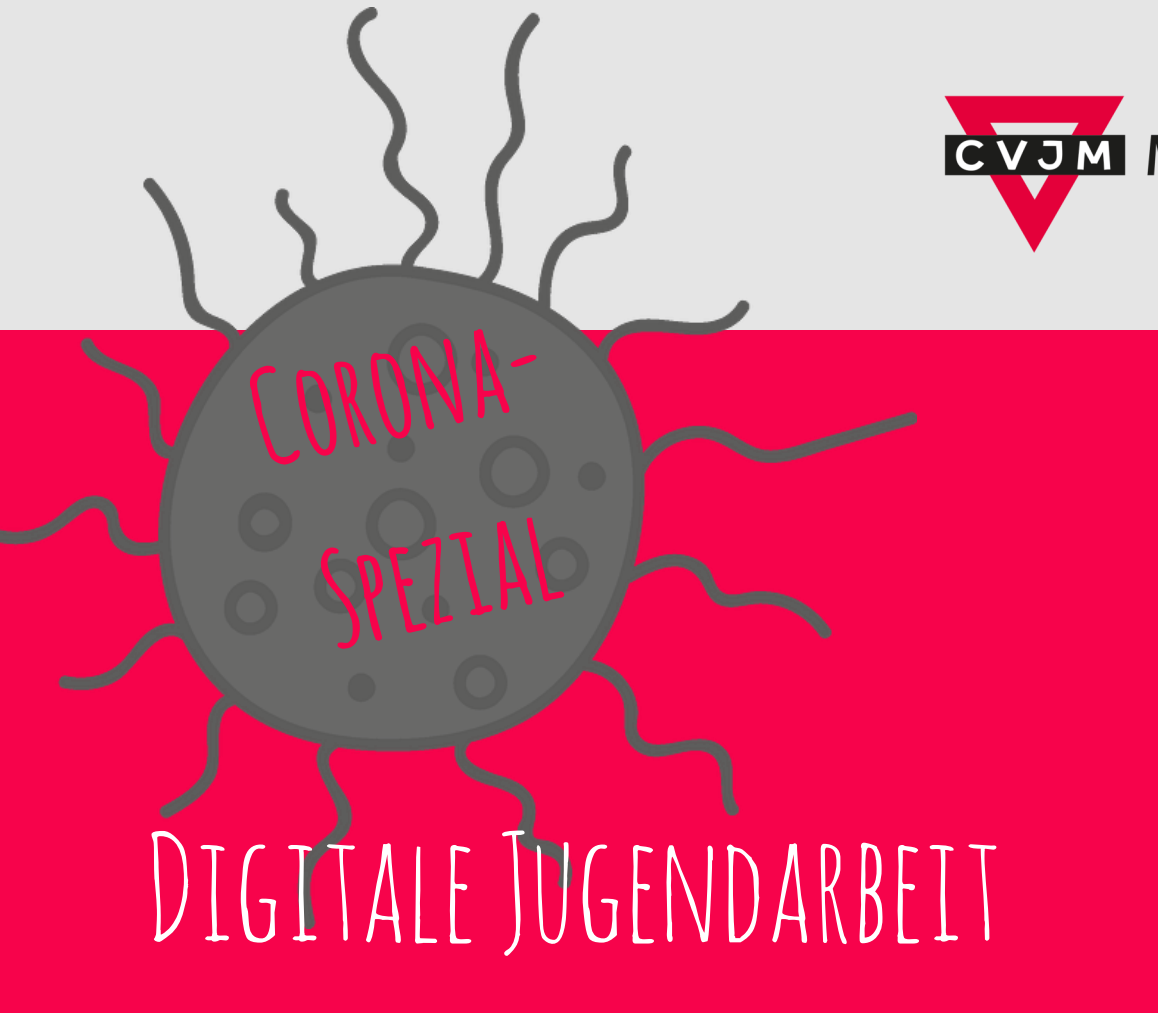




Stand: 25.03.2020



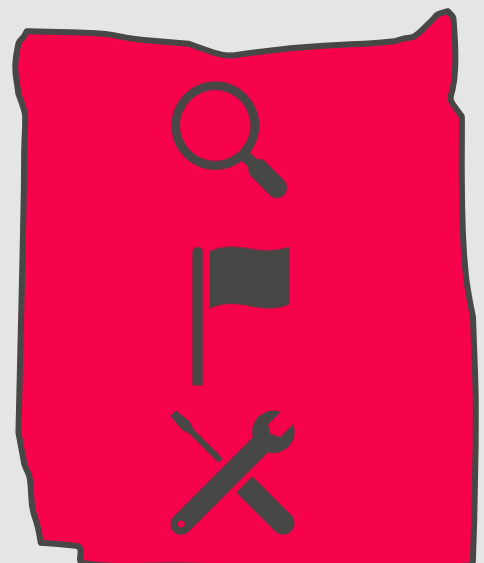
DIGITALE

JUGENDARBEIT*

Der digitale Wandel beeinflusst unsere Gesellschaft in vielfältiger Weise. Das gesamte Leben von jungen Menschen wird von diesen Veränderungen geprägt sein. Jugendarbeit hat den Auftrag, die persönliche und soziale Entwicklung junger Menschen zu unterstützen. Der spezifische Bildungsansatz von Jugendarbeit (Freiwilligkeit, non-formale Settings) ist einzigartig, um auf die Bedürfnisse junger Menschen in einer sich zunehmend von Digitalisierung geprägten Gesellschaft einzugehen und eine bedeutende Rolle bei der Überwindung der digitalen Kluft und der Förderung von Inklusion zu übernehmen. Digitale Jugendarbeit kann mit Hilfe von Technologien Angebote der Jugendarbeit zugänglicher und passgenauer machen. Sie kann Möglichkeiten und Räume schaffen, in denen junge Menschen eine kritische, innovative und wertebasierte Perspektive auf die digitale Transformation entwickeln und zu Mitgestaltenden einer positiven digitalen Zukunft werden können.

