



► Nr. VO/2021/10365-01
öffentlich

Lübeck, 08.10.2021

**Vorlage
-öffentlich-**

Verantwortliche Bereiche:
4.513 - Jugendarbeit

Bearbeitung: Sabine Dörre-Brunner (E-Mail: sabine.doerre-brunner@luebeck.de Telefon: 122-5136)

**Umsetzung des Konzeptes Digitalisierung der Kinder- und Jugend-
arbeit**

Beratungsfolge:

Datum	Gremium	Status	Zuständigkeit
01.11.2021	Senat	Nichtöffentlich	zur Senatsberatung
11.11.2021	Jugendhilfeausschuss	Öffentlich	zur Entscheidung

Beschlussvorschlag:

Die Hansestadt Lübeck, Bereich 4.513 – Jugendarbeit / Jugendamt, wird beauftragt die Digitalisierung der Jugendarbeit, entsprechend dem anliegenden Konzept und auf Grundlage des Bürgerschaftsbeschlusses vom 30.09.2021 (VO/2021/10329-01) zur Finanzierung der Maßnahme im Haushaltsjahr 2022 umzusetzen. Die Haushaltsmäßige Ordnung in Höhe 199.300 € ist herzustellen.

Verfahren:

Bereiche/Projektgruppen	Ergebnis
1.000.1 – Stabsstelle Datenschutz	Zustimmung
1.000.3 – Stabsstelle Digitalisierung, Organisation und Strategie	Zustimmung
1.105 - Informationstechnik	Zustimmung
1.201 – Haushalt- und Steuerung	

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen gem. § 47 f GO ist erfolgt:

Ja

Nein- Begründung:

Die Maßnahme ist:

neu

freiwillig

vorgeschrieben durch:

Finanzielle Auswirkungen:

<input checked="" type="checkbox"/>	Ja (Anlage 2 und 3)
<input type="checkbox"/>	Nein

Auswirkung auf den Klimaschutz:

<input checked="" type="checkbox"/>	Nein
<input type="checkbox"/>	Ja – Begründung:

Begründung der Nichtöffentlichkeit
gem. § 35 GO:

Begründung:

Der seit einigen Jahren in zunehmendem Tempo fortschreitende digitale Wandel in unserer Gesellschaft spiegelt sich in hohem Maße auch in allen Bereichen der Jugendarbeit wider. Damit sind sowohl technische als auch inhaltliche Herausforderungen verbunden, denen ständig neu adäquat begegnet werden muss.

Die Stärke der Jugendarbeit liegt in der Vielfalt und somit auch in der Bewältigung der vielfältigen Herausforderungen im Zusammenhang mit der Digitalisierung. Ihre Aufgabe liegt darin, junge Menschen in ihrer persönlichen und sozialen Entwicklung zu unterstützen, ihnen Möglichkeiten und Räume zu bieten, in denen sie eine kritische, innovative und wertebasierte Perspektive gewinnen und zu Mitgestaltenden einer positiven Zukunft werden können.

Hierfür ist es notwendig, Jugendarbeit zugänglich, bedürfnisorientiert und passgenau anzubieten. In einer Zeit, in der Selbstorganisation von jungen Menschen fast ausschließlich auf digitalen Internetplattformen stattfindet und das Internet in allen Bereichen der Persönlichkeits- und Identitätsbildung genutzt wird, ist es für die Jugendarbeit unerlässlich, sich mit bisherigen Arbeitsweisen, digitalen Kompetenzen und Haltungen auseinanderzusetzen und alle ehren- und hauptamtlichen Mitarbeitenden für das Thema zu sensibilisieren. Nur auf diese Weise wird es gelingen, junge Menschen im gewünschten Maße zu erreichen.

Anlagen:

1. Konzept Digitale Jugendarbeit
2. Finanzielle Auswirkungen konsumtiv
3. Finanzielle Auswirkungen investiv

Senatorin Monika Frank

A photograph of a person's hands holding a smartphone, with a blurred green park background. The person is wearing a white shirt and a colorful beaded bracelet.

