und zu nutzen.	Digital aktive Belegschaft Eine geschulte, kompetente und selbstbewusste Belegschaft, die digitale Tools und Technologien aktiv nutzt, um die Praxis zu ergänzen und zu unterstützen.	Innovationskultur Mitarbeiter werden ermutigt und befähigt, sich mit digitalen Technologien auseinanderzusetzen, sich mit neuen Technologietrends zu verbinden, um zukünftige Anforderungen zu antizipieren und sich darauf einzustellen.

Was?

Sicherere und effektivere digitale Praxis

Im Vordergrund aller Planungen und Maßnahmen der Jugendarbeit sollten der Schutz und das Wohlergehen junger Menschen stehen. Das Erkennen und Mindern von Risiken ist ein wesentlicher Bestandteil der Jugendarbeit, unabhängig davon, ob es sich um persönliche Treffen, Outdoor-Aktivitäten oder bei Online-Aktivitäten. Die Grundsätze des Schutzes gelten für alle Ansätze und Methoden der Jugendarbeit.

Die digitale Jugendarbeit erfordert die Anwendung vorhandener Kenntnisse und Fähigkeiten sowie Schulungen in den Bereichen Schutz und Risikomanagement. Die Grundprinzipien des Schutzes bleiben unverändert, und die praktische Expertise in der Jugendarbeit lässt sich natürlich auf den digitalen Raum übertragen.

Organisationen müssen über robuste Schutz- und Datenschutzsysteme für die persönliche und digitale Jugendarbeit verfügen. Sie müssen die nationalen Schutzstandards für die Jugendarbeit lesen und anwenden, die die Mindeststandards für die Einhaltung der Schutzvorschriften im Bereich der Jugendarbeit festlegen.



Diese finden Sie hier: National Youth Agency, [Schutzstandards für den Jugendbereich](#).

Schutz und Risikomanagement

Die Online-Welt birgt ebenso wie die Offline-Welt viele Risiken, allerdings in einem viel schnelleren und sich ständig weiterentwickelnden Tempo. Jugendarbeiter sollten bei ihrer Arbeit im digitalen Raum einen proaktiven und kontextbezogenen Schutzansatz verfolgen und sich darüber im Klaren sein, wo Risiken bestehen.

Jugendarbeiter müssen sich mit dem digitalen Kontext des Lebens junger Menschen, den verwendeten Technologien und den Online-Räumen, in denen sich junge Menschen aufhalten, auseinandersetzen, um diese Risiken zu verstehen. Wir tun dies, um jungen Menschen alternative, sicherere und zugängliche Online-Möglichkeiten zu bieten und sie dabei zu unterstützen, sich sicher in der komplexen Online-Welt zu bewegen.

Jugendarbeiter und -organisationen müssen auch Gesetze und Vorschriften wie den Online Safety Act 2023 berücksichtigen, ein gutes Verständnis über Online-Gefahren verfügen und die Rolle verstehen, die Technologie bei der Erleichterung von Missbrauch spielt.¹⁸

“

Die Risiken im Bereich des Kinderschutzes ändern sich mit der Gesellschaft, und das Wissen und die Erfahrungen junger Menschen sind unerlässlich, um die sich wandelnde Landschaft zu verstehen und geeignete Maßnahmen als Reaktion darauf zu entwickeln.¹⁹

”

Der Schutz im digitalen Raum sollte sich an neuen Trends orientieren und die digitalen Lebenserfahrungen junger Menschen berücksichtigen, um Risiken und Schutzprobleme bestmöglich zu definieren. In Zusammenarbeit mit verbundenen Branchen und Digitalexperten sollten Organisationen gemeinsam daran arbeiten, die Risiken im digitalen Raum zu verstehen und Wege zu ihrer Minderung zu finden. Die NYA fördert den Austausch von Wissen und Fachkenntnissen, um sicherzustellen, dass Risikobewertungen und Arbeitsansätze im digitalen Raum den bewährten Verfahren entsprechen.

Datenschutz und Privatsphäre

In Übereinstimmung mit den bestehenden Richtlinien und Prozessen der Organisation werden Datenschutz und Privatsphäre standardmäßig in die digitale Jugendarbeit integriert.

Jugendarbeiter und Jugendorganisationen verpflichten sich, sich mit dem effektiven Umgang mit Daten im digitalen Raum vertraut zu machen und verfügen über die entsprechenden Ressourcen, um jungen Menschen digitale Möglichkeiten zu bieten, wobei sie bei Bedarf mit Datenschutzbeauftragten und den zuständigen Teams zusammenarbeiten. Weitere Informationen zum Datenschutz in der digitalen Jugendarbeit und zu Datenschutz-Folgenabschätzungen finden Sie im Leitfaden zur digitalen Jugendarbeit. Diese Ressourcen finden Sie hier:



[Leitfaden zur digitalen Jugendarbeit](#)

Jugendarbeiter sollten junge Menschen dabei unterstützen, zu verstehen, wie personenbezogene Daten verwaltet werden und wie wichtig Datenschutz und Privatsphäre im Einklang mit der DSGVO sind.²⁰ Dies wird junge Menschen in die Lage versetzen, sich mit ihren Anliegen und Erwartungen in Bezug auf den Datenschutz im Kontext der digitalen Jugendarbeit einbringen und für ihre Anliegen und Erwartungen in Bezug auf den Datenschutz im Kontext der digitalen Jugendarbeit eintreten können. Es wird auch erwartet, dass Jugendbetreuer die Datenschutzverfahren verstehen und befolgen.

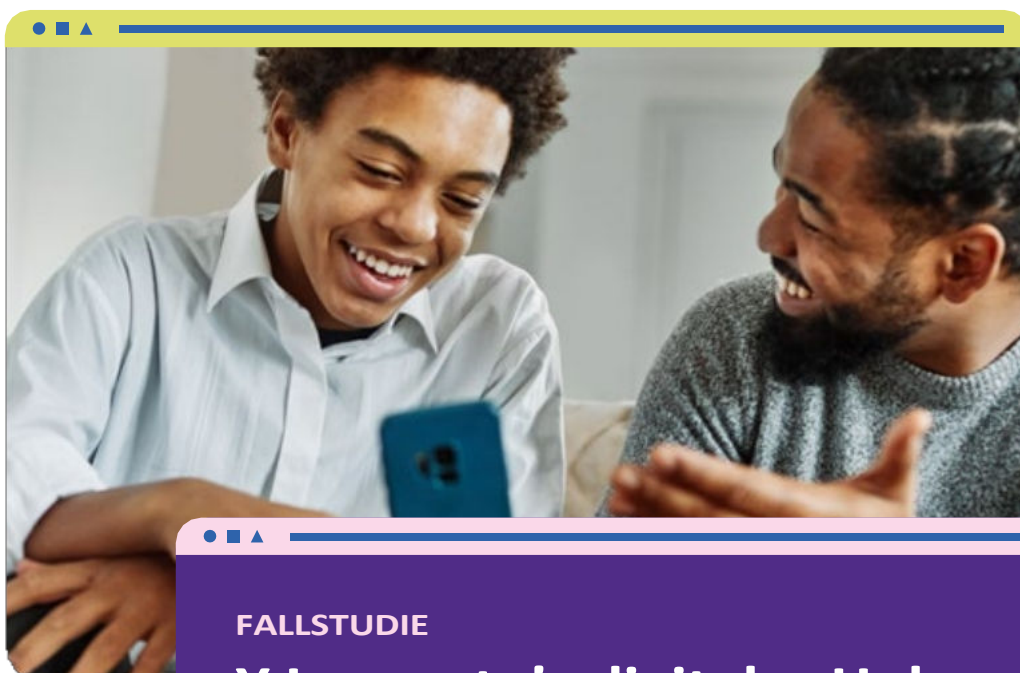
Weitere Hinweise und Unterstützung erhalten Sie vom Datenschutzbeauftragten Ihrer Organisation und vom Information Commissioner's Office, das Sie hier finden:

[Datenschutzbehörde](#)

Digitales Wohlbefinden und Online-Sicherheit

Da fast alle (99 %) der 16- bis 24-Jährigen in den letzten 12 Monaten soziale Netzwerke genutzt haben,²¹ sollte die digitale Bildung ein zentraler Aspekt der Jugendarbeit sein, um sicherzustellen, dass Jugendarbeiter mit dem digitalen Leben der von ihnen betreuten Jugendlichen in Verbindung bleiben. Da Technologie und soziale Medien eine immer wichtigere Rolle im Leben junger Menschen spielen, müssen Jugenddienste der Förderung der digitalen Sicherheit und des digitalen Wohlbefindens an allen Orten und in allen Bereichen, in denen Jugendarbeit stattfindet, Priorität einräumen. Dazu gehört die Aufklärung junger Menschen über Themen wie Online-Datenschutz, Cybermobbing, Online-Gefahren und den verantwortungsvollen Umgang mit Technologie.