WAS IST DIGITALE JUGENDARBEIT?

- Nimmt die Digitalisierung und den digitalen Wandel von Institutionen, Ansätzen und Praktiken der Jugendarbeit in den Fokus.
- Bedeutet die proaktive Nutzung und/oder Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit als Werkzeug, Aktivität und/oder Inhalt.
- Umfasst ein breites Spektrum an Methoden und Ansätzen, die in allen Bereichen der Jugendarbeit genutzt werden können.
- Wird von den Zielen und den ethischen Vorstellungen, Werten und Prinzipien der Jugendarbeit getragen. Kann sowohl Face-to-Face als auch in Online-Settings stattfinden.



LEITLINIEN:

STRATEGIE:

Integriert die digitale Jugendarbeit in die Strategie und Vision eurer Einrichtung.

ORGANISATIONSKULTUR:

Innovativ und experimentell - probiert neue Ansätze aus, lernt aus Fehlern und Erfolgen. Steuerung und Management: Integriert digitale Gesichtspunkte in Richtlinien, ethische Standards, Prozesse und Planungen

PERSONALENTWICKLUNG:

Schult Mitarbeiter*innen und Freiwillige regelmäßig, um ihre Kompetenzen zu erweitern und ablehnende Haltungen zu hinterfragen.

INFRASTRUKTUR:

Stattet Mitarbeiter*innen und Jugendlichen mit erforderlicher Software, Hardware, Geräten, Werkzeugen und Internetanbindung aus

GRUNDSÄTZE:

Praxis

- Planen und führen Sie digitale Jugendarbeit so durch, dass sie den Zielen der Jugendarbeit und den Bedürfnissen und Erwartungen der Jugendlichen entspricht. Integrieren Sie das Digitale in die Angebote der Jugendarbeit.
- Eröffnen Sie den Jugendlichen, mit denen Sie arbeiten, mit innovativen Methoden Chancen in Aktivitäten der digitalen Jugendarbeit, digitalen Werkzeugen und der Digitalisierung allgemein
- Ermöglichen Sie ergebnisoffenes Lernen: Schaffen Sie einen Raum für Jugendliche und Jugendarbeiter*innen, in dem sie gemeinsam Probleme erforschen, etwas ausprobieren, dabei auch scheitern und alternative Lösungswege finden.
- Ermöglichen Sie den Rollenwechsel von Konsument*innen zu Gestalter*innen.
- Treffen Sie informierte Entscheidungen, welche Werkzeuge Sie verwenden und berücksichtigen Sie dabei die Rechte, die Sicherheit, die Zugänglichkeit und den Spaßfaktor für Jugendliche.
- Integrieren Sie anregende Evaluierungsmethoden in Ihre Planung.
- Präsentieren Sie Ihre Arbeit und tragen Sie dazu bei, dass die Wirkungen der digitalen Jugendarbeit Anerkennung finden.

Ethik

- Übertragen Sie Ihre Offline-Praxisgrundlagen und Entscheidungsprozesse in einen digitalisierten Kontext, und reflektieren Sie die neuen Herausforderungen durch das „Digitale“.
- Pflegen Sie auch „im Digitalen“ professionelle Beziehungen und achten Sie auf die Grenzen.
- Arbeiten Sie auf eine Weise, die junge Menschen bestärkt und ihnen hilft, sich für ihre Rechte einzusetzen.
- Helfen Sie jungen Menschen, durch kritisches Denken die Kontrolle über ihre Beziehung zu Digitalisierung, digitalen Medien und Technologie zu erlangen.

Berufliche Weiterentwicklung

- Suchen Sie nach Fortbildungsmöglichkeiten, um kontinuierlich ihre Kenntnisse und Fähigkeiten auszubauen und neue zu entwickeln.
- Fordern Sie festgefahrene Denkweisen heraus und tragen Sie so zu einer digital agilen Kultur der Jugendarbeit bei.
- Engagieren Sie sich für Peer-Learning, Wissensaustausch und internationale Zusammenarbeit.
- Bedenken Sie: Interesse an digitalen Technologien und eine agile Denkweise sind wichtiger als technische Expertise.

