

# Evaluation der Peer-Education REFLECT & ACT! 2.0

## *Ergebnisse der Selbstevaluation*

## *Qualitative Umfrage unter Vorarlberger Expertinnen und Experten*

8. Mai 2015

### **FH VORARLBERG**

Forschungsbereich Sozial- und Wirtschaftswissenschaften

Prof. (FH) Priv. Doz. Dr. Frederic Fredersdorf (Leitung)

Sarah Moser, MSc, BSc

Hochschulstraße 1

A - 6850 Dornbirn

Tel.: +43(0) 5572 792 - 5303

frederic.fredersdorf@fhv.at

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis .....	2
Einleitung .....	4
1. Ziele der Selbstevaluation .....	5
2. Instrument der Selbstevaluation .....	5
3. Ergebnisse der Selbstevaluation .....	7
4. Interviewführung und Interviewleitfaden .....	11
5. Beschreibung der Interviewpartnerinnen und -partner .....	13
6. Datenauswertung .....	14
7. Ergebnisse der Erhebung im Dezember 2013 / Januar 2014 .....	15
7.1. Die SUPRO: Image und Kooperation .....	15
7.1.1. Wahrnehmung der SUPRO durch die InterviewpartnerInnen.....	15
7.1.2. Inanspruchnahme der Leistungen und Angebote der SUPRO .....	16
7.2. Jugendliche Lebenswelten.....	18
7.2.1. Beschreibung der derzeitigen jugendlichen Lebenswelten .....	18
7.2.2. Förderung der Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten .....	24
7.2.3. Methodeneinsatz .....	26
7.3. Gesundheitsthemen von Jugendlichen .....	28
7.3.1. Relevante Gesundheitsthemen für Jugendliche.....	28
7.3.2. Begleitung bei der Auseinandersetzung mit den relevanten Gesundheitsthemen und die dafür eingesetzten Methoden.....	31
7.3.3. Erforderliche Handlungskompetenzen der Jugendlichen bezüglich Gesundheitsthemen .....	33
7.4. Neue Medien in der Jugendarbeit.....	35
7.4.1. Einsatz Neuer Medien bei Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten und gesundheitsrelevanten Themen.....	35
7.4.2. Notwendige Unterstützung für MitarbeiterInnen bei der Produktion von unterschiedlichen Medienformaten.....	36
7.4.3. Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen.....	38
7.4.4. Unterstützung der SUPRO zur Produktion und Reflexion Neuer Medien.....	38
7.4.5. Feedback an die SUPRO.....	39
7.4.6. Bedarf und Wünsche an die SUPRO.....	41
7.5. Bewertung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0.....	42
7.5.1. Erfahrungen mit REFLECT & ACT! 2.0.....	43
7.5.2. Wahrgenommene Botschaften des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 .....	44
7.5.3. Bewertung des Projekts .....	45

7.5.4. Weiterempfehlung von Leistungen / Angeboten der SUPRO .....	45
4.6. Fazit .....	46
8. Ergebnisse der Erhebung im Februar / März 2015 - Teil 1 .....	48
8.1. Wahrnehmung der SUPRO durch die befragten Multiplikatorinnen und Multiplikatoren.....	49
8.2. Jugendliche Lebenswelten und gesundheitsrelevante Themen.....	50
8.2.3. Begleitung bei der Auseinandersetzung mit gesundheits- und lebensweltlichen Themen.....	57
8.2.4. Methoden für die Auseinandersetzung mit Gesundheits- und Jugendthemen .....	59
8.3. Neue Medien in der Jugendarbeit, Beratung und an Schulen .....	61
8.4. Die Evaluation des Projekts REFLECT & ACT! 2.0.....	67
9. Ergebnisse der Erhebung im Februar / März 2015 - Teil 2 .....	76
6.1. Wahrnehmung der SUPRO durch junge Erwachsene.....	77
6.2. Jugendliche Lebenswelten und jugendrelevante Gesundheitsthemen .....	78
6.3. Beteiligung an Aktionen im Rahmen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 .....	80
6.4. Neue Medien / Produktion von Medienformaten .....	83
6.5. Veröffentlichung und Verbreitung der in Workshops entwickelten Produkte .....	87
6.6. Das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 .....	91
7. Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen beiden Interviewwellen .....	99
8. Schlussfolgerungen .....	102

## Einleitung

Der vorliegende Bericht ist in zwei Teilen aufgebaut:

**Teil A** präsentiert die Ergebnisse der Workshops zur Selbstevaluation. Wie geplant, wurde das SUPRO-Team dahingehend gecoacht, Methoden und Prozesse der Selbstevaluation aufzusetzen. Ziel war es, spezifische Aspekte des Projekts in beobachtbare Kriterien zu überführen, sie quantitativ, d.h. messbar, zu gestalten und Aspekte der Durchführungsobjektivität eigenständig umzusetzen.

**Teil B** präsentiert die Evaluierungsergebnisse zweier Interviewwellen (Winter 2014 und Winter 2015) zum Projekt REFLECT & ACT! 2.0 der Vorarlberger Werkstatt für Suchtprophylaxe (SUPRO). Die Erkenntnisse der ersten Erhebung flossen im Sinne einer formativen Evaluation in die Arbeit mit Multiplikatoren und Multiplikatorinnen ein und wurden der SUPRO zwischenzeitlich vorgelegt. Die ein Jahr später stattfindende zweite Erhebung zeigt Entwicklungen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 summativ auf, woraus sich Anknüpfungspunkte für die künftige Präventionsarbeit der SUPRO ableiten lassen.

Bei der ersten Datenerhebung wurden 16 externe Expertinnen und Experten aus sozialpädagogischen, pädagogischen, sozialarbeiterischen und gesundheitsbezogenen Bereichen Vorarlberger Organisationen befragt, die mit der SUPRO in beruflichem Kontakt stehen oder denen die SUPRO als Präventionsstelle bekannt sein müsste. Im Zuge der zweiten Interviewwelle befragten wir neun MultiplikatorInnen aus dem pädagogischen Bereich und dem der Jugendberatung. Da ein Erkenntnisinteresse darin lag, Hypothesen über die Wirkung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 auf Jugendliche zu entwickeln, wurden zusätzlich vier qualitative Interviews mit jungen Erwachsenen geführt, die in Vorjahren Leistungen und Maßnahmen des Projekts in Anspruch genommen hatten. Mit beiden Zielgruppen wurden problemzentrierte Interviews nach Witzel (2000) realisiert. Der dabei eingesetzte Leitfaden umfasste Themen jugendlicher Lebenswelten, Gesundheitsthemen von Jugendlichen, Leistungen und Angebote der SUPRO, das Thema der Neue Medien sowie wertende Aussagen zum Projekt REFLECT & ACT! 2.0.

Dieser Bericht präsentiert Ergebnisse beider Erhebungswellen (12/2013 bis 01/2014 sowie 02-03/2015). Zudem erläutert er die Methode der Datenerhebung, Interviewführung und den dafür verwendeten Leitfaden und beschreibt die Stichprobe. Der Bericht schließt mit der Darstellung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen beiden Erhebungswellen und einem Fazit aus Sicht der externen Evaluation.

## DANKSAGUNG

Am erfolgreichen Zustandekommen der Studie waren mehrere Personen beteiligt, denen wir hier unseren Dank aussprechen. Wir bedanken uns in erster Linie bei den Interviewpartnern und -partnerinnen, die sich die Zeit genommen haben, sich an der Studie zu beteiligen. Wir danken Johannes Rinderer für die Rekrutierung der externen Professionellen aus sozialpädagogischen, pädagogischen, sozialarbeiterischen und gesundheitsbezogenen Vorarlberger Institutionen für die Befragung. Zudem geht der Dank an die Geschäftsleitung der FHV für die Bereitstellung anteiliger Ressourcen zur Durchführung der Studie. Nicht zuletzt danken wir dem Fonds Gesundes Österreich, die Mittel für die Evaluation bereitgestellt zu haben.

## Teil A - Selbstevaluation

### 1. Ziele der Selbstevaluation

Mittels prozessbegleitendem Coaching durch die externe Evaluation (Workshops, Mailkommunikation) legte das Team der SUPRO Ziele, Verfahren und Organisationsformen fest, wie sich der Nutzen des Projekts für dessen Zielgruppen messen und quantitativ darstellen lässt. Hierfür setzten wir ein deduktives Verfahren in sechs Schritten um. Dabei wurden die ersten vier gemeinsam iterativ erarbeitet; die SUPRO setzte Schritt Nummer 5 eigenständig um, während die externe Evaluation Schritt Nummer 6 vollzog:

1. Definition des zentralen Erkenntnisinteresses: Welches präventions- und medien-spezifische Wissen und welche dementsprechenden Kompetenzen besitzen und erwerben Jugendliche, die an den Medienworkshops teilnehmen? Erhöht der Workshop ihr Wissen und ihre Kompetenz? Wie bewerten die Jugendlichen den Workshop im Nachhinein?
2. Ableitung von Dimension aus dem Erkenntnisinteresse: Bisherige Auseinandersetzung mit Suchthematiken. Nutzung von gesundheitsspezifischen Web-Sites. Eigene Kompetenz im Umgang mit darstellenden künstlerischen Medien. Interesse am Workshop. Sich in den Workshop einbringen können.
3. Operationalisierung von Merkmalen
4. Erstellen eines standardisierten Online-Fragebogens
5. Systematischer Einsatz des Online-Fragebogens
6. Auswertung des Online-Fragebogens

Um die Frage nach dem Wissens- und Kompetenzerwerb beantworten zu können, setzte die SUPRO eine internetbasierte Prä-Post-Befragung um: a) vor Beginn des Workshops, b) zwei bis drei Wochen danach. Zu beiden Zeitpunkten kam derselbe Fragebogen zum Einsatz, wobei zum zweiten Zeitpunkt zwei Zusatzfragen zur nachträglichen Bewertung des Workshops eingebaut wurden.

### 2. Instrument der Selbstevaluation

Im Unterschied zu intensiven Psychodiagnostiken - die nur von darin ausgebildeten Personen realisiert werden dürfen - fokussiert das Befragungsinstrument vier einfach zu beantwortende Aspekte der Selbsteinschätzung (siehe die folgende Seite):

- Mit welchen suchtpreventiven Themen hatten sich die Jugendlichen a) allgemein, b) im Workshop auseinandergesetzt?
- Welche Web-Sites würden sie aufrufen, um sich über das Thema „Alkoholtrinken und Rauchen“ zu informieren?
- Welche Web-Sites würden sie aufrufen, um sich über das Thema „Gefahren des Internets“ zu informieren?
- Wie schätzen sie ihre Kompetenz im Umgang mit darstellenden Medien ein?

Fragebogen zur Selbsteinschätzung von Jugendlichen, die an SUPRO-Workshops des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 teilgenommen hatten:

# FRAGEBOGEN

## FRAGEBOGEN 1 WORKSHOP:

DATUM:

**1. Hast du dich bisher mit diesen Themen auseinandergesetzt?**  
Mehrfachantworten möglich. Zutreffendes bitte ankreuzen!

- |                              |                             |                               |
|------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| Gefahren des Alkoholtrinkens | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren des Rauchens        | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren von Cannabis        | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren des Internets       | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren von Computerspielen | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Sucht allgemein              | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |

**2. Welche der folgenden Websites würdest du nutzen, um dich über die Themen „Alkoholtrinken / Rauchen“ zu informieren?**  
Mehrfachantworten möglich. Zutreffendes bitte ankreuzen!

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> www.drogenfrei.at   | <input type="checkbox"/> www.reflect.at    | <input type="checkbox"/> www.taktischklug.at  |
| <input type="checkbox"/> www.google.com      | <input type="checkbox"/> www.kennidi.net   | <input type="checkbox"/> www.rauschlos.at     |
| <input type="checkbox"/> www.suchthaufen.net | <input type="checkbox"/> www.wikipedia.org | <input type="checkbox"/> www.youtube.com      |
| <input type="checkbox"/> www.rataufdraht.at  | <input type="checkbox"/> www.aha.or.at     | <input type="checkbox"/> www.saferinternet.at |
| <input type="checkbox"/> www.facebook.com    | <input type="checkbox"/> www.supro.at      | <input type="checkbox"/> www.feel-ok.at       |

**3. Welche der folgenden Websites würdest du nutzen, um dich über Gefahren des Internets zu informieren?**  
Mehrfachantworten möglich. Zutreffendes bitte ankreuzen!

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> www.drogenfrei.at   | <input type="checkbox"/> www.reflect.at    | <input type="checkbox"/> www.taktischklug.at  |
| <input type="checkbox"/> www.google.com      | <input type="checkbox"/> www.kennidi.net   | <input type="checkbox"/> www.rauschlos.at     |
| <input type="checkbox"/> www.suchthaufen.net | <input type="checkbox"/> www.wikipedia.org | <input type="checkbox"/> www.youtube.com      |
| <input type="checkbox"/> www.rataufdraht.at  | <input type="checkbox"/> www.aha.or.at     | <input type="checkbox"/> www.saferinternet.at |
| <input type="checkbox"/> www.facebook.com    | <input type="checkbox"/> www.supro.at      | <input type="checkbox"/> www.feel-ok.at       |

**4. Wie gut kannst du ...**

	sehr gut	gut	schlecht	sehr schlecht	noch nie gemacht
Fotografieren	<input type="checkbox"/>				
Videofilme erstellen	<input type="checkbox"/>				
Tonaufnahmen bearbeiten	<input type="checkbox"/>				
Artikel schreiben	<input type="checkbox"/>				
Zeichnen	<input type="checkbox"/>				
Präsentationen am PC gestalten	<input type="checkbox"/>				

**5. In einigen Wochen werden wir dich noch einmal kontaktieren, um dich noch einmal über den Workshop zu befragen. Dazu benötigen wir deine E-Mail-Adresse:**

- Ja, ich möchte auch per E-Mail gelegentlich über die Angebote (Workshops) für Jugendliche informiert werden.

**6. Dein Jahrgang**

**7. Bist du ...**

- männlich  weiblich

# FRAGEBOGEN

## FRAGEBOGEN 2 WORKSHOP:

DATUM:

**1. Hast du dich bisher mit diesen Themen auseinandergesetzt?**  
Mehrfachantworten möglich. Zutreffendes bitte ankreuzen!

- |                              |                             |                               |
|------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| Gefahren des Alkoholtrinkens | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren des Rauchens        | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren von Cannabis        | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren des Internets       | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren von Computerspielen | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Sucht allgemein              | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |

**2. Welche der folgenden Websites würdest du nutzen, um dich über die Themen „Alkoholtrinken / Rauchen“ zu informieren?**  
Mehrfachantworten möglich. Zutreffendes bitte ankreuzen!

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> www.drogenfrei.at   | <input type="checkbox"/> www.reflect.at    | <input type="checkbox"/> www.taktischklug.at  |
| <input type="checkbox"/> www.google.com      | <input type="checkbox"/> www.kennidi.net   | <input type="checkbox"/> www.rauschlos.at     |
| <input type="checkbox"/> www.suchthaufen.net | <input type="checkbox"/> www.wikipedia.org | <input type="checkbox"/> www.youtube.com      |
| <input type="checkbox"/> www.rataufdraht.at  | <input type="checkbox"/> www.aha.or.at     | <input type="checkbox"/> www.saferinternet.at |
| <input type="checkbox"/> www.facebook.com    | <input type="checkbox"/> www.supro.at      | <input type="checkbox"/> www.feel-ok.at       |

**3. Welche der folgenden Websites würdest du nutzen, um dich über Gefahren des Internets zu informieren?**  
Mehrfachantworten möglich. Zutreffendes bitte ankreuzen!

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> www.drogenfrei.at   | <input type="checkbox"/> www.reflect.at    | <input type="checkbox"/> www.taktischklug.at  |
| <input type="checkbox"/> www.google.com      | <input type="checkbox"/> www.kennidi.net   | <input type="checkbox"/> www.rauschlos.at     |
| <input type="checkbox"/> www.suchthaufen.net | <input type="checkbox"/> www.wikipedia.org | <input type="checkbox"/> www.youtube.com      |
| <input type="checkbox"/> www.rataufdraht.at  | <input type="checkbox"/> www.aha.or.at     | <input type="checkbox"/> www.saferinternet.at |
| <input type="checkbox"/> www.facebook.com    | <input type="checkbox"/> www.supro.at      | <input type="checkbox"/> www.feel-ok.at       |

**4. Wie gut kannst du ...**

	sehr gut	gut	schlecht	sehr schlecht	noch nie gemacht
Fotografieren	<input type="checkbox"/>				
Videofilme erstellen	<input type="checkbox"/>				
Tonaufnahmen bearbeiten	<input type="checkbox"/>				
Artikel schreiben	<input type="checkbox"/>				
Zeichnen	<input type="checkbox"/>				
Präsentationen am PC gestalten	<input type="checkbox"/>				

**5. Mit welchen Themen hast du dich bei dem Workshop auseinandergesetzt?**  
Mehrfachantworten möglich. Zutreffendes bitte ankreuzen!

- |                              |                             |                               |
|------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| Gefahren des Alkoholtrinkens | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren des Rauchens        | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren von Cannabis        | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren des Internets       | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Gefahren von Computerspielen | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Sucht allgemein              | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Sonstiges Thema: _____       | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |

**6. Wie sehr hat dich das vorgegebene Workshopthema interessiert?**

- |  |                          |                          |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|  | sehr stark               | stark                    | wenig                    | sehr wenig               |
|  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**7. Wie gut konntest du deine eigenen Ideen einbringen?**

- |  |                          |                          |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|  | sehr stark               | gut                      | schlecht                 | sehr schlecht            |
|  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

### 3. Ergebnisse der Selbstevaluation

Aus insgesamt fünf verschiedenen Workshop-Settings (Unterstufe, Medienwerkstat, „Camp“, Oberstufe, Sonstige) konnten 113 Beteiligte für die erste und 84 Beteiligte für die zweite Befragung gewonnen werden. Die externe Evaluation erarbeitete deskriptive Ergebnisse der Selbstevaluation mittels SPSS und sandte sie im September 2013 als in Excel transformierte Output-Datei an das SUPRO-Team. Das Team nutzte die Erkenntnisse für die interne Diskussion zur Weiterentwicklung der Workshops.

Darauf aufbauend zeigt der vorliegende Endbericht statistische Analysen der Prä-Post-Vergleiche zu jedem doppelt erfragten Item. Die folgende Tabelle 1 präsentiert signifikante und nicht signifikante Unterschiede zwischen beiden Erhebungszeitpunkten. Signifikante Unterschiede sind in den Zellen hellblau hinterlegt.

Tabelle 1a: Prä-Post-Analysen - Auseinandersetzung mit Gefahren ... <sup>1</sup>

Item	p	% Ja-Antworten	
		Prä	Post
des Alkoholtrinkens	0,247	63,6	71,6
des Rauchens	0,544	88,2	85,2
von Cannabis	0,527	43,5	48,1
des Internets	0,895	73,1	72,3
von Computerspielen	0,357	52,3	59,0
von Sucht allgemein	0,873	68,8	69,9

Tabelle 1b: Prä-Post-Analysen - Nutzung von Web-Sites „Alkoholtrinken / Rauchen“

Item	p	% Ja-Antworten	
		Prä	Post
rataufdraht.at	0,066	12,4	4,8
aha.or.at	0,579	15,9	13,1
supro.at	0,131	38,1	48,8
drogenfrei.at	0,134	28,3	19,1
arbeiterkammer.at	0,198	12,4	19,0
wikipedia.org	0,208	60,2	51,2
rausch-mit-verantwortung.at	0,297	11,5	16,7
google.com	0,509	69,9	65,5
saferinternet.at	0,300	3,5	1,2
<b>suchthafen.net</b>	<b>0,000</b>	<b>38,1</b>	<b>69,0</b>
youtube.com	0,443	27,4	22,6
kennidi.net	0,249	10,6	6,0
feel-ok.at	0,255	3,5	7,1
taktischklug.at	0,640	3,5	2,4
reflect.at	0,094	10,6	19,0
rauschlos.at	0,337	9,7	6,0

<sup>1</sup> Chi<sup>2</sup>-Tests, wobei ein signifikanter Unterschied nur dann besteht, wenn  $p \leq 0,05$  ist.

Tabelle 1c: Prä-Post-Analysen – Nutzung von Web-Sites „Gefahren des Internets“

Item	p	% Ja-Antworten	
		Prä	Post
rataufdraht.at	0,386	55,8	61,9
aha.or.at	0,838	13,3	14,3
supro.at	0,120	26,5	36,9
drogenfrei.at	0,402	10,6	7,1
arbeiterkammer.at	0,481	14,2	17,9
wikipedia.org	0,909	42,5	41,7
rausch-mit-verantwortung.at	0,300	3,5	1,2
google.com	0,761	66,4	64,3
saferinternet.at	0,817	30,1	28,6
<b>suchthaufen.net</b>	<b>0,000</b>	<b>15,9</b>	<b>46,4</b>
youtube.com	0,075	27,4	16,7
kennidi.net	0,051	4,4	0
feel-ok.at	0,132	2,7	0
taktischklug.at	0,137	7,1	2,4
reflect.at	0,376	13,3	17,9
rauschlos.at	0,220	1,8	0

Tabelle 1d: Prä-Post-Analysen – Selbsteinschätzung von Fähigkeiten <sup>2</sup>

Item	p	Mittelwerte <sup>3</sup>	
		Prä	Post
Fotografieren	0,255	2,98	3,08
Videofilm erstellen	0,067	2,71	2,96
<b>Tonaufnahmen bearbeiten</b>	<b>0,010</b>	<b>2,36</b>	<b>2,78</b>
<b>Artikel schreiben</b>	<b>0,005</b>	<b>2,33</b>	<b>2,74</b>
Zeichnen	0,905	2,80	2,78
Präsentationen am PC gestalten	0,066	3,10	3,29

Die obige Datenlage verweist auf vier zentrale Tendenzen:

Jugendliche, die an den SUPRO-Workshops teilgenommen hatten, zeichnen sich per se durch eine relativ hohe Nutzung suchtpreventiver Internet-Seiten aus (Tab. 1a) und können daher als „themenaffin“ bezeichnet werden. Ihr Nutzungsverhalten änderte sich durch den Workshop nicht. Bezogen auf Informationssuche zum Alkoholkonsum/Rauchen und zu Internetgefahren ergibt sich eine hochsignifikant stärkere Nutzung der Homepage „suchthaufen.net“. Dies stellt einen bedeutenden Effekt des Workshops dar. Ein weiterer hochsignifikanter Effekt des Workshops besteht darin, dass er Kompetenzen des Schreibens und der Tonverarbeitung erhöht. Knapp nicht signifikante Ergebnisse bezüglich der gestiegenen Kompetenzen Videos zu erstellen und Präsentationen zu gestalten deuten diesbezüglich einen Trend an. Eine weiterführende geschlechtsspezifische Analyse zeigt, dass sich Mädchen bezüglich der Erstellung von Videofilmen und der Tonbearbeitung signifikant niedrige Kompetenzen zuschreiben als Jungen. Inwiefern sie ebenso oder anders vom Workshop profitieren als Jungen, kann nicht dargestellt werden, da die Geschlechtsvariable zum zweiten Zeitpunkt nicht erhoben wurde.

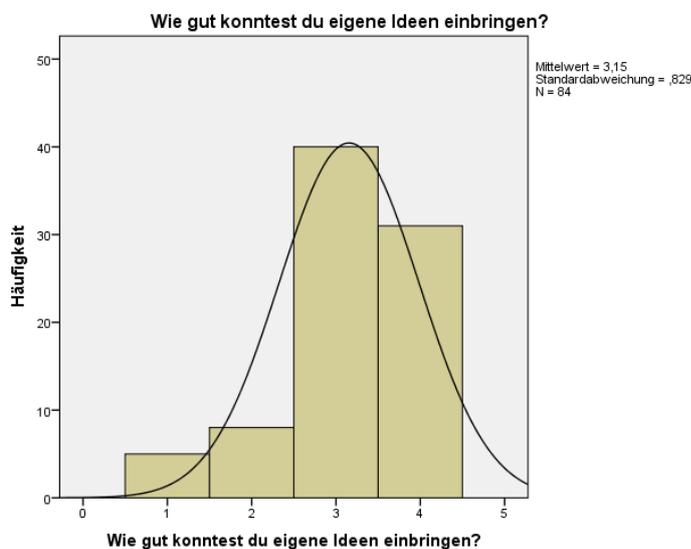
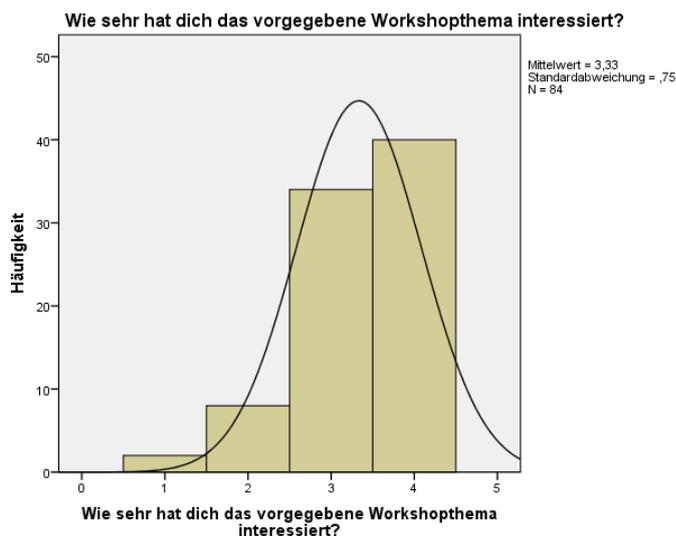
<sup>2</sup> t-Tests für unabhängige Stichproben; die abhängigen Variablen sind laut q-q-Diagramm annähernd normalverteilt.