Um ein gesundes digitales Verhalten zu fördern, sollten sich die Praktiken der Jugendarbeit an die sich wandelnden Bedürfnisse junger Menschen anpassen und mit dem Nationalen Lehrplan für Jugendarbeit in Einklang stehen.²² Digitale Sicherheit und Wohlbefinden sollten in alle Aspekte der Jugendarbeit einfließen, beispielsweise ein sportliches Projekt in einem Zentrum könnte Aktivitäten zur Bekämpfung von Online-Mobbing umfassen, während ein Straßenkunstprogramm Diskussionen über Fehlinformationen und Desinformation im Internet anregen könnte, wenn dies für die Aktivität und die beteiligten Jugendlichen relevant ist.



FALLSTUDIE

Y Innovate's digitaler Hub

Durch den Einsatz alternativer Bildungsmethoden, die junge Menschen wieder für das Lernen begeistern, Der digitale Hub von Y-Innovate zeigt, dass Schutz und Sicherheit im Mittelpunkt der Entwicklung digitaler Programme stehen.

YMCA Tayside ist eine in Schottland tätige Organisation. Sie verfügt über einen digitalen Hub namens „Y Innovate“, der sechswöchige Kurse für 11- bis 12-Jährige anbietet, die Schwierigkeiten in der Schule haben oder aufgrund von Betreuungsaufgaben oder Armut mit Bildungsbarrieren konfrontiert sind.

Diese Kurse sind aus folgenden Gründen für junge Menschen besonders effektiv:

- **Zugänglichkeit** – Der Kurs ermöglicht jungen Menschen den Zugang zu Technologien, die sie sonst wahrscheinlich nicht nutzen würden, wie Robotik und 3D-Druck.
- **Bedürfnisse ansprechen** – Der Kurs wurde entwickelt, um jungen Menschen zu helfen, wieder Freude am Lernen zu finden. Der YMCA hat festgestellt, dass die Kurse die Schulbesuchsquote der Teilnehmer verbessern, indem sie durch neuartige Technologien und Maßnahmen die Kreativität fördern und Interesse wecken.
- **Ergänzung der persönlichen Jugendarbeit** – Der Kurs wird parallel zu den traditionellen Jugendarbeitssitzungen durchgeführt und stärkt die übrige Arbeit des YMCA und die der Partnerorganisationen der Schule.
- **Schutz und Sicherheit im Mittelpunkt** – Die Bedenken der Jugendarbeiter hinsichtlich der Online-Sicherheit gaben den Anstoß zur Entwicklung des Kurses, und im Laufe der Sitzungen konnten die Jugendarbeiter weitere Bedürfnisse aufdecken und diese in zukünftigen Sitzungen angehen.

Weitere Informationen finden Sie hier: [YMCA Tayside](#).

Abbildung 5: Tabelle mit den Standards für die digitale Jugendarbeit: Das Was

Standard	Gute Praxis	Hervorragende Praxis	Fortgeschrittene Praxis
Sicherheit und Risikomanagement	Digitale Sicherheit und Risikomanagement Implementierung und Demonstration klarer Richtlinien und bewährter Verfahren für den digitalen Schutz und das Risikomanagement. Durchführung regelmäßiger Risikobewertungen für digitale Aktivitäten und Schulungen.	Testumgebungen Schaffen Sie Raum und Prozesse für Jugendarbeiter, um neue digitale Technologien und Umgebungen zu erkunden und zu testen Umgebungen zu erkunden und zu testen und Risiken bei der Vorbereitung auf neue und aufkommende Technologietrends zu analysieren und zu bewerten.	Digitale Sicherheitsnetzwerke Zusammenarbeit und Leitung innovativer Schutzkonzepte, die auf die sich ständig verändernde digitale Landschaft, Probleme und Trends reagieren.
Datenschutz und Privatsphäre	Datensicherheit Stellen Sie die Einhaltung der Datenschutzbestimmungen sicher, indem Sie klare Richtlinien für einen sichereren und verantwortungsvollen Umgang mit Daten und Schulungen für Jugendarbeiter im Bereich Datenschutz.	Datenkundige junge Menschen Ressourcen und Sensibilisierung für junge Menschen zum Thema Datenschutz, damit ihre Daten besser geschützt sind und sie Möglichkeiten haben, ihre Bedenken zu äußern.	Eigentum an digitalen Daten Schaffung von Raum für die Entwicklung sektorübergreifender Best Practices. Junge Menschen werden befähigt, als betroffene Personen Einfluss auf Datenschutzsysteme und -prozesse zu nehmen und diese mitzugestalten.
Digitales Wohlbefinden und Online-Sicherheit	Informierte Räume Jugendarbeiter stellen sicher, dass bei allen digitalen Aktivitäten das digitale Wohlbefinden im Vordergrund steht, damit junge Menschen gut informiert und sich bewusst sind, wie sie sich online sicherer verhalten können.	Lehrplan für digitales Wohlbefinden Alle Jugendarbeitsprogramme integrieren digitales Wohlbefinden in ihre Lehrpläne. Junge Menschen haben Zugang zu laufenden Diskussionen und Ressourcen rund um Online-Sicherheit, Gefahren und Wohlbefinden.	Einfluss jugendlicher auf ihr Wohlbefinden Es gibt Möglichkeiten für junge Menschen, um Einfluss auf digitale Wohlbefindensdienste zu nehmen und diese durch regelmäßige Konsultationen mitzugestalten.

Wo?

Digitale Räume und Orte

Digitale Jugendarbeit ermöglicht jungen Menschen, die sich sonst vielleicht nicht mit Jugendarbeit beschäftigen würden, Zugang zu der lebensverändernden Unterstützung, die sie bietet. Dies kann an vielen Orten und in vielen Bereichen geschehen, von der Nutzung digitaler Technologien während unabhängiger Sitzungen bis hin zur Verwendung von Chat-Servern, um mit neurodiversen jungen Menschen in Kontakt zu treten.

Die Möglichkeiten der digitalen Jugendarbeit sind endlos und sollten flexibel sein und sich an die Bedürfnisse junger Menschen anpassen, sobald diese entstehen.

Die Jugendarbeit ist stolz darauf, keinen einheitlichen Ansatz zu verfolgen. Die Realität sieht so aus, dass die zentrumsbasierte oder traditionelle persönliche Jugendarbeit nicht für alle jungen Menschen geeignet ist.

Online

Die digitale Jugendarbeit im Internet sollte durch kontinuierliche Überprüfung und Kenntnis der aktuellen Technologien gestaltet werden. Sie muss außerdem flexibel sein und auf neue Entwicklungen reagieren können.

Fortschritte in der Technologie und den Vorlieben junger Menschen, die sich im Laufe der Zeit ändern können. Die digitale Jugendarbeit sollte sicherere und integrative Programme schaffen, die dazu beitragen können, die Entwicklungs- und Wunschbedürfnisse aller jungen Menschen zu unterstützen, insbesondere für Gemeinschaften, die sonst keinen Zugang zu persönlichen Jugendangeboten hätten oder diese nicht in Anspruch nehmen würden.

