





## Den neien Dossier de l'animateur 01 "Animateur ginn, Animateur sinn" ass do!

Fir en ze kréien,  
kënnt Dir eng Mail op  
folgend Adress maachen  
[inscription@snj.lu](mailto:inscription@snj.lu)

## Mir siche Freelance

fir den Encadrement vun Aktivitéiten fir  
Schouklasse a Jugendgruppen  
an eise Jugendzentren.



## Mir bidde :

- spezifesch Formatiounen
- fair Indemnitéiten
- flexibel Aarbechtszäiten



JUGENDZENTER  
MÄRENDALL

TEAMBUILDING-PARK  
HEICHSEELGAART  
TANDEM-MTB  
BOUSCHEISSEN

WILD COOKING  
WILD BACKING

DE KULTURELLE RUCKSAK

FILMEN A MONTAGE  
FOTO ATELIER  
BILDMANIPULATIOUN  
NORIICHTESENDUNG



BASE NAUTIQUE  
LËLZ

BIERGVELO  
SEEGELEN - KAYAK  
STAND UP PADDLE  
BIG SUP - KANU  
KLAMMEN AN DER HAL



JUGENDZENTER  
HUELME

BËSCH  
WAASSER  
BAUERENHAFF



Méi Informatiounen an d'Umeldung

fënns du ënnert:

[marienthal.snj.lu](http://marienthal.snj.lu)

[basenautique.lu](http://basenautique.lu)

[hollenfels.snj.lu](http://hollenfels.snj.lu)



# SOMMAIRE



## JUGENDAARBECHT AM WANDEL

Wat huet sech geännert ? .....	04
Digitale Jugendarbeit in der Praxis - eine Definition .....	06

## ANSÄTZE UND MÖGLICHKEITEN

Neue Medien neu entdecken .....	08
Jugendtreff auf Youtube .....	09

## SOCIAL MEDIA MARKETING

D'Potential richtig nutzen .....	10
----------------------------------	----

## SYMPOSIUM FIR SPILLPÄDAGOGIK

Den Ëmgang mat de Medien .....	12
Gaming-Kultur .....	14

## AGENDA

Upcoming events .....	16
-----------------------	----

## DIGITALE JUGENDARBEIT IN LUXEMBURG

Ein Reisebericht .....	18
------------------------	----

## A FINNISH PERSPECTIVE

Policy, practice and real life .....	26
--------------------------------------	----

### IMPRESSUM

YOUTHMAG - Le magazine pour le secteur de la jeunesse

#### Coordonnées:

SNJ – Division « Formations et Soutien aux Projets Pédagogiques »  
Forum Geesseknäppchen  
40, bd Pierre Dupong • L – 1430 Luxembourg  
T. 247 86400 • E. info@youth.lu

**Rédaction:** Division « Formations et Soutien aux Projets Pédagogiques », les associations du secteur de la jeunesse, avec le soutien rédactionnel de Jeanne Adam, Anouk Kopriwa, Debbie Plein, Oliver Stanislawski, Neon Marketing Technology et Juha Kiviniemi

**Vos suggestions à:**  
mag@youth.lu

**Mise en page:**  
Graphisterie Générale / Kehlen

**Crédits photos:** Jeanne Adam, Oliver Stanislawski, Neon Marketing Technologies, BEE SECURE, projets du secteur, Juha Kiviniemi et tous les autres qui ont éventuellement été oubliés.

**Papier:** FSC sources mixtes

**Impression:** Reka

**Tirage:** 1 000 exemplaires

**ISSN:** 2535-9029

**Edition automne/hiver 2019**

Auszich aus engem Gespréich mam Martijn de Munnik  
(Jugendhaus Woltz), Daniel Strecker (Jugendtreff Norden),  
Harpa Rún Tordardóttir (Nordstadjugend).

## Wat huet sech geännert?

Wann dir drun zréckdenkt, wéi der ugefaangen hutt, an dat mat haut vergläicht, wat ass do fir iech déi gréisste Verännerung an der Jugendarbecht?

**H**arpa: Fir mech ass déi gréisste Verännerung, dat d'Jugendhaus net méi deen Treffpunkt ass, deen et virdru war – duerch déi digital Medien. Si mussen net méi an d'Jugendhaus kommen, fir auszemaachen, wat se mëtten wëllen ënnerhuelen. Si treffen sech am Fortnite oder op ähnleche Plattformen an esou geet vill vun der interaktiver Kommunikatioun verluer. Dat ass och eng vun de gréissten Erausforderungen fir eis bei der Nordstadjugend momentan.

**Martijn:** Mir hu bei eis dat nämmleche Phenomen. Par rapport zu viru 15 Joer hu mer manner Jugendlecher, net am grouse Ganzen, mee manner déi einfach nëmme kommen fir en Treff ze hunn. Si kommen net fir ze chillen, mee well se wëllen am Jugendhaus aktiv e Projet oder eng Aktivitéit weiderdreiwen, wéinst der Ressource Jugendhaus – den Educateuren, an deem wat d'Struktur un sech hinne bitt. Fréier war et méi de Raum un sech. Déi inhaltlech Aarbecht vum Jugendhaus ass méi unerkannt, déi Jonk kréie souwuel vum Lycée wéi och doheem vermëttelt „Ma da géi an d'Jugendhaus, wann s de wëlls sou e Projet maachen“. Fréier hat d'Jugendhaus éischter méi e schlechte Ruff: do kiffen se an sou weider. Lo ass dat net méi wouer.

**Harpa:** D'Leit an den Haiser sinn och vill besser ausgebilt. D'Formatioun ass besser ginn, de Jugendarbechter u sech ass elo mol unerkannt. Fréier gouf et guer keng Ausbildung fir Jugendarbechter, dat gëtt et haut och nach net direkt, mee all déi Formatiounen, déi am Nachhinein ugebuede ginn, si ganz gezielt. Ech fannen et huet och vill geännert zanter mer net méi Familljeministère sinn, mee Educatiounsmistère, do si vill Dieren opgaangen.

**Martijn:** Et ass am Fong sou, dat d'Lycéeën probéieren, ëmmer méi nonformell ze sinn, a mir ginn zanter 15 Joer ëm méi formal. Mir gehéieren elo zum Educatiounsmistère, mir halen eis un de Bildungsrahmenplan, woubäi mir viles dovu virdru souwisou gemaach hunn.

**Daniel:** En anere Punkt ass, datt et immens vill Informatiounen ginn, dass déi Jonk keng Chance hunn se ze veraarbechten, dat kréie mir mol oft net hin. Mat der Zäit si vill Angeboter och méi einfach accessibel ginn, wéi zum Beispill Museksconcerten, wou een net méi onbedéngt e Jugendhaus brauch, fir dohinner ze fueren.

**Harpa:** Et gëtt souvill Angeboter, dat et déi Jonk erëm veronséichert, an eis och heiansdo vläicht als Personal.

**Martijn:** Dat ass tatsächlech eng Erausforderung déi sech verännert huet. Viru 15 Joer war et schonn en Técke méi einfach, mat den Aktivitéite fir de Jonken attraktiv ze sinn. Eppes wat een och muss soen, ass, datt den Duerchschnittsalter immens gefall ass, zumindest hei am Norden, an enger ländlecher Géigend. Duerch d'Zesummenaarbecht mat de Maison relais gëtt d'Jugendhaus relativ gutt erkläert a promovéiert, dat heescht wann se mat 12 Joer aus der Maison relais eraus sinn, kommen se automatesch éischter an d'Jugendhaus. Wat da mat sech bréngt, dat déi méi al vläicht manner kommen.

**Daniel:** Hei am Norden ass fir mech d'Jugendhaus fir déi 12 bis 15-Järeg immens wichteg, et gëtt fir si no der Maison Relais net sou vill Offer. D'Club des jeunes sinn am Prinzip ab 16. Dofir sinn d'Jugendhaiser eng interessant Alternativ fir iwwer de Volet vun der Animatioun eng Relatioun mat deem Zilpublikum opzebauen an doriwwer eraus déi Jonk ze stärke fir spéider. D' Erausforderung, déi dat mat sech bréngt, ass, dat si dann aus enger fester Struktur kommen a gewinnt sinn dat een hinnen e Programm offréiert.

### WAT ASS DE ROUDE FUEDEM AN DER JUGENDAARBECHT?

**Harpa:** Mir als Jugendarbechter gi schonn ëmmer dovun aus, dat de Jonke kompetent ass. Am Jugendhaus kann e Jonken einfach Feeler maachen a gëtt trotzdeem akzeptéiert, well d'Jugendhaus net seet „Du kanns dat net“. Mir ginn am Fong ëmmer dervun aus, „Du kanns dat NACH net, mee mir kënnen awer eppes maachen, fir datt s de et léiers“.





**Daniel:** Jo, et ass eng Grondreegel, dass du de Jonken sou hëls an akzeptéiers, wéi en ass. Du schaffs mat senge Stärkten a baus dorobber op.

**Harpa:** D'Jugendhaus ass och wéi eng Famill. An all Jugendbericht kënnt eraus, datt déi Jonk, déi net sou richtig weiderkommen, kee gudde familiären Hannergrond hunn. Et ass ëmmer dee selwechte Punkt, an dat bleift eng grouss Roll vun eis, d'Bezéiungsaarbecht.

**Martijn:** Et kënnt och nach ëmmer op den eenzele Jugendaarbechter un. Et ass dän Interessensfeld an deng Motivatioun, déi mécht dat eppes funktionéiert oder net. Wa Fussball net dän Truc ass, an déi Mataarbechter seet, du organiséiers elo de nächste Fussballturnéier, dat gött näischt.

**Harpa:** Du muss als Jugendaarbechter ëmmer wëssen, wéini deng Grenz erreecht ass. Mir sinn d'Mëtt an engem Netzwierk, an eis Roll ass fir déi ganz Panoplie vu Servicier ronderëm ze kennen an de Jonken ze orientéieren oder dohin ze begleeden. Kooperatioun ass schonn ëmmer fir eis e wichtege Punkt gewiescht.

#### WAT HUET D'DIGITALISÉIERUNG VERÄNNERT?

**Harpa:** Du mengs, si wiere méi erreechbar, si hu WhatsApp an alles, a mir hunn dat alles och, mee am Fong ass et de Géigendeel. Heiansdo kriss de guer näischt erëm, well et kann ee jo méi spët äntweren oder du kriss een Thumbsup.

#### DE MARTIJN DE MUNNIK...

...schafft zanter 17 Joer am Jugendhaus Woltz. Ier hien do ugefaangen huet, hat hie mat Jugendaarbecht am Fong net vill um Hutt, mee elo ass hien iwwerzeegt: "Ech hunn de coolsten Job vun der Welt."

#### D'HARPA RÚN TORDARDOTTIR...

...schafft zanter 10 Joer am Jugendberäich an ass elo zoustänneg fir déi regional Koordinatioun bei der Nordstadjugend. Éischt Erfarunge mat Jonken huet hatt als Skilehrerin an Éisträich gemaach. Wat him besonnesch gutt a sengem Job gefällt, ass d'Ofwiesslung: "Du bass wéi e Schwäizer Messer, du muss alles kënnen."