Konzept zur Digitalen Jugendarbeit

Konzept zur Umsetzung der Digitalisierung in der
Jugendarbeit der Hansestadt Lübeck



Herausgeber | Hansestadt Lübeck | Fachbereich Kultur und Bildung | Jugendarbeit /
Jugendamt | Kronsfordter Allee 2-6 | 23539 Lübeck | jugendarbeit@luebeck.de
Verantwortlich | Sabine Dörre-Brunner | Michael Krause | Dennis Luck | Christiane Möller |
Bärbel Pfanne | Karen Wotha

Inhalt

Inhalt	3
1. Grundlegendes	5
1.1 Einleitung.....	5
1.2 Definition.....	6
1.3 Rechtliche Grundlagen	6
2. Zielgruppe Digitaler Jugendarbeit	7
3. Ziele Digitaler Jugendarbeit	7
4. Methoden Digitaler Jugendarbeit.....	8
5. Strukturelle Rahmenbedingungen.....	9
5.1 Öffnungs- / Nutzungszeiten.....	9
5.2 Verantwortlichkeiten	9
5.3 Erforderliche Werkzeuge für die Digitale Jugendarbeit	9
6. Qualitätsstandards.....	10
6.1 Kinder- und Jugendschutz.....	10
6.2 Grundsätzliches zum Thema Beteiligung und Digitaler Jugendarbeit	11
6.3 Richtlinien zur Umsetzung von Beteiligung im Digitalen Raum.....	12
7. Geplante Maßnahmen zur Umsetzung	12
Literaturverzeichnis	14



1. Grundlegendes

1.1 Einleitung

Der seit einigen Jahren in zunehmendem Tempo fortschreitende digitale Wandel in unserer Gesellschaft spiegelt sich in hohem Maße auch in allen Bereichen der Jugendarbeit wider. Damit sind sowohl technische als auch inhaltliche Herausforderungen verbunden, denen ständig neu adäquat begegnet werden muss.

Die Stärke der Jugendarbeit liegt in der Vielfalt und somit auch in der Bewältigung der vielfältigen Herausforderungen im Zusammenhang mit der Digitalisierung. Ihre Aufgabe liegt darin, junge Menschen in ihrer persönlichen und sozialen Entwicklung zu unterstützen, ihnen Möglichkeiten und Räume zu bieten, in denen sie eine kritische, innovative und wertebasierte Perspektive gewinnen und zu Mitgestaltenden einer positiven Zukunft werden können.

Hierfür ist es notwendig, Jugendarbeit zugänglich, bedürfnisorientiert und passgenau anzubieten. In einer Zeit, in der Selbstorganisation von jungen Menschen fast ausschließlich auf digitalen Internetplattformen stattfindet und das Internet in allen Bereichen der Persönlichkeits- und Identitätsbildung genutzt wird, ist es für die Jugendarbeit unerlässlich, sich mit bisherigen Arbeitsweisen, digitalen Kompetenzen und Haltungen auseinanderzusetzen und alle ehren- und hauptamtlichen Mitarbeitenden für das Thema zu sensibilisieren. Nur auf diese Weise wird es gelingen, junge Menschen im gewünschten Maße zu erreichen.

Viele junge Menschen verfügen mittlerweile über ein hohes Wissen im Umgang mit digitalen Medien, so dass die Mitarbeitenden der Jugendarbeit diese Ressourcen nutzen können, um sich neu zu konzeptionieren. Gleichzeitig ist es von hoher Bedeutung, digitale Grundsätze zu schulen und eine proaktive Nutzung und Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien zu begleiten, um junge Menschen zu befähigen, sich aktiv und kreativ in die digitale Gesellschaft einbringen zu können.