<sup>3</sup> Mittelwerte variieren zwischen 1 = sehr schlecht und 4 = sehr gut

Bei der zweiten Befragung äußerten sich die Jugendlichen dahingehend, mit welchen Themen sie sich auf dem Workshop auseinandergesetzt hatten. Eine Analyse von Mehrfachantworten ergibt hierzu folgende Rangreihe, bei der sich die Aspekte Rauchen und Sucht als hauptsächlich interessierende Themen ergeben:

1. Rauchen: 79,5%
2. Sucht allgemein: 64,4%
3. Alkoholgefahren: 41,1%
4. Internetgefahren: 35,6%
5. Cannabisgefahren: 26,0%
6. PC-Spiele: 12,3%
7. Mobbing: 2,7%

Antworten zu den beiden inhaltlich abschließenden Fragen belegen ein hohes Interesse am suchtpreventiven Workshop-Thema sowie einen hohen Grad an Beteiligung (Empowerment) während der Veranstaltung:



Beeinflusst das Interesse am Workshopthema die Kompetenz im Umgang mit darstellenden Medien? Um diese Forschungsfrage zu klären, wurden jene 84 Jugendlichen, die sich an der zweiten Befragung beteiligten, dahingehend untersucht, inwiefern ihr Themeninteresse mit den sechs medialen Kompetenzen korreliert (bivariate Korrelationen). Es ergab sich *kein* signifikanter Zusammenhang, d.h. das Interesse am Workshopthema beeinflusst gemäß unserer Datenlage nicht die Kompetenz im Umgang mit darstellenden Medien.

Beeinflusst die Intensität, mit der sich Jugendliche in den Workshop einbringen können, die Kompetenz im Umgang mit darstellenden Medien? Vier von sechs durchgeführten bivariaten Korrelationen bestätigen vorläufig diese Annahme. Je besser sich Jugendliche mit eigenen Ideen in den Workshop einbringen konnten, desto höher hatte sich ihre Kompetenz ausgeprägt:

- Videofilme zu erstellen ( $r= 0,462 / p=0,000$ ),
- Tonaufnahmen zu bearbeiten ( $r=0,428 / p= 0,000$ ),
- zu zeichnen ( $r=0,244 / p=0,034$ ) und
- Präsentationen am PC zu gestalten ( $r=0,321 / p=0,004$ ).

Dieses durchaus bemerkenswerte Ergebnis belegt die hohe Bedeutung zielgruppen-gerechter Vermittlungsformen einschließlich pädagogisch-partizipativer Ansätze in der Suchtprävention

## Teil B – Zwei Interviewwellen

### 4. Interviewführung und Interviewleitfaden

Grundlegendes Forschungsinteresse war es, im Sinne einer formativen Evaluation ein qualitatives Bild aus Sicht relevanter regionaler Stakeholder der SUPRO zu gewinnen: Professionelle aus sozialpädagogischen, pädagogischen, sozialarbeiterischen und gesundheitsbezogenen Vorarlberger Institutionen. Sie gaben Auskunft über Aspekte a) der gesundheitsbezogenen und medialen Sozialisation von Jugendlichen, b) des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 sowie c) des Images der SUPRO. Insgesamt führten wir dafür 29 offene Interviews durch. Gut die Hälfte davon (16) wurden im Rahmen der Projektlaufzeit realisiert, die restlichen dreizehn Interviews gegen Projektende (neun mit Stakeholdern, vier mit jungen Erwachsenen, die als Jugendliche an diversen Workshops und Veranstaltungen des Projekts teilgenommen hatten).

Die erste Standortbestimmung diente dazu, Erkenntnisse zu generieren, mit denen die SUPRO ihre regionale Vernetzungsarbeit während der Projektlaufzeit weiterentwickeln konnte. Die Interviews der zweiten Welle liefern einen abschließenden Blick der Stakeholder und der Jugendlichen auf das Projekt, um Anknüpfungspunkte für künftige Präventionsarbeit mit Neuen Medien zu erkunden.

Um Strategien, Ansätze, Projekte und Maßnahmen der Gesundheitsarbeit mit Jugendlichen qualitativ zu erfassen, führten wir problemzentrierte Interviews nach Witzel durch (Witzel 2000). Sie eignen sich für eine abduktive wissenschaftstheoretische Vorgehensweise, denn ihnen kommt sowohl eine theoriegeleitete als auch eine theoriegenerierende Funktion zu. Theoriegeleitet ist das Interview insofern, als dessen Inhalte von REFLECT & ACT! 2.0 und mediensozialisatorischen Aspekten der Gesundheitsförderung abgeleitet sind. Die theoriegenerierende Funktion ergibt sich aus den diesbezüglich gewonnenen Erkenntnissen. In einem halboffen gestalteten Setting verbindet das Interview theoriegeleitete und offene Gesprächsanteile. Zudem bezieht es sich auf die Erfassung von Tatbeständen (hier: Gesundheitsarbeit mit Jugendlichen in Vorarlberg) und subjektiven Kategorien (hier: Einschätzung der aktuellen und potentiellen Situation von Gesundheitsarbeit mit Jugendlichen).

In Kooperation mit der SUPRO erstellte der Forschungsbereich Sozial- und Wirtschaftswissenschaften (FB SoWi) einen offenen Interviewleitfaden, der in Absprache mit der SUPRO für die zweite Erhebung leicht geändert wurde. Tabelle 2 bietet umseitig eine Übersicht über die Themenblöcke und dazugehörige Fragen. Der für die zweite Interviewwelle adaptierte Fragebogen wird vor der Darstellung der Ergebnisse der zweiten Erhebung vorgestellt (siehe Tab. 1 in Kap. 5), der Leitfaden für die Interviews mit jungen Erwachsenen vor deren Ergebnispräsentation (siehe Tab. 2 in Kap. 5 und Tab. 3 in Kap. 6).

Die Interviews fanden entweder in den Räumlichkeiten der FH Vorarlberg oder in den Institutionen der Befragten statt. Voraussetzung war ein geschlossener Raum, um ein ungestörtes Vier-Augen-Gespräch gewährleisten zu können. Vor dem Interview wurden alle Teilnehmer/innen über das Evaluationsprojekt und den Ablauf des Interviews informiert. Sie erhielten die Information, dass die mit dem Rekorder aufgenommenen Interviews anonym transkribiert und ausgewertet werden, so dass Aussagen nicht auf Einzelne rückführbar sind. Die Interviews dauerten zwischen 15 und 45 Minuten. Dabei setzte die Inter-

viewerin keine zeitlichen Grenzen; sie ließ die Befragten erzählen, ohne zu unterbrechen. Gegebenenfalls fragte sie bei Unverständlichkeiten nach bzw. stellte vertiefende Fragen. Während der Gespräche wurde den Befragten der Leitfaden vorgelegt, um die Verständlichkeit zu erhöhen.

**Tabelle 2: Interviewleitfaden**

Kategorie	Zentrale Fragen
Person/Institution	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Was für Aufgaben hat Ihre Institution?</li> <li>• Welche Aufgaben/Funktion haben Sie in Ihrer Institution?</li> </ul>
SUPRO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Botschaften vermittelt die SUPRO aus Ihrer Sicht?</li> <li>• Welche Angebote und oder Projekte der SUPRO haben Sie selbst genutzt? Erzählen Sie bitte kurz, was Sie konkret gemacht haben.</li> </ul>
Themen & Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie sehen I.E. heutzutage jugendliche Lebenswelten aus?</li> <li>• Wie fördern Sie die Auseinandersetzung der Jugendlichen mit ihren Lebenswelten?</li> <li>• Welche Methoden setzen Sie dafür ein?</li> <li>• Welche Gesundheitsthemen sind für Jugendliche aus Ihrer Sicht besonders relevant?</li> <li>• Wie begleiten Sie Jugendliche bei der Auseinandersetzung mit gesundheitsrelevanten Themen?</li> <li>• Welche Methoden setzen Sie dafür ein?</li> <li>• Welche Handlungskompetenzen sollten Ihres Erachtens Jugendliche in Zusammenhang mit gesundheitsrelevanten Themen besitzen?</li> <li>• Nutzen Sie Neue Medien (z.B. YouTube, Suchthafen.net) um Diskussionen und Prozesse über gesundheitsrelevante Themen unter Jugendlichen in Gang zu bringen oder jugendliche Lebenswelten zu thematisieren? Wenn ja, welche bzw. wie?</li> </ul>
Bedarf / Angebot / Nachfrage	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allgemein: Welche Form der Unterstützung benötigen aus Ihrer Sicht MitarbeiterInnen von Institutionen/Einrichtungen, um Jugendliche bei der Produktion von unterschiedlichen Medienformaten (Videos, Foto, Digital Storytelling, Audio, Social Media) besser begleiten zu können?</li> <li>• Was nutzen Sie, um Medienkompetenz von Jugendlichen zu fördern?</li> <li>• Durch welche Maßnahmen hat Sie die SUPRO unterstützt, Jugendliche besser bei der Reflexion bzw. Produktion von Medien begleiten zu können?</li> <li>• Was fanden Sie daran hilfreich? Und inwiefern hätten Sie sich von der SUPRO noch mehr gewünscht?</li> <li>• Darüber hinaus: Was würden Sie sich für Maßnahmen/Angebote in diesem Bereich noch wünschen?</li> </ul>
Projekt REFLECT & ACT! 2.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Erfahrungen haben Sie bisher mit dem Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0 der SUPRO gemacht?</li> <li>• Welche Botschaften vermittelt aus Ihrer Sicht das Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0?</li> <li>• Welche Leistungen bzw. Angebote der SUPRO bzw. des Projekts würden Sie weiterempfehlen?</li> <li>• Wie bewerten Sie das Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0 auf einer Skala von 0 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut)?</li> <li>• Gibt es sonst noch etwas, was Sie hinzufügen möchten?</li> </ul>

## 5. Beschreibung der Interviewpartnerinnen und -partner

Für die Evaluation der SUPRO und ihrer Angebote bzw. Leistungen, im Speziellen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0, wurden **in der ersten Erhebungsphase** 16 externe Professionelle, die mit Jugendlichen direkt oder indirekt beruflich tätig sind, befragt. Die Gesprächspartnerinnen und -partner arbeiten in folgenden jugendrelevanten Arbeitsgebieten:

- in der offenen Jugendarbeit,
- in Schulen,
- in der Jugendkoordination,
- in der „aks gesundheit GmbH“ im Bereich Gesundheitsbildung,
- in der Jugendabteilung des Landes Vorarlberg und
- in der Jugendabteilung der Stadt Dornbirn.

Mit dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0 waren bis dato nicht alle Befragte in Berührung gekommen; manche konnten demnach die Frage nach den Erfahrungen mit dem Projekt nicht beantworten. Insgesamt sechs ExpertInnen (vier aus Schulen, zwei aus der offenen Jugendarbeit) berichten davon, Leistungen dieses Projektes genutzt zu haben.

Unter den restlichen zehn Befragten waren fünf Personen, die bis dato bereits in anderen Kontexten mit der SUPRO kooperiert hatten. Die verbleibenden fünf Befragten übernehmen Organisationsleistungen in öffentlichen Institutionen und arbeiten in geringem Ausmaß direkt mit SUPRO und mit Jugendlichen. In Anbetracht der unterschiedlichen Erfahrungen mit dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0, zum Teil auch mit der SUPRO, werden die Ergebnisse nachfolgend mitunter differenziert nach dem Erfahrungsgrad der ExpertInnen präsentiert. Ebenso werden einige Daten getrennt nach der Art der Jugendarbeit – direkt oder indirekt – dargestellt, speziell, wenn es um die Auseinandersetzung mit Gesundheitsthemen und Lebenswelten und die dafür eingesetzten Methoden geht.

**In der zweiten Erhebungsphase** wurden Interviews mit neun Multiplikatoren und Multiplikatorinnen und mit vier jungen Erwachsenen (Studenten und Studentinnen) geführt. Die neun externen Professionellen, die alle in direktem Kontakt mit der SUPRO stehen und mit dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0 in Berührung gekommen sind, führen ihren Beruf in folgenden Instituten aus:

- Jugendberatung
- Suchtberatung
- Schulen

Ergebnisse der zweiten Datenerhebung sind nicht nach Erfahrungsgrad (keine, geringe oder konkrete) ausgewertet, da alle neun Befragten Leistungen und Maßnahmen von der SUPRO bzw. des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 in Anspruch genommen hatten. Differenzierung nach Art der Jugendarbeit erfolgte, jedoch wurden für die geringfügigen Unterschiede keine eigenen Kapitel verfasst, sondern stattdessen im betreffenden Kapitel dargestellt.

## 6. Datenauswertung

Um eine endgültige Ergebnisdarstellung generieren zu können, wurden zuvor die transkribierten Interviews in einem kombiniert deduktiv-induktiv angelegten Verfahren kategorial ausgewertet. Dies bedeutet, dass vor der Datenauswertung aus dem gemeinsam mit der SUPRO erarbeiteten Erkenntnisinteresse ein Kategoriensystem gebildet wurde, welches der Struktur des Interviewleitfadens annähernd ident ist (deduktives Verfahren). Während der Auswertung wurde dieses Kategoriensystem gemäß der Interviewdaten angepasst, beziehungsweise um weitere Kategorien erweitert (induktives Verfahren).

Wie bei qualitativen Interviews üblich, geht es *nicht* darum, zahlenmäßige Aussagen zu generieren und daraus eine wie auch immer geartete verallgemeinerte Aussage abzuleiten. Vielmehr besitzt diese Methode die (oben bereits erwähnte) Funktion, eine „Theorie“ – ein Bild – über ein bestimmtes Interessengebiet aufzustellen. Im Rahmen dieser Studie ergibt sich demnach ein Bild darüber – eine Heuristik –, wie die SUPRO und ihr mediensozialisatorisches Projekt REFLECT & ACT! 2.0 von relevanten Vorarlberger Stakeholdern der Jugendarbeit und -hilfe sowie von jungen Erwachsenen angesehen werden, was Anlass für die weiterführende interne Diskussion und eventuell darauf aufsetzende Maßnahmen bieten kann.

Dieses Bild ist ein *summatives*, d.h. es fügt sich aus Teilen der Interviews zusammen, wie sie sich in Summe aller Befragter ergeben. Das bedeutet zweierlei: Weder vertritt eine befragte Person alle Aspekte dieses Bildes, noch werden alle Aspekte dieses Bildes zwangsläufig von der Mehrheit der Befragten vertreten. Um gewisse Tendenzen aufzuzeigen, sind dennoch ab und an gewisse mehrheitlich vertretene Meinungen gekennzeichnet (durch Zahlenangaben in Klammern z.B. „11 von 16“). Des Weiteren belegt ein Ordnungssystem, welche Zitate von welchen nummerierten Interviews stammen (z.B. „I-09“ bedeutet: das neunte geführte Interviews), was bei Bedarf gezielte Nachforschungen ermöglicht.

Die Ergebnisse der ersten 16 Interviews mit Multiplikatoren und Multiplikatorinnen finden sich im vierten Kapitel, das mit einem Fazit abgeschlossen wird. Der abgeänderte Leitfaden und die Ergebnisse der restlichen neun Interviews mit Pädagogen und Pädagoginnen, Jugend- und Suchtberater sind im fünften Kapitel dargestellt. Im sechsten Kapitel erfolgt die Präsentation der Ergebnisse aus den Interviews mit den jungen Erwachsenen. Der Bericht wird mit der Gegenüberstellung der Ergebnisse aus der ersten und zweiten Interviewwelle und mit einem weiteren Fazit abgerundet.

## 7. Ergebnisse der Erhebung im Dezember 2013 / Januar 2014

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der 16 Interviews mit den im Jugend(sozial)- und Bildungsbereich beschäftigten Professionellen vorgestellt. Die Abschnitte 4.1 bis 4.5 präsentieren die Ergebnisse, die nach folgenden fünf Hauptkategorien gegliedert sind:

1. Die SUPRO: Image und Kooperation,
2. Jugendliche Lebenswelten,
3. Gesundheitsthemen von Jugendlichen,
4. Neue Medien in der Jugendarbeit,
5. Bewertung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

### 7.1. Die SUPRO: Image und Kooperation

Ein Erkenntnisinteresse der Studie besteht darin, zu erfahren, welche von der SUPRO vermittelten Botschaften im professionellen Umfeld der Jugendarbeit und -hilfe wahrgenommen werden, und welche Angebote bzw. Projekte der SUPRO von den Sozialpartnern in Anspruch genommen wurden.

#### 7.1.1. Wahrnehmung der SUPRO durch die InterviewpartnerInnen

In erster Linie wird die SUPRO in Verbindung mit Suchtprophylaxe/Suchtprävention und bewusstem bzw. reflektiertem Umgang mit legalen und illegalen Substanzen genannt.

*„Also die SUPRO vermittelt die Botschaft, dass sie eine Fachstelle ist für Fragen der Suchtprävention.“ (I-09)*

*„Man kennt es nur so vom Namen her, da weiß man halt, ah ja klar Suchtprophylaxe, aber es beinhaltet ja viel mehr.“ (I-03)*

Doch nicht nur die Suchtthematik wird als Botschaft der SUPRO wahrgenommen, auch die kritische Auseinandersetzung mit dem Thema „Umgang mit Medien“ ist einigen Befragten ein Begriff.

*„Sie vermitteln ein Stückweit schon die Botschaft, dass man sich mit Medien auseinandersetzen soll, ja. (...) das auch auf eine Art und Weise, wo ich das Gefühl habe, das ist interessant, nicht nur für Jugendliche, sondern auch (...) oder für alle Personen, die die Jugendlichen auch begleiten oder umgeben, also sprich für Eltern, für Lehrer oder schlussendlich halt auch Berater.“ (I-07)*

Ein weiterer beobachteter Auftrag der SUPRO ist die Stärkung der Zielgruppe hinsichtlich ihrer Selbstkompetenz, was Eigenschaften wie Selbstwert, Selbstbewusstsein, Selbstreflexion und Eigenverantwortung umfasst.

*„Und ich habe das Gefühl, dass sie Jugendliche eher zur Eigenverantwortung führen und dass sie gutes Bewusstsein schaffen, dass die Jugendlichen reflek-*

*tieren können, was tut mir gut, was tut mir nicht gut und die Konsequenzen einfach kennen.“ (I-01)*

Die zielgruppenspezifische Arbeit, bzw. ein besonderer Zugang zur Zielgruppe bei der Umsetzung der Projekte und Maßnahmen der SUPRO, wird von Befragten als eindeutige Botschaft wahrgenommen.

*„Die jungen Leute, die jetzt nicht aus, direkt aus den Schulbereich kommen, haben einen ganz anderen Zugang zu ihnen und öffnen sie auch leichter, als Lehrpersonen (...) dass sie viel näher an der Sache dran sind, das auch lockerer sehen und eher als Peer-Group gesehen wird, als wir Lehrer.“ (I-06)*

Nicht nur die Zielgruppennähe, sondern auch die Bereitschaft und Offenheit hinsichtlich einer neuen Kooperation bzw. Zusammenarbeit, sowie die Betreuung der Multiplikatoren und Multiplikatorinnen werden als bedeutende Leistungen der SUPRO verstanden.

*„Ich weiß auch nicht alles und frage gerne nach und sie sind für jede Antwort oder für jede Frage offen und für jede Kooperation.“ (I-03)*

*„Wie sie sich natürlich vor allem um die MultiplikatorInnen kümmert, also auch Lehrer, Eltern, da eine kompetente Fachstelle haben, wo sie hingehen können.“ (I-09)*

Der informierende und beratende Ansatz der SUPRO ist eine weitere Botschaft, die aus Sicht der Befragten vermittelt wird. Dabei handelt es sich um das Angebot an bestimmten Informationen – in verbaler, schriftlicher und digitaler Form –, den Beratungsauftrag sowie die Aufklärungsarbeit mit theoretischem und praktischem Input.

Neben den positiven Äußerungen existieren auch vereinzelt kritische Aussagen hinsichtlich der wahrgenommenen Mission der SUPRO. Zum einen distanzieren sich diese Institutionen stückweise von der verbandlichen und offenen Jugendarbeit (I-09). Zum anderen scheint es angeblich für öffentliche Träger und für Beschäftigte in der Jugendarbeit nicht mehr klar zu sein, was der derzeitige Fokus der SUPRO ist, da diese Institution anfänglich eindeutig für Suchtthematiken, -prophylaxe und -prävention zuständig war und sich nun auch verstärkt mit Neuen Medien beschäftigt.

*„Unterschiedliche und, wie soll ich sagen, in den vergangenen Jahren sich ändernde ... also, wo ich angefangen habe hier zu arbeiten in diesem Bereich, war SUPRO ganz klar ein Teil von Maria Ebene und es ist um die Sucht gegangen (...) Da geht es um Missbrauch von illegalen Substanzen und wo wir etwas dagegen getan haben. Und mittlerweile ist das Bild für viele in der Jugendarbeit, vor allem auch für Gemeinden nicht mehr klar.“ (I-15)*

### 7.1.2. Inanspruchnahme der Leistungen und Angebote der SUPRO

Die Häufigkeit und Art der Inanspruchnahme von Leistungen und Maßnahmen, die von der SUPRO offeriert werden, unterscheidet sich bei den Befragten bzw. deren Institutionen. Dies hat zwei Ursachen: Erstens die unterschiedlich enge oder weite Kooperation mit der SUPRO und zweitens das Beschäftigungsausmaß in der Arbeit mit Jugendlichen.

In diesem Abschnitt werden zuerst die von Schulen und Offener Jugendarbeit wahrgenommenen Leistungen und Angebote aufgezählt. Anschließend präsentiert der Abschnitt die Kooperationsprojekte zwischen SUPRO und den Befragten bzw. Institutionen, die *kei-*

ne Angebote der SUPRO nutzen. Vorab gilt noch zu erwähnen, weshalb einige Jugendeinrichtungen keine Angebote der SUPRO genutzt haben. Sie haben keine Berührungspunkte, sondern wollen lediglich Projekte aus dem Jugendbereich finanziell gefördert wissen.

Die Befragten berichteten über folgende in Anspruch genommenen Angebote und Leistungen der SUPRO:

- Workshops zum Thema Medienkompetenz sowie Film- und Videoworkshops, welche für die Jugendlichen in Schulen und in der Offenen Jugendarbeit abgehalten wurden;
- Workshop „Klartext“ mit theoretischem und praktischem Input sowie einer umfangreichen Methodenmappe für Professionelle in der Jugendarbeit (I-01);
- Fort- und Weiterbildungen zum Thema Neue Medien, welche die Befragten selbst besucht haben;

*„Einblick, sage ich einmal, bekommen habe ins Filmen, in verschiedene Kameraführungen bis hin zur Inszenierung von einem gewissen Kurzfilm, wie man das aufbaut, wie man den Film schneidet, genau. Sag ich jetzt einmal von da, von A bis Z die ganze Produktion in einem kompakten Umfang, so dass du mit, sage ich einmal, mit Jugendlichen ein Videoprojekt starten kannst.“ (I-7);*

- Informationspool: SUPRO als Ansprechpartner für bestimmte Themen wird vielfach genutzt um notwendige Informationen und Ratschläge einzuholen;

*„Wo man halt sporadisch wieder einmal Tipps einholt. Das ist das Feine an der SUPRO, die sind einfach ein Partner, wo jederzeit ansprechbar ist, wo man sich einfach viel Infos auch holen kann und ja.“ (I-07);*

- Schulprojekte bzw. Workshops in Schulen, welche bereits durchgeführt wurden oder noch in Planung sind. In diesen Projekten wurden hauptsächlich folgende Themen behandelt: Umgang mit Sucht und mit Neuen Medien (korrekte Nutzung von Internet und Handy; Filmproduktionen, Fotostorys etc.). Ziel war oder ist es, die Selbstreflexion der Schüler/innen zu stärken. Für diese Schulprojekte wurden externe Fachleute organisiert, weil die Lehrpersonen für diese Themen nicht oder zu wenig ausgebildet sind und daher ein Bedarf an Unterstützung bestand.

*„Also KollegInnen verwenden SUPRO eh schon, halt ReferentInnen von der SUPRO, schon seit längerem, dass sie hier ins Haus kommen und Referate machen und die Schüler mit dem Thema Sucht konfrontieren.“ (I-05);*

*„Wo er mit mir zusammengearbeitet hat, ist es darum gegangen, dass sie ein Drehbuch entwickeln, eine Geschichte entwickeln, selber machen, Filme drehen, Schnitte und diese Sachen.“ (I-10)*

- Inanspruchnahme bestimmter Projekte wie REFLECT & ACT! 2.0 für Video- und Filmproduktionen zu bestimmten Themen wie z.B. Mobbing und Bulling, Radiosendungen, Comics, etc. / „KENNiDI - Mehr Spaß mit Maß“ (Angebot von KENNiDI-Getränke bei Jugendveranstaltungen) / „Suchthaufen“ (häufige Nutzung der Internetseite; Einladen externer Fachleute, die gemeinsam mit den Jugendlichen das Suchthema erläuterten und reflektierten);

- Einige Interviewpartner und -partnerinnen, die aufgrund ihrer Zuständigkeiten in den Institutionen oder aus anderen Gründen, keine Leistungen in Anspruch genommen haben, berichteten von Kooperationsprojekten mit der SUPRO.

*„Es gibt immer Kooperationen, oder irgendwelche Zusammenarbeiten, oder einen Austausch“ (I-13)*

Die Zusammenarbeit zwischen diesen Befragten bzw. Institutionen und SUPRO erfolgte bei folgenden Projekten: „KENNiDI – Mehr Spaß mit Maß“ / Projekte zum Thema Süchte und (Cyber-)Mobbing, die Offene Jugendarbeit zusammen mit SUPRO in Schulen durchführte (Arbeitsaufteilung) (I-01) / Workshop „Standpunkte“, welches im Rahmen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 stattgefunden hat (I-14).

