



**Projektteam re:connect:** Rahel Heeg, Martina Fischer, Fabienne Valaulta, Brigitte Müller (Hochschule für Soziale Arbeit FHNW), Monika Luginbühl (BFF-Kompetenz Bildung Bern)

**Fachliche Unterstützung durch die Begleitgruppe:** Barbara Leuenberger, Jürg Baumgartner, Leslie Burkhalter, Lorène Métral, Marco Micaglio **aus den folgenden**

**Organisationen:** FoyerBasel, Integras, Mädchenhaus Zürich, Modellstation SOMOSA, Viktoria-Stiftung Richigen



Zitationsvorschlag: Luginbühl, Monika, Heeg, Rahel, Valaulta, Fabienne, Fischer, Martina (2025): Jugendliche (auch) im digitalen Raum begleiten. Praxisanregungen für die (sozial)pädagogische Arbeit in der stationären Jugendhilfe und Jugendpsychiatrie. Muttenz und Bern: Hochschule für Soziale Arbeit FHNW und BFF-Kompetenz Bildung Bern

Textliche Inhalte stehen unter der CC BY SA 4.0-Lizenz. Die Wort-Bildmarke aller Mitwirkenden sind markenrechtlich geschützt.

Die fotografischen Bilder sind von Indre Grumbinaite und Joval Lienhardt, Digital Competence Hub Hochschule für Soziale Arbeit FHNW mit Chat GPT erstellt und durch eigene Illustrationen ergänzt. Sie stehen unter der CC BY SA 4.0-Lizenz.

Mit finanzieller Unterstützung von:



# Was Sie erwartet

Die vorliegende Broschüre liefert Fachpersonen Hintergrundwissen dazu, wie Jugendliche in der stationären Jugendhilfe oder in der Jugendpsychiatrie digitale Medien nutzen, und gibt Anregungen, wie die Jugendlichen im Umgang mit digitalen Medien begleitet werden können.

Die Broschüre basiert auf den Ergebnissen der Studie **re:connect** ([www.mekis.ch/projekte/Projekt-re-connect](http://www.mekis.ch/projekte/Projekt-re-connect)). Die Studie analysiert den Umgang mit digitalen Medien in intensiv betreuten Settings der Jugendhilfe und Jugendpsychiatrie. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 31.

Im Kapitel 1 **Digitale Medien - ein Thema in der stationären Jugendhilfe und Jugendpsychiatrie** wird die Relevanz des Themas für die stationäre Jugendhilfe und die Jugendpsychiatrie aufgezeigt. Dabei wird deutlich, dass digitale Medien einen zentralen Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen sind. Deshalb muss dieses Thema im (sozial)pädagogischen Alltag unbedingt aufgenommen werden. Das Kapitel thematisiert die daraus resultierenden Herausforderungen für die (sozial)pädagogische Arbeit. → S.5

Kapitel 2 **Wie nutzen Jugendliche in intensiv betreuten Settings digitale Medien?** gibt Einblick in den Medienumgang Jugendlicher: In welcher Weise nutzen Jugendliche in der stationären Jugendhilfe und Jugendpsychiatrie digitale Medien? Dabei kommen sowohl Jugendliche als auch Fachpersonen zu Wort. → S.8

In Kapitel 3 **Wie regeln stationäre Einrichtungen den Umgang mit digitalen Medien?** werden die Regelungsmuster der Einrichtungen mit digitalen Medien beschrieben. Es wird aufgezeigt, welche Auswirkungen diese Regelungsmuster auf die Interaktion zwischen Fachpersonen und Jugendlichen haben. → S. 13

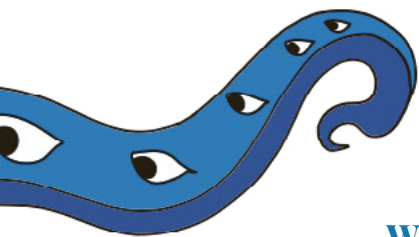
Kapitel 4 **Vorschläge für einen fachlich fundierten Umgang mit digitalen Medien in der Alltagsbegleitung von Jugendlichen** gibt handlungsleitende Anregungen für die Praxis. → S.18

Kapitel 5 **Zum Schluss: Gemeinsam Wege finden und unterwegs sein** zieht ein kurzes Fazit → S.29



# Digitale Medien – ein Thema in der stationären Jugendhilfe und Jugendpsychiatrie

Jugendliche befinden sich aus unterschiedlichen Gründen in einer stationären Einrichtung der Jugendhilfe oder der Jugendpsychiatrie. Die Einweisung kann freiwillig oder durch eine behördliche Anordnung geschehen. Unabhängig vom Einweisungsgrund haben alle Jugendlichen einen (Rechts-) Anspruch auf ein möglichst selbstbestimmtes Leben, auf Eigenständigkeit, Zugehörigkeit und Lebenssicherheit auch in einer digitalisierten Gesellschaft. Auftrag der Einrichtungen ist es, den Kindern und Jugendlichen Schutz zu bieten, sie umfassend in ihrer Persönlichkeitsbildung zu fördern und ihnen Teilhabe zu ermöglichen. Dieser Auftrag umfasst auch den Umgang mit digitalen Medien. Im Folgenden wird aufgezeigt, warum digitale Themen in die stationäre Jugendhilfe und Jugendpsychiatrie gehören und dort aktiv bearbeitet werden sollten.



## Wie können wir uns respektvoll und mit Interesse digitalen Lebenswelten der Jugendlichen annähern?

### VERÄNDERTES AUFWACHSEN IN DIGITALISIERTEN LEBENSWELTEN

Jugendliche leben in digitalen Lebenswelten, und digitale Medien sind ein wesentlicher Bestandteil ihrer Identität und ihres Alltags. Sie tauchen in digitale Räume ein, vernetzen sich, sie kommunizieren, unterhalten und engagieren sich und sie erfahren Anerkennung. Gleichzeitig setzen sie sich Gefahren aus, sie gehen Risiken ein, fühlen sich gestresst und verloren, sie schaden sich selbst oder anderen – was bis hin zu digitalen Kindeswohlgefährdungen reichen kann.<sup>1</sup> Dabei sind diese digitalisierten Lebenswelten kein «Jugendthema», sondern Teil einer gesellschaftlichen Entwicklung. Die veränderten Lebenswirklichkeiten müssen im (sozial)pädagogischen Alltag adäquat berücksichtigt werden.<sup>2</sup>

### VERÄNDERTE (SOZIAL)PÄDAGOGISCHE RAHMENBEDINGUNGEN UND AUFGABEN

Viele Fachpersonen sind unsicher, wie sie ihren Auftrag, bezogen auf den Umgang mit digitalen Medien, erfüllen können. Nicht zuletzt, weil es in (sozial)pädagogischen Einrichtungen durch die Digitalisierung kein eindeutiges «drinnen» und «draussen» mehr gibt: Die Einrichtung ist kein in sich geschlossener Raum mehr, aus welchem das «Draussen» ferngehalten oder kontrolliert werden kann. Die einen fürchten, nicht an die Jugendlichen heranzukommen, andere fragen sich, wie sie mit der rasanten digitalen Entwicklung Schritt halten sollen, wieder andere stehen dem Thema digitale Medien grundsätzlich skeptisch gegenüber.

Der Auftrag von stationären Einrichtungen umfasst, Gefahren zu erkennen und Schutz zu bieten – das betrifft auch den Umgang mit digitalen Medien. Dazu gehört, Jugendliche bei ihrem Medienumgang zu begleiten und ihre Medienkompetenz zu fördern.<sup>3</sup> Denn durch die Digitalisierung werden die Risiken, die mit dem typischen Experimentieren in diesem Alter verbunden sind, noch grösser.

### **«SESAM, ÖFFNE DICH» – DOCH DAS TOR BLEIBT VERSCHLOSSEN**

Die digitalen Lebenswelten Jugendlicher sind für Fachpersonen in Jugendhilfe und Jugendpsychiatrie schwer zugänglich und schwer verständlich. Bildlich gesprochen: Die Fachpersonen stehen vor einem Tor, das den Zugang zu den digitalen Welten der Jugendlichen versperrt. Es ist ein Tor, das nur die Jugendlichen selbst öffnen können, weil sie allein den Schlüssel dazu besitzen. Wenn Jugendliche an ihrem Handy sind, verschwinden sie in einer Welt, die Erwachsene aufgrund ihrer Fremdheit kaum verstehen können.

### **DIE DIGITALE WELT - EINE LANDSCHAFT IN STETIGER VERÄNDERUNG**

Die digitale Welt ist eine Landschaft in schneller Veränderung. Es sind keine Berge, die sich mit Erfahrung und der richtigen Ausrüstung auf festen Routen erklimmen lassen, sondern sich ständig verändernde Formationen, die sowohl zu neuen Perspektiven als auch in Abgründe führen können. Die Berge und Klüfte, die die erwachsenen Fachpersonen kennen, sind nicht dieselben, die die Jugendlichen aktuell bezwingen. Selbst medienaffine Fachpersonen verstehen die Online-Aktivitäten von Jugendlichen oftmals nicht wirklich. Andere Fachpersonen haben nur in kleinen Bereichen des digitalen Terrains eigene Erfahrungen, vieles kennen sie nur aus der Ferne. Das macht es für sie besonders schwierig, sich zu orientieren.

Wie lassen sich Jugendliche in einer kaum zu überblickenden Landschaft begleiten? Das sind Fragen, auf die viele Fachpersonen und Einrichtungen bislang noch keine überzeugenden Antworten haben.

### **MEDIENPÄDAGOGIK IN DER STATIONÄREN JUGENDHILFE UND IN DER JUGENDPSYCHIATRIE**

Digitale Medien sind für Jugendliche ein unverzichtbarer Bestandteil ihrer Lebenswelt. Die Ergebnisse von re:connect zeigen deutlich: Jugendliche möglichst von der digitalen Welt fernhalten zu wollen, entspricht nicht der gesellschaftlichen Lebensrealität, und digitale Kompetenzen sind im Alltag unverzichtbar. Eine lebensweltorientierte (sozial)pädagogische Arbeitsweise schliesst das Thema der digitalen Medien zwingend mit ein. Dabei stellt sich die Frage, wie ein gelungener Umgang mit digitalen Medien im (sozial)pädagogischen Alltag aussieht.

Es braucht...