MÖGLICHKEITEN & CHANCEN*:

- Jugendarbeit und Jugendstrategien sind proaktiv und berücksichtigen die technologische Entwicklung und Digitalisierung: Sie ermitteln die positiven und negativen Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft, einschließlich der Praxis und der Angebote der Jugendarbeit.
- Die Angebote der Jugendarbeit sind für junge Menschen zugänglicher und bedarfsgerechter, auch für diejenigen, die möglicherweise geografisch und sozial isoliert sind.
- Jugendarbeiter*innen haben eine agile und kritische Haltung gegenüber digitalen Technologien und verfügen über Kompetenzen, um qualitativ hochwertige Jugendarbeitsangebote zu gestalten.
- Verstärkte Zusammenarbeit und Vernetzung mit internationalen globalen Netzwerken

Jugendliche

- sind zuversichtlich, resilient und optimistisch in Hinblick auf die Zukunft können persönliche, soziale und formale Beziehungen im digitalen Zeitalter gestalten.
- können die Risiken der Digitalisierung einschätzen, fundierte und begründete Entscheidungen treffen und besser die Kontrolle über ihre digitale Identität übernehmen. bringen ihre Meinung zum Ausdruck und zeigen soziales Engagement mit digitalen Mitteln. erschließen für sich neue Möglichkeiten zur Vernetzung, Zusammenarbeit und Beteiligung an der Gesellschaft.
- entwickeln Kompetenzen in den Bereichen digitale-, STEAM - und Medienkompetenz sind engagiert und befähigt, aktiv und kreativ in der digitalen Gesellschaft zu sein



als Werkzeug

Der Fokus liegt auf der Digitalisierung der Jugendarbeitsangebote, um sie zugänglicher, aktueller und passgenauer zu machen.

Partizipation mit digitalen Tools (z.B. an Entscheidungsfindungsprozessen)

Mit Social-Media-Anwendungen junge Menschen erreichen

Online-Beratung für vulnerable Jugendliche



als Aktivität

Der Fokus liegt auf Learning by Doing und praktischen Aktivitäten.

Spielgruppen zur Förderung einer positiven Kultur digitalen Spielens

Making-Projekte zur Entwicklung von relevanten Kompetenzen

Gemeinschaftlich digitale Medieninhalte produzieren



als Inhalt

Der Fokus liegt auf Themen, die die Digitalisierung aufwirft.

Online-Beziehungen und -Verhalten reflektieren

Themen im Zusammenhang mit der Digitalisierung und den erforderlichen Kompetenzen erkunden

Junge Menschen befähigen, sich für ihre digitalen Rechte einzusetzen.

WISSENSCHAFTLICHE ZUGÄNGE:

Bearbeitung von Stereotypen und Rollenzuschreibungen: Eine zentrale Aufgabe der in der Jugendarbeit ist es die vorgegebenen Werte, Normen und daraus resultierende Zuschreibungen, Zwänge und Erwartungen kritisch aufzugreifen, die mit den gesellschaftlichen Anforderungen an bestimmte Rollen, verbunden sind (vgl. Forster E., Thiel F. (2005): S.455)

Sie unterstützt Heranwachsende dabei gesellschaftlich verankerte Norm- und Wertvorstellungen kritisch zu reflektieren. Die selbstbestimmte subjektive Entfaltung der Identität gilt es hierbei auch digital zu begleiten, individuelle Unterschiede zu fördern und Ungleichheiten, Benachteiligungen und Diskriminierungen abzubauen (vgl. Drogand-Strud M., Rauw R. (2013): S. 167ff)

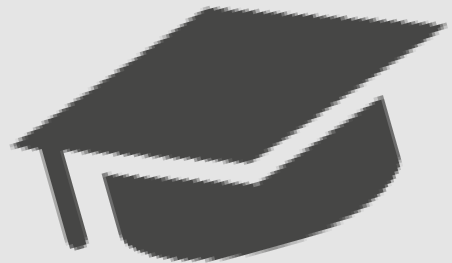
Die Sensibilisierung von Wahrnehmungsstrukturen gesellschaftlicher und kultureller Vorgaben ermöglicht Heranwachsenden vor allem auch in medialen Sphären eine chancengleiche Selbstbestimmung, die Entwicklung eines bewussten Selbstwertes und die Entfaltung einer gefestigten Persönlichkeit, ohne dabei dem Druck von fiktiver Selbstdarstellungen in sozialen Medien ausgesetzt zu sein. (vgl. Thiersch T. (2005): S.975)



Förderung von Diversität und Interkulturalität: Durch die „(...) Fähigkeit und Bereitschaft, sich auf die reale Unterschiedlichkeit der Erfahrungen, Lebens- und Kommunikationsstile Jugendlicher einzulassen“ können gleichsam auch auf digitaler Ebene soziale Ungleichheiten sowie gesellschaftliche Unterdrückungen und Faktoren der Diskriminierung erfasst und hinsichtlich ihrer (Aus)Wirkungen bearbeitet werden. (Scherr A. (2013): S.188) Akteure der Jugendarbeit können somit eine wertvolle Begleitung sein, die hilft „(...) der Versuchung essentialistischer, kolonialer Einstellungen, monolithischer Konstrukte und statischer Wahrnehmungen von Anderssein und Identität zu widerstehen.“ Dabei können auch mediale Diskriminierungen und Ausgrenzungen wie Cybermobbing fokussiert und in einer bewussten Haltung reflektiert werden. (Scherr A. (2013): S.297)

Anerkennung des aktiven Subjektes Durch den grundlegenden Auftrag, „(...) Heranwachsende zu einer eigenverantwortlichen und selbstbestimmten Lebensführung zu führen sowie dazu zu befähigen, zugleich das Recht anderer anzuerkennen, fokussieren die Angebote der Jugendarbeit Möglichkeiten zur eigenverantwortlicher Selbstbestimmungsfähigkeit. Bedingungen sozialer Ungleichheit, Macht- und Herrschaftsstrukturen oder stereotypische Rollenzuschreibungen wirken auf die Identitätsfindung der Jugendlichen ein und beeinflussen so die biografische Entwicklung, die lebenspraktische Realisierung und den Aufbau sozialer Beziehungen.

