

Völlig vernetzt!

Digitale Jugendkulturen im Web 2.0 -
Chancen für die Jugendarbeit



Fachtag
2. Juni 2012

Jugendring Düsseldorf



Veranstalter

Jugendring Düsseldorf
Haus der Jugend
Lacombletstraße 10
40239 Düsseldorf
Tel 0211 8922020
Fax 0211 8929047
info@jugendring-duesseldorf.de
www.jugendring-duesseldorf.de





Völlig vernetzt! Digitale Jugendkulturen im Web 2.0 – Chancen für die Jugendarbeit

„Ich bin drin. So einfach ist das !?“ Diese Redewendung von Boris Becker in der AOL-Werbung der 90er Jahre mutet heute, in Zeiten orts- und zeitunabhängiger Internetnutzung, fast hinterwäldlerisch an. Mittlerweile sind über 70 Prozent der Deutschen und bereits alle Jugendlichen regelmäßig online. Facebook, Google, Youtube und Co sind faszinierende Begleiter ihrer Jugend. Das Web 2.0 und die Fülle an Social Media-Anwendungen ermöglichen Selbstdarstellung, permanente Vernetzung mit der eigenen Peergruppe und endlose Informationsvielfalt.

Der Fachtag unter dem Titel: "Völlig vernetzt! Digitale Jugendkulturen im Web 2.0.- Chancen für die Jugendarbeit" richtet sich an ehrenamtliche und hauptamtliche Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen aus der Jugendverbandsarbeit und der offenen Kinder- und Jugendarbeit in Düsseldorf und NRW.

Expertenbeiträge dienen der Inspiration, Praxisvorschläge und angeregte Diskussionen runden das Programm an diesem Tag ab. Alle Teilnehmer sind herzlich eingeladen, sich und ihre Meinung konstruktiv, interaktiv und provokativ in einem Educamp und einer anschließenden „Fishbowl“-Diskussion einzubringen. Selbstverständlich werden wir diese Veranstaltung ergänzend online begleiten und dokumentieren.

Medienbildung wird zur vierten Kulturtechnik. Die Jugendarbeit hat den Auftrag, ihrer Zielgruppe in ihren Lebenswelten beratend, begleitend und unterstützend zur Seite zu stehen – nicht nur analog. Unsere Gesellschaft verändert sich, unsere Zielgruppe verändert sich, unsere Angebote müssen sich auch verändern, wenn wir nicht die Gegenwart verpassen wollen.



Tagungsprogramm

8.30 Uhr: Einlass

9.30 Uhr: Eröffnung durch Achim Radau-Krüger

9.45 Uhr: „Das ist erst der Anfang – Wie das Web 2.0 unser Leben verändert.“ - Nadine Tournier

Die Entwicklung des Web 2.0 hat unser privates und berufliches Leben stark beeinflusst. Wir können auf den unterschiedlichsten Wegen im Netz mit unseren Freunden und Bekannten kommunizieren und gegenseitig ohne große Mühe am Leben des Anderen teilnehmen, wir erstellen permanent eigene Inhalte, haben jederzeit Zugang zu allen erdenklichen Informationen und werden vom Kunden zum „Fan“ auf Facebook.

Dieser Einführungsvortrag zeigt auf, wie der Metaprozess der Mediatisierung am Beispiel von Social Media unser Leben bisher verändert hat und mit welchen künftigen Entwicklungen wir bereits heute rechnen können.

10.30 Uhr: Mashup: Jugendarbeit - Herausforderung für eine sozialraumorientierte Jugendbildungsarbeit - Verena Ketter

Das Modell einer virealen Sozialraumaneignung ist für die Jugendarbeit erforderlich, um an sich wandelnde Lebenswelten und Sozialraumerfahrungen Jugendlicher anzuschließen und Heranwachsende bei ihren Handlungsaufgaben unterstützen zu können. Für die Kinder- und Jugendarbeit hat dies zur Folge, das alltägliche Medienhandeln Jugendlicher im Web anzuerkennen und für pädagogische Aufgaben nutzbar zu machen.

