Jungenförderung im Rhein-Sieg-Kreis

Veränderte Lebenswelten: Jungengesundheit und Medien



.



Jungenförderung im Rhein-Sieg-Kreis

Veränderte Lebenswelten: Jungengesundheit und Medien

Kindheit und Jugend sind ganz eigenständige Phasen im Lebenslauf des Menschen. Werfen nun die Erwachsenen einen Blick auf Kinder und Jugendliche – ganz gleich ob dies ein schützender, sorgender, wohlmeinender, strenger oder gar strafender Blick ist – stellen sie nicht selten fest, dass sie die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen nicht verstehen. Das gilt umso mehr in Zeiten, die von (Um-)Brüchen geprägt sind. Die Digitalisierung ist ein solcher Umbruch, der diejenigen, die in der vordigitalen Welt aufgewachsen sind, oft ratlos zurücklässt. Manche Äußerungen erinnern an eine Aussage, die wohl fälschlicherweise Wilhelm II. zugeschrieben wird: "Ich glaube an das Pferd. Das Automobil ist eine vorübergehende Erscheinung".

Während also auf der einen Seite die Digitalisierung ignoriert oder dämonisiert wird, finden sich auf der anderen Seite diejenigen, die die neue digitale Welt lieber heute als morgen in allen Facetten umgesetzt sehen wollen und die Risiken, die damit verbunden sind, bagatellisieren. Beides hilft jedoch in der Realität kaum weiter. Ob sich die Welt, das Leben, und der Alltag digitalisieren, ist keine Frage mehr, sondern Tatsache. Es geht nunmehr um den Umgang mit dieser Digitalisierung.

Und der Umgang ist für Kinder und Jugendliche selbstverständlicher als für viele Erwachsene. Das bedeutet jedoch nicht, dass ihnen der Umgang mit der Digitalisierung immer gut gelingt. In Verantwortung für das Wohl der Kinder und Jugendlichen gilt es daher, einen gesunden Umgang mit Medien zu fördern und sie nicht vorschnell im Sinne eines überzogenen Schutzes von Kindern und Jugendlichen zu verteufeln. Zwar gibt es Hinweise auf Veränderungen im Freizeitverhalten, in der Kommunikation und im sozialen Kontext. Diese Hinweise sind aber nicht als Alarmzeichen zu verstehen, wie es z.T. dargestellt wird. Zunächst sind sie eben einfach nur Hinweise auf Veränderungen.

Nichtsdestotrotz hat sich das Kreisjugendamt - Jugendhilfezentrum für Alfter, Swisttal und Wachtberg - in Kooperation mit dem Amt für Psychologische Beratungsdienste, dem Gesundheitsamt und dem Medienzentrum des Rhein-Sieg-Kreises dieser Fragen angenommen. Nach drei erfolgreichen Modellprojekten der Jungenarbeit in Kindertagesstätte, Schule und Sportverein (siehe hierzu www.rhein-sieg-kreis.de/jungenfoerderung) fiel der Umgang von Jungen mit der Digitalisierung, insb. im Zusammenhang von Computerspielen, ins Auge. Fachkräfte, Ehrenamtliche und Eltern hatten immer wieder Fragen und Sorgen rund um das Thema Digitalisierung. So haben viele Sportvereine Nachwuchsprobleme, Eltern fühlen sich gegenüber der medialen Präsenz manchmal machtlos, in Schulen und in der Jugendarbeit stehen Fachkräfte der digitalen Kommunikation der Kinder und Jugendlichen unschlüssig gegenüber.

Die aktuelle JIM-Studie (mpfs 2017) zeigt, dass 97% aller Jugendlichen über ein Smartphone verfügen. Während Mädchen das Internet vor allem zur Kommunikation nutzen, sind den Jungen Internetspiele ebenso wichtig wie die Kommunikation. In der Mediennutzung allgemein haben die digitalen Spiele für die Jungen ebenfalls eine herausragende Bedeutung.