#### DEN DANIEL STRECKER...

...schafft zanter 5 Joer am Jugendberäich an ass Chargé vun de Jugendhaiser vum Jugendtreff Norden. Seng Carrière huet beim Militär ugefaangen, mee dunh huet et hien an de soziale Beräich gezunn, fir d'éischt an d'Maison relais an dunh an d'Jugendhaus: "Wat fir mech interessant ass, ass fir engem aneren eppes, wat s de kanns oder weess ze vermëttelen, dat deen duerno kann notzen."

WAS GENAU SOLL „DIGITALE JUGENDARBEIT“  
EIGENTLICH SEIN?

# Digitale Jugendarbeit in der Praxis

Das Wesentliche vorweg: Das Rad wird nicht neu erfunden. Jugendarbeit bleibt auch im Zeitalter des digitalen Wandels Jugendarbeit - also Arbeit für, mit und am Menschen.



Doch für alle Menschen spielt der digitale Wandel eine zunehmend große Rolle. So sind digitale Medien aus der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und auch Erwachsenen nicht mehr wegzudenken. Kommunikation, Beziehungen, Identitätsfindung, Zerstreuung, (aktive) Teilhabe an der Gesellschaft und vieles mehr – die klassischen Themen der Jugendarbeit spielen sich für Jugendliche ganz selbstverständlich eben auch online ab. Digitale Lebenswelten und traditionelle Lebenswelt sind bei Jugendlichen verschmolzen.

Heutige Jugendarbeit muss also diese Entwicklungen wahrnehmen und aufgreifen – und genau darauf will der Begriff „digitale Jugendarbeit“ hinaus. Dieser Begriff mag dabei schnell die Vorstellung erwecken, dass eine solche Form der Jugendarbeit nur noch ausschließlich mit Computer, Smartphone und Internet möglich sei. Vielleicht weckt er bei manchen sogar die Befürchtung, dass bewährte, „traditionelle“ Formen und Methoden der Jugendarbeit dadurch gänzlich abgelöst werden sollen, und es keinen direkten, zwischenmenschlichen Kontakt mehr gibt. Doch nein, das ist damit nun wirklich nicht gemeint.

Was aber dann? Kurz gesagt kann man sagen:

**Digitale Jugendarbeit ist Jugendarbeit, welche auch die digitalen Lebenswelten der Jugendlichen aufgreift.**

Oder noch besser:

**Digitale Jugendarbeit ist Jugendarbeit, welche die gesamte Lebenswelt der Jugendlichen aufgreift. Also auch die digitale.**

Eine Arbeitsdefinition einer von der EU-Kommission benannten Expertengruppe beschreibt es etwas ausführlicher:

**Martijn:** Et mierkt een och dat et vu Jugendhaus zu Jugendhaus verschidden ass, déi eng funktionéieren iwwer Facebookmessenger, déi aner einfach iwwer d'Facebooksäit, an da Whatsapp, Snapchat...Et hänkt vum Jugendaarbechter of, wat säi perséinleche Faibel ass, wat e kann a wou en sech sécher fillt. Mir hunn och zum Beispill digital Umeldeformularen, mee de Link dofir kënnst an de Messenger.

**Daniel:** D'Informationsverbreedung am Virfeld vun Aktivitéiten geschitt bei eis zu Ëlwen iwwer Snapchat an zu Klierf an zu Housen iwwer Whatsapp. Dat sinn zwou verschidden Alterskategorien, verschidde Lycéeën, déi eng notze méi dat eent, déi aner dat anert. Am Jugendtreff Norden hunn d'Jugendaarbechter a Jugendaarbechterinnen sech déi néideg Kompetenzen ugëeegent, fir mat de Jonken iwwer digital Medien ze kommunizéieren. Ech denken do muss een sech och ëmmer bëssen upassen.

**Martijn:** Och inhaltlech spillen déi digital Medie elo bei de Projeten eng Roll. E Filmprojet oder Ähnlech gouf et och scho fréier, mee elo hunn d'Filmer oder Trailerer awer scho semi-profi Charakter. Dat kënnst da erëm zrëck op de Jugendaarbechter, dee muss jo mam Jonke lafen. Du muss dech ëmmer updaten.

## WÉI GESITT DIR D'ZUKUNFT VUN DER JUGENDAARBECHT?

**Harpa:** Déi Punkten, déi et schonn ëmmer gouf, déi wäerten och bleiwen: d'Relatiounsarbecht, de Familjenersatz. Et sinn ëmmer méi Jonker, wou d'Elteren net doheem sinn, wou kee fir si do ass.

**Daniel:** Ech fannen et net einfach fir gutt a motivéiert Leit ze fannen. Zum enge wéinst der grousser Flexibilitéit, déi gefrot ass, fir de Jonke gerecht ze ginn an zum anere wéinst den Öffnungszäiten, well mer vun Dënschdes bis Samschdes schaffen. Dat ass a bleift fir mech en Challenge. E weideren Challenge gëtt et, fir net ze vill formal ze ginn. Ech fannen et mega wichteg, deen oppenen a fräiwëllege Charakter ze erhalen. De Jonke soll an d'Jugendhaus kommen, well e Bock drop huet, net well e muss. Et ass wichteg, datt mir och weiderhi relativ grouss Fräiheete behalen, datt s de de Genre vun denger Aarbecht kanns selwer definéieren, op Grond vun deem, wat deng Jonk brauchen.

**Martijn:** Dat huet sech awer och eréischt erginn. De Ministère huet do ganz vill ëmgeduecht. Soss hues de missen eng Lëscht vu Projeten eraginn, fir Suen ze kréien. Mir verstinn dat aner Instanzen Argumenter brauche fir déi Suen ze fräizeginn, mee wann s du wëlls dat et Friichten dréit, da muss du kënne relativ flexibel agéieren op eng Demande vun engem Jonken an dee seet dir net am September wat en am Mee wëll maachen. ...

Merci fir d'Gespräch.





*„Digitale Jugendarbeit bedeutet, digitale Medien und Technologien in der Jugendarbeit proaktiv zu nutzen oder zumindest zu thematisieren. Digitale Jugendarbeit ist keine Jugendarbeitsmethode - sondern kann in jeder Art der Jugendarbeit einbezogen werden (offene Jugendarbeit, Jugendinformation und -beratung, Jugendhäuser, freie Jugendarbeit usw.). Sie verfolgt dieselben Ziele wie die Jugendarbeit im Allgemeinen, und der Einsatz digitaler Medien und Technologien in der Jugendarbeit sollte diese Ziele stets unterstützen. Digitale Jugendarbeit kann sowohl persönlich, also „face-to-face“, als auch in Online-Umgebungen stattfinden - oder in einer Mischung aus beidem. Digitale Medien und Technologien können entweder ein Werkzeug, eine Aktivität oder ein Inhalt der Jugendarbeit sein.“*

Für Erzieher bzw. Jugendarbeiter ist dabei besonders **die Frage nach dem „Wie?“** interessant – drei Arten werden hier genannt:

**ALS WERKZEUG/ARBEITSINSTRUMENT:** Das kann beispielsweise eine Webseite oder ein Instagram Account des Jugendhauses sein, Online-Beratung, der Chat mit Jugendlichen und/oder Kollegen oder sogar die „klassische“ E-Mail;

**ALS AKTIVITÄT:** Medienpädagogische Projekte, Spiele, GPS Rallyes, Besuch von Makerspaces, etc.

**ALS INHALT:** Reflexion von Medien/bestimmten Apps; Das eigene Online-Verhalten reflektieren, wie bspw. Selbstdarstellungen; Informationsquellen/Youtuber kritisch beurteilen und diskutieren, etc.

Sicherlich werden so einige Jugendarbeiter/Innen feststellen, dass sie bereits digitale Jugendarbeit in dem ein oder anderen Sinne betreiben. Tip Top! Doch wie weit soll/kann/müsste der einzelne Jugendarbeiter eigentlich gehen?

Welche Ansätze und Praktiken gibt es eigentlich bereits in Luxemburg? Wie genau kann/sollte die Rolle des (digitalen) Jugendarbeiters aussehen? Welche (neuen) Bedürfnisse können festgestellt werden? Auf diese Fragen werden wir versuchen in nächster Zukunft eine Antwort zu finden.

Sicher ist, dass das Rad nicht neu erfunden werden wird – wir sollten jedoch dafür sorgen, dass es sich weiterdreht.

**ARTIKEL VERFASST VON:**  
Debora Plein - BEE SECURE

## Events zum Thema:

**5. DEZEMBER 2019**



**5. nationale Symposium für Jugendaarbechter – Marienthal „Jugendaarbecht am Zäitalter vun der Digitaliséierung“**

Alle Jugendarbeiter sind zur Teilnahme aufgerufen und ihre Ideen sowie Fragen einzubringen.

**Infos: kim.schortgen @snj.lu**

**14. – 17. JANUAR 2020**



**Konferenz „Youth work in the digital era“**

Eine Chance sich mit Jugendarbeitern und anderen Experten aus ganz Europa zu Praxis-Erfahrungen, Fragen und Ideen rund um die Jugendarbeit im digitalen Wandel auszutauschen. Dort werden u.a. auch viele spannende Aktivitäten und Praktiken vorgestellt, die sicherlich für die eigene Berufspraxis inspirieren können.

**Infos: tania.matias@snj.lu**

# Neue Medien neu entdecken

Bereits zum dritten Mal haben Jugendliche im Rahmen einer Medien-Rad-Tour die luxemburgisch-deutsche Grenze erkundet. Über das Projekt und den Einsatz von digitalen Medien sprachen wir mit Ralf Ollinger, Projektleiter bei EVEA.

**A**uf einer Storymap kann man den Weg der 47 Teilnehmenden im Alter von 13 bis 17 Jahren während der Media on Tour Woche nachverfolgen. Von Ouren in Belgien sind sie entlang der Grenze südwärts bis nach Schengen geradelt. Ihre Eindrücke von der Fahrt haben sie auf Bild, Video und Ton festgehalten und lassen außenstehende mit Hilfe der Storymap an ihren Erlebnissen teilhaben.

„Wir haben uns überlegt wie man Grenzen sichtbar machen kann“, erklärt Ralf Ollinger die Entscheidung für ein Medienprojekt, „außerdem wollten wir die Jugendlichen in die Natur locken, damit sie dort neue Erfahrungen mit mobilen Medien machen können“. Seit 65 Jahren bietet die Europäische Vereinigung für Eifel und Ardennen (EVEA) grenzüberschreitende Freizeitaktivitäten an; für Media On Tour hat sie sich medienkompetente Verstärkung vom Institut für Medien und Pädagogik Rheinland-Pfalz geholt.

