

Soziale Arbeit, Staat und Zivilgesellschaft

Die (Weiter-)Entwicklung sozio-digitaler Kompetenzen in der dualen Berufsausbildung

Das Projekt „Digital Spaces“

Patricia Renner & Barbara Stefan

Patricia Renner & Barbara Stefan. Die (Weiter-)Entwicklung sozio-digitaler Kompetenzen in der dualen Berufsausbildung. Das Projekt „Digital Spaces“. *soziales_kapital*, Bd. 28 (2024). Rubrik: Sozialarbeitswissenschaft. St. Pölten.

Printversion: <http://www.soziales-kapital.at/index.php/sozialeskapital/article/view/806/1512>

Zusammenfassung

Dieser Beitrag gibt Einblick in die Entwicklung eines Konzepts für Lehrende und Ausbildungskräfte zur Vermittlung digitaler Kompetenzen in der dualen Berufsausbildung. Das Konzept wurde im Rahmen des Projektes „Digital Spaces“ von einem Team des Ilse Arlt Instituts für Soziale Inklusionsforschung der FH St. Pölten gemeinsam mit Jugendlichen und Ausbildungskräften entwickelt. Der Artikel geht zunächst näher auf die Bedeutung von Digitalisierung und sozio-digitale Ungleichheiten ein, ebenso werden das Forschungsprojekt und die methodische Vorgehensweise präsentiert. Im nächsten Schritt werden relevante Aspekte aus dem Entwicklungsprozess dargelegt und das Konzept in seinen Grundzügen vorgestellt. Die Weiterentwicklung digitaler Kompetenz wird dabei nicht nur auf einer technischen, sondern auch auf einer sozialen Ebene gedacht. Abschließend werden Erfahrungen in der Anwendung des Konzepts und daraus resultierende Ableitungen und Implikationen für dessen Verwendung resümiert.

Schlagworte: digitale Medienkompetenz, digitale Bildung in der dualen Berufsausbildung, digitales Lernen, digitale Lernmaterialien, sozio-digitale Ungleichheit

Abstract

This article provides insights into the development of a concept for teachers and trainers to teach digital skills in dual vocational training. It was developed by a team from the Ilse Arlt Institute for Social Inclusion Research in the context of the year-and-a-half project “Digital Spaces” in collaboration with young people and training professionals. The article discusses the significance of digitalization and socio-digital inequalities and their relevance for young people. It then presents the research project and its methodological approach. Subsequently, it outlines relevant aspects from the development process and presents the concept in its basic outlines. In this context, digital skills are understood on both a technical and a social level. Finally, the article summarizes the experiences of applying the concept and the implications for its use.

Keywords: digital literacy, digital education in dual vocational training, digital learning, digital divide, socio-digital inequality

1 Einleitung

Die fortschreitende Digitalisierung hat starke Auswirkungen auf Arbeitswelten (vgl. Dorr/Enichlmair/Heckl/Ziegler 2016: 11–13) und damit auch auf die Bildung und Ausbildung. Mittlerweile sind in vielen, auch niedrig- und mittelqualifizierten oder handwerklichen Berufen digitale Kompetenzen notwendig, z.B. für administrative Belange wie Zeiterfassung, Dokumentation, digitale Kommunikation im Team, Bestellungen, elektronische Kassensysteme. Durch diese Veränderungen wird „Digitalisierung selbst zum Gegenstand von Bildung“ (Scheiter 2021: 1040), die die Lernenden zur kompetenten Nutzung digitaler Medien für den Alltag und das spätere Berufsleben befähigen soll. Scheiter gibt diesbezüglich zu bedenken, dass es einer Erweiterung von Bildungszielen um Medienkompetenz im Unterricht bedarf: „Die zunehmende Digitalisierung verändert Bildung [...] im Hinblick auf die Gestaltung ihrer zugrundeliegenden Lehr- und Lernprozesse“ (ebd.: 1040). In Weiter- und Ausbildungskontexten sind digitale Lernformate dadurch vermehrt in den Fokus gerückt (vgl. Knopf/Eckle 2021: 22–23).

In Österreich wurden von staatlicher Seite mit der „Digitalisierungsoffensive“ zahlreiche Maßnahmen zum Ausbau digitaler Bildung gesetzt. Im Rahmen des digitalen Kompetenzmodells DigComp 2.2 (vgl. BMDW 2021) wurden etwa digitale Kompetenzen neben Lesen, Schreiben und Rechnen zur vierten notwendigen Grundkompetenz erklärt. Digitale Grundbildung ist nun fixer Bestandteil der Lehrpläne der Primar- und Sekundarstufen (vgl. BMBWF o.A.; BMDW 2021), seit 2021 werden Schüler*innen ab der 5. Schulstufe mit entsprechenden digitalen Endgeräten ausgestattet. Hinzu kommen eine Verbesserung der allgemeinen digitalen Infrastruktur an Schulen (WLAN und Glasfaserausbau etc.), Weiterbildungen der Lehrkräfte usw. (vgl. BMBWF o.A.; OeAD 2024).

Kinder und Jugendliche wachsen mit digitalen Medien bereits auf und stehen zudem im Fokus von digitalen Bildungsoffensiven, wie jener der österreichischen Regierung. Sie werden häufig als „Generation Digital Natives“ (Prensky 2001) bezeichnet, jedoch zeigen Studien zum Medienverhalten von Jugendlichen (vgl. Schulmeister 2009), dass diese Zuschreibung Erwartungshaltungen, wie beispielsweise jene einer bereits ausgeprägten Medienkompetenz, erzeugt, denen viele Jugendliche nicht entsprechen können. Denn in Bezug auf die Nutzungsfrequenz, Nutzungsmotive und Medienkompetenz bestehen starke Unterschiede, die entlang bereits bestehender sozio-ökonomischer Ungleichheiten verlaufen (vgl. ebd.). Um digitale Medien in allen Lebenswelten gezielt einsetzen zu können, sind Medienkompetenz und speziell das Wissen um rechtliche Rahmenbedingungen und Datenschutz von essentieller Bedeutung, sie sollten entsprechend umfassend in sämtlichen Bildungskontexten vermittelt werden (vgl. Bock-Schappelwein/Reinstaller 2012: 142–144). Medienkompetenz umfasst in diesem Zusammenhang neben technischen

Fertigkeiten auch eine kritisch-reflexive Nutzung digitaler Angebote mit Blick auf Chancen und Risiken für die eigene Person und ihr Umfeld (vgl. Scheiter 2021: 1040–1041).