- ein grundlegendes Verständnis der digitalen Lebenswelten von Jugendlichen mit ihren positiven und negativen Aspekten sowie die Bereitschaft, sich diesen Lebenswelten unvoreingenommen anzunähern
- Wissen über die gesetzlichen Rahmenbedingungen
- Wissen über die medienpädagogischen Aufgaben, über Schutz und Förderung, aber auch über Obhut und Aufsicht
- digitale und medienpädagogische Kompetenzen
- (sozial)pädagogische Kompetenzen, um im Alltag kompetent und situationsangemessen zu agieren

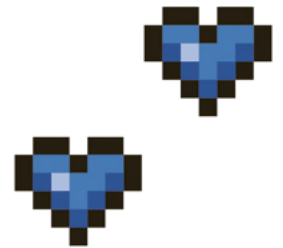
#### **HINWEIS:**

Der Umgang mit digitalen Medien wirft viele rechtliche Fragen auf, etwa zu Obhuts- und Aufsichtspflichten und -rechten, zur Kontrolle, zu Persönlichkeitsrechten und Datenschutz, zum Recht am eigenen Bild, zu Pornografie, Sexting, Gewaltdarstellungen und zu sozialen Konflikten im digitalen Raum. Sie finden unter [mekis.ch/recht/kinder-und-jugendliche.html](http://mekis.ch/recht/kinder-und-jugendliche.html) wichtige Informationen zu diesen rechtlichen Fragen.



# Wie nutzen Jugendliche in intensiv betreuten Settings digitale Medien?

In den folgenden Abschnitten wird ein kurzer Einblick gegeben, in welcher Weise Jugendliche in intensiv betreuten stationären Settings digitale Medien nutzen und wie sie selbst sowie die betreuenden Fachpersonen diese Nutzung beurteilen. Wer sich für die Hintergründe interessiert, findet im ausführlichen Forschungsbericht mehr dazu → [S.31](#).



## DIE SICHT DER JUGENDLICHEN

Für Jugendliche in intensiv betreuten Settings hat die digitale **Kontaktpflege** einen zentralen Stellenwert. So können sie selbst dann mit ihrem sozialen Umfeld im Austausch bleiben, wenn sie aufgrund des Settings wenige physische Kontakte pflegen können.

«Ich würde sagen, jetzt gerade sind digitale Medien etwas wichtiger, weil dann kann ich mit der Familie telefonieren, ab und zu kann man halt einfach abschalten. So sagen, ich gehe in mein Zimmer, bin jetzt eine Stunde am Handy. Ich würde sagen, jetzt gerade könnte ich nicht ohne Handy. Weil, ich bin halt nicht so in der Aussenwelt. Ich weiss halt nicht so was läuft.»

DAVID - 15

«Also ich bin meistens mit meiner Freundin am Telefonieren. Und sonst schaue ich einfach Reels, also Videos. Oder spiele etwas oder schreibe mit Leuten. [...] Manchmal passiert wirklich, also ich habe das Handy ja über Nacht, oder? und jeden Abend schlafe ich ein und nachher bin ich so neun bis zehn Stunden am Telefon. Wenn ich aufstehe, lege ich auf und schreibe guten Morgen.»

MATEO - 18

Auch die **Emotionsregulation** hat, neben der Kommunikation, für viele Jugendliche eine hohe Wichtigkeit als Bewältigungsstrategie: Jugendliche nutzen digitale Medien, um sich von belastenden Gedanken,

Stress und den Herausforderungen des eigenen Lebens abzulenken. So gesehen kann die intensive Mediennutzung auch ein Versuch sein, mit den eigenen Emotionen umzugehen.

### Digitale Medien sind...

... «Ablenkung von negativen Gedanken».

AN - 14

... «eine Flucht, um wie das eigene Leben etwas zu verdrängen und so».

ANTONIA - 17

...«mein Escape, da kann ich all meinen ganzen Stress vergessen und alles».

NANDA - 14

Die Jugendlichen erzählen aber auch von **Schwierigem und Belastendem**. Etwa die Hälfte der interviewten Jugendlichen hat Mühe, sich dem **«Sog»** digitaler Medien zu entziehen. Es fiel oder fällt ihnen schwer, den eigenen Medienumgang zu regulieren. Manche Jugendliche sind 12, 14, 16 Stunden online, machen die Nächte durch und schwänzen deswegen die Schule.

«Gamen ist schon cool und macht Spass. Aber das Negative ist, es macht dich süchtig. Du willst immer mehr spielen.»

ELION - 16



«Es ist fast wie eine Sucht, wenn man am Morgen aufsteht und bereits auf TikTok geht so.»

AARON - 17

«Ich habe beide Seiten. Einerseits habe ich einen sehr verantwortungsvollen Umgang. Ich mache keinen Scheiss mit dem Handy. Ich schaue, dass ich es sinnvoll benutze, auf der einen Seite. Und auf der anderen Seite ist es eben das, dass ich plötzlich zwei bis drei Stunden auf Instagram bin, weil ich die Zeit vergesse.»

LEON - 16

Die Jugendlichen erleben online ausserdem viel **Streit**, und viele Konflikte bis hin zu Cybermobbing. Kleinigkeiten können rasch eskalieren. (Spass-) Beschimpfungen und Ausgrenzung scheinen zum Grundton der Onlinekommunikation vieler Jugendlicher zu gehören und sind aufgrund ihrer Alltäglichkeit kaum erwähnenswert.

«Keine Ahnung. Es ist halt, wenn du jemandem nicht gleich zurückschreibst innerhalb von einer Sekunde, dann fängst du nachher erst mal an zu streiten, weil du nicht gleich geantwortet hast, und ich finde das einfach, das ist so krank.»

BEN - 17

Etliche Jugendliche sprechen in selbstverständlicher Weise und eher nebenbei über digitale **gewalthaltige** und **sexuelle Inhalte**. (Extreme) gewalthaltige und sexuelle Inhalte scheinen für sie alltäglich zu sein. Bezeichnend ist auch die Selbstverständlichkeit, mit der manche weibliche Jugendliche darüber sprechen, dass sich mit sexualisierten Inhalten sehr einfach Geld verdienen lässt, zum Beispiel durch den Verkauf eigener Bilder im Internet.

«Aber manchmal schaue ich Videos, die nicht gut sind. Ich bekomme Videos geschickt, wo jemand geschlagen wird. Ich schaue das.»

SAMUEL - 15

«Was Frauen betrifft, viele Frauen, wenn sie irgendwelche Geldprobleme haben, fangen an irgendwelche Bilder zu verkaufen auf die Schnelle. Oder machen irgendwelche Treffen mit alten Säcken ab. Wenn du dringend Geld brauchst, findest du immer jemanden.»

HANNAH - 16

In den Beschreibungen werden insgesamt grosse Unterschiede in der **Medienkompetenz** der befragten Jugendlichen sichtbar. Diese zeigen sich gerade in den Fähigkeiten **zur Selbststeuerung** und der **reflexiven Kompetenz** sehr deutlich.

## DIE SICHT DER FACHPERSONEN

Die Fachpersonen sehen den Wert digitaler Medien für soziale Kontakte und würdigen deren Relevanz im gesellschaftlichen Kontext. Im (sozial)pädagogischen Alltag sehen sie jedoch vor allem negative Auswirkungen. Viele bringen zum Ausdruck, dass der Fokus der Jugendlichen oft nur noch auf dem Digitalen liege und sie kaum noch Interesse an den Aktivitäten vor Ort hätten. Auch sei das Ausmass an Aggressionen in der Onlinekommunikation unter Jugendlichen hoch, bei vielen sei ausserdem eine Suchttendenz zu beobachten. Kreative Nutzung, Inspiration oder Emotionsregulation spielen in den Beobachtungen der Einrichtungen eine eher untergeordnete Rolle.

Die Fachpersonen problematisieren insbesondere gewalthaltige oder sexualisierte Inhalte deutlich stärker als die Jugendlichen, diese erwähnen solche Inhalte eher beiläufig. Die teilweise extreme Brutalität dieser Inhalte führe zu Abstumpfung, und es fehle das Bewusstsein für rechtliche Konsequenzen. Diese Themen zu bearbeiten sei besonders herausfordernd und belaste die Fachpersonen – verschärft durch die fehlende Problemerkennung seitens der Jugendlichen.

«Die Bedeutung des Handys für die Jugendlichen ist extrem hoch, das ist wie die Luft zum Atmen. Ich sehe bei vielen ein Suchtverhalten. Wir schauen auch manchmal die Bildschirmzeit an, und da erschrecken wir immer sehr, auch die Jugendlichen erschrecken immer sehr fest, das ist manchmal irgendwie 16 Stunden, und dann fragt man, wann schläfst du, und du musst es ja abgeben, wie kommst du eigentlich auf 16 Stunden, das geht ja eigentlich gar nicht. Und eben, sie können zum Teil nicht mehr Gespräche führen, sie können einem nicht mehr in die Augen schauen, sie können sich nicht mehr konzentrieren, das hat extrem nachgelassen, und gleichzeitig hat ADHS und Psychopharmaka, die verschrieben werden, extrem zugenommen, und ich sehe dies halt alles ein wenig im Zusammenhang.»

«Wir haben sicher die ganze Bandbreite, wir haben sehr viele Jugendliche, die massivst gefährdet sind über das Handy. Da geht es um Sucht, wie viel sind sie dran, [...] wie werden sie auch von anderen kontrolliert, vielleicht der Freund der sagt, so und so oder umgekehrt, wie steuern sie andere wieder, das läuft sehr viel, wir haben auch schon gehabt, dass Jugendliche Gewalt angewendet haben und dann die Gewaltvideos rumgeschickt haben. Und das wird dann auf der ganzen Gruppe gestreut. Oder der ganze Sexting-Bereich, wir haben wirklich einfach alles. Wir haben Jugendliche die sich damit gegen aussen profilieren.»

## UNVERSTANDEN TRIFFT ÜBERFORDERT

Aus Sicht der **Jugendlichen** begegnen ihnen die Fachpersonen oft mit Kritik am Medienumgang, ohne wirklich zu verstehen, welche positive Bedeutung digitale Medien für sie haben. Dies führt bei vielen Jugendlichen zum Gefühl, nicht ernst genommen und nicht verstanden zu werden.

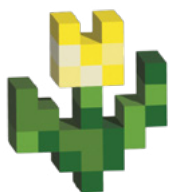
«Hört auf zu sagen, du bist nur die ganze Zeit am Handy, du bist nutzlos... Nein, sagt so Zeug nicht. Weil uns geht's schlecht, wir nutzen das als Ablenkung. Und wir können auch zum Beispiel programmieren und so Zeug auf dem Handy machen, so schlecht ist das auch wieder nicht. Und auch ihr Erwachsenen, viele Erwachsene seid am Handy.»

AN - 14

«Also sie reden, die Sozis reden halt schon mit uns so darüber, aber nicht so gute Sachen, so jaaa, Handy ist nicht gut und so, oder, ja, keine Ahnung. Also eigentlich immer schlechte Sachen, was sie sagen. Aber wir Jugendlichen hören halt nie zu und so und nachher sagen wir, nein, anderes Thema bitte.»