Mit der Unterstützung einer Medienpädagogin machen sich die Jugendlichen erst einmal mit den unterschiedlichen Medien – Smartphones, Tablets, GoPros – und deren Möglichkeiten vertraut, bevor sie in kleineren Mediengruppen ein Projekt entwickeln, das sie an den darauffolgenden Tagen umsetzen. Während der Tour halten sie besondere Momente auf den gewählten Medien fest, interviewen Außenstehende zu dem Leitthema „Come to the limits“. Am Ende der Tour wird das Material zu Clips und Inhalten für die Storymap verarbeitet. Auch eine Zeitung und eine Radiosendung, die auf RadioAra ausgestrahlt wird, gehören zu den Ergebnissen.

Die Verbindung von sportlichen und medialen Komponenten hat sich als Erfolg erwiesen: „Manche Teilnehmende melden sich eher wegen der Fahrradtour an, andere eher wegen der Medien, da findet ein interessanter Austausch



statt“, so Ollinger. Neben der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema Grenzen, steht der bewusste Umgang mit Medien im Vordergrund. Einerseits entwickeln die Jugendlichen technische Fähigkeiten in Hinsicht auf Licht- und Tonqualität oder auch Interviewvorbereitung. Andererseits erhalten sie Informationen zu Bild- und Urheberrechten oder zu Funktionen wie Location-Sharing und deren Konsequenzen.

Nicht nur für die Förderung von Medienkompetenz bei Jugendfreizeiten, auch für die Organisationsentwicklung spielen digitale Medien eine wichtige Rolle. Facebook-Gruppen und Online-Workspaces vereinfachen den Kontakt mit dem Pool von etwa 150 JugendleiterInnen, die für EVEA im Einsatz sind. „Wir haben keinen Standort, wo wir regelmäßig mit jungen Leuten in Kontakt kommen wie ein Jugendhaus. Digitale Medien erlauben es uns die Animatoren mehr in die Projektentwicklung zu involvieren“, erläutert Ollinger die Bedeutung digitaler Medien für seine Organisation.





# Jugendtreff auf Youtube



Neun selbstproduzierte Videos haben die Jugendlichen im Rahmen des Youtube-Channel-Projekts bereits online gestellt. Pol Godinho, Leiter des Hesper Jugendtreff, erzählt wie es dazu kam und wie es mit dem Projekt weitergehen soll.

**A**uslöser für die Entwicklung des Projekts war der Smartphone- und Youtube-Konsum der Jugendlichen im Haus. Das Team entschied, die Popularität der Plattform für ein pädagogisches Projekt zu nutzen. Indem sie sich mit der Produktion von Inhalten für die Onlineplattform auseinandersetzen, eignen sich die Jugendlichen nicht nur technische Fertigkeiten an, sondern beschäftigen sich auch mit Fragen zur Darstellung von Inhalten und der Wirkung von Bildern und Worten.

Etwa 10-20 Jugendliche sind mittlerweile involviert, je nach Verfügbarkeit und Bedarf für die Ausführung. Im Vorfeld konnten sie an Weiterbildungen teilnehmen, um die nötigen Skills für die Arbeit vor und hinter der Kamera zu erlernen: Moderation, Kameraführung, Schnitt usw. In den Videos greifen sie aktuelle Themen auf, von Jugendhausaktivitäten über Verkehrssicherheit hin zu den Nationalwahlen. Die meisten Videos werden im Jugendhaus gedreht, aber auch Außendrehungen wurden bereits organisiert.

## DIE JUGENDLICHEN ERREICHEN UND FÜR SIE ERREICHBAR SEIN

Auch bei den nicht beteiligten Jugendlichen im Haus sind die Videos immer wieder Gesprächsthema. Für die JugendarbeiterInnen bieten sie einen guten Ausgangspunkt, um verschie-

dene Themen aufzugreifen und weiter mit den Jugendlichen zu besprechen. Neben der Arbeit mit den Jugendlichen im Haus war es dem Team auch ein Anliegen, über diesen Weg Jugendliche zu erreichen, die nicht ins Jugendhaus kommen.

„Wenn wir hier mit 2-3 Leuten am Tag über ein Thema wie Wahlen reden, haben wir bereits gute Arbeit geleistet“, erklärt Pol Godinho. „Unser Video zu den Chamberwahlen wurde 600 Mal angeklickt. Sogar wenn nur 50% davon sich das Video wirklich angesehen haben, ist das eine Reichweite, die wir im Jugendhaus nicht erreichen können“. Natürlich gibt es auch Diskussionen, inwiefern man den Medienkonsum der Jugendlichen durch diese Inhalte noch zusätzlich fördert. Andererseits sind die Jugendlichen sowieso in diesen Netzwerken unterwegs, warum ihnen also nicht auch pädagogisch wertvolles Material als Alternative zur Verfügung stellen?

**„Unser Video zu den Chamberwahlen wurde 600 Mal angeklickt“**

An weiteren Filmideen fehlt es den FilmemacherInnen jedenfalls nicht, nur die Zeit macht ihnen manchmal einen Strich durch die Rechnung. In Zukunft sollen daher kürzere Videos mit dem Handy gedreht werden. So können Aktivitäten einfacher dokumentiert und Themen, die im Jugendhaus besprochen werden, einem größeren Kreis zugänglich gemacht werden. Für die Zukunft wünscht sich Godinho außerdem eine Online-Plattform für Jugendhausvideos: „In vielen Jugendhäusern wird im Bereich Film gute Arbeit geleistet, es wäre toll wenn man sich gegenseitig inspirieren und unterstützen könnte“.

# D'Potential richteg notzen

Eriwwer sinn d'Zäiten an deenen Apps a Websäite just e Refuge fir Jonker an Technik-Enthusiaste waren. Plattformen wéi Instagram oder Reddit si scho laang keng Niewenerscheinunge méi an am Zentrum vun eiser Gesellschaft ukomm.



ee sech mam Thema sozial Media méi déif ausernee setzt, muss sech als éischt den enormen Zuele stellen. **Elleng Facebook huet méttlerweil ronn 2,4 Milliarden aktiv Notzer de Mount an iwwer**

**50 Milliounen kleng a grouss Betriber déi hei ver-  
truede sinn.** Instagram (säit 2012 Deel vum Facebook-Konzern) huet offiziellen Zuelen no och schonn iwwer 1 Milliard aktiv User, bei Twitter sinn et der zum Verglach „nëmmen“ 320 Milliounen. Nei an extrem beléift bei Teenager ass zanter kuerzem „TikTok“, mat méttlerweil och schonn iwwer 500 Milliounen Notzer weltwäit. Do dernieft leien déi meescht aner gréisser Plattformen (z.B. LinkedIn, Reddit oder Pinterest) an de westleche Länner op engem ähnlechen Aktivitéits-Niveau wéi Twitter. **Hei zu Lëtzebuerg ginn et ronn 370.000 aktiv Notzer**, wat ronn 62% vun der Populatioun entsprécht. Bei Facebook sinn et der 340.000 a bei Instagram 180.000.

„D'Date wieren dat neit Gold“, héiert een ëmmer méi heefeg. Esou ginn och d'Marketing-Strategien ëmmer méi perséinlech oder intim. Oft sinn d'Inhalter esou un den Notzer ugepasst, dass ganz spezifesch Konsumente-Gruppe mat Themen erreecht an och tatsächlech iwwerzeegt kënnen ginn. Facebook ass hei dat prominentste Beispill: Et ass hei net nëmme méiglech Reklammen no Critère wéi Alter, Geschlecht oder Wunnuert ze schalten, mee zum Beispill huet een och d'Méiglechkeet Leit, déi an de leschte Méint e Kand kritt hunn (respektiv déi dëst esou bei Facebook uginn hunn), mat spezielle Reklammen ze cibléieren.

### WÉI FUNKTIONÉIERT DE FACEBOOK ALGORITHMUS?

Ween eng eege Facebook Säit oder en Instagram Konto geréiert, fir deen ass net onwichtig ze wëssen no wéi engem System déi eege Beiträg op dës Plattformen ugewise ginn. Net all är Frënn oder Follower gesinn nämlech hei tatsächlech, dass dir eppes gepost hutt: Duerchschnëttlech trifft dat, bei private Profiller just bei ronn engem vu véier Frënn zou (15-35%), bei enger Page (Facebook Säit) nëmme bei engem vun zéng Follower (5-10%)! Ween sech also de But setzt, seng gesamt Zilgrupp ze erreechen, kënnt an deene meeschte Fäll net méi derlaanscht op Reklammen zrëck ze gräifen.

Wéi relevant är Posts fir déi aner Notzer sinn, ass dee wichtigste Critère, wann et drëms geet, ob de Post och bei dësen Notzer ugewise gëtt oder net. Kritt är Post zum Beispill keng „Likes“ oder Kommentaren (keen „Engagement“), heescht dat fir de System, dass är Beitrag net relevant ass a gëtt automatesch bei nach manner Leit ugewise. Kënnt dat ze oft vir, riskéiert een, dass zukünfteg Inhalter quasi néierens méi optauchen. Doraus kann een also ofleeden, dass et heiansdo besser ass näischt ze posten, wann een näischt Uerdentlech parat huet.

# Wéi posten ech richtig?

Dee wichtegste Faktor, deem ee muss kennen, wann een esou eng Säit geréiert, ass déi eegen Zilgrupp. U wien adresséiere sech är Posts? Wéi eng Sprooch schwätzen déi Leit? Wéi een Alter hunn se? Firwat sollte si sech grad fir iech interesséieren?

D'Opmierksamkeets-Spann beim Mënsch (an och beim Scrollen op de soziale Medien) bedréit am Duerchschnitt just 12 Sekonnen. Kënnt äre Message an där Zäit eriwuer?

Wann ee seng Zilgrupp kennt, ass ee gudden Tipp sech bei den eegene Posts d'Fro ze stellen, ob se mindestens ee vun den „3 E'en" usprechen:

- **EDUCATION:** Hëlleft meng Informatioun de Leit bei engem konkrete Problem?
- **ËNNERHALUNG:** Ka mäi Post si net amuséieren, ass d'Chance grouss, dass en ignoréiert gëtt.
- **EMOTION:** Huet mäi Post d'Potenzial bei menger Zilgrupp Emotiounen auszeléisen? Wa mech eppes beréiert, wëll ech och méi doriwuer erausfannen.

Hunn d'Inhalter keen emotionalen, edukativen oder ënnerhalende Wäert, sinn se fir är Zilgrupp an de soziale Medien héchstwahrscheinlech net relevant a ginn an der grousser Mass ënner.

Am aktive Gebrauch vun de soziale Medie ginn et och eng Rei gutt a schlecht Ugewunnechten. Wann dir selwer zum Beispill eng Facebook Säit oder en Instagram Profil geréiert, sollen se iech dobäi hëllef grondleeënd Feeler ze vermeiden an är Online-Präsenz ze verbesseren.