Die digitale Online-Jugendarbeit sollte in gut verwalteten und risikobewerteten Räumen nach klaren Leitlinien, Richtlinien, Prozessen und Grenzen durchgeführt werden und sicherere Alternativen bieten.

Jugendarbeiter sollten darin geschult werden, junge Menschen über bewährte Plattformen in Online-Räumen zu erreichen.

Offline

Offline-Digitalarbeit mit Jugendlichen ist der Einsatz digitaler Technologien in persönlichen Begegnungen und sollte auf die sich wandelnden Kommunikations- und Interaktionsweisen junger Menschen sowie auf die Auswirkungen der Technologie auf ihr Leben reagieren. Offline-Digitalarbeit mit Jugendlichen sollte relevante Technologien nutzen, indem Hardware und Software eingesetzt wird, die junge Menschen wahrscheinlich auch außerhalb der Digitalarbeit mit Jugendlichen verwenden, oder Zugang zu Technologien bieten, zu denen junge Menschen sonst möglicherweise keinen Zugang hätten, beispielsweise VR-Headsets. Die persönlichen Angebote sollten gut ausgestattet sein, und das Personal sollte sicherstellen, dass die verwendete Technik gewartet wird und sicher ist.

Hybrid

Die hybride digitale Jugendarbeit nutzt gemischte Ansätze und Multi-User-Programme, wobei den Jugendlichen Ressourcen zur Verfügung stehen, um an Online- oder Offline-Aktivitäten teilzunehmen. Die Mitarbeiter sollten geschult werden, um spannende und relevante

Programme in einer hybriden Umgebung anbieten können und über gute Kenntnisse der Technologien sowie die Instrumente der Jugendarbeit, um die Ambitionen junger Menschen zu fördern. Ebenso sollte es Möglichkeiten für die digitale Jugendarbeit geben, junge Menschen online einzubinden, um Wege zu finden,

persönliches Engagement in physischen Jugendarbeitsräumen und -orten zu entwickeln.

FALLSTUDIE

Die Videospielclubs des Essex Youth Service

Im März 2020, während der Covid-19-Pandemie, gründete der Essex Youth Service Videospielclubs. Diese fanden wöchentlich über Zoom statt und haben sich in den letzten vier Jahren zu einem virtuellen Jugendzentrum entwickelt, das auf der Gaming-Plattform Roblox betrieben wird.

- **Gezielt und frei zugänglich, um den Bedürfnissen gerecht zu werden** – es werden zwei verschiedene Clubs angeboten, einer für 13- bis 19-Jährige und einer für 11- bis 19-jährige junge Pflegekräfte. Dieser bietet Entlastungsdienste für junge Pflegekräfte, denen es aufgrund ihrer Pflegeaufgaben sonst möglicherweise schwerfällt, an Aktivitäten teilzunehmen.
- **Komplementäre Online- und Offline-Modelle** – nach der Pandemie begannen die Clubs, sich persönlich zu treffen. Das Online-Modell spricht junge Menschen dort an, wo sie sich wohlfühlen und einen Großteil ihrer Zeit verbringen, und hilft ihnen dabei, gesunde Online-Gewohnheiten zu entwickeln. Die persönlichen Treffen tragen dazu bei, ihre sozialen Kompetenzen außerhalb virtueller Umgebungen zu entwickeln, obwohl bei diesen Sitzungen digitale Technologien wie VR-Headsets zum Einsatz kommen. Die persönlichen Treffen helfen dem Essex Youth Service auch dabei, die Teilnehmer zu ermutigen, sich an anderen Jugendangeboten in der Region zu beteiligen.
- **Ein Weg der Beteiligung** – junge Menschen sind stark in die Planung und Durchführung der Sitzungen eingebunden, einschließlich der Mitgestaltung des Lehrplans und der Risikobewertung. Dies vermittelt ein Gefühl der Eigenverantwortung und dazu geführt, dass Teilnehmer zu Freiwilligen geworden sind und selbst Sitzungen leiten.
- **Kompetenzentwicklung** – Neben der Förderung der sozialen und sozialen Kompetenzen junger Menschen entscheiden sich einige der teilnehmenden Jugendlichen für eine Karriere in der Gaming-Branche. Ihr Engagement im Club fördert nicht nur ihr Interesse am Gaming, sondern verschafft ihnen auch wertvolle Erfahrungen für ihren Lebenslauf und bringt sie in direkten Kontakt mit Branchenvertretern, die die Veranstaltungen geleitet haben.