VICTORIA - 12

Die **Fachpersonen** fühlen sich mehrheitlich hilflos, wenn es darum geht, Jugendliche im digitalen Raum angemessen zu begleiten. Sie sehen zwar, dass digitale Medien, insbesondere das Handy als Tor



## EXKURS: ORTUNGSGEFAHR IN SCHUTZEINRICHTUNGEN

In Schutzeinrichtungen, in denen sich Jugendliche aufgrund einer Fremdgefährdung aufhalten und deren Standort geheim bleiben muss, stellt die Ortung digitaler Geräte ein erhebliches Risiko dar. Eigene, ortbare Geräte sind daher nicht erlaubt. Die Jugendlichen erhalten stattdessen nicht ortbare, einheitliche Geräte, für die strenge Datenschutzbestimmungen gelten.

Jedoch bergen diese Schutzmassnahmen, so die Erfahrungen der Fachpersonen, den Nachteil, dass die Funktionalitäten dieser Geräte eingeschränkt sind und ihre Optik für die Jugendlichen (im Gegensatz zu der ihrer eigenen Geräte) unattraktiv ist. In Kombination mit strengen Medienregeln (etwa die Pflicht, Handys in der Nacht abzugeben) kann dies dazu führen, dass die Jugendlichen auf unerlaubte oder inoffizielle Geräte zurückgreifen, die sicherheitstechnisch nicht überprüft und somit ortbar sind. Das wiederum kann den Schutz aller Beteiligten gefährden.

zum Digitalen, für die Jugendlichen einen zentralen Stellenwert haben, aber finden kaum Zugang zu dieser Lebenswelt. Über viele digitale Aktivitäten der Jugendlichen sind sie besorgt und nehmen gleichzeitig wahr, dass ihnen häufig der Einblick in die digitalen Aktivitäten der Jugendlichen fehlt: welche Inhalte sie konsumieren, was sie beschäftigt, was ihnen Freude bereitet und was sie belastet.

Das hohe Tempo, in dem technische Neuerungen vorstattengehen und Jugendliche ihre Nutzungsgewohnheiten verändern, macht es für Fachpersonen besonders herausfordernd, fachlich auf dem neuesten Stand zu bleiben. Sie fragen sich, wie sie die Jugendlichen in dieser Konstellation adäquat professionell begleiten können.

«Wir haben viel ausprobiert, aber noch keine gute Lösung gefunden.»

«Die Jugendlichen sind durch ihre Sozialisation stark geprägt und kommen mit einem 'spannenden' ausgerichteten moralischen Kompass zu uns. Wir wissen nicht, was wir tun können, um Verhalten und Denken wirksam zu verändern.»

# Der Medienumgang von Jugendlichen in der stationären Jugendhilfe und Jugendpsychiatrie – einige zentrale Erkenntnisse

## 1

**Riskanter Medienumgang:** Viele Jugendliche in intensiv betreuten Settings nutzen digitale Medien in riskanter Weise. Sie haben Schwierigkeiten, legale und illegale Inhalte zu unterscheiden, sie produzieren und konsumieren etwa verstörende Inhalte oder nutzen digitale Medien suchtmässig. Etliche Jugendliche verfügen über geringe Medienkompetenzen, insbesondere in den Bereichen der Selbststeuerung und teilweise der Reflexion. Selbst- und Fremdgefährdung durch digitale Mediennutzung ist weit verbreitet. Eine angemessene (sozial)pädagogische Reaktion ist schwierig.

## 2

**Fehlendes gegenseitiges Verständnis:** Die Lebensrealitäten von Erwachsenen und Jugendlichen unterscheiden sich im Bereich des Digitalen stark. Das zeigt sich in den unterschiedlichen Einschätzungen. Fachpersonen sehen in erster Linie ein hohes Gefährdungs- und Schädigungsrisiko, während Jugendliche die positiven Aspekte betonen. Das wirkt sich negativ auf das gegenseitige Verständnis aus.

## 3

**Unsichtbarkeit digitaler Aktivitäten:** Die digitalen Aktivitäten der Jugendlichen sind kaum sichtbar, was den Medienumgang der Jugendlichen zu einer Art Black Box werden lässt. Da sich die Jugendlichen unverstanden fühlen, teilen sie wenig mit den Fachpersonen. Ein (wertneutraler und vorurteilsfreier) Austausch über digitale Aktivitäten und Inhalte findet nur selten statt.

## 4

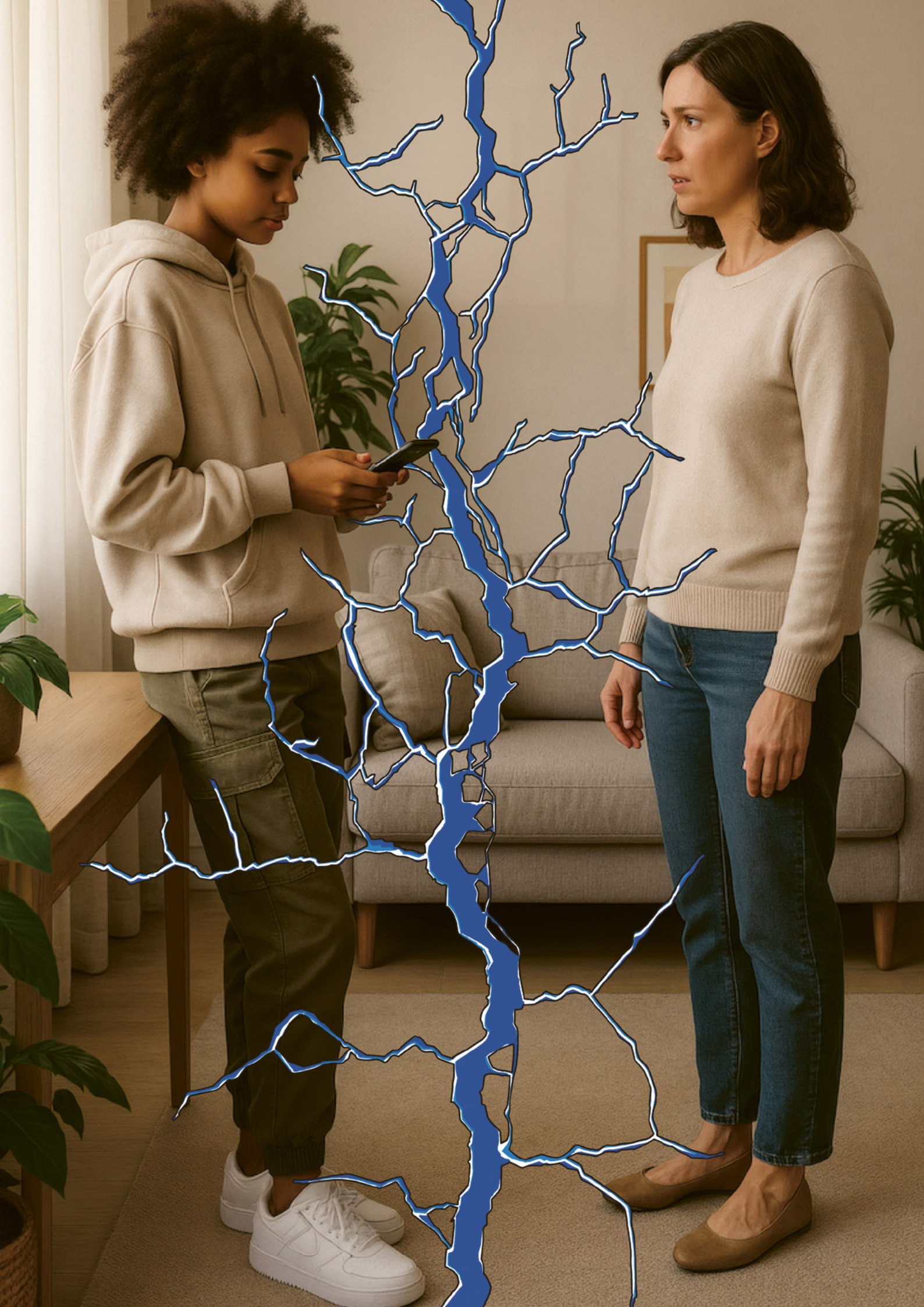
**Attraktivität digitaler Aktivitäten:** Oft ziehen Jugendliche individuelle digitale Aktivitäten den Aktivitäten mit Fachpersonen oder in Gruppen vor Ort vor. Das macht es schwierig, Gruppensettings positiv, attraktiv und wirkungsvoll zu gestalten.

## 5

**Unzureichende Medienkompetenz der Fachpersonen:** Viele Fachpersonen fühlen sich – auch aufgrund fehlenden Wissens zu den aktuellen Apps und Inhalten – wenig kompetent im Umgang mit digitalen Medien. Das hohe Tempo der technischen Neuerungen verstärkt dieses Gefühl.

---

Diese Erkenntnisse sind nicht nur in der Schweiz ein Thema. Auch in Deutschland fällt es Fachpersonen schwer, das Medienhandeln ihrer Adressat:innen als eine wichtige und mit Sinn verknüpfte Beschäftigung anzusehen.<sup>4</sup>





# Wie regeln stationäre Einrichtungen den Umgang mit digitalen Medien?

Im Folgenden werden Regelungsmuster zum Umgang mit digitalen Medien beschrieben, die in der Studie **re:connect** sichtbar wurden. Alle diese Muster sind Reaktionen auf die zuvor genannten Herausforderungen.

Was in den Beschreibungen nicht erkennbar ist, ist der Suchprozess, in dem sich die Einrichtungen befinden. Viele der teilnehmenden Einrichtungen haben in den vergangenen Jahren ihre Regelungen zum Umgang mit digitalen Medien mehrfach angepasst. In den Gruppengesprächen wurde deutlich, dass nach wie vor Fragen und Unsicherheiten bestehen und bisher kein vollständig zufriedenstellender Umgang mit digitalen Medien gefunden wurde.

## REGELUNGSMUSTER «DIGITALE MEDIEN VERDIENEN»

Beim Regelungsmuster «Digitale Medien verdienen» dürfen Jugendliche digitale Medien umso umfangreicher nutzen, je besser sie den Alltag im Griff haben. Wer sich aktiv in die Gruppe einbringt und die Regeln befolgt, darf das persönliche Handy länger nutzen. Wer aber zum Beispiel die Tagesstruktur verweigert oder regelmässig verschläft, wird in der Mediennutzung eingeschränkt.

Diese Regelung wird unterschiedlich begründet. Eine erste Begründung ist: Wie Jugendliche mit Verhaltenserwartungen umgehen, zeigt ihren Entwicklungsstand. Zuverlässigkeit im Alltag und Kooperationsbereitschaft sind dann Ausdruck davon, dass Jugendliche mit den Alltagsanforderungen selbständig und kompetent umgehen können – und dies gilt dann auch für digitale Medien. So darf beispielsweise im Rahmen eines Stufenplans das Handy mit jedem Stufenanstieg länger genutzt werden. Eine zweite Begründung ist praktischer Natur: Digitale Medien sind schlicht die effektivste Belohnung resp. Bestrafung, ein Verhaltensziel kann damit am einfachsten erreicht werden. Bei beiden Begründungen ist der Effekt aus Sicht der Jugendlichen der Gleiche: Die Mediennutzung ist an Verhaltenserwartungen geknüpft. Dadurch wird die Mediennutzungsdauer zur Belohnung oder Bestrafung für angepasstes Verhalten.