Dësen Artikel gouf verfaasst vun der Online Marketing Agency:

**neon**  
marketing technology

Méi Informatiounen zu Theme wéi Online Marketing oder Social Media Management, fannt dir um Blog:  
[www.goneon.lu/blog](http://www.goneon.lu/blog)

## DOS

### Hannerfroe wat ee post

Si meng Informatioun korrekt an authentesch, an huet mäin Inhalt e Méiwäert fir aner User? Hunn ech mäin Text iwwerlies? Reng Informatiounen komme bei de Nutzer allgemeng net un, a wien wëll gesi ginn, soll konsequent mat Kreativitéit virgoen (3 E'en).

### Hashtags richtig benotzen

Op Instagram kënnen et der maximal 30 sinn, op Twitter awer sollen et der net méi wéi 2 pro Post sinn. Keng Hashtags benotzen, déi net méi wéi 1 Millioun Posts hunn, well d'Chance soss ze kleng ass, fir gesinn ze ginn. Déi richtig Hashtags kënnen engem virun allem op Instagram an Twitter vill Opmierksamkeit bréngen.

### Senger Linn trei bleiwen

Wann ech e neien Account grënnen, entscheiden ech mech fir ee Stil an eng Zilgrupp bei menge Posts, a passen och zukünftge Inhalter dorunner un.

### Mat der Zäit goen an déi eegen Donnéeën analyséieren

Villes verännert sech sou schnell, dass Approchen, déi gëschter nach richtig waren, haut schonn nees net méi signifikant sinn. Dem kann een nëmmen entgéint wierken, andeems ee sech um Lafenden hält a probéiert esou gutt et geet mat der Zäit ze goen.

### Dat eegent Profil vervollstännegen

Kee wäert iech followen, wann en iech net kennt oder weess wat dir maacht. Ëmsou méi wichteg ass et, um Profil méiglechst vill Informatiounen iwwer sech ze deelen. Op Instagram schwätzt een zum Beispill hei vun der Biography (Bio), déi an deem Sënn ee vun de wichtegsten Aspekter vum eegene Profil duerstellt.

## DON'TS

### Schlecht Qualitéit posten

Verschwommen oder verpixelt Fotoen oder Videoe sollten an der Reegel net op engem professionelle Kont gepost ginn (weder an engem „Story“, nach op engem „Feed“). Ween net genau weess wat e mécht wierkt onprofessionell, an esou Biller bekräftegen deem Androck schnell.

### Probéieren iwwerall ze sinn

Dir musst net op all Social Network aktiv sinn. Iwwerleet iech wéi eng Kanäl fir är Messagen am beschte sinn a fokusséiert iech op déi. Op alle Plattformen aktiv ze sinn, resultéiert a vill Aarbecht, vu dass een d'Inhalter un déi jeeweileg Plattform upasse muss. Ausserdeem muss een sech ëmmer d'Fro stellen: Fannen ech an dësem Netzwierk iwwerhaapt déi Leit, déi ech eigentlech uschwätze wëll?

### Op alles äntweren

Wann der bis Succès hutt, wëlle vill Persounen iech mat „Troll“ oder Haass-Kommentaren nëmme provozéieren. Et huet meeschtens kee Wäert sech mat esou Leit op eng Diskussioun anzeloossen. Interaktiounen mat ärer Groupe-Cible sinn zwar essentiell, mee dat och nëmme sou laang wéi et konstruktiv Gespréicher sinn.





# Den Ëmgang mat Medien Chancen a Grenzen

Am Mäerz beim 23. Symposium fir Spillpädagogik am Mariendall, dee vum SNJ a vum CAPEL organiséiert gëtt, huet sech alles em d'Thema Medie gedréint.



Medie sinn en Thema dem vill Educateuren a Sozialpädagoge kritesch oder skeptesch géintwärtig sinn, well se der Meinung sinn, si hätten net déi néideg Kompetenzen, fir d'Medien an hir pädagogesch Aarbecht mat anzebeziehen oder well se d'Medien éischer als eppes Negatives an der heiteger Gesellschaft ugesinn.

D'Zil vum Symposium war et, deene ronn 100 Participanten e spillereschen Ëmgang mat ënnerschiddleche Medien ze vermëttelen.

Wéi all Joer huet de Symposium mat engem theoreteschen Input ugefaang. Den Oliver Stanislawski ass op d'Roll vun de Medien am Alldag vun de Kanner a Jugendlechen agaang an huet d'Erausforderunge fir d'Educateuren an d'Sozialpädagoge genannt, déi duerch de permanente Gebrauch vu Smartphone, Tablet a Computer entstinn. En huet de Participanten och e puer flott Iddien mat op de Wee ginn, wéi souwuel déi „al“ wéi och déi „nei“ Meiden bei Projete oder beim Alldag an de Betreuungsstrukture genotzt kënnen ginn.

Nom Haaptvortrag huet d'Maison Relais Bartréng hire Medieraum an hire Medieführerschäin virgestallt an de Chris Krier, e Schoulmeeschter, huet erkläert wéi hien de Kanner mat Hëllef vu Videospiller op eng spilleresch Aart a Weis Wësse vermëttelt.

Ronderëm d'Mëttespaus konnten d'Participanten op dene verschiddene Stänn mat Institutionen an Organisatiounen a Kontakt trieden, déi Projete an de Beräicher Medie maachen.

Nom Mëttegiessen haten d'Participanten d'Méiglechkeet an dene verschiddene Workshops nei Iddien fir hir Aktivitéiten mat de Kanner ze sammelen.

D'Participanten haten um Symposium d'Méiglechkeet sech mat Experten an Aarbechtskollegen auszetauschen, si kruten nei Iddien vermëttelt an hu besonnesch nomëttes nei praktesch Erfahrungs gesammelt, wéi een déi verschidde Medie a seng pädagogesch Aarbecht am Alldag kann abauen, ouni e grousst Virwëssen ze hunn.





**Plus informations:**  
[anouk.kopriwa@snj.lu](mailto:anouk.kopriwa@snj.lu)



**„Medienkompetenz ist die Fähigkeit, selbstbestimmt, kreativ und sozial verantwortlich mit Medien umzugehen und sie zur Gestaltung der eigenen Lebenswelt, zur Teilhabe an sowie zur Mitgestaltung der (Informations-) Gesellschaft zu nutzen“.**

Gerhard Tulodziecki

#### **ENG REI INTERESSANT WORKSHOPS:**

- Wéi mëschtt ee Filmer mam Ipad, wéi benotzt een en digitale Fotoapparat, a wat fir Methode gi gebraucht, fir déi verschidden lessproduiten a Reklammen duerstellen – Mediafactory aus dem Mariendall
- Den Internet an der Maison Relais an den Digirallye, un där all Joer d'Maisons Relais'e kënnen deelhuelen - BEE SECURE
- De pädagogesche Méiwäert vu Videospiller, déi een souwuel digital, wéi och analog notze kann, fir Kanner a Jonke Wëssen ze vermëttelen – vum Chris Krier
- D'Méiglechkeet en eegenen Escape Room ze kreéieren – Wundersam anders e.V. aus Bayreuth
- Informatiounen vun der Press kritesch hannerfroen - Kidscoop
- "Human Robot" oder d'Programmieren ouni Computer – BEE CREATIVE
- Flott Biller maachen mat der Cyanotypie - Capel

# D'Gaming-Kultur ass net méi ze ignoréieren

De Chris Krier, Schoulmeeschter zu Déifferdeng a selwer begeeschterte Gamer, schafft vill mat gamebased learning a gëtt Workshops a Formatiounen an deem Beräich. Den Ament mécht hie beruffsbegleedend e Master a Medien- a Spillpädagogik zu Krems an ass nächst Joer detachéiert fir um IFEN Formatiounen am Beräich „Ëmgang mat digitale Medien“ ze ginn. Am Interview zielt hie vu gudden a schlechte Spiller, vun hire Méiglechkeeten an engem pädagogesche Setting an enger wuessender E-Sport-Kultur.



**S** pille gehéiert fir Kanner a Jugendlecher dozou. Wat ass den Ënnerschied tëscht spillen an der realer Welt a spillen an der digitaler Welt?

Am Fong guer keen. Beim digitalen a beim analogen Spill ginn et déi selwecht Prinzipien, et ass just en anere Medium. E Kaartespill kann een och digital spillen, et brauch een ebe just e Computer oder eng Konsol. Dat heescht awer net datt et manner sozial ass, dat ass de Stereotyp vum Kellerkand wat eleng do sëtz an dat ass awer guer net de Fall.

**Wat schwätzt géint de Viruerteel vum „Kellerkand“?**

Déi meescht Leit mengen den Duerchschnittsalter vum Videospiller wier 18-20, mee en ass 35. Natierlech huet ee vill jonk Spiller, vill 30+, mee mëttlerweile gëtt et e groussen Zouwuess am Beräich 50+, vill och duerch déi ganz Handyspiller. Mir spillen alleguer, mir spillen alleguer gär. Och zu Lëtzebuerg huet sech eng Risekultur entwéckelt, eng Gemeinschaft, besonnesch ronderëm den E-Sport, wou Leit sech treffen, eng Community opbauen, sech austauschen, Events plangen. Do gëtt giess, do gëtt gedronk, gelaacht an zesumme gespillt.

**Ginn et gutt a schlecht Spiller?**

Jo, absolut. Allgemeng huet all Spill e Potential fir d'Léieren. Et hänkt natierlech ëmmer vum eenzele Spiller of, wat genee geléiert gëtt a wéi relevant dat fir de Spiller ass. E Spill soll intrinsesch motivéieren, dat heescht vu bannen eraus, de Spiller soll weiderspillen, well et em gefällt a Spaass mécht. Vill Spiller, a besonnesch Handyspiller, probéiere mëttlerweile d'Leit extern ze motivéieren. Déi Spiller kann

een oft gratis eroflueden, am Spill ginn et dann awer fir richteg Sue Virdeeler ze kafen, zum Beispill a sougenannte Lootboxen. Wann déi Këscht opgeet, ass ee gespaant, a wann een net dat kritt, wat ee gär hätt, seet een sech, vläicht ass et jo an der nächster. Dat ass de Reiz dobäi, an dann ass ee ganz séier an där Spiral dran. Do muss een en Aen drophalen, datt dat net lwwerhand hält.

**Wat ass de Virdeel vun digitale Spiller?**

De grouse Virdeel vun digitale Spiller ass, datt ee kann a virtuell Welten antauchen, an d'Schong vun enger anerer Persoun schlüpfen an sech mat gewëssen Thematiken auserneesetzen, wéi Depressioun, Mobbing, Flucht, Erwuesseginn asw. Déi Spiller sinn oft storybaséiert, et ass bësse wéi e Buch liesen, mee de grouse Virdeel ass, et ass interaktiv. Mir kënnen selwer decidéieren, wéi mer äntweren a reagéieren an de weidere Verlaf vum Spill beaflossen. Decisiounen kënnen méi spët am Spill eng positiv oder negativ Konsequenz hunn an dat bréngt een zum Nodenken. E weidere Virdeel ass, datt een an der virtueller Welt kann austesten – ouni Konsequenzen an der realer Welt.