Diese Überlegungen waren der Ausgangspunkt für die Entwicklung eines Konzepts für Lehrende und Ausbildungskräfte zur Vermittlung digitaler Kompetenzen in der dualen Berufsausbildung. Es wurde im Rahmen des Projektes „Digital Spaces“ (vgl. Huber/Renner/Stefan 2023) gemeinsam mit Jugendlichen und Ausbildungskräften in der dualen Berufsausbildung entwickelt und wird in diesem Beitrag präsentiert. Um den Entwicklungsprozess des Konzeptes darzulegen, werden folgend zunächst Überlegungen zur Bedeutung von Digitalisierung und sozio-digitalen Ungleichheiten angestellt und hinsichtlich ihrer Relevanz für Jugendliche diskutiert. Daran anschließend werden das Forschungsprojekt und die methodische Vorgehensweise präsentiert. Im nächsten Schritt werden relevante Aspekte aus dem Entwicklungsprozess dargelegt und das Konzept in seinen Grundzügen vorgestellt. Abschließend werden Erfahrungen in der Anwendung des Konzepts und daraus resultierende Ableitungen und Implikationen für dessen Verwendung resümiert.

2 Zur Bedeutung der Digitalisierung

2.1 Digitalisierung und digitale Ungleichheiten

Der Begriff Digitalisierung beschreibt sowohl einen technologischen als auch sozialen Wandel, der sämtliche gesellschaftliche Bereiche betrifft (vgl. Nárosy/Schmöl/Proinger/Domany-Funtan 2022: 4–5). Digitalisierung beeinflusst unseren gesamten Alltag, Arbeitswelten, Kultur, Kommunikation, Identitäten, Politik und selbst die intimsten persönlichen Bereiche unseres Zusammenlebens wie beispielsweise die Partner*innensuche. Dieser gesellschaftliche Wandel geschah innerhalb von nur etwa drei Jahrzehnten sehr rasch und unterliegt weiterhin sehr schnellen Entwicklungen, was beispielsweise die Verbreiterung des Zugangs zu Technologien künstlicher Intelligenz gegenwärtig zeigt (vgl. ebd.). Damit sind statistische Daten über die Nutzung digitaler Medien innerhalb von wenigen Jahren meist schon überholt: Während etwa in den 1990ern der Fernseher das Leitmedium von Jugendlichen darstellte, war es in den 2000er Jahren der Stand-PC, dieser wurde bereits in den 2010er Jahren vom Smartphone abgelöst (vgl. Feierabend/Rathgeb/Kheredmand/Glückler 2023: 60–77). Mit dem Fortschritt im Bereich der Technologien künstlicher Intelligenz sind weitere Veränderungen in der Nutzung digitaler Medien zu erwarten.

Setzt man sich mit gesellschaftlichen Ungleichheiten in Bezug auf Digitalisierung auseinander, stößt man schnell auf den Begriff des „Digital Divide“. Dieser beschreibt Unterschiede in Bezug auf (1) den Zugang zu, (2) Fähigkeiten im Umgang mit, (3) das Nutzungsverhalten von digitalen

Technologien. Ob jemand ein Smartphone besitzt, damit umgehen und bestimmte Probleme lösen kann und was die*derjenige damit macht (z.B. Computerspielen, Einkaufengehen, Recherchieren oder Englischvokabeln lernen), verteilt sich entlang bereits bestehender Ungleichheiten. Digital Divide ist aber auch eine Metapher, die eine Spaltung oder Kluft beschreibt, zwischen Informationselite auf der einen und digitalen Analphabeten auf der anderen Seite. Tatsächlich liegt die Mehrheit der Menschen irgendwo dazwischen (vgl. Dijk 2020). Zudem suggeriert der Begriff „digital“, dass es sich um ein technisches Problem handelt. Es handelt es sich beim Digital Divide aber um sozio-ökonomische Disparitäten, denn digitale Ungleichheiten verlaufen entlang sozialer, ökonomischer und politischer Differenzierungen. Der Digital Divide beschreibt also im Grunde sozio-digitale Ungleichheiten.

In diesem Zusammenhang weisen Beranek, Hill und Sagebiel (2019) auch auf strukturelle Machtunterschiede zwischen Anbieter*innen und Nutzer*innen digitaler Angebote hin. Digitale Anbieter*innen (wie *Google, Meta Platforms, X, Microsoft* usw.) haben großen Einfluss auf den Zugang zu Wissen, kontrollieren zur Verfügung gestellte Daten von Kund*innen und sind Gatekeeper*innen hinsichtlich der sozialen Anerkennung (Stichwort Likes) und sozialen Teilhabe. Sie haben dadurch zum Teil mehr Wirkung als z.B. Politiker*innen. Von digitalen Plattformen können somit gesellschaftliche sowie persönliche Risiken ausgehen, und zwar sowohl auf gesundheitlicher Ebene (z.B. psychische Erkrankungen in Zusammenhang mit intensiver digitaler Mediennutzung) als auch auf soziopolitischer (z.B. neue Formen von Gewalt wie Cybermobbing oder Hass im Netz, Online-Betrug, politische Radikalisierung in Zusammenhang mit Algorithmen und Fake News etc.). Aus dieser Neukonfiguration gesellschaftlicher Machtverhältnisse ergeben sich Vulnerabilitäten, Abhängigkeiten oder Marginalisierung von Menschen, mit denen sich die Soziale Arbeit auseinandersetzen muss, wie auch Beranek et al (2019) argumentieren. Denn Menschen besitzen unterschiedliche körperliche, ökonomische, soziale usw. Ressourcen, um mit Risiken umzugehen, die in Zusammenhang mit Digitalisierung stehen. Insbesondere Jugendliche gelten aufgrund ihrer intensiven Mediennutzung als eine vulnerable Gruppe (vgl. Beranek et al. 2019), die wir im folgenden Abschnitt näher darstellen möchten.

2.2 Digitale Medien in der Jugend

Digitale Medien und Kommunikation stellen zentrale Aspekte im Leben von Jugendlichen dar. Ein Rückblick aus 25 Jahren JIM-Studie zeigt, dass die Veränderungen in der Geräteausstattung (Stichwort Smartphone) und der Ausbau von Mobilfunknetzen die mobile Internetnutzung bei Jugendlichen seit 2011/2012 rasant beschleunigten (vgl. Feierabend et al. 2023: 60–77). Die vielfältigen neuen Möglichkeiten der mobilen Internetnutzung führen bei Jugendlichen zu einer

massiven Zunahme an Onlinezeit. Gemäß der JIM-Jugendstudien betrug diese im Jahr vor der Corona-Pandemie 2019 durchschnittlich 205 Minuten pro Tag. Während der Pandemie erhöhte sie sich auf 258 Minuten, um im Jahr 2022 wieder auf 204 Minuten zu fallen. Im Jahr 2023 zeigte sich erneut ein Anstieg auf 224 Minuten (vgl. ebd.: 23–31). Bei nahezu vier Stunden täglicher Onlinepräsenz spielt die Internetnutzung eine signifikante Rolle im täglichen Leben von Jugendlichen.