Das Verständnis von **digitalem Wohlbefinden** basiert bei diesem Regelungsmuster auf Struktur, Kontrol-

le, Schutz und Entlastung. Die Jugendlichen sollen zur Ruhe kommen, sie sollen in einem kontrollierten Rahmen lernen, ihren Alltag (aus der Perspektive der Fachpersonen 'sinnvoll' zu gestalten und sie sollen in der Lage sein, sich auf medienfreie Aktivitäten zu konzentrieren. Anschliessend sollen sie schrittweise (auch) mit digitalen Medien einen gelingenden Umgang entwickeln.

Die zeitliche Restriktion digitaler Medien greift tief in die Lebensführung der Jugendlichen ein und erschwert bedeutsame Aktivitäten, von Kontaktpflege über Spass und Unterhaltung bis hin zum Musikhören als Bewältigungsstrategie. Die zeitlichen Regulierungen können von Jugendlichen auch als sinnvoll erlebt werden und zu positiven Veränderungen führen. Solche positiven Veränderungen sind jedoch eher zufällig, da die Zeitregulierung nicht an den individuellen Bedürfnissen und Lebenslagen ansetzt.

Eine zeitliche Regulierung hat oft den gegenteiligen Effekt: Die Jugendlichen haben Nachholbedarf und nutzen die erlaubte Medienzeit vollständig aus. Die Jugendlichen lernen keinen kritischen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien, und es ist fraglich, ob sie ohne Regeln verantwortungsbewusst mit digitalen Medien umgehen werden.

Beim Regelungsmuster «Digitale Medien verdienen» besteht somit ein Paradox: Einerseits sollen die Jugendlichen lernen, ihren Medienumgang selber zu regulieren und den Einfluss digitaler Medien auf ihr Wohlbefinden zu reflektieren. Andererseits nimmt die

Struktur ihnen diese Reflexionsmöglichkeit weitgehend ab. Das indirekte Kriterium lautet dabei: Wer im Alltag die Anforderungen und Erwartungen erfüllt, gilt auch im Umgang mit digitalen Medien als kompetent.

## AUSWIRKUNGEN DIESES REGELUNGSMUSTERS

- 1. (Zeitliche) Einschränkung von digitalen Risiken:** Die zeitlichen Nutzungsregeln können für Jugendliche, welche eine sehr hohe Mediennutzungszeit haben, eine Unterstützung sein.
- 2. Klarheit und Handlungssicherheit im Alltag:** Klare und transparente Regeln schaffen für Fachpersonen und Jugendliche Handlungssicherheit. Beide Seiten wissen, was gilt, und können sich im Alltag daran orientieren.
- 3. Fokus auf Nutzungszeit statt auf Inhalte und Erfahrungen:** Die Interaktionen zwischen Jugendlichen und Fachpersonen drehen sich um das Dürfen (**wann und wie lange** Jugendliche online sein dürfen) und nicht um das Sein (**was** sie tun oder **wie** sie ihre Aktivitäten erleben, etwa, was ihnen guttut und was nicht).
- 4. Fehlender Bezug zu (medienbezogenen) Bedarfen:** Die Nutzungsregeln orientieren sich vor allem daran, wie gut Jugendliche mit allgemeinen Alltagsanforderungen umgehen. Sie sind nicht an die konkrete Lebenssituation der Jugendlichen angepasst und berücksichtigen ihre (medienbezogenen) Bedarfe kaum – und wenn, dann eher zufällig. Aus Sicht der Jugendlichen sind die Regeln oft zu pauschal und wenig alltagsnah.
- 5. Kontrolle:** Die Fachpersonen finden sich in der Rolle von Kontrolleur:innen, welche die Verantwortung tragen, dass zeitliche Regeln eingehalten werden. Selbst bei grosszügigen Regeln führen diese häufig zu Konflikten zwischen Fachpersonen und Jugendlichen. Zur Umgehung der Regeln entwickeln die Jugendlichen vielfältige Strategien, etwa durch den Besitz von Zweithandys. Die Fachpersonen sehen sich gezwungen, zu reagieren und «Schlupflöcher» zu schliessen.
- 6. Erschwerte Beziehungsgestaltung:** Je strenger die Nutzungsregeln und je härter die Sanktionen bei Regelverstössen, desto weniger teilen die Jugendlichen Schwieriges und Belastendes mit den Fachpersonen. Der Fokus auf die Regeldurchsetzung verschlechtert die Beziehungsqualität und erschwert eine vertrauensvolle Zusammenarbeit.

## EXKURS: REGELUNGSMUSTER «PLÖTZLICH AUF NULL»

Besonders streng ist die Regulierung in **geschlossenen Abteilungen**. Beim Eintritt befinden sich die Jugendlichen in einer akuten Krise oder einer Gefährdungssituation. Der Aufenthalt soll eine Stabilisierung ermöglichen. Zugang zu persönlichen digitalen Medien haben die Jugendlichen nicht oder nur sehr eingeschränkt (etwa während 45 Minuten pro Woche). Nach dieser medienfreien Stabilisierung soll später auch in einem offeneren Setting der Alltag besser gelingen. Diese verordnete Abstinenz bedeutet für die Jugendlichen, dass sie sich plötzlich ohne die gewohnten digitalen Aktivitäten zurechtfinden müssen.

## REGELUNGSMUSTER «PRIVAT IST PRIVAT»

Beim Regelungsmuster «Privat ist privat» tragen grösstenteils die Jugendlichen die Verantwortung für ihren Medienumgang. Die Fachpersonen greifen kaum von sich aus proaktiv ein. Die Jugendlichen sind im Umgang mit digitalen Medien überwiegend frei. Bei diesem Muster reagieren die Fachpersonen dann regulierend oder unterstützend, wenn sich im Alltag deutliche Probleme im Umgang mit digitalen Medien zeigen oder wenn die Jugendlichen einen Unterstützungsbedarf äussern. Die Einrichtung sieht sich also nur auf konkreten Anlass hin in der Verantwortung, die Jugendlichen im Umgang mit digitalen Medien zu unterstützen.

Diese Regelung wird unterschiedlich begründet. Eine Begründung: Die Privatsphäre der Jugendlichen soll gewahrt werden. Andere Einrichtungen betrachten eine aktive Bearbeitung des Medienthemas nicht als Teil ihres Auftrags. Nochmals andere Einrichtungen fühlen sich nicht kompetent genug, die Jugendlichen in ihrem Medienhandeln zu unterstützen und zu begleiten.

Im Regelungsmuster «Privat ist privat» wird **digitales Wohlbefinden** als individuelle Autonomie und Eigenverantwortung verstanden. Es wird davon ausgegangen, dass die Jugendlichen selbst am besten wissen, was ihnen guttut, und dass sie ihre Mediennutzung selber regulieren können und wollen. Wohlbefinden bezogen auf das Medienhandeln wird bei diesem Regelungsmuster weder aktiv thematisiert noch (sozial) pädagogisch begleitet, sondern als eine Qualität verstanden, die durch Selbstbestimmung entsteht.

In der Regel schätzen es die Jugendlichen, wenn sie selbst entscheiden dürfen, wie sie digitale Medien nutzen. Diese Freiheit gibt ihnen die Möglichkeit, eigenverantwortliches Handeln zu erproben und Medienkompetenz selbstständig weiterzuentwickeln. Die Freiheit kann aber auch überfordern. Und ob sich die Jugendlichen bei Problemen tatsächlich an die Fachpersonen wenden, ist nicht sicher. So besteht die Gefahr, dass die Jugendlichen riskante Nutzungsmuster entwickeln oder weiter pflegen.

## AUSWIRKUNGEN DIESES REGELUNGSMUSTERS

1. **Positive Medienerfahrungen:** Die Jugendlichen können ohne Einschränkung weiterhin die positiven Seiten von digitalen Medien nutzen und eigene Erfahrungen sammeln.
2. **Wenig Konflikte:** Es entstehen nur selten Auseinandersetzungen oder Diskussionen zwischen Jugendlichen und Fachpersonen, da die Einrichtung keine Regeln vorgibt.
3. **Wenig Unterstützung:** Es entstehen nur selten Gespräche über die Mediennutzung der Jugendlichen, da ihnen die Verantwortung für den Umgang mit digitalen Medien meist allein überlassen wird. Das erschwert es den Fachpersonen, bedarfsgerechte Unterstützung anzubieten.
4. **Risiko der Überforderung:** Wenn Begleitung und Austausch fehlen, können Unterstützungsbedarfe unerkannt bleiben. Manche Jugendliche können ihre Probleme und Bedürfnisse nur schwer erkennen, sie sind auf dialogische Auseinandersetzung angewiesen. Sonst besteht die Gefahr, dass ein problematischer Medienumgang entsteht oder fortbesteht.

## REGELUNGSMUSTER «WIE GEHT ES DIR ONLINE?»

Beim Regelungsmuster «Wie geht es dir online?» steht die individuelle Begleitung der Jugendlichen bei ihrer Auseinandersetzung mit der digitalen Welt im Vordergrund. Die Fachpersonen fragen aktiv nach den digitalen Aktivitäten der Jugendlichen und arbeiten mit ihnen an einem Verständnis dieser Erfahrungen. Auf der Basis der aktuellen Lebenssituation werden einvernehmliche Nutzungsregeln festgelegt. Voraussetzung für dieses Regelungsmuster ist, dass die Fachpersonen digital versiert sind, sich vorurteilsfrei auf die lebensweltlichen Erfahrungen der Jugendlichen einlassen und ihren Medienumgang fachlich kompetent und systemisch analysieren können.

In manchen Einrichtungen werden gewisse zeitliche Einschränkungen gemacht (kein Handy in der Nacht). Die Regelung wird begründet und die Auswirkungen werden mit Fachpersonen und Jugendlichen besprochen.