Die große Chance einer Digitalen Jugendarbeit liegt darin, dass sich neue Möglichkeiten der Vernetzung (auch auf internationaler Ebene), Interaktion, Inklusion und Beteiligung erschließen. Gleichzeitig birgt sie selbstverständlich auch Risiken, denen mit der Vermittlung entsprechender Kompetenzen wirkungsvoll begegnet werden muss. Hier kommt die Jugendarbeit einem wichtigen Bildungsauftrag nach.

Die pandemische Situation in der Welt, verbunden mit Lockdowns im täglichen Kontaktalltag, führt zu einer massiven Dringlichkeit, in kürzester Zeit analoge Inhalte oder Treffen in den digitalen Bereich zu verlagern. Dabei gleichzeitig rechtliche Bestimmungen, insbesondere hinsichtlich des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes zu berücksichtigen, stellt Akteure in der Jugendarbeit vor enorme Herausforderungen und Hürden.



Vor diesem Hintergrund ist es umso wichtiger, klare, perspektivische und digitaletische Möglichkeiten und Grenzen sowie Handlungsleitlinien für die Digitale Jugendarbeit aufzustellen. Mit dem vorliegenden Konzept soll dem in Lübeck Rechnung getragen werden.

1.2 Definition

Gemäß der European Commission expert group on digitalisation and youth-working definition aus 2018 zeichnet sich Digitale Jugendarbeit durch folgende Aspekte aus:

- Sie nimmt die Digitalisierung und den digitalen Wandel von Institutionen, Ansätzen und Praktiken der Jugendarbeit in den Fokus.
- Sie bedeutet die proaktive Nutzung und/oder Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit als Werkzeug, Aktivität und/oder Inhalt.
- Sie umfasst ein breites Spektrum an Methoden und Ansätzen, die in allen Bereichen der Jugendarbeit genutzt werden können.
- Sie wird von den Zielen und den ethischen Vorstellungen, Werten und Prinzipien der Jugendarbeit getragen und kann sowohl Face-to-Face als auch in Online-Settings stattfinden.

Letztendlich geht es um die Erweiterung der herkömmlichen Räume, Angebote und Methoden der Kinder- und Jugendarbeit durch die „Digitale Dimension“.

1.3 Rechtliche Grundlagen

Kinder- und Jugendarbeit ist eine gesetzlich gebotene Leistung des Trägers der öffentlichen Jugendhilfe. Gemäß der §§ 1 und 11 des SGB VIII hat die Kinder- und Jugendhilfe unter anderem die Aufgabe, dazu beizutragen, positive Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien sowie eine kinder- und familienfreundliche Umwelt zu schaffen und zu erhalten und Kinder und Jugendliche zu befähigen, sich vor Gefährdungen zu schützen. (vgl. § 1 SGB VIII)

Die Nutzung von und der Umgang mit digitalen Medien ist für viele junge Menschen zu einer Selbstverständlichkeit und zum Teil ihrer Lebenswelt geworden. Somit kommt die Jugendhilfe, insbesondere in den Bereichen Jugendarbeit (vgl. §§ 11 und 12 SGB VIII) und Jugendsozialarbeit (vgl. § 13 SGB VIII), bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben an deren pädagogischem Einsatz nicht vorbei. Dies gilt auch für die Angebote im Rahmen des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes (§14 SGB VIII).

Auch in der digitalen Kinder- und Jugendarbeit sind die jungen Menschen entsprechend ihres Entwicklungsstandes an allen sie betreffenden Entscheidungen der öffentlichen Jugendhilfe zu beteiligen (vgl. § 8 SGB VIII i. V. m. §47f GO-SH).

Außerdem sind die unterschiedlichen Lebenslagen von Mädchen und Jungen bei der Ausgestaltung der Leistungen und der Erfüllung der Aufgaben zu berücksichtigen, sowie Benachteiligungen abzubauen (vgl. § 9 SGB VIII).



Bei der Nutzung digitaler Medien in der Kinder- und Jugendarbeit gelten grundsätzlich die Vorschriften des Jugendmedienschutzes im Rahmen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) sowie des Urheberrechtsgesetzes (UrhG) und der Datenschutzverordnung (DSGVO).