Social-Media-Plattformen erleichterten ab den 2010er Jahren das Teilen von selbsterstellten Inhalten und stellen wesentliche Bestandteile im Alltag, in der Kommunikation und in der Unterhaltung von Jugendlichen dar (vgl. ebd.; Feierabend/Rathgeb/Kheredmand/Glückler 2022). Laut der 8. oberösterreichischen Jugend-Medien-Studie (vgl. Education Group 2023) ist das Versenden von Nachrichten über Plattformen wie *WhatsApp*, *Telegram* oder *Signal* die am häufigsten genutzte Methode der täglichen Kommunikation mit Freund*innen, sogar noch vor persönlichen Treffen. Die Nutzung sozialer Netzwerke wie *Instagram* und *Snapchat* folgt bereits an dritter Stelle als tägliches Kommunikationsmittel mit Freund*innen und wird von 41% der Jugendlichen verwendet (vgl. ebd.: 30–39). In österreichischen und deutschen Jugendmedienstudien rangieren *WhatsApp*, *YouTube*, *Instagram*, *Snapchat* und *TikTok* derzeit als beliebteste soziale Medien unter den befragten Jugendlichen (vgl. Feierabend et al. 2022; Feierabend et al. 2023; Saferinternet 2023).

Die Nutzung digitaler Medien durch Jugendliche beschränkt sich allerdings nicht auf Freizeit und Privatleben. Deren Verwendung nimmt auch im schulischen Kontext kontinuierlich zu. Die Häufigkeit der Internetnutzung während des Unterrichts wurde 2023 erstmals in der JIM-Studie erhoben. Es stellte sich heraus, dass 63% der befragten Jugendlichen regelmäßig während des Unterrichts online sind. Neben Kommunikation und Unterhaltung finden darüber hinaus soziale Medien auch Anwendung beim Wissenserwerb von Jugendlichen. Nutzen Jugendliche beispielsweise YouTube für den schulischen Zweck, tun sie dies am häufigsten zur Wiederholung von Inhalten, die nicht verstanden wurden (73%), für Hausaufgaben (70%), zur Vertiefung des Wissens aus der Schule (66%) oder auch zur Vorbereitung von Prüfungen (60%) (vgl. Jebe/Konietzko/Lichtschlag/Liebau 2019: 28). Digitale und insbesondere soziale Medien spielen somit eine wesentliche Rolle in unterschiedlichen Lebensbereichen von Jugendlichen.

Wampfler (2019) verweist auf die Notwendigkeit, Social Media gezielt im Schulunterricht einzusetzen, um die Medienkompetenz der Jugendlichen dahingehend zu fördern. Er spricht sich dafür aus, Jugendliche im Netz nicht allein zu lassen und Angebote gemeinsam im Unterricht zu nutzen und offene Gespräche über Onlineaktivitäten zu führen. Anhand der tatsächlichen Erfahrungen können bspw. Risiken im Umgang mit digitalen Medien (wie in Punkt 2.1 ausgeführt) besprochen werden. Dabei kann digitale Bildung allein ungleiche Ressourcenverteilung und soziale Ungleichheiten zwar nicht ausgleichen, sie ist dennoch ein erster Ansatzpunkt und wichtiger Aspekt

im Umgang mit dem Digital Divide (vgl. Dijk 2020).

2.3 Das Projekt „Digital Spaces“

Die vorhergehenden Überlegungen waren der Anlass für ein angewandtes Forschungsprojekt, welches im Rahmen des Projektfonds Arbeit 4.0 der Arbeiterkammer Niederösterreich, im Projektfeld „(Digitale) Aus- und Weiterbildung mit Fokus auf Jugendliche und junge Erwachsene“ von Mai 2022 bis Oktober 2023 durchgeführt wurde. Ziel dieses Projekts war die Entwicklung eines Konzepts für Lehrende und Ausbilder*innen zur Förderung digitaler Kompetenzen von Jugendlichen in der dualen Berufsausbildung. Die Weiterentwicklung digitaler Fähigkeiten wird dabei durch die Erstellung digitaler Lernmaterialien durch die Jugendlichen ermöglicht. Lehrende und Auszubildende unterstützen bei der Entwicklung dieser digitalen Lernmaterialien. Das Projekt zeigte, dass die Vermittlung digitaler Kompetenzen nicht nur technisch gefasst werden sollte, sondern auch sozial. Die Beschränkung des Begriffs der digitalen Kompetenz auf technische Fähigkeiten vernachlässigt, dass Menschen aufgrund gesellschaftlicher Ungleichheiten unterschiedliche Voraussetzungen mitbringen, um am – fast alle gesellschaftlichen Bereiche betreffenden – digitalen Leben gleichermaßen teilnehmen und mit Risiken umgehen zu können. In Bezug auf digitale Kompetenzen ist also auch eine soziale Ebene als wesentlicher Aspekt mitzubedenken. Diese soziale Ebene betrifft nicht nur die Frage, wie digitale Medien unsere Gesellschaft verändern und welche Auswirkungen das auf uns und unser Zusammenleben hat, sondern auch die Frage, wie wir als Menschen miteinander interagieren, wie wir uns verhalten und wie und auf welcher Grundlage wir miteinander kommunizieren. Dieser sogenannten ‚sozio-digitalen Dimension‘ kam im Projektverlauf eine zentrale Rolle zu.

Um sicherzustellen, dass das Konzept an den tatsächlichen Bedürfnissen der beiden Zielgruppen ausgerichtet ist, waren sowohl Jugendliche als auch Lehrende und Ausbildungskräfte zentrale Akteur*innen im Entwicklungsprozess. Das zu entwickelnde methodische Konzept sollte sowohl umfassende digitale Kompetenzen bei Jugendlichen in der dualen Berufsausbildung fördern als auch tatsächlich im Unterricht bzw. der dualen Berufsausbildung einsetzbar sein. Daraus ergaben sich folgende Detailfragen:

- (1) Wie sind digitales Lernen sowie die Weiterentwicklung digitaler Fertigkeiten und Medienkompetenz derzeit in der dualen Berufsausbildung von Jugendlichen gestaltet?
 - (2) Wie können kurzweilige, digitale Formate für die duale Berufsausbildung aussehen?
 - (3) Welche Lehrinhalte sollen in diesen vermittelt werden und didaktisch aufbereitet sein?
 - (4) Welche digitalen Kommunikationskanäle eignen sich aus der Sicht von Jugendlichen in der dualen Berufsausbildung für die Verbreitung von berufsrelevanten Lehrinhalten?
-

Für die Konzeptentwicklung wurde mit Jugendlichen und Fachkräften vom Jugendzentrum Steppenwolf St. Pölten, der Landwirtschaftlichen Fachschule Langenlois, der Lehrlingsstiftung Eggenburg und der Tischlerei Krumböck (Gerersdorf) zusammengearbeitet. Im Entwicklungsprozess wurde gemeinsam mit den Jugendlichen und unter Einbezug ihrer Lehrenden digitale Lernmaterialien entworfen. Aus dem Projekt „Digital Spaces“ gehen neben dem methodischen Konzept zur Vermittlung digitaler Fertigkeiten 15 digitale Lernmaterialien in Form von drei Videos, sieben Reels und fünf Podcasts hervor (vgl. Huber/Renner/Stefan 2023).

