

Digitalisierung jetzt! – Jugendarbeit und Digitalisierung

Jugendarbeit muss und wird auch zunehmend digitaler, um den Bedürfnissen junger Menschen gerecht zu werden. Wir stellen aber fest, dass auch im Jahr 2021 noch viele Kinder und Jugendliche nicht an (digitalen) Angeboten der Jugendarbeit teilnehmen können, weil ihnen die entsprechenden Voraussetzungen fehlen oder Hürden zur Partizipation zu hoch sind.

Die unterfränkische Jugendarbeit bekräftigt daher ihren Beschluss der Herbstvollversammlung 2019¹ und bekräftigt dies durch folgende Selbstverpflichtungen:

- Medienkompetenzerwerb durch vielfältige Angebote in der außerschulischen Bildungsarbeit vorantreiben (z.B. Workshops, Modellprojekte, Bereitstellung von Informationen in verschiedensten Formaten [Audio, Video, etc.])
- Überprüfung der eigenen bestehenden Angebote auf Aktualität und ggf. nötige zeitgemäße Aufbereitung (z.B. auf Websites durch Reduktion des Inhaltes und Verbesserung der User-Freundlichkeit, Ermöglichung von niedrigschwelligen Angeboten durch entsprechende Tools, etc.)
- Schaffung von virtuellen Räumen zum Austausch von Kindern und Jugendlichen
- Gewährleistung von Schutz im digitalen Raum und entsprechende Aufklärung zu betreiben (z.B. zu den Themen Hate-Speech, Cyber-Mobbing, etc.)

Um diesen eigenen Ansprüchen gerecht werden zu können, benötigt es aber noch einige Voraussetzungen, die geschaffen bzw. weiter konsequent vorangebracht werden müssen.

Wir fordern daher:

- Einen Ausbau der digitalen Infrastruktur auch und v.a. im ländlichen Raum, um digitale Partizipation voranbringen zu können. Ohne entsprechende Internet-Breitband-Lösungen und ausreichende Netzabdeckung ist eine digitale Jugendarbeit nicht für jede:n zugänglich.
- Lernangebote müssen in adäquater Weise bereitgestellt und weiter ausgebaut werden (z. B. Blended Learning, On-Demand, Live-Streaming, etc.).
- (Finanzielle) Hürden zur Beschaffung nötiger Hardware müssen heruntergeschraubt werden (z. B. Nutzung von Schüler:innen-Leihgeräten auch zu Zwecken der Jugendarbeit, niedrigschwellige Finanzierungshilfen z.B. durch Aufnahme digitaler Endgeräte im Bildungs- und Teilhabepaket, etc.)
- Digitale Partizipation von Kindern und Jugendlichen in der Gesellschaft vorantreiben (z. B. durch niedrigschwellige Beteiligungsstrukturen vor Ort, Ausbau von Online-Partizipationsmöglichkeiten, etc.)

¹ <https://www.jugend-unterfranken.de/wp-content/uploads/2019/11/5.2.1-Beschluss-Digitale-Lebenswelten.pdf>