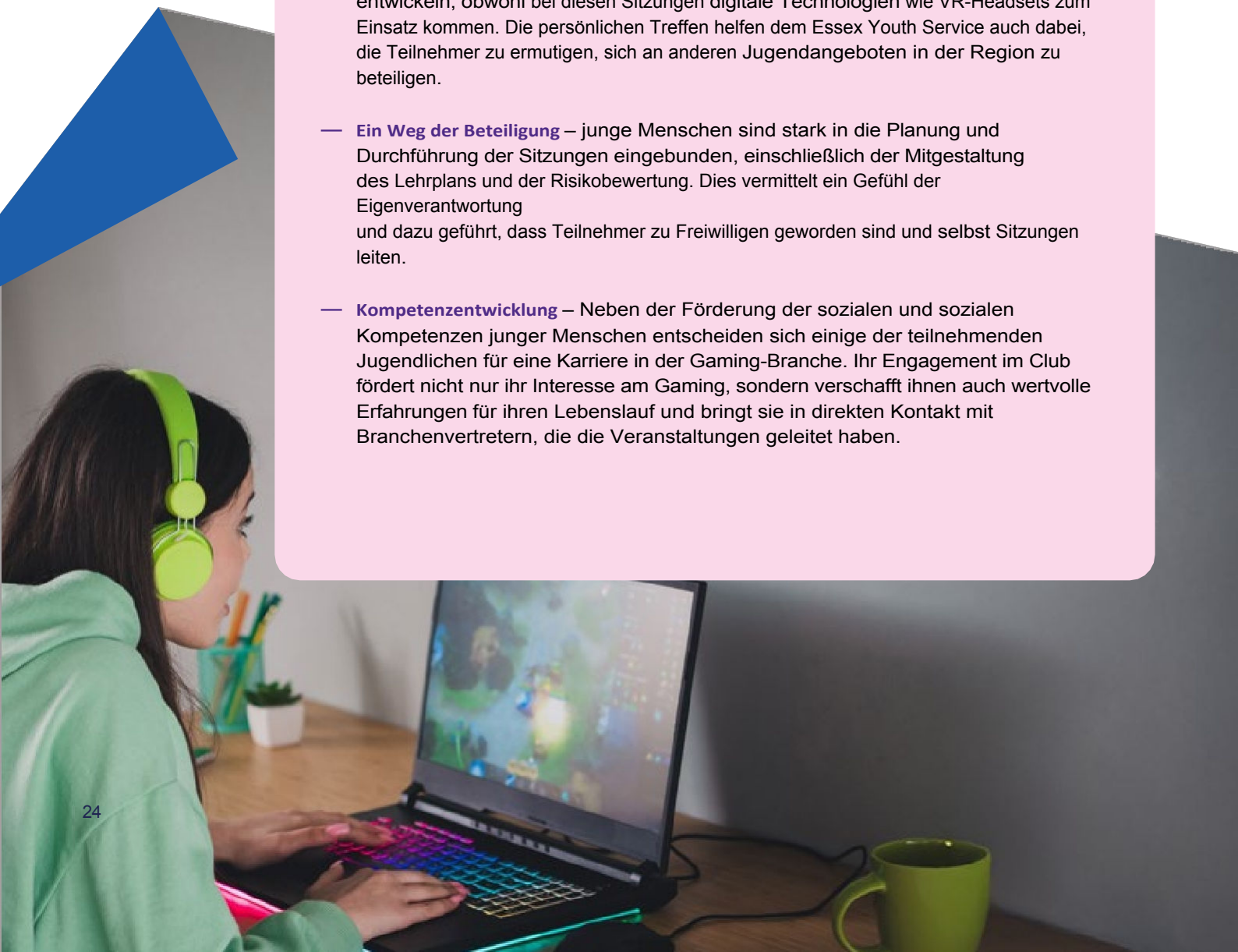


Abbildung 6: Tabelle mit den Standards für digitale Jugendarbeit: Der Ort

Standard	Bewährte Praxis	Sehr gute Praxis	Fortgeschrittene Praxis
Online	Sicherere digitale Plattformen Verwenden Sie risikobewertete, sichere, getestete und jugendfreundliche Plattformen für die Online-Kommunikation, die von geschultem und kompetentem Personal bereitgestellt werden.	Inklusive, zukunftsorientierte Räume Nutzung von Technologien und dem Internet, um Gemeinschaften junger Menschen zu erreichen, die sonst möglicherweise keinen Zugang zu persönlichen Angeboten haben.	Digital agil Richten Sie gemeinsam mit jungen Menschen Testräume ein, in denen die neuesten Plattformen und Tools zum Experimentieren, Lernen und zur Sensibilisierung für neue Technologien.
Offline	Sicherere digitale Tools Verwenden Sie relevante, aktuelle und gepflegte, risikobewertete, sichere, getestete und jugendfreundliche digitale Tools.	Technologiemanagementprozesse Geschultes Personal, das in der Lage ist, Technik zu warten und veraltete Technik zu spenden/recyclen, um neue anzuschaffen.	Verpflichtung zur Kommunikation Eine organisationsweite Verpflichtung zum Verständnis Die Art und Weise, wie junge Menschen kommunizieren, ist von entscheidender Bedeutung. Von jungen Menschen lernen und mit ihnen zusammenarbeiten, um eine Dienstleistungsentwicklung sicherzustellen, die den Bedürfnissen junger Menschen entspricht.
Hybrid	Digital detached Online-Programme anbieten, um die Möglichkeiten für junge Menschen zur Teilnahme zu erhöhen.	Gemischte Bereitstellungsmodelle Kombination von Online- und Offline-Aktivitäten, um Zugänglichkeit und Engagement sicherzustellen.	Digital agile Belegschaft Jugendarbeiter sind in der Lage, selbstbewusst und kompetent sowohl online und Offline-Umgebungen arbeiten und so die Reichweite und Zugänglichkeit der Jugendarbeit erweitern.

Wie?

Bedarfsorientierte digitale Dienste

„Jeder junge Mensch hat das Recht, seine Ansichten, Gefühle und Wünsche in allen ihn betreffenden Angelegenheiten zu äußern und dass seine Ansichten berücksichtigt und ernst genommen werden.“

Artikel 12, UN-Konvention über die Rechte des Kindes

Die Berücksichtigung der digitalen Bedürfnisse junger Menschen ist von grundlegender Bedeutung für die Bereitstellung relevanter und ansprechender Dienstleistungen. Da das Internet und die Technologie heute untrennbar mit unserem Leben verbunden sind, müssen Dienstleistungsanbieter auf die Bedürfnisse eingehen und Vorkehrungen treffen, die sich mit den Interessen junger Menschen weiterentwickeln.

Jugendarbeit sollte immer von den Bedürfnissen geleitet sein und dort ansetzen, wo junge Menschen sich aufhalten. Das bedeutet nicht, dass Jugendarbeit in jedem digitalen Raum und an jedem Ort stattfinden muss, aber unsere Arbeitsweise muss von denjenigen geprägt sein, die sie erleben.

Zugänglichkeit

Ob persönlich oder digital – Jugendarbeit sollte für alle zugänglich sein. Die digitale Jugendarbeit bietet die Möglichkeit, mit jungen Menschen aus weit entfernten geografischen Regionen und Gebieten zusammenzuarbeiten und die Angebote an spezifische Bedürfnisse anzupassen. Die digitale Jugendarbeit eröffnet Möglichkeiten, Dienstleistungen für junge Menschen anzubieten, die sonst möglicherweise keinen Zugang zu diesen Angeboten hätten, sei es, weil es sie nicht gibt

innerhalb ihrer Gemeinden oder aufgrund einer Behinderung oder Betreuungsaufgaben. Bei der Entwicklung digitaler Dienste sollte die Barrierefreiheit im Vordergrund stehen und digitale Armut, Ausgrenzung und Maßnahmen zur Überwindung der digitalen Kluft berücksichtigt werden.

Beteiligung junger Menschen

Junge Menschen sollten in der Lage sein, Einfluss auf alle Ebenen einer Jugendarbeitsorganisation zu nehmen, von den Einrichtungen und Angeboten bis hin zur Strategie und Kultur. Angesichts der Rolle, die Technologie im Leben junger Menschen spielt, und der Tatsache, dass sie oft Vorreiter bei der Nutzung neuer Technologien und Trends sind, ist es wichtig, dass sie in die Entscheidungsfindung und Planung rund um das Angebot der digitalen Jugendarbeit einbezogen werden. Dieser Ansatz sollte ergänzt werden, indem jungen Menschen Räume geboten werden, in denen sie innovativ sein können, mit Gleichaltrigen zusammenarbeiten können, um ihre Dienste zu gestalten, und Seite an Seite mit Jugendarbeitern neue und aufkommende Technologien in einer sicheren und unterstützenden Umgebung erkunden können.

Lehrplan

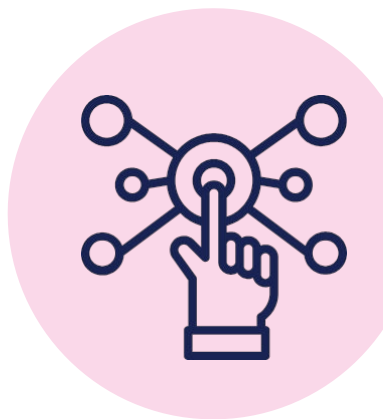
Ein Jugendarbeitslehrplan und Ressourcen, die unter Berücksichtigung digitaler Aspekte entwickelt wurden, ermöglichen es, unterschiedliche Bedürfnisse mit einer Vielzahl von Tools und Plattformen zu erfüllen. Mit der Weiterentwicklung der digitalen Landschaft sollte auch der Lehrplan weiterentwickelt werden, um neue Themen und Technologien einzubeziehen. Angesichts des rasanten technologischen Fortschritts und der Entstehung neuer Leitlinien und Rechtsvorschriften im Zusammenhang mit Online-Räumen müssen digitale Tools und Ressourcen regelmäßig überprüft werden.



Die kostenlose
Jugendbeteiligung
Rahmen, *Hear
by Right*, legt
wie junge Menschen
in
in
Entscheidungsproz
Einbezogen werden
Öffnen
Sichere Raum zum
Austausch
ihre Erfahrungen
auszutauschen, um
Strategien,
Richtlinien
operative Umsetzung



Weitere Informationen
finden Sie hier:
[hya.org.uk/youth-
participation-
framework.](https://hya.org.uk/youth-participation-framework)



FALLSTUDIE

Wege zum Erfolg in der Gemeinschaft – junge digitale Direktoren als Vorreiter für Chancen und Innovation in der digitalen Jugendarbeit

Im April 2024 startete die NYA den digitalen Teil des Programms „Routes to Community Success“, um die digitalen Bedürfnisse junger Menschen und Versorgungslücke in England zu ermitteln. Dabei arbeitete sie mit zehn Jugendarbeitsorganisationen und -diensten zusammen, die daran interessiert waren, ihr Angebot an digitaler Jugendarbeit weiterzuentwickeln, wobei der Schwerpunkt auf Online- und virtuellen Angeboten lag.