Zunächst wurden deshalb auf einem Fachtag im Mai 2017 mit verschiedenen Experten die Themen Medienkonsum, Mediensucht und Einfluss von Computernutzung aufs Gehirn mit dem Fokus auf Jungen beleuchtet und diskutiert.

Im Anschluss daran wurden schließlich mehrere Workshops für Kinder, Jugendliche, Eltern, Fachkräfte und Ehrenamtliche entwickelt und im Februar und März 2018 umgesetzt. Diese Workshops sollen nun kurz erläutert werden:

Internetsicherheit

In diesem Workshop ging es um Fragen, die im Zusammenhang des Facebook-Skandals und der Datenschutz-Grundverordnung höchst aktuell und relevant sind: Was wissen andere über uns? Was passiert mit meinen Daten, wer hat sie, wer will sie und wo kann man die kaufen? Gehen wir gut mit unseren Daten um und wie gehen andere damit um? Diese Fragen wurden rund um den täglichen Umgang mit Smartphone und Computer geklärt und viele überraschende Datenlecks aufgezeigt. In einem Live Hacking wurde außerdem dargestellt, wie schwer bzw. einfach es ist, Daten von anderen zu klauen oder sogar über das Internet Computer zu übernehmen.

Judo als Alternative zur Digitalisierung

Digitale Spiele sind von Kämpfen unterschiedlicher Art geprägt. Aber wie fühlt sich eigentlich richtiges Kämpfen an? Also Kämpfen, bei dem man Sorge trägt, dass man weder sich, noch andere verletzt, aber trotzdem mit vollem Einsatz dabei ist? Kämpfen, bei dem man die Gegner spüren kann, bei dem Geschicklichkeit wichtiger ist als reine Kraft, weil man mit Köpfchen kämpft, seine Stärken ausspielt und die Schwächen der Gegner nutzt? Dies alles kann man beim Judo erleben. Der Workshop sollte einen kleinen Einblick in die Welt dieses japanischen Kampfsports geben und Kämpfen erfahrbar machen.

Eltern-LAN / E-Sports

Diese Veranstaltung schlug eine Brücke zwischen den Generationen und gab Eltern wie Pädagogen Einblicke in jugendliche Medienwelten und die Faszination, die digitale Spielwelten für die jüngere Generation besitzen. Bei der Eltern-LAN erhielten Eltern und pädagogische Fachkräfte die Möglichkeit, sowohl eigene Computerspielerfahrungen zu sammeln und sich

über Inhalte und Wirkungen virtueller Spielwelten zu informieren als auch mit jugendlichen Gamern und MedienpädagogInnen darüber in den Austausch zu gehen. Die Spiele TrackMania, Call of Duty und Minecraft dienten hier als Beispiel der Spannweite aktueller Mehrspieler.

Die Eltern-LAN ist eine gemeinsame Veranstaltung von spielbar.de, der Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele, dem Spieleratgeber-NRW des Vereins ComputerProjekt Köln e.V. und der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e.V. Die Eltern-LAN in Swisttal wurde in Zusammenarbeit mit dem Kreisjugendamt veranstaltet.

Medienkompetenzrahmen NRW (ehemals "Medienpass NRW")

Medienkompetenz ist eine der Schlüsselqualifikationen in der digitalen Welt und damit ein besonders wichtiger Teil der Allgemeinbildung. Aber was ist Medienkompetenz eigentlich konkret und wie kann sie systematisch entwickelt werden? Mit dem Medienkompetenzrahmen NRW wurde ein Instrument geschaffen, das als Leitlinie für die systematische Vermittlung von Medienkompetenz in der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit dienen kann und soll. In diesem Workshop wurde die Grundphilosophie dieses Werkzeugs aus schulischer Sicht erläutert und aufgezeigt, wie sich der Medienkompetenzrahmen NRW als Grundlage zum Aufbau eines schulischen Medienkonzepts verwenden lässt. Dabei wurde deutlich gemacht, dass die Schulen vor der Herausforderung stehen, eine fachübergreifende Querschnittsaufgabe systematisch zu entwickeln - und wie sie dies bewältigen können.

