

Erste Linksammlung von Publikationen, Leitfäden und Arbeitshilfen der digitalen Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit

Diese Linksammlung soll anregen, erste Schritte ermöglichen und Lust auf mehr machen. Sie ist bewusst übersichtlich gehalten und wird kontinuierlich aktualisiert. Ein kompletter Bereich zum Selbstlernen mit vielen weiteren spannenden Angeboten wird derzeit erarbeitet.

Was versteht man überhaupt unter digitaler Jugendarbeit?

Haltung

- [Der lange Weg aus der Pandemie. Wie sich die Coronakrise auf Jugendliche auswirkt und welche Unterstützung sie benötigen. Impulse - Jugendarbeit im digitalen Raum PDF S. 43, 64](#)
- [Hybride Jugendarbeit Statement zu Chancen und Hürden, Good-Practice Ansätzen](#)

Wissen

- [Digitalisierung in der Kinder- und Jugendhilfe. Ausgangslage & Bedarfe - ajs](#)
- [Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit](#)

Können

- [Ideenverstärker - Digitale Jugendarbeit: Was, Warum und Wohin?](#)
- [Jugendhilfe Navi - Medienpädagogische Videoreihe](#)

Reflexion & Bewertung der eigenen digitalen Kompetenzen

Haltung

- [Teamtool zur Reflexion Digitaler Kinder- und Jugendarbeit](#)
- [Qualitätskriterien medienpädagogischer Arbeit - Orientierungshilfe](#)

Wissen

- [Forschungsbericht Juni 2021 Conceptopia](#)
- [boJA Leitfaden Digitale Jugendarbeit](#)

Können

- [Digital Check NRW](#)
- [Selbsteinschätzung - digitale Kompetenzrad](#)

Zu den Inhalten der Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit

Die unzählbaren Materialien wurden kompakt in vier Hauptbereiche eingeordnet, die wichtige Bestandteile der Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit sind: Medienkompetenz, Kommunikation & Teilhabe, Kreativität sowie Sicherheit. Die folgende Übersicht soll kurz und knapp Basiswissen vorstellen und Akteure handlungsfähig machen.

| Medienkompetenz | Kommunikation & Teilhabe | Kreativität Gestalten | Sicherheit im Netz |
|--|---|---|--|
| Wie gehe ich mit Informationen und Daten in digitalen Umgebungen um? | Wie kann ich die Kommunikation mit und die Beteiligung von Jugendlichen verbessern? | Wie gestaltet man digitale Inhalte? Wofür kann man das nutzen? | Wie schütze ich mich und andere bei der Nutzung digitaler Medien? |
| Haltung <ul style="list-style-type: none"> • Desinformation - bpb | Haltung <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Lebenswelten | Haltung <ul style="list-style-type: none"> • Werkstatt.Con - Digitale Bildungslandschaften | Haltung <ul style="list-style-type: none"> • Psychische Gesundheit • Tipps - sicherere Nutzung der digitalen Medien |
| Wissen <ul style="list-style-type: none"> • Fakt oder Fake? • Erklärvideo Der Weg der Daten | Wissen <ul style="list-style-type: none"> • JIM Studie 2022 • KIM Studie 2020 • Kollaborationstools | Wissen <ul style="list-style-type: none"> • GestaltBar Projekte • Digitale Spiele Pädag. Beurteilt | Wissen <ul style="list-style-type: none"> • Selbstgefährdung • Safer Internet • Jugendmedienschutz |
| Können <ul style="list-style-type: none"> • Schnitzeljagd - Fake News • Medienführerschein | Können <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Social Media Digital Total! Handreichung | Können <ul style="list-style-type: none"> • Medienpädagogischen Methoden • Kultur trifft Digital | Können <ul style="list-style-type: none"> • aktiv gegen Cyber-mobbing • Medienethik |