2. Zielgruppe Digitaler Jugendarbeit

Die Zielgruppe der Digitalen Jugendarbeit bildet sich zunächst überwiegend aus den Besucher:innen der jeweiligen in der Stadt Lübeck ansässigen Jugendeinrichtungen. Diese haben je nach Alter, familiärem Hintergrund und technischen sowie finanziellen Möglichkeiten individuelle Ansprüche an die digitalen Angebote der Jugendarbeit.

Darüber hinaus sollen Kinder und Jugendliche angesprochen werden, die von den Einrichtungen bisher nicht erreicht werden, z.B. um mehr Kindern und Jugendlichen die Teilhabe an kommunalen Beteiligungsverfahren zu ermöglichen.

Es ist letzten Endes wichtig, unsere Klientel je nach Zielgruppe und Lebenswelt individuell anzusprechen, deren Aufmerksamkeit zu erlangen und mit Instrumenten der Digitalen Jugendarbeit weitestgehend zu unterstützen. Die Zielgruppe gliedert sich somit zwischen 10 und 27 Jahren ein und umfasst ggf. auch vereinzelt interessierte Erziehungsverantwortliche.

3. Ziele Digitaler Jugendarbeit

Mit der Digitalen Jugendarbeit werden niedrigschwellige, präventive, aktive und bedarfsgerechte digitale wie hybride Angebote initiiert, die auf die konkrete Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen ausgerichtet sind.

Die Digitale Jugendarbeit dient der zeitgemäßen Kontaktaufnahme und Beziehungspflege zu und mit jungen Menschen, was insbesondere in pandemischen Zeiten mit länger andauernden Kontaktbeschränkungen im Präsenzbereich von erheblicher Bedeutung ist. Es gilt, die selbstbestimmte subjektive Entfaltung der Identität digital zu begleiten und individuelle Unterschiede zu fördern, Ungleichheiten sowie Benachteiligungen und Diskriminierungen abzubauen (1 S. 167ff). Kinder und Jugendliche sollen befähigt werden, engagiert aktiv und kreativ in der digitalen Gesellschaft zu sein. Sie erlernen, soziale, persönliche und formale Beziehungen im digitalen Zeitalter zu gestalten und Risiken der Digitalisierung einzuschätzen, Verantwortung und Kontrolle über eine digitale Identität zu übernehmen und eine eigene Meinung und soziales Engagement zu entwickeln. Daher sind Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche zu schaffen, sich digital zu vernetzen, zusammenzuarbeiten und zu beteiligen.(2)

Im Rahmen der Digitalen Jugendarbeit geht es um die Vermittlung zentraler Fähigkeiten und Methoden der Medienkompetenz. Hierunter fallen die Bereiche Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Sie ist damit Bestandteil des zentralen Bildungsauftrages im Rahmen nonformaler und informeller Bildung.

4. Methoden Digitaler Jugendarbeit

Digitale Jugendarbeit ist keine eigenständige Methode oder Form der Jugendarbeit, sondern kann in alle herkömmlichen Jugendarbeits-Settings integriert werden. Sie kann im Online- oder im Offline-Setting sowie in Mischformen stattfinden.

Digitale Jugendarbeit, als ein Bereich der (medien)pädagogischen Jugendarbeit, sollte als Querschnittskompetenz befördert werden: Im Vordergrund steht, dass digitale und mediale Möglichkeiten für die pädagogischen Ziele „nur“ als Mittel zum Zweck eingesetzt werden.