*„Also, sie haben so einen Workshop aufgebaut, also weil der L. W., der ist ein Poetry Slamer (...) Also der L.W. hat bei uns das Projekt eingereicht (...) Und ich weiß, dass es darum gegangen ist, dass man Jugendliche bei ihren Artikulationsfähigkeiten unterstützt, also dass sie selber einen Text erarbeiten, dann diesen in der Gruppe anschauen, eigene Meinung bilden und dann auf die Bühne zu stehen.“*

## 7.2. Jugendliche Lebenswelten

Wie schätzen Expertinnen und Experten der Jugendarbeit und -hilfe aktuelle Lebenswelten von Jugendlichen ein? Dieses Kapitel widmet sich der Beschreibung der jugendlichen Lebenswelten aus Sicht Professioneller. Ebenso wird dargelegt, wie sie die Jugendlichen bei der Auseinandersetzung mit ihren Lebenswelten fördern und welche Methoden sie dafür einsetzen.

### 7.2.1. Beschreibung der derzeitigen jugendlichen Lebenswelten

Für die Befragten war es eine große Herausforderung die wahrgenommenen jugendlichen Lebenswelten aufgrund deren Komplexität und Vielgestaltigkeit passend darzustellen.

*„Man kann sie nicht reduzieren auf einzelne Sachen. Es gibt da ganz viele Punkte, auf die man, auf die man hier schauen muss.“ (I-10)*

*„Ich denke, dass es ganz, ganz viele verschiedene gibt und ich jetzt nicht alle beschreiben kann. Sie sind wirklich ganz unterschiedlich.“ (I-12)*

*„Und es gibt ja natürlich unterschiedliche Lebenswelten von Jugendlichen. Es gibt ja nicht die Jugendlichen. Es macht auch einen Unterschied einfach auch, wie, wo, in welcher Familie ich hineingeboren werde, wie viele Perspektiven man mir dort auch vermitteln kann, ja und in welches Umfeld, das ich komme und ob ich einen Sport machen will oder ein Talent bin im Kulturellen oder auch nicht.“ (I-09)*

Diese Zitate deuten an, dass jugendliche Lebenswelten von professionellen Akteuren nicht einfach zu beschreiben sind. Dies zeigt sich auch darin, dass die Befragten unterschiedliche Schwerpunkte bei der Darstellung gesetzt hatten. Ihre Charakterisierungen bezogen sich entweder auf soziodemografische Merkmale oder auf gesellschaftliche Ent-

wicklungen, die die Jugend beeinflussen. Weitere Äußerungen betrafen die Schul- und Alltagswelt, welche sich klar voneinander unterscheiden. Die Rolle der Technik und der Neuen Medien, die Konfliktsituationen im Leben der Jugendlichen, sowie deren Sozialkapital bzw. Soziale Netzwerke werden zusätzlich angesprochen.

Diese eben erwähnten Aspekte werden im Folgenden aus Sicht der Befragten detaillierter vorgestellt.

### Sozialdemografische Merkmale

Jugendliche Lebenswelten wurden von wenigen Befragten anhand soziodemografischer Merkmale veranschaulicht: Alter, Geschlecht und Staatsangehörigkeit/ Migrationshintergrund und Bildung. Das Alter dürfte dabei eine gewisse Rolle spielen, denn es ist die Rede von jüngeren und älteren Jugendlichen mit unterschiedlichen Interessen.

*„Da sieht man halt, dass bei den jüngeren Jugendlichen, die haben z.B. ein anderes Freizeitverhalten wie ältere Jugendliche. Also bei den jüngeren, da eher noch Sport oder (...) bei den älteren, wo es schon darum geht zum abschillen, Alkohol, Zigarette sind da, also ausprobieren.“ (I-14)*

Jugendliche Lebenswelten, bzw. das Verhalten Jugendlicher, werden auch mit der Variable „Geschlecht“ in Verbindung gebracht.

*„Mädchen sind schwieriger als Buben (...) dass Buben noch vielleicht biederer sind als Mädchen. Mädchen treffen sich am Spielplatz und was weiß ich, was sie alles tun, rauchen sich zu und trinken Schnaps und so weiter. Aber es ist nicht so extrem, wie man meinen würde.“ (I-10)*

Unterschiedliche jugendliche Lebenswelten können laut einiger Befragter auch auf unterschiedliche Staatsangehörigkeiten zurückgeführt werden. So ist beispielsweise der Bildungsweg (Mittelschule oder die Allgemeinbildende Schule) bei den Jugendlichen mit Migrationshintergrund überwiegend anders als bei einheimischen Jugendlichen.

*„Wobei es ein Stück weit auch Lebensnormalität für Jugendliche ist, dass jeder fünfte in der Klasse, als Beispiel, einfach einen Migrationshintergrund hat, in der Mittelschule sind es mehr, in den Gymnasien sind es ein bisschen weniger.“ (I-09)*

Divergierende Lebenswelten Jugendlicher werden in Zusammenhang mit dem Schultyp gebracht. Jugendliche mit gymnasialer Ausbildung unterscheiden sich von den Mittelschülern und -schülerinnen hinsichtlich ihrer Bildung.

*„Wir haben im Gymnasium natürlich schon noch die zum Großteil die bildungsnahen Kinder. Das ist natürlich schon ganz etwas anderes. Also wir haben die, die doch grundsätzlich bildungsnah, bis einige wenige, auch ein Prozentsatz, aber der ist natürlich viel geringer. Und dadurch ist die Situation natürlich schon noch etwas heiler als, ich habe eine Zeit lang in der Mittelschule mitgearbeitet und da ist schon ein anderes Klientel als im Gymnasium, in vielen Ebenen.“ (I-06)*

## Familienverhältnisse

Bei der Beschreibung der jugendlichen Lebenswelten stellten die Expertinnen und Experten auch eine Verbindung zu den Familienverhältnissen her. Situationen in den Familien – seien es beispielsweise die Beziehungen der Eltern (Scheidung, Patchwork) oder die finanzielle Situation – hätten einen bedeutsamen Einfluss auf das Leben der Jugendlichen.

*„Entweder bist du aus gutem Hause mit guter Bildung, das sind dann so die extreme denn halt, mit recht vielen Perspektiven. Oder dann halt weniger, und hast trotzdem viele Perspektiven oder hast nicht einmal die Perspektiven.“ (I-12)*

In den Interviews wurden auch Beziehungen zwischen Eltern und ihren Kindern angesprochen. Immer mehr Stellenwert würden Eltern bei den Jugendlichen einnehmen, verglichen zu früher. Eltern würden im Leben der jungen Menschen mehr einbezogen, wie das folgende Zitat verdeutlicht:

*„Sie haben auch eine ganz andere Beziehung zu ihren Eltern. Ich mache einmal in der Woche einen Filmeabend hier, und da fragen sie mich, kann ich mit meiner Mama kommen?“ (I-10)*

Wobei hinzugefügt wurde, dass diesbezüglich wahrscheinlich ein Unterschied zwischen Schüler/innen der Mittelschule, der Gymnasien sowie Jugendlichen der Offenen Jugendarbeit besteht.

## Gesellschaftliche Entwicklungen

*„Was mich schon irgendwo immer wieder beschäftigt, ist so ... so gesellschaftliche Entwicklungen, denen einfach die Jugendlichen stückweit auch ausgesetzt sind.“ (I-07)*

Diese Aussage weist darauf hin, dass jugendliche Lebenswelten auch von gesellschaftlichen Entwicklungen bestimmt werden, die zunehmenden Druck auf Jugendliche ausüben. So besteht ein deutlicher Leistungsdruck in Bezug auf Bildung und Beruf. Erschwert wird diese Situation durch den von der Gesellschaft und Wirtschaft erzeugten Zeitdruck. Jugendliche hätten somit keine Zeit und keine Möglichkeit mehr, etwas auszuprobieren, zu lernen und sich folglich zu entwickeln.

*„Ist es so ein gesellschaftlicher Zug, dass die Erfordernisse von Jugendlichen ganz stark zugeschnitten werden auf die „Brauchbarkeit“ durch die Wirtschaft. Also es geht nicht mehr um das Thema Bildung, sondern es geht um Ausbildung, es geht nicht mehr um das Thema Entwicklung, sondern es geht um das Thema Berufsentwicklung. Also ich darf mich nicht mehr entwickeln, und dann etwas tun, sondern es hat immer einen ganz klaren beruflichen Fokus und damit müssen die jungen Menschen immer früher anfangen zu funktionieren und haben weniger Chancen Experimentierfelder zu finden oder die Erwachsenen gestatten es ihnen auch weniger.“ (I-15)*

Derart restriktive Bedingungen münden oftmals auch in Perspektivlosigkeit, die andererseits aber auch durch eine Fülle an Angeboten und Chancen für Jugendliche zustande kommen kann. Diese scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten verursachen auch Orientierungslosigkeit und Überforderung.

*„Viele Jugendliche stehen an diesem Punkt, wo sie einfach dann wirklich nicht mehr wissen, wie sie sich entscheiden sollen, was sie machen sollen (...) irgendwo absurd ein Stück weit, weil es einfach so viele Angebote auch gibt. (...) Und genau aus dieser Vielfalt entsteht oft auch ein bisschen eine Orientierungslosigkeit.“ (I-07)*

Den Jugendlichen steht ein Pool an Angeboten mit großartigen Perspektiven zur Verfügung, allerdings sind immer mehr Jugendliche zu vermerken, die diese Möglichkeiten nicht in Anspruch nehmen können.

*„(...) aber gleichzeitig gibt es immer mehr Jugendliche, die da nicht mehr mitkönnen, die da nicht mehr partizipieren können, die da diese Chancen, die Europa bietet, vielleicht nicht wahrnehmen können, die schon Schwierigkeiten haben mit Pflichtschulabschluss, die ganz große Schwierigkeiten haben aufgrund nicht vorhandener deutscher Sprache oder wenig deutscher Sprache, auch am Arbeitsmarkt kaum Chancen haben (...) ich persönlich schätze 15% von jedem Jahrgang, wo es einfach nicht so gut treffen wird, wo ja, keine großartigen, rosigen Aussichten hat.“ (I-09)*

Auch mit der Schnelllebigkeit der gegenwärtigen Gesellschaft sind Jugendliche heutzutage konfrontiert. Technische und mediale Entwicklungen, die beispielsweise zu höherer Mobilität und schnellerer Vernetzung führen, überfordern junge Menschen zu einem gewissen Anteil. Diese belastende Situation kann zur Ausübung von Gewalt führen, wie etwa in Form von (Cyber)Mobbing und Bullying.

### Alltag der Jugendlichen

Den Großteil der Zeit verbringen Jugendliche in der Schule, daher wird ihr Alltag von dieser Bildungseinrichtung dominiert, die ihnen allerdings auch eine Struktur anbieten kann.

*„Also das ist das, was der Alltag von den Jugendlichen strukturiert, Schule. Und dass viele Freundschaften von den Jugendlichen über Schulen passieren.“ (I-14)*

Einige Befragte äußerten sich auch zum außerschulischen Alltag der Jugendlichen, wobei sie sich auf Wochenend- bzw. Freizeitgestaltung der Jugendlichen bezogen. Die meisten der heutigen Jugendlichen scheinen im Vergleich zu denjenigen der vorigen Generationen aus Sicht der Befragten biederer bzw. konservativer geworden zu sein, wobei hier eher von Schülern und Schülerinnen im Gymnasium die Rede ist.

*„Weniger festen, ja. Bei uns habe ich das Gefühl, ich meine, natürlich festen sie gerne. Aber wir haben vor ein paar Jahren ganz intensive Partyleute gehabt. Jetzt habe ich das Gefühl, sie sind ganz zufrieden, wenn sie auch zu Hause hocken können, weil sie heute einen Film anschauen und Spaghetti-Abend und so weiter machen.“ (I-10)*

Die Art der Partystimmung, wie sie in den Medien präsent ist und von ihnen propagiert wird, scheint bei heutigen Jugendlichen nicht in diesem Ausmaß zu existieren. Ihr Freizeitverhalten kann beinahe schon als eine Gegenbewegung von dem interpretiert werden, was die Medien zeigen.

*„In den Medien wird präsentiert, es ist alles geil, es ist alles lässig, es muss immer Party sein. Und ich habe das Gefühl, sie wehren sich ganz bewusst dagegen.“ (I-10)*

Andererseits kritisiert eine Befragte die Wochenendaktivitäten einiger Jugendlichen, weil diese kaum außer Haus gehen, eher Filme anschauen und sehr oft mit Computer- und Konsolenspielen beschäftigt sind. Soziale Aktivitäten, wie zum Beispiel ein gemeinsamer Kinobesuch, sei im Vergleich zu früher eher schon selten geworden (I-06).

### Jugend, Kommunikation und Neue Medien

In heutigen jugendlichen Lebenswelten existiert eine eigene Kommunikationsart mit jugendtypischen Wörtern. Die Befragten merken an, dass Jugendliche in den letzten Jahren sogar eine eigene Sprache entwickelt haben (I-07).

*„Es gibt viel mehr so, klassische Jugendsprache hat es schon immer gegeben, aber es gibt einfach so, ja, das hat sich noch einmal irgendwo spezialisiert (...) jetzt hat es wirklich so Sprachen, ja.“ (I-07)*

Nicht nur die Sprache, sondern auch die Kommunikationskanäle haben sich geändert: Gespräche, Unterhaltungen erfolgen vermehrt schriftlich via Neuer Medien als auf herkömmliche verbal-mediale Weise mit dem Telefon. Neue Medien und die derzeitige Technik prägen und dominieren das Leben junger Menschen und sind folglich nicht mehr aus ihm wegzudenken.

Nach Ansicht der Befragten verbringen Jugendliche die meiste Zeit mit den Neuen Medien, besonders mit dem Internet und/oder Computer. Weshalb Neuen Medien eine bedeutende Rolle im Leben der Jugendlichen spielen, liegt an den vielen damit verbundenen Möglichkeiten, wie zum Beispiel die schnelle Beschaffung von (sensiblen) Informationen. Über digitale Wege können sich Jugendliche Informationen holen, „... wo sie sonst sich vielleicht nicht fragen trauen oder die Erwachsenen keine Worte dafür haben“ (I-04).

Die Nutzung dieser (modern Medientechniken) erfordert allerdings eine intensive Auseinandersetzung, die bei den Jugendlichen leider nur ansatzweise gegeben ist. Hinsichtlich technischem Know-How und Anwendungsbezug können sie zwar Medienkompetenz vorweisen. Allerdings fehlt ihnen die kritische Reflexion und der kritische Umgang mit Neuen Medien. Jugendliche beschäftigen sich permanent mit den Neuen Medien, was Befragte kritisch betrachten, da sie damit ein starkes Kontrollverhalten verbunden sehen.

*„Und die Lebenswelten, heißt natürlich permanent Smartphones, (...) das finde ich wieder schrecklich, dass man eigentlich jede Minute wissen muss, wo ist der andere, was macht der andere. Ich glaube, sie übersehen auch, dass es ja auch wie eine Art totaler Kontrolle ist.“ (I-16)*

Die ständige Erreichbarkeit durch Neue Medien wird mit einem Verpflichtungsgefühl assoziiert, „... dass ich überall bin und das Gefühl, ich kann überall mitmischen, checke es aber gar nicht, dass ich überhaupt nirgends mitmische.“ (I-15)

Auch wenn Neue Medien den Alltag der Jugendlichen stark prägen und soziale Netzwerke via Internet gebildet werden, nimmt dennoch der reale Freundeskreis nach wie vor einen bedeutenden Stellenwert ein.

*„Auf der einen Seite tun sie gerne, sind sie gerne im Internet. Auf der anderen Seite sind sie gerne mit Freunden zusammen.“ (I-16)*

## Auswirkungen des technischen Fortschritts

Das Leben hat sich nicht nur allein durch die Medientechnik vereinfacht, sondern auch durch den allgemeinen technischen Fortschritt. Dabei beziehen sich Befragte auf öffentliche Verkehrsmittel und eine Infrastruktur, die es Jugendlichen ermöglicht, mobiler und schneller zu sein. Andererseits bekommt die Entwicklung der Mobilität aber auch einen negativen Beigeschmack, da sich bei den Jugendlichen hinsichtlich der körperlichen Bewegung Müßiggang und Bequemlichkeit breit macht.

*„Und sie sind für jede Bewegung zu faul, wenn ich von unserer Schule bis zum Bahnhof laufe, stöhnen sie schon, weil laufen ist etwas Schreckliches. Man setzt sich in den Bus, der Bus fährt bis vor die Schule. Schrecklich.“ (I-16)*

## Konfliktsituationen der Jugendlichen

Jugendliche Lebenswelten sind belastet mit intrapersonellen (innere) und interpersonellen (sozialen) Konflikten. Die Gratwanderung zwischen Erwachsensein und zugleich noch Kind-Sein-Wollen ist ein großer innerer Konflikt, dem die Jugendlichen fast hilflos ausgesetzt sind. Andererseits sind sie mit derart vielen Anforderungen konfrontiert, denen sie gerecht werden sollten, dass *„...eigentlich nur Jugendliche-Zu-Sein-Können, dass es immer weniger wird.“ (I-04)*

Jugendliche haben in der Gesellschaft wenig bzw. eingegrenzte (Frei-)Räume *„zum einen ist diese Welt von Jugendlichen heutzutage sehr eingeschränkt, was Plätze anbelangt, was das Willkommen von Erwachsenen anbelangt“ (I-01)*. Auch in Hinblick auf Wirtschaft bzw. Berufswelt haben Jugendliche wenig Experimentiermöglichkeiten sich zu entwickeln.

*„Es hat immer einen ganz klaren beruflichen Fokus und damit müssen die jungen Menschen immer früher anfangen zu funktionieren und haben weniger Chancen Experimentierfelder zu finden oder die Erwachsenen gestatten es ihnen auch weniger. Also sie sollten am liebsten schon fertig sein, wenn sie irgendwo hinkommen.“ (I-15)*

Zu den interpersonellen Konflikten zählt auch das rebellische Verhalten der Jugendlichen, welches laut einer Interviewperson heutzutage allerdings kaum beobachtbar ist verglichen zu früheren Generationen.

*„Wenn wir so Sportwochen haben oder Projekte haben, so jetzt habt ihr einen Abend frei, was möchtet ihr machen. Dann sagen sie immer, sie würden gerne zu Hause bleiben und kochen. (...) Oder wenn wir fragen, was möchtet ihr tun, morgen habt ihr am Nachmittag frei. Dann fragen sie, was tun Sie, möchten Sie mit uns irgendetwas machen. Also sie haben diesen extremen Rebellionswillen, den wir gehabt haben, haben sie gar nicht.“ (I-10)*

## Sozialkapital / Soziale Netzwerke

Einen essentiellen Stellenwert in jugendlichen Lebenswelten nehmen die Sozialen Netzwerke über das Internet ein. Auch, wenn Jugendliche ihre Zeit gerne dem Internet widmen, verbringen sie ebenso gerne auch Zeit mit Freunden. Heutige Jugendliche verfügen über ausreichendes soziales Kapital. Sie sind weiterhin in Sport-, Musik- oder Jugendvereinen aktiv und nutzen auch für sie zur Verfügung gestellte Jugendräume. In welchen Sze-

nen sie sich aufhalten, hängt von Familienverhältnissen und/oder vom Freundeskreis ab, aber auch davon, ob man in der Stadt oder auf dem Land wohnt. Jugendliches Sozialkapital scheint laut einer Expertin in ländlichen Regionen höher zu sein als in Städten.

Nicht nur Freundeskreise oder Soziale Netzwerke, sondern auch die Familie scheint für jugendliche Lebenswelten bedeutsam zu sein:

*„Familie hat jetzt bald auch schon einen größeren, mittlerweile einen Stellenwert, wo man vielleicht außer Acht lässt. Viele meinen das ist hauptsächlich das jugendliche Freizeitverhalten oder das Generelle würde sich nur noch im Freundeskreis abspielen. Aber ich stelle auch fest, dass die Familie und die Eltern auch noch einen starken Stellenwert haben.“(I-05)*

Soziale Komponenten wie Familien- und Wohnverhältnisse beeinflussen die Haltung der Jugendlichen hinsichtlich Werte und Stärken, welche angeblich immer mehr verloren gehen.

*„(...) speziell bei diejenigen, die wir hier haben – also ich möchte es nie auf alle Jugendliche ummünzen, das kommt immer darauf an, wo lebt man, wie ist das Umfeld, wie sind die Familien aufgebaut.“(I-01)*

## Gesundheit und Gesundheitsverhalten Jugendlicher

Einige ExpertInnen äußerten sich zu Gesundheitsthemen, die in jugendlichen Lebenswelten präsent sind. Angesprochen wurden Drogenmissbrauch, Fitnessbewusstsein, psychische Probleme und gestörtes Ernährungsverhalten. Da in den Interviews auch nach den für die Jugendlichen relevanten Gesundheitsthemen gefragt wurde, wird dieses Thema im Kapitel 3.3. ausführlich behandelt.

### 7.2.2. Förderung der Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten

Eine direkte Auseinandersetzung der Jugendlichen mit ihren eigenen Lebenswelten ist oft mit Emotionen von Seiten der Jugendlichen verbunden. Es kann für Professionelle eine Gratwanderung sein, in wie weit und wie tiefgehend sie sich auf diese Thematiken einlassen. Wie kann eine intensive Beschäftigung mit den jugendlichen Lebenswelten initiiert oder gefördert werden? Im Folgenden werden die Wege der Aufarbeitung unterschiedlicher jugendlicher Themen differenziert nach der Beschäftigungsart mit den Jugendlichen – direkt oder indirekt – dargestellt.

Jene Interviewpartner und -partnerinnen, die in ihren Institutionen oft mit Jugendlichen zusammenarbeiten, versuchen die Auseinandersetzung mit bestimmten Themen bei den Jugendlichen durch Projekte/Workshops, Diskussion und Austausch, durch den Ansatz der Partizipation und durch Vermittlung von Sozialkompetenzen anzuregen.

## Projekte und Workshops

In Schulprojekten und im Unterricht (z.B. in Deutsch, Biologie, Informatik) werden aktuelle (kritische) Themen wie Neue Medien, Sucht, Polizei und Selbstverteidigung sowie Sexualität aufgegriffen und besprochen. Jugendorganisationen bieten Workshops mit externen Fachpersonen, die sich den aktuellen jugendlichen Themen widmen, an, ebenso wie er-

lebnispädagogische Wochenenden, Freizeitangebote mit oder ohne Fun-Sportarten, die eine Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten begünstigen. Alle Projekte und Workshops in Schulen und Jugendeinrichtungen haben den Auftrag Jugendliche für ein selbstbestimmtes Leben zu stärken.

### Diskussion und Austausch

Durch Diskussion und Austausch in den Schulen und in der Offenen Jugendarbeit sollen Jugendliche bei der Aufarbeitung der Themen in ihren Lebenswelten unterstützt werden: *„Ich habe so den Montagskreis, sehr interessant. Montag erste Stunde beginnt damit, dass die Kinder im Kreis sitzen und vom Wochenende erzählen.“* (I-06)

Für den Austausch bzw. für die Diskussion setzen allerdings Akteurinnen und Akteure Wertfreiheit voraus. Bezüglich Aussagen von Jugendlichen gibt es kein „Richtig“ oder „Falsch“. Ebenso ist es bei der Auseinandersetzung förderlich, den Jugendlichen Druck zu nehmen, indem ihnen ermöglicht wird *„einfach sein zu können und sich selbst ausprobieren zu können“* (I-04) und keine Grenzen vorzugeben.

### Partizipation

Der partizipative Ansatz ist eine weitere Möglichkeit, Jugendlichen ihre Lebenswelten klarzumachen:

*„Was möchte der Jugendliche eigentlich? (...) Wir haben irgendwelche Ziele und Ideen (...) und schlussendlich stellt sich zu einem bestimmten Zeitpunkt heraus, ja der Jugendliche ist zu wenig involviert worden (...). Also wirklich die Jugendlichen gut einbeziehen und auch in seiner Selbstbestimmung stärken (...). Selbstbestimmung ist oft, oft auch ein sehr vernachlässigtes Thema.“* (I-07)

Jugendliche können sich durch den Partizipationsansatz in der Jugendarbeit einbringen. Es existieren keine Vorgaben; Scheitern wird zugelassen. Anfänglich sind sie mit der Tatsache, sich beteiligen zu dürfen, überfordert, *„weil sie es nicht kennen. Dies ist ganz spannend, wie lange es braucht, dass sie wirklich dieses Gefühl haben oder diesen Nutzen, dass sie selber bestimmen dürfen, selber gestalten dürfen“* (I-01).

Jene InterviewpartnerInnen, die nicht direkt mit Jugendlichen zu tun haben, berichten davon, Jugend(sozial)projekte zu fördern, zu initiieren und zu begleiten. Sie geben der Jugendszene somit Raum für die Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten, und zwar durch Partizipations- und Bildungs- sowie weitere Projekte.

### Partizipationsprojekte

- Jugendbeteiligungsprojekte in denen Jugendliche lernen *„minimal über ihre eigene Lebenswelt, über ihr eigenes Leben reflektieren zu wissen, was sie jetzt, was ihnen fehlt, was sie gerne hätten“* (I-14). Dies sind Voraussetzungen um sich auch für politische Angelegenheiten einsetzen zu können.

- „Jugend und Politik“ ist ein Projekt in dem für Jugendliche ein Bewusstsein bzw. ein Verständnis hinsichtlich Politik, besonders in Bezug auf Demokratieverhalten und Nutzen der Wahlmöglichkeit, geschaffen wird.