**Wat kann ee beim Spille léieren?**

Wat ee bei Spiller ganz gutt kann, ass seng eege Frustrationsgrenz kenneléieren – an eventuell och trainéieren. Wann een an engem Spill eppes net packt, kann een direkt nach eng Kéier probéieren. An der Schoul zum Beispill leeft dat oft bësse anescht. Dann dee sozialen Aspekt, datt ee ronderëm Spiller eng Community baut. Vill Jugendlecher sinn op Facebook- oder Whatsappgruppen an op Internetforen aktiv, wou se Spiller diskutéieren an sech austauschen,

**„Et geet einfach drëm  
datt een déi Kultur  
akzeptéiert, si ass do“**

besonnesch bei storylastege Spiller. Do léiere si och respektvoll mateneen diskutéieren. Oft huet een an dëse Foren och Moderatoren, déi sech dorëms këmmere.

#### **Wéi gesäit et aus mat selwer kreativ ginn?**

E grouse Virdeel vun den digitale Medien ass, datt een d'Méiglechkeet huet, Inhalter, wéi Let's Play-Videoen, selwer ze erstellen. Dat ass eng Kompetenz, déi ee ka léieren. A mat Kritik ëmgoen, sech net decouragéiere loossen an ze ënnerscheeden, wee kritiséiert, fir mer ze hëllef a wee mécht et, fir mer Steng an de Wee ze leeën, dat ass, denken ech, e wichtege Life skill. Et gëtt och scho ganz laang de Moding, dat heescht Leit, déi Spiller selwer veränneren. Do spillen natierlech nees ganz vill Kompetenze mat, et muss een de Code verstoen, Programmation kennen. Déi Leit entwéckelen eegen Add-ons an tauschen se dann an hirer Community. Et gi souguer Spiller, déi haut ganz beléift sinn, déi aus sou Modifikatiounen entstane sinn. Fir selwer Spiller ze maache ginn et natierlech ganz vill Méiglechkeeten, z.B. Scratch fir ze programméieren oder Bloxels. Dat ass relativ einfach, et ass eng App mat där een Jump&Run-Spiller erstellen kann, wéi déi al Mario-Spiller. Dofir muss ee keng Programméierkenntnisser hunn, just e bësse Fantasie. An do ass de Virdeel erëm, dat een direkt e Feedback kritt, et kann een direkt testen an et da verbesseren.

#### **Wéi léisst sech Gaming an engem pädagogesche Kontext asetzen?**

Wichtig ass, ze froen, nozelauschteren a sech fir déi Kultur ze interesséieren. An da geet et duer sech e kleng Video op Youtube anzekucken an da weess een, ëm wat et geet. Net ofwäerten, mee froen an nolauschteren, wat se beim Spillen erlieft hunn. Et kann ee mat de Kanner oder Jugendlechen och einfach zesumme spillen. Méi spezifesch an der Jugendarbecht bidde sech natierlech sou Narratiounsspiller un. Wann een eng Konsol huet, kann ee sech mat de Jugendleche ronderëm de Bildschirm setzen a wann eng Decisioun muss getraff ginn, kann een zum Beispill pausen an driwwer diskutéieren. Och d'Konsequenzen dovun kann een erëm thematiséieren. Eng Saach, déi oft falsch verstane gëtt an deem Beräich, ass, datt ee Spiller net muss asetzen, well dat elo „der neuste Schrei“ ass. Als Enseignant oder Educateur huet ee verschidde Methoden a sengem Toolbelt, an (digital) gamebased learning ass eben eng dovunner, déi ee



Chris Krier



kann asetzen, wann et Sënn mécht. Handyspiller kann een och asetzen, z. B. fir iwwer Lootboxen ze schwätzen. Oder et kann een en E-Sport-Turnéier organiséieren.

#### **Wat ass E-Sport?**

E-Sport steet fir elektronesch Sport. Dat huet méttlerweil immens Dimensiounen: et ginn Hale gefëllt mat Zuschauer, déi op Ecranen nokucken, wéi déi verschidden Teams géinteneen untrieden, ähnlech wéi bei engem Fussball- oder Basketmatch. An dat gëtt och oft ausgestrahlt, zum Beispill op Twitch. Laut Projektione sollen et bis 2020 600 Milliounen Leit sinn, déi sech regelméisseg doheem E-Sport ukucken. Däitschland huet E-Sport elo als offizielle Sport akzeptéiert an et goufen och Diskussiounen ob E-Sports sollen op der Olympiad agesat ginn.

#### **Wéi gesäit et mam E-Sport zu Lëtzebuerg aus?**

Zu Lëtzebuerg ginn et verschidden Organisatiounen, 11FriendsGaming, videogames.lu, SweetSpot asbl, déi sech mat E-Sport a mat Gaming am Allgemenge befaassen. Videogames.lu maache regelméisseg e Gaming Café, wou da Leit zesumme spillen, digital awer och Brietspiller, Kartespiller, all déi Saachen. Dat ass och erëm déi Community. Et geet einfach drëm datt een déi Kultur akzeptéiert, si ass do. Et kann een natierlech dervun hale wat ee wëll, mee et kann een net soen, et gëtt se net.



## Les dates à ne pas manquer !

Il vous manque une date importante, contactez-nous : [info@youth.lu](mailto:info@youth.lu)



### Projets Go Next deadlines:

- 01.12.2019
- 01.03.2020
- 01.06.2020

Plus infos : <https://www.youth.lu/fr/financement/projet-go>

### 17 oct. 2019

#### Cannabis Legalisierung – eng Erausfuerderung fir d'Jugendarbecht

10 – 12 Auer – EGMJ an  
Zesummenaarbecht mam CePT

Virmëttes-Seminaire mam Zil zesummen  
mat de Jugendstrukture Propositione fir en  
Ëmgang mat der Thematik Cannabis an der  
Jugendarbecht auszeschaffen. Sprooch:  
lëtzebuergesch Umeldung op: [seminaire@egmj.lu](mailto:seminaire@egmj.lu)

Plus d'infos : <http://www.egmj.lu/lb/mini-virmëttes-seminairen/>

### 24 – 25 oct. 2019

#### Les Assises de l'Information Jeunesse – ANIJ

Lycée Michel Lucius et Maison  
de l'Union européenne

Quelle information pour la jeunesse au  
Luxembourg ? Dans ce contexte, 3 ateliers  
tournants seront proposés :

- La presse et les médias
- Le droit à l'information pour tout jeune  
dans chaque service
- Le développement de l'esprit critique dans  
l'éducation non-formelle et formelle

Plus d'infos : <https://cij.lu/latest-news/save-the-new-date-assises-de-l-information-jeunesse/>



### 7 – 8 nov. 2019

#### Foire de l'étudiant Luxexpo

En collaboration avec le Zentrum fir Politesch  
Bildung, BEE SECURE informe sur la désin-  
formation en ligne et donne des atouts pour  
comprendre et déjouer des fausses informa-  
tions sur la Foire de l'Etudiant.

Plus d'infos : [www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu)



### 15 nov. 2019

#### CGJL - Jugendkonvent

9h00-17h00 - Chambre des Députés

Der Jugendkonvent zielt in erster Linie auf  
den Austausch zwischen Jugendlichen und  
Politikern ab. Er soll eine Art Plattform für  
einen Meinungsaustausch mit anderen  
Jugendlichen sein, welche konkrete  
Fragestellungen und Lösungsvorschläge  
zur jeweiligen Thematik hervorbringen soll.

Plus d'infos : [link vidéo – bit.ly/jkcgjl](https://link-video-bit.ly/jkcgjl)



Tel.: 40 60 90 331 - [cgjl@cgjl.lu](mailto:cgjl@cgjl.lu)

### 22 nov. 2019

#### Gewaltprävention an de Jugendstrukturen

10 – 12 Auer – EGMJ an  
Zesummenaarbecht mat Phoenix ASBL

Virmëttes-Seminaire fir Gestionnaires an hir  
MataarbechterInnen wou et em eng gewalt-  
präventiv Approche an der Jugendarbecht  
geet a wéi d'Stëmmung an der Jugend-  
struktur duerch d'Haltung vun der/dem  
JugendarbechterIn beaflosst gëtt. Sprooch:  
lëtzebuergesch Umeldung op: [seminaire@egmj.lu](mailto:seminaire@egmj.lu)

Plus d'infos : <http://www.egmj.lu/lb/mini-virmëttes-seminairen/>





**5 déc. 2019**

**6. Symposium fir Jugendaarbechter- Jugendaabecht am Zeitalter vun der Digitaliséierung**

Forum Geesseknäppchen

Plus d'infos: Kontakt: Kim Schortgen - [formationcontinue@snj.lu](mailto:formationcontinue@snj.lu)

**16 – 17 déc. 2016**  
**Makerfest**

Forum Geesseknäppchen

Coding, technology, wearables, digital design, robots, 3D-print, gaming and much more

[www.bee-creative.lu](http://www.bee-creative.lu)



**SAVE the DATE**  
**Safer Internet Day**

**2020** | Tuesday  
11 February

Together for a better internet

[www.saferinternetday.org](http://www.saferinternetday.org)



**11 fév. 2020**

**Safer Internet Day**

Internationaler Aktionstag für ein besseres Internet insbes. für Kinder und Jugendliche

[www.bee-secure.lu/sid](http://www.bee-secure.lu/sid)



**23 avr. 2020**

**Fête commémorative 20e anniversaire «Peer médiation»**

Forum Geesseknäppchen

Plus d'infos: [Tania.Matias@snj.lu](mailto:Tania.Matias@snj.lu)



**01 mai 2020**

**Date-limite pour poser sa candidature pour le «On Stéitsch 2020»**

Plus d'infos: [www.onsteitsch.lu/contact/maach\\_mat](http://www.onsteitsch.lu/contact/maach_mat)



**4 - 9 nov. 2019**

**Formation «Maker-spaces in digital youth work»**

Une formation pratique, destinée aux animateurs de jeunesse qui souhaitent créer un réseau international dans le domaine du travail de jeunesse numérique et des compétences numériques créatives.

**21-22 nov. 2019**

**Formation You(th) work with refugees in non-formal education**

Il s'agit d'une réunion pour travailleurs de jeunesse belges, allemands, français, autrichiens, néerlandais, suisses et luxembourgeois, qui souhaitent échanger sur comment bien intégrer les personnes issues de l'immigration ou des réfugiés dans la société.

**14-17 jan. 2020**

**Conférence: Youth work in the digital era**

Une conférence intéressante, rassemblant des travailleurs de jeunesse de toute l'Europe pour apprendre, explorer et échanger sur les différentes formes et pratiques du « travail de jeunesse numérique ». Par le biais de discussions, d'ateliers thématiques et d'échanges, les participants auront l'occasion pour échanger avec des experts sur divers sujets.