So kann es sein, dass gerade mit Kindern im Alter von 10-12 Jahren (unter Umständen auch jüngere Besucher:innen) das Heranführen der digitalen Medien Voraussetzung der gelungenen Arbeit darstellt, wogegen es bei den Jugendlichen darum geht, das Interesse an den Angeboten zu schaffen. Hierbei bietet es sich an, auf ihnen vertraute oder angeglichene Medien aus ihrer eigenen Lebenswelt zurückzugreifen, um Hemmschwellen zu senken. Hierbei muss bei allen Angeboten ausreichend Medienkompetenz vermittelt werden, um den jeweiligen Risiken, wie z.B. Cybermobbing, Datenmissbrauch, etc. entgegenzuwirken.

Digital angeboten werden sollen beispielsweise:

- digitale Planungs- und Vorbereitungstreffen etc.
- Möglichkeiten digitaler Partizipation (Ideensammlungen, Abstimmungen, etc.)
- digitale Beratungsgespräche
- Workshops zu digitalen Themen wie zum Beispiel Videos, Online Content, Fotobearbeitung, ...
- Öffentlichkeitsarbeit für die jeweiligen Einrichtungen der Jugendarbeit
- Gruppenchats zu bestimmten Themen
- Einzelgespräche bzw. -Chats
- E-Sport (z.B. Fifa-Turniere)
- Pädagogisch-aktive Gruppenangebote, sofern diese in Präsenz nicht möglich sind (z.B. Basteln, Kochen, Spielen, etc.)
- offene virtuelle Räume mit niedrigschwelliger Erreichbarkeit
- digitale Hausaufgabenhilfe
- virtuelle Wettbewerbe
- redaktionelle Arbeit

- Vermittlung von Medienkompetenz

5. Strukturelle Rahmenbedingungen

Die Rahmenbedingungen zur Umsetzung der Digitalen Jugendarbeit sind je nach Einrichtung und Zielsetzung unterschiedlich – jedes Jugendzentrum entscheidet für sich, welche Nutzungszeiten, Tools und Angebote zur Verfügung gestellt werden. Dabei bedarf es jedoch einer eigenen, individuellen Ergänzung der vorliegenden Konzeption.

Die Jugendzentren sind mit einer zeitgemäßen technischen Ausstattung sowie der digitalen Kompetenz der Mitarbeitenden zu versehen.

Zum erforderlichen Rahmen gehört weiterhin eine weitreichende Administration der örtlichen Computernetzwerke und die Umsetzung des Jugendmedienschutzes durch die Begrenzung von Zugriffen aus und in das „Web“ (Proxyserver).

5.1 Öffnungs-/ Nutzungszeiten

Die verbindlichen Zeiten, in denen die Einrichtungen über digitale Medien erreichbar sind und innerhalb derer diese dort genutzt werden können, werden von den Jugendzentren individuell festgelegt und bekannt gemacht.

5.2 Verantwortlichkeiten

Die Einrichtungsleitungen sind verantwortlich für die Einhaltung der verbindlichen Nutzungs- und Öffnungszeiten sowie für die erforderliche Qualifikation der Mitarbeitenden. In jeder Einrichtung ist ein/e „Medienbeauftragte/r“ zu bestimmen. Weiterhin ist die Einhaltung der rechtlichen Bestimmungen zum Datenschutz, Kinder- und Jugendschutz sowie zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen zu gewährleisten. Die Mitarbeitenden sind mit den Gefahren, die von einer Nutzung der digitalen Medien ausgehen, vertraut und vermitteln diese an die Nutzer:innen (z.B. Cybermobbing, Sucht, soziale Isolation etc.).

5.3 Erforderliche Werkzeuge für die Digitale Jugendarbeit

Im § 79 SGB VIII ist die erforderliche Ausstattung geregelt. So soll der Träger der öffentlichen Jugendhilfe einen angemessenen Anteil der bereitgestellten Mittel für die Jugendarbeit und somit auch für die digitale Kinder- und Jugendarbeit zur Verfügung stellen.