*„Wo wir schauen, wir möchten, dass ihr wählt, es ist uns egal, was ihr wählt, aber ihr müsst wissen, was es heißt, also dieses Demokratieverständnis auf eine andere Art und Weise zu festigen“ (I-15).*

- Mitbestimmungsangebote in der Offenen Jugendarbeit: Jugendlichen können/dürfen beispielsweise Konzerte planen, das Monatsprogramm gestalten sowie Design und Inhalt für Flyer überlegen und umsetzen. (I-09)
- Jugendstadtplan: Dabei wird den Jugendlichen die Möglichkeit gegeben bei der Gestaltung einer jugendfreundlichen Region mitzuarbeiten. (I-09)

### Bildungsprojekte

Für die Jugendlichen werden unterschiedliche Bildungsprojekte angeboten, die es ermöglichen, sich mit den eigenen Lebenswelten zu beschäftigen. Dazu zählen beispielsweise die Pflichtschulabschlusskurse für Jugendliche, die den Abschluss der Pflichtschule nachholen sollten, um bessere Chancen auf dem Arbeitsmarkt zu haben.

### Projekte zu weiteren Themen

- Jugend und Sexualität: Sexualpädagogen und -pädagoginnen kommen in Schulen, Jugendzentren, Jugendtreffs oder Jugendorganisationen.
- Thema Mobbing: Angebote wurden in Zusammenarbeit mit dem Elternverband erarbeitet, die von Schulklassen und Jugendorganisationen in Anspruch genommen werden können.
- Gesundheit: Beim Forschungsprojekt „Alls im Grüana“ wurde ermittelt, was Gesundheit für Jugendliche bedeutet. Dadurch wurden die Zielgruppenpersonen zu einer intensiven Auseinandersetzung mit ihren Lebenswelten in Bezug auf Gesundheit ange-regt.

Generell sollen die Jugendprojekte so angelegt sein, dass Jugendlichen Raum zum Ausprobieren und auch zum Scheitern gegeben wird.

*„Das darf scheitern, es soll scheitern, es muss scheitern, weil nur dann bekomme ich die Erfahrung, und dass nicht immer alles perfekt sein muss und dass wir auch probieren Dinge zu fördern, wo jetzt andere Bereiche bei uns im Land oder auch andere Erwachsene dann immer sagen, hey das ist jetzt komisch, dass ihr das macht.“ (I-15)*

### 7.2.3. Methodeneinsatz

Unterschiedliche Methoden werden in den Schulen und Jugendorganisationen im Rahmen der Auseinandersetzung mit den jugendlichen Lebenswelten angewendet.

## Beratung, Begleitung und Unterstützung

Niederschwellige und prozessbegleitende Beratung ist eine der gängigen Methoden, um die Beschäftigung der Jugendlichen mit ihren Themen zu fördern. Dazu zählen auch Begleitung und Unterstützung.

*„Da ist jemand da, ja und da kann viel schief gehen und da kann viel passieren und auch viele Schwierigkeiten von Jugendlichen selbst ausgehen. Schlussendlich ist da jemand da, der steht hinter dieser Person.“ (I-07)*

## Biografiearbeit

Biografiearbeit wird in der offenen Jugendarbeit als Methode zur Förderung der Auseinandersetzung mit den jugendlichen Lebenswelten eingesetzt. Voraussetzung hierfür ist es, vorab eine Beziehung zu den Jugendlichen aufgebaut zu haben.

*„Wenn ich so die Beziehung habe zu einem Jugendlichen und das merkt man relativ gut, dann ist auch ganz viel möglich zum tiefgreifende Themen aufzugreifen (...) so vertraute Personen, die einen stärken, die einen unterstützen, die einen begleiten, die einfach da sind.“ (I-07)*

Für den Ausdruck gewisser Emotionen und Gefühle wird beispielsweise mit Videoclips und Fotos gearbeitet, *„weil Worte oft so schwierig sind“ (I-07).*

## Peer-to-Peer-Ansatz

Jugendliche sind Experten und Expertinnen ihrer eigenen Lebenswelt. Sie wissen, was sie wollen, brauchen und können. Der Peer-to-Peer Ansatz ist effektiver, als wenn Erwachsene zu bestimmten Themen aufklären oder diesbezüglich etwas beibringen wollen. *„Wenn ich jetzt da mit meinem Background komme, wo, ja, ist immer eine Hierarchie, alleine schon durchs Alter“ (I-04)*

## Empowerment

Um eigene Lebenswelten klarmachen zu können, ist der Erwerb von Sozialkompetenz wesentlich. Aus diesem Grund werden Jugendliche dabei unterstützt, sich folgende Eigenschaften anzueignen: Eigenverantwortliches Handeln, Stärkung der Selbstbestimmung, Konfliktlösung(ssstrategien). Durch das Sozialkompetenz-Training sollen sie animiert werden, in den Austausch mit anderen Jugendlichen zu gehen, ihre eigenen Lebenswelten und ihr eigenes Verhalten zu reflektieren (Selbstreflexion) sowie Konflikte und Spannungen zu lösen. Auch die Unterstützung zur gegenseitigen Wertschätzung kann sich positiv auf den Selbstwert der Jugendlichen auswirken.

*„Wenn sie sich gegenseitig gerade (...) Komplimente erteilen. Und zwar hat jeder so ein kleines Kuvertchen hinten an die Wand geklebt, mit seinem Namen und jeder muss jeden mindestens einmal im Monat loben. Also es geht mir hier um Selbstwert.“ (I-10)*

## Neue Medien

Im Unterricht sowie in der Offenen Jugendarbeit kommen auch Neue Medien zum Einsatz, weil sie die Auseinandersetzung mit jugendlichen Themen erleichtern. Entweder werden bereits existierende Videoausschnitte/-clips, Filme, Fotos oder ähnliches betrachtet und reflektiert, oder die Beschäftigung mit diesen Themen wie beispielsweise Mobbing erfolgt im Rahmen der Produktion eines bestimmten Medienformates (Film, Fotostorys, etc.).

## Weitere Methoden im Unterricht

Um die Beschäftigung der Jugendlichen mit ihren brisanten Themen zu forcieren, bedienen sich Lehrpersonen probater Lehr- und Lernmethoden wie beispielsweise Lesen und Reflexion, Gruppenarbeiten, Diskussionen, oder auch Einzelgesprächen.

In einer Schule wurde in einem Deutschunterricht beispielsweise ein sogenannter Klassenrat eingeführt: *„Wo wir im Kreis zusammensitzen und sagen, was gefällt uns gut in der Klasse, was würden wir ändern, was wünschen wir uns.“* (I-10)

Methoden wie Diskussionen und Einzelgespräche zur Reflexion werden nicht nur in Schulen, sondern auch in den Jugendorganisationen eingesetzt. Spiele eignen sich im Setting Schule und Jugendorganisation ebenfalls wie beispielsweise sinnvolle, lernreiche Computerspiele, Gruppenspiele oder Rollenspiele.

## Texte schreiben

Laut einer Interviewperson ist für Jugendliche das Verfassen von (Lieder)Texten eine unterstützende Methode, um aktuelle Themen und Problematiken ihrer Lebenswelt zu verarbeiten bzw. aufzuarbeiten. Gemeinsam mit Betreuern und Betreuerinnen werden diese Texte analysiert bzw. reflektiert (I-03).

## 7.3. Gesundheitsthemen von Jugendlichen

Welche Gesundheitsthemen sind für Jugendliche aus Sicht der Befragten relevant? Kapitel 4.3 stellt dar, wie die ExpertInnen die Auseinandersetzung der Jugendlichen mit gesundheitsrelevanten Themen begleiten und welche Methoden sie hierfür anwenden. Abschließend werden die Handlungskompetenzen, die bei den Jugendlichen in Zusammenhang mit gesundheitsrelevanten Themen erforderlich sind, dargelegt.

### 7.3.1. Relevante Gesundheitsthemen für Jugendliche

Nicht nur jugendliche Lebenswelten zu beschreiben, war für viele Befragte eine Herausforderung, sondern auch die Beantwortung der Frage nach jugendrelevanten Gesundheitsthemen. Ein Grund dafür ist, dass Gesundheit zwar als ein bedeutender Aspekt im Leben der Jugendlichen eingestuft wird, aber in der Arbeit mit ihnen nicht an oberster Stelle steht, bzw. weniger relevant ist wie andere Jugendthemen. Die Befragten haben sich bei der Darstellung jugendlicher Gesundheitsthemen auch deshalb schwer getan, weil Jugendliche Gesundheit anders definieren als Erwachsene.

Gesundheit, speziell nachhaltige Gesundheitsförderung, scheint für Jugendliche laut einer Befragten kein aktuelles und lukratives Thema zu sein, zum einen, weil sie gesund sind und daher das Gesundheitsthema nicht interessiert, zum anderen, weil sie im Hier und Jetzt leben und sich keine Gedanken darüber machen, was zum Beispiel in zehn Jahren sein wird.

*„Ob ich später einen Herzinfarkt bekommen oder Arterienverkalkung oder weiß ich was (...) ist für die überhaupt kein Thema (...). Vor allem zehn Jahre ist für die wahnsinnig lang. Das ist, in zehn Jahren sterben sie, meinen sie.“ (I-16)*

Zudem haben Jugendliche ein anderes Verständnis von Gesundheit. Ihre Definition von Gesundheit entspricht nicht dem gängigen Gesundheitsbegriff der WHO, dass Gesundheit ein Zustand völligen physischen, psychischen und sozialen Wohlergehens ist (WHO 1948). *„Der klassische Gesundheitsbegriff ist für Jugendliche ein abgedroschener.“ (I-09)* Für Jugendliche bedeutet Gesundheit derzeit die Nichtexistenz von Krankheit.

Was bedeutet denn Gesundheit für die Jugendlichen aus Sicht der Befragten? Im Folgenden werden die für Jugendliche relevanten aber auch nichtrelevanten Themen wie Wohlbefinden, Sexualität, Umgang mit dem eigenen Körper, Ernährung, Sport und Konsum von illegalen und legalen Drogen vorgestellt. [Wohlbefinden](#)

In Vorarlberg wurde eine großangelegte Studie zum Thema Jugend und Gesundheit mit dem Namen „Alls im Grüana“ durchgeführt. Gegenstand dieser Studie war die Untersuchung der Gesundheitsdefinition aus Sicht Jugendlicher anhand der Photo-Voice-Methode. Das Hauptergebnis war, dass Jugendliche den Begriff Gesundheit per se nicht verwenden würden, sondern eher den Begriff Wohlbefinden, besonders auf der seelischen Ebene (kein Stress, Entspannung, etc). Aus diesem Grund wurde geschlossen, dass derzeitige Gesundheitsangebote für Jugendliche nicht angemessen sind und daher auch wenig genutzt werden:

*„Und bei ‚Alls im Grüana‘ ist man aber, sind sie eben draufgekommen, dass ein anderer Zugang vielleicht da ganz gut wäre, über dieses Wohlbefinden, über das Entspannen, gemeinsam mit Freunden abhängen und, dass das eigentlich schon ein gesundheitsfördernder Moment ist, wo man eigentlich gar nicht so meinen würde.“ (I-14)*

## Sport

Sport zu betreiben bewirkt Wohlgefühl und Wohlbefinden. Aus diesem Grund sind viele Jugendliche sportlich aktiv. Sie würden Sport und Bewegung hauptsächlich nicht aus gesundheitlichen Gründen ausüben, sondern aus Spaß am Sport und aus sozialen Gründen (soziale Kontakte; Freunde). Oft sind sport- oder bewegungsbegeisterte Jugendliche auch in Sportvereinen aktiv.

Nicht bei allen Jugendlichen ist das Interesse für Sport vorhanden: *„Es gibt welche, die haben einfach, sie sind mehr da ja, die stehen mehr auf so solche Sachen und die anderen haben eher so, ja sind halt eher so die Couchpotatoes.“ (I-07)*

Das Desinteresse oder geringe Bewusstsein für Bewegung wird von einer Befragten mit Übergewicht in Verbindung gebracht, da Jugendliche, die sich nicht bewegen wollen,

oftmals übergewichtig sind. Auch der Bildungsstand hat einen Einfluss auf die sportliche Aktivität der Jugendlichen.

*„Also, ich merke auch dass, dass die bildungsferneren Jugendlichen können nicht mit Ernährung, mit gesunder bewusster Ernährung nicht viel anfangen. Und auch also gerade mit Bewegung oder so. Also wenn sie sich denn selber nicht wohlfühlen im Körper und dann noch einmal Bewegung machen müssen.“ (I-04)*

## Ernährungsverhalten

Die Ernährung der Jugendlichen divergiert ebenfalls stark und hat somit für junge Menschen auch einen unterschiedlichen Stellenwert. Es gibt Jugendliche, die sich um das Essen keine Sorgen machen und alles - in den meisten Fällen ungesund, zuckerhaltig und fett - essen (Fastfood). *„Ob es zum Frühstück Backchips ist oder das Mittagessen aus einem Liter Cola besteht. Sie wissen, dass das nicht gesund ist“ (I-03)*. Andererseits essen sie auch gerne Obst, wenn es ihnen gratis und offensichtlich sichtbar angeboten wird.

Das Ernährungsverhalten hängt vielfach davon ab, wie es Eltern vorleben, bzw. wie Eltern auf gesunde Ernährung ihrer Kinder achten, oder welche Jause oder welches Mittagessen mitgegeben wird: *„Wir haben auch noch ganz, ganz militante Eltern, die also wirklich sehr auf Gesundheit ...“ (I-06)*

Nicht nur Eltern achten auf die Ernährung ihrer Kinder, sondern auch Jugendliche selbst. Hiermit sind eher die sportlich aktiven Jugendlichen gemeint, die einen gesunden Umgang mit ihrem Körper pflegen.

*„Also, diese Sportleute, die leben sehr gesund. Wenn ich ihnen in ihren Jausenbeutel schaue, dann muss ich immer sagen, also ich sehe nicht das große Problem, dass da in Österreich die Kinder zu dick werden, sich nicht gut ernähren, weil die kommen mit gesunder Jause. Sie kommen mit Obst und Vollkornbrot und das ist gesundes Zeug, das die haben. Und da habe ich das Gefühl, sie leben auch ganz bewusst.“ (I-10)*

In Bezug auf Ernährung scheint auch das gestörte Essverhalten bei Mädchen ein bedeutendes Thema zu sein: Anorexie, Ess-Brech-Sucht, Magersucht - diese Formen gestörten Essverhaltens werden durch vermeintlich (aus Sicht Jugendlicher) normative Schönheitsideale in den Medien ausgelöst (I-04).

## Sexualität

Ein dominantes Gesundheitsthema unter den Jugendlichen ist Sexualität. Durch die Überflutung an Informationen zu dieser Thematik entwickeln sich Druckgefühle und Angst, oft auch aufgrund falschen Wissens. Aus Sicht der Befragten sind für Jugendliche in Punkto Sexualität folgende Aspekte relevant: Sicherheitsvorkehrungen, gesunde Sexualität, Verhütung.

Die heutige Jugend ist im Bereich Sexualität mit verfrühtem Zugang zu Pornografie mit verfrühter Sexualisierung konfrontiert, allerdings bedingt durch die Gesellschaft und nicht nur durch die Jugendlichen selbst.

*„(...) also früher war die Diskussion, bekommt es [Pille] eine 16- oder 18-Jährige? Jetzt gibt es Mütter, die mit ihren 12-Jährigen zum Frauenarzt gehen und sagen ‚nimm du das‘. Also da merkt man auch, da hat nicht die Jugend viel getan, aber da hat die Gesellschaft ganz viel getan. Dinge, die jetzt vor zehn Jahren noch, wo eine Diskussion ausgelöst haben, laufen irgendwie. Und scheinbar gibt es an allen Ecken der Gesellschaft jemand, der das akzeptiert und wo das normaler wird, oder.“ (I-15)*

### Illegale und legale Substanzen

Alkoholkonsum und Rauchen sind Gesundheitsthemen der Jugendlichen. Allerdings scheinen diese laut den Befragten kein allzu großes Thema zu sein. Auch der Missbrauch illegaler Drogen scheint zurzeit kein bedeutendes Problem bei den Jugendlichen darzustellen.

*„Was überhaupt kein Thema mehr ist, also aus unserer Wahrnehmung im Moment, überhaupt nicht stimmt auch nicht, aber was viel, viel kleiner geworden ist, ist der Missbrauch von illegalen Drogen.“ (I-15)*

#### 7.3.2. Begleitung bei der Auseinandersetzung mit den relevanten Gesundheitsthemen und die dafür eingesetzten Methoden

In den Schulen und Jugendorganisationen wird eine Auseinandersetzung mit gesundheitsrelevanten Themen über außerschulische und interne Projekte und Workshops bewirkt, wie zum Beispiel

- im Bereich Ernährung: Ernährungs- bzw. Kochworkshops; gesunde Ernährung in den Pausen und zu Mittag
- im Bereich Sport und Bewegung: Sportwochen; Gesundheitsprojekt mit Bewegung, Fußballaktionen
- Aktion „Smoke free“ mit Peer-to-Peer Ansatz beinhaltet: *„Wir suchen uns Jugendliche, die dieses Thema selber für andere Jugendliche aufarbeiten und das, glaube ich, ist grundsätzlich der richtige, ein guter Ansatz.“ (I-13)*

Für die Begleitung der Jugendlichen bei der Auseinandersetzung mit gesundheitsrelevanten Themen wurden bislang folgende Methoden angewandt: Peer-to-Peer Ansatz, Beratung und Gespräche, Empowerment, Partizipation, Sammlung von Erfahrungen, Vorbildfunktion, offensichtliche Angebote und Entspannungsübungen.

### Peer-to-Peer Ansatz

Die Aufklärung mittels Peer-to-Peer Ansatz wird generell als eine nachhaltige und effektive Methode gesehen und der klassischen Aufklärung durch ExpertInnen vorgezogen:

*„Oft ist es dann wirklich fein auch für sie, wenn sie ein Gegenüber haben, wo schon einmal geraucht hat oder wo länger schon raucht, wo sagt, ok, aus eigener Erfahrung auch erzählt, dass es vielleicht nicht immer so gut war, sich wünschen würde, dass er einmal aufhören könnte und, es hat eine ganz andere Wirkung.“ (I-07)*

## (Kostenlose) Beratung und Gespräche

Weitere Methoden, die im Rahmen der Bearbeitung der gesundheitsrelevanten Themen eingesetzt werden, sind Beratungen und Gespräche sowie Diskussionen zu Themen wie beispielsweise Ernährung und Fitness. Für Beratung und Gespräche verwenden die Befragten, die direkt mit den Jugendlichen arbeiten, Bilder, Fotomaterial, Filme und Videoausschnitte/-clips zur besseren Veranschaulichung der zu behandelnden Themen.

## Empowerment durch Partizipation

Für den bewussten Umgang mit dem Thema Gesundheit ist die Stärkung der Persönlichkeit (z.B. Selbstbewusstsein) der Jugendlichen als Auftrag der Professionellen in der Jugendarbeit zu sehen. Erreicht werden soll dies durch Partizipation bzw. durch die Einbindung in Projekten, in denen sie ihre Ideen entwickeln und umsetzen können. Dadurch wird auch die Eigeninitiative der Jugendlichen gefördert, so dass sie die Fähigkeit besitzen, ihr weiteres Leben selbst gestalten zu können.

## Erfahrungen sammeln / live erleben

Jugendliche sollen im Rahmen von Projekten Freiräume für Experimente bekommen. Durch Ausprobieren können sie Erfahrungen im Umgang mit sich und mit der Gesundheit sammeln.

*„Ja, als Methode, ich würde es einfach so sagen, live etwas erleben. Also nicht etwas einfach erzählen, sondern da geht es da drum, dass du (...) siehst, wenn du eine Zigarette rauchst, wie sich die Durchblutung in deinen Fingern zum Beispiel ändert oder so und das erlebst du live, eben vor Ort (...) wenn du ein Thema angehst, lass es die Jugendlichen erleben, einfach, das Gesundheitsthema.“ (I-13)*

Dieses Live-Etwas-Erleben eignet sich auch sehr gut in Bezug auf bewusste Ernährung, indem gemeinsam gesund gekocht wird (I-01), Obst- und Gemüsesorten selbst gesät und geerntet werden (I-09) oder Buffets mit fairen und gesunden Produkten vorbereitet werden und die Schüler/innen zu diesem Zweck selber in den Bio-Laden einkaufen gehen (I-16). Beim gemeinsamen Kochen in Jugendorganisationen wird auch Wert auf Geschlechtersensibilität gelegt, um so den traditionellen Rollenbildern, dass nur Frauen kochen bzw. dies können müssen, ein wenig entgegenzuwirken.

*„Da haben wir auch schon die Erfahrung gemacht, dass es auch ganz oft sehr sinnvoll ist, dass auch einmal Männer kochen. (...) Dies ist immer ganz spannend, wie dann die Jungs reagieren, wenn Männer kochen oder wenn Frauen kochen, da passiert schon etwas.“ (I - 01)*

## Vorbildfunktion

Die Befragten berichteten, dass sie auch eine gewisse Vorbildfunktion für die Jugendlichen haben. Das Vorleben - sei es sportliche Aktivität, gesunde Ernährung - ist eine weitere effektive Methode, die jedoch Authentizität der Betreuer und Betreuerinnen voraussetzt.

*„Ich tue mich auch gerne sportlich betätigen, aber ich würde es nie in einem Ausmaß tun, wo mir selber nicht entspricht, weil dann bin ich auch nicht authentisch und dann würde ich den Jugendlichen auch ein falsches Bild vermitteln.“ (I-07)*

Die Vorbildfunktion liegt allerdings aus Sicht einer Befragten primär bei den Eltern und kann einen wesentlichen Einfluss auf die gesunde Entwicklung der Jugendlichen haben.

*„Das, was die Eltern grundlegen, das geht nicht verloren, weil es einfach konstant permanent 365 Tage im Jahr ist und das über 10 Jahre. Das ist viel nachhaltiger wie Lehrer. Der Lehrer ist, zweimal in der Woche (...).“ (I-16)*

### Offensichtliches Angebot

In Bezug auf gesunde Ernährung wurde in einer Jugendeinrichtung folgende einfache effektive Methode angewandt: *„Wenn wir Mittagspause haben, haben wir immer eine Schale mit Obst und das nehmen sie gerne. Also das ist gratis zum Mitnehmen und das essen sie dann.“ (I-03).*

Auch in Schulen wird versucht für Pausen und Mittagessen gesundes Essen anzubieten.

### Entspannung

Für die Auseinandersetzung mit dem Körpergefühl werden auch Entspannungsübungen genutzt. Diese Methoden eignen sich für den Stressabbau *„und zum Spüren, was einem gut tut“ (I-06).*

### Freude an Bewegung und einer gesunden Ernährung vermitteln

Eine wichtige Voraussetzung für den Einsatz unterschiedlicher Methoden, die eine effektive und nachhaltige Wirkung in Bezug auf den Umgang mit Gesundheit haben sollten, ist der Spaß-Faktor. Sich weiterhin mit Gesundheitsthemen auseinanderzusetzen fällt den Jugendlichen leichter, wenn ihnen diese Beschäftigung auch Freude bereitet.

*„Also, gerade der Sportunterricht muss so sein, dass Bewegung Spaß macht. Der Turnunterricht hat Spaß an Bewegung zu vermitteln, dass ich das, dass ich fast Lust auf Bewegung habe.“ (I-16)*

### 7.3.3. Erforderliche Handlungskompetenzen der Jugendlichen bezüglich Gesundheitsthemen

Um ein bewusstes und gesundes Leben führen zu können, benötigen die Jugendlichen aus Sicht der Befragten folgende Handlungskompetenzen: Informations- und Reflexionskompetenz, Selbstbestimmung, Begeisterung und Leidenschaft sowie Neugierde.

#### Informationskompetenz/ Aufgeklärt sein

Für ein gesundheitsbewusstes Handeln ist es unabdinglich, informiert und aufgeklärt zu sein bzw. zu wissen, wo relevante qualitative Informationen beschafft werden können.

## Reflexionskompetenz

Ein bewusster Umgang mit der eigenen Gesundheit auf der physischen, psychischen und sozialen Ebene erfordert Selbstreflexion.

*„(...) so ein bisschen ein kritischer Umgang mit sich selber (...) und was ich eigentlich für mein Leben brauche, vor allem auch mit kritischen Situationen und Stresssituationen umgehen lernen (...). Also ich glaube, das sind die Skills, die man heutzutage einfach haben muss, damit man halbwegs gesund durchs Leben kommt.“(I-08)*

Es ist notwendig, sich mit dem Gesundheitsbegriff auseinanderzusetzen und für sich selbst diesen Begriff definieren zu können. Jugendliche sollen erkennen und für sich wissen, was notwendig ist, um gesund leben zu können bzw. was für sie gut oder schlecht ist bzw. tut. Dabei ist es laut eines Befragten nicht sinnvoll, sich bezüglich des Konsums von ungesunden Lebensmitteln und legalen Substanzen zu kasteien, sondern auszuprobieren und Grenzen zu spüren um so folglich einen guten Umgang mit sich, mit dem Körper, dem Geist und der Seele entwickeln zu können (im Sinne einer Work-Life-Balance oder einer School-Life-Balance) (I-09).

## Selbstständigkeit, Selbstbestimmung und Selbstbewusstsein (Selbstkompetenz)

Für einige Befragte ist auch Selbstständigkeit bei den Jugendlichen eine wichtige Handlungskompetenz in Zusammenhang mit Gesundheitsthemen. Jugendliche sollten wissen, wie sie zu Informationen kommen und sie sich das Wissen zu diesen Themen auch selbst aneignen. Darüber hinaus sollten sie selbst erfahren, was ihnen gut tut und was nicht, und selbstständig danach handeln. Selbstbestimmung und Entscheidungskompetenz sind daher weitere Eigenschaften, die für das gesundheitsbewusste Handeln bedeutend sind. Um selbstbestimmt Entscheidungen treffen zu können, sind Selbstbewusstsein und Verantwortungsbewusstsein vonnöten.

## Kommunikationsfähigkeit

Weitere wesentliche Handlungskompetenzen betreffen die Kommunikation. Jugendliche sollten sich adäquat ausdrücken und mit anderen Jugendlichen oder Betreuern Gespräche über bestimmte Gesundheitsthemen führen können. Bei heiklen bzw. sensiblen Themen braucht es Mut, diese auch anzusprechen.

## Begeisterung, Leidenschaft und Neugierde

Es hat sowohl eine effektive als auch eine präventive Wirkung, wenn Jugendliche für Bewegung, Sport, gesunde Ernährung, etc. Begeisterung und Leidenschaft mitbringen.

Aus Neugierde bestimmte Substanzen wie zum Beispiel legale Drogen und ungesunde Lebensmittel auszuprobieren, sehen die Befragten nicht unbedingt als Problem an. Jugendliche haben dadurch die Möglichkeit, Grenzen auszuloten; sie können aufgrund dessen einen bewussten Umgang mit Körper, Geist und Seele erlernen.

## 7.4. Neue Medien in der Jugendarbeit

Neue Medien werden in Schulen und Jugendorganisationen eingesetzt, um unterschiedliche aktuelle Themen auszuarbeiten und ein Wissen diesbezüglich zu erwerben. In diesem Kapitel werden Neue Medien, die bei der Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten und gesundheitsrelevanten Themen verwendet werden, dargelegt. Weitere Aspekte sind zum einen Unterstützungen, die bei der Produktion von unterschiedlichen Medienformaten benötigt werden. Zum anderen wird darauf eingegangen, wie die Medienkompetenz der Jugendlichen gefördert werden kann. Abgeschlossen wird dieses Kapitel

- mit der Vorstellung von Maßnahmen und Leistungen der SUPRO, die zur Produktion und Reflexion Neuer Medien eine unterstützende Wirkung hatten/haben und
- mit dem Feedback und den Anliegen von Seiten der Befragten in Hinblick auf die Leistungen und Angebote der SUPRO.

### 7.4.1. Einsatz Neuer Medien bei Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten und gesundheitsrelevanten Themen

Dieser Abschnitt widmet sich den Neuen Medien, die bei der Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten und gesundheitsrelevanten Themen in den Schulen und Jugendorganisationen zum Einsatz kommen. Zu den gängigsten Medien zählen Internet und Filme. Handys kommen hie und da zum Einsatz, auch im Unterricht.

#### Internet

Das Internet-Videoportal Youtube sowie die Internetseite „Suchthaufen“ werden in der Offenen Jugendarbeit und in Schulen oft genutzt. Eine Befragte bedient sich für ihren Unterricht auch der Internetseite „digi.komp“ vom Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur. Diese Internetseite beinhaltet Unterrichtsbeispiele zum korrekten und reflektierten Umgang von digitalen und Informationstechniken (I-16).

Das soziale Netzwerk „Facebook“ wird in der Offenen Jugendarbeit wie auch in Schulen verwendet. Jugendorganisationen gründen beispielsweise geheime Gruppen für die Bearbeitung sensibler Themen.

*„Wo man in einem geschützten Rahmen machen muss und wo es nicht an die Öffentlichkeit gehen soll, quasi, deswegen im Sinne von einer Geheimgruppe, damit keiner sieht, dass ein anderer drinnen ist oder so, ja.“ (I-13)*

In einer Klasse wurde im Rahmen des Deutschunterrichts auf Facebook eine Gruppe namens „Pressespiegel“ gegründet. Schülerinnen und Schüler durften Artikel posten und kommentieren oder Blogs schreiben. Der Sinn dieser Methode bestand darin, reflektierte Diskussionen zum aktuellen Tagesgeschehen anzuregen (I-10).

#### Fotos und Filme/Filmausschnitte

In den Projekten und Workshops sowie im Unterricht werden bei der Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten und Gesundheitsthemen Filme, Videos oder Videoaus-

schnitte/-clips verwendet. In der Offenen Jugendarbeit greifen Betreuer und Betreuerinnen speziell auf diese Medien zurück, wenn es schwer ist, Worte für sensible Themen zu finden.

### Filmproduktion

Es werden in den Schulen und Jugendorganisationen nicht nur Filme und Fotos angesehen und reflektiert, sondern auch Kurzfilme zu bestimmten Themen wie zum Beispiel Mobbing oder auch Fotostorys selbst produziert.

### Nutzung von Handys

Handys werden zum Teil bewusst im Unterricht verwendet, speziell für die schnelle Beschaffung von bestimmten Informationen über das Internet. Auch „WhatsApp“ – eine plattformübergreifende mobile Nachrichten-Applikation – wird genutzt. Schüler/innen können sich gegenseitig bei Unklarheiten oder zu allgemeinen Themen Fragen stellen. Sie können sich diesbezüglich auch via WhatsApp an die Lehrperson wenden (I-10).

### Adäquate Auswahl von Medien wird vorausgesetzt

In Bezug auf den Einsatz Neuer Medien wurde darauf hingewiesen, dass Neue Medien bedacht und adäquat eingesetzt werden sollen. Nicht zu jedem Thema sind beispielsweise Videos sinnvoll. Es sollte vorab geklärt sein, ob und in wie weit Neue Medien in der Auseinandersetzung mit bestimmten Themen zur Anwendung kommen sollten.

#### **7.4.2. Notwendige Unterstützung für MitarbeiterInnen bei der Produktion von unterschiedlichen Medienformaten**

In diesem Abschnitt geht es darum, welche Unterstützung Betreuer und Betreuerinnen in den Jugendorganisationen sowie Lehrer und Lehrerinnen bei der Produktion von unterschiedlichen Medienformaten (Video, Foto, Digital Storytelling, Audio, Social Media) benötigen.

### Equipment / Medienwerkstatt

Für die Befragten ist die Bereitstellung des Equipments (Kameras, Verarbeitungsprogramme, die es in Schulen und Jugendorganisationen in dem Ausmaß nicht gibt) eine große Unterstützung, sowie auch die Nutzung der Medienwerkstatt und die Einführung und Beratung bezüglich korrektem Umgang mit Kameras, Verarbeitungsprogrammen, etc.

### (Externe) Experten und Expertinnen

Wenn das Knowhow bezüglich Produktion unterschiedlicher Medienformate in den Schulen und Jugendorganisationen nicht ausreichend vorhanden ist, wird die Unterstützung von Experten und Expertinnen mit fachlichen und technischen Fertigkeiten benötigt.

*„Weil, gerade mit Neuen Medien ist es wichtig, dass es vom Technischen her funktioniert, weil sonst springen dir die Jugendlichen gleich ab, wenn irgendetwas Technisches nicht funktioniert, jetzt müssen wir wieder warten, man, das tut nicht, so ein Scheiß‘. Da sind sie dann nicht so geduldig.“(I-04)*

Die Jugendlichen sind in den Workshops mit externen Fachleuten, die aufgrund ihres fachlichen und technischen Knowhows überzeugend auf die Jugendlichen wirken, engagierter und gewillter mitzuarbeiten.

Es kann nicht verlangt bzw. davon ausgegangen werden, dass Multiplikatoren und Multiplikatorinnen (Lehrpersonen, Betreuer und Betreuerinnen) alles wissen und können sowie sich in allen Themenbereichen fortbilden müssen. Daher ist es für sie entlastend, wenn externe kompetente Fachleute für Workshops zum Thema Neue Medien eingeladen werden und diese abhalten.

*„(...) bevor du mich ausreichend kompetent machst zum mit Jugendlichen eine Digital Storytelling zu machen oder so, dann ist mir das lieber, wenn du das machst oder wenn jemand Kompetenter das macht und ich dort in der Vermittlungsposition bin.“(I-09)*

### Knowhow-Transfer auch von Jugendlichen an Fachkräfte

Jugendliche sind derzeit in den meisten Fällen mit den Neuen Medien besser vertraut als Erwachsene. Dieses Potenzial der jungen Menschen sollte genutzt werden, da sie den Erwachsenen das Handling der Kameras, Handys näher bringen können.

*„Nutzt doch die Möglichkeit, wenn Jugendliche so kompetent sind und lasst es euch einfach mal zeigen und lasst euch darauf ein und akzeptiert ein stückweit auch ihr Expertendasein, einfach auch (...) weil es ist ein idealer Weg zum in eine Beziehung zu gehen.“(I-07)*

### Knowhow durch Fort-/Weiterbildung

Bei der Beschäftigung mit Neuen Medien in Schulen und Jugendorganisationen ist es wichtig, dass die Betreuenden sowie die Schüler/innen in gewisser Hinsicht selbst digitale und Informationstechniken beherrschen. Dieses Fachwissen könnten sich die Professionellen in den Schulen und Jugendorganisationen durch Fortbildungen und Workshops aneignen. Sinnvoll und unterstützend wären auch schulinterne Fortbildungen. Eine Befragte beschreibt einen nachvollziehbaren Grund für diese Aussage:

*„Von einer Schule geht ein Lehrer zu diesem Workshop (...). Dann kommt er ganz euphorisch zurück an die Schule und das verwässert sich dann bis zum nicht mehr sich daran erinnern können (...). Und wenn jetzt die ganze Schule zum Beispiel eine Fortbildung hätte, so schulinterne Fortbildungen, dann ist es viel nachhaltiger, weil die sich ja gegenseitig auch stützen und helfen.“(I-16)*

Zum Thema Neuen Medien gibt es eine Menge an Fortbildungsmöglichkeiten, die zum größten Teil auch niederschwellig angeboten werden. Weshalb diese Chancen nicht genutzt werden, liegt laut einer Befragten zum einen daran, dass einige Lehrer und Lehrerinnen sowie Betreuer und Betreuerinnen generell kein Interesse mehr an weiteren Fortbildungen haben. Zum anderen könnte es aber auch daran liegen, dass Angebote zu wenig kommuniziert werden und nicht alle von diesen Möglichkeiten Bescheid wissen (I-16).

### 7.4.3. Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen

In den Interviews wurde danach gefragt, wie die Befragten die Medienkompetenz der Jugendlichen fördern. Jene Interviewpartner und -partnerinnen, die direkt mit Jugendlichen zu tun haben, nannten folgende Aspekte:

- Nutzung Computer/EDV im Schulalltag
- Beschäftigung mit Filmen, Zeitungsberichten und Neuen Medien und die kritische Auseinandersetzung bzw. Reflexion mit diesen Medien. Dies erfolgt in Form von Diskussionen und Gesprächen. Bezugnehmend auf Neue Medien äußert sich eine Befragte kritisch zu Social Media, deren Nutzung kritisch beleuchtet werden sollte.

*„Also, dass sie auch wissen, wenn man dies online stellt und man das von dir Preis gibt, kann dies und das passieren, willst du das? Was können Konsequenzen sein? Ja, wieviel, ja punkto gläserner Mensch, wieviel gibt man freiwillig preis? Was steckt denn da dahinter?“(I-04)*

- Produktion von Kurzfilmen, Fotostorys und weiteren Medien in Workshops, die in Schulen und Jugendorganisationen abgehalten werden.
- Peer-to-Peer-Ansatz ist eine Methode, welche sich förderlich auf die Medienkompetenz der Jugendlichen auswirkt. Jugendliche lernen von anderen Jugendlichen viel schneller und besser.

*„Also, ich habe einen Jugendlichen, der schon ein Video gemacht hat, der unterstützt dann die anderen Jugendlichen und er gibt seine Erfahrungen weiter an die anderen Jugendlichen, wie das Ganze zum Beispiel anfangen.“(I-03)*

Weitere Vorteile des Peer-to-Peer-Ansatzes sind, dass Jugendliche mitarbeiten, mitbestimmen und mitentscheiden können und durch diese Auseinandersetzung die Kompetenz im Umgang mit Medien gefördert werden kann.

- Offenheit und Vertrauen gegenüber Jugendlichen, so dass sie die Möglichkeit und Raum haben, ihre Ideen mitzuteilen. Die Einbindung der Jugendlichen bewirkt wiederum Freude und Begeisterung in der Arbeit mit Medien.
- „digi.komp“: Eine Internetseite des Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur, die für Schulen konzipiert wurde und Lehrpersonen unterstützen soll, den Schülern und Schülerinnen den korrekten Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken zu lehren.

*„Da geht es genau darum, es ist ganz klar definiert, welche Kompetenzen Jugendliche haben sollten. (...) Also der Kompetenzkatalog, der hat so vier Bereiche (...) und da ist eines einfach Informationsgesellschaft und die Nutzung, eines ist Anwenden von Programmen und Software (...). Und zu jedem gibt es fix fertige Beispiele und wir haben sogar Umsetzungsvorschläge.“(I-16)*

### 7.4.4. Unterstützung der SUPRO zur Produktion und Reflexion Neuer Medien

In diesem Abschnitt wird darauf eingegangen, welche Maßnahmen der SUPRO - aus Sicht der Befragten - bei der Reflexion bzw. Produktion von Medien einen unterstützenden Effekt gehabt haben. Im Folgenden werden die von den Befragten genutzten Angebote der

SUPRO angeführt. Zuvor gilt noch zu erwähnen, dass allerdings nicht jede befragte Person Maßnahmen und Leistungen in Anspruch genommen hat, weswegen diese Frage nicht alle beantworten konnten.

### Medienworkshop im Rahmen von REFLECT & ACT! 2.0

Professionelle aus sozialpädagogischen, pädagogischen, sozialarbeiterischen und gesundheitsbezogenen Bereichen Vorarlberger Organisationen empfanden die Workshops zum Thema Neue Medien und Filmproduktionen unterstützend. Für die Befragten ist es sehr nützlich zu wissen, dass Fachleute der SUPRO bei medientechnischen Schwierigkeiten und Fragen immer zur Verfügung stehen. Es ist für Lehrer und Lehrerinnen hilfreich, wenn diese Fachleute auch in Schulen kommen und das Knowhow im medientechnischen Umgang den Schülern und Schülerinnen näherbringen.

### Verfügbare Unterlagen und verfügbares Equipment

Infomaterialien der SUPRO sind für die Befragten gut verwendbare und hilfreiche Medien. Auch ihre Homepage beinhaltet für den Unterricht sowie für die Beratungen brauchbare Unterlagen. Neben diesem Infopool werden auch das Ausleihen von technischem Equipment für eigene Produktionen sowie die Präsentation der Medienwerkstatt für Jugendliche als unterstützende Leistungen gesehen.

### Workshops bzw. Projekte in Planung

Einige der Befragten konnten aus folgendem Grund nicht viel über unterstützende Maßnahmen und Leistungen der SUPRO berichten, da Workshops oder Projekte (z.B. „Neue Medien“, „Safer-Internet-Workshop“) erst in Planung sind. Bezugnehmend auf die Planung äußerten sie sich dahingehend, dass die Absprachen und Ideenentwicklung gemeinsam mit SUPRO förderlich für die Befragten sind.

#### **7.4.5. Feedback an die SUPRO**

Das Feedback an die SUPRO ist durchwegs positiv. Die Befragten sind mit dieser Institution und deren Leistungen aus folgenden Gründen sehr zufrieden:

- SUPRO bietet rundum gut ausgeführte Leistungen und Maßnahmen an.
- Ihre Bereitschaft zur Zusammenarbeit bzw. Kooperation ist vorbildlich.
- Die Organisation und Umsetzung von Workshops und Projekten sind angemessen.
- Sie stehen für Rückfragen, Informationen - ob persönlich, telefonisch oder elektronisch - immer zur Verfügung. Ihre Auskunftsbereitschaft ist auch sehr hilfreich und sehr zufriedenstellend. SUPRO wird daher auch als guter Anlaufpartner bezeichnet.
- Ihr Expertendasein, ihr Fachwissen und technisches Knowhow wird positiv bewertet, ebenso ihr Infopool, auf den immer zurückgegriffen werden kann.

- Die Fort-/Weiterbildungen für Multiplikatoren und Multiplikatorinnen werden aufgrund der adäquaten Aufteilung von Theorie und Praxis positiv bewertet.
- Gut beurteilt werden auch die Leistungen der Fachleute der SUPRO bei Projekten in den Schulen, wie zum Beispiel bei Elternabenden: „*Lehrer bereiten das vor mit Themen im Unterricht, dann kommt der Workshop von der Fachfrau oder vom Fachmann der SUPRO und daneben ist noch der Elternabend, damit dies ein wenig eine runde Geschichte ist und das Ganze in Bewegung kommt*“ (I-02), oder beim Medienworkshop (I-10).
- Die Medienwerkstatt sowie Ausleihmöglichkeit des technischen Equipments wie zum Beispiel Kameras wirkt auf die Befragten äußerst positiv.
- Folgende Projekte / Angebote der SUPRO werden positiv bewertet: „Klartext“: eine Mappe mit nützlichen Materialien und Methoden. Hierfür ist auch der Basiskurs mit theoretischem und praktischem Input hilfreich; „Suchthaufen“: eine Internetseite, die viele Links und Lernvideos zu allen möglichen Themen beinhaltet; Medienworkshops für Entwicklung bzw. Förderung von Medienkompetenz.

### Konstruktive Kritik

Einige Befragte äußerten sich im geringen Maß kritisch-konstruktiv zur SUPRO und zwar in Bezug auf deren Öffentlichkeitsarbeit und auf den derzeit unklaren Fokus der SUPRO.

In Bezug auf die Öffentlichkeitsarbeit wird angemerkt, dass Lehrer/innen noch zu wenig über das Angebot REFLECT & ACT! 2.0 oder über Fortbildungen zum Thema Neue Medien Bescheid wissen. Aus diesem Grund wäre eine konkrete und direkte Öffentlichkeitsarbeit vonnöten, obwohl bewusst ist, dass der Zugang zu dieser Zielgruppe sich nicht einfach herstellen lässt. Broschüren sind i. E. nicht zweckmäßig, da Lehrer und Lehrerinnen jährlich massenhaft Folder erhalten und diese somit ignoriert werden. Internetauftritte, die leichter zu aktualisieren sind als Folder und Broschüren, sind eine Möglichkeit Lehrer und Lehrerinnen anzusprechen, aber auch das wird nicht als gute Lösung angesehen, da die Zielgruppen Emails löschen können. Eine Chance wäre laut einer Befragten die Präsentation auf der Direktorenkonferenz, so dass Schulleitungen diese Informationen an die Kollegien weiterleiten. Fraglich ist nur, ob die Informationsweitergabe dann auch tatsächlich erfolgt.

Eine weitere Kritik einer befragten Person ist die falsche Verankerung des Themas Neue Medien bei der SUPRO. Anfänglich wurde SUPRO in Verbindung mit Suchtthemen in Verbindung gebracht, daher fällt es der InterviewpartnerIn schwer, Neue Medien mit der SUPRO zu assoziieren. Neue Medien seien an sich nichts Neues, sondern gehörten schon früher zum Programm von Jugendhäusern, die allerdings bei der Konzeptplanung und Umsetzung der SUPRO nicht eingebunden waren.

*„Es hat jedes Jugendzentrum, jedes Jugendhaus hat Medienmenschen, die sind vielleicht nicht in der Theorie, aber in dem was sie praktisch tun, mindestens auf dem gleichen Level, wie das, was die SUPRO jemals anbieten könnte. Ganz einfach deshalb, weil sie direkt Jugendliche haben (...) Also sie müssen schon dann, sie müssen so einen Riesenaufwand betreiben an Jugendliche zu kommen und dann haben sie eh nur wieder Vorzeige-Jugendliche, die nützen mir überhaupt nichts, wenn dann brauche ich Breite und Breite bekomme ich*

*nur, indem ich vorhandene Systeme benutze und das tut die SUPRO ganz klassisch nicht. (...) SUPRO macht selber etwas, baut selber etwas auf ohne Einbindung von bestehenden Dingen und ohne Rückkoppelung, das, was dort drinnen läuft, wieder zurück zu geben an die Organisationen, die es sowieso tun.“*  
(I-15)

#### 7.4.6. Bedarf und Wünsche an die SUPRO

In Bezug auf die Angebote der SUPRO zum Thema Neue Medien wurden von den Befragten kaum Wünsche geäußert, da sie bislang überwiegend zufrieden waren. Vereinzelt wurden Anliegen hinsichtlich Umsetzung der Projekte, Ausbildung der Multiplikatoren und Multiplikatorinnen, Einbezug neuer Themen, Finanzierung für Schüler/innen und Kooperationsbereitschaft der SUPRO ausgesprochen.

##### Umsetzung der Projekte

Eine Befragte merkte an, dass sie am Ende der Projektphase ein Abschlussgespräch führen wollen. Ziel ist es, die Umsetzung und den Ablauf des Projekts zu besprechen und eine Bilanz zu ziehen sowie abzuklären, ob dieses Projekt alle Jahre wieder durchgeführt werden kann. Ein weiterer Wunsch wurde in Bezug auf die Anwesenheit des Projektleiters bzw. der Projektleiterin während der Projektumsetzung geäußert. Eine intensivere Kooperation mit ihm bzw. ihr sowie ein häufigeres Erscheinen wären förderlicher.

*„Der J. war dann die meiste Zeit weg und so weiter. Ich würde mir jetzt vielleicht ein noch bisschen mehr Zusammenarbeit mit dem, der den Workshop leitet oder macht, das war ein wenig fliegend.“*(I-06)

##### Ausbildung von Multiplikatoren und Multiplikatorinnen

Die Funktion der Multiplikatoren bzw. Multiplikatorinnen zum Thema Neue Medien sollte bei den Lehrern und Lehrerinnen gesteigert werden, indem für diese Zielgruppe mehr Kurse angeboten werden.

*„(...) also wir waren halt 15 Lehrer und es gibt in Vorarlberg 3000 Lehrer (...) dass die SUPRO vielleicht öfters solche Kurse anbietet, dass einfach noch mehr Lehrer mit diesen Grundsachen geschult sind. Also dass es vielleicht Fortsetzungskurse sind, dass man vielleicht auch noch einen zweiten Kurs macht.“*(I-05)

Um die Erfahrungen oder das Wissen im Bereich Neue Medien vertiefen und viel Inputs mitnehmen zu können, wären weitere Weiterbildungen bzw. Fortsetzungskurse aus Sicht der Befragten empfehlenswert.

##### Einbezug neuer Themen / Neuer Medien

Einige Befragte würden es befürworten, neue Themen oder weitere Medien in den Angeboten und Leistungen einzubeziehen.

- „Sexualität und Pornografie“ in Zusammenhang mit Neuen Medien ausarbeiten:

*„(...) würde mich interessant tunken, in wie weit Sexualität im Internet, Pornografie stelle ich jetzt nicht mit Sexualität in Zusammenhang, weil es doch ein sehr verfälschtes Bild vermittelt (...) es spielt ganz eine große Rolle, eben die Sexualität von Jugendlichen und so diese Vielfalt und Möglichkeiten, und ja Unwahrheiten (...) wie sie dieses Thema oder ob sie dieses Thema aufgreifen.“ (I-07)*

- Genderspezifisch bzw. -sensibel auf Themen im Bereich Gesundheit und jugendlichen Lebenswelten eingehen:

*„(...) dass sie durch die Sozialisation mit diesen unterschiedlichen Zugängen (...) zu Medien von Mädchen und Jungs, dass man dies vielleicht mehr thematisiert, weil in Punkto Neue Medien haben Mädchen ganz andere Erfahrungen und Fragen als die Jungs, weil sie es einfach ganz anders nutzen.“ (I-04)*

- Lernspiele für Jugendliche zum Thema Ernährung und Konsum von legalen Substanzen wie Alkohol und Nikotin entwickeln und durchführen:

*„(...) Das mögen sie ganz gern, weil es schon ein wenig Richtung Spiel geht. Und toll wäre es natürlich wenn es wirklich viele Lernspiele geben würde (...) wo es zum Beispiel um so Themen geht.“ (I-16)*

### Kooperationsbereitschaft

Institutionen, die indirekt mit Jugendlichen arbeiten (Jugendreferat; -koordination) wünschten sich mehr bzw. konstruktivere Zusammenarbeit mit der SUPRO. Sie werden bei Entscheidungen in Bezug auf Projektkonzeption nicht wirklich einbezogen, und somit ist ihr Wissensstand diesbezüglich auch gering. Zudem gibt es keine Möglichkeit Anregungen und Vorschläge darüber zu äußern, wie man bestimmte Aspekte besser gestalten bzw. strukturieren könnte (I-15). Ferner wurde der Bedarf ausgesprochen, dass die SUPRO einen intensiveren Kontakt in der Offenen und verbandlichen Jugendarbeit sucht und auch von ihnen Feedbacks und Anregungen holt (I-09).

Allgemein wünschten sich diese Befragten wieder eine verstärkte Kooperation, die früher enger war, sich aber mit der Zeit verflacht hat.

## 7.5. Bewertung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

Befragte geben mehrheitlich an (11 von 16), das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 noch nicht genutzt zu haben. Aus diesem Grund fallen die Ergebnisse in diesem Abschnitt eher knapp aus.

Im Folgenden werden die zusammengefassten Aussagen bezüglich der gemachten Erfahrungen mit dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0 und der wahrgenommenen Botschaften dieses Projekts dargestellt. Weitere Aspekte, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, sind zum einen die Bewertung dieses Projekts und zum anderen Weiterempfehlungen der allgemeinen Leistungen und Maßnahmen der SUPRO. Am Ende dieses Unterkapitels werden die Anmerkungen und Anregungen, welche die Befragten am Ende des Interviews kundgaben, präsentiert.

### 7.5.1. Erfahrungen mit REFLECT & ACT! 2.0

#### Erfahrungen mit REFLECT & ACT! 2.0

In den Videoworkshops erhielten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen nicht nur stundenlang theoretischen Input, sondern auch praktische hilfreiche Inputs und konnten sich Kompetenzen im Bereich Kurzfilmproduktion durch die Methode „Learning by Doing“ aneignen (I-05).

*„Wie läuft eine Kurzfilmproduktion ab. Und bei den Kurzfilmen sind ganz viele Tools, die wir auch verwenden können für die Jugendlichen, um Botschaften zu vermitteln.“ (I-10)*

*„(...) das ist einfach das Wissen, im Umgang mit der Kamera. Wir haben auch ein Heftchen mitbekommen, wo man nachlesen kann.“ (I-03)*

Eine Befragte berichtete von der Erfahrung, dass das Projekt in der Schule zu umfassend, zu aufwendig und beinahe unrealistisch war. Die personellen und zeitlichen Ressourcen waren begrenzt und daher ziemlich ausgeschöpft.

*„Sie haben ja den Auftrag, das [Anmerkung: Film] auch irgendwo zu veröffentlichen bzw. im Kino zu zeigen und auch möglichst so. Und das ist, das war bei uns auch die Schwierigkeit, dass man das in so einem Kino oder dass man das ganz groß, dazu fehlt uns eigentlich, das ist eine Nummer zu groß (...). Ich weiß, bei dem Mobbingfilm, da hat man dann ein Theater, das ist dann zu aufwendig für uns. Und dann am Abend noch, ich weiß, dass so eine Projektwoche ziemlich anstrengend ist für die Lehrer auch. Und am Abend dann noch ein Theater oder im Kino, wo das vorzustellen, diese Öffentlichkeit ist für uns teilweise, glaube ich, zu aufwendig.“ (I-06)*

Nicht sicher waren sich Befragte, ob ihre letzten Aktionen im Rahmen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 erfolgten.

*„REFLECT & ACT? Jetzt muss ich ganz ehrlich sein, ich bin mir nicht sicher gewesen, ob das Letzte, was ich gemacht habe, von dort aus gegangen ist, von REFLECT & ACT.“ (I-07)*

Von entfernten Erfahrungen mit dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0 berichteten zwei der interviewten Personen.

*„Ich kenne es nur über diesen Workshop, den sie gemacht haben. Ich weiß nur, dass es jedes Jahr stattfindet, in der FH und anscheinend ziemlich lässig ist. Ich habe das Programm angeschaut, aber ja, dabei war ich noch nie.“ (I-14)*

#### Keine Erfahrungen mit dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0

Eine dieser interviewten Personen, die bislang keine Erfahrungen mit diesem Projekt machte, konnte nur wiedergeben, was sie über dieses Projekt einmal gehört hatte.

*„Ich hoffe, ich sage es jetzt richtig, aber dass es einfach darum geht, dass Jugendliche ihre Lebenswelt filmen, aufzeigen, Erfahrungen sammeln, das ist jetzt die Interpretation von mir.“ (I-01)*

Des Weiteren berichtete ein Befragter, dass dieses Projekt zwar der Fachöffentlichkeit, aber nicht der „anderen Öffentlichkeit“ präsent ist. Diesbezüglich wird aber noch hinzugefügt, dass für einige der im Jugendbereich professionell Tätigen die Beweggründe dieses Projektes nicht nachvollziehbar seien:

*„Ich würde einmal sagen, dass es einem Großteil der in der Jugendszene Tätigen im Land Vorarlberg klar ist, was nicht immer klar war, war warum tun sie es und was hat es mit mir zu tun als Organisation, als Alpenverein, als Jugendhaus Villa K, wo helfen wir ihnen. (...) Uns hat es Druck gemacht, weil viele der Menschen, die dort waren, aus dem Jugendbereich gesagt haben, wieso haben die so viele Finanzmittel und wir bekommen es nicht. Wir könnten es besser oder wir könnten es gleich gut oder anders, oder. Da bringen sie uns in einen gewissen Druck und da setzen sie uns einen gewissen Druck auf.“ (I-15)*

### 7.5.2. Wahrgenommene Botschaften des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

*„Es vermittelt das, was die Jugendlichen interessiert, diese Kombination Technik und diese Kreativität, meine Probleme in dieser Technik auszudrücken.“ (I-06)*

Laut den Befragten ermöglicht dieses Projekt den Jugendlichen auf eine niederschwellige, moderne und frische Art und Weise ihre aktuellen und brisanten Probleme und Bedürfnisse medientechnisch kreativ aufzuarbeiten und darzustellen. Diese Beschäftigungsart mit Neuen Medien löst bei der Zielgruppe, also bei den Jugendlichen, eine Begeisterung und Leidenschaft aus.

REFLECT & ACT! 2.0 vermittelt einen medienkritischen Umgang bei der Entwicklung (Filmen, Schneiden) von verschiedenen Medienformaten. Durch die Visualisierung dieser aktuellen jugendlichen Themen entwickelt sich ein Bewusstsein und Verständnis für diese Themen. Ebenso wird die Botschaft wahrgenommen, dass die Zielgruppe sich kritisch mit der Nutzung der Neuen Medien auseinandersetzt (Internet, Handy, etc.).

Aus Sicht der Befragten vermittelt dieses Projekt das, was der Projekttitel REFLECT & ACT! 2.0 aussagt: „denke darüber nach und tue es“. Es werden aber auch weitere Aspekte wahrgenommen, wie:

- Do it yourself: Medien wie Filme und Fotos kann man selber machen, wofür die eigene Kreativität eingesetzt werden kann
- Reflektierter Umgang mit Medien / Erwerb von Medienkompetenz
- Peer-to-Peer-Ansatz: Hierbei werden das Knowhow und Erfahrungen von Jugendlichen an andere Jugendliche übermittelt.

*„Es macht auch Sinn, dass wenn Jugendliche Erfahrung machen, ihre Lebenswelten einfach ganz gut weitertragen zu können an andere Jugendlichen“ (I-01);*

- Partizipation: REFLECT & ACT! 2.0 vermittelt ebenso, dass Jugendliche im Projekt aktiv eingebunden werden und somit mitbestimmen, mitentscheiden und mitgestalten können

Eine weitere beobachtete Botschaft des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 ist der Verzicht auf den „bösen erhobenen Finger“.

*„Ich glaube, das ist auch das Wegkommen von diesen nur, was schädlich ist, was man nicht tun darf, was verboten ist, sondern zum Umgang auf einer normalen Ebene zu finden, mit sich.“ (I-02)*

Zudem vermittelt das Projekt REFLECT & ACT! 2.0, dass Lehrer und Lehrerinnen als Multiplikatoren und Multiplikatorinnen fungieren und Neue Medien und Medienkompetenz den Schülern und Schülerinnen näher bringen sollten.

*„Das heißt einfach, dass wir Lehrer einfach vermitteln oder wir halt so als Multiplikatoren Funktion finden sollten.“ (I-05)*

### 7.5.3. Bewertung des Projekts

Die Evaluierung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 war für viele Befragten nicht wirklich möglich, da sie über keine Erfahrungen mit diesem Projekt verfügten. Sie kannten das Projekt nur vom Hörensagen oder weil sie Informationen darüber gelesen hatten. Zum Teil wollten sie daher keine Bewertung abgeben. Es erschien ihnen nicht legitim, da sie zu wenig über die Ziele und Maßnahmen dieses Projekts wussten.

Die übrigen Expertinnen und Experten betrachteten das Projekt als gut und wichtig. Allerdings war es ihnen aufgrund der geringen Erfahrung nicht möglich, Inhalte konkret und detailliert zu bewerten.

*„Ich tue mir da eigentlich total schwer, weil ich kenne nur die Workshops. Ich weiß nicht, was dahinter alles steht, also da muss ich mich heraushalten.“ (I-04)*

Für die Bewertung wurden jene vier Befragten, die von Erfahrungen mit diesem Projekt berichteten, gebeten die zutreffende Zahl auf einer Skala von 0 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut) anzugeben. Sie gaben einen Wert zwischen 8 und 10 an (Durchschnitt liegt bei 9).

*„Es ist ein lässiges Projekt (...) war das wirklich, das Projekt und auch die Lehrerfortbildungen im Rahmen von diesem Projekt, wirklich eines von den besten Fortbildungsveranstaltungen, wo ich bis jetzt gemacht habe.“ (I-05)*

### 7.5.4. Weiterempfehlung von Leistungen / Angeboten der SUPRO

Im Interview hatten die Befragten die Möglichkeit, allgemeine Leistungen und Angebote der SUPRO, also nicht nur diejenigen im Rahmen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0, weiterzuempfehlen. Sie nannten folgende Schwerpunkte:

- Projekte wie REFLECT & ACT! 2.0 und „KENNiDI - Spaß mit Maß“,
- Workshops in den Schulen und Jugendorganisationen: Filmworkshop; Workshop mit Neuen Medien und zum Thema Sucht,
- Lehrerfortbildung / Weiterbildung / Workshops für Multiplikatoren und Multiplikatorinnen zum Thema Neue Medien, Sucht und Klartext,
- Thema Sucht: Ist die Kernkompetenz, die Auseinandersetzung mit der Suchthematik, kombiniert mit Medienkompetenz (I-11),
- Equipmentverleih und Einführung in die Medienwerkstatt,

- Infomaterialien von Klartext und Suchthafen.

## 4.6 Fazit

### Jugendliche Lebenswelten

Perspektiven von Expertinnen und Experten der Jugendarbeit und -hilfe belegen einerseits die Vielschichtigkeit jugendlicher Lebenswelten, andererseits die Schwierigkeit, sich ihnen gemeinsam mit der Zielgruppe konstruktiv zu nähern. „Klassische“ sozialpädagogische und pädagogische Methoden werden dabei nach wie vor als relevant und sinnvoll angesehen, wie die Auseinandersetzung mit den sogenannten „Neuen Medien“. Diese spielen seit Beginn der 90er Jahre in jugendlichen Lebenswelten eine Rolle und sollten eigentlich nicht mehr als „neu“ bezeichnet werden. (Inwiefern ein Begriff wie „Digitale Medien“ sich alternativ durchsetzen wird, ist derzeit offen). Heutzutage gehören sie zum Standardrepertoire jugendlicher Kommunikation und Sozialisation.

Expertinnen und Experten verweisen auf die notwendige Sensibilität im Umgang mit Themen aus konfliktbelasteten jugendlichen Lebenswelten, speziell ,wenn es um Tabubereiche wie Sexualität und Pornografie geht, die eben über digitale Kanäle für Minderjährige heutzutage leichter erhältlich sind als zu rein analogen Zeiten.

Neue Medien bieten jedoch für Schule und Jugendfreizeit auch neue Vermittlungsperspektiven. Diese zu nutzen, und dabei hilfreich und kompetent von externer Seite unterstützt zu werden, ist für die Befragten in Schule und Jugendfreizeit durchaus sinnvoll. Insofern passen Zielstellung und Inhalte des Projekts „REFLECT & ACT 2.0“ auf den sich abzeichnenden Bedarf.

Gesundheitsaspekte spielen weder für Jugendliche noch für sozialpädagogisch Engagierte eine zentrale Rolle. Indirekt können sie sinnvoll über lebensweltorientierte Spezialthemen vermittelt werden wie Ernährung (Kochen, Pausenbrote etc.) und Bewegung (Sport, Fitness). Direkt sind sie offener über Peer-to-Peer-Ansätze thematisierbar, weil Jugendliche durch Absenken des „pädagogischen Gefälles“ aufgeschlossener (re)agieren. Zu vermittelnde Kompetenzen wären: (selbst herzustellende) Informationskompetenz, Handlungskompetenz, Kommunikationsfähigkeit und nicht zuletzt Begeisterung, Neugierde und Leidenschaft.

### REFLECT & ACT 2.0

In Anbetracht unterschiedlicher Erfahrungen mit dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0, wurden die Ergebnisse mitunter differenziert nach Erfahrungsgraden präsentiert. Nur wenige (n=4) der 16 befragten Personen konnten von direkten Erlebnissen berichten, einige berichteten darüber, was sie vom Projekt extern mitbekommen hatten. Ziel für die zweite Erhebung im Herbst/Winter 2014 sollte es daher sein, verstärkt Interviewpartner/innen für ein Gespräch zu gewinnen suchen, die inzwischen konkrete Erfahrungen mit dem Projekt gemacht haben. Rückschlüsse auf die Projektwirkung wären dadurch in breiterem Umfang möglich.

Jene Befragten, die direkten Kontakt mit dem Projekt hatten, berichteten äußerst positiv darüber. Hier gilt es also, diesen direkten Kontakt zu stärken und zu verbreiten. Speziell die Umsetzung für die Vorarlberger Lehrerschaft stellt diesbezüglich eine Herausforderung, aber auch eine Notwendigkeit dar. Es bleibt zu prüfen, inwiefern Kanäle über Schulleitungen hierbei hilfreich wären. Folder, Broschüren und Info-Mails werden zu Zeiten der Informationsüberflutung diesbezüglich als weniger effektiv angesehen.

## Die SUPRO

Die Vorarlberger Werkstatt für Suchtprophylaxe ist bei relevanten Stakeholdern der Jugendarbeit und -hilfe sehr gut angesehen. Das betrifft viele ihrer Angebote, wie auch ihre Präsenz vor Ort, die Fachlichkeit der SUPRO-Mitarbeiter/innen sowie die Art, wie Angebote methodisch umgesetzt werden. Etliche Präventionsprodukte sind bekannt, werden positiv bewertet und anderen weiterempfohlen. Insgesamt sprechen diese erfreulichen Rückmeldungen für eine breite Akzeptanz der SUPRO in regionalen Fachkreisen der Jugendarbeit.

Zwei vereinzelte inhaltliche Kritikpunkte beziehen sich erstens auf die geringe Verbreitung von REFLECT & ACT! 2.0 in der Vorarlberger Lehrerschaft. Sollte diese Einzelmeinung einen mehrheitlichen Trend widerspiegeln, ist zu empfehlen, weiterführende Maßnahmen zur Projektverbreitung in der Lehrerschaft umzusetzen. Zweitens ist für einen Experten / eine Expertin unklar, wieso das Thema Neue Medien bei der SUPRO angesiedelt ist. Diesen durchaus bedeutenden gesundheitspräventiven Aspekt verstärkt in Fachkreisen wie auch öffentlich zu verbreiten, könnte eine weitere Entwicklungsaufgabe im Bereich des SUPRO-Marketings sein.

## Zur Interviewführung

Während der Gespräche wurde der Leitfaden den Befragten zum Mitlesen zur Verfügung gestellt, da die Formulierung einiger Fragen von Befragten als zu komplex wahrgenommen wurde.

Aufgrund unterschiedlicher Erfahrungen mit der SUPRO und deren Leistungen bzw. Angeboten waren zudem einige Interviews wenig aussagekräftig, speziell in Bezug auf Fragen nach den Erfahrungen mit dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0, dessen Bewertung und Weiterempfehlung. Weitere schwer zu beantwortende Fragen waren jene hinsichtlich der eingesetzten Methoden bei der Auseinandersetzung mit gesundheitsrelevanten Themen und jugendlichen Lebenswelten. Begründen lässt sich dies damit, dass einige Befragte nicht direkt mit Jugendlichen arbeiten. Auch die Dimension „Gesundheitsthemen der Jugendlichen“ stellte für einige der Interviewpartner/innen eine Herausforderung dar, da der Gesundheitsaspekt nicht zu ihren Arbeitsschwerpunkten zählt und daher eine nachrangige Ordnung in der direkten Arbeit mit den Jugendlichen einnimmt.

Es empfiehlt sich, für die nächste Erhebungswelle im Herbst 2014 zwei Aspekte anzupassen: a) einige Fragen hinsichtlich ihrer Länge und b) die Angemessenheit einiger Fragen in Bezug auf die ausgewählte Zielgruppe.

## 8. Ergebnisse der Erhebung im Februar / März 2015 - Teil 1

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der zweiten Interviewwelle mit den neun im Jugend(sozial)- und Bildungsbereich beschäftigten Professionellen vorgestellt. Die Abschnitte 5.1 bis 5.5 präsentieren die Ergebnisse nach folgenden fünf Hauptkategorien gegliedert:

1. Die Botschaften der SUPRO,
2. Jugendliche Lebenswelten,
3. Gesundheitsthemen von Jugendlichen,
4. Neue Medien in der Jugendarbeit,
5. Bewertung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

Für die zweite Befragung der Multiplikatoren und Multiplikatorinnen wurde ein leicht abgeänderter Leitfaden verwendet (siehe Tabelle 3).

**Tabelle 3: Modifizierter Interviewleitfaden**

Kategorie	Zentrale Fragen
Person/Institution	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Was für Aufgaben hat Ihre Institution?</li> <li>• Welche Aufgaben/Funktion haben Sie in Ihrer Institution?</li> </ul>
SUPRO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Botschaften vermittelt die SUPRO aus Ihrer Sicht?</li> </ul>
Themen & Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie sehen I.E. heutzutage jugendliche Lebenswelten aus?</li> <li>• Welche Gesundheitsthemen sind für Jugendliche aus Ihrer Sicht besonders relevant?</li> <li>• Mit welchen Themen setzen sich Jugendliche in Ihrer Institution ein?</li> <li>• Wie begleiten Sie Jugendliche bei der Auseinandersetzung mit gesundheitsrelevanten Themen?</li> <li>• Welche Methoden setzen Sie dafür ein?</li> <li>• Welche Handlungskompetenzen sollten Ihres Erachtens Jugendliche in Zusammenhang mit gesundheitsrelevanten Themen besitzen?</li> <li>• Nutzen Sie Neue Medien (z.B. YouTube, Suchthafen.net) um Diskussionen und Prozesse über gesundheitsrelevante Themen unter Jugendlichen in Gang zu bringen oder jugendliche Lebenswelten zu thematisieren? Wenn ja, welche bzw. wie?</li> </ul>
Bedarf / Angebot / Nachfrage	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Unterstützung benötigen Sie und Ihre Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen um Jugendliche bei der Produktion von unterschiedlichen Medienformaten (Video, Foto, Digital Storytelling, Audio, Social Media) besser begleiten zu können?</li> <li>• Was nutzen Sie, um Medienkompetenz von Jugendlichen zu fördern?</li> </ul>
Projekt REFLECT & ACT! 2.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Was haben Sie bei diesen Workshops konkret gemacht? Mit welchen Themen haben Sie sich auseinandergesetzt?</li> <li>• Haben Sie multimediale Kenntnisse und Fähigkeiten in der Arbeit mit jugendlichen einbauen können?</li> <li>• Haben Sie schon bestimmte Projekte durchgeführt und die</li> </ul>

	<p>Jugendlichen bei der Produktion von unterschiedlichen Medienformaten begleiten können?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was fanden Sie daran hilfreich? Und inwiefern hätten Sie sich von der SUPRO noch mehr gewünscht?</li> <li>• Welche Botschaften konnten Sie von diesem Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0 der SUPRO wahrnehmen?</li> <li>• Welche Botschaften vermittelt aus Ihrer Sicht das Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0?</li> <li>• Welche Leistungen bzw. Angebote der SUPRO bzw. des Projekts würden Sie weiterempfehlen?</li> <li>• Wie bewerten Sie das Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0 auf einer Skala von 0 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut)?</li> <li>• Gibt es sonst noch etwas, was Sie hinzufügen möchten?</li> </ul>
--	---

## 8.1. Wahrnehmung der SUPRO durch die befragten Multiplikatorinnen und Multiplikatoren

Bei den Interviews wurden die Multiplikatorinnen und Multiplikatoren eingangs gebeten, die wahrgenommenen Botschaften der SUPRO zu beschreiben.

Die meistbeobachtete Kernbotschaft ist die Suchtprophylaxe. SUPRO leistet diesbezüglich eine gute primärpräventive Arbeit mit verschiedenen Aktionen und Kampagnen, in denen die Auseinandersetzung mit dem Thema Sucht das Ziel ist.

*„D.h. sie versuchen verschiedenen Süchten entgegenzuwirken, indem sie diese beschreiben, indem sie diese, ja die Wirkungen, das Zustandekommen, die Faktoren, die dazu führen, beschreiben und auf sie dann eingehen auf die Bewältigung.“ (I-26)*

SUPRO wird als Beratungsstelle bzw. Anlaufstelle in der Präventionsarbeit wahrgenommen. In der Arbeit mit Jugendlichen zu tagesaktuellen Themen wie Neue Medien (z.B. Twitter, Facebook), Mobbing, Cybermobbing und Sucht wird SUPRO als zuverlässiger, kompetenter und unterstützender (Ansprech-)Partner eingeschätzt.

*„Es ist ein kompetenter Ansprechpartner (...) im Bereich Medien, Medien mit Jugendlichen, der Umgang damit, (...) bieten natürlich Workshops für Systempartner sowie eben auch für Jugendliche, gehen an Schulen sind dort auch präsent.“ (I-28)*

Eine weitere wahrgenommene Botschaft ist der besondere bzw. zielgruppenspezifische Zugang. SUPRO arbeitet aktiv mit jungen Teilnehmenden und kann mit ihnen gut umgehen. Dabei ist das wahrgenommene Ziel zum einen nicht bevormundend zu sein und zum anderen die Stärken, das Gesundheitsverhalten und die Kreativität der Zielgruppe zu fördern, indem das Wissen durch innovative, „lässige“ Projekte mit tollen Methoden vermittelt wird.

*„Die Leute, die mit den Kindern dann zusammenarbeiten, dass sie wirklich einen Bezug dazu haben und da recht gut mit ihnen umgehen können.“ (I-23)*

*„Das Besondere an Supro ist, dass man aktiv mit den Jugendlichen arbeitet, und ihnen nicht, wie man früher gesagt hat, einfach gesagt hat 'das ist schlecht und so und so', sondern dass die Jugendlichen sich wirklich aktiv damit ausei-*

*„anderzusetzen und sie eigentlich aus sich heraus vielleicht erkennen, 'Ja, es gibt eigentlich andere Möglichkeiten auch.'“ (I-25)*

Neben der Zielgruppennähe ist den Stakeholdern auch die Bereitschaft und Offenheit von der SUPRO hinsichtlich Kooperationen und Zusammenarbeit sowie Behandlung neuer Themen aufgefallen.

*„Engagierte, junge dynamische Leute, die offen sind für viele neuen Themen und dies auch weitergeben möchten.“ (I-22)*

SUPRO behandelt aktuelle Themen wie z.B. Neue Medien, Computer- und Onlinespiele, über die Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nicht mehr so genau Bescheid wissen. Dies ist eine weitere wahrgenommene Botschaft.

*„Und da ist eben Supro für mich ein zuverlässiger Partner, der voll einen medialen Punkt, am medialen Zahn der Zeit ist.“ (I-17)*

## 8.2. Jugendliche Lebenswelten und gesundheitsrelevante Themen

Dieses Kapitel beschreibt jugendliche Lebenswelten sowie für Jugendliche relevante Gesundheitsthemen aus Sicht der Professionellen. Kapitel 5.2 stellt dar, wie die Experten und Expertinnen die Auseinandersetzung der Jugendlichen mit gesundheitsrelevanten Themen begleiten und welche Methoden sie hierfür anwenden. Abschließend werden jene Handlungskompetenzen beschrieben, die Jugendliche aus Sicht der Professionellen erwerben und besitzen sollten, um gesundheitsrelevante Themen zu verarbeiten.

### 8.2.1. Jugendliche Lebenswelten

Ein Erkenntnisinteresse der Studie besteht darin, zu erfahren, wie die befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen zum einen jugendliche Lebenswelten wahrnehmen und welche Gesundheitsthemen aus ihrer Sicht relevant sind. Ebenso wurden erfasst, wie sie die Auseinandersetzung der Jugendlichen mit gesundheits- und jugendrelevanten Themen begleiten und welche Methoden sie hierfür anwenden. Handlungskompetenzen, die bei Jugendlichen im Zusammenhang mit gesundheits- und jugendlichen Themen erforderlich sind, werden abschließend präsentiert.

Einige Befragte schätzten diese herausfordernde Frage als schwierig bzw. umfassend ein, da jugendliche Lebenswelten vielseitig sind.

*„Also, die Lebenswelten sind unterschiedlich. Es gibt nicht diese eine Welt.“ (I-24)*

Jugendliche Lebenswelten sind geprägt von unterschiedlichen Kulturen, in denen sich Jugendliche sozialisieren. Aus diesem Grund war es auch für die Befragten kein einfaches Unterfangen, jugendliche Lebenswelten zu beschreiben. Dies zeigt sich darin, dass sie unterschiedliche Schwerpunkte bei der Darstellung setzten. Ihre Schilderungen handeln gesellschaftliche Entwicklungen ab, die Jugendliche beeinflussen. Weitere angesprochene Aspekte bezüglich jugendlichen Lebenswelten betreffen die Rolle der Neuen Medien und der Technik, den Alltag der Jugendlichen, deren Konfliktsituationen, Sozialkapital und Gesundheitsverhalten.

## Gesellschaftliche Entwicklungen / viele Einflüsse

Jugendliche sind einem starken Druck ausgesetzt. Multiplikatoren und Multiplikatorinnen berichten von Leistungsdruck; Jugendliche haben viel zu bewältigen. Hoher Druck werde auch ausgelöst durch Medien, Jugend- bzw. Peer-Gruppen und gesellschaftliche Trends.

*„Also, man merkt schon auch, wie stark auch die Jugendlichen, die sich vielleicht auch einmal so selbst etwas zutrauen, wie stark sie dann doch irgendwie wieder von ihrer Umwelt da mitunter gemobbt, oder unter Druck gesetzt werden, sich vielleicht in irgendeiner Form anzupassen.“ (I-22)*

*„In meiner Ansicht sind sie in ihren Lebenswelten sehr stark den Medien ausgesetzt und eben diesen Internetmedien stark ausgesetzt. Auch vielen Trends ausgesetzt, denen sie mitunter folgen möchten, folgen müssen, und auch eben Gruppendruck, ein Peer-Group-Druck, dem sie einfach auch wahnsinnig ausgesetzt sind. (...) Ja, so viele Einflüsse, (...) also schon ziemlich viel, hoher Druck in gewissen Geschichten.“ (I-17)*

Die vielen, fast unbegrenzten Möglichkeiten und Angebote, gute und auch weniger gute, können bei Jugendlichen ebenfalls Druckgefühle bewirken.

*„Die Jugendlichen heutzutage haben es nicht so einfach eben aufgrund der vielen Anforderungen und aufgrund der vielen Sachen, die es gibt; da möchten sie gerne dabei sein, da gibt es etwas, dort gibt es etwas.“ (I-27)*

Ihnen werde auch vermittelt, dass sie viele Möglichkeiten besitzen und ihnen die Welt offen steht, allerdings entspreche dies nicht der Wirklichkeit.

*„Man fragt: ‚Was willst du denn für einen Beruf, was sind deine Stärken und deine Schwächen und und‘ und man suggeriert den Kindern, den Jugendlichen: ‚man kann alles, wenn man nur will‘, aber das ist nicht die Realität.“ (I-25)*

Zudem seien viele Angebote nicht kostenlos, wodurch auch ein Druck bei jenen Jugendlichen entstehen kann, die in Familien mit wenig finanziellen Möglichkeiten aufwachsen.

*„Und gerade in bestimmten Schichten in der Gesellschaft, wo nicht, wo der Reichtum nicht da ist, entsteht ein Riesendruck, also gerade in Richtung Markenklamotten, Markendesign und solche Sachen, wo ich sage „es ist auch nicht immer so easy.“ (I-24)*

Als weitere Konsequenzen der vermeintlichen Fülle an Möglichkeiten werden Orientierungslosigkeit, Überforderung, Einsamkeit, Weltfremdheit und emotionale Verwahrlosung genannt.

*„Man sagt ‚ihr könnt wählen, ihr könnt wählen‘ und sie verlieren sich.“ (I-25)*

Den Jugendlichen stünden zudem Massen an Informationen zur Verfügung, die auch über die Neuen Medien schnell verfügbar sind. Hier sei es für Jugendliche ebenfalls schwierig, sich zu orientieren.

*„Und ist es auch eine Frage z.B. ‚woher hole ich meine Informationen‘, ist für uns ein großes Fragezeichen für die Zukunft, weil ich so viele Informationen bekommen kann, aber nicht weiß, was ist die richtige Information.“ (I-22)*

Einerseits wird dieser Sachverhalt als Gefahr für Jugendliche gesehen, wenn sie sich in den vielen Informationen verlieren, andererseits wird er auch als eine Chance betrachtet, wenn sie orientierungsfähig sind, da sich ihnen in diesem Fall vielleicht Möglichkeiten bieten würden. Welche Möglichkeiten diesbezüglich gemeint sind, darauf wird nicht näher eingegangen.

Konfrontiert seien Jugendliche auch mit Schnelllebigkeit und Hastigkeit der gegenwärtigen Gesellschaft, und sie verhielten sich selbst schon dementsprechend.

*„Es muss jetzt sein, das muss ich gerade jetzt sagen und das muss ich gleich jetzt mitteilen. Jetzt warten können oder nicht jetzt auf etwas verzichten können in Hinblick, dass ich nachher das vielleicht anders und besser habe. Also das ist auch und dieses Hastige (...) und das ist auch die Gesellschaft.“ (I-25)*

Eine weitere gesellschaftliche Entwicklung, die einen starken Einfluss auf Jugendliche hat, ist das ausgeprägte Konsumverhalten. Jugendliche bekommen heute fast alles, was sie sich wünschen. Materielle Güter wie Handy, Markenkleidung, Führerschein seien zu einer Selbstverständlichkeit geworden. Allerdings gebe es auch Jugendliche in bestimmten Bevölkerungsschichten, die sich teure Konsumgüter nicht leisten können und aus diesem Grund einen großen Druck verspüren.

Spürbar sei auch die Veränderung der Freizeitbeschäftigung Jugendlicher, beeinflusst durch Neue Medien. Sie halten sich weniger in der Natur auf, vielmehr beschäftigen sie sich mit sozialen Medien und Onlinespielen, bei denen Jugendliche - räumlich getrennt - vermehrt virtuell zusammenkommen.

*„Also es ist nicht mehr so, dass man wie früher rausgeht und sich trifft, sondern, oder man sagt, ja, ‚nach der Schule wir machen etwas aus und treffen uns dann um die und die Zeit dort und dort‘, sondern dass viel eigentlich über WhatsApp und über Facebook läuft. Ja und auch die ganzen Onlinespiele, wo sie dann miteinander spielen.“ (I-28)*

## Jugend, Kommunikation und Neue Medien

Jugendliche Lebenswelten sind laut der Befragten geprägt von Internet, insbesondere von sozialen Medien. Überwiegend werden diese Plattformen zu Kommunikationszwecken und zum Zeitvertreib genutzt.

*„Dass viel eigentlich über WhatsApp und über Facebook läuft. Ja und auch die ganzen Onlinespiele, wo sie dann miteinander spielen, wo sie die Freundschaften dort aufrechterhalten und ganz große Kontakte haben. Also der persönliche Bezug ist, man kann sagen, ein Stück weit weggefallen.“ (I-28)*

Die Einführung der vielfältigen Kommunikationsmittel führe in jugendlichen Lebenswelten insofern zu einer Veränderung, dass sie ständig erreichbar sein müssen, um so das Bedürfnis „immer dabei sein zu können“ erfüllen zu können.

*„Dass Jugendliche sehr viel mit Medien kommunizieren und dadurch schnell und sofort Kontakt haben miteinander und dies auch brauchen, um dabei zu sein.“ (I-29)*

In Bezug auf Neue Medien betonen einige Befragte, dass Jugendliche Neue Medien in hohem Maße nutzen. Das technische Knowhow in der Verwendung dieser Neuen Medien

besäßen sie, allerdings mangle es ihnen an kritischer Reflexion im Umgang mit diesen Neuen Medien. Ihnen seien die Risiken und Folgen des Internets nicht geläufig.

*„Die Lebenswelten der heutigen Jugendlichen beschreibe ich als sehr schnelllebig, als sehr internetbeeinflusst, als eine Lebenswelt, von der sie sich nicht bewusst sind, in was für Ausmaße sich das ganze begibt, vor allem eben in Punkto Internet oder eben soziale Medien; wie sich ein Foto viral irgendwohin, quasi, ja, bewegen kann im Netz, ist ihnen, glaube ich, nicht bewusst.“ (I-17)*

Ebenso entstünde durch die ständige Nutzung unter den Jugendlichen auch ein bestimmtes Konfliktpotential.

*„Wo ich einfach merke, auf der einen Seite haben sie irrsinnig viel mit diesen Medien zu tun und auf der anderen Seite wissen sie oft nicht wirklich, wie sie mit dem umgehen sollen. Was denn natürlich auch untereinander zu Problemen führen kann.“ (I-23)*

### Alltag der Jugendlichen

Jugendliche verbringen viel Zeit in der Schule. Seit es einige ganztägige Schulen gibt, hielten sich Schüler/innen die meiste Zeit in den Bildungseinrichtungen auf. Eine Befragte fügt diesbezüglich hinzu, dass durch diese Schulform den Jugendlichen die Möglichkeit geboten werde, auch „gemeinschaftliche Sachen zu machen“ (I-29). Das soziale Umfeld spiele für Jugendliche eine bedeutende Rolle, daher möchten sie einer Gruppe bzw. einer Peer Group zugehörig sein: „Sie sind nicht gerne Einzelgänger. Sie haben immer gerne eine Gruppe dabei.“ (I-27)

Jugendliche fühlten sich in vielen Gruppierungen auch einem Gruppendruck ausgesetzt. Einige Jugendliche pflegten komplizierte Freundschaften, andere erlebten bestimmte Mobbingsituationen.

*„Also man merkt schon auch, wie stark auch die Jugendlichen, die sich vielleicht auch einmal so selbst etwas zutrauen, wie stark sie dann doch irgendwie wieder von ihrer Umwelt da mitunter gemobbt, oder unter Druck gesetzt werden, sich vielleicht in irgendeiner Form anzupassen.“ (I-22)*

### Familienverhältnisse

Familienverhältnisse werden als Einflussfaktoren auf jugendliche Lebenswelten wahrgenommen. Hierbei beziehen sich die Befragten auf den Beziehungsstatus der Eltern sowie auf deren Beziehung zueinander, was sich auf Orientierung, Perspektiven und Motivation ihrer Kinder auswirke.

*„Wir haben halt immer mehr mit Jugendlichen von, die in alleinerziehenden Familien sind oder die mit geschiedenen Ehen zu tun haben und so und das sind halt Dinge, die wir viel merken, dass dies Auswirkungen hat auf diese Kinder, dass sie oft in diesem Alter, wo sie bei uns in der Mittelschule sind, nicht sehr orientiert sind, dass sie sich dann schwer tun, sich zu entscheiden, was mache ich in Zukunft und sich, da eine Motivation zusammenzubringen.“ (I-23)*

Darüber hinaus wird auch von Toleranz der Eltern gegenüber ihren Kindern berichtet. Im Vergleich zu früher sei diese jedoch nicht wirklich gestiegen.

## Konfliktsituationen der Jugendlichen

Erwachsenensein und zugleich Kind-sein-Wollen als innerer, intrapersoneller Konflikt wird in diesen Interviews nicht angesprochen. Vielmehr ging es darum, dass Jugendliche durch die gesellschaftlichen Veränderungen und Einflüsse der Medien, nicht mehr „Kind“ bzw. jung sein könnten, sondern schnell erwachsen sein müssten (interpersoneller Konflikt). Allerdings möchten sie gleichzeitig doch in die Erwachsenenwelt einsteigen.

*„Gleichzeitig natürlich möchten sie in dieser Erwachsenenwelt, wie gesagt ist von Konsum geprägt, aber von Drogen und Suchtverhalten - sagen wir von Drogen, legalen und illegalen - (...). Es ist die Aufgabe der Jugend, dass sie in das Erwachsenenendasein reinkommen und damit diese Verlockungen auch sehr stark sind. Das bedeutet, aus meiner Sicht, es gibt ein sehr starkes Konsumverhalten, wo die Menschen auch, die jungen Menschen auch Stückweit auch, sind sie sicher jünger wie vor 50/60 Jahren, dass sie auch einfach mit Suchtmittel in Kontakt kommen.“ (I-23)*

## Sozialkapital / Soziale Netzwerke

Einen nicht zu unterschätzenden Stellenwert nähmen bei Jugendlichen Soziale Netzwerke im Internet ein. Über sie stellten sie Kontakte her und hielten diese aufrecht. Neben den Sozialen Netzwerken seien Freunde, mit denen sie Zeit in der realen Welt verbringen, wichtig. Auch die Familie scheine bedeutsam zu sein, auch wenn Jugendliche in einem Alter sind, in der die Beziehung zwischen Eltern und Kindern auch kompliziert sein könne. Dennoch sei die Familie ganz wichtig, gerade wenn es intakte Familien sind.

## Gesundheit und Gesundheitsverhalten Jugendlicher

In der Auseinandersetzung mit dem Thema „jugendliche Lebenswelten“ werden in einem Interview auch kurz gesundheitsbezogene Aspekte angesprochen. In diesem Zusammenhang gehe es um Missbrauch von Substanzen. Jugendliche kämen in dieser Konsumgesellschaft schneller und einfach mit legalen und illegalen Suchtmitteln in Kontakt. Auch die schnelle Medikalisation, die eine Erleichterung in deren Lebensalltag bringen soll, werde bei Jugendlichen immer häufiger festgestellt.

*„Wirkung, die da dahinter steht oder dieses Empfinden zu sagen, mit den Pillen kann ich mich gesund machen, so, aber ich kann mir natürlich auch mein Leben gestalten, im Sinne, dass ich aktiver werde, dass ich Gefühle zeigen kann, wie auch immer. Dies steckt alles dahinter. Und ich denke, dies wirkt alles sehr stark auf die Jugendlichen ein.“ (I-24)*

### 8.2.2. Gesundheitsthemen von Jugendlichen

Für Jugendliche seien Gesundheitsthemen nicht wirklich relevant, weil sie gesund sind. Das Gesundheitsverständnis entwickle sich erst später im (jungen) Erwachsenenalter, oder beim Auftreten einer Krankheit. Aus diesem Grund sei es eher ein sinnloses Unterfangen mit Jugendlichen über Gesundheit zu sprechen.

*„Also, mit einem Jugendlichen darüber zu reden, wenn er eine Zigarette raucht, dann nachher mit 40 oder mit 50 stirbt er an Lungenkrebs, das ist abso-*

*lut wirkungslos. Also, Gesundheit wird als solches, dieser Wert, wird dort noch nicht erkannt." (I-24)*

Die befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen erleben das Gesundheitsverhalten Jugendlicher als zweischneidig. Es gebe einerseits gesundheitsbewusste Jugendliche und andererseits Jugendliche, die nicht auf ihre Gesundheit achten.

*„Es gibt solche, die sehr gesundheitsbewusst sind, die auch sehr z.B. also, ich merke, dass viele z.B. Vegetarier sind, also sich da ganz viele Gedanken machen, überraschend viele, wie man es dann immer wieder feststellt. (...) Und auf der anderen Seite aber auch ganz extrem in die andere Richtung, also extremes Wurstigkeitsgefühl.“*

Bei der differenzierteren Beschreibung, was Gesundheit für Jugendliche aus Sicht der Befragten bedeutet, bezogen sich die Befragten auf die Themen Sport und Bewegung, Ernährung, Sexualität, Körperhygiene, Drogenkonsum und Handystrahlen.

### Sport und Bewegung

Es gebe Jugendliche, die Sport machen bzw. sich bewegen und zwar aus Vergnügungsgründen und auch aus gesundheitlichen Motiven. Andererseits seien Jugendlichen zu beobachten, die sich zu wenig bewegen und sich zu wenig in der Natur aufhalten, da sie sich zu viel mit dem Computer oder mit den sozialen Medien beschäftigen, was gesundheitliche bzw. psychologische Konsequenzen nach sich ziehen kann.

*"Sie schließen sich zu, sie halten sich nur in einem Raum auf, Kontakte gehen verloren und (...) und eben es ist ganz wichtig auch die Kontakte zur sozialen Außenwelt zu pflegen. Und da merke ich schon bei Gesundheit, es tut manchen Jugendlichen nicht gut, wenn sie sich dann nur noch auf einer Plattform oder im Facebook oder mit diesen Spielen beschäftigen und sich nur noch ganz zurückziehen." (I-28)*

### Ernährung / Ernährungsverhalten

Unter den Jugendlichen besitze Ernährung einen unterschiedlichen Stellenwert. Jugendliche, die sich gesund ernähren, machten sich bewusst Gedanken über ihre Ernährung, zeigten Interesse an vegetarischem und veganem Essen, seien zum Teil auch selbst Vegetarier. Mit ihnen könne gut über das Ernährungsthema gesprochen werden:

*„Da sind sie schon recht offen. Es tunkt mich sogar fast schon ein bisschen, es tendiert wieder zu einer Jugendkultur hin wie es damals in den 60er, 70er Jahren war mit diesem ‚Straight-Edge‘, wo die Veganer sind. Da habe ich das Gefühl, das wird auch wieder so ein Thema; die Jugendkulturgeschichte, das Vegane.“ (I-25)*

Für einige Jugendliche habe gesunde Ernährung keine Bedeutung. Sie äßen viel, nähmen auch viel ungesunde Nahrung zu sich. Manche äßen nach dem Motto: „Je ungesünder, desto besser.“ (I-25); manche ständig, weil sie Lust haben.

*„Sie müssen immer etwas, immer, am liebsten würden sie immer so den ganzen Tag essen.“ (I-25)*

Eine Befragte vertritt die Ansicht, dass Lebensmittelwerbung einen Einfluss auf das Ernährungsverhalten der Jugendlichen ausübe.

*„Dagegen beim Essen, da gibt es so viel für sie, da stürmt so viel auf sie ein von der Werbung her und auch von den Möglichkeiten, da ist, glaube ich, noch ganz großer Nachholbedarf.“ (I-26)*

Wie gesund oder ungesund Jugendliche essen, sei auch von Eltern bzw. Vorbildern abhängig. Eine Befragte ist der Ansicht, dass Ernährungsthemen im häuslichen Bereich *„nicht mehr so gut angegangen werden“* (I-29).

## Sexualität und Körperhygiene

Ein weiteres, für Jugendliche überaus relevantes, Gesundheitsthema scheine Sexualität zu sein. Es zeigten nicht nur Jugendliche mit 14 Jahren, sondern bereits Kinder mit 10 oder 11 Jahren hohes Interesse am Sexualthema. Jugendliche möchten sich über Umgang mit Sexualität, Schwangerschaft bzw. Möglichkeiten, wie man schwanger werden kann, informieren. Geschlechtskrankheiten wie AIDS seien dagegen für Jugendliche kaum ein Thema. Laut einer Befragten sei auch Körperhygiene bei Kindern und Jugendlichen im Alter von 10 bis 14 Jahren ein gesundheitsrelevanter Aspekt (I-29).

## Sucht / illegale und legale Substanzen / Medien

Neben Sexualität seien Alkohol, Drogen und Nikotinkonsum relevante Gesundheitsthemen Jugendlicher. Auch die Mediennutzung, die sich zu einer Sucht entwickeln kann, ist ein weiterer relevanter Gesundheitsaspekt.

Einige Jugendliche zeigten laut der Befragten ein hohes Interesse am Alkoholkonsum, an legalen und illegalen Drogen, andere wiederum an Suchtprophylaxe sowie Aufklärung über Drogen und Süchte.

Das Rauchverhalten sei bei Jugendlichen ausgeprägt. Ein Befragter erlebt immer wieder, dass das Rauchen und dessen Folgen besonders bei den Mädchen schwer zu thematisieren sei.

*„Weil, da gibt es überhaupt kein Verständnis (...) Also da stoße ich schon irgendwie auf ganz dicke Mauern und das sind sehr viele - und für mich oft schade - dass ich mir denke; gerade junge Mädchen, die sonst sehr auf ihr Äußeres bedacht sind, die dann doch sehr intensiv auch rauchen.“ (I-22)*

Unter den Jugendlichen sei auch massiver Alkoholkonsum zu beobachten, wobei schon angedeutet wird, dass der Prozentsatz der Jugendlichen mit exzessiver Drogeneinnahme eher gering ist. In Bezug auf Drogenkonsum wird festgestellt, dass mit gewissen Substanzen hantiert wird oder diese ausprobiert werden.

Bei Jugendlichen wird der Drogenkonsum auch als eine Bewältigungsstrategie wahrgenommen, um bestimmte Situationen, in denen sie einen hohen Druck spüren, meistern zu können. Klar ist, dass sie sich mit dieser Strategie auch schaden.

*„Also ich kann es auch ein Stück weit nachvollziehen, die stressige Situation, die sie haben, den Druck, den sie von der Gesellschaft auch bekommen und*

*die Leistung, die sie bringen müssen, wo sie dann die Drogen konsumieren, wenn man jetzt von Gras oder von Hasch sprechen, dass dies einfach etwas für sie ist, wo sie wie in einer anderen Welt reinkommen und auch abschalten können, was sie so auch nicht mehr schaffen, was auch mit der Gesundheit zusammenhängt (...). Aber sie sich gleichzeitig eigentlich natürlich dann auch schaden, weil wenn dieses Thema wegfällt, sie in ein großes Loch fallen und sie nicht wissen, wie sie aus dem Ganzen rauskommen.“(I-28)*

Die ständige Mediennutzung (z.B. soziale Medien, Onlinespiele) könne bei Jugendlichen, aber auch bei Erwachsenen, sofern sie keinen gesunden Umgang mit diesen Medien pflegen, auch zur Sucht führen.

*„Auch, natürlich Medienkonsum, oder Handy, das Abhängigsein. Das ist auch ein Thema, das ich aber nicht nur bei den Jugendlichen sehe, sondern auch bei Erwachsenen.“ (I-25)*

### Handystrahlen

Kein gesundheitsrelevantes Thema für Jugendliche seien laut einer Befragten Handystrahlen. Jugendliche machten sich wenig Gedanken darüber, da sie keinen möglichen Schaden darin erkennen können.

*„Ich erlebe es speziell auch bei meinen Schülern, dass sie ihre Handys am Körper tragen und ich finde, das ist auch zu beachten, dass man das nicht unbedingt machen soll und dass es auch gesundheitliche Folgen haben kann.“ (I-27)*

### 8.2.3. Begleitung bei der Auseinandersetzung mit gesundheits- und lebensweltlichen Themen

In Schulen und Jugendorganisationen erfolgt die Auseinandersetzung mit gesundheits- und jugendrelevanten Themen über hausinterne und externe Projekte und Workshops. Um sich intensiv mit Neuen Medien und dem Umgang mit diesen Medien zu befassen, werden folgende Projekte in den jeweiligen Schulen der Befragten durchgeführt:

- Maturaprojekt School Tech:

*„Es geht halt einfach darum: Wie kann man iPads, Smartphones, die für viele Lehrer oft ein Problem sind im Unterricht, nicht als Gefahr sehen oder als Störung, sondern, wie kann man dies optimal oder vielleicht sogar gewinnbringend im Unterricht einsetzen und die Schüler auch erkennen lässt, was es, wie es als Werkzeug gebraucht werden kann.“ (I-22)*

- KidZ Klasse:

*„Bundesweites Projekt, wo jetzt in Vorarlberg sind es nur fünf Schulen, wo Schulen über vier Jahre die Klassenzimmer von 2020 testen, und da sind die Neuen Medien drinnen (...). Wir stellen den Kindern Lernaufgaben und versuchen ihnen zu ermöglichen, dass sie die Neuen Medien einsetzen können, unter anderem auch ein Smartphone, wenn sie Sachen fotografieren müssen oder Vokabeln lernen (...).“ (I-25)*

In der Jugendberaterung werden Sprachkompetenz-Trainings, Lehrlingscoaching und Koch-Workshops umgesetzt:

- Sprachkompetenz-Training:

*„Wo Jugendliche unterstützt werden im migrantischen Bereich, aber auch genauso Jugendliche wo hier [Vorarlberg] arbeiten und wo da arbeiten, leben und hier aufgewachsen sind, wo sich in Deutsch einfach schwer tun. Der Schwerpunkt liegt beim Sprachkompetenz-Training plus in dem, dass wir sagen, Jugendliche sollen auch ein Stück weit lernen ‚wie gehe ich mit Handyverträge um, auf was muss ich da achten‘. Also so ganz alltägliche Sachen, aber ‚wie lerne ich auch Texte zu knacken [verstehen]‘, wenn es gerade Wörter sind, die sie noch nie gehört haben.“ (I-28)*

- Lehrlingscoaching:

*„Wo wir beauftragt worden sind mit diesem Lehrlingscoaching und mit den Betrieben so wie auch mit den Lehrlingen zusammenarbeiten, wenn es Konflikte gibt.“ (I-28)*

- Koch-Workshops (I-28):

*„Da beschäftige ich mich mit Gesundheit, gesunde Ernährung einfach auch, d.h. wie man Lebensmittel, Produkte, die gesunden, wo ich sage: Naja es kommt immer darauf an wie man einkauft, in welchen Mengen, die man einschätzt, und welche Lebensmittel man wirklich hat. Und, je nachdem, wie man auf das Budget schaut, geht sich relativ viel aus. Und wir haben es jetzt geschafft, ein Sieben-Gänge Menü mit acht Jugendlichen zu kochen, an zwei Abenden, und es hat ihnen großen Spaß gemacht.“ (I-28)*

Gesundheitsthemen wurden in folgenden Projekten behandelt:

- Mit dem Thema Suchtprophylaxe beschäftigen sich in einer Schule bereits zwei Lehrpersonen seit Jahren. Sie nehmen seit Jahren regelmäßig und aktiv Suchtprophylaxe in den Klassen durch (I-29).
- Mit dem Ernährungsthema befassen sich Schüler/innen in einem Projekt, bei dem das Ziel die Produktion eines Fruchtriegels ist. *„Da haben sich die Schüler auch auseinandergesetzt, was soll da drinnen sein und was ist gesund und was soll man essen.“ (I-27)*
- Weitere gesundheitsbezogene Projekte sind: Sexualkundeseminare, Wandertage und Frauenlauf, sowie externe Veranstaltungen wie das Schwangerschaftsseminar „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“ und der Besuch im Rettungsheim und bei der Blutbank.

Weitere Projekte beziehen sich auf folgende Themen:

- Persönlichkeits- und Teambildung:

*„Wenn es in Richtung Persönlichkeitsbildung geht, Projektmanagement, dann gibt es ganz viel so Teamübungen. Also wie geht man z.B. im Team miteinander um, also so Projektarbeiten.“ (I-22)*

- Kritischer Konsument: *„Welche Macht habe ich als Konsument?“ (I-22)*
- Besuch vom Caritas Café

- Projekt in Zusammenarbeit mit „Zick Zack“, wenn der Bedarf besteht, sich beispielsweise mit Mobbingthemen zu befassen.
- *„Es werden Spezialleute dazu geholt zu den verschiedenen Themen, so dass Lehrpersonen total gut aufgestellt werden, Hilfestellungen bekommen, um bestimmte Themen mit den Schülern dann auch entsprechend gut zu bearbeiten. (...) Zick Zack ist eine außerschulische Organisation [bezahlt von der Kinder- und Jugendhilfe], wo (...) als Unterstützung für Schulen da ist, speziell für Schülerinnen und Schüler, die Schwierigkeiten haben im außerschulischen Bereich vor allem.“*(I-29)

#### 8.2.4. Methoden für die Auseinandersetzung mit Gesundheits- und Jugendthemen

Unterschiedliche Methoden kommen in den Schulen und Jugendorganisationen bei der intensiven Beschäftigung mit gesundheits- und jugendbezogenen Themen zum Einsatz: Bekannte Lehr- und Lernmethoden, Neue Medien, Partizipation, Beratung, Begleitung, Unterstützung und Vorzeigen.