Pour s'inscrire : deadline 1<sup>er</sup> novembre 2019 sur <http://trainings.salto-youth.net/8125>

**13-19 avr. 2020**

**Formation transfrontalière**

La « formation transfrontalière » réunira des animateurs de jeunesse de la Sarre, de la Lorraine, de Rhénanie-Palatinat, de la Communauté germanophone de Belgique et du Luxembourg, ladite « Grande Région ». L'objectif de cette rencontre est de former des responsables de jeunesse aptes à organiser des activités de loisirs transnationales.

Plus d'infos:

<https://www.salto-youth.net/tools/european-training-calendar/>



DIGITALE JUGENDARBEIT  
IN LUXEMBURG

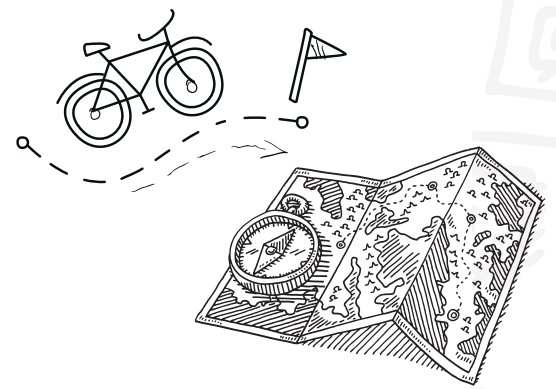
# EIN REISEBERICHT

VON OLIVER STANISLOWSKI





Nun ist es schon fast ein Jahr her, dass ich mit meiner Lebensgefährtin aus Luxemburg und unseren 2-jährigen Zwillingen von Deutschland ins Großherzogtum gezogen bin. Seitdem lerne ich meine neue Heimat am liebsten auf dem E-Mountainbike kennen. Bei diesen Erkundungstouren denke ich oft an meine vergangenen 10 Jahre als Medienpädagoge in einem kleinen Bürgerfernsehsender in Sachsen-Anhalt zurück. Diese Zeit hat mich sowohl persönlich als auch beruflich geprägt und mir vor allem gezeigt, wie vielschichtig die Bildungsarbeit mit Medien sein kann. Daher habe ich auch nicht lange gezögert, als ich vor einiger Zeit vom SNJ Youthmag die Anfrage für einen Artikel zum Thema „Digitale Jugendarbeit“ bekam. Schnell entstand die Idee mit dem Fahrrad zu einigen Jugendhäusern und Initiativen des Landes zu fahren, die im Bereich der Medienpädagogik bereits Erfahrungen gesammelt und Projekte realisiert haben. Eine Zusammenfassung meiner Touren durch Luxemburg möchte ich den interessierten Leser\*innen hiermit schildern.

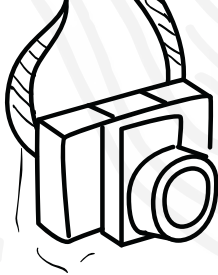


## *"Ouni Alkohol" von Mondorf nach Grevenmacher*

**H**eute hängen graue Wolken über Echternach. Also entschieße ich mich dafür, das E-bike zunächst im Bus zu transportieren. Bei meiner Ankunft klart der Himmel auf und beleuchtet die mit Graffiti bemalte Außenfassade der Jugendstuf Munneref. Laute Hip-Hop Musik schallt mir beim Eintreten in das Haus entgegen. Ein paar Jugendliche spielen ein Fußballspiel auf der Playstation, andere chillen auf dem Sofa. Sie grüßen freundlich. Kurz darauf finde ich die beiden Erzieher Annie Loschetter und Thierry Reinert. Annie hat zu unserem Termin den jungen Medienmacher Charles Zahles eingeladen, der das Projekt mit viel Kreativität unterstützt hat. Seit vielen Jahren engagiert sich das Jugendhaus zur Sensibilisierung im Umgang mit Alkohol, Drogen und Zigaretten in Zusammenarbeit mit dem Centre de Prevention de toxicomanie. Nach verschiedenen Aktionen und Workshops entstand im Herbst 2018 die Idee für ein Medienprojekt: eine selbstgemachte Fotokampagne, die vor dem Faschingsfest 2019 veröffentlicht werden sollte. Ohne viel Erfahrung mit der Medienarbeit holte sich Annie dann spontan Charles mit ins Boot, der schon früher regelmäßig Gast im Jugendhaus war. Der 20-jährige brachte viele eigene

Ideen mit in das Projekt, von denen Annie anfangs nicht so ganz überzeugt war. Aber schließlich gab sie das Ruder aus der Hand und begleitete das Projekt vor allem in der Koordination. So kam es, dass Charles mit seiner eigenen Fototechnik den wenig genutzten Raum im Dachgeschoss kurzerhand in ein professionelles Fotostudio umbaute und mit den Jugendlichen im Team begann, Fotos samt passender Sprüche zum Motto „Ouni Alkohol“ für die Sensibilisierungskampagne zu erarbeiten. Das Ergebnis waren 10 druckreife, professionelle Plakat- und Postkartenmotive, die gemeinsam mit den Kids in der Gemeinde verteilt wurden. „Das Projekt hatte eine unglaubliche Außenwirkung“, erzählt Thierry begeistert weiter. „Sogar die großen Medien wie RTL und die Zeitungen nahmen das Projekt wahr“, ergänzt Annie stolz und betont, dass sie sich ein regelmäßiges Format in den Medien wünschen würde, wo Jugendliche Lebenswelten einen Platz fänden.

Nach diesem ersten interessanten Einblick fahre ich mit meinem E-bike in Richtung Grevenmacher. Auf dem Weg werde ich von einem apokalyptischen Gewitter überrascht und stehe 15 Minuten frierend unter einem Baum bis sich die Wolken langsam verziehen.



## Summerfeeling in Bech-Kleinmacher

Mein nächster Termin führt mich erneut an die Mosel. Diesmal starte ich bei schönstem Urlaubswetter von Echternach aus über das Landesinnere vorbei an Naturschutzgebieten und goldenen Weizenfeldern bis in das kleine Winzerörtchen Bech-Kleinmacher. Hier findet heute eine gemeinsame Sommerferienaktion der Jugendhaiser vom Rouden Kräiz statt. Ich komme gerade rechtzeitig zum Grillen, was meinem knurrenden Magen nach dieser Tour sehr willkommen ist. Verabredet bin ich mit dem Édicateur Tomy da Silva vom Jugendhaus Aischen. Das Interesse am Youthmag ist jedoch so groß, dass sich auch gleich ein paar Jugendliche sowie die beiden Éducatrices Sara de Andrade vom Jugendhaus Kaerch als auch Lola Fattori vom Jugendhaus Recking zu mir setzen. Bei meiner Vorbereitung zu dem Treffen fand ich schnell die Facebook Seite des Jugendhaus Aischen. Mir fiel auf, dass es dort fast regelmäßige Einträge, stylische Food Fotos und kurze Filmclips zu finden gibt. Tomy und Sara haben bereits vor einigen Jahren im Rahmen ihrer Arbeit damit angefangen, mit den Jugendlichen über die Sozialen Medien zu kommunizieren. So erzählt mir Lara, dass sie alle Neuigkeiten zu den Aktivitäten des Jugendhauses über eine passende Snapchat Gruppe bekommt und auch Christoph findet es cool, dass er sich alle Infos über Facebook oder Instagram holen kann.

Außerdem kommen die Medien noch in anderen Projekten zum Einsatz. So erzählt mir Tomy von einigen Jugendlichen aus seinem Haus, die mit Ipad's zum Beispiel eigene Beats und Musik produzieren. „Es kommt immer darauf, auf was die Jugendlichen Lust haben, dann machen wir einen Plan“, erklärt Tomy. Sara nennt zudem noch einige Events, wo Jugendliche selbst die Idee hatten, diese mit einer GoPro Kamera mit zu filmen und zu schneiden. Dies sei für das Jugendhaus eine gute Möglichkeit nach außen zu zeigen, was sie so machen. Vom Ausflug ins Müllerthal bis hin zur Kochaktion „Das perfekte Dinner“ wurden so schon verschiedene Aktionen auf Kamera gebannt und natürlich über das Internet verbreitet. Um diese Jugendlichen noch besser unterstützen zu können wünscht sich Tomy mehr spezialisierte Weiterbildungen im Medienbereich wie etwa Einstiegs- und Aufbaukurse zum Filmen mit dem Ipad. Ein weiteres gutes Beispiel für gelungene Medienpädagogik in der Jugendarbeit bringt Lola ein: Ihre Jugendgruppe aus Recking gestaltet bei dem Jugendradio Graffiti regelmäßig eigene Radiosendungen. Ich bin bereits jetzt schon auf den Termin gespannt, den ich dort in einigen Tagen habe.



## Zu Besuch bei der „Summer School“ von wide.lu

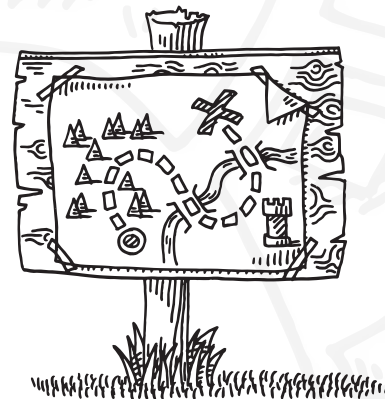
Ausnahmsweise fahre ich heute mit dem Auto zu meinem nächsten Treffen auf dem Kirchberg. Hier findet heute ein Programmier-Workshop im Rahmen der Summer School 2019 der Initiative wide.lu statt. Genaueres erfahre ich über die gemeinnützige Initiative zunächst von der Mitarbeiterin Boussò Diakhoumpa. WIDE steht für „women in digital empowerment“. „Nach wie vor gibt es viel weniger Frauen in technischen sowie digitalen Berufen, hier möchte wide.lu Angebote schaffen, dem entgegenzuwirken“, erklärt sie mir. Es gibt verschiedene Projekte, die sich an Frauen unterschiedlichster Altersstufen richten, aber vor allem an den Nachwuchs. Ich betrete den Vorraum des Workshops. Rund 25 junge Menschen tummeln sich hier gerade in einer kleinen Pause bei Getränken und kleinen Snacks. Unter ihnen befindet sich auch die 20-jährige Serena Boukelmoun, eine junge Frau mit einem strahlenden Blick. Ich sehe ihr sofort an, dass sie hier ihre persönliche Berufung gefunden hat. Angefangen hat diese Begeisterung vor fünf Jahren, als sie das erste Mal bei einem Workshop von wide.lu dabei war und gelernt hat, wie man eine kleine App programmiert. Danach machte sie weitere Workshops, sowie ein Schülerpraktikum und arbeitet nunmehr seit zwei Jahren bei Kursen von wide.lu als Coach aktiv mit. Serena wollte von Anfang an mehr über die heutige Technik lernen, wollte diese nicht nur konsumieren, sondern selbst mitgestalten. Als nächstes frage ich die 15-jährige Alyssa, warum sie bei der Ferienaktion mitmacht. Ein Grund dafür sei, dass sie von einigen Jungs so behandelt wird, als würde sie als Mädchen technische Dinge nicht so gut hinbekommen wie die Jungs. Daher findet sie es gut, dass es hier gerade für Mädchen Angebote gibt.

Nach dem Interview zeigt mir Serena noch, wie es im Seminarraum zugeht.

Je 2-3 Jugendliche sitzen zusammen an einem Laptop, davor liegen einige technische Einzelteile wie Computerplatinen, Lüsterklemmen, Kabel, Temperatursensor sowie ein Glas Wasser, in dem der Sensor getestet werden kann. Zwischen der Vielzahl an Mädchen sitzen dann doch auch ein paar interessierte Jungs, die zur Summer School angenommen wurden, da sich nach wie vor nicht genügend Mädchen für den Medienbereich interessieren. Ich bin gespannt, wie es mit der Initiative weitergeht.



## Mit Radio Graffiti über die ehemalige Bahnstrecke Charly" nach Luxemburg



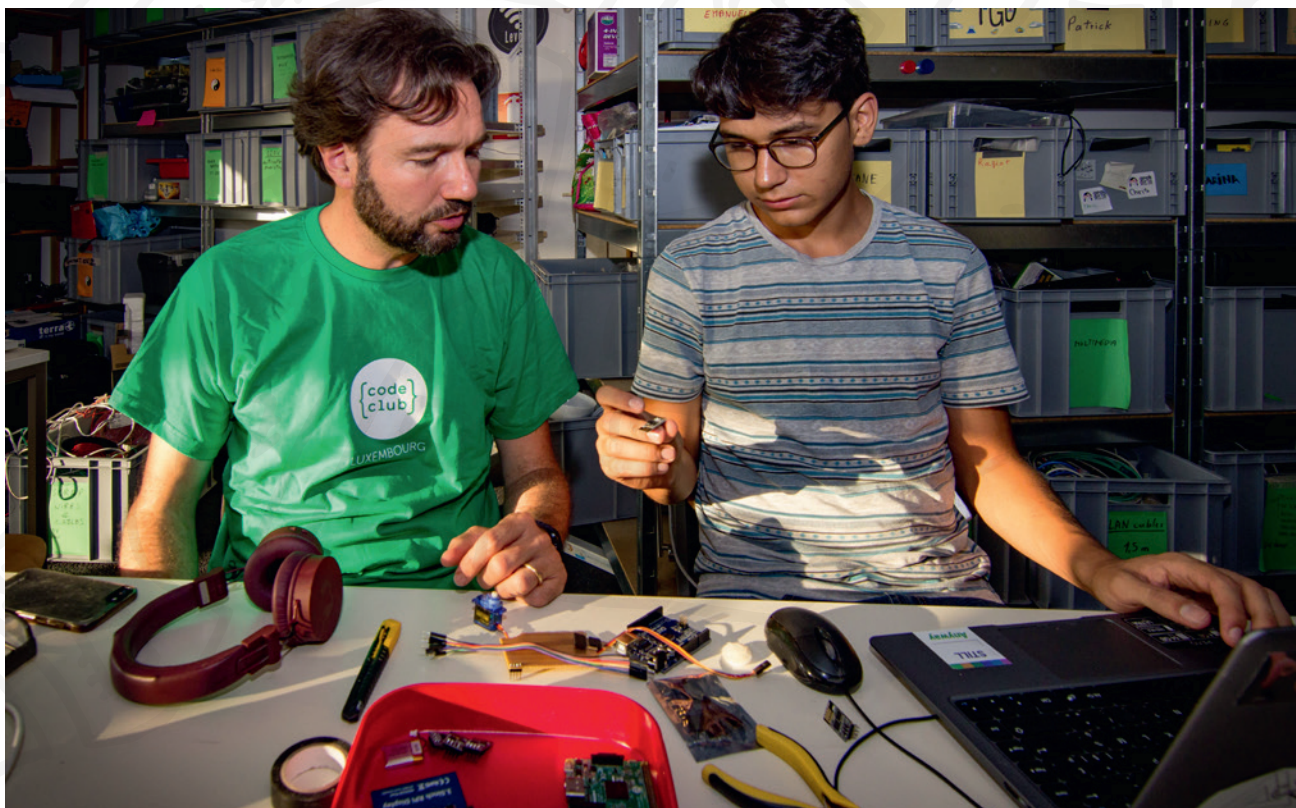
Vor einigen Monaten saß ich neugierig in einem Vortrag über „Eise Charly“ – die sogenannte Schmalspurbahn, die von 1904 - 1954 von Echternach nach Luxemburg fuhr. Heute schnurrt mein bislang noch namenloses E-bike über diese geschichtsträchtige Bahntrasse. Der nationale Radwanderweg Nr. 2 führt mich zunächst durch die märchenhaften Wälder des Müllerthals bis zum alten Eisenbahntunnel bei Bech. Kurz danach tauchen die auffälligen drei Funkmasten bei Beidweiler auf und ich höre passend dazu den selbstgemachten Radiobeitrag der Jugendlichen aus der Jugendstuf Recking. Die Kids reden in dem fast 40-minütigen Beitrag locker und lässig über ihre Leidenschaft des Gaming, berichten über Lieblingsspiele oder über Gefahren, die das exzessive Daddeln auslösen kann. Ich freue mich auf das Treffen mit der Sozialpädagogin Manon Bissen, die bereits seit über 10 Jahren beim Jugendradio Graffiti arbeitet. Ich bin gespannt, welche Erfahrungen sie mit der Medienarbeit im freien Radio gemacht hat. Wir setzen uns in eines der zwei Aufnahmestudios und nehmen ganz professionell unser Interview auf. Allein das Gefühl in einem Radiostudio zu sitzen, ist immer etwas Besonderes. Das Jugendradio Graffiti richtet sich speziell an medieninteressierte Menschen zwischen 12-26 Jahren sowie an Jugendeinrichtungen und Multiplikatoren.

Es ist wichtig, dass es auch für junge Menschen eine öffentliche Plattform für deren Interessen, Meinungen und Musikvorlieben gibt. Ein perfekter Ort für kreative Medienbildung. Ich frage Manon, was für sie das Besondere bei ihrer pädagogischen Arbeit mit dem Medium ist. „Radio machen ist zunächst einmal ziemlich einfach: Man braucht nicht viel Technik, denn auch mit Smartphones kann man schon ganz gute Ergebnisse erzielen. Außerdem gibt es zum Schneiden gute und kostenfreie Software wie beispielsweise „audacity“ erklärt sie. Den Einstieg bei Graffiti möchte Sie daher auch für die Jugendeinrichtungen gerne so einfach und flexibel wie möglich gestalten. Ein erster Kontakt könne beispielsweise über einen Schnuppertermin mit einer Jugendgruppe geschehen. Hierbei werden die Studios besichtigt und vor allem gleich in der Praxis erprobt. Dabei sei es für die meis-

ten Jugendlichen allein schon spannend, die eigene Stimme zu hören. Bei weiterführenden Projekten können dann eigene Themen umgesetzt werden, Umfragen, Reportagen oder Interviews aufgenommen werden. Aus meiner eigenen medienpädagogischen Berufserfahrung weiß ich, dass diese sogenannte handlungsorientierte Medienarbeit bei den Jugendlichen eine oft unglaubliche Wirkung hat. Neben dem Erlernen von journalistischen Grundlagen wie dem Kennenlernen verschiedener Radioformate werden vor allem auch Kreativität, freies Sprechen sowie verschiedene Facetten der Medienkompetenz gefördert. Wer selbst einmal Radio gemacht hat wird in Zukunft bei Podcasts und Radiosendungen viele genauer hinhören und besser verstehen, wie die Inhalte produziert oder auch zum Teil manipuliert sein können.







## Coding in coolem Ambiente

Diesmal führt mich meine digitale Reise in die Maison de la Jeunesse in Luxemburg. Ich treffe mich mit dem ehrenamtlichen Mitglied Thierry Goniva vom Code Club Luxembourg. Beim Betreten des LEVEL2 Hackerspace in der zweiten Etage bin ich von gleich auf begeistert von diesem kunterbunten Ort. Es hängen stylische Plakate an den Wänden und verrückte, technische Gegenstände von der Decke. Ich sehe eine kleine Werkstatt mit allerlei Lötzubehör, einem 3D Drucker und Kisten mit elektrotechnischen Einzelteilen. Außerdem gibt es noch einen schönen Raum für kleine Workshops oder Veranstaltungen. „Der perfekte Ort für Bastler“, wie Thierry den Hackerspace nennt und zu denen er sich bekennd dazu zählt. Er steht gerade bei dem 15-jährigen Vinicius, der mit Laptop und einer Menge „digitalem Kleinkram“ herumexperimentiert. Jeden Donnerstag ab 18 Uhr findet hier das sogenannte CoderDojo statt. Dieses Angebot richtet sich speziell an Jugendliche, die eigene Projekte aus den Bereichen Programmieren, Computer, Internet, Technik oder auch 3D Druck realisieren möchten. Der Codeclub.lu gehört seit 2013 zu einer weltweiten, ehrenamtlich organisierten Gemeinschaft, die Kindern ab 8 Jahren die Welt der Computertechnologie kostenfrei näherbringen möchte. Es gibt wöchentliche Code Clubs in Dippach, Düde-

lingen, Schiffingen, und Strassen, sowie den CoderDojo in Bonneweg. Der Wunsch der Initiative ist es, dass in Zukunft noch viele weitere Standorte aufgebaut und somit noch mehr Kinder erreicht werden können. Durch eine Kooperation mit der Spuerkées können ab Herbst noch weitere Clubs starten. Dafür benötige es jedoch mehr Engagement von Freiwilligen. Die Zusammenarbeit mit Jugendeinrichtungen fände Thierry sehr interessant. Dafür könne er sich vorstellen, Pädagoginnen und Pädagogen zu coachen, um die Idee der Code Clubs weiterzutragen. Besondere Kenntnisse müsse man für die Mitarbeit nicht mitbringen. Das Konzept der Code Clubs beinhaltet mittlerweile ein vielfältiges pädagogisches Material in den verschiedensten Sprachen, so dass jede\*r von Anfang an die Grundkenntnisse des Programmierens erlernen und vermitteln kann.

Das Vermitteln versteht sich jedoch hierbei vor allem auf das gemeinsame Erlernen und Entdecken der digitalen Technologien, so dass Kinder, Jugendliche sowie Erwachsene gleichermaßen davon profitieren können. Mich hat Thierry mit diesem kleinen Einblick in die Welt des Code Club in Luxemburg so begeistert, dass ich die Initiative gerne in Zukunft unterstütze.