In einem reziproken Aushandlungsprozess können digital vielfältige Nutzungs- und Aneignungsmöglichkeiten für die jungen Menschen entstehen, die „(...) Selbstbildungsprozesse' anregen und unterstützen können.“ Besonders durch das mediale Angebot der Freizeitbeschäftigungen wie virtueller Sport oder Musik kann hierzu einen Beitrag leisten. (vgl. Scherr A.(2013): S.305)



Lebensweltorientierter Ansatz: Die Orientierung an der konkreten Lebenswelt der Heranwachsenden und die damit verbundenen Handlungsmaxime der Prävention, Alltagsnähe, Integration, Partizipation und Dezentralisierung sind ein zentrales Paradigma der Jugendhilfe. Den jungen Menschen in seinen gesellschaftlichen als auch subjektiv-individuellen Strukturen zu sehen und dabei deren Bewältigungs- und Verarbeitungsformen, die sich aus gesellschaftlichen Situationen, biographisch geprägten Lebenserfahrungen und den normativen Ansprüchen ergeben zu unterstützen, kann als ein wertvoller Ansatz hinsichtlich des Identitätsentwicklungsprozesses gesehen werden. Es beinhaltet auch die Forderung, „(...) dass die professionellen Handlungsansätze und die institutionalisierten Angebote auf die Reorganisation der gegebenen Lebensverhältnisse ausgerichtet sein müssen, um Menschen in ihrem (...) Alltag zu Selbstständigkeit, Selbsthilfe und sozialer Gerechtigkeit zu verhelfen.“ Dies bedarf der „(...) Fähigkeit und Bereitschaft zu einer sozialwissenschaftlich informierten Wahrnehmung der gesellschaftlich strukturierten Lebensbedingungen in ihren sozial-, regional-, lokal-, milieu- und geschlechtsspezifischen Ausprägungen sowie ihren für Individuen, Gruppen, Cliques, Szenen und Teilkulturen relevanten Besonderheiten der Lebensbewältigung.“ Alltag ist hierbei der Ansatzpunkt, in dem Lebenserfahrungen sowie Verstehens- und Handlungsmuster im Zusammenhang mit historisch-gesellschaftlichen Verhältnissen erfahren werden. So können vor allem auch digitale Räume ermöglicht werden, die durch einen reziproken Austausch und einer gleichberechtigten Beziehung eigene Entfaltungsmöglichkeiten und Fähigkeiten fördern können. Gleichsam können so niederschwellige und bedarfsgerechte Online-Angebote initiiert werden, die auf die konkreten Bedingungen der Lebenswelten bezogen sind. Nach dieser grundlegenden Ausrichtung können auch Neue Medien als fester Bestandteil der Lebenswelten vieler Jugendlicher anerkannt werden und damit gleichsam präventive und aktive Angebote zur Thematisierung und aktive Angebote zur Thematisierung und Bewusstmachung ermöglicht werden. (vgl. Thiersch H. (1993): S.11f)



VERMITTLUNG VON MEDIENKOMPETENZ:

Medienkompetenz bedeutet, bewusst und vor allem verantwortungsbewusst mit Medien umzugehen. Dazu gehört das Wissen, wie die eigenen Bedürfnisse nach Informationen und Unterhaltung mit Medien erfüllt werden können, aber auch, den eigenen Medienkonsum und die Medieninhalte zu hinterfragen. Je früher sich Kinder mit ihrer Mediennutzung auseinandersetzen, desto besser sind sie vor den Risiken geschützt. Familie, Kinderbetreuungseinrichtungen, Schule, Jugendarbeit und sozialpädagogische Institutionen sind wichtige Orte der Vermittlung von Medienkompetenz. Personen, die mit Kindern und Jugendlichen leben oder arbeiten, haben eine wichtige Vorbildfunktion. Um Kinder kompetent im Medienalltag begleiten zu können, brauchen sie ein Bewusstsein für ihren eigenen Medienumgang. Auf institutioneller Ebene braucht es zudem Konzepte und Leitbilder, welche den Rahmen für die medienpädagogischen Aktivitäten bilden.

MEDIENKRITIK

Meint das analytisch-kognitive Erfassen problematischer gesellschaftlicher Prozesse und das Erfasste reflexiv auf das eigene Handeln ethischer und sozialer Verantwortung anzuwenden.

MEDIENKUNDE:

Meint die instrumentell-qualifikatorische Dimension (Bedienungsfähigkeit) und die informative Dimension (klassische Wissensbestände über Medien).

MEDIENNUTZUNG:

Zielt auf die rezeptive Anwendung und auf die interaktive Anbietung ab.

MEDIENGESTALTUNG:

Fokussiert die innovative Weiterentwicklung des Mediensystems (Neue Medien) und die kreative ästhetische Gestaltung.

- Bezogen auf die Jugendarbeit kann durch die Betrachtung der Wirkung von Medien auf die Bereiche der Lebensbewältigung, Mediensysteme kritisch beobachtet werden und so ein ethischer Blick ermöglicht werden, der die jungen Menschen begleitet.
- Es kann zu einer selbstbestimmten Nutzung angeleitet werden, die durch Medien verursachte Problemlagen erkennen und bearbeiten kann. Außerdem kann Mediengestaltung in der Jugendarbeit Räume und Zugänge für kreative und innovative Mediennutzung schaffen und dadurch Teilhabe ermöglichen.
- Durch die Vermittlung von Medienkompetenz kann ein Potential entstehen, welches das Individuum dazu befähigt sich hinsichtlich medialer Inhalte selbst zu organisieren, zu reflektieren und dabei die eigene Kreativität zu nutzen.
- Durch umfangreiches Wissen über Mediensysteme, Kompetenzen der rezeptiven und interaktiven Mediennutzung sowie innovativ-kreative Fähigkeiten zum (Mit-)Gestalten und zur aktiven Beteiligung an gesellschaftlichen Prozessen, können Medien kritisch betrachtet und dadurch gleichsam in ihren Potentialen gesehen werden.



Sicherheit für Kinder und Jugendliche im Internet

Um Ihre Kinder auch im Internet vor Gefahren und Risiken zu schützen, sollten Sie im Vorfeld einige Vorkehrungen treffen. Verdeutlichen Sie Ihren Kindern, wie wichtig der Schutz der persönlichen Daten im Internet und in den sozialen Netzwerken ist. Zudem sollten Sie Ihre Kinder beim Umgang mit PC und Smartphone unterstützen und sie bei Regelverstößen nicht mit einem Handy- oder Internetverbot bestrafen.

PC	Smartphone
Gesondertes Kinderkonto im Betriebssystem erstellen	Kindermodus aktivieren
Benutzerkonto mit eingeschränkten Rechten einstellen	Geräteeigene Sicherheitseinstellungen aktivieren
Jugendschutzprogramm im Internet herunterladen	Jugendschutz-App im jeweiligen Store downloaden
Internetzugriff mithilfe der Router-Einstellungen beschränken	Standortermittlung ausschalten und Internetfunktion auf bestimmte Zeiten/Orte begrenzen
Adblocker im Internet herunterladen und installieren	Installieren Sie eine Adblocker-App auf dem Smartphone
Filtersoftware im Internet zur Prüfung geeigneter Webseiten installieren	Auf hinterlegte Zahlungsinformationen verzichten
Fragwürdige Inhalte blockieren und Zugriff auf kindgerechte Angebote begrenzen	Ein Kostenlimit vereinbaren (z.B. mit Prepaid-Handykarten)
Kindersuchmaschine wie FragFinn als Internetstartseite einrichten	Für Kleinkinder nur Apps installieren, die auch ohne Internetzugang genutzt werden können

Trotz aller Vorkehrungen bieten diese Sicherheitseinstellungen keinen vollständigen Schutz. Seien Sie Ihren Kindern ein Vorbild und begleiten Sie sie bei der Mediennutzung.



Medienscouts im CVJM Münster:

Eine Gruppe von Jugendlichen unterstützt zum Beispiel bei Fragen rund um Soziale Netzwerke „Welche Sicherheitseinstellungen soll ich aktivieren? Wie verhalte ich mich, wenn ich Ärger bei WhatsApp habe? Welche Fotos und Videos sollte ich besser nicht posten?“ Es finden Treffen statt, bei denen die Scouts Fälle thematisieren und gemeinsam nach Lösungen gesucht wird.

CONNECTED



TROTZ

CORONA



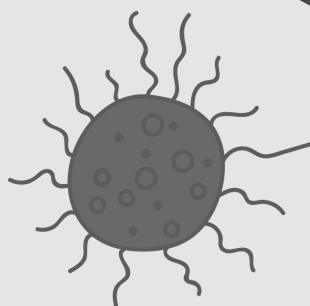
Die Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit bleiben nun mehrere Wochen geschlossen: Wie kann es nun gelingen trotzdem mit unseren BesucherInnen in Kontakt zu bleiben?

Es bedarf eine kurzfristige und sinnvolle Nutzung digitaler Möglichkeiten!

So kann es gelingen trotzdem mit den Kindern und Jugendlichen in Kontakt zu bleiben und sie durch innovative und digitale Angebote zu erreichen.

Im nachfolgenden sollen die beschriebenen Ideen und Hinweise, als Inspiration dienen, um Jugendlichen, auch ohne physische Anwesenheit, eine stabile und verlässliche Beziehung zu ermöglichen.

Was könntet ihr tun?



LIVE GEHEN



Ob Online-Andacht oder digitale Gesprächsrunde: Nutzt die bekannten Kanäle wie Youtube, Instagram, Twitch: Wenn ihr live-geht, könnt ihr Jugendliche direkt erreichen, ihr könnt zeigen, dass das Leben weiter geht und euch den Sorgen und Wünschen der Jugendlichen direkt zuwenden. Ihr könnt die Gewohnheiten der Jugendlichen berücksichtigen, geht live wenn die meisten Jugendlichen im Jugendtreff wären

INGAME-ANGEBOTE

Ihr habt JugendarbeiterInnen die Games spielen? Super, schafft zu fixen Zeiten Angebote, an denen Jugendliche gemeinsam, mit euch spielen. Zusätzlich habt ihr die Möglichkeit über Kanäle wie Teamspeak oder Discord zu kommunizieren. (auf beiden Plattformen sind private Server bzw. Channels möglich)

LERNBEGLEITUNG



Auch wenn Schulen geschlossen werden, müssen und sollen Jugendliche lernen. Überlegt wie und welche Kanäle für Euch eine Begleitung ermöglichen können, es kann einfach ein Chat in Whatsapp oder Signal sein. Aber es kann auch eine Skype, Facetime oder sonstige Videobegleitung sein, dort hättet ihr die Möglichkeit auch eine Tafel/Whiteboard zu nutzen.