Medienerziehung bei Jungen

Zur Erziehung von Kindern und Jugendlichen gehört heute mehr denn je auch das Thema "Umgang mit Medien". In diesem Workshop konnten Eltern einiges über geeignete Haltungen und Regelwerke erfahren und sich über das Gehörte und eigene Erfahrungen austauschen. Die Schwerpunkte lagen dabei auf der Schaffung medienfreier Räume für Jungen und männliche Jugendliche sowie auf medienkompetentem Elternverhalten.

Freizeitverhalten von Jungen

Die Freizeit von Jungen ist durchzogen von sogenannten "Neuen Medien", die zwar eine zunehmend große Rolle spielen, aber längst nicht dominierend sind. Fachkräfte aller Geschlechter erfuhren in diesem Workshop, wie Jungen ihre Freizeit gestalten, wie ihre Lebenswelten und ihre geschlechtsdifferenzierten Bedarfe aussehen, welche typischen Bewältigungsstrategien vorherrschen und welche Erwartungen an sie als Jungen gestellt werden. Anschließend wurde die Frage bearbeitet, wie die praktische Arbeit mit Jungen zu einer gesunden Entwicklung der Jungen in Zeiten der Digitalisierung beitragen kann.



Die Workshops stellen Beispiele dar, die auf andere Bereiche übertragbar sind. So können Jungen die Erfahrungen, die sie im Judo machen können, ebenso in anderen Sportarten sammeln. Mit den Workshops konnte ein wichtiger Impuls zur Auseinandersetzung mit der (digitalisierten) Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen in die Institutionen und auch in die Familien gegeben werden. Darüber hinaus wurden im Speziellen geschlechtsdifferenzierte Lebenswelten und Bedürfnisse der Gruppe der Jungen in Bezug auf die Digitalisierung ins öffentliche Bewusstsein gerückt. In den Workshops wurde zudem deutlich, dass der Bedarf an Information und Vertiefung des Themas höchst unterschiedlich ist. Die Steuerungsgruppe des Rhein-Sieg-Kreises (Kreisjugendamt - Jugendhilfezentrum für Alfter, Swisttal und Wachtberg, Amt für Psychologische Beratungsdienste, Gesundheitsamt und Medienzentrum) wird deshalb weiterhin als Ansprechpartner für alle Fragen zur Jungenförderung zur Verfügung stehen.

Um Anfragen weiter zu leiten, Workshops erneut aufzulegen, Themen zu bündeln und in neuen Projekten zur Förderung von Jungen in Alfter, Swisttal und Wachtberg zu bearbeiten, hat das Kreisjugendamt eine entsprechende Lotsenstelle eingerichtet.

Anfragen richten Sie bitte an: jungenfoerderung@rhein-sieg-kreis.de

Herausgeber:

Rhein-Sieg-Kreis
- Der Landrat Jugendamt, Jugendhilfezentrum für Alfter,

Kaiser-Wilhelm-Platz 1 53721 Siegburg

Swisttal und Wachtberg

Telefon: 02241/13-2768 Fax: 02241/13-2441

E-Mail: thomas.wagner@rhein-sieg-kreis.de

Verantwortung:

Thomas Wagner, Dezernent für Schule und Bildungskoordinierung, Kultur und Sport, Archiv, Jugend und Psychologische Beratungsdienste

Redaktion:

Dr. Stefan Weidmann, Thomas Wagner, Ulla Schrödl, Elisabeth Wilhelmi-Dietrich,

Dr. Rainer Meilicke, Volker Neuhaus, Wolfgang Dax-Romswinkel, Jan Viell

Layout und Design:

Marco Grammersbach, Jan Viell, Kai Sager

Bildagentur: Fotolia.com

Veröffentlichung:

Siegburg, 2018



Jungenförderung im :rhein-sieg-kreis

Kontakt zur Lotsenstelle: jungenfoerderung@rhein-sieg-kreis.de