Hierzu gehören beispielsweise:

- Social-Media-Kanäle & Messenger-Dienste/Nutzung digitaler Kanäle junger

- Menschen
- Audio- und Videokonferenzprogramme/Chatprogramme/Telefonkonferenzen
 - Anbieterübersichten
 - zeitgemäße stationäre Technik und digitale mobile Endgeräte auf aktuellem Technikstand
 - leistungsfähiger Internetzugang
 - passende WLAN Infrastruktur
 - Unterstützung durch die IT der Institutionen
 - Räumlichkeiten
 - funktionierende Filtersysteme
 - Neu- und Ersatzbeschaffungen zeitnah zu den technischen Weiterentwicklungen
 - zeitgemäße digitale Infrastruktur zur Medienarbeit (Server, Netzwerke usw.)
 - entsprechend qualifizierte Fachkräfte
 - Abklärung von Daten- und Kinderschutzbestimmungen

6. Qualitätsstandards

6.1 Kinder- und Jugendschutz (3) (4) (5)

Im Kinder- und Jugendschutz geht es grundsätzlich darum,

- Gefährdungen nicht entstehen zu lassen,
- über Gefährdungen aufzuklären und vorbeugende Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen und
- den Umgang mit Gefährdungen zu regeln.

Im Rahmen der Digitalen Jugendarbeit kommen digitale Medien als methodisches Handwerkszeug zum Einsatz. Folgerichtig müssen bei dem Einsatz digitaler Medien Themen der Medienerziehung /-bildung aufgegriffen bzw. berücksichtigt werden.

Für den Kinder- und Jugendschutz bedeutet das in diesem Zusammenhang,

- um Gefährdungen nicht entstehen zu lassen:
 - es müssen technische Sicherheitseinstellungen vorgenommen werden (z.B. aufsichts- und fürsorgepflichtkonformer Internetzugang),
 - es muss Verhaltensregeln im Umgang miteinander geben, die für alle Teilnehmer:innen gelten (betr. Respekt, Ethik, Dauer, Datenschutz, Recht am eigenen Bild, Urheberrecht usw.) und
 - die pädagogischen Fachkräfte nehmen eine Vorbildfunktion ein.

- um über Gefährdungen aufzuklären und vorbeugende Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen:
 - es werden Angebote zur Medienerziehung /-bildung unterbreitet, die einen kritischen und kreativen Umgang ermöglichen und
 - es werden aktuelle Probleme bzw. Fragestellungen in Gesprächen aufgegriffen und diskutiert (u.a. auch Aufklärung zu Beschwerdeverfahren).

- um den Umgang mit Gefährdungen zu regeln:
 - das Einhalten gesetzlicher Vorschriften ist sichergestellt (betr. z.B. Altersfreigaben).

Der Schutz von Minderjährigen vor problematischen Medieninhalten ist in zwei Gesetzen geregelt:

Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) regelt den Umgang mit Trägermedien (alle materiell „greifbaren“ Medien wie z. B. CD-ROMs, USB-Sticks, DVDs usw.).

Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV) regelt den Jugendschutz im Rundfunk und in den Telemedien (materiell nicht „greifbare“ Medien wie eine Radiosendung oder auch eine Internetseite).

Festgestellt werden muss, dass kinder- und jugendschutzrelevante Inhalte durch Globalisierung, Medienkonvergenz und Technikfortschritt zunehmen und damit auch der Handlungsbedarf, Kinder und Jugendliche zu schützen. Dem Schutz durch technische Sicherheitseinstellungen und gesetzliche Regelungen sind Grenzen gesetzt. Insofern spielt die Förderung der individuellen Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen eine sehr wichtige Rolle.

6.2 Grundsätzliches zum Thema Beteiligung und Digitaler Jugendarbeit

Das SGB VIII sieht vor, dass die Angebote der Jugendarbeit an den Interessen von Kindern und Jugendlichen anknüpfen. Die Angebote sollen von ihnen mitgestaltet werden, sie haben ein Mitbestimmungsrecht hinsichtlich der Angebote Digitaler Jugendarbeit. Ziel dabei ist es, junge Menschen zur Selbstbestimmung zu befähigen. Sie sollen zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement angeregt und hingeführt werden (vgl. SGB VIII, § 11).