- **Von Jugendlichen geleitetes digitales Design** – Der digitale Bereich „Routes to Community Success“ hat von April bis Oktober 2024 aktiv mit Jugendarbeitsorganisationen zusammengearbeitet, um einen von Jugendlichen geleiteten Ansatz für die Gestaltung der digitalen Jugendarbeit zu fördern.
- **Digitale Erkundung** – Das Projekt stellt die Stimmen junger Menschen in den Mittelpunkt der Dienstleistungsentwicklung und -gestaltung, indem es 15 junge Digitaldirektoren einbezieht, die mit jungen Menschen in jeder Partnerorganisation zusammengearbeitet und eingehende Bedarfsanalysen durchgeführt haben, um ihre digitalen Wünsche und Interessen zu verstehen.
- **Innovation** – Über die Bedarfsanalyse hinaus entwickelten die Digitaldirektoren Ressourcen und Schulungen, führten Forschungsarbeiten durch und knüpften Kontakte zu Organisationen der digitalen Jugendarbeit, um Erkenntnisse zu sammeln und auszutauschen, wobei sie von der NYA unterstützt und geschult wurden.
- **Empfehlungen und Wege** – Als Ergebnis verfügen die Jugendarbeitsdienste nun über einen detaillierten Plan, um die zukünftigen digitalen Angebote für junge Menschen effektiv zu gestalten.

Abbildung 7: Tabelle mit den Standards für die digitale Jugendarbeit: Das Wie

Standard	Bewährte Verfahren	Hervorragende Praxis	Fortgeschrittene Praxis
Zugänglichkeit	Erfassung und Berücksichtigung des digitalen Bedarfs Regelmäßige Überprüfung des digitalen Bedarfs junger Menschen. Verstehen Sie ihre Defizite beim Zugang zu Technologie und digitalen Kompetenzen.	Strategie für Inklusion und Barrierefreiheit Entwicklung einer Strategie, um sicherzustellen, dass alle jungen Menschen digital partizipieren können, Aufbau von Partnerschaften, um Ressourcenlücken zu schließen.	Ein Angebot an von Jugendlichen geleiteten, digital vielfältigen Diensten Bereitstellung durchdachter, abgestimmter, barrierefreier und integrierter digitaler Möglichkeiten für Jugendliche.
Jugendbeteiligung	Jugendberatungsgruppen Einrichtung von Jugendberatungsgruppen, um Einfluss auf digitale Strategien und Aktivitäten zu nehmen und bewährte Verfahren vorzustellen.	Digitale Jugendführungs- und Innovationsforen Junge Menschen steuern digitale Innovationen und Entscheidungsprozesse.	Behördenübergreifende, gemeinsame Erforschung digitaler Plattformen Jugendliche und Jugendarbeiter arbeiten mit Organisationen zusammen, um digitale Medien zu erforschen.
Lehrplan	Digitalfreundlicher Lehrplan Entwickeln Sie Ressourcen für den Einsatz in Online- und Offline-Bereichen. Integration digitaler Tools und Plattformen in die Lehrplanplanung und -umsetzung.	Zukunftsfähiger, gemeinsam gestalteter Lehrplan Entwicklung eines Lehrplans mit jungen Menschen, der neue Themen und Technologien wie KI und immersive Technologien umfasst.	Ressourcenaustausch und -anpassung Sektorübergreifende Zusammenarbeit zur Entwicklung von Materialien und Ressourcen, Anpassung bestehender Ressourcen an digitale Formate und Zusammenführung von Erkenntnissen aus verwandten Bereichen.



Checkliste für digitale Jugendarbeit

Diese Fragen können Ihnen dabei helfen, die Standards für eine sichere und qualitativ hochwertige digitale Jugendarbeit zu erreichen.

1	Haben Sie eine positive digitale Kultur geschaffen?	
2	Sind junge Menschen in den Prozess der digitalen Entwicklung eingebunden?	
3	Haben Sie klare digitale Richtlinien und Verfahren festgelegt?	
4	Verfolgen Sie bei der Entwicklung digitaler Dienste einen Ansatz, der auf Sicherheit und Datenschutz ausgerichtet ist?	
5	Integrieren Sie digitales Wohlbefinden und Online-Sicherheit in alle Jugendarbeitsprogramme?	
6	Bieten Sie allen Menschen barrierefreie digitale Möglichkeiten?	
7	Bieten Sie Ihren Mitarbeitern fortlaufende Schulungen und Unterstützung an?	
8	Entwickeln Sie ein vielfältiges digitales Angebot für die Jugendarbeit?	
9	Haben Sie Ihre Programme und Dienstleistungen überwacht, bewertet und weiterentwickelt?	
10	Verfügen Sie über einen zukunftsfähigen Ansatz?	

FALLSTUDIE

Discord Online-Jugendzentrum – Space Youth Services

Space Youth Services ist eine gemeinnützige Jugendorganisation mit acht Jugendzentren in Devon. Sie bietet eine Vielzahl von Aktivitäten für 11- bis 19-Jährige an, ist sich jedoch bewusst, dass nicht jeder Zugang zu persönlichen Treffpunkten hat oder haben möchte – hier kommt das Online-Jugendzentrum ins Spiel. Junge Menschen können dem Discord-Server von Space beitreten, um zu chatten, Spiele zu spielen und neue Leute kennenzulernen, die sie oft auch persönlich treffen, da Space auch persönliche Treffen anbietet.

- **Barrierefreiheit im Mittelpunkt** – obwohl Space acht Zentren im Landkreis hat, sorgt das Online-Jugendzentrum dafür, dass niemand etwas verpasst, mit drei Discord-Server-Sitzungen pro Woche und Zugang zum Gaming-Server an jedem Wochentag. Es gibt sogar einen YouTube-Kanal, um sich mit Space vertraut zu machen.
- **Engagement** – Online-Chats, insbesondere über Discord, sind für viele junge Menschen eine vertraute Umgebung. Einige, die inzwischen weitere Dienste von Space nutzen, haben sich ehrenamtlich engagiert, Sitzungen geleitet und sogar eine Karriere in der Jugendarbeit eingeschlagen.
- **Individuelle Unterstützung** – Einige junge Menschen kommen über externe Sozialprogramme zu Space, die sie dabei unterstützen, den Service entsprechend ihren Bedürfnissen zu nutzen. Space hat auch ein Angebot für Menschen mit sonderpädagogischem Förderbedarf und Behinderungen (SEND), sowohl online als auch persönlich.
- **Orte, an denen man etwas über Kreativität und Technik lernen kann** – Der Creative Hub von Space bietet Frage-und-Antwort-Runden mit Regisseuren, Designern, YouTubern und anderen. Die Teilnehmer haben auch am *Flying Start*-Programm von Space teilgenommen, das ihnen hilft, ihre eigenen Geschäftsideen zu entwickeln.

FALLSTUDIE

Minecraft Urban Farm – Community Connections Plymouth

Im Jahr 2024 hat das Community Connections Youth Team des Stadtrats von Plymouth einen Pilotversuch mit der Spielesoftware Minecraft gestartet, um persönliche Sitzungen zur Erkundung ihrer lokalen Umgebung zu unterstützen. Dies war Teil eines einmonatigen Sonderprojekts, das auf einer städtischen Farm – der Poole Farm – basierte, die sich darauf spezialisiert hat, junge Menschen für die Natur zu begeistern.

- **Ergänzender hybrider Ansatz** – Die Jugendlichen lernten zunächst die Umgebung des Bauernhofs im Freien kennen, bevor sie sich ins Haus begaben, um den Raum virtuell mit Minecraft zu erkunden.
- **Das Interesse der Jugendlichen wecken** – das Jugendteam erkannte, dass diese Gruppe von Jugendlichen – darunter einige mit SEND und LGBTQ+ – sehr vertraut und sicher im Umgang mit dem Internet waren, und sah darin eine Chance, ihnen zu helfen, sich mit neuen, natürlichen Umgebungen auseinanderzusetzen.
- **Entwicklung von Fähigkeiten und Wissen** – Die Projektteilnehmer lernten, wie digitale Räume ihnen helfen können, sich ein Bild von der Natur zu machen und ein Verständnis dafür zu entwickeln. Die Jugendlichen lernten auch etwas über ihre lokale Umwelt und die Artenvielfalt, die ihnen zuvor nicht bewusst war.
- **Anerkennung von Leistungen** – Die Teilnahme umfasste die Reparatur von Einfriedungen und das Pflanzen von Bäumen, genau wie es ein Ranger tun würde. Als Belohnung für ihre harte Arbeit erhielten die Jugendlichen digitale Abzeichen mit der Aufschrift „Future Ranger“ (Zukünftiger Ranger).
- **Pilotprojekt für weitere Einführung** – Dieses Projekt war Teil eines Forschungsprojekts, das zeigen sollte, wie digitale Methoden die Verbindung zur Natur verbessern können. Aufgrund der positiven Rückmeldungen werden die Sitzungen zu einem längeren, wirkungsvolleren Programm ausgebaut, und die Teilnehmer werden stärker in die Gestaltung der landwirtschaftlichen Umgebung einbezogen.



