

**voja**

# **Issue Digitale OKJA**

**Verband offene Kinder- und Jugendarbeit  
Kanton Bern (voja)**

# Inhalt

1. Thematische Einführung	3
2. Betroffene Politikbereiche	6
3. Potential und Herausforderungen	7
4. Werte / Haltungen / Forderungen	8
5. Relevanz gem. Ziele FKJV	8
6. Leistungen der OKJA	9
7. Konkreter Nutzen	10
8. Good Practice	11
Quellenverzeichnis	13



## Kontakt

Verband offene Kinder- und  
Jugendarbeit Kanton Bern (voja)  
Spitalgasse 28  
3011 Bern

076 830 10 92

[info@voja.ch](mailto:info@voja.ch)

[www.voja.ch](http://www.voja.ch)

## Impressum

Veröffentlicht: April 2023

Version: 1

Dr. Eike Rösch (Radarstation.ch)

## Issues und Issue-Management

Der Verband voja versteht unter «Issue» ein konkretes Thema oder eine Herausforderung, welche/s für die offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) im Kanton Bern bedeutend ist.

Mit dem Aufbau eines Issue-Managements (Themen-Managements) hat der Verband voja ein Instrument geschaffen, welches wichtige Themen aus und rund um die OKJA im Kanton Bern zum Vorschein bringen und die Mitwirkung auf allen Verbandsebenen fördern soll. Weiter sollen Issues die Fachpersonen der OKJA sowie die strategisch Verantwortlichen in den Gemeinden dabei unterstützen, möglichst frühzeitig auf gesellschaftliche Herausforderungen eingehen zu können und rasch beste Lösungen mit Umsetzungsbeispielen aus der Praxis zu finden.

Wichtiger Hinweis: Ein Issue versteht sich in einem stetigen Wandel. Es besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit. Interessierte Personen mit Know-how zum vorliegenden Issue sind eingeladen, sich einzubringen und dabei mitzuwirken, dieses aktuell zu halten.

# Thematische Einführung

In diesem Issue wird zunächst die Bedeutung des «digitalen Wandels» für die offene Kinder- und Jugendarbeit beschrieben und verdeutlicht, wieso der Einsatz von und Umgang mit Medien und Technologien wichtiger Bestandteil der OKJA ist. Ziel ist es, dass Fachpersonen der OKJA sich mit den Veränderungen, welche durch den digitalen Wandel ausgelöst werden, auseinandersetzen und dies bewusst in ihre Arbeit mit Kindern und Jugendlichen einfließen lassen. Darüber hinaus werden konkrete Ansatzpunkte und Handlungsmöglichkeiten sowie Potentiale und Herausforderungen der digitalen offenen Kinder- und Jugendarbeit beschrieben. Zudem werden anhand von guten Praxisbeispielen Möglichkeiten für die Integration von Medien in OKJA-Angebote aufgezeigt. .

## **Digitaler Wandel und offene Kinder- und Jugendarbeit**

Auf Instagram postet die lokale Kinder- und Jugendfachstelle über den Modi\*trëff am Donnerstagabend. Eine andere Fachstelle teilt auf TikTok ein Video über selbstgemachte Fajitas. In der Nachbargemeinde wird in einem Jugendtreff gelötet und gelasert, Jugendliche können im Treff gemeinsam gamen. Einige Jugendarbeiter\*innen sind auch immer wieder bewusst auf Social Media unterwegs, kommunizieren mit Kindern und Jugendlichen. Wieder in einer anderen Kinder- und Jugendfachstelle erstellt eine Redaktion von Jugendlichen Youtube-Videos mit Tipps für die Schnupperlehre oder mit einem Bericht vom letzten «FIFA»-Computerspieltturnier.