KOMMUNIKATIONSKANÄLE

Die Jugendlichen haben zu euch ein Vertrauensverhältniss, dementsprechend möchten sie auch weiterhin mit euch kommunizieren. Das heißt bietet feste Zeiten in denen ihr erreichbar seid und auch unmittelbar auf Text- und Sprachnachrichten reagieren könnt.

SOCIALMEDIA

In Zeiten in denen Jugendliche wenig zu tun haben (keine Schule), sind sie mehr auf Socialmedia unterwegs. Das heißt auch ihr müsst das sein. Seid aktiv postet Beiträge und verfolgt aktiv Diskussionen und Beiträge, reagiert und interveniert. Auch hier mit einer klar erkennbaren Identität als Mitarbeitende einer OT

ALTERNATIVEN

Zeigt in Beiträgen, was Jugendliche noch alles machen können. Zum Beispiel, welche Brett- und Kartenspiele habt ihr schon lange nicht gespielt? Holt sie aus den Schränken staubt sie ab und spielt. Oder auch DIY-Videos (Do it Yourself), was können Jugendliche basteln/bauen mit Dingen, die sie ziemlich sicher schon haben.

WEBINARE



Es gibt eine Menge an Angeboten an denen ihr Webinare erstellen könnt, arbeitet Regelangebote als Webinar auf. Zum Beispiel ein Workshop zum kreativen Fotos machen mit dem Smartphone oder zu Sexualpädagogischen Themen. Generell ist alles was ein Workshop ist auch als Webinar möglich.

VERNETZUNG

Da in allen Jugendeinrichtungen unterschiedliche Kompetenzen vorliegen was Digitales angeht, vernetzt euch, unterstützt euch und solidarisiert euch, auch in den Angeboten.

EINBLICK IN DEN CVJM MÜNSTER:

Es sind verrückte Zeiten, die derzeit unser ganzes Leben auf den Kopf stellen. Das was gestern noch unvorstellbar, heute schon Realität: Das Coronavirus hat die Welt grad fest im Griff.

Es ist von Krise, Krieg und Kapitulation die Rede, man liest von Angst und Untergang; nichts scheint wie es war.

Egal ob Wirtschaft, Bildung oder Freizeit: Abstand statt Abendteuer, Zuhause statt Zirkus, planlos statt Perspektive.

Auch für unsere OT am Merschkamp heißt es seit einigen Tagen: Social Distanz statt Spiel, Sport & Spaß...

Eine ungewohnte Situation. Die OT, die für so viele Kinder, Jugendliche und auch MitarbeiterInnen ein Ort voller Gemeinschaft, Beziehung und Geborgenheit darstellt, für viele Wochen zu.

Geschlossene statt offener Türen: Eine so noch die dagewesene Situation, die uns vor eine große Herausforderung stellt. Wie kann ohne Begegnung im Offenen Treff, der schließlich der zentrale Ausgangspunkt unserer Kinder- und Jugendarbeit darstellt, die Bindung zu unseren BesucherInnen erhalten bleiben? Droht nun etwa Vereinsamung statt Verbindung?

Nein!: Getreu dem Motto „Kontakt trotz Corona“ heißt es für die Kinder- und Jugendarbeit im CVJM Münster „Online statt Ohnmacht“!

Wir haben neue digitale Wege und virtuelle Räume gestaltet, um weiterhin für die Kinder und Jugendlichen da zu sein. Gleichzeitig treffen wir sie da, wo sie schon lange zuhause sind. Technik und Digitalisierung haben nämlich schon längst Einzug in die Lebenswelt junger Menschen genommen.

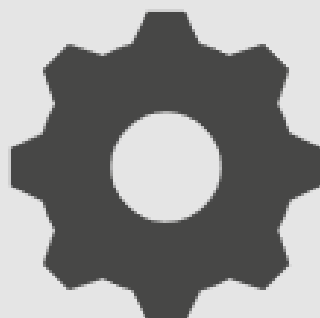
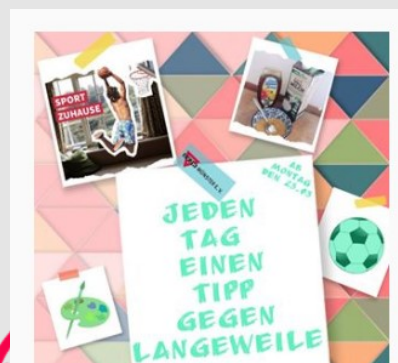
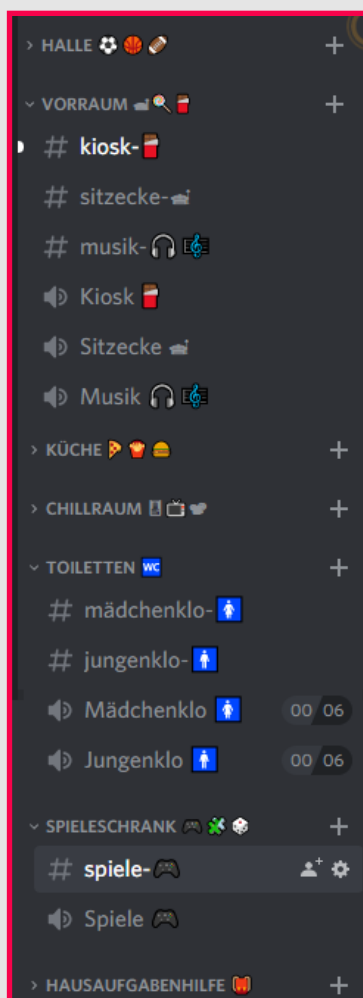
Zeichen!