3 Methodische Vorgehensweise im Entwicklungsprozess

Am Beginn der Zusammenarbeit mit den Jugendlichen stand ein erstes dreiteiliges Pilot-Workshopkonzept zur gemeinsamen Entwicklung digitaler Lernmaterialien im und für den Unterricht. Das Pilot-Konzept basierte auf den vorgestellten Recherche-Ergebnissen zu digitalem Lernen und sozio-digitalen Ungleichheiten. Für die Durchführung der Workshops teilte sich das Forschungsteam auf: Zwei Personen übernahmen die Begleitforschung. Die dritte Forschungsperson pilotierte das Konzept mit zwei Klassen der landwirtschaftlichen Fach- und Berufsschule Langenlois und anschließend mit einer Gruppe Lehrlinge der Lehrlingsstiftung Eggenburg; sie wurde dabei unterstützt von zwei Sozialarbeiter*innen der Offenen Jugendarbeit mit Expertise im Bereich Social Media und von zwei Professionist*innen aus den Bereichen Video- sowie (Radio-)Moderation/Podcast-Erstellung. Um das Pilotkonzept gemeinsam mit den Jugendlichen und ihren Ausbildungspersonen gemäß ihren Bedürfnissen weiterzuentwickeln, wurde im Zuge teilnehmender Beobachtungen der einzelnen Workshops unter anderem darauf geachtet, welche zeitlichen und infrastrukturellen Rahmenbedingungen zur Umsetzung notwendig sind, inwiefern das geplante Workshopdesign als Arbeitsgrundlage für die Weiterentwicklung digitaler Kompetenzen dienlich ist, wo es Veränderungen bedarf usw.

Nach den Workshops wurden die Jugendlichen zu ihren Erfahrungen und Änderungsvorschlägen zum Konzept schriftlich befragt. Bereits im ersten Pilotierungsdurchlauf zeigte sich großer Bedarf bei den Jugendlichen, Aspekte wie den Umgang mit sozialen Medien, die Kommunikation innerhalb sozialer Medien, die Auseinandersetzung mit Risiken sozialer Medien etc. näher zu bearbeiten. Auch die Ausbilder*innen der Lehrwerkstätten und Fachkräfte für Soziale Arbeit der Lehrlingsstiftung Eggenburg wurden schriftlich zu Bedarfen hinsichtlich der Weiterentwicklung von digitalen Kompetenzen in der Berufsausbildung befragt. Daraus ging hervor, dass sowohl berufsspezifische Lehrinhalte als auch allgemeine schulische Inhalte, wie z.B. Flächenberechnung, Vokabeln zu einem bestimmten Thema etc., in den Workshops thematisiert und als digitale Lernmaterialien umgesetzt werden sollen. Im Anschluss an die beiden Pilotierungen

wurden Workshopteilnehmer*innen und -leiter*innen sowie Fachkräfte der unterstützenden Einrichtungen als Expert*innen befragt (vgl. Meuser/Nagel 1991). Konkrete technische Hinweise zur Workshopdurchführung, wie die Verwendung bestimmter lizenzfreier Software zur Erstellung von Videos/Podcasts, aber auch didaktische Empfehlungen aus dieser Befragung, mündeten in die erste Verschriftlichung des Konzepts.

Im Verlauf des Forschungsprozesses wurde das methodische Konzept in seinem jeweiligen Entwicklungsstand mehrfach auf Konferenzen und bei Veranstaltungen mit verschiedenen Expert*innen aus der Jugendarbeit sowie dem Sozial- und Bildungswesen (darunter Lehrende, Sozialarbeitende und Wissenschaftler*innen) diskutiert. Das finale Workshopkonzept wurde abschließend in einem Lehrbetrieb mit drei Lehrlingen in einem verkürzten Format angewendet. Diese Erfahrung zeigte, dass Betriebe zeitliche Ressourcen der Lehrlinge im laufenden Betrieb bereitstellen können, wenn der Bedarf an digitaler Weiterentwicklung erkannt wird.

4 Relevante Aspekte aus dem Entwicklungsprozess für die Konzeptentwicklung

Die Erfahrung aus der Konzeptanwendung und die Ergebnisse der Analyse unterschiedlicher Daten aus der Begleitforschung, wie Literaturrecherche, Beobachtungsprotokolle, schriftliche Befragungen, Expert*inneninterviews und Diskussionen bei Konferenzen und Fachtagungen, dienen der konzeptionellen Ausgestaltung. Folgende zentrale Themen haben die Konzeptentwicklung beeinflusst.

4.1 Die Bedeutung der alltäglichen Nutzung und Verfügbarkeit digitaler Medien für den Wissenserwerb

Die Bedeutung der alltäglichen Nutzung digitaler Medien für den Erwerb digitaler Fähigkeiten wurde im Prozess deutlich. Aus den Expert*innengesprächen und den Beobachtungen der Workshops geht hervor, dass das Nutzungswissen nicht nur vom Nutzungsverhalten abhängt, sondern auch von der tatsächlichen Zugänglichkeit von digitalen Medien und Technologie. Auf dieser Ebene befindet sich auch nach von Dijk (2020) der „first level digital divide“. Mehrere der teilnehmenden Jugendlichen hatten keinen Zugang zu einem Laptop oder nur begrenzten Zugang zum Internet via Smartphone, weil die Internetnutzung über limitierte Wertkarten erfolgte und/oder das Datenvolumen an den Schulen begrenzt ist. Die schulische und private Nutzung und die Weiterentwicklung digitaler Fähigkeiten sind damit häufig vom Zugang zu freien Endgeräten (z.B. in Schulen) und freiem Internet abhängig. Um diese Aspekte zu berücksichtigen, wurde das Konzept für die Umsetzung mittels Smartphone entwickelt. Darüber hinaus berichteten zwei Expert*innen von den Ängsten mancher

Eltern, welche nicht nur die Nutzung aus erzieherischen Gründen massiv beschränken oder gar verbieten, sondern sie ihren Kindern auch „ausreden“ (IE1). Das führt dazu, dass Jugendliche aufgrund elterlicher Restriktionen die Nutzung auf das Notwendigste beschränken, z.B. die Kommunikation mit Freund*innen, so eine der interviewten Expert*innen (ebd.).