Dies sind verschiedene Einblicke in die vielfältige Praxis von OKJA, die aktuell unter dem Begriff «digitale OKJA» gefasst wird. Insgesamt geht es dabei immer um den Einbezug von Medien und Technologien in die pädagogische Praxis (YouthLink Scotland et al. 2019). Oft wird mit solchen Angeboten auf den «digitalen Wandel» reagiert, d.h. auf die Veränderung von Gesellschaft, Wirtschaft und Kultur unter der Anwendung der «digitalen» Kommunikationsmittel, Geräte und Netzwerke. Es ist hilfreich für die fachliche Arbeit, diesen Wandel als Teil eines ständigen Veränderungsprozesses zu sehen, der die Menschheit in ihrer Geschichte begleitet: die «Mediatisierung» (Krotz 2007). «Mediatisierung» beschreibt die ständige Wechselwirkung zwischen Gesellschaft und menschlicher Kommunikation / menschlichen Kommunikationsmitteln, welche kontinuierlich zu gesellschaftlichen Veränderungen führt. So hat bspw. die Erfindung des Buchdrucks gesellschaftliche Veränderungen möglich gemacht – etwa die Wiederentdeckung von Wissenschaften und mittelbar die sog. «Aufklärung». Ähnliches gilt für das Fernsehen, das Internet, Smartphones und SocialMedia.

Der digitale Wandel ist also nicht nur ein technologischer Wandel, wie er als «Digitalisierung» häufig bezeichnet wird, sondern muss auch als kultureller Wandel verstanden werden, mit dem sich gesellschaftliche Praktiken verändern. Stalder (2016: 16f.) bezeichnet dies als «Kultur der Digitalität» – ein neuer Zustand, in dem neue «digitale» Praktiken zum selbstverständlichen Teil des Alltags werden, der nicht mehr von anderen getrennt werden kann. «Digitale» und «analoge» Anteile verschmelzen dabei gleichberechtigt. So unterscheiden Jugendliche nicht mehr zwischen dem Schulhausplatz und dem Whatsapp-Chat als Treffpunkt. Auf diese Weise entstehen neue Realitäten und Möglichkeiten der Begegnung von Menschen, die von Situation zu Situation gegeneinander abgewogen werden (vgl. Brügggen 2022). Als Folge dieser neuen Praktiken verändern sich auch Raumvorstellungen: Heute können an fast jedem Ort jederzeit mehrere (Sozial)Räume gleichzeitig geschaffen werden, in denen gemeinsames Handeln und damit auch Aneignungsprozesse möglich sind. Dieser Aspekt ist insbesondere für die Arbeit im Sozialraum bedeutend.

Die Bezeichnung «digitale OKJA» hat daher, ebenso wie der Begriff «Digitalisierung», eine gewisse Unschärfe. Dies zeigt sich auch in den teils sehr unterschiedlichen oder widersprüchlichen Vorstellungen der Fachpersonen hinsichtlich «digitaler» pädagogischer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Neuere Bezeichnungen, wie bspw. «Jugendarbeit in der Digitalität», «mediatisierte Jugendarbeit» oder «postdigitale Jugendarbeit» sollen dem Rechnung tragen und präziser die verbundenen Vorstellungen vom Verhältnis von Menschen und Medien ausdrücken (vgl. Brügglen / Rösch 2022).

### **Warum macht digitale Jugendarbeit Sinn?**

Die grösste Motivation für digitale Jugendarbeit dürfte der zentrale Bezugspunkt der OKJA, die **Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen**, sein. Als Pionier\*innen für neue gesellschaftliche Realitäten reagieren Kinder und Jugendliche auf gesellschaftliche Entwicklungen besonders schnell. Sie wachsen in ein Leben in der mediatisierten Gesellschaft hinein und bauen in dieser Lebenswelt ihre Beziehungen auf, lernen ein Teil der Gesellschaft zu sein und erfahren, wer sie sein möchten. Diese Entwicklungsaufgaben sind heutzutage eng mit der Nutzung von Medien und digitaler Kommunikation verbunden (vgl. Schmidt / Paus-Hasebrink / Hasebrink 2009). Kinder und Jugendliche «konsumieren» also nicht (nur) am Handy (vgl. Külling et al. 2022), sondern sie lernen, bilden Netzwerke, tauschen sich aus und bilden ihre Identität.

Da die OKJA Kinder und Jugendliche in ihrem Aufwachsen begleitet, ist es wichtig, dass sie eine ähnlich mediatisierte Praxis hat wie das Aufwachsen selbst (Rösch 2019). Deswegen macht es Sinn, entsprechende Angebote zu entwickeln, mit denen Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt erreicht werden. Damit wird die OKJA nicht nur sichtbar, sondern auch Teil der (hybriden) Sozialräume von Kindern und Jugendlichen, die diese selbst kreieren. Hierfür ist digitale offene Kinder- und Jugendarbeit zentral.

Nicht zuletzt geht es bei digitaler Jugendarbeit auch um Medienpädagogik. Die OKJA hat hier ein besonderes Potenzial, weil sie lebensweltlich, näher an den Interessen von Kindern und Jugendlichen und auf der Basis einer guten Beziehung agiert. Dies macht es möglich, mit den Kindern und Jugendlichen auch Themen zu bearbeiten, die besonders sensibel sind, bspw. Pornografie (s. [Issue «Pornografie»](#), Verband voja 2021).

### **Ansatzpunkte und Angebote / Handlungsmöglichkeiten**

Digitale OKJA bewegt sich aktuell von der Pionierphase, in der vieles ausprobiert wurde, in eine Phase der Normalisierung und Professionalisierung, in der an vielen Orten ähnliche Angebote gemacht werden. Daher gibt es noch keine systematisierten Konzepte von möglichen Angeboten in der OKJA. Eine Kategorisierung könnte folgendermassen aussehen – allerdings ist zu bedenken, dass es zwischen allen Ausprägungen fließende Übergänge gibt:

#### **«Online-Streetwork»**

Einzelne Einrichtungen und insbesondere auch Fachpersonen der mobilen Jugendarbeit haben das Konzept der aufsuchenden Arbeit in die Digitalität übertragen (LAG Mobile Jugendarbeit / Streetwork Baden-Württemberg 2019). Schon bei einer intensiven Online-Präsenz von Jugendarbeiter\*innen entstehen schnell Anknüpfungspunkte für Austausch und Begleitung. In Online-Communities unterwegs zu sein und Kontaktmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche zu bieten kann demnach ein expliziter Handlungsansatz sein.

### **Mediatisierte Treffangebote**

Zahlreiche Jugendtreffs haben Medienangebote integriert: Oft gibt es dezidierte Räume, wo Kinder und Jugendliche Videospiele an der Konsole oder am Computer spielen können. Teilweise sind Screens im Treff installiert, auf denen Spiele, Musik, Videos und andere Medien mit anderen geteilt und gemeinsam angeeignet werden können. Vereinzelt werden solche Angebote auch mit «Making»-Angeboten verschränkt, d.h. mit Angeboten digitaler Produktion / digitalen Tüftelns.

Solche Erweiterungen von Treffangeboten bringen digitale Jugendkultur in den Treff, ermöglichen inhaltliche Auseinandersetzungen und Beziehungsarbeit und erreichen auch neue Zielgruppen.

### **Online-Treffs / «Digitale Jugendtreffs»**

Einzelne Einrichtungen und insbesondere auch Fachpersonen der mobilen Jugendarbeit haben das Konzept der aufsuchenden Arbeit in die Digitalität übertragen (LAG Mobile Jugendarbeit / Streetwork Baden-Württemberg 2019). Schon bei einer intensiven Online-Präsenz von Jugendarbeiter\*innen entstehen schnell Anknüpfungspunkte für Austausch und Begleitung. In Online-Communities unterwegs zu sein und Kontaktmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche zu bieten kann demnach ein expliziter Handlungsansatz sein.

### **Medien(pädagogische) Projekte**

Klassische Angebote sind Video-, Foto- oder Webprojekte, in denen eigene Medienprodukte erstellt werden. Dies ermöglicht es, sich intensiv mit einem Thema auseinanderzusetzen (etwa Körper / Geschlecht) und gleichzeitig über Medien zu lernen (wie werden sie produziert, welche Interessen stecken dahinter etc.).

Medienpädagogische Projekte können ein guter Einstieg in digitale OKJA sein, indem sie zunächst von externen Partner\*innen abgedeckt werden.

Einige konkrete Praxisbeispiele der beschriebenen Angebote und Handlungsmöglichkeiten werden in Kapitel 8 («Good Practice») vorgestellt.

Im Zusammenhang mit digitaler OKJA gibt es viele Vorteile, aber auch Stolpersteine, zu denen Fachpersonen eine Haltung entwickeln müssen, bspw. hinsichtlich des Datenschutzes oder der Nachhaltigkeit. Hierauf wird in Kapitel 3 («Potential und Herausforderungen») ausführlicher eingegangen.

# Betroffene Politikbereiche

## **Kinder- und Jugendpolitik**

Mediatisierung (bzw. die Mediatisiertheit der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen) ist ein Querschnittsthema der Kinder- und Jugendpolitik, welches bei Vorhaben immer mitbedacht wird. Diese Vorhaben haben immer auch eine «digitale» Ebene, was oft entsprechende Ausstattung erfordert oder auch zusätzlichen Aufwand, der entsprechende Ressourcen benötigt.

## **Netzpolitik & Jugendschutz**

In der Netzpolitik (Gestaltung und Regulierung von Aspekten von digitalen Technologien und digitaler Kommunikation) wird ein Ausgleich geschaffen zwischen regulatorischen Massnahmen und den Interessen der einzelnen Personen hinsichtlich Kommunikation und Selbstaussdruck. Der Jugendschutz schafft darüber hinaus einen Ausgleich zwischen der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen (in welcher der tägliche Umgang mit Medien dazugehört) und ihrem Schutzbedürfnis.

## **Bildungspolitik**

Die Angebote digitaler Jugendarbeit werden, im Sinne einer Bildungslandschaft, als ergänzender wie auch subsidiärer Beitrag zur Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen verstanden.

## **Kulturpolitik**

Es werden Möglichkeiten geschaffen, digitale Jugendkultur zu fördern und sichtbar zu machen. Die Strukturen entsprechen der Schnelllebigkeit (jugend)kultureller Entwicklungen.

## **Sozialpolitik**

Für benachteiligte Kinder und Jugendliche, welche zu Hause bspw. nicht über einen Computer verfügen, werden durch Angebote der digitalen OKJA auch in der Freizeit Zugänge zu Medien und Technik geschaffen, wodurch Selbstaussdruck, Aneignungs- und andere informelle Lernprozesse möglich sind.

# Potential und Herausforderungen

## Potential

- OKJA kann durch ihre Beziehungsarbeit lebensweltnahe Medienerziehung leisten in einem Bereich, in dem Kinder und Jugendliche sonst mitunter auf sich allein gestellt sind.
- Kinder und Jugendliche haben die Möglichkeit, niedrigschwellig und lebensweltnah Medienkompetenz und auch technische / informatische Kompetenz zu entwickeln. Die OKJA kann dabei Begleitung leisten in einem für sie sehr bedeutsamen Umfeld der Identitätsarbeit.
- Digitale Jugendkultur wird sichtbar und normalisiert. Kinder und Jugendliche, die sich Themen wie «Gaming», «Making» (Angebote digitaler Produktion / digitalen Tüftelns) und «Programmieren» widmen, können in der OKJA Gleichgesinnte kennenlernen, bekommen Sicherheit und Begleitung in ihrer Tätigkeit.
- OKJA kann dazu beitragen, gesellschaftliche Akzeptanz für das Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen zu verbessern und Vorbehalte und Ängste auszuräumen.
- OKJA erhält durch ihre Präsenz im digitalen Lebensraum einen weiteren Zugang zu aktuellen Themen der Kinder und Jugendlichen sowie zu jugendkulturellen Entwicklungen.
- OKJA kann mittels digitaler Präsenz sichtbar werden bei Kindern und Jugendlichen. Sie kann (abhängig vom Angebot) dadurch auch Zugang zu bisher nicht erreichten Jugendlichen finden.

## Herausforderungen

Im Zusammenhang mit digitaler OKJA zeigen sich verschiedene Herausforderungen. Hier sind Fachpersonen mit der Aufgabe konfrontiert, für sich selbst und auch im Team eine professionelle Haltung zu entwickeln. Dies bedingt auch eigene medienpädagogische Kompetenz, innerhalb derer eine professionelle Einstellung zu Medien und der mediatisierten Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen entwickelt wird. Da diese nicht immer Teil der Ausbildung der Fachpersonen war / ist, müssen OKJA-Fachpersonen zunächst medienpädagogische Kompetenzen entwickeln (bspw. durch Weiterbildungen) sowie medienpädagogische Konzepte und Methoden für ihre Fachstellen erarbeiten können. Dies kann mit einem intensiven Arbeitsaufwand verbunden sein.

Eine weitere Herausforderung ist der Spagat zwischen lebensweltorientierter, partizipativer Arbeit und Datenschutz. Lebensweltorientierung besagt, dass sich auch OKJA auf populäre Plattformen von Kindern und Jugendlichen bezieht. Diese sind aber von problematischen Machtstrukturen geprägt, sammeln eine Vielzahl von Daten und genügen meist nicht Partizipationsansprüchen.