##### Lehr- und Lernmethoden

Für die Auseinandersetzung mit den brisanten Themen der Jugendlichen bedienen sich die Lehrpersonen probater Methoden wie Gruppenarbeiten, Teamübungen, Rollenspiele, Diskussionen, Plakatarbeiten und Präsentationen, Brainstorming, Fragebogenanwendung und -auswertung, Rätsellösen, Lückentexte, Texte lesen sowie Schreiben und Reflexion.

##### Neue Medien

Im Unterricht kommen auch Neue Medien zum Einsatz. Hierfür stehen in den Klassen Computer, zum Teil auch Laptop und Beamer, zur Verfügung. Folgende weitere Neue Medien werden im Schulalltag verwendet: Internet für Recherchearbeiten, YouTube, verschiedene Websites, Filmausschnitte, Kurzfilme, Filmkameras für Filmproduktionen oder für die Erstellung von Erklärvideos, Fotos und Fotokameras, iPads, Handys, Smartboards, Moodle. Im folgenden Kapitel wird der Einsatz Neuer Medien detaillierter betrachtet.

##### Partizipatorischer Ansatz

Im Unterricht wird auch Wert auf Partizipation gelegt, aus diesem Grund werden Projekte entwickelt, in denen die Themen gemeinsam mit den Schüler/innen bearbeitet werden und diese sich aktiv einbringen können.

*„Das ist mir total wichtig, d.h. immer ausgehend davon, dass ich mit den Schülern das gemeinsam erarbeite; die Ziele, warum machen wir das, für was ist dies wichtig und dies gemeinsam mit den Schülern verarbeite.“* (I-25)

##### Beratung, Begleitung und Unterstützung

In der Beratung (Jugend, Sucht) ist die Begleitung durch ein interdisziplinäres Team eine gängige Methode, um den Auftrag mit den Klienten und Klientinnen bearbeiten zu können.

### Vorbildfunktion

Lehrer und Lehrerinnen können auch eine gewisse Vorbildfunktion haben. Das Vorleben – sei es Bewegung, Verwendung öffentlicher Verkehrsmittel – wird ebenfalls als eine effektive Methode angesehen.

*„Ich bin auch eigentlich sehr viel zu Fuß unterwegs und komme auch immer mit den Öffis oder mit dem Fahrrad in die Schule.“ (I-27)*

### 8.2.5. Erforderliche Handlungskompetenzen der Jugendlichen bezüglich Gesundheitsthemen

Jugendliche bedürfen verschiedener Handlungskompetenzen, um ein bewusstes und gesundes Leben führen zu können. Aus Sicht der Befragten benötigen junge Menschen Informationskompetenz, Reflexionskompetenz, Selbstkompetenz und soziale Kompetenz.

#### Informationskompetenz / Aufgeklärt sein

Zu wissen, wo wichtige Informationen recherchiert bzw. beschafft werden können, informiert und aufgeklärt zu sein, sind unabdingliche Aspekte in jugendlichen Lebenswelten, um bedacht handeln zu können. Diesbezüglich bestehe für Jugendliche die Herausforderung, die richtige Information aus den zahlreichen Infokanälen im Internet o.ä. zu holen. Um Information nicht kritiklos zu übernehmen, sei Reflexionskompetenz erforderlich, die wie folgt beschrieben wird.

*„Aber ich habe ja heute so viele Möglichkeiten, mir diese Informationen zu holen, wo ich früher vielleicht noch in eine Bibliothek gehen musste und das habe ich heute alles dabei per Handy oder sonst etwas. Es ist viel schwieriger zu sagen, wo ist die richtige Information (...), die jetzt passt, und die überprüfte Information.“ (I-22)*

#### Reflexionskompetenz

Im Zuge der Informationsbeschaffung zu diversen Themen sei es notwendig, Informationen zu verstehen, sie kritisch zu betrachten und einschätzen zu können, was für einen persönlich wichtig ist, um bewusst leben und gezielte Handlungen setzen zu können.

*„Dies spielt dann nachher im späteren Leben auch eine große Rolle: Wie beschaffe ich mir Informationen und was fange ich nachher mit diesen Informationen an bzw. wie werte ich dies für mich auch aus, dass es für mich einen Sinn macht. (...) Nicht alles, was im Internet steht, ist auch so wahr und richtig, und da muss ich schon ein bisschen vergleichen, also nicht nur eine Quelle hernehmen, sondern mehrere.“ (I-23)*

#### Selbstständigkeit, Selbstbestimmung, Selbstbewusstsein (Selbstkompetenz)

Selbstkompetenz ist für bestimmtes Handeln gemäß einiger Befragter ebenso erforderlich. Jugendliche sollten selbst entscheiden können, welche Informationen für sie wichtig oder unwichtig sind. Sie sollten erkennen können, was ihnen gut tut und was nicht. In diesem Zusammenhang sei es auch wichtig, Nein sagen zu können.

*„Nein, manche Sachen muss ich nicht machen, manche Sachen muss ich nicht können, und manche Sachen möchte ich auch nicht machen können. Es ist ganz wichtig, dass sie die Kompetenz einfach auch beherrschen.“ (I-28)*

Jugendliche benötigen Ausdauer und Durchhaltevermögen. Belastbarkeit und das Annehmen von Herausforderungen sind weitere Selbstkompetenzen, die die Befragten für bewusstes Handeln als förderlich ansehen.

## Soziale Kompetenzen

Für gesundheitsbewusste, aber auch sonstige die Lebenswelt betreffenden, Aktivitäten und Taten seien soziale Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit, der Umgang mit Mitmenschen, Einhaltung von sozialen Normen, Regeln und Werten, Empathie und Humor vonnöten.

*„Und Humor haben, (...) dass vielen Jugendlichen, der Humor, also, es ist alles stressig und alles löst Krise aus und ja, der Humor fehlt (...) oder es ist gleich ein Spaß, der wirklich auf Kosten von jemand anderen ist.“ (I-25)*

## 8.3. Neue Medien in der Jugendarbeit, Beratung und an Schulen

*„Also, wir versuchen diese Medien stärker einzusetzen und möchten sie noch mehr einsetzen. Also, da ist man, da ist noch viel mehr möglich, und dies taugt den Jugendlichen auch. Das merkt man.“ (I-22)*

In diesem Kapitel werden die in Schulen und sozialen Jugendeinrichtungen verwendeten Neuen Medien vorgestellt, mit denen sich Jugendliche gerne beschäftigen. Ebenso wird dargestellt, welche Unterstützung die Befragten im Umgang mit Neuen Medien benötigen und wie die Medienkompetenz der Jugendlichen von den befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen gefördert werden kann.

### 8.3.1. Einsatz von Neuen Medien in Schule und Jugendarbeit

Bei der Auseinandersetzung mit Gesundheitsthemen und lebensweltlichen Themen werden in den Schulen und in der Jugendberatung Neue Medien eingesetzt. Zu den gängigsten Medien zählen Internet, Filme und Handys. Ebenso werden mitunter interaktive Tafeln und Smartboards verwendet.

#### Internet

Um sich mit aktuellen Informationen einzudecken und diese zu reflektieren, werden das Internet-Videoportal YouTube sowie die Websites suchthafen.net und Websites von diversen Zeitungsverlagen genutzt. Das Internet bzw. diverse Websites und Suchmaschinen

kommen in den Schulen auch für die Recherche von Informationen zum Einsatz. In der Jugendberatung werden zwar Websites wie suchthafen.net nicht genutzt, aber die Befragten machen Jugendliche darauf aufmerksam.

*„Also, wir verweisen Jugendliche darauf. Wir sagen, es gibt diese Möglichkeit und wir haben die und die Seite (...) wir kennen viele Seiten, wo wir Jugendliche einfach drauf verweisen und sagen: ‚Hole dir dort einmal einen Input, dort stehen folgende Sachen.‘ Rat auf Draht ist z.B. so ein Medium, wo wir ganz viele Sachen finden, Tipps usw.“(I-28)*

Soziale Netzwerke, wie Facebook, Blogs, Twitter und WhatsApp, werden ebenfalls eingesetzt. WhatsApp ist laut einer befragten Person der beste Weg, mit Jugendlichen zu kommunizieren. Facebook sei auch eine Plattform, die in der Jugendberatung von Bedeutung ist, da Jugendliche auf die Berater und Beraterinnen und diese wiederum auf die Jugendlichen zugehen können. Die Beratung erfolgt online via Facebook oder Email. Ebenso können Projekte, z.B. Mädchenprojekte oder monatliche Schwerpunktthemen, auf der Facebook-Seite bekanntgegeben werden.

*„[Facebook] wo wir die Jugendlichen ein Stück weit befreundet haben und im Prinzip in Kontakt mit ihnen sind. Sie können reagieren, wir können reagieren und Terminabfragungen machen, nachfragen ‚wie geht es dir, was machst du, was tust du‘ (...) „wo wir merken, Jugendliche reagieren auch drauf und geben Kommentare oder schreiben zurück oder fragen nach und so immer wieder in Kontakt mit ihnen kommen.“(I-28)*

Auch Moodle, eine Plattform, an der sich viele Schulen bedienen können, wird im Unterricht regelmäßig verwendet. Darauf werden für Lehrpersonen und Schüler/innen vorgefertigte oder auch selbsterstellte Unterrichtssequenzen zur Verfügung gestellt. Durch die Bearbeitung dieser Aufgaben erfahren Schüler/innen Schritt für Schritt, wie beispielsweise Informationen online beschafft und verarbeitet werden können.

## Filme / Filmausschnitte / Filmproduktionen

Im Unterricht werden bei der Auseinandersetzung mit jugendlichen Lebenswelten und Gesundheitsthemen Filme, Filmausschnitte bzw. Videos gezeigt. Eine Befragte verwendet außer Videos keine anderen Medien in der Schule.

*„Nein, habe ich noch nicht weitere Medien genutzt, nicht bewusst, nein.“ (I-17)*

## Filmproduktion

Filme werden in Schulen nicht nur angesehen und reflektiert, sondern auch selbst mit Videokameras, beispielsweise über Handys, produziert. Es wurden in einer Schule Erklärvideos zu diversen brisanten Themen oder in einer weiteren Schuleinrichtung ein Film über das Thema „Lebensräume“ produziert.

## Nutzung von Handys

Auch Handys kommen im Unterricht teilweise zum Einsatz, um Jugendlichen den kritischen Umgang damit näher zu bringen, Vokabeln mit dem Quizlet-App zu lernen oder

Videos mit den Handys zu machen, da Handykameras teilweise bereits Videos mit guter Qualität erstellen können. Es wird auch die mobile Nachrichten-Applikation WhatsApp im Unterricht genutzt.

## Smartboards

Smartboards sind Tafeln, die einen interaktiven Unterricht ermöglichen. Durch dieses Medium haben Lehrpersonen die Möglichkeit, zwischendurch einen Kurzfilm anzuschauen oder weitere unterschiedliche Aufgaben für Schüler/innen zu stellen:

*„Ja, halt an diesen Smartboards haben wir auch die Möglichkeit zum dass man schnell einmal ein sozusagen ein Rätsel macht, wo sie Texte richtig ordnen müssen und so wo die Schüler halt selber ein bisschen hier aktiv werden können. Das ist einfach, macht die Sache gleich ein bisschen abwechslungsreicher.“ (I-23)*

## Seltener Einsatz Neuer Medien

In den Suchtberatungseinrichtungen werden Neue Medien eher selten eingesetzt, da sie für Beratungen nicht wesentlich sind. Es sei zwar wichtig, dass die Berater und Beraterinnen in diesem Thema fit sind, weil Neue Medien einen großen und bedeutenden Teil in den Lebenswelten der Jugendlichen einnehmen. In der Beratung sei jedoch die Begegnung mit den Klienten und Klientinnen von Relevanz.

*„Ich sage, Qualität ist genau diese Begegnung, (...) Zusammensitzen an diesem Tisch, wo eine Ruhe ist oder, wo wir uns konzentrieren können, wo genau die betreffende Person das Thema ist und nicht irgendein Medium, das wir da noch dazu beschaffen müssen (...). Also da geht es, das ist jetzt schon ein Anliegen von uns, das sind diese Begegnungen, diese echte, wahrhaftige.“*

Eine Lehrperson befürwortet zwar den Einsatz Neuer Medien im Unterricht, allerdings vertritt sie die Ansicht, dass er für Lehrpersonen zu mühsam wird, wenn diese nicht gut mit den Medien umgehen können. So wird die Vorbereitungszeit für sie zu knapp, weshalb Neue Medien dementsprechend weniger verwendet werden (I-26).

### 8.3.2. Notwendige Unterstützung für Produktion von Medienformaten

Welcher Bedarf an Unterstützung bei Lehrer und Lehrerinnen, Sozialarbeiter und Sozialarbeiterinnen, Berater und Beraterinnen etc. bezüglich der Nutzung von Medien bzw. Produktion von Medienformaten (Video, Foto, Digital Storytelling, Social Media usw.) besteht, wird im Folgenden dargelegt.

## Aufklärung

Neue Medien werden von einigen Lehrpersonen als Störung angesehen und den Schüler/innen entwendet. Sie erkennen nicht, welche Möglichkeiten diese Medien in der Jugendarbeit bzw. in Schulen bieten. Lehrpersonen benötigen diesbezüglich Aufklärung, dass Neue Medien im Unterricht nicht immer negativ zu sehen sind, wenn bestimmte Nutzungsregeln festgelegt werden, die an Schüler/innen entsprechend kommuniziert werden. Jugendliche seien im Grunde genommen für Regelaufstellungen aufnahmebereit.

## Knowhow-Transfer durch Fort- und Weiterbildungen

Viele Lehrpersonen benötigten eine Schulung, um Computertechniken und -programme erlernen zu können. Auch ein Vortrag zu Neuen Medien und Computerspielen wird als Bedürfnis ausgesprochen.

*„Die ganzen neuen Spiele, ob dies ein Stück weit Gewaltspiele sind oder Shooter Spiele sind oder dann lustige Spiele. Schon wieder ein Stück weit weg, und die Neuen Medien entwickeln sich so schnell, dass ich oft das Gefühl habe, man kommt selber nicht nach und die Jugendlichen selber auch nicht.“ (I-28)*

Fortbildungskurse zu Neuen Medien seien notwendig, um immer wieder auf dem neuesten Stand sein zu können, da sich die Neuen Medien laufend verändern. Diesbezügliche Informationen sind auch erforderlich, um die Augen offen halten bzw. Jugendliche in Bezug auf die Nutzung der Neuen Medien beobachten zu können.

## (Externe) Experten und Expertinnen

Auch, wenn Kurse belegt und dadurch Begeisterung bei den Multiplikatoren und Multiplikatorinnen ausgelöst wurde, benötigten sie bei der Umsetzung des Wissens in Schulen eine softwaretechnische Starthilfe durch Technikexperten oder durch Computerbetreuer/innen an der Schule.

Lehrpersonen könnten nicht Spezialisten und Spezialistinnen für alle Themen werden, auch nicht für Neue Medien, da sie an Lehrpläne gebunden sind und somit das Thema Neue Medien nur oberflächlich durchnehmen können. Aus diesem Grund seien Experten und Expertinnen, die in Schulen kommen, gewünscht, so dass der Umgang mit Neuen Medien vertiefend behandelt werden kann.

*„Was auch noch natürlich eine Möglichkeit ist, dass auch von der SUPRO jemand kommt, dass man einen Workshop macht. Das könnte man auch noch.“ (I-27)*

## Equipment / Medienwerkstatt

Equipments in den Schulen seien nicht ausreichend bzw. bieten nicht viele Möglichkeiten. Um Medienformate produzieren zu können, benötigten Lehrer und Lehrerinnen zunächst grundlegende Gerätschaften bzw. Hardware wie Videokameras, Tonaufnahmegeräte, sowie auch Software, etwa Schnitt- und Bearbeitungsprogramme am PC.

## Kompetenter Ansprechpartner/ Anlaufstelle

Die SUPRO als kompetenter Ansprechpartner sei eine unterstützende Institution, die kontaktiert werden kann, wenn eine vertiefende Begleitung im Umgang mit Neuen Medien oder in der Produktion von Medienformaten vonnöten ist.

### 8.3.3. Förderung der Medienkompetenz der Jugendlichen

Die befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen wurden gebeten, deren Methoden, Maßnahmen, Aktionen etc. zu nennen bzw. zu beschreiben, welche die Medienkompetenz der Jugendlichen fördern.

#### Experten und Expertinnen holen

Für die Erweiterung der Medienkompetenzen werden Experten und Expertinnen in Schulen geholt, von der Polizei angefangen über die SUPRO bis zur Kinder- und Jugendanwaltschaft. Es werden somit Hauptakteure, die sich intensiv mit diesem Themenbereich befassen, in regelmäßigen Abständen eingeladen.

#### Richtlinien in der Schule / Digitale Kompetenzen und weitere Plattformen im Lehrplan

In den nächsten Jahren werden in einer Schule Richtlinien erstellt, wie man den Umgang mit elektronischen Medien aller Art ab der ersten Klasse in den Unterricht einbauen und darauf aufbauen kann. In einigen Schulen ist im Lehrplan auch das so genannte Digi.Komp vom Bundesministerium verankert.

*„Dies ist ein neues Projekt, wo die Neuen Mittelschulen betrifft, wo eben anhand des Stundenplans gewisse Inputs, digitale Inputs im Umgang mit den Medien, Neuen Medien und Computer immer im Lehrplan verankert sein sollte.“ (I-17)*

Auch werden die Verwendung von Moodle und E-Learning in den Schulen genannt, um dadurch die Medienkompetenzen der Jugendlichen verstärken zu können.

#### Medienworkshops und Projekte

Die im Rahmen von REFLECT & ACT! 2.0 angebotenen Medienwochen (z.B. zum Thema Rauchen) und Workshops für die Produktion von Medienformaten, wie beispielsweise Erklärvideos oder Digital Story Telling, fördern aus Sicht der Befragten die medialen Kompetenzen der Schüler und Schülerinnen.

Durch die von der SUPRO in Schulen durchgeführten Workshops „Safer Internet“ werden Jugendliche über den Missbrauch und die Gefahren von Internet, sozialen Medien etc. aufgeklärt.

„KidZ Klasse“ ist ein bundesweites Projekt, bei dem in verschiedenen Schulen das Klassenzimmer von 2020 getestet wird. Dabei wird auch der adäquate Einsatz von Neuen Medien in den Schulen ausprobiert.

*„Ziel ist es, dass dies für sie eigentlich im Alltag dazugehört zu lernen, diese Neuen Medien, und eben auch dies selber zu filmen, Erklärvideos erstellen und sich über die Medien zu vernetzen mit anderen Schulen und ja auch, wie kann ich auf der Arbeitsplattform Dateien ablegen, dort möchte ich von zu Hause aus auch Zugriff haben.“ (I-25)*

## Safer Internet vom Ministerium (Österreich) von SUPRO

Die Plattform „Safer Internet“ vom Ministerium bietet diverse Folder zum Thema Sexting, Facebook, Mobbing, Cybermobbing etc. an, die für den Unterricht herangezogen werden.

Safer Internet ist auch ein Angebot von SUPRO, das von einigen Schulen genutzt wird. Das SUPRO Team geht in diese Bildungseinrichtungen und klärt Schüler/innen aber auch Eltern beim Elternabend über neue Medien auf.

*„Also auch der Elternabend, der hier dazugehört [Safer Internet] ist auch ganz ein wichtiger Abend, dass die Eltern informiert sind, was in der Schule abgegangen ist und überhaupt, dass sie Informationen über die Neuen Medien bekommen, weil wir einfach merken, wie hilflos Eltern gerade bei dieser Problematik sind.“ (I-29)*

## 8.4. Die Evaluation des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

Dieser Abschnitt behandelt Maßnahmen und Leistungen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0, die von den befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen in Anspruch genommen wurden. Weiterhin stellt er dar, ob und inwiefern das in den Workshops erworbene Wissen in der Arbeit mit Jugendlichen eingesetzt, und welche von der SUPRO verfügbaren Materialien hierfür herangezogen wurden. Als Drittes stellt Kapitel 5.4 dar, welche Botschaften von REFLECT & ACT! 2.0 die Befragten wahrgenommen haben, wie sie das Projekt bewerten, und ob sie bestimmte Maßnahmen und Leistungen weiterempfehlen. Mit einem generellen Feedback in Bezug auf den Nutzen, formulierten Bedarfen der Befragten in Bezug auf das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 und einigen sonstigen Kommentaren hierzu schließt das Kapitel ab.

### 8.4.1. Workshops und Kurse im Rahmen von REFLECT & ACT

Um sich Wissen in Bezug auf Neue Medien aneignen zu können oder den Jugendlichen bzw. Schüler/innen eine kritische und kreative Nutzung von Neuen Medien näherbringen zu können, nutzen die Befragten folgende Leistungen bzw. Maßnahmen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0:

#### Workshop Abenteuer Medien

Einige der Befragten besuchten den Workshop Abenteuer Medien, um sich über die bewusste und kritische Nutzung Neuer Medien und über Computerspiele und Online-Medien, mit denen sich Jugendliche beschäftigen, zu informieren.

*„Für andere von unserem Team ist es nicht diese Lebenswelt, aber da ist dies Stückweit spürbarer geworden und das finde ich sehr gut.“ (I-24)*

*„Was sehr bereichernd war von der SUPRO aus, dass da wirklich auch Jugendliche am Nachmittag gekommen sind und mit uns diese Spiele gespielt haben.“ (I-28)*

*„Welche Spiele Jugendliche spielen, wie sie spielen, wie lange sie spielen. Und ich habe da selber meine Erfahrung machen dürfen, es war total interessant (...) wie so Jugendliche wirklich auch süchtig werden können. Ja, und vor allem wie kann man an Jugendliche rankommen, wie kann man ihnen vermitteln wie dieser Internetgebrauch gut sein kann, wie der Handygebrauch gut sein kann und wie man dies also nützt, um dies positiv anzubringen und nicht zu verunglimpfen.“ (I-29)*

## Filmworkshops

Aus persönlichem Interesse entschieden sich einige für Filmworkshops bei der SUPRO. Diese Workshops vermitteln, wie mit einfachen Mitteln ein Film gedreht und geschnitten und Filmprojekte mit Jugendlichen in Schulen o.ä. umgesetzt werden können.

*„Videobearbeitungen und so, mit speziellen Programmen und so. Wie man dann das Beste draus machen kann.“ (I-23)*

Es wurden Workshops zum Digital Storytelling besucht, in denen Software wie ProShow kennengelernt werden konnte.

## Medientage in Schulen

Eine Schule organisierte Medientage mit der SUPRO. Als Startveranstaltung fand ein Mitmach-Parcour mit sechs Stationen zum Thema „Rauchen“ statt.

*„Da geht es um die Geschichte von Tabakanbau, da geht es um die Wirkung von Tabak, da geht es um die Kosten von Zigarettenkonsum, da geht es um Beeinträchtigungen durch Zigaretten. Und dies lernen sie so in Stationen, spielerisch, mit vorbereiteten Kärtchen und anderen Geräten.“ (I-26)*

Danach wurden in Gruppen jeweils Hörspiele, Fotodesigns, Videoreportagen, Erklärvideos und 3D- Animationen in drei Tagen produziert. Diese Produktionen wurden bei einer Veranstaltung in der Schule vorgestellt.

## Weitere Kooperationsprojekte mit SUPRO

Gemeinsam mit der SUPRO führten einige Schulklassen medienbezogene Projekte durch, die im Folgenden vorgestellt werden:

- Maturaprojekt „SchoolTech“: Für viele Lehrpersonen stellen iPads, Smartphones etc. eine Schwierigkeit im Unterricht dar. Beim Projekt School Tech erarbeiteten die SUPRO und eine Maturaklasse, wie diese Neuen Medien in Schulen nicht als Störung wahrgenommen, sondern optimal im Unterricht als Werkzeuge eingesetzt werden können. Auch Schüler/innen sollen erkennen, wie diese sinnvoll gebraucht werden können.
- Klassenprojekt zum Digital Storytelling: Es wurde ein Video zusammengestellt zum Thema „Natur erleben im Rheindelta“ und ein Präsentationsabend durchgeführt. Bei diesem einwöchigen Projekt ging es u.a. darum, die Kompetenz zu erwerben, sich ausdrücken zu können und eigene Stärken zu zeigen.

- Erklärvideos: Eine Schulklasse produzierte Erklärvideos zu folgenden Themen: „Lärm im Klassenzimmer“, „Dicke Luft im Klassenzimmer“, „Lara auf Facebook“ „Quizlet - Vokabeln lernen mit Quizlet“ „Elektrostatische Ladung“.

### Kreativtausch

Eine andere Schulklasse nahm an der Veranstaltung Kreativtausch teil, die Jugendlichen die Möglichkeit gibt, ihr Können auf der Bühne zu präsentieren. Schüler/innen dieser Klasse zeigten ihre mit Acrylfarben gemalten Bilder und ihre Texte zum Thema „Glück“. Damit drückten sie aus, was Glück für sie bedeutet.

### 8.4.2. Erworbene Medienkompetenzen in die Arbeit mit Jugendlichen einfließen lassen

Ein weiteