JAdigital.
Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe konzeptionell gestalten

ism

Dokumentation des Online-Fachgespräches „Digitale Kinder- und Jugendbeteiligung“ am 24.01.2023, 15.30 – 18.30 Uhr

Im Januar 2023 veranstaltete das Institut für Sozialpädagogische Forschung Mainz gGmbH (ism) im Rahmen des vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) geförderten Projekts „JAdigital. Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe konzeptionell gestalten“ ein Online-Fachgespräch zum Thema „Digitale Kinder- und Jugendbeteiligung“. An diesem Online-Fachgespräch nahmen rund 40 Personen aus verschiedenen Bundesländern teil. Neben Projektmitarbeiter*innen des ism, des DIJuF und der Stiftung Universität Hildesheim setzte sich die Teilnehmer*innenschaft aus Fach- und Leitungskräften aus Ministerien, Jugendämtern und weiteren Institutionen zusammen.

Zunächst ging Dr. Anna Grebe, in einem Impulsvortrag der Frage nach, inwieweit es um die Digitalisierung der Jugendbeteiligung oder um die Beteiligung der Jugend an der Digitalisierung geht. Ein Handout zum Beitrag von Frau Grebe finden Sie hier.

Im Anschluss daran zeigten Julia Behr, Tina Drechsel und Julian Erdmann von JFF – Institut für Medienpädagogik auf, wie digitale Kinder- und Jugendbeteiligung neue Chancen für bisher unterrepräsentierte Gruppen eröffnen kann.

Schließlich berichtete Susan Klement von der Stadt Taunusstein, welche Erfahrungen sie mit digitaler Kinder- und Jugendbeteiligung im Rahmen ihrer Tätigkeit bei der Stadtjugendpflege gewinnen konnte.

Im Anschluss an diese Inputs stellte **Gregor Dehmel, Politik zum Anfassen e.V**., kurz das im Verlauf der Veranstaltung öfter erwähnte Tool **PLACEm** vor.

PLACEm ist eine niedrigschwellige und datenschutzkonforme Smartphone-App, mit der man Menschen ganz einfach informieren und beteiligen kann. Man kann sie allein nutzen oder weitergehende Beteiligungsverfahren ergänzen und erweitern. Als ein

“Place” wird der jeweilige Ort der Beteiligung bezeichnet. So können zum Beispiel der Place „Stadt Herford” oder auch der Place “Kreiszeltlager der JF Celle” entstehen. PLACEm ermöglicht die Weitergabe von Informationen und das Erstellen von vielseitig gestaltbaren Umfragen oder Quizfragen. Die Mitrede-App kann von Kommunen, Schulen, Vereinen und anderen Organisationen, wie zum Beispiel von Sportvereinen, Jugendtreffs oder der Freiwilligen Feuerwehr, genutzt werden.

https://www.placem.de

Im Rahmen der Diskussion wurden folgende Aspekte herausgearbeitet:

- Digitale Tools dürfen nicht zum Ersatz für analoge Beteiligungsformen werden.
- Alle sind auf der Suche nach einem skalierten Format der Beteiligung, das man immer anwenden kann, aber: Jugendliche sind sehr unterschiedlich und das ist zu beachten.
- Auch digitale Beteiligungsformen bedürfen einer personellen Anleitung und Begleitung, sodass eine ansprechende digitale Kinder- und Jugendbeteiligung personell gut ausgestattet sein muss.
- Generell bräuchten wir strukturelle Änderungen auf den Ebenen aller Gebietskörperschaften, damit eine lebensnahe Beteiligung von Kindern und Jugendlichen flächendeckend umgesetzt werden könne. In diesem Zusammenhang könnten verstärkte Kooperationen zwischen jungen Menschen und Verwaltungen hilfreich sein. Zu beachten dabei sei allerdings, dass sich davon alle Verwaltungsressorts angesprochen fühlen müssten und nicht nur Jugendämter.
- Jugendliche müssten bestimmen können, zu welchem Thema Beteiligung stattfinden solle. Das Ergebnis müsse dann auch Konsequenzen haben, denn es dürfe keine Alibi-Beteiligung stattfinden. Jugendliche hätten ein feines Gespür dafür, ob sie ernst genommen werden oder nicht. Das bedeute auch, dass finanzielle Ressourcen zur Verfügung stehen müssten. Digital oder „analog“ sei eine zweitrangige Frage.
- Es gäbe viele Beteiligungsprojekte, bei denen digitale Tools allerdings nur selten eingesetzt würden.

- Wichtig sei, digitale Tools ausprobieren zu können und eine Offenheit für sie zu entwickeln. Deshalb müsse man auch den Mut haben, scheitern zu können, den Verwaltungen aber vermissen ließen.
- Fachkräfte müssten dauerhaft auf dem neuesten Stand der technischen Entwicklungen sein, besonders gelte das auch für datenschutzrechtliche Regelungen. Das bedeute ständige Weiterqualifizierungen.
- Ein Ansatz, um auch junge Menschen in prekären Lebenssituationen erreichen zu können, sei, im Sozialraum zu wirken.
- Es fehle ein Austausch zwischen Kommunen, Institutionen und Verbänden, die bereits Erfahrungen mit (digitaler) Kinder- und Jugendbeteiligung haben, und jenen Anbietern, die sich auf Ausschreibungen bewerben. In diesem Zusammenhang sei es wichtig, dass nicht nur wenige Träger in Erscheinung träten bzw. promotet würden, sondern dass auch kleinere Träger von Kinder- und Jugendbeteiligung eine Chance bekämen, sich stärker zu präsentieren und zu profilieren.

Als offene Fragen blieben:

- Wie kommt man an Kinder und Jugendliche vor Ort, wenn es um bundesweite Fragestellungen geht?
- Wie erreicht man Jugendliche, die nicht aus Mittelschichtsmilieus stammen, sondern in sozial prekären Verhältnissen leben?
- Wie können wir neue Barrieren (z.B. Vorhandensein digitaler Infrastruktur) für eine digitale Beteiligung von Kindern und Jugendlichen verhindern?

Vorläufiges Fazit:

- Politik muss mitgenommen werden, Beteiligung als Bereicherung anzusehen und nicht als Störfaktor. Es braucht insgesamt mehr Beteiligung und eine neue Rolle von Politik, der Kommunen und der Bürger*innen. Dann muss man nicht gesondert über Jugendbeteiligung reden, vielmehr werde diese wie jede andere Beteiligung auch zum Standard.

- Jugendliche müssen sich ernst genommen fühlen, ihre Beteiligung muss transparent zu sichtbaren Konsequenzen führen. Zweitrangig ist, ob analoge oder digitale Beteiligungsformen oder eine Mischung aus beiden. Scheitert ein digitales Beteiligungsformat, dann ist mit großer Sicherheit davon auszugehen, dass dieses wegen des Ansatzes/der Haltung misslungen ist und nicht wegen eines eingesetzten Tools.

Linkhinweis Arbeitsstelle eigenständige Jugendpolitik: https://www.jugendgerecht.de/materialien/