Es ist davon auszugehen, dass bald alle Schulen in Österreich eine freie Internetverbindung für alle Schüler*innen zur Verfügung stellen können (vgl. BMBWF 2018) und damit die Möglichkeit zur Weiterentwicklung digitaler Kompetenzen unabhängig von privaten Zugängen gewährleistet ist.

4.2 Zum Wissen von Ausbildungskräften für die Vermittlung digitaler Kompetenzen

Unterschiede in Bezug auf die Vermittlung digitaler Kompetenzen wurden bei Arbeitsanleiter*innen bzw. Lehrkräften sowie Lehrbetrieben sichtbar. Auch sie benötigen ein Verständnis der Notwendigkeit sowie die Bereitschaft, sich selbst damit auseinanderzusetzen. Ein*e Expert*in meinte etwa, dass fehlendes Interesse bei manchen Lehrkräften, das auch in Zusammenhang mit höherem Alter stünde, ein Hindernis darstelle. Vor allem „in handwerklichen Lehrberufen [...] ist das oft schwierig“ (IE1). In kleineren und mittleren Betrieben, so ein interviewter Geschäftsführer, ist es auch eine Frage der Zeit und des Geldes, die Weiterentwicklung digitaler Kompetenzen der Jugendlichen zu forcieren. Die interviewte Person sieht hier die Verantwortung stärker bei den Lehrlingen, die dafür mehr Bereitschaft aufzubringen hätten, aber auch bei den Berufsschulen (vgl. IE4).

Für die Konzeptentwicklung war es von hoher Relevanz, eine Anleitung für Lehrende und Auszubildene zu erarbeiten, welche eine Anwendung unabhängig von persönlichen Voraussetzungen möglich macht und zeitlich planbar im Ausbildungsalltag integriert werden kann. Dazu wurde im Konzept ein detailliertes Workshopdesign verfasst (siehe Punkt 5) und um eine Beschreibung der notwendigen Kompetenzen zur Durchführung der einzelnen Workshops ergänzt. So können vorhandene Ressourcen im Team genutzt und bei Bedarf externe Expert*innen hinzugezogen werden. Darüber hinaus bietet das Konzept eine Sammlung von Materialien zur aktiven Nutzung digitaler Medien etc. in Unterricht und Ausbildung.

4.3 Freiwilligkeit bei der Auseinandersetzung

Die Freiwilligkeit bei der Auseinandersetzung mit dieser Thematik ist ein wesentliches Anliegen der Jugendlichen (vgl. IE3). Auch wenn digitale Bildung und die Weiterentwicklung digitaler Kompetenzen ein Bildungsziel in der dualen Berufsausbildung darstellen sollten, ist es den Jugendlichen wichtig, dass die Teilnahme an Workshops, wie den hier vorgestellten, nicht verpflichtend, sondern freiwillig ist (vgl. IE3). Für die Anwendung in Schulen oder anderweitigen Ausbildungseinrichtungen sollte

dieser Aspekt mitbedacht werden.

4.4 Didaktische Ausgestaltung der Workshops

Die Analyse der teilnehmenden Beobachtungen (vgl. BP1–5; GP1) aus den Pilotworkshops mündete in unterschiedliche didaktische Vorschläge für die Begleitung der Jugendlichen – diese reichen von: ‚begleitend bei Bedarf‘, über ‚strukturierte Anleitung zu Beginn‘ bis hin zu ‚lenkend/unterstützend im gesamten Workshop-Prozess‘. Das Konzept erklärt anhand empirischer Beispiele aus der Pilotierung, wann welche Formen der Begleitung angewandt werden können.

4.5 Risiken im Umgang mit digitalen Technologien

Einige Jugendliche berichteten im Rahmen der Workshops, von Online-Mobbing bzw. Betrug betroffen gewesen oder bereits auf Fake News hereingefallen zu sein (vgl. GP1, BP4, BP5). Expert*innen aus dem Bereich der Jugendarbeit geben im gemeinsamen Gespräch an (vgl. IE4), dass sie in ihrer Arbeit mit den unterschiedlichsten Themen konfrontiert werden, die eine aktive Auseinandersetzung gemeinsam mit den Jugendlichen benötigen. Darunter fallen etwa Diskriminierungserfahrungen, Hate-Speech, das Anfertigen und Verbreiten von Nacktfotos ohne das Wissen der abgebildeten Person, das Teilen und Erhalten von Videos mit Gewaltdarstellungen, Suchterkrankungen (wie etwa Online-Spielsucht), Schönheitsideale und sexualisierte Annäherungsversuche (z.B. „Dick-Pics“) – wovon v.a. Mädchen betroffen seien (vgl. ebd.).

Diese Schilderungen zeigen die Notwendigkeit der aktiven Auseinandersetzung mit Online-Erfahrungen. Sie verdeutlichen aber auch die hohe Bedeutung davon, digitale Kompetenzen nicht nur technisch, sondern auch sozial zu denken. Dementsprechend wurden sie zu einem zentralen Bestandteil des erarbeiteten Konzepts.

5 Ein Konzept zur Vermittlung und Weiterentwicklung digitaler Kompetenzen

Ausgehend von unserer Forschung entstand schlussendlich ein finales Konzept für Lehrende und Ausbilder*innen zur Förderung digitaler Kompetenzen von Jugendlichen in der dualen Berufsausbildung, das digitale Kompetenzen, wie bereits angesprochen, sowohl sozial als auch technisch versteht. Die methodische Anleitung ist in vier Abschnitte gegliedert: (1) Ziele des Konzepts, (2) die unterschiedlichen Anknüpfungspunkte an digitale Kompetenzen der Jugendlichen, (3) ein dreiteiliges Workshop-Design zur Umsetzung in unterschiedlichen Einrichtungen der dualen Berufsausbildung, (4) Anwendungserfahrungen. Ein Anhang beinhaltet Links zu Materialien und Unterlagen für die Workshopdurchführung. Darüber hinaus wurde das Konzept in einer zweiseitigen

Kurzübersicht (einem Handout) zusammengefasst sowie in einem kurzen Erklärvideo dargestellt.

5.1 Ziele des Konzepts

Das Konzept stellt einen praktischen Vorschlag zur Vermittlung und Weiterentwicklung digitaler Fähigkeiten in der dualen Berufsausbildung (Lehr-, Berufs- und Fachschulausbildung) zur Verfügung. Darüber hinaus soll es die Entwicklung digitaler Lernmaterialien aus der Sicht von Jugendlichen für Gleichaltrige ermöglichen, um so eine Verbindung von bestehenden digitalen Kompetenzen und klassischen Lernformen herzustellen. Dazu wird versucht, an bestehende Erfahrungen und Wissen der Auszubildenden auf drei Ebenen anzuknüpfen. Bei der Konzeptanwendung dienen diese Fähigkeiten als Grundlage und können ausgebaut werden.

5.2 Anknüpfungspunkte an vorhandenes Wissen und bestehende Fähigkeiten der Jugendlichen

In der Regel bringen Jugendliche schon allerlei Kompetenzen, Fähigkeiten und Wissen mit, an die im Laufe der Workshops angeknüpft werden kann. Drei Ebenen wurden im Entwicklungsprozess des Konzeptes deutlich, auf denen Kompetenzen der Jugendlichen vorhanden sind: eine technische, eine soziale und die ausbildungsspezifische fachliche Ebene.

Technische Kompetenzen beziehen sich auf Fähigkeiten und Wissen im Umgang mit digitalen Medien. Sie umfassen etwa Wissen über unterschiedliche Apps, Streamingdienste, digitale Musikproduktion, Video- oder Audioschnittprogramme, aber auch das Handling von Social-Media-Plattformen oder Erfahrungen im Umgang mit der Kamera eines Smartphones. Diese technischen Fertigkeiten können in Gruppen vorhanden sein und an sie kann im Laufe der Workshops angeknüpft werden.

Soziale Kompetenzen umfassen etwa das Wissen darüber, wie soziale Beziehungen aufgebaut und aufrechterhalten werden, die auf Gleichheit, Solidarität und gegenseitigem Respekt basieren – sowohl im analogen als auch im digitalen Raum. Damit in Zusammenhang stehen beispielsweise Kommunikationskompetenzen, selbstkritisches, selbstreflexives und empathisches Handeln, der Umgang mit eigenen Emotionen, das Erkennen von Gewalt, aber auch das Bewusstsein über die Grenze zwischen Privatheit und Öffentlichkeit. Auch Wissen über unterschiedliche Formen von Diskriminierung, gesellschaftliche Ungleichheiten und deren Auswirkungen zählt dazu. Das Umlegen dieser Fähigkeiten auf den digitalen Raum kann in den Workshops thematisiert werden.

Fachliche Kompetenzen: Fachliches Wissen aus der Ausbildung wird zur inhaltlichen Ausgestaltung der Lernmaterialien verwendet. Dazu zählen etwa für angehende Gärtner*innen das Wissen über Pflanzen oder auch das Pflastern, für Bürokaufpersonen beispielsweise Kompetenzen im Bereich Buchhaltung. Für bereits erworbenes Wissen oder noch zu erlernende Inhalte können hier z.B. Mitschriften oder Schulbücher herangezogen werden. Bestehende Kenntnisse werden damit vertieft oder neue, berufsspezifische Bildungsinhalte selbstständig erarbeitet.

Die Workshops bauen in diesen drei Ebenen auf bereits bestehendes Wissen der Jugendlichen auf, ergänzen es oder stellen es zur Diskussion.

5.3 Anknüpfungspunkte an vorhandenes Wissen und bestehende Fähigkeiten der Jugendlichen

Der dritte Teil des Konzepts beinhaltet ein dreiteiliges Workshopdesign. Die Workshopreihe ist aufeinander aufbauend und für drei Halbtage (zu je vier bis fünf Stunden) für bis zu 25 Personen konzipiert. Mit kleineren Gruppen (drei bis sechs Personen) können die einzelnen Teile auf zwei bis drei Stunden pro Block gekürzt und an einem Tag durchgeführt werden. Die Dauer der Workshops ist abhängig von der Gesamtzahl an Teilnehmenden. Ab einer Gruppengröße von 14–15 Personen empfiehlt es sich, die Gruppe im ersten Workshop zu teilen. Die Erarbeitung der digitalen Lernmaterialien im zweiten und dritten Workshop erfolgt in Kleingruppen mit bis zu fünf Personen. Im Konzept werden notwendige Rahmenbedingungen wie die technische Ausstattung, Moderationsmaterialien, Empfehlungen zum Setting und Bedarfe an die Workshopleitungen beschrieben. Sie sind davon abhängig, welche digitalen Lernmaterialien erstellt werden sollen. Das erstellte Konzept bietet eine Anleitung zur Entwicklung von Reels/Kurzvideos, Podcasts, Quiz, Stories und Postern mit und durch Jugendliche. Für die Gestaltung der einzelnen Workshops benötigen die Workshopleitenden fachliches Wissen in den Bereichen Social Media und Jugendarbeit, Podcast-Erstellung/Audioaufnahme, Reel- und Videogestaltung sowie Datenschutz. Die Anzahl der Workshopteilnehmenden ist ausschlaggebend dafür, wie viele Fachkräfte in den einzelnen Workshops bzw. bei den einzelnen Schritten der Konzeptanwendung anwesend sein sollten

Die folgende Abbildung bietet eine Übersicht zu den Inhalten der einzelnen Workshopteile:



Abbildung 1: Dreiteilliger Workshopablauf (eigene Darstellung)

Workshop 1: Soziale Dimension im Umgang mit digitalen Medien

Der erste Workshop soll zum Austausch über und zur Reflexion von sozialen Aspekten im Umgang mit digitalen Medien anregen. Die soziale Dimension digitaler Medien bezieht sich auf die Auswirkungen, die digitale Medien auf gesellschaftliche Macht- und Herrschaftsverhältnisse (z.B. Fake News usw.), auf menschliches Wohlbefinden und Gesundheit, zwischenmenschliche Beziehungen und Interaktionen haben, aber auch auf sozio-politische Auswirkungen, die damit in Verbindung stehen können. Mit unterschiedlichen Methoden wie einer soziometrischen Aufstellung oder einer anonymen digitalen Umfrage erfolgt eine gemeinsame Auseinandersetzung mit eigenen Erfahrungen und eine Sensibilisierung in Bezug auf soziale Aspekte im Umgang mit digitalen Medien.

Workshop 2: Digitale Medien zum Lernen

Im zweiten Workshop werden Erfahrungen mit digitalen Medien beim Lernen reflektiert. Der Fokus liegt auf dem selbstständigen Erwerb oder der Vertiefung schulischer Inhalte und der dazu

verwendeten digitalen Medien. In einer gemeinsamen Diskussion mit den Jugendlichen wird im Anschluss geklärt, welche Inhalte in welcher Form im Zuge des dritten Workshops erarbeitet werden sollen. Dieser Austausch beinhaltet auch die Aufteilung in entsprechende Kleingruppen und bildet die Grundlage für die selbständige Entwicklung digitaler Lernmaterialien von den Jugendlichen. Im letzten Abschnitt dieses Workshops ist ein Input zur Erstellung eines Ablaufplans bzw. Storyboards für die Gestaltung des digitalen Lernmaterials vorgesehen.

Workshop 3: Inhaltliche und technische Entwicklung des digitalen Lernmaterials

Im letzten Workshop erfolgt die Entwicklung und technische Umsetzung des digitalen Lernmaterials. Zu Beginn ist eine detaillierte Auseinandersetzung mit dem Thema Datenschutz bei Veröffentlichung von Inhalten im Internet vorgesehen. Dieser Input nimmt auf die entsprechenden digitalen Formate (Podcast, Video usw.) Bezug und ist für die Gesamtgruppe angedacht. Im Anwendungsbeispiel beziehen sich die Inhalte dieses Inputs auf das Teilen von Bildern und Videos, Urheber*innenrechte bei Verwendung von Bild-, Audio oder Videomaterialien für die Erstellung von Videos und Podcasts. Der letzte Teil aus dem zweiten Workshop und dieser Teil können fließend ineinander übergehen. Sobald die Umsetzungsideen in der Kleingruppe fixiert wurden, kann die jeweilige Kleingruppenleitung den Umgang mit der notwendigen Technik (z.B. Aufnahmegerät, Videoeinstellungen beim Smartphone usw.) erläutern, sodann können sämtliche Schritte zur Umsetzung durchgeführt werden; gegebenenfalls müssen Hinweise zu Aspekten des Datenschutzes vorgezogen werden.

Im letzten Punkt des Konzepts finden sich Informationen zu Planung und Technik, beispielsweise zum Testen der Bandbreite der WLAN-Verbindung vor den Workshops, Erfahrungen zu unterschiedlichen Gruppendynamiken, z.B. in Bezug auf das Engagement einzelner Jugendlicher, und eine Reflexion über die Begleitung der Jugendlichen während des Forschungsprojektes.

6 Schlussfolgerungen und Implikationen für die Konzeptanwendung

Zu Projektbeginn wurde davon ausgegangen, dass Lehrlinge und Jugendliche der heutigen Zeit der Zuschreibung der „Generation Digital Natives“ nicht immer entsprechen können (vgl. Schulmeister 2009). Im Zuge des Projektverlaufs wurde einerseits aus der Literaturrecherche, andererseits aus der Begleitforschung deutlich, dass eine ungleiche Verteilung digitaler Kompetenzen unter den Jugendlichen besteht, welche entlang bereits bestehender sozio-ökonomischer Ungleichheiten verläuft. Das bedeutet, dass sich technische Fähigkeiten und sozio-digitale Kompetenzen, wie etwa die Bedienung einer bestimmten App, aber auch das Wissen über Risiken beispielsweise in Bezug auf Datenschutz, bei jugendlichen Anwender*innen stark unterscheiden. Während manche

über sehr viele Kompetenzen im Bereich Videoschnitt, Onlinestreaming oder Datenschutz verfügen, teilen andere öffentlich sehr private Fotos, ohne über mögliche Konsequenzen nachzudenken, oder wurden bereits Opfer von Internetbetrug. Auch Kenntnisse zum Umgang mit und zur Beschaffung von Informationen, die Reflexion über die Herkunft ebendieser und adäquate Verhaltensweisen bei der Veröffentlichung von Inhalten sind ungleich verteilt. Die Expert*innen in den Interviews verwiesen diesbezüglich darauf, dass mögliche Einflussfaktoren der eingeschränkte Zugang zu einem eigenen Laptop und/oder Smartphone oder erzieherische Restriktionen sein können. Denn unterschiedliche Arten von Anwendungswissen entstehen nicht nur durch digitale Bildung im Unterricht, sondern auch durch die alltägliche Nutzung digitaler Medien.

Zur Förderung sozio-digitaler Kompetenzen bedarf es der (kollektiven) Reflexion eigener Erfahrungen und Erlebnisse im Umgang mit sozialen Medien. Im ersten Workshop des Konzepts sollte deshalb ausreichend Zeit für die Diskussion der einzelnen Fragestellungen eingeplant werden. Dadurch wird nicht nur Raum für Betroffenheiten unter fachlicher Begleitung geschaffen, sondern auch ein kritischer Umgang mit digitalen Medien kann diskutiert werden. In den Workshops im Projekt wurden die Gruppengespräche zu Erfahrungen im Internet von zwei Expert*innen (Sozialarbeiter*innen) der Offenen Jugendarbeit (vgl. Punkt 3) durchgeführt. Diese Fachkräfte konnten auf gruppenspezifische Phänomene oder auch auf Schilderungen von Gewalterfahrungen im Netz fachgerecht reagieren. Indem sie den Austausch angeregt, beobachtet und im Bedarfsfall interveniert haben, konnte ein sozialpädagogisches Diskussionsumfeld ermöglicht werden (siehe Abschnitt 2.2 und Workshop 1 in 5.3).

Was wir mit diesem Ergebnisbericht zeigen möchten, ist, dass digitale Fähigkeiten nicht rein technisch – über den Zugang zu, den Umgang mit oder die gewinnbringende Nutzung von digitalen Technologien – gedacht werden können, sondern auch eine soziale Dimension umfassen. Diese betrifft ein Verständnis für und die Pflege von Beziehungen, sowohl persönlich als auch online, die auf Gleichheit, Solidarität und Respekt basieren, aber auch Wissen über Macht- und Herrschaftsverhältnisse und daraus resultierende Risiken. Damit einher gehen notwendige Kompetenzen in den Bereichen Kommunikation, Selbstreflexion, Empathie, Emotionsregulation und hinsichtlich des Erkennens von Gewalt. Auch das Bewusstsein für Privatsphäre und Öffentlichkeit, Diskriminierung und strukturelle Ungleichheiten zählen dazu. Die Vermittlung digitaler Kompetenzen sollte diese sozio-digitale Dimension berücksichtigen, denn gesellschaftliche Ungleichheiten und Verhältnisse setzen sich auch online fort. In den Workshops und der Begleitforschung wurde sichtbar, dass der Umgang mit diesen sozio-digitalen Aspekten wesentlich ist, wenn es darum geht, umfassende digitale Kompetenzen zu vermitteln und weiterzuentwickeln. Bedarf daran wurde sowohl von den teilnehmenden Jugendlichen als auch von den unterschiedlichen Fachkräften

erkannt. Das erarbeitete Konzept kann als Möglichkeit genutzt werden, um digitale Bildung um eine soziale Dimension zu erweitern und diese in den Unterricht oder die Ausbildung zu integrieren. So können junge Menschen unabhängig von ihren sozio-ökonomischen Voraussetzungen in ihrer digitalen (Weiter-)Entwicklung unterstützt und Chancengerechtigkeit in der digitalen Bildung gefördert werden.

