

Mitteilungsvorlage, DS-Nr. 2021/0811

öffentlich

Beratungsfolge	Sitzung am:	Ja	Nein	Enth.
Ausschuss für Kinder, Jugend und Familie (Jugendhilfeausschuss)	02.11.2021			

Betreff: Kurzbericht des Jugendamtes zur digitalen Jugend- und Jugendsozialarbeit in der Stadt Troisdorf;
hier: Antrag der CDU-Fraktion vom 01.06.2021

Mitteilungstext:

Die CDU-Fraktion hat o.g. Antrag gestellt (siehe Anlage).

Die Förderung von Medienkompetenz spielt aktuell in der Jugendarbeit eine große Rolle. Die Einrichtungen halten verschiedene mediale Angebote vor, um das Interesse junger Menschen an der Nutzung von Medien projekt- und/oder alltagsbezogen aufzugreifen und Kompetenzen im Umgang mit Medien zu fördern. Dabei sollen einerseits niedrigschwellige, bedarfsentsprechende Freizeitangebote für Jugendliche geschaffen werden, die aber gleichermaßen auch zur kritischen Auseinandersetzung mit der Verwendung von Medien und von Medienkonsum anregen sollen. Aktuell gibt es folgende Angebote in den Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in Troisdorf:

- Bereich (Online) Games. Hierzu steht die Ausstattung von z.B. Playstation, Nintendo Switch oder von Gaming-PCs zur Verfügung. Die pädagogischen Fachkräfte haben dadurch einen guten Zugang zu den medialen Lebenswelten der Besucher*innen und treten in Austausch über Interessen in digitalen Bereichen.
- Gesprächsrunden mit Besucher*innen zu Themen wie Soziale Medien, Fake-News und Gaming
- Eine Einrichtung bietet zur Förderung der Medienkompetenz ein Medienprojekt gemeinsam mit der „Initiative Schutzraum – Medienkompetenz Internet“ an.
- In den Herbstferien fand in einer anderen Einrichtung eine offene Programmierwerkstatt statt.
- in den Sommerferien haben zwei medienpädagogische Projekte zum Thema Instagram und „Fake-News“ in Kooperation mit dem „jfc Medienzentrum Köln“ und ein Videoworkshop zur kritischen Auseinandersetzung mit YouTube stattgefunden.

Die medienpädagogische Arbeit wird auch in der Zukunft eine Rolle spielen. Geplant sind z.B.:

- VR & AR Workshop: virtuelle Welten grenzenlos sehen und in der realen Welt zusätzliche Informationen erleben
- Medienprojekt: Crashkurs zu Word, Excel, Powerpoint
- Weitere Workshops zum Thema Umgang mit Sozialen Medien mit externen medienpädagogischen Fachstellen
- Kooperationsprojekt mit „Makers Space Bonn“ zum Thema Programmieren und Robotik
- Ausstattung und Gestaltung von Medienräumen, z.B. mit großer Leinwand, bunter Hintergrundbeleuchtung oder Accessoires aus den Geschichten der Film- und Videospielreihen
- Anschaffung von Technik für ein digitales Selbstlern- und Hausaufgabenzentrum.
- Anschaffung von Tablets, die für unterschiedliche digitale Aktivitäten genutzt werden können, u.a. auch in der Hausaufgabenbetreuung.

Während der Pandemie haben in den Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit insbesondere im Jahr 2020 diverse digitale Angebote stattgefunden. Durch soziale Medien und Plattformen, wie beispielsweise „Discord“ oder „Instagram“, konnte der Kontakt zu Teilen der Besucher*innen aufrechterhalten werden. Digitale bzw. Online- Angebote reichten von Kochkursen über das gemeinsame Spielen von Online-Games bis hin zur Hausaufgabenbetreuung oder einem offenen, digitalen Treff.

Die Evaluation der Angebote hat allerdings ergeben, dass diese - bis auf Ausnahmen - nicht gut angenommen wurden. Nachfragen bei den Kindern und Jugendlichen ergaben, dass sie ihre Freizeit nicht auch noch online verbringen möchten. Das Bedürfnis nach persönlicher Kontakt –bzw. Beziehungsgestaltung, nach gemeinsamen Austausch und Spiel mit anderen Kindern und Jugendlichen sowie den pädagogischen Fachkräften war bei den jungen Menschen im Jahr 2020 und insbesondere unter Corona-Bedingungen sehr groß - dies gilt aber auch ganz generell für die Angebote der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.

Nicht zuletzt werden sich die Einrichtungen auch künftig z.B. via Facebook und Instagram präsentieren und darüber ansprechbar sein.

In Vertretung

Tanja Gaspers

Erste Beigeordnete