Neben der Erstellung einer eigenen Instagram-Corona-Seite (cvjmmuenster_corona), auf der wir die Kids bereits jeden Tag mit einem Videogruß, einem Tipp gegen Langeweile und einem Muntermacher versorgen, können wir Dank der Plattform Discord zudem auch internativ mit unseren BesucherInnen in Kontakt bleiben.

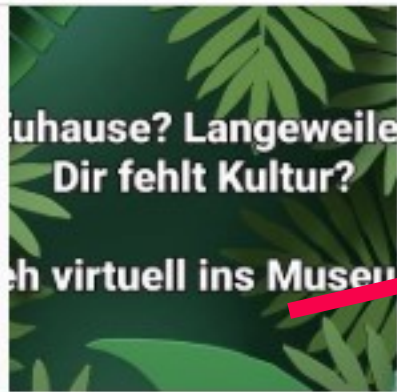
Im digitalen Jugendzentrum kann hier in verschiedenen Räumen- analog zu unserer realen OT- via Text- und Sprachchat mit uns geschrieben, gespielt oder sogar gesportelt werden. So bietet die Sofaecke einen gemütlichen Platz zum Chillen und Quatschen, an der Theke kann sich der Lieblingssong gewünscht werden und der Spieleschrank bietet z.B. eine Onlinepartie Uno. In der Küche werden die besten Koch- und Backrezepte geteilt und im Medienraum wird auch hier- wie soll es anders sein- nur über Fifa 20 und Fortnite gesprochen. In der Turnhalle werden fleißig Tipps für Sportideen in den eigenen vier Wänden geteilt und selbst die Hausaufgaben aus der Schule wurden bereits in der virtuellen OT miteinander besprochen...

So bleibt trotz dieser verrückten Zeit und der kompletten Online-Umstellung dann doch irgendwie alles beim Alten: Ein wichtiges und schönes Zeichen!



PRAXISBEISPIEL: CORONA-INSTAGRAM-SEITE





KONTAKT

Wir schaffen es, dass meine Kinder sich regelmäßig und gründlich die Hände waschen? Im Netz teilen Eltern kreative Vorschläge wie diesen.



IDEEN



NEWS



TIPPS



PRAXISBEISPIEL: DISCORD

Discord ist eine App für Instant Messaging, Chats sowie Sprach- und Videokonferenzen, die sowohl auf mobilen Endgeräten wie dem Smartphone oder dem Tablet als auch am Computer verwendet werden kann. Vereinfacht ausgedrückt ist dieser Server das Internet-Forum 2.0.

Discord ist ein Gruppen-Messenger, der sich eigentlich an Gamer richtet. Durch einen guten Audio-Codec und praktische Funktionen eignet sich die kostenlose Software aber auch als Team-Messenger.

Nutzer können eigene Server erstellen, um sich mit Freunden oder Kollegen eine eigene Chat-Umgebung zu schaffen, in der wiederum Channels zu einzelnen Themen erstellt werden können. Beim Erstellen eines Servers kann zwischen unterschiedlichen Regionen ausgewählt werden, in denen Server zur Verfügung stehen.



In der PC-App sieht man in der Regel vier Spalten, von links nach rechts:

1. Auswahl des Servers
2. Übersicht der Channels des ausgewählten Servers
3. Nachrichten-Spalte
4. Übersicht der Server-Nutzer mit Aktivitätsanzeige

Praktisch: Ein Discord-Account lässt sich schnell und einfach mit anderen sozialen Netzwerken wie beispielsweise Twitch, Facebook oder Twitter verbinden, um Freunde hinzuzufügen.

The screenshot shows a Discord chat window for the #sitzecke channel. The header includes a welcome message and a link to edit the channel. The chat history on the left shows messages from Willy. lippi, Gerrit Diekmann, lisa, and Maya. The chat history on the right shows messages from MaikMacker, White Girl, lisa, and Maria. The interface is dark-themed with a blue accent color.

Welcome to #sitzecke-🍷!

This is the start of the #sitzecke-🍷 channel. einfach gemütlich quatschen

[Kanal bearbeiten](#)

Willy. lippi heute um 18:04 Uhr
Moin Gerrit wie cool das ihr jetzt auch hier seid

Gerrit Diekmann heute um 18:04 Uhr
Huhu 😊

lisa heute um 18:06 Uhr
Ich blicke hier nicht durch zu viele Räume 😂😂

Maya heute um 18:07 Uhr
Das ist wie im echten CV hier
Im Chillraum kannst du FIFA zocken
Unnd im Kiosk an der Theke chillen