FALLSTUDIE

Programm „Wege zum Erfolg in der Gemeinschaft“ – digitaler Bereich

Die NYA erhielt 2023 vom National Lottery Community Fund Fördermittel für die Durchführung des Programms „Routes to Community Success“ (Wege zum Erfolg in der Gemeinde). Dazu gehörte die Zusammenarbeit mit jungen Menschen, um die Nutzung und Nachfrage nach digitalen Jugendarbeitsdiensten zu erfassen.

Durch Fokusgruppen und eine Umfrage unter mehr als 400 jungen Menschen in ganz England stellte der digitale Teil des Programms fest, dass die überwiegende Mehrheit der jungen Menschen noch nie digitale Jugendarbeit erlebt hat.

- Bei verschiedenen Arten der digitalen Jugendarbeit liegt der Anteil der Jugendlichen, die nie an bestimmten Aktivitäten teilnehmen, zwischen 54 % und 90 %.
- Von allen Arten der digitalen Jugendarbeit nehmen junge Menschen am seltensten (11 %) an einer individuellen Online-Betreuung durch Jugendarbeiter teil.
- Die Teilnahme an Social-Media-Gruppen ist mit 46 % die höchste unter den digitalen Formen der Jugendarbeit.
- Mangelndes Interesse ist das häufigste Hindernis für die digitale Jugendbeteiligung – dies hängt jedoch damit zusammen, dass noch keine Aktivitäten durchgeführt wurden.
- Etwa ein Drittel der Jugendlichen gab an, dass sie Möglichkeiten zur Nutzung von VR (35 %) sowie zur Teilnahme an Gaming- oder Programmierclubs (32 %), „Maker-Aktivitäten“ (34 %) und Social-Media-Gruppen in ihrer Region (36 %) wünschen.

Weitere Informationen finden Sie hier:

nya.org.uk/routes-to-community-success-programme



Die folgenden digitalen Fallstudien stammen von MY NGO, einer Plattform mit Sitz in der Europäischen Union, die neben vielen anderen Dienstleistungen auch Schulungen für Jugendarbeiter anbietet.

Diese Beispiele zeigen, wie digitale Jugendarbeit einzigartige Probleme auf eine Weise angeht, wie es die traditionelle Jugendarbeit möglicherweise nicht tut. Besonders interessant ist, dass diese Beispiele oft auf bestimmte Bevölkerungsgruppen abzielen und digitale Mittel einsetzen, um ihnen zu helfen.

Online-Mentoring – Mentor Sweden

„Mentor Sweden“ ist eine gemeinnützige Organisation, die ein Mentorenprogramm für junge Menschen durchführte, die als Flüchtlinge und Migranten nach Schweden kamen. Durch die Online-Natur des Programms erhielten diese jungen Menschen Zugang zu Dienstleistungen, zu denen sie sonst wahrscheinlich keinen Zugang gehabt hätten. Die Mentoren halfen den jungen Menschen dabei, Schwedisch zu lernen, sich in die Gemeinschaft zu integrieren und Ziele für ihre Ausbildung und Beschäftigung zu setzen.

Weitere Informationen finden Sie hier: TEAMS, [Teaching that matters for migrant students \(Unterricht, der für Migrantenschüler wichtig ist\)](#)

Digitales Storytelling – Digital StoryLab

Das Digital StoryLab der Universität Kopenhagen bietet Workshops für junge Menschen an, in denen sie lernen, wie sie mit digitalen Tools Geschichten erzählen können. Dies hilft jungen Menschen, verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten zu entwickeln und Ziele für die Zukunft zu setzen. Es dient nicht nur der Entwicklung technischer und digitaler Fähigkeiten, sondern hilft jungen Menschen auch, sich selbst besser zu verstehen und sich durch partizipative Methoden verstanden zu fühlen.

Weitere Informationen finden Sie hier: Digital StoryLab [English – Digital Storylab](#)

Fähigkeiten für die zukünftige Beschäftigung – CoderDojo-Programmierclubs

CoderDojos haben ihren Ursprung in Irland und haben sich mittlerweile in 100 Ländern verbreitet. Sie bieten jungen Menschen eine unterhaltsame und kostenlose Möglichkeit, das Programmieren zu erlernen. Die Clubs werden von Freiwilligen geleitet und vermitteln Fähigkeiten in den Bereichen Spiele, Webentwicklung und mehr. Sie finden in der Regel vor Ort statt und werden in lokal zugänglichen öffentlichen Räumlichkeiten wie Bibliotheken und Gemeindezentren statt. Dojos haben sich aufgrund ihres nachhaltigen Geschäftsmodells – sie werden von Freiwilligen geleitet und nutzen vorhandene Ressourcen der Gemeinde – und der Unterstützung durch CoderDojo für diejenigen, die einen eigenen Club gründen möchten, weit verbreitet.

Weitere Informationen finden Sie hier: [Raspberry Pi Foundation, Coderdojo](#)

Ressourcen

CAST, [kostenlose digitale Ressourcen](#)

Charity Digital Code, [Steigern Sie die Wirkung Ihrer Wohltätigkeitsorganisation mit digitalen Mitteln](#) Digital Youth Work EU, [Europäische Leitlinien für digitale](#)

[Jugendarbeit](#) Minimum Digital Living, [Die digitalen Anforderungen Großbritanniens für das 21. Jahrhundert](#)

National Youth Agency, [Die Messlatte höher legen: Standards für die Jugendarbeit](#) National Youth Agency, [Schutzstandards für den Jugendbereich](#)

National Youth Agency, [Hear by Right, Wie man Kinder und Jugendliche sinnvoll einbezieht, um Jugenddienste zu verbessern](#)

National Youth Agency, [Wie Sie Ihre gesetzlichen Pflichten erfüllen: ein Toolkit für lokale Behörden](#)

National Youth Agency, [Jugendarbeit in England](#)

Nominet, [Digitaler Jugendindex 2023](#)

Ofcom, [Kinder und Medien 2024](#)

Ofcom, [Ein Blick in die Online-Welt kleiner Kinder](#)

Ofcom, [Teens on screens: Einblicke in das Online-Leben von Kindern und Jugendlichen](#)

Online Safety Act, <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2023/50/contents> OnSide, [Generation Isolation: OnSide-Jugendstudie 2024](#)

Screenagers-Richtlinien, [Screenagers – Nationaler Jugendrat von Irland](#) Skill It, [Kompetenzrahmen](#)

Vereinte Nationen, [Sicherheit von Kindern und Jugendlichen im Internet](#) Verke, [Digitale Jugendarbeit: eine finnische Perspektive](#) Verke, [Digitale Jugendarbeit](#)

Verke, [Leitlinien für digitale Jugendarbeit](#) YouthLink

Scotland, [Digitale Jugendarbeit](#) YouthLink Scotland, [Digital agil](#)

Toolkits und Rahmenwerke

Die folgenden Ressourcen wurden beim Verfassen dieses Leitfadens verwendet und sind für Jugendarbeiter nützlich, die ihr Verständnis für digitale Jugendarbeitspraktiken vertiefen möchten.