Dazu knüpft Jugendarbeit an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen an. Jugendarbeit ist dort, wo Kinder und Jugendliche sind.



Junge Menschen brauchen Möglichkeiten der politischen Teilhabe und des Engagements, die über die klassischen Verfahren hinausgehen und sich zeitgemäß an der Lebenswelt – auch der digitalen – von Kindern und Jugendlichen orientieren. Diese Lebensweltorientierung ist auch bei der Auswahl der Tools zu beachten (6).

Der Zugang zu digitalen Medien sowie deren Nutzung ist abhängig von vielfältigen sozialen Faktoren (wie Herkunft, Geschlecht, Milieu). Eine gelungene digitale Kinder- und Jugendarbeit wirkt der Exklusion Einzelner und von Gruppen auf Grund ihrer sozialen Lebensbedingungen entgegen (7).

Digitale Angebote sind ein wichtiger Baustein, um Teilhabe und Beteiligung zu ermöglichen. Sie können Informationen und Anregungen liefern, damit sich Kinder und Jugendliche alleine und in der Gruppe mit gesellschaftlichen, kommunalen, peergruppespezifischen Fragen auseinandersetzen und sich einbringen (6).

6.3 Richtlinien zur Umsetzung von Beteiligung im Digitalen Raum

Die zuständigen Teams klären, welche Rahmenbedingungen gesetzt werden und an welchen Angeboten und Strukturen Kinder und Jugendliche welche konkreten Entscheidungs- bzw. Mitspracherechte haben. Mit den jeweiligen Gruppen werden die Regeln des Umgangs gemeinsam entwickelt, reflektiert und fortgeschrieben. Grundlage dabei sind die geltenden rechtlichen Bestimmungen zum Daten- und Personenschutz. Wo möglich, werden die Kinder und Jugendlichen in die Erarbeitungen, Pflege und Weiterentwicklung einbezogen.

Dazu finden regelmäßige Angebote statt, die Kinder und Jugendliche zum Umgang mit den genutzten Tools befähigen. Auch in die Entwicklung und Umsetzung dieser Fortbildungsangebote sind Kinder- und Jugendliche einzubeziehen. Es wird sichergestellt, dass die Angebote für die unterschiedlichen Zielgruppen zugänglich sind.

Es gibt sowohl einrichtungs- und zielgruppenübergreifende Angebote (z. B. zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an Entscheidungen im öffentlichen Raum bzw. der Kommune), wie auch einrichtungs- und zielgruppenspezifische Angebote. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die regelmäßigen Nutzer:innen viel selbst gestalten können, gleichzeitig die Offenheit für neue Besucher:innen bestehen bleibt (8).

7. Geplante Maßnahmen zur Umsetzung

Die vom Bereich Jugendarbeit mit einer Bestandsaufnahme und Konzeptionierung der Umsetzung beauftragte TraveKom hat folgende Maßnahmen vorgeschlagen:

1. Nutzung einer speziell auf Lübeck zugeschnittenen Jugend-App analog Schweizer Vorbild.
Kosten:

Einmalige Kosten zur Aufsetzung der App	15.000 €
Projektbegleitung durch TraveKom	15.800 €
jährliche Kosten für Anpassungen	2.500 €
Jährliche Kosten für Vereinsmitgliedschaft	500 €

Geklärt wird aktuell die Zustimmung der Datenschutzbeauftragten.

Die App wird in Kooperation mit Jugendzentren (Träger der öffentlichen und der freien Jugendhilfe) und jungen Menschen konzipiert.

2. Technische Ausstattung der städtischen Mitarbeiter:innen.

Kosten:

Smartphones, Tablets, laufende jährliche Kosten	23.600 €
---	----------

3. Ausstattung der Jugendzentren in Trägerschaft der öffentlichen und freien Jugendhilfe mit Endgeräten als Grundausstattung für Besucher:innen.