Für Jugendarbeiter\*innen kann es zudem herausfordernd sein, einen Mittelweg zwischen Schnelllebigkeit (medialen Entwicklungen hinterherlaufen) und Pragmatismus (fachlich fundierte Wege beschreiten) zu finden.

Ausserdem muss in Angeboten digitale Nachhaltigkeit mitgedacht werden. Dabei geht es vor allem um Umweltaspekte – sowohl in Bezug auf die eigene Arbeit (etwa Auswahl / Beschaffungspolitik von Technik oder Onlineangeboten) wie auch um die eigentlich pädagogische Ebene im Sinne einer Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE).

Nicht zuletzt ist eine wichtige Frage die nach dem Verhältnis von Nähe und Distanz in der pädagogischen Beziehung, die sich auf SocialMedia besonders stellt. Jugendarbeiter\*innen benötigen einen Orientierungsrahmen dafür, welche Kontaktforderungen sie annehmen, welche Beiträge von Kindern und Jugendlichen sie anschauen und / oder kommentieren usw.

# Werte / Haltungen / Forderungen

- OKJA-Fachpersonen betrachten das Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen wertschätzend. Sie gehen davon aus, dass das Medienhandeln für Kinder und Jugendliche immer einen Sinn hat.
- OKJA-Fachpersonen haben sich fachlich mit dem Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen im Zusammenhang mit ihren Entwicklungsaufgaben (Mediensozialisation) auseinandergesetzt und kennen Bedeutung und Bedürfnisse.
- OKJA-Fachpersonen sind sich der grossen Bedeutung ihrer eigenen Vorbildfunktion hinsichtlich des Medienhandelns bewusst.
- OKJA-Fachpersonen sind für Gefahren bei der Nutzung von digitalen Medien von Kindern und Jugendlichen sensibilisiert und bieten Prävention und Unterstützung an.
- Die OKJA macht Angebote, in denen Kinder und Jugendliche sich lustvoll Medien und Technologien aneignen können. Kindern und Jugendlichen wird die Möglichkeit gegeben, gemeinsam mit anderen eigene Themen zu bearbeiten und sich mithilfe von Medien auszudrücken.
- Die OKJA bietet einen Raum, der frei ist von normativen Lernerwartungen und innerhalb dessen die Aneignung von Medien und Technologie aus den subjektiven Interessen und Bedürfnissen heraus möglich ist.
- Neben Lebensweltorientierung (Präsenz auf aktuellen, auch kommerziellen, Plattformen) stärkt die OKJA auch Partizipation, indem sie neben lebensweltlichen Tools und Plattformen auch Commons- / OpenSource-Software und frei verfügbare Inhalte auf ihre Eignung prüft.
- Die OKJA macht das kreative Medienhandeln und technologische Produkte von Kindern und Jugendlichen sichtbar und arbeitet auf ein diesbezüglich wohlwollendes gesellschaftliches Klima hin.

## Relevanz gem. Ziele FKJV

Die **Kinder- und Jugendkultur** wird gefördert, da zum einen digitale Jugendkultur sichtbar gemacht wird, was das Selbstvertrauen der Beteiligten fördert. Zum anderen haben Kinder und Jugendliche somit weitere Ausdrucks-, Reflexions- und Experimentiermöglichkeiten zur Verfügung, die ihre individuelle Entwicklung unterstützen.

Die **Integration** von Kindern und Jugendlichen wird gefördert, weil sie in ihrer Auseinandersetzung mit gesellschaftlichem Wissen und Informationen, die über digitale Plattformen vermittelt werden, begleitet werden. Darüber hinaus werden sie in der Artikulation ihrer Meinungen und in der Beteiligung an Meinungsbildungsprozessen unterstützt.

Die OKJA leistet auch einen Beitrag zur **Prävention**, indem Kinder und Jugendliche in ihrem Medienhandeln begleitet werden und auf der Basis starker Beziehungen auch problematische Aspekte thematisiert und Reflexionsanlässe geschaffen werden.



# Leistungen der OKJA

- In der OKJA arbeiten qualifizierte Fachpersonen, die über eine professionelle Haltung und differenziertes Wissen zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen sowie zu digitaler Jugendkultur verfügen.
- Fachpersonen der OKJA leisten intensive Beziehungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Dies ist eine essenzielle Grundlage, auf der Fachpersonen niederschwellig Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung und Reflexion des eigenen Medienhandelns begleiten können. Auf diese Weise werden Kinder und Jugendliche in ihrer Sozialisation und in ihrem mediatisierten Aneignungsverhalten unterstützt.
- Auch Politik, Eltern und andere Mitglieder der Gemeinde können in verschiedenen Situationen von dem Fachwissen und der offenen Haltung der Fachpersonen profitieren.
- Die OKJA macht Angebote mit Bezug zur digitalen Jugendkultur auf verschiedenen Ebenen. Damit eröffnet sie Kindern und Jugendlichen Aneignungsmöglichkeiten sowie Gelegenheiten, ihre Medienkompetenz innerhalb ihrer eigenen Lebenswelt zu entwickeln:
  - **Partizipative Angebote:** Die OKJA bietet den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, selbst Angebote mit digitalem Charakter zu planen und durchzuführen (bspw. Gamingturnier, Snapchatfilter selbst machen etc.).
  - **Angebot im Zusammenhang mit Treffräumlichkeiten:** Die OKJA verfügt über die Mittel bzw. das Equipment, damit Kinder und Jugendliche in offenen Angeboten auch digitalen Tätigkeiten nachgehen können (bspw. Internetzugang, Laptops, Gaming-Equipment etc.)
  - **Integration digitaler Medien bei Angeboten:** Die Chancen und neuen Wege, welche die Digitalität mit sich bringt, werden angemessen in die Angebote integriert (bspw. Kinder dürfen bei einem Koch- oder Backangebot die Rezepte selber online nachschlagen und / oder die Ergebnisse online teilen).
  - **Beratungsangebote:** Beratungsangebote für Kinder und Jugendliche sollen aufgrund der Niederschwelligkeit sowie Dezentralisierung möglichst auch in digitaler Form verfügbar sein. Dabei wird bevorzugt auf persönliche («analoge») Begegnungen hingearbeitet.
  - **Demokratiebildung und Teilhabe:** Die OKJA bietet Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit über digitale Kanäle an demokratischen (Entscheidungs)Prozessen teilzunehmen, bspw. in Form eines virtuellen Jugendparlaments.
- Fachpersonen sind auf Social Media auf eine für die Kinder und Jugendlichen angemessene Weise präsent und kommunizieren mit ihnen auch über digitale Kanäle. Dies bietet Kindern und Jugendlichen Gelegenheiten der Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienhandeln. Darüber hinaus vernetzen sich Fachpersonen über SocialMedia-Plattformen mit anderen regionalen / interregionalen Institutionen und vermitteln bei Bedarf deren Angebote (bspw. «Sleeper», Notfalltelefon der Pro Juventute etc.).
- Workshops und punktuelle medienpädagogische Angebote ergänzen diese Aktivitäten thematisch.
- Die Institutionen der OKJA stellen ihr Angebot sowie weitere relevante Informationen möglichst übersichtlich und niederschwellig der Öffentlichkeit zur Verfügung (bspw. Website, Instagram, Facebook).

# Konkreter Nutzen

## für Kinder / Jugendliche

- Ihre Medienkompetenz wird gefördert: Vergrößerung des Wissens über Möglichkeiten im Umgang mit Medien sowie Reflexion bzgl. des eigenen Medienhandelns.
- Ihre kreativen Ausdrucksmöglichkeiten werden gestärkt und erweitert.
- Sie erhalten einen niedrighwelligen Zugang zu medialen / technologischen Mitteln für die Erstellung eigener, kreativer Produkte.
- Sie werden während ihrer Sozialisation in einer digitalisierten Gesellschaft durch kompetente Fachpersonen begleitet. Dabei können auch sensible Aspekte des Medienhandelns (z.B. Online-Sucht, Online-Mobbing, Pornografie usw.) angesprochen werden.
- Offenheit: sie können gegenüber OKJA-Fachpersonen stets alle Aspekte des Medienhandelns ansprechen und erfahren einen wertschätzenden Umgang damit.

## für Gemeinden / die Gesellschaft

- Stärkung der Medienkompetenz junger Menschen zur Teilnahme an Demokratie und gesellschaftlichen Debatten.
- Stärkung des kreativen Potenzials junger Menschen sowie ihres technologischen Know-Hows.
- Früherkennung und Prävention von problematischem Verhalten im Umgang mit Medien bei Kindern und Jugendlichen.
- Gewaltprävention

# Good Practice

## Offene Kinder- und Jugendarbeit Niesen

Auf den SocialMedia-Accounts der OKJA Niesen wird über die Angebote der Jugendarbeit informiert, werden Themen angesprochen und sind die Beteiligten sichtbar. Die einzelnen Kanäle sind gut verschränkt. Ausserdem werden über Live-talks auf Instagram Themen von Kindern und Jugendlichen behandelt.

## Offene Kinder- und Jugendarbeit Niesen

Dorfstrasse 20

3714 Frutigen

Tel.: 075 429 46 58

[simeon.gehri@okjaniesen.ch](mailto:simeon.gehri@okjaniesen.ch)

<https://okjaniesen.ch/>

<https://www.instagram.com/okjaniesen/>

## Offene Kinder- und Jugendarbeit Herzogenbuchsee und Region

### Musikstudio

Das Projekt «Musikstudio» bietet Kindern, Jugendlichen sowie jungen Erwachsenen eine Möglichkeit, sich künstlerisch ausleben und verwirklichen zu können. Mit einem schallisolierten Raum, dem notwendigen technischen Equipment und geschulten Jugendarbeitenden wird auch (noch) ungeübten Zielgruppen der Einstieg in Produktion von Beats, Rap etc. ermöglicht. Nebst der reinen Raumnutzung werden auch begleitete Angebote durchgeführt.

### Jugendhuus E-Sport-Team

Aktuell wird ein grösseres E-Sport-Projekt geplant, wozu auch die Gründung eines eigenen E-Sport-Teams gehört. Der Hauptbestandteil des E-Sport-Projekts wird, nebst der Durchführung von Gaming-Veranstaltungen, auch die Möglichkeit auf eine kostenlose «Mitgliedschaft» sein sowie die Veröffentlichung von digitalen Formaten betreffend Gaming (bspw. Podcast, YouTube-Formate). Dies mit der Absicht, gemeinschaftliches Gaming zu fördern, die Jugendlichen regelmässig für die Risiken sowie negativen Seiten von Gaming zu sensibilisieren und aktuellen Trends / Bedürfnissen nachgehen zu können.

## Offene Kinder- und Jugendarbeit Herzogenbuchsee und Region

Drangsalengässli 7

3360 Herzogenbuchsee

Tel: 062 961 95 05 / 078 214 37 31

[janosch.bigler@jugendhuus.ch](mailto:janosch.bigler@jugendhuus.ch)

<https://jugendhuus.ch/angebote/>

## Virtuelles Jugendparlament Zollikofen (VIJUPA)

An dem seit 2003 bestehenden virtuellen Jugendparlament können alle in Zollikofen wohnhaften Jugendlichen ab der 7. Klasse bis zum 18. Altersjahr teilnehmen. Jährlich gibt es eine «Session», die eine Woche dauert und während dem Schulunterricht stattfindet. Abgestimmt wird über Folgendes: 3 Postulate, Projekt 3000 (finanzielle Unterstützung eines Hilfsprojekts) und Mitbestimmung Vergabe «Prix Zolli» (alle zwei Jahre). Diskussionen und Abstimmungen erfolgen online über die Website des Jugendparlaments. Neben dem virtuellen Teil finden pro Session 1-2 Diskussionsforen mit Politiker\*innen statt. Das Projekt wird durch die Gemeinde Zollikofen, die Sekundarstufe I Zollikofen, die Kinder- und Jugendfachstelle Zollikofen sowie die Jugendarbeit der katholischen und reformierten Kirchgemeinde organisiert und personell unterstützt.

### Gemeinde Zollikofen

Präsidiabteilung  
Wahlackerstrasse 25  
3052 Zollikofen  
Tel.: 031 910 91 11  
[info@zollikofen.ch](mailto:info@zollikofen.ch)  
[Homepage VIJUPA](#)  
[Homepage Gemeinde Zollikofen - Soziales](#)

## Radio Summernight

Das Radio Summernight ist ein nicht-kommerzielles Lokalradio / Jugendradio, welches auch einen Podcast betreibt. Radio und Podcast werden von Jugendlichen betrieben und online ausgestrahlt. Mit beispielhaften Themen wie «Jugendwörter 2022, weisst du, was sie bedeuten?» oder «Fast Fashion» werden bewusst jugendnahe Themen im Podcast besprochen.

### Verein Radio Summernight

Gian-Luca Biechler (Geschäftsführer)  
Standort Aarau  
Flösserstrasse 7  
5000 Aarau  
[gianluca.biechler@radiosummernight.ch](mailto:gianluca.biechler@radiosummernight.ch)  
<https://radiosummernight.ch/podcast/>

## Jugendarbeit Fislisbach

Mit einer eigenen Redaktion bearbeiten Jugendliche auf dem YouTube-Kanal der Jugendarbeit Fislisbach eigene Themen und begleiten Angebote der Jugendarbeit. Auch Gamingangebote gehören zu den Projekten der Einrichtung.

### Jugendarbeit Fislisbach

Dorfstrasse 1  
5442 Fislisbach  
Tel.: 056 470 23 70  
[info@jugendarbeit-fislisbach.ch](mailto:info@jugendarbeit-fislisbach.ch)  
<https://www.jufiba.ch/>  
[JA Fislisbach auf YouTube](#)

## Offene Kinder- und Jugendarbeit Widnau

Im Jugendtreff «Stoffel3» in Widnau werden verschiedenste Elemente der digitalen Jugendkultur niedrigschwellig integriert. Wie in anderen Treffs auch, gehört ein Gaming-Ort dazu, ein Screen, um gemeinsam Videos zu schauen oder Onlinequizzes zu spielen. Besonders ist jedoch die Integration eines sog. «Makerspaces», wo Kinder und Jugendliche spielen, tüfteln, programmieren und bauen können – begleitet von Peers.

### Offene Kinder- und Jugendarbeit Widnau

Rütistrasse 23  
9443 Widnau  
Tel.: 079 810 44 03  
[steven.marx@s-d-m.ch](mailto:steven.marx@s-d-m.ch)  
[Homepage](#)

# Quellenverzeichnis

*Brüggen, Niels (2022).* Post-digitale Lebenswelten Jugendlicher und Jugendarbeit. Interview mit Viktoria Flasche. S. 23-31. In merz | Medien + Erziehung, Zeitschrift für Medienpädagogik 66 (3), herausgegeben von K. Demmler. München: kopaed verlagsgmbh.

*Brüggen, Niels und Rösch, Eike (2022).* ((Post-)Digitale) Jugendarbeit ermöglichen. Aktuelle und zukünftige Perspektiven der <digitalen> Jugendarbeit. S. 13–22. In merz | Medien + Erziehung, Zeitschrift für Medienpädagogik 66 (3), herausgegeben von K. Demmler. München: kopaed verlagsgmbh.

*Krotz, Friedrich (2007).* Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

*Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., & Süss, D. (2022).* JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Webdokument. [https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/Bericht\\_JAMES\\_2022\\_de.pdf](https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/Bericht_JAMES_2022_de.pdf) (zuletzt geöffnet am: 30.03.2023).

*LAG Mobile Jugendarbeit / Streetwork Baden-Württemberg e. V. (Hrsg.) (2019).* Digital. Total?! Handreichung zum Umgang mit Social Media in der Mobilien Jugendarbeit. Webdokument. [https://www.lag-mobil.de/wp-content/uploads/2020/01/digital.total\\_handreichung\\_2019\\_online.pdf](https://www.lag-mobil.de/wp-content/uploads/2020/01/digital.total_handreichung_2019_online.pdf) (zuletzt geöffnet am: 30.03.2023).

*Rösch, Eike (2019).* Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld. Impulse für ein theoretisches Konzept. Weinheim: Beltz Juventa.

*Schmidt, J., Paus-Hasebrink, I. und Hasebrink, U. (Hrsg.) (2009).* Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Berlin: Vistas.

*Stalder, Felix (2016).* Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp.

*YouthLink Scotland / Camara Education Limited / Centre for Digital Youth Care/JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis / National Youth Council of Ireland / Verke – The National Digital Youth Work Centre / wienXtra MedienZentrum (2019).* Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit. Webdokument. [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/projekte/digitalisierung\\_jugendarbeit/DAYW\\_training\\_material/Europaeische\\_Leitlinien\\_fuer\\_digitale\\_Jugendarbeit.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/digitalisierung_jugendarbeit/DAYW_training_material/Europaeische_Leitlinien_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf) (zuletzt geöffnet am: 30.03.2023).



**Kanton Bern**  
**Canton de Berne**

---

Der Verband voja wird finanziell von der Gesundheits-, Sozial- und Integrationsdirektion des Kantons Bern (GSI) unterstützt.

Verband offene  
Kinder- und Jugendarbeit  
**Kanton Bern**

**voja**