Verweise

ⁱ Im Rahmen der JIM-Studie (Jugend, Information, Medien) werden seit 25 Jahren Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren in Deutschland jährlich zu ihrem Medienumgang befragt.

ⁱⁱ Diese Materialien sind auf der Projekthomepage „Digital Spaces“ an der FH St. Pölten, unter dem Reiter ‚Konzept‘, zugänglich: <https://shorturl.at/jvAY7>.

ⁱⁱⁱ Unterlagen und Links zur Erstellung eines Storyboards finden sich im Anhang, Punkt a des methodischen Konzepts.

^{iv} Eine Auswahl unterschiedlicher Materialien für diesen Workshoppunkt finden sich in Anhang, Punkt d des methodischen Konzepts.

^v Aus unseren empirischen Erhebungen geht deutlich hervor, dass für die Anleitung dieses Gruppenprozesses Kompetenzen im Bereich Sozialer Gruppenarbeit, Gesprächsführung in und mit Gruppen etc. von Vorteil sind (vgl. Maierhof 2021).

Literaturverzeichnis

Beranek, Angelika/Hill, Burkhard/Sagebiel, Juliane Beate (2019): Digitalisierung und Soziale Arbeit – ein Diskursüberblick. In: Soziale Passagen, 11/2, S. 225–242.

BMBWF – Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2018): Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen (Ministerratsvortrag). <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/mp.html> (28.05.2024).

BMBWF – Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (o.A.): Digitale Schule. <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi.html> (27.03.2024).

BMDW – Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (2021): Digitales Kompetenzmodell für Österreich DigComp 2.2 AT. Wien. https://www.bmaw.gv.at/dam/jcr:54bbe103-7164-494e-bb30-cd152d9e9b33/DigComp2.2_V33-barrierefrei.pdf.

Bock-Schappelwein, Jürgen/Reinstaller, Andreas (2012): Bildung 2025 – Die Rolle von Bildung in der österreichischen Wirtschaft. Wien: WIFO-Österreichisches Institut für Wirtschaftsforschung. https://ams-forschungsnetzwerk.at/downloadpub/bildung2025_bmukk_wifo2012.pdf.

Dijk, Jan van (2020): The digital divide. Cambridge/Medford, MA: Polity.

Dorr, Andrea/Enichlmair, Christina/Heckl, Eva/Ziegler, Petra (2016): IKT-Kompetenzen im Fokus der aktiven Arbeitsmarktpolitik. Initiativen und Good Practices für Niedrig- und Mittelqualifizierte vor dem Hintergrund von PIAAC: Österreich im internationalen Vergleich. Wien: Arbeitsmarktservice Österreich.

Education Group (2023): 8. OÖ. Jugend-Medien-Studie 2023. Linz: market Institut im Auftrag der Education Group GmbH. https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/8._Jugend-Medien-Studie_2023_01.pdf.

Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glückler, Stephan (2022): JIM 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf.

Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glückler, Stephan (2023): JIM 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf.

Huber, Alois/Renner, Patricia/Stefan, Barbara (2023): Digital Spaces – Digitale Möglichkeitsräume zum Erwerb beruflicher Kompetenzen von, mit und für Lehrlinge. Projekthomepage. <https://research.fhstp.ac.at/projekte/digital-spaces-digitale-moeglichkeitsraeume-zum-erwerb-beruflicher-kompetenzen-von-mit-und-fuer-lehrlinge> (31.05.2024).

Jebe, Frank/Konietzko, Sebastian/Lichtschlag, Margit/Liebau Eckart (2019): Jugend/YouTube/ Kulturelle Bildung: Studie: eine repräsentative Umfrage unter 12- bis 19-Jährigen zur Nutzung kultureller Bildungsangebote an digitalen Kulturorten. Rat für Kulturelle Bildung.

Knopf, Julia/Eckle, Jannick (2021): Veränderung heißt Lernen. Digitale Lernformate und ihre Potenziale. In: Bildungspraxis. Didacta Magazin für berufliche Bildung, 3/2021, S. 22–23.

Maierhof, Gudrun (2021): Soziale Gruppenarbeit. In: Deinet, Ulrich/Sturzenhecker, Benedikt/Schwanenflügel, Larissa von/Schwerthelm, Moritz (Hg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S.1167–1173.

Meuser, Michael/Nagel, Ulrike (1991): ExpertInneninterviews – vielfach erprobt, wenig bedacht: ein Beitrag zur qualitativen Methodendiskussion. In Garz, Detlef/Kraimer, Klaus (Hg.): Qualitativ-empirische Sozialforschung: Konzepte, Methoden, Analysen. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 441–471.

Nárosy, Thomas/Schmöl, Alexander/Proinger, Judith/Domany-Funtan, Ulrike (2022): Digitales Kompetenzmodell für Österreich: DigComp 2.3 AT (2022). In: Medienimpulse, 60/4. <https://doi.org/10.21243/mi-04-22-23>.

OeAD – Österreichischer Austauschdienst (2024): Digitales Lernen. OeAD-Digitales Lernen. <https://digitaleslernen.oead.at/de> (27.03.2024).

Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. In: On the Horizon, 9/5, S. 1–6.

Saferinternet (2023): Jugend-Internet-Monitor 2023. [saferinternet.at. https://www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/page](https://www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/page) (14.02.2024).

Scheiter, Katharina (2021): Lernen und Lehren mit digitalen Medien: Eine Standortbestimmung. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 24/5, S. 1039–1060.

Schulmeister, Rolf (2009): Gibt es eine „Net Generation“? Erweiterte Version 3.0. Hamburg: Universität Hamburg, Zentrum für Hochschul- und Weiterbildung.

Wampfler, Philippe (2019): Generation „Social Media“: wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert. 2., durchges. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Über die Autorinnen

Patricia Renner, MA

patricia.renner@fhstp.ac.at

Junior Researcher am Ilse Arlt Institut für Soziale Inklusionsforschung der Fachhochschule St. Pölten, Sozialpädagogin und Sozialarbeiterin. Aktuelle Forschungsinteressen: Jugendberufshilfe, Methodenentwicklung und partizipative Forschung im Bereich der Sozialen Arbeit, dissertiert dazu an der Karl-Franzens-Universität Graz

MMag.a Barbara Stefan

barbara.stefan@fhstp.ac.at

Junior Researcher am Ilse Arlt Institut für Soziale Inklusionsforschung der Fachhochschule St. Pölten, Politikwissenschaftlerin und Kultur- und Sozialanthropologin. Aktuelle Forschungsinteressen: Digitalisierung, Mutterschaft im wohlfahrtsstaatlichen Kontext, Gender- und Sozialpolitik