Kosten:

PCs, Tablets, Notebooks für 7 Einrichtungen (Träger der öffentlichen Jugendhilfe)	16.100 €
Pauschale von je 10.000 € für Einrichtungen (Träger der freien Jugendhilfe)	110.000 €
Technikpool zum Verleih von speziellen Geräten	5.000 €

4. Weiterbildung der Beschäftigten und Medienbildung der Besucher:innen.

Kosten:

Weiterbildung durch TraveKom 1.000€ / Tag bei 20 Personen, 4 Tage kalkuliert	4.000 €
---	---------

5. Schaffung von BigBlueButton Videokonferenzräumen und Nutzung einer datenschutzkonformen und rechtssicheren Messenger-App.

Kosten:

Noch nicht bezifferbar, da eine gemeinsame Nutzung mit Schule geplant ist. Zeitfenster noch nicht absehbar.

6. TechniksUPPORT durch die TraveKom

Kosten:

geschätzte monatliche Kosten	4.000 €
------------------------------	---------



Literaturverzeichnis

1. **Drogand-Strud, Regina Rauw und Michael.** *Geschlechtsbezogene Pädagogik in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.* 2013.
2. https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische_Leitlinien_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf. [Online]
3. <https://www.kjm-online.de/themen/jugendmedienschutz>. [Online]
4. <https://www.die-medienanstalten.de/themen/jugendmedienschutz>. [Online]
5. <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/jugendmedienschutz/>. [Online]
6. <https://www.jugend.beteiligen.jetzt>. [Online]
7. **Rudolph, Steffen.** *Digitale Medien, Partizipation und Ungleichheit.* Wiesbaden : s.n., 2019.
8. **Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.** *Allgemeine Qualitätsstandards und Empfehlungen für die Praxisfelder Kindertageseinrichtungen, Schule, Kommune, Kinder- und Jugendarbeit und Erzieherische Hilfen.* Berlin : s.n., 2015. Bd. 3. Auflage.

Finanzielle Auswirkungen in €	Gesamtbeträge der Maßnahme, AfA und SoPo	2021	2022	2023	2024
Erträge					
Aufwendungen	-14.000,00	-3.500,00	-3.500,00	-3.500,00	-3.500,00

davon:

Sonderpostenauflösung (SoPo)					
Abschreibungen (AfA)	-14.000,00	-3.500,00	-3.500,00	-3.500,00	-3.500,00
Anlagenabgang					
Gesamtauswirkung Ergebnisplan	-14.000,00				
voraussichtl. Zinsen ca.					
Einzahlungen					
Auszahlungen	-17.200,00				
Gesamtauswirkung Finanzplan	-17.200,00	<i>(Ist das Ergebnis negativ, gilt der Betrag als kreditfinanziert!)</i>			

2021	Ergebnisplan	Finanzplan		
Mittel veranschlagt	-17.200,00	-17.200,00	Ergebnisplan	Finanzplan
Zusätzl. zu ordnen			Gesamtlaufzeit	Gesamtlaufzeit
Haushaltsbelastend	x	x		
Haushaltsentlastend				
Haushaltsneutral				

Haushaltsjahr	Produktsachkonten		Ergebnisplan
	2021	Bezifferung	Bezeichnung
(Minder) Erträge:			
(Mehr) Erträge:			
(Minder) Aufwendungen:			
(Mehr) Aufwendungen:	362002.999.7832000	Jugendarbeit / Erwerb beweql. AV ü.150-1000 Eur	-17.200,00
		Saldo Ergebnisplan	-17.200,00

	Produktsachkonten		Finanzplan
	Bezifferung	Bezeichnung	Betrag in €
(Minder) Einzahlungen:			
(Mehr) Einzahlungen:			
(Minder) Auszahlungen:			
(Mehr) Auszahlungen:	362002.999.7832000	Jugendarbeit / Erwerb v.bew.Sach.ü.150-1000	-17.200,00
		Saldo Finanzplan	-17.200,00