Aye Mind ist eine Website, die vom NHS Greater Glasgow and Clyde und anderen lokalen schottischen Partnern entwickelt wurde. Sie sammelt Online-Tools zur Förderung des Wohlbefindens junger Menschen und bietet Jugendarbeitern Anleitungen für eine sichere und effektive Jugendarbeit, die sich positiv auf die psychische Gesundheit auswirken kann. Sie verfügt über ein umfassendes digitales Toolkit: [Ihr Einführungsleitfaden zur Nutzung digitaler Technologien zur Förderung der psychischen Gesundheit und des Wohlbefindens von Kindern und Jugendlichen](#).

Aye Mind und LGBT Scotland haben einen Leitfaden für die Nutzung von Discord in der Jugendarbeit erstellt. Der kurze und praktische Leitfaden basiert auf den Erfahrungen, die LGBT Scotland mit seinem seit langem bestehenden digitalen Jugendarbeitsbereich „Pride and Pixels“ auf Discord gesammelt hat. [Aye Mind, Ein Leitfaden für Jugendarbeit mit Discord](#).

Die in der EU ansässige digitale Jugendarbeitsplattform „MY NGO“ bietet einen kostenlosen virtuellen Schulungskurs für Jugendarbeiter an, die digitale Aktivitäten in ihrer Praxis einsetzen möchten. Die Beispiele stammen oft aus der EU, sind aber auch für den Einsatz in England sehr gut geeignet. Nach dem Kurs verstehen Jugendarbeiter die Bedeutung des Digitalen und wissen, wie sie es am besten nutzen können. MY NGO: [Virtueller Schulungskurs für digitale Jugendarbeiter](#).

Unicef-Leitfaden zu Kindern und digitaler Konnektivität: [Leitfaden zu Kindern und digitaler Konnektivität](#). Britischer Rat für

Internetsicherheit: [Rahmenwerk für Bildung in einer vernetzten Welt – Ausgabe 2020](#).

Information Commissioner's Office, Kinderkodex: [Einführung in den Kinderkodex](#). LSE, Digitale Zukunft für Kinder:

[Das Wohl des Kindes in der digitalen Umgebung](#). Bildungsministerium: [Einsatz von Technologie im](#)

[Bildungswesen](#).

Education Endowment Foundation, Einsatz von Technologie zur Verbesserung des Lernens: [Einsatz digitaler Technologie zur Verbesserung des Lernens: Evidenzüberprüfung](#).

Glossar

Chat-Server

Ein Chat-Server ist ein Tool, das die Echtzeitkommunikation zwischen Benutzern in einer Chat-Anwendung oder -Plattform verwaltet und ermöglicht.

Inhalt

Alle Informationen oder Medien wie Text, Bilder, Audio- oder Videodateien, die digital erstellt und verbreitet werden, insbesondere über Websites, soziale Medien und andere Online-Plattformen.

Lehrplan

Ein strukturierter Plan, der die Themen, Fächer und Lernaktivitäten umreißt, die im Rahmen eines Bildungsprogramms unterrichtet werden sollen. Wird in Bildungseinrichtungen wie Schulen und Hochschulen verwendet.

Cyber

Cyber bezieht sich auf alles, was mit Computern, dem Internet und digitaler Technologie zu tun hat, einschließlich Online-Aktivitäten, Systemen und Sicherheit.

Cyber-Resilienz

Die Fähigkeit einer Organisation oder einer Person, sich auf Cyberbedrohungen vorzubereiten, darauf zu reagieren und sich davon zu erholen.

Cyber-Bedrohungen, Schäden zu minimieren und die Kontinuität des Betriebs auch nach einem Angriff sicherzustellen.

Cyber-Trauma

Bezieht sich auf psychische Belastungen oder Schäden, die durch negative Online-Erfahrungen verursacht werden, wie Cybermobbing, Belästigung oder die Konfrontation mit schädlichen Inhalten.

Betroffene Person

Eine Person, deren personenbezogene Daten von einer Organisation erfasst, gespeichert und verarbeitet werden, in der Regel mit bestimmten Rechten hinsichtlich der Kontrolle ihrer personenbezogenen Daten gemäß den Datenschutzgesetzen.

Aufsuchende Jugendarbeit

Aufsuchende Jugendarbeit ist eine Form der Jugendarbeit, die im Umfeld der Jugendlichen stattfindet, z. B. auf Straßen, in Parks, in Stadtzentren und anderen öffentlichen Räumen.

Digital

Bezieht sich auf elektronische Technologien, die Daten generieren, speichern und verarbeiten. Dies umfasst alles, was mit Computern, Netzwerken oder Online-Umgebungen zu tun hat.

Digitale Bürgerschaft

Das verantwortungsbewusste und informierte Verhalten, das Menschen bei der Nutzung digitaler Technologien an den Tag legen, einschließlich Aspekten wie Online-Etikette, den Schutz persönlicher Daten und die Achtung der Rechte anderer.

Digitale Ethik

Die Grundsätze und Richtlinien für den verantwortungsvollen Umgang mit digitaler Technologie, wobei der Schwerpunkt auf Themen wie Datenschutz, Fairness, Transparenz und Verantwortlichkeit im digitalen Raum liegt.

Digitale Inklusion

Bemühungen und Initiativen, die darauf abzielen, dass jeder Zugang zu digitalen Technologien und Ressourcen hat, und Fähigkeiten, insbesondere in benachteiligten Gemeinden, damit sie uneingeschränkt an der digitalen Welt teilhaben können.

Digitale Kompetenz

Die Fähigkeiten und Kenntnisse, die erforderlich sind, um sich in der digitalen Welt effektiv und sicher zu bewegen, Informationen zu bewerten und zu erstellen, einschließlich Internet-Browsing, Datenmanagement und kritischer Bewertung von Online-Quellen.

Digitale Armut

Ein Mangel an Zugang zu notwendigen digitalen Tools, Ressourcen und Konnektivität, wie z. B. Internetzugang, Geräten oder digitalen Kompetenzen, der die Fähigkeit einer Person oder Gemeinschaft, an der digitalen Welt teilzunehmen, einschränken kann.

Digitales Wohlbefinden

Der Zustand einer gesunden und ausgewogenen Beziehung zur Technologie, die sicherstellt, dass diese die geistige, emotionale und körperliche Gesundheit fördert und nicht beeinträchtigt.

Discord

Discord ist eine digitale Kommunikationsplattform für Text-, Sprach- und Video-Chats.

Gaming

Das Spielen von digitalen oder Videospielen, entweder online oder offline, unter Verwendung verschiedener Geräte wie Konsolen, Computern oder Mobiltelefonen. Beliebte Spiele sind beispielsweise Fortnite, Minecraft und Roblox.

Hardware

Die physischen Komponenten von Computern und digitalen Geräten, wie Monitore, Tastaturen, Prozessoren, Festplatten und mobile Geräte, die für die Ausführung von Software und digitalen Anwendungen erforderlich sind. In der Jugendarbeit können dazu auch Spielkonsolen, Videokameras, Musikproduktionsgeräte und alle digitalen Geräte gehören.

Internet der Dinge

Das Internet der Dinge bezeichnet den Zustand, in dem Alltagsgeräte wie Kühlschränke oder Lampen mit dem Internet verbunden sind, um Daten auszutauschen und automatisch zu funktionieren.

Makerspaces

Ein Makerspace ist ein gemeinschaftlicher kreativer Arbeitsbereich, in dem Menschen Werkzeuge, Geräte und Materialien nutzen können, um Projekte zu entwerfen, zu bauen und zu erfinden.

Nationaler Lehrplan für Jugendarbeit

Der nationale Lehrplan für Jugendarbeit ist ein flexibler Rahmen, der Jugendarbeitern ermöglicht, zu erkennen, wie ihre Maßnahmen und Aktivitäten zur Förderung der persönlichen, sozialen und politischen Entwicklung junger Menschen eingesetzt werden können. ²³

Offline

Der Zustand, nicht mit dem Internet oder einem Netzwerk verbunden zu sein. Im Zusammenhang mit der Jugendarbeit bezieht sich dies auf den Einsatz von Technologie in physischen Umgebungen.