11.30 Uhr Kaffeepause



Tagungsprogramm

12.00 Uhr: Social Media – junge Chancen für echte Partizipation - Jürgen Ertelt

Das Internet ist die Elektrifizierung der Gesellschaft. Social Media bieten neue Formen der Kommunikation und der Beteiligung am gesellschaftlichen Diskurs. Das immanente Demokratisierungspotenzial ermöglicht weitreichende Chancen für Partizipation. Besonders junge Menschen können so in ihrem Engagement angesprochen werden. Die Gelingensbedingungen "verstehbare Informationen, Transparenz und Wirksamkeit" und die damit verbundenen Herausforderungen an einer „digitalen Jugendbildung“ im Spannungsfeld von Medienkompetenz-Stärkung und politischer Bildung werden an Beispielen dargestellt und diskutiert.

12.45 Uhr: Mittagpause

13.45 Uhr: Educamp - Sessions

14.30 Uhr: Workshops

16.30 Uhr: Kaffeepause

17.00 Uhr: Fish-Bowl-Diskussion zum Abschluss

18.00 Uhr: Ende der Tagung

Educamp

Wir wollen keine strikte Trennung zwischen Publikum und Referenten. Im Sinne von Tim O'Reilly, dem Begründer des Web 2.0, bietet das „Educamp“ am Mittag die Gelegenheit aktiv, kreativ und provokativ an unserer Veranstaltung mitzuwirken. Bei einem Educamp gebt ihr Themenvorschläge für sogenannte „Sessions“ (Sitzungen), die über ein „Grid“ (Flipchart) von euch selbst im Laufe des Vormittages koordiniert werden. Spontane oder vorbereitete Beiträge dienen dazu, Wissen zu teilen, sich gegenseitig zu inspirieren und neue Erkenntnisse zu gewinnen. Seid dabei!



Workshops

Wir möchten Euch/Sie bitten, bei der Anmeldung einen Wunschworkshop und einen Ersatzworkshop anzugeben.

WS1: Sozialraumorientierte Jugendmedienbildung - Methoden, Ansätze und Tools

Aufbauend auf dem Impulsreferat am Vormittag sollen in dem Workshop die technischen Tools für Jugendarbeit im Social Web vorgestellt werden: sozialraumorientierte Methoden Google Maps, Animoto etc. also eine Anleitung für Eigenproduktionen z.B. auf Online-Landkarten

Referentin: Verena Ketter

WS2: Social-Media-Strategien für die lokale Jugend(verbands)arbeit

Ist der Einsatz sozialer Medien in der Jugend-(verbands)arbeit sinnvoll? Welche Ziele lassen sich mithilfe sozialer Medien erreichen? Wie lässt sich der Erfolg messen? Der Social-Media-Workshop bietet die Grundlagen für den strategischen Einsatz von Facebook, Twitter und Co. Dabei bleibt genug Raum für Fragen und Diskussionen. Neben den technischen Möglichkeiten wird dabei ein Augenmerk auf die Einführung und Betreuung innerhalb der Organisationen gelegt.

Referent: Jona Hölderle

WS3: Apps für die Jugendarbeit

Apps sind keine Programme, sowenig wie mobile Endgeräte mit einem herkömmlichen Computer zu vergleichen sind. Apps sind grafische Oberflächen, um die digitale mit der analogen Welt zu verschmelzen. Daraus ergeben sich neue Herangehensweisen, um an seiner Umwelt direkt zu partizipieren, bzw, sie zu gestalten. Und das wiederum sollte die Grundlage für eine medienkompetente Auseinandersetzung mit digitalen Medien sein.

Referent: Guido Brombach



Workshops

WS4: Computerspiele in der offenen Jugendarbeit: Mehr als nur daddeln?

Computerspiele gehören längst zum Alltag der Jugendlichen und nehmen einen Teil ihrer Freizeitaktivitäten ein. Neben den klassischen Computerspielen auf dem PC bieten Konsolen und tragbare Geräte jede Menge Möglichkeiten. Der Workshop gibt einen Einblick in die jugendliche Lebenswelt. Welche Spiele es gibt, was die Technik zu bieten hat und welche aktuellen Nutzungstrends es im Bereich der Spiele gibt, wird neben Bezahlsystemen und Grundinformationen über exzessive Mediennutzung und Gewalt in Computerspielen vorgestellt. Gerade im Bereich der "erweiterten Realität" der sogenannten Augmented Reality gibt es viele neue spannende Spielformen.

Diese Spiele können, ebenso wie klassische Computerspiele, in der offenen Jugendarbeit eingesetzt werden. Neben den Rahmenbedingungen, die man beim Einsatz von Spielen in der Jugendarbeit beachten muss, werden konkrete Konzepte für einfach umzusetzende Projekte, die sich an der Lebenswelt der Jugendlichen orientieren vorgestellt.

Referentin: Angelika Beranek

WS5: Educaching leicht gemacht – Baukastensysteme zur Entwicklung von lokalen Educaches

Seit dem Winter des letzten Jahres entwickelt ein Arbeitskreis des Jugendringes Düsseldorf ein Baukastensystem für die Erstellung von lokalen Educaches. Educaches sind die konsequente Weiterentwicklung der „elektronischen Schnitzeljagd“ Geocaching. Im Workshop werden die Bausteine und Methoden zur Entwicklung von Educaches für unterschiedliche Altersgruppen vorgestellt. Der Workshop wird mit den Teilnehmenden beispielhaft einen Educache in der Düsseldorfer Innenstadt durchspielen und evt. einen kleinen Educache rund um das Haus der Jugend modellhaft entwickeln.

Referentin und Referenten: Ursula Krüger, Max Kreuzwieser und Torben Stichling



Referentinnen und Referenten:

Guido Brombach studierte Erziehungswissenschaften mit Schwerpunkt Erwachsenenbildung an der Universität Essen und absolvierte ein Lehramtstudium für die Fächer Chemie und Pädagogik, das er 2001 als Dipl. Erziehungswissenschaftler abschloss. Guido Brombach war von 2001 bis 2006 pädagogischer Assistent im DGB Bildungswerk für den Bereich Computer und multimediale Kommunikation und ist Betreiber des Dotcomblogs. Seit 2007 ist er Leiter des Kompetenzzentrums Digitale Kommunikation, Lernen und Medien des DGB Bildungswerks, Hattingen.

Angelika Beranek arbeitet seit 2005 bei der Stadt Neu-Isenburg in der medienpädagogischen Jugendeinrichtung Infocafe (www.infocafe.org). Seit 2008 leitet sie das Mediensuchtpräventions - Modellprojekt "Be your Gamemaster" und befasst sich intensiv mit Computerspielen. Hierbei werden sowohl die positiven als auch die kritischen Seiten der Spiele betrachtet. Sie ist sowohl Koordinatorin des Fachforums Mediensucht Hessen als auch Jury Mitglied beim Computerspielsiegel "Games Wertvoll". Darüber hinaus ist sie als freiberufliche Referentin für Schülerprojekte, Elternabende, Fortbildungen zu aktuellen Medienthemen tätig. Außerdem erstellt sie individuelle Medienbildungskonzepte für Schulen.

Mehr Infos: www.angelika-beranek.de

Jürgen Ertelt, Projektkoordinator youthpart.de - Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft IJAB.de - Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V

Jona Hölderle, www.pluralog.de, berät gemeinnützige Organisationen bei ihren Social-Media-Aktivitäten. Vor seiner Selbstständigkeit war er im Jugendrat Freiburg und bei der Jugendpresse Deutschland aktiv. Ehrenamtlich engagiert er sich für Jugendfotos.de, der Community für junge Fotografen, die er 2005 mitgegründet hat.



Verena Ketter, Dipl.-Soz.-päd. (FH), M.A. Media Education. Tätig als Medienpädagogin im Amt für Soziale Arbeit Wiesbaden im Projekt „wi&you“. Promotion zum Thema „Medienbildung im Kontext von Web 2.0“ bei Prof. Dr. Horst Niesyto, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Max Kreuzwieser, Studierender der Sozialen Arbeit in Düsseldorf und entwickelt jetzt das Baukastensystem für interaktive Stadtspiele beim Jugendring Düsseldorf.

Ursula Krüger, Erzieherin, langjährig in der Jugendverbandsarbeit in Düsseldorf tätig. Sie war maßgeblich am Aufbau der „Spielerei“ in Düsseldorf beteiligt und entwickelt jetzt das Baukastensystem für interaktive Stadtspiele beim Jugendring Düsseldorf.

Torben Stichling, Studierender der Sozialwissenschaften in Düsseldorf und entwickelt jetzt das Baukastensystem für interaktive Stadtspiele beim Jugendring Düsseldorf.

Nadine Tournier ist seit 2009 Diplom Sozialpädagogin und arbeitet in einem Jugendzentrum in Düsseldorf mit dem Schwerpunkt Medien. Neben der Planung und Durchführung zahlreicher medienpädagogischer Projekte für Kinder und Jugendliche, promoviert Frau Tournier seit 2011 extern an der Universität Trier zum Thema „Vernetzte Jugendwelten zwischen digitaler In- und Exklusion - Onlinebasierte Netzwerke als Vermittlungsinstanz sozialer Ungleichheit“.



Anfahrt

Tagungsort:

Jugendring Düsseldorf

Haus der Jugend

Lacombletstraße 10

40239 Düsseldorf

Mit dem Auto:

Von Norden:

Über die A 52, die in den Nördlichen Zubringer übergeht (Richtung Mörsenbroich). An der Ampel links, dann rechts in die Brehmstrasse (Richtung Eisstadion). Hinter der Aral-Tankstelle rechts in die Lacombletstrasse. Nach ca. 300 m liegt das Haus der Jugend auf der linken Seite.

Von Süden:

Über die A 46 Ausfahrt Eller, rechts auf die Heidelberger Str., dieser immer folgen, dann rechts Richtung Eisstadion. Am Eisstadion vorbei. Nach ca. 1 km liegt links eine Aral-Tankstelle, dort liegt die Lacombletstrasse.

Von Westen:

Über die A 52 nach Düsseldorf (Richtung Theodor-Heuss-Brücke). Über diese nun herüber, dann durch den kleinen Tunnel. Dann weiter Richtung Mörsenbroich. Am Mörsenbroicher Ei Richtung Eisstadion, auf der rechten Seite liegt nach ca. 300 m eine Aral-Tankstelle. Dort rechts in die Lacombletstrasse. Links nach ca. 300 m das Haus der Jugend.

Mit Bus und Bahn:

Bus: 752, 754, 755, 756, 758 Derendorf S Bf

Bahn: 701 Derendorf S Bf, 708 Hansaplatz

S - Bahn: S 1, S 6, S 7 Derendorf S Bf



Anmeldung

Ihre Anmeldung senden Sie bitte per Fax oder Email bis zum 18.5.2012 an den Jugendring Düsseldorf.

Email info@jugendring-duesseldorf.de

Fax 0211-8929047

Für die Teilnahme an der Fachtagung beträgt der Teilnahmebeitrag 5 Euro für Juleica-Inhaber, 10 Euro für alle anderen. Im Beitrag sind der Mittagsimbiss und Getränke enthalten. Bitte zahlen Sie den Teilnahmebeitrag am 2. Juni bei der Anmeldung in bar.

Hiermit melde ich mich verbindlich zu der Fachtagung am 2. Juni an:

Name

Verband / Einrichtung

Anschrift

Telefon

Email

Wunschworkshop _____

Ersatzworkshop _____

Ich biete im Educamp folgendes an:

Mittagsimbiss vegetarisch o ja o nein

Jugendring Düsseldorf
Lacombletstraße 10
40239 Düsseldorf