## *Durch den hügeligen Norden zu einer ganz besonderen Sportart*

Mit der heutigen Tour von Wasserbillig nach Hosingen geht meine medienpädagogische Reise durch Luxemburg leider schon zu Ende, da der Redaktionsschluss kurz bevorsteht. Gerne hätte ich mir noch weitere Aktivitäten angesehen. Ich genieße die Fahrt, die mich über Hügel und Flusstäler vorbei am vermutlich bekanntesten Schloss des Landes in Vianden führt. An meinem Zielort angekommen treffe ich Daniel Strecker, er ist der Verantwortliche für mehrere Einrichtungen des Jugendtreff Norden. Hier in Hosingen hat er für die Sommermonate mit einigen Mitarbeiter\*innen und Freiwilligen ein großes Spielfeld für die nicht allzu bekannte Sportart Fußball-Golf aufgebaut. Doch bevor ich mich auf eine Partie einlasse, befrage ich Daniel zunächst zu seinen Erfahrungen mit der non-formalen Medienarbeit. Die Jugendhäuser in den fünf Gemeinden des Nordens haben alle ein unterschiedliches Profil. Jedes Haus bietet den Jugendlichen besondere Schwerpunkte und dabei gehört es zum Konzept, dass es innerhalb der Einrichtungen sowie den Jugendlichen eine Vernetzung und einen Austausch geben soll. Im Jugendtreff Élwen wird z.B. die Medienpädagogik in den Fokus gerückt. Hier entstand im vergangenen Jahr ein bislang einzigartiges Filmprojekt, das von Franz Dormans, einem Jugendlichen der Region ins Leben gerufen, bis ins Detail geplant und umgesetzt wurde.



Aus seiner Idee entstand mit viel Unterstützung von bis zu 30 Jugendlichen, Jugendarbeiter\*innen sowie der Kooperation mit der Polizei und dem SNJ der Drogenpräventionsfilm „D'Wäiss Wouerecht“ (siehe Youtube). Daniel erzählt mir, dass das Projekt während des Entstehungsprozesses eine sensationelle Dynamik entwickelte. Besonders deutlich wurde der Erfolg des Projekts unter anderem bei der Premiere des Films in einem vollen Kinosaal mit viel Anerkennung aus der Öffentlichkeit. Für dieses Engagement und das professionelle Medienergebnis erhielt er und sein Team sogar kürzlich den Jugendpreis 2019 in der Kategorie „Digital Liewenswelten“. Bevor ich meine Rückfahrt mit dem Bus antrete, kicke ich noch einige Male einen Fußball in verschiedene Baggerlöcher und freue mich darüber, dass ich am letzten Tag meiner Tour von diesem tollen Medienprojekt erfahren habe.



*Es lohnt sich!*

Auf meiner digitalen Reise lernte ich viele neue Menschen kennen, die ihrer (pädagogischen) Arbeit mit Begeisterung nachgehen und die sich gemeinsam mit den Jugendlichen auf die digitale Zukunft einlassen. Ich habe Projekte kennengelernt, bei denen die pädagogischen Rahmendbedingungen den kreativen Impuls der Jugendlichen gefördert und bestmöglich unterstützt haben. Dies kann meiner Meinung vor allem mit handlungsorientierten Angeboten, einer zeitgemäßen technischen Ausstattung, Aus- und Weiterbildungen im Medienbereich sowie einem offenen Medienumgang auf Augenhöhe der Kinder und Jugendlichen gelingen. Ich würde mich freuen, wenn sich noch viele weitere Einrichtungen durch die hier vorgestellten Projekte inspirieren lassen und ebenfalls den Weg in die digitale Jugendarbeit wagen würden.



**AUTOR:**

**Oliver Stanislawski**

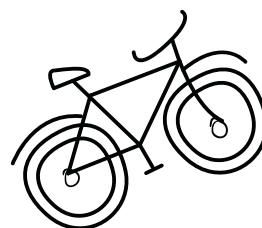
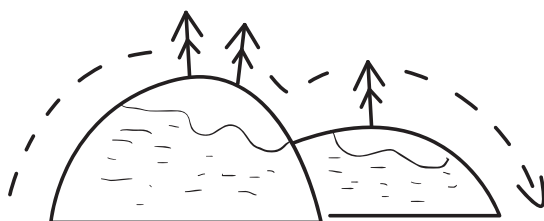
Dipl. Kulturpädagoge /  
Medienpädagoge / Bildungsreferent

Weitere Infos zu Weiterbildungen  
und Medienworkshops unter

**[www.workshopen.de](http://www.workshopen.de)**

Anfragen & Kontakt:

**[stanislawski@workshopen.de](mailto:stanislawski@workshopen.de)**



# Digital youth work: policy, practice and real life

For the past couple of years, “Digital youth work” is gaining both further interest and institutional recognition across Europe. Several trainings and conferences already dealt with the topic and European policies are catching up, including (but not limited to) recommendations from the European Commission expert group of digitalisation and youth (2018), council conclusions on smart youth work (2017) and the upcoming council conclusions on Digital youth work (2019 / TBP).

**E**ven if things are moving in this field, there is still a lot to do. In many ways we are still playing catch-up with societal change brought on by the rapid march of technologisation. While things are indeed progressing, we still need new and diverse competencies, organisational support, and re-evaluating or re-inventing of youth work practice.

### PRACTICE LEADS THE WAY

Youth work is a very practice-oriented field without a rigorous curriculum or strict guidelines. It is often more about reacting to young people's needs, whatever they may be, and this is one of the greatest strengths and unique traits of our trade. Young people are often times at the forefront of new societal trends and therefore it is vital to be reactive and open-minded. We have been and continue to be in a perfect place to incorporate digital approaches into our work.

Digitalisation has had one of the most significant societal impacts since the industrial revolution. We as youth workers are continuously adapting our work to changes in young people's needed skills, ways of maintaining social relationships and their leisure time habits; but are we doing enough? Maybe we are already implementing new ways of using digital technology and the services young people use; but do we see the bigger picture? Do we understand the full context of what digitalisation means for young people?

One of our main tasks as youth workers is to support young people in eventually becoming active members of society. In order to fully deliver that support, we need to be able to look forward, to anticipate how societal changes affect the young people we work with, as well as the field itself. One of our

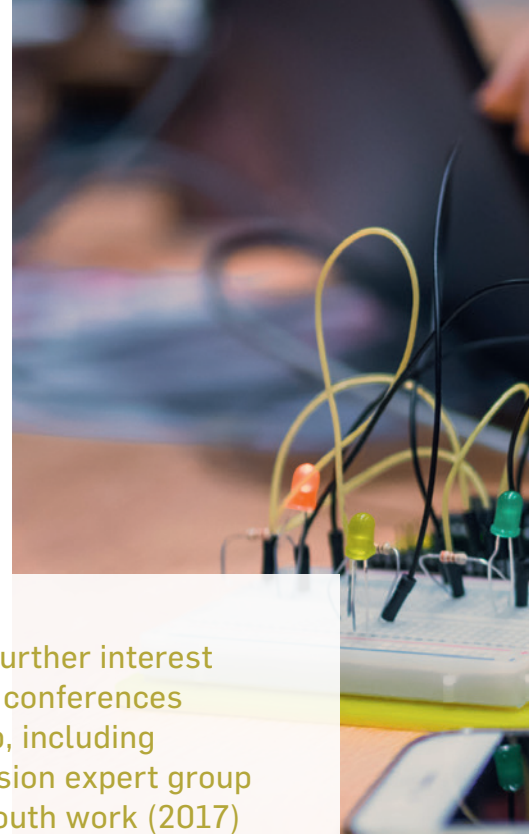
biggest strengths can turn against us if our strong and often useful focus on the present prevents us from looking forward.

This is why our approach in developing our field needs to be twofold. In addition to experimenting with new forms of practice, we also need to have a framework for digital youth work in place – not a strict and limiting one, but rather one that helps all our talented and motivated youth workers to explore new ways of engaging young people and easily sharing new and promising approaches with colleagues near and far. Only this way, we can help transfer new approaches to be a permanent part of youth work practice.

### SAME, BUT DIFFERENT?

Almost every recent exploration of the term “digital youth work” agrees that it is not and should not be a separate discipline. While it can and should be included as a viewpoint in every form of youth work, we still sometimes need the prefix “digital” so we can more clearly define what we are talking about. This is only natural because we also use the terms as outreach youth work, detached youth work, open youth work etc. as part of “youth work”. Many forms of youth work are, however, targeted at specific groups of young individuals. Digital media and technology are present in nearly all young people's lives, so it is vital to see that digital youth work cannot be something that only some have access to.

The challenges young people face nowadays are generally still the same as ever, but their characteristics changed radically and perhaps permanently. If, for example, we take the central challenge of figuring out oneself in relation to others, the process now happens largely in digital environments







and in relation to digital media. Likewise, youth work has always strived to address young people's citizenship and work skills, but now, digital skills are an integral part of all facets of contemporary life. We should start looking at digitality in young people's lives as an all-encompassing phenomenon and start addressing their digital life skills as a fundamental building block in their lives.

#### UPDATES AND UPGRADES

To this day, I find myself having to convince some practitioners of the importance of digital youth work. Even in Finland, where 80% of municipal youth workers indicated in our recent survey that digital technology should be used more (Verke 2019), the old question keeps on getting repeated: "does every youth worker have to do this digital thing?"

Well, the answer is both yes and no. While I do think that every youth work practitioner has to be at least aware of the effects of digitalisation on young people, not all of us have to be experts in digital youth work. However, we do need to be able to critically examine our work to see if any benefits can be had from digitalising at least parts of it. Nevertheless, a word of caution is also necessary: while digitalising our activities and services has considerable potential to make them more accessible and inclusive, we can also end up excluding those who need us the most if we are not mindful.

As youth workers, we are at a unique junction in young people's lives. We fluidly straddle the boundaries between school, leisure time, social groups and, eventually, work-life. It would be a shame if we couldn't learn to look at the digital part of young people's lives with the same kind of versatility.

#### LINKS AND FURTHER RESOURCES:

##### **Council of Europe (2017)**

Conclusions on Smart youth work.

<https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/abac1aee-dadd-11e7-a506-01aa75ed71a1>

**European commission (2018)** Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers : expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018.

<https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>

**Verke (2019)** Digitalisation of Municipal Youth Work in Finland 2019.

<https://www.verke.org/material/digitalisation-of-municipal-youth-work-in-2019/?lang=en>

**Verke (2019)** Digitalisation and youth work.

<https://www.verke.org/material/digitalisation-youth-work/?lang=en>

**Verke (2019)** Maker activities in youth work.

<https://www.verke.org/material/maker-activities-youth-work/?lang=en>



#### **JUHA KIVINIEMI**

Has been involved in youth work since 2003. Currently he is working at Verke (Finland) as a planning officer focused on developing international affairs. He also works as a trainer for Erasmus+ on the topic of Digital Yout Work.

**makerspace**

# START MAKING


**NOW**

An der Base1  
kannst du mit  
den Jonken  
ären Projeet  
verwierklechen!

Atelier, Material  
an Experten  
stinn lech zur Verfügung!

Bas de virwëtzig?

[www.base1.lu](http://www.base1.lu)

 [base\\_1\\_makerspace](https://www.instagram.com/base_1_makerspace)