Online

Der Zustand, mit dem Internet oder einem Netzwerk verbunden zu sein, wodurch der Zugriff auf digitale Ressourcen, Websites, soziale Medien und andere internetbasierte Dienste in Echtzeit ermöglicht wird. In Bezug auf die Jugendarbeit bezieht sich dies auf die Nutzung des Internets.

Online-Schäden

Online-Gefahren beziehen sich auf schädliche Aktivitäten oder Inhalte, denen man auf digitalen Plattformen begegnen kann, wie Cybermobbing, Falschinformationen, Ausbeutung oder Datenschutzverletzungen.

Online-Sicherheit umfasst den Schutz von Personen vor Risiken und Schäden auf digitalen Plattformen durch sichere Praktiken, Richtlinien und Technologien.

Roblox

Roblox ist eine Online-Plattform, auf der Nutzer Spiele spielen, erstellen und teilen können.

Soziale Medien

Plattformen und Websites, auf denen Nutzer Inhalte erstellen, teilen und interagieren sowie mit anderen in Kontakt treten können, darunter Websites wie Instagram, TikTok und Twitter (jetzt X).

Software

Die Programme, Anwendungen und Betriebssysteme, die Computern und Geräten mitteilen, wie bestimmte Aufgaben auszuführen sind. Software kann systembasiert (wie Windows oder iOS) oder anwendungsbasiert sein (wie Textverarbeitungsprogramme oder Videospiele).

Synthetische Medien

Synthetische Medien beziehen sich auf Inhalte, die mithilfe künstlicher Intelligenz erstellt oder manipuliert wurden, wie Deepfakes, KI-generierte Bilder, Videos oder Audiodateien, die oft dazu dienen, die Realität nachzuahmen oder zu verändern.

Virtuelle Realität (VR)

Eine computergenerierte, immersive Umgebung, mit der Benutzer über spezielle Geräte wie VR-Headsets interagieren können und die das Gefühl vermittelt, sich in einem digitalen Raum zu befinden.



Die Standards für digitale Jugendarbeit wurden von einem Team aus Branchenexperten entwickelt, die über Erfahrung in den Bereichen digitale Jugendarbeit, Schutz und Risikomanagement, Technologie, Datenschutz und Informationssicherheit, Personalwesen und Qualität verfügen.

Besonderer Dank gilt:

Robert Reynolds, Dozent für Jugend- und Gemeindegarbeit – School of Education, University of St Mark & St John

Matt Bakall, leitender Jugendbetreuer, Space Youth Services

Rachel Dawe, Jugendbetreuerin, Community Connections, Stadtrat von Plymouth

Phoenix Cooper, Entwicklungsbeauftragter, Warwickshire County Council

Marcus Devaney, leitender Produktdesign-Manager, Scienap (Science and Engineering Applications Limited)

Robb Wilson, Mitarbeiter für Partizipation, Medway Youth Service

Andy Lloyd, Leiter Qualität und Standards, NYA Chris

Milner, wissenschaftlicher Mitarbeiter, NYA Richard

McHugh, Jugendarbeitsspezialist, NYA Jay Jones, Mitarbeiter für Jugendbeteiligung, NYA

Xyna Prasad, Leiterin für nationale Sicherheit und Risikomanagement, NYA

Bex Pink, Leiterin für nationale digitale Innovation, NYA

Amy Shocker, Aditi Chawla, Chris Frampton, Kiera Noonan, Eloise White und das Team von Tata Consultancy Services.

Endnoten

- 1 Was ist das Internet der Dinge? Ein Leitfaden von WIRED | WIRED: <https://www.wired.com/story/wired-guide-internet-of-things/>
- 2 Bericht zur Medienkompetenz von Kindern 2024: <https://www.ofcom.org.uk/siteassets/resources/documents/research-and-data/media-literacy-research/children/children-media-use-and-attitudes-2024/childrens-media-literacy-report-2024.pdf?v=368229>
- 3 OnSide, Generation Isolation: OnSide-Jugendstudie 2024: <https://www.onsideyouthzones.org/generationisolation/>
- 4 Oxford Health NHS Foundation Trust, 4-Millionen-Pfund-Projekt zur Bereitstellung von VR-Behandlungen für die psychiatrischen Dienste des NHS: <https://www.oxfordhealth.nhs.uk/news/4-million-project-to-make-vr-treatments-available-to-nhs-mental-health-services/>
- 5 european-guidelines-for-digital-youth-work-web.pdf: <https://digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/09/european-guidelines-for-digital-youth-work-web.pdf>
- 6 Digitale Jugendarbeit | Verke: <https://www.verke.org/en/verke/digital-youth-work/>
- 7 GOV.UK, Bibliotheken und Makerspaces: <https://www.gov.uk/government/publications/libraries-and-makerspaces/libraries-and-makerspaces>
- 8 Wie Sie Ihre gesetzlichen Pflichten erfüllen – Ein Leitfaden für lokale Behörden (nya.org.uk): https://nya.org.uk/wp-content/uploads/2023/09/NYA_How-to-fulfil-your-Statutory-Duty-A-toolkit-for-local-authorities-1.pdf
- 9 Es ist an der Zeit, die Unterscheidung zwischen Online- und Offline-Aktivitäten aufzuheben... | Social Finance: <https://www.socialfinance.org.uk/insights/time-ditch-distinction-between-online-offline-lives>
- 10 Kriminalitätsumfrage unter 10- bis 15-Jährigen in England und Wales (2020) Amt für nationale Statistik: <https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/crimeandjustice/bulletins/childrensonlinebehaviourinenglandandwales/yearendingmarch2020>
- 11 Wichtigste Trends aus unserer aktuellen Untersuchung zum Online-Leben der Menschen – Ofcom: <https://www.ofcom.org.uk/media-use-and-attitudes/online-habits/top-trends-from-our-latest-look-at-peoples-online-lives/>
- 12 Wie Sie Ihre gesetzlichen Pflichten erfüllen – Ein Toolkit für lokale Behörden (nya.org.uk): https://nya.org.uk/wp-content/uploads/2023/09/NYA_How-to-fulfil-your-Statutory-Duty-A-toolkit-for-local-authorities-1.pdf
- 13 a3f0ad24-digital-youth-work-a-finnish-perspective_verke.pdf: <https://www.verke.org/en/publications/digital-youth-work-a-finnish-perspective/>
- 14 Kindermedienleben 2024: <https://www.ofcom.org.uk/media-use-and-attitudes/media-habits-children/childrens-media-lives/>
- 15 Soziale Medien für unter 16-Jährige „auf dem Tisch“, sagt britische Regierung – BBC News: <https://www.bbc.co.uk/news/articles/ce9gpd829o>
- 16 Ein Einblick in die Online-Welt kleiner Kinder – Ofcom: <https://www.ofcom.org.uk/media-use-and-attitudes/media-habits-children/a-window-into-young-childrens-online-worlds/>
- 17 Der Kodex – Der digitale Verhaltenskodex für Wohltätigkeitsorganisationen: <https://charitydigitalcode.org/the-code/>
- 18 Online Safety Act 2023 (legislation.gov.uk): <http://legislation.gov.uk>
- 19 Schutzstandards für den Jugendbereich (nya.org.uk): <https://nya.org.uk/standards-and-resources/>
- 20 GOV.UK, Datenschutz: Die Datenschutzgesetze des Vereinigten Königreichs: <https://www.gov.uk/data-protection>
- 21 Soziale Netzwerke – Umfrage „Taking Part Survey 2019/20“ – GOV.UK: <https://www.gov.uk/government/statistics/taking-part-201920-social-networking>
- 22 NYA, Nationaler Lehrplan für Jugendarbeit: <https://nya.org.uk/national-youth-work-curriculum/>
- 23 NYA, Nationaler Lehrplan für Jugendarbeit: <https://nya.org.uk/national-youth-work-curriculum/>

Nationale Jugendagentur

9 Newarke Street, Leicester LE1 5SN

Handelsregisternummer 2912597

Registrierte Wohltätigkeitsorganisation in England und Wales unter der Nummer 1035804

nya.org.uk