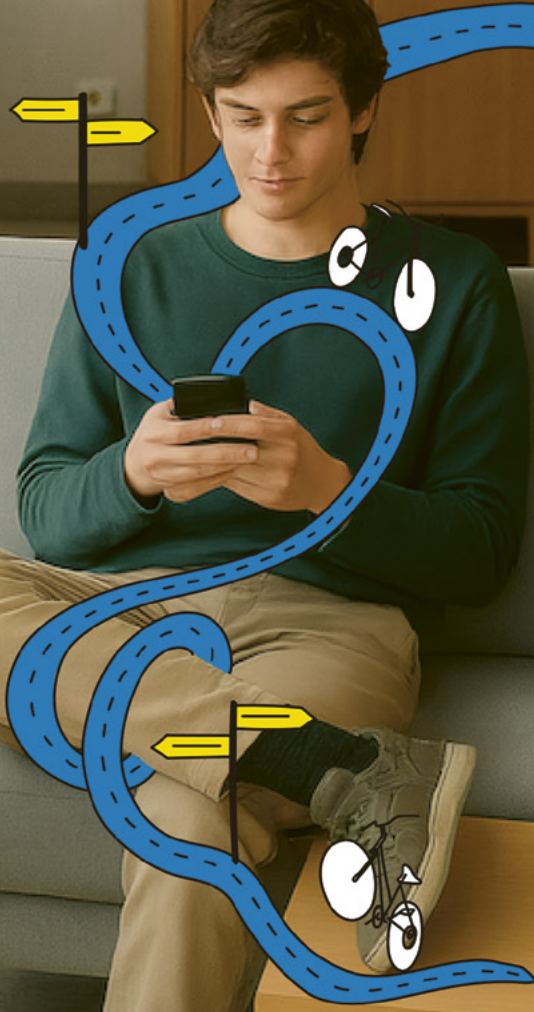
Bei diesem Regelungsmuster bedeutet **Wohlbefinden** einen **reflektierten Umgang mit digitalen Medien** und **die Förderung von Selbstregulation**. Die Fachpersonen unterstützen die Jugendlichen dabei, einen achtsamen Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln, der sich nicht allein über Verzicht definiert. Die begleitete Reflexion digitaler Gewohnheiten ermöglicht es den Jugendlichen, ihre digitale Lebenswelt aktiv und verantwortungsvoll zu gestalten – auch über den Austritt aus der Einrichtung hinaus.

Die Jugendlichen schätzen in der Regel diese Form der aktiven Begleitung, und in ihren Aussagen wird die reflektierte Auseinandersetzung mit ihrem Medienumgang deutlich.

## AUSWIRKUNGEN DIESES REGELUNGSMUSTERS

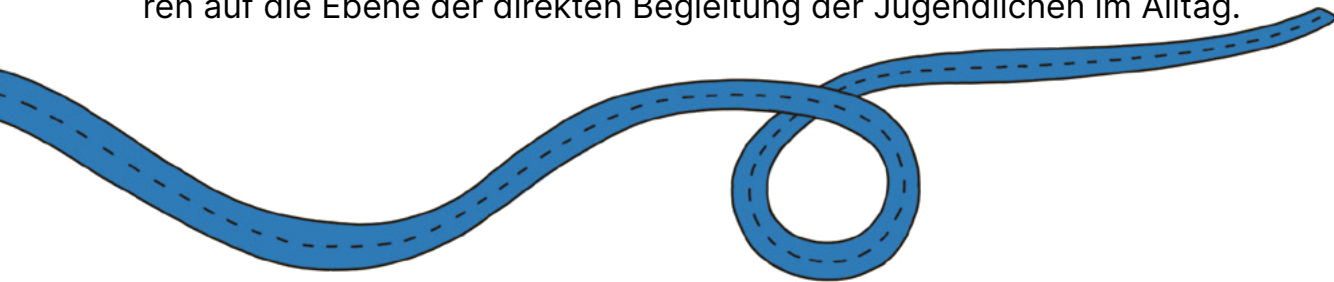
1. **Bedarfsorientierte Vereinbarungen:** Die Regeln und Kriterien werden gemeinsam mit den Jugendlichen entwickelt und an den jeweiligen Lebenssituationen und Bedürfnissen ausgerichtet. Diese Regeln haben bei den Jugendlichen eine hohe Akzeptanz.
2. **Umgang mit Handlungsunsicherheiten:** Die Fachpersonen tragen die Verantwortung, gemeinsam mit den Jugendlichen individuelle und bedarfsgerechte Regelungen zu finden. Dies kann mit Handlungsunsicherheit einhergehen und erfordert situatives Abwägen im Spannungsfeld zwischen professionellem Schutzauftrag und den Persönlichkeitsrechten der Jugendlichen.
3. **Vertrauensvolle Beziehungen:** Das gemeinsame Festlegen und Überprüfen der Regeln fördert Vertrauen zwischen Fachpersonen und Jugendlichen. Das stärkt die Qualität der Beziehung.
4. **Dialog über Inhalte und Erlebnisse:** Gespräche über gelingenden und misslingenden Medienumgang sowie über die Medienbedürfnisse richten den Blick auf das Wie und das Erleben der Jugendlichen, nicht nur auf die Nutzungszeit.
5. **Förderung von Selbstregulierungsfähigkeiten:** Jugendliche werden in ihrer Fähigkeit zur Selbstregulation unterstützt und bei der Entwicklung von Medienkompetenz begleitet.





# Vorschläge für einen fachlich fundierten Umgang mit digitalen Medien in der Alltagsbegleitung von Jugendlichen

Im Folgenden werden handlungsleitende Anregungen zu einem fachlich fundierten Umgang mit digitalen Medien aufgezeigt. Die Anregungen fokussieren auf die Ebene der direkten Begleitung der Jugendlichen im Alltag.



## Eine lebensweltorientierte und dialogische Kultur entwickeln

### Was fördert den Dialog mit Jugendlichen?

Von aussen sind die Aktivitäten und Erfahrungen der Jugendlichen im digitalen Raum oft unsichtbar. Fachpersonen müssen von den Jugendlichen eingeladen werden, um Einblick zu erhalten. Nur wenn sich die Jugendlichen ernst genommen fühlen und auf eine für sie angemessene Reaktion vertrauen können, besteht die Chance, dass die Fachpersonen in die digitalen Lebenswelten eingeladen werden und von Schwierigem und Belastendem erfahren.

Eine gelingende Beziehungsgestaltung zwischen Jugendlichen und Fachpersonen setzt eine lebensweltorientierte und dialogische Grundhaltung voraus. Dies bedeutet, verstehen zu wollen, welche Bedeutung digitale Medien für die Jugendlichen haben, welche digitalen Kompetenzen sie benötigen und wie sie digitale Gewohnheiten verändern können, die für sie belastend sind.

Eine lebensweltorientierte und dialogische Kultur ist die Basis einer gelingenden Beziehungsgestaltung. Das gilt natürlich nicht nur für das Thema digitale Medien, aber gerade hier zeigt sich die Bedeutung einer solchen Kultur besonders stark. Ein offener und lebensweltnaher Umgang mit digitalen Medien ist

Ausdruck einer (sozial)pädagogischen Grundhaltung. Dies bedeutet, die digitalen Lebenswirklichkeiten der Jugendlichen anzuerkennen und in den (sozial)pädagogischen Auftrag einzubeziehen.<sup>5</sup>

Für Fachpersonen ist eine lebensweltorientierte und dialogische Haltung anspruchsvoll, weil sie nicht auf ein eindeutiges normatives Regelwerk mit definierten Reaktionen zurückgreifen können. Stattdessen müssen mit den Jugendlichen situative Rahmungen entwickelt werden – und dies geht mit Ambiguität einher, da das 'richtige' Vorgehen nicht definiert ist.

Eine lebensweltorientierte und dialogische Kultur im Umgang mit digitalen Medien muss sich entwickeln dürfen und wachsen. Dafür braucht das Team entsprechende Reflexionsräume. Besonders wichtig dabei ist die Auseinandersetzung mit den eigenen Vorannahmen und Vorurteilen. Und nicht zuletzt braucht es das entsprechende Wissen zu digitalen Medien: Wenn wenig Fachwissen zu digitalen Medien vorhanden ist, basiert das Handeln vor allem auf der eigenen Haltung und den eigenen Erfahrungen.

Ein erster Schritt (und eine kontinuierliche Aufgabe) ist die wertneutrale, ergebnisoffene Auseinandersetzung mit digitalen Medien sowie mit dem Medienumgang Jugendlicher. Schaffen Sie Raum, um sich regelmässig über das Thema auszutauschen. Es soll dabei sowohl um die individuelle Auseinandersetzung als auch um die Auseinandersetzung als Team gehen. Ausschlaggebend für den Prozess ist, dass

der Diskussionsraum geöffnet wird, dass die unterschiedlichsten Ansichten zu Wort kommen und die Spannungsfelder werden, die aus der Komplexität der Thematik entstehen, ausgehalten. Es lohnt sich, die Moderation vorab gut zu planen und unterschiedliche Dynamiken zu antizipieren.

## REFLEXIONSFRAGEN

### INDIVIDUELL:

- Was sind meine biografischen Erfahrungen mit digitalen Medien? Wie zeigen sie sich in meiner Haltung? (Praxistipp: Jedes Teammitglied erarbeitet seinen «Medienmenschen» und stellt ihn vor. (<https://www.medien-weiter-bildung.de/der-medienmensch/>))
- Welche «Trigger» habe ich? Welche Reaktionen lösen sie aus? Wie könnte ich anders reagieren?
- Was sind meine Erfahrungen mit verbindlichen Regeln und mit situativen Entscheidungen? Wann tendiere ich zum einen, wann zum anderen?

### AUF TEAMEBENE:

- Was sind unsere Erfahrungen als Team mit digitalen Medien? Wie zeigen sie sich in unserer Haltung? Wie gross ist die Heterogenität im Team? Wobei sind wir uns als Team einig, wobei nicht? Welche konkreten Chancen und Risiken sehen wir in Homogenität und Heterogenität?
- Wie gehen wir mit Dissens und Konflikten im Team um?
- Welche «Trigger» haben wir? Welche Reaktionen lösen sie aus? Wie könnten wir anders reagieren?
- Was sind unsere Erfahrungen mit verbindlichen Regeln und mit situativen Entscheidungen? Wann tendieren wir zum einen, wann zum anderen?

## Die medienpädagogischen Aufgaben umfassend wahrnehmen

### Welche medienpädagogischen Aufgaben bearbeiten wir aktiv?

Die Erfahrungen von Jugendlichen und Fachpersonen zeigen, dass viele Fachpersonen die Jugendlichen – nachvollziehbarerweise – insbesondere vor (potenziellen) negativen Auswirkungen digitaler Medien schützen möchten. Damit dies gelingen kann, braucht es ein fachliches Verständnis der Vielfalt der medienpädagogischen Aufgaben. Mit anderen Worten: Schutz benötigt Regulierung, Förderung und Angebote, um sich mit Erlebtem auseinanderzusetzen und Information. Die medienpädagogischen Aufgaben sind<sup>6</sup>:

**Bewahren:** Das Förderliche erhalten und vor Gefährlichem schützen.

**Reparieren:** Hilfen zur Verarbeitung von belastenden Medienerlebnissen anbieten.

**Aufklären:** Wissen zu digitalen Medien vermitteln und (Selbst-)Lernangebote offerieren, um die Chancen und Risiken der digitalen Welt kennenzulernen.