MaikMacker heute um 19:26 Uhr
Ich, habe sogar schon eine Tolle idee

White Girl heute um 19:28 Uhr
ich hätte bock

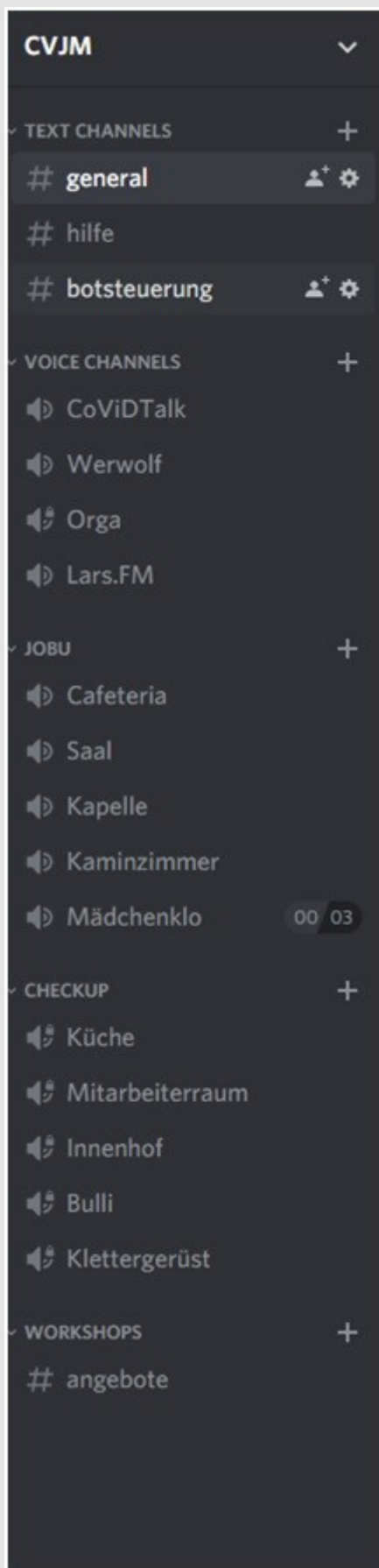
MaikMacker heute um 19:28 Uhr
Ich habe so an skribble gedachr

lisa heute um 19:28 Uhr
uno 😊

MaikMacker heute um 19:28 Uhr
Können wir auch
Gerrit weißt du was Skribbl.io ist

White Girl heute um 19:28 Uhr
gibt es denn ein gutes uno online?

Maria heute um 20:34 Uhr
Bin dabei 🙌 werd euch alle abziehen 😊



„In besonderen Zeiten wird man besonders kreativ: Deshalb lassen wir das Johannes-Busch Haus für unsere Teens virtuell aufleben!

Nämlich per Discord, einer App, die ursprünglich mal für Gamer entwickelt wurde und mehrere Sprachchats auf einem Server bietet.

Hier gibt es zunächst einen Hilfechat per Text, wo euch geholfen wird, falls ihr die App noch nicht kennt und Hilfe braucht.

Und dann gibt es verschiedene Sprachchats, die genau so funktionieren wie unser JoBu:

In der Cafeteria können die Teens sich treffen, quatschen, es darf bunt und laut sein.

Falls sie mal eine alternative Ecke benötigen, können sie sich in den Saal verziehen.

In der Kapelle findet jeder Ruhe, vielleicht ein oder zwei zuhörende Ohren. Man kann über Gott und die Welt reden, geplant sind Zeiten, in denen Martin dort sitzt und ein offenes Ohr für euch hat. Andachten per Videostream sind ebenfalls geplant!

Im Kaminzimmer darf man sich über Filme, Musik und Spiele austauschen und sogar den eigenen Bildschirminhalt streamen.

Ein Ort zum Tuscheln darf natürlich auch nicht fehlen: Auf das Mädchenklo dürfen ausnahmsweise auch Jungs und man kann sich mal zu zweit verdrücken. Aber vorsichtig: ein dritter Zuhörer hat auch noch Platz! Dafür werden die Namen verdeckt – man kann ja sonst auch nicht durch die Kabinentür schauen.

Außerdem gibt es einen Voicechannel für die Telegram-Werwolf-Gruppe - wenn man direkt dabei reden kann, macht das Spiel nämlich noch mehr Spaß!

Wer meint, es fehlt hier noch ein wichtiges Thema, kann dies gerne anbieten. Hierfür gibt es die Kategorie Workshops, in der jeder offene Chats zu anderen Themen anbieten kann.

Sei es gemeinsames Kochen, zusammen nähen oder Workouts fürs Wohnzimmer teilen, jeder darf kreativ werden.

Wichtig bei dem Ganzen: Es geht hier darum, Alltag und Gewohntes wiederzufinden, ganz so wie im CVJM vor Ort.

Man darf auch einem Channel beitreten, sein Mikro stummschalten, nur den anderen zuhören und sich wohlig fühlen. Wer über das Coronavirus reden möchte, darf auch dies gerne tun. Dafür gibt es ebenfalls einen extra Channel. Somit bleibt das Thema aus allen anderen Channels fern! . Per Telegram kann man über verschiedene Bots Spiele spielen. Das allseits geliebte Werwolf, aber auch kleinere Spiele wie Uno oder 6nimmt.“



KONTAKTMÖGLICHKEITEN:

GERRIT DIEKMANN, LEITER DER OFFENEN KINDER UND JUGENDARBEIT IM
CVJM MÜNSTER/ JOHANNES-BUSCH-HAUS: GERRITDIEKMANN@CVJMMUNSTER.DE