**Reflektieren:** Zur Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienumgang anregen.

**Bewältigen:** Bei der (gemeinschaftlichen) Bewältigung von Medienerfahrungen unterstützen, dabei Peers als wichtige Instanz stärken und im Alltag einbeziehen.

**Handeln:** Über initiierte Learning-by-Doing-Prozesse zum souveränen medienbezogenen Handeln befähigen (nicht nur konsumieren, sondern auch gestalten).

Je passgenauer das Arrangement auf die Situation der Jugendlichen zutrifft, umso gelingender kann die Begleitung gestaltet werden. Dabei ist auch zu bedenken, dass Jugendliche teil- und phasenweise aufgrund ihres Gesundheitszustandes und ihrer Lebenslage punktuell von einem engen Setting profitieren können, sofern die damit verbundenen Beziehungsdynamiken und Auswirkungen reflektiert und bewusst gestaltet werden.

## REFLEXIONSFRAGEN

### BEWAHREN:

- Wann und auf welche Weise schränken wir den Medienumgang der Jugendlichen ein?
- Mit welcher Intention tun wir das?
- Welche Erfahrungen haben wir damit gemacht? Wann gelingt die Umsetzung mehrheitlich gut, wann weniger?
- Gibt es Gelingens- und Misserfolgskriterien?

### REPARIEREN:

- Wann und auf welche Weise bieten wir den Jugendlichen Hilfen zur Verarbeitung von Medienerlebnissen an?
- Was sind die Intentionen?
- Welche Erfahrungen haben wir damit gemacht? Wann gelingt die Umsetzung mehrheitlich gut, wann weniger?
- Gibt es Gelingens- und Misserfolgskriterien?

### AUFKLÄREN:

- Wann und auf welche Weise vermitteln wir Unterstützung, damit die Jugendlichen die Medienlandschaft durchschauen und verstehen?
- Was sind die Intentionen?
- Welche Erfahrungen haben wir damit gemacht? Wann gelingt die Umsetzung mehrheitlich gut, wann weniger?
- Gibt es Gelingens- und Misserfolgskriterien?

### REFLEKTIEREN:

- Wann und auf welche Weise geben wir den Jugendlichen Reflexionsräume, um den Umgang mit Medien bewusst zu gestalten?
- Was sind die Intentionen?
- Welche Erfahrungen haben wir damit gemacht? Wann gelingt die Umsetzung mehrheitlich gut, wann weniger?
- Gibt es Gelingens- und Misserfolgskriterien?

### HANDELN:

- Wann und auf welche Weise bieten wir den Jugendlichen Gelegenheit, von Konsument:innen zu Produzent:innen zu werden und etwas aktiv zu gestalten?
- Was sind die Intentionen?
- Welche Erfahrungen haben wir damit gemacht? Wann gelingt die Umsetzung mehrheitlich gut, wann weniger?
- Gibt es Gelingens- und Misserfolgskriterien?

### GEWICHT DER AUFGABEN:

- Wie sieht der Mix der Aufgaben/Handlungsebenen aus? Gibt es in einem Bereich einen Überhang? Ist ein Bereich zu wenig abgedeckt?
- In welchen Bereichen gelingt die Umsetzung mehrheitlich gut, in welchen weniger?
- Was bräuchten wir für eine Weiterentwicklung?

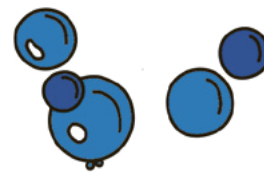
## Praxis-Tipps

- **Schaffen Sie eine Struktur, um das Thema Medien mit den Jugendlichen regelmässig zu bearbeiten (z.B. Aufnahme in das Pflichtenheft der Bezugspersonenarbeit).**
- **Bedenken Sie, dass es ein Vertrauensbeweis ist, von den Jugendlichen in ihre digitale Welt eingeladen zu werden. Legen Sie den Fokus daher bewusst auf die Beziehungsgestaltung.**
- **Legen Sie bei Ihren medienpädagogischen Aktivitäten den Fokus nicht nur auf Gefahren, sondern bearbeiten Sie bewusst auch das Positive (z.B. Neues Lernen, Stimmungsregulation, IT-Kompetenzen zur Erhöhung von Berufschancen, Lerntools).**
- **Fördern Sie die Reflexion und Aufarbeitung digitaler Gewohnheiten unter Peers, da diese wichtige Ansprechpersonen bei Medienthemen sind.**
- **Beziehen Sie die Jugendlichen mit ihrem Wissen und ihren Interessen aktiv ein. Lassen Sie sich die Apps und Aktivitäten von den Jugendlichen als «Expert:innen ihrer eigenen Lebenswelt» zeigen, lernen Sie von den Jugendlichen.**
- **Machen Sie im Rahmen der Tagesstruktur Medienbildungsangebote: Das macht die Auseinandersetzung mit dem Thema attraktiv.**
- **Teilen Sie Ideen und Anregungen im Team (Materialien, passende Videos etc.).**
- **Teilen Sie (kleine und grössere) Erfolge im Team – etwa wenn Jugendliche Einblick in ihre Welt gegeben haben, wenn sie ein Rezept mit dem Handy gesucht haben und das Handy anschliessend selbstbestimmt weglegten o.ä.**



# Ein dialogisches Fallverstehen umsetzen

## Wie können Medienregeln aus Sicht der Jugendlichen (auch) als Unterstützungsangebot erlebt werden?



### INTERESSE AN DER LEBENSWELT DER JUGENDLICHEN ZEIGEN

Jugendliche verschliessen Erwachsenen häufig das Tor zu ihrer digitalen Lebenswelt. Dabei ist der Hauptgrund nicht immer der Wunsch nach Privatsphäre. Häufig fehlt den Jugendlichen das Vertrauen in eine vorurteilsfreie Unterstützung durch Fachpersonen. Sie gehen von vornherein davon aus, dass sie ohnehin nicht verstanden werden. Häufig schätzen sie die Medienkompetenz der Erwachsenen als unzureichend ein und befürchten, dass die Fachpersonen bezogen auf digitale Risiken nicht angemessen reagieren. Unter diesen Voraussetzungen lohnt es sich aus ihrer Sicht nicht, das Tor zu öffnen. Im Gegenteil: Je nach (sozial)pädagogischem Regelungsmuster drohen ihnen sogar Nachteile.

Bleibt das Tor aber verschlossen, sind die Jugendlichen mit ihren Emotionen und Themen auf sich gestellt. Erst wenn die Fachpersonen ein echtes Interesse an der Lebenswelt der Jugendlichen zeigen und auch die positiven Aspekte digitaler Medien anerkennen, können sie zu relevanten Gesprächspartnern werden. Eine solche lebensweltorientierte und dialogische Haltung erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Jugendliche das Tor öffnen, über positive und belastende Erfahrungen sprechen und im Dialog eigene Erkenntnisse gewinnen. Das kann auch dazu führen, dass sie ihre eigenen Vorurteile und stereotypen Annahmen über die Erwachsenenwelt hinterfragen und revidieren.

Die Gestaltung einer offenen, positiven Beziehung gelingt nicht in jedem Setting gleich einfach. Gerade in eng strukturierten Settings kann das Handeln der Fachpersonen schnell als Machtausübung empfunden werden. Umso wichtiger ist es, bewusst Beziehungsarbeit zu leisten und auf der Fürsorgeebene spürbar zu sein. Und auch wenn die Jugendlichen bei drohenden Sanktionen das Tor vermutlich nicht weit öffnen, können sie dennoch wahrnehmen, dass sie nicht alle Herausforderungen allein bewältigen müssen.

### ANGEMESSENHEIT UND NACHVOLLZIEHBARKEIT VON REGELN

Die medienbezogenen Regeln müssen den medienbezogenen Bedarfen entsprechen. Sie sollen auch aus Sicht der Jugendlichen nachvollziehbar sein und nicht als Machtmittel, sondern (auch) als Unterstützung erlebt werden. Die Jugendlichen müssen spüren, dass die Regeln zu ihrem Wohlbefinden und ihrer Entwicklung beitragen sollen. Dies geht nur im Dialog. Wenn die Jugendlichen die Regeln nicht nachvollziehen können, warum sollten sie diese dann akzeptieren? Und warum sollten sie offen über ihren Medienumgang sprechen?

Je weniger nachvollziehbar die Regeln sind, umso mehr müssen Kontrollen durchgeführt und Sanktionen ausgesprochen werden. Und je mehr um die Einhaltung der Regeln verhandelt wird, umso weniger werden die Inhalte zum Thema.

Wenn Jugendliche sich mit ihrem Medienumgang verstanden fühlen, sind sie eher bereit, sich zu öffnen und die Regeln zu akzeptieren. Nicht zuletzt muss den Fachpersonen bewusst sein, dass sie im Umgang mit digitalen Medien eine Vorbildrolle innehaben.

Insgesamt sind ein offener Dialog und empathisches Eingehen auf die Lebenswelt der Jugendlichen essenziell, um Regeln im Umgang mit digitalen Medien nachvollziehbar(er) zu gestalten und eine vertrauensvolle(re) Beziehung zu gestalten.

### HANDLUNGSUNSICHERHEIT ANTIZIPIEREN

Wenn die Jugendlichen Einblick in ihre digitale Lebenswirklichkeit gewähren, kann das bei den Fachpersonen mit Blick auf Schutz, Selbstschutz und rechtliche Verpflichtungen zu Handlungsunsicherheit führen. Hier kann eine medienpädagogische Konzeption, die auf einem dialogischen Fallverstehen basiert, hilfreich sein und den (sozial)pädagogischen Handlungsspielraum erweitern. Es geht darum, im

Sinne eines Arbeitsbündnisses Vereinbarungen zu treffen, die realistische Chancen auf Einhaltung und Umsetzung bieten.

Dabei muss jedoch klar sein, dass nicht alles verhandelbar ist und dass den Jugendlichen auch Grenzen aufgezeigt werden müssen. Das Internet ist kein rechtsfreier Raum, und nicht alles, was technisch möglich ist, ist auch erlaubt. Und auch die Fachpersonen haben ihre persönlichen Grenzen, wenn Inhalte oder Aktivitäten ihren individuellen Wertehaltungen widersprechen. In diesem Punkt gibt es keinen Unterschied zwischen dem digitalen und dem analogen Leben.

## UMFASSENDES FALLWISSEN EINBEZIEHEN

Neben den digitalen Themen umfasst das Fallverstehen auch andere Dimensionen der persönlichen Lebenswelt. Die Herausforderungen, die digitalen Themen mit sich bringen, erklären sich auch aus der Wechselwirkung mit vielfältigen weiteren Aspekten, etwa biografischen Erfahrungen, sozialen Kontexten, materiellen und immateriellen Ressourcen des Umfelds oder der Person selbst– oder auch mit politischen Rahmenbedingungen und gesellschaftlichen Normen. Es ist darum wichtig, dass der Umgang mit digitalen Medien in Bezug zu weiteren Lebensbereichen gesetzt werden.

### FRAGEN AN JUGENDLICHE IM DIALOG

#### AKTIVITÄTEN AUF SOZIALEN NETZWERKEN?

- Vieles, was du online tust und erlebst, bekomme ich nicht mit. Es ist mir wichtig, zu verstehen, was du online erlebst und wie es dir dabei geht. Magst du erzählen? [idealerweise auf ein konkretes Thema bezogen]
- Was davon tut dir gut/ist für dich wertvoll/bringt dir viel?
- Wie können wir das positive Gefühl verstärken?
- Was davon ist für dich schwierig/belastend? Was hilft dir dabei? Wie können wir die Hilfe verstärken?

#### FRAGEN ZU KONKRETEN EREIGNISSEN:

- Ich bin nicht sicher, ob ich verstehe, was Vorfall X / Thema Y für dich bedeutet.
- Magst du erzählen? Wie war /ist das für dich?
- Meine Einschätzung zu Vorfall X/Thema Y ist die folgende: ... Wie kommt das bei dir an? Wie siehst du das? Gibt es etwas, was ich übersehe?

- Welche Note gibst du mir dafür, wie gut ich Vorfall X/Thema Y verstanden habe? Was gelang mir gut, was nicht? Wie könnte ich mich verbessern?
- Ich bin nicht sicher, wie ich bei Vorfall X/Thema Y reagieren soll, was du brauchst und was dir guttut. Hast du eine Idee, was du brauchst und was dir guttut? Hast du einen Vorschlag, wie wir weiter vorgehen könnten?
- Vorfall X/Thema Y bringt mich in einen Konflikt. Ich will das Beste für dich (Fürsorge), und gleichzeitig muss ich schauen, dass du dir oder anderen nicht schadest (Aufsicht). Wie erlebst du die Situation? Wünschst du dir eine bestimmte Reaktion von mir? Was würdest du an meiner Stelle tun?

#### UMGANG MIT REGELN :

- Ich muss mich an die Regel Z halten, weil ... Wie kann ich das auf eine gute Weise tun? Gibt es etwas, was es für dich einfacher macht?
- Wie findest du die Regel Z? Welche positiven Auswirkungen hat sie? Welche negativen Auswirkungen hat sie? Braucht es die Regel? Wie könnte sie besser werden?



## Praxis-Tipps

Passende und angemessene Regulierungen zu finden ist eine der zentralen Herausforderungen des (sozial)pädagogischen Handelns. Die folgenden Gedanken können als Anregung dienen:

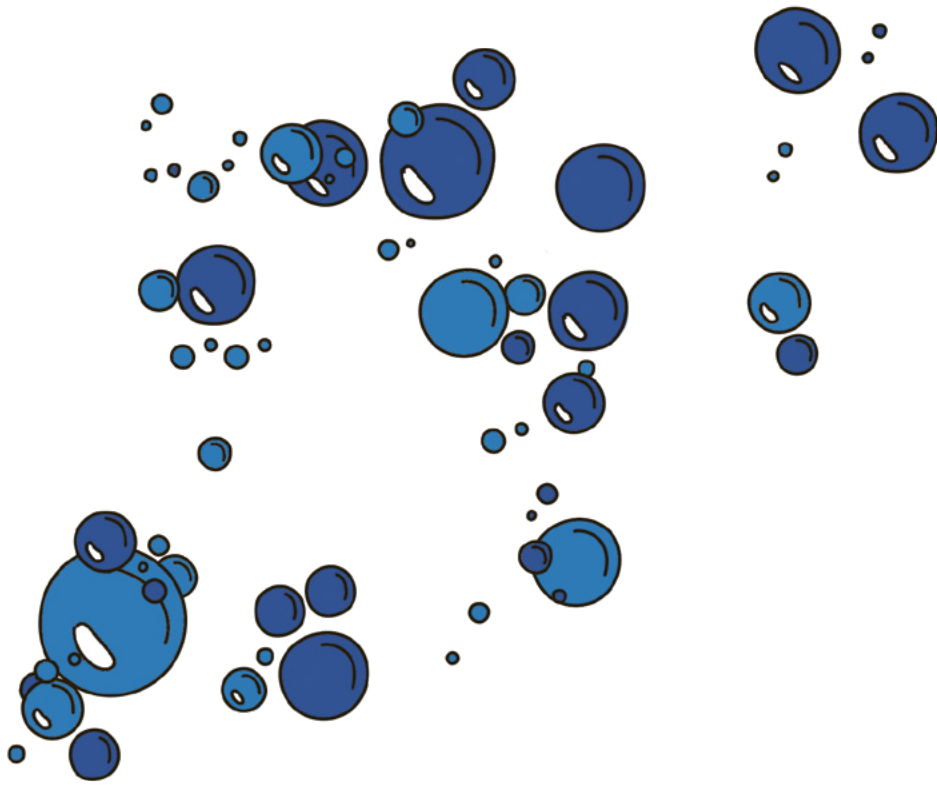
### Don't: starre Regeln und Verbote

- Eine Überdramatisierung und allzu strenge Einschränkung können zu Widerstand (Reaktanz) führen. Nicht zuletzt werden Dinge durch sehr strenge Verbote und Einschränkungen besonders attraktiv!
- Entscheidungen ohne Einbezug der Jugendlichen führen eher zu widerständigen Verhaltensweisen.
- Keine Moralpredigten! Sie führen zu Widerstandsreaktionen.
- Je rigider das Gesprächsklima ist, desto kleiner ist die Chance, Risikoverhalten zu entdecken und behutsam gegenarbeiten zu können.

### Do: flexible und individuelle Regeln

- Jugendliche können und sollen in die Gestaltung ihrer Medienzeiten miteinbezogen werden. Sie sind meist in der Lage, ihren Medienumgang selbstkritisch einzuschätzen.
- Regeln sollten flexibel ausgestaltet sein und mit den Jugendlichen entwickelt und diskutiert werden.
- Jugendliche können durch den Austausch über Regeln ein Verständnis dafür entwickeln, warum ein gewisser Rahmen gesetzt werden muss.
- Notwendig ist eine reflektierte Haltung zu dem Thema, die nicht allein auf persönlichen Erfahrungen beruht und sich offen mit den vielleicht konträren Ansprüchen der Jugendlichen auseinandersetzt.





## **EXKURS: DIE GRUPPE ALS PÄDAGOGISCHER HANDLUNGSRAUM – AUCH IN DER DIGITALEN LEBENSWELT**

Eine lebensweltorientierte Haltung richtet sich nicht nur auf die individuellen digitalen Lebenswelten von Jugendlichen, sondern auch auf das soziale Miteinander in der Wohngruppe. Denn neben der persönlichen gibt es immer auch eine gemeinsame soziale Wirklichkeit. Dieses Gruppenklima wird von allen Beteiligten wechselseitig gestaltet: Es ist komplex und dynamisch. Manche Jugendliche berichten beispielsweise, dass sie auch deswegen am Handy sind, weil sie sich den anderen entziehen wollen.

Ein dialogisches Fallverstehen schliesst darum auch die Dynamiken der Gruppe ein. Gruppennormen und das soziale Klima wirken sich auf das Verhalten und damit auch auf den Medienumgang aus – sei es als Ausdruck von Zugehörigkeit oder als bewusste Abgrenzung.

Gleichzeitig können digitale Plattformen Räume schaffen, in denen Jugendliche (innerhalb der Wohngruppe und mit anderen) Inhalte teilen, Interessen entdecken und so neue Themen und Perspektiven kennenlernen.

In einer solch komplexen Dynamik ein positives Gruppenklima zu schaffen, ist nicht einfach. Aber immer wieder kann es gelingen. Selbst punktuelle gelingende Momente sind wertvolle Lerngelegenheiten. Dafür braucht es Raum für Austausch zwischen Jugendlichen, auch über digitale Erfahrungen. In einer solch komplexen Dynamik ein positives Gruppenklima zu schaffen, ist nicht einfach. Aber immer wieder kann es gelingen. Selbst punktuelle gelingende Momente sind wertvolle Lerngelegenheiten.

Das Ausmass der Partizipationsmöglichkeiten kann wesentlich beeinflussen, ob sich Jugendliche der Wohngruppe zugehörig fühlen und die Fachpersonen als respektvoll und anerkennend erleben.

Je intensiver die Gruppe miteinander interagiert, desto deutlicher treten Dynamiken und Rollen hervor. Auf Gruppenebene besteht stets ein Spannungsfeld zwischen Regelsetzung und Vertrauen, zwischen Struktur und Freiheit. Dieses Gleichgewicht muss immer wieder neu gesucht werden, um konstruktive soziale Prozesse zu fördern.

Um die Herausforderungen zu meistern, sind ein kontinuierlicher Dialog im Team sowie kollegiales Feedback unverzichtbar. Beides eröffnet neue Perspektiven, unterstützt in komplexen Situationen und stärkt die gemeinsame pädagogische Haltung – in analogen wie in digitalen Kontexten.

# Struktur und fachliche Verankerung in Form eines medienpädagogischen Konzepts

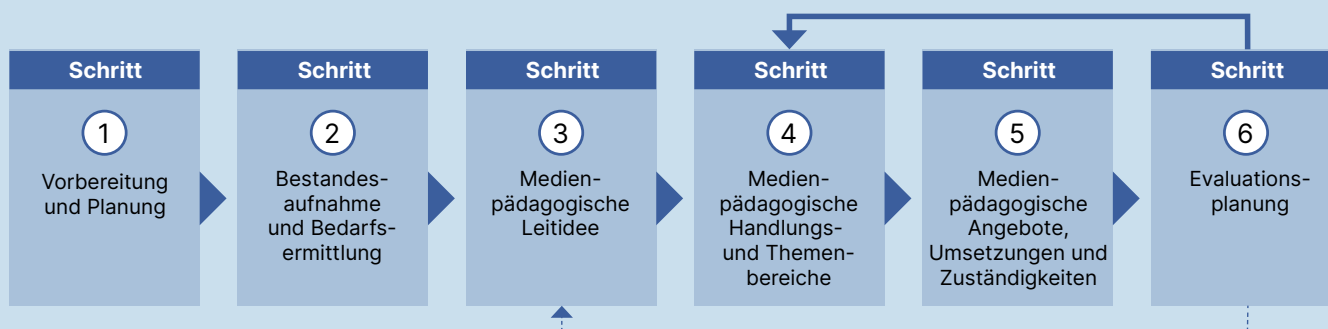
## In welchem Ausmass ist unser medienpädagogisches Konzept alltagstauglich?

### WARUM EIN MEDIENPÄDAGOGISCHES KONZEPT WICHTIG IST

- Klare Strukturen: Ein schriftliches Konzept verankert den Umgang mit digitalen Medien verbindlich in der Praxis.
- Ausgewogene Haltung: Es zeigt, wie Fachpersonen zwischen Schutz-, Aufsichts- und Befähigungsauftrag die richtige Balance finden.

- Praxisnah: Es konkretisiert die Umsetzung in der täglichen (sozial)pädagogischen Begleitung.
- Unterstützung durch Leitung: Die Unterstützung der Leitung ist entscheidend, damit Fachpersonen ihren Auftrag vollständig erfüllen können.

Der «Leitfaden zum Erarbeiten eines medienpädagogischen Konzepts in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe» ([www.mekis.ch/leitfaden](http://www.mekis.ch/leitfaden)) schlägt sechs einfache, handlungsorientierte Schritte vor.



### SCHRITTE 1-3: MEDIENPÄDAGOGISCHE LEITIDEE

Prozessplanung, inhaltliche Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung bilden den Startpunkt. Danach folgt die Erarbeitung der medienpädagogischen Leitidee. Sie wird als verbindliche Grundhaltung formuliert und drückt in wenigen Sätzen aus, wie sich eine Einrichtung zu digitalen Medien und den damit verbundenen Veränderungen im Alltag von Kindern und Jugendlichen positioniert.

### SCHRITT 4: HANDLUNGS- UND THEMENBEREICHE

Zahlreiche Aspekte und Inhalte können medienpädagogisch relevant sein. Bei der Konzepterstellung wird deshalb zunächst auf übergeordneter Ebene festgelegt, welche konkreten Bereiche rund um das Thema Medien in der Einrichtung relevant sind.

### SCHRITT 5: ANGEBOTE, UMSETZUNGEN UND ZUSTÄNDIGKEITEN

In diesem Teil werden konkrete Angebote und Durchführungszeiträume für die zuvor definierten Themenbereiche formuliert und Zuständigkeiten festgelegt.

### SCHRITT 6: EVALUATIONSPLANUNG

Nach einer Umsetzungsphase ist eine Überprüfung notwendig, um sicherzustellen, dass das medienpädagogische Konzept den Bedarfen der Einrichtung entspricht. Die Verantwortlichkeiten und Schritte werden in der Evaluationsplanung festgehalten. Durch regelmässige Evaluation bleibt das medienpädagogische Konzept aktuell und kann sich an Veränderungen anpassen.

## Praxis-Tipps

- **Beziehen Sie bei der Erarbeitung des Konzepts Jugendliche mit ein.**
- **Legen Sie den Fokus nicht nur auf Gefahren, sondern verankern Sie unbedingt auch die Nutzung der positiven Aspekte (z.B. Lern-tools).**
- **Definieren Sie Verantwortlichkeiten, Rollen, Kompetenzen und Kommunikationswege.**
- **Definieren Sie nicht nur Gefässe für die Jugendlichen, sondern auch Gefässe für die Fachpersonen zur Reflexion von herausfordernder Situationen (z.B. in Supervision und kollegialer Beratung).**
- **Halten Sie fest, wie die Medienkompetenzen der Fachpersonen gefördert werden sollen.**
- **Haben Sie medienaffine Teammitglieder? Geben Sie ihnen eine wichtige Rolle, indem sich beispielsweise ein gruppenübergreifendes Fachteam über aktuelle Trends austauscht und sie in Form von Kurzinputs ins Team bringt.**
- **Vergewissern Sie sich, dass die rechtlichen Vorgaben bekannt sind und eingehalten werden. Die wichtigsten Aussagen bezogen auf stationäre Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe finden Sie hier zusammengefasst: [www.mekis.ch/recht](http://www.mekis.ch/recht).**
- **Überprüfen Sie das Medienkonzept in einem festgelegten Rhythmus.**

# Zum Schluss: Gemeinsam Wege finden und unterwegs sein

Ein gelingender Umgang mit digitalen Medien kann nicht einmal festgelegt werden und dann für immer gelten. In einer sich rasant verändernden digitalisierten Welt braucht es die Haltung, gemeinsam fortlaufend passende Regelungen zu entwickeln, voneinander und miteinander zu lernen und immer wieder Neues auszuprobieren. Es kann keinen festen Endpunkt geben, bei dem das Thema Digitalität in der Einrichtung fertig bearbeitet ist. Vielmehr liegt die Herausforderung – und zugleich das Ziel – im kontinuierlichen gemeinsamen Unterwegssein. Eine lebensweltnahe, dialogische Grundhaltung ist dabei unverzichtbar.

Jugendliche und Fachpersonen schauen oft aus ganz unterschiedlichen Perspektiven auf digitale Medien. Während Jugendliche diese als selbstverständlichen und wertvollen Teil ihrer Lebenswelt erleben, reagieren Fachpersonen nicht selten mit Unsicherheit. Hier braucht es Brücken – entstehend durch Dialog, Verständnis und eine medienpädagogische Haltung, die ernst nimmt, was Jugendliche bewegt. Oder – um es mit den Worten einer Jugendlichen zu sagen:

**«Man sollte versuchen, die Jugendlichen zu verstehen.»**  
(CHIARA)

Jugendliche brauchen Begleitung, Unterstützung und Reflexionsräume, um ihre digital geprägte Lebenswelt zu verstehen und verantwortungsvoll zu gestalten.

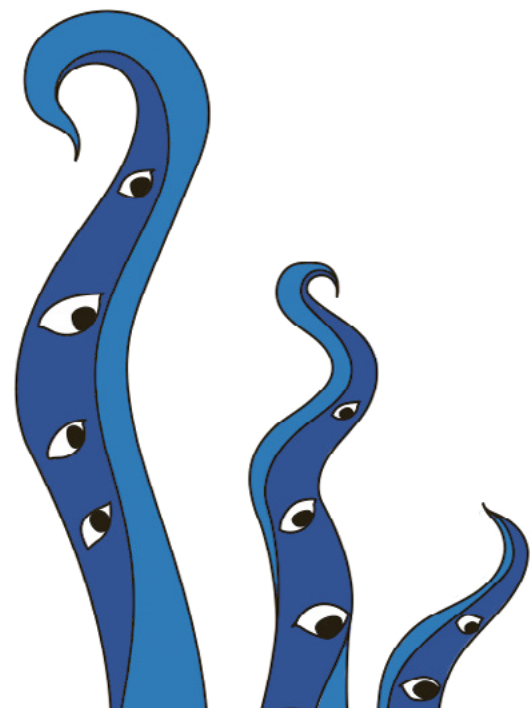
Fachpersonen müssen sich aktiv mit digitalen Themen auseinandersetzen und sehen, dass auch diese Dimension zur lebenspraktischen Begleitung gehört. Denn:

**«Es gibt keine Medienpädagogik ohne Risiken – aber keine Medienpädagogik ist das grösste Risiko.»**

Medienpädagogische Konzepte bieten hierbei wertvolle Orientierung – vor allem, wenn sie gemeinsam (weiter)entwickelt und praxisnah umgesetzt werden.

Doch selbst mit Engagement und Leidenschaft bleibt manches ausserhalb unseres direkten Einflusses. Manche Aspekte unseres Alltags können wir aktiv gestalten, bei anderen bleibt uns nur die Hoffnung, indirekt etwas zu bewirken. Wieder andere nehmen wir als Herausforderung an, ohne sie wesentlich beeinflussen zu können.

Wichtig ist, den Blick auf das zu richten, was wir wirklich bewegen können – auch wenn es manchmal nur ein kleiner Schritt ist. Genau darin liegt die Kraft des gemeinsamen Unterwegsseins: nicht stehenbleiben, sondern mit Offenheit, Neugier und Mut immer wieder neue Wege finden – und diese gemeinsam gehen.



# Quellen

1 Biesel, K., Burkhard, P., Heeg, R., & Steiner, O. (Eds.). (2023). Digitale Kindeswohlgefährdung: Herausforderungen und Antworten für die Soziale Arbeit. Opladen: Verlag Barbara Budrich.

2 Hajok, D. (2025). Praxishandbuch Medienberatung in der Kinder- und Jugendhilfe. Weinheim: Beltz Juventa.

3 Pulver, C. (2023). Die Mediatisierung professionellen Handelns in den Arbeitsfeldern der Sozialen Arbeit: Zur Situation der Fachkräfte in der Schweiz. Johannes-Gutenberg-Universität, Mainz.

4 Hajok, D. (2025). Praxishandbuch Medienberatung in der Kinder- und Jugendhilfe. Weinheim: Beltz Juventa. DigiPäd 24/7. (2022). Das Recht junger Menschen auf analog-digitale Teilhabe verwirklichen – Empfehlungen für stationäre Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe sowie Internate. TH Köln und Universität Hildesheim.

5 Hajok, D. (2025). Praxishandbuch Medienberatung in der Kinder- und Jugendhilfe. Weinheim: Beltz Juventa.

6 Süß, D., Lampert, C., & Trültzsch-Wijnen, C.W. (2018). Medienpädagogik: Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

7 Eichenberg, C., & Auersperg, F. (2018). Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Ein Ratgeber für Eltern, Lehrkräfte und andere Bezugspersonen. Göttingen: Hogrefe.

## re:connect

Die Studie ist Teil der Mekis initiative ([www.mekis.ch](http://www.mekis.ch)). Sie analysiert den Umgang mit digitalen Medien in intensiv betreuten Settings der Jugendhilfe und Jugendpsychiatrie. Die betreuten Jugendlichen mit ausgeprägter Selbst- und oder Fremdgefährdung haben einen hohen Bedarf sowohl an Schutz als auch an Aufsicht und Begleitung. Damit potenzieren sich die Fragen und Herausforderungen beim Umgang mit digitalen Medien. Die Jugendlichen haben ausgeprägte Problemlagen, die sich oftmals auch im digitalen Raum bemerkbar machen.

Das Projekt wurde vom Institut Kinder- und Jugendhilfe der Hochschule für Soziale Arbeit FHNW in Kooperation mit dem BFF-Kompetenz Bildung Bern durchgeführt. Der ausführliche Bericht findet sich unter [www.mekis.ch](http://www.mekis.ch).

In acht Einrichtungen wurden **Interviews** mit insgesamt 36 Jugendlichen im Alter von 12 bis 18 Jahren durchgeführt. Zusätzlich fanden in den Einrichtungen **Gruppendiskussionen** mit Fachpersonen statt. Die Ergebnisse wurden mit einer Begleitgruppe diskutiert.



[https://www.mekis.ch/dam/Studie/reconnect/Reconnect\\_Schlussbericht\\_HSA-FHNW\\_BFF\\_2025.pdf](https://www.mekis.ch/dam/Studie/reconnect/Reconnect_Schlussbericht_HSA-FHNW_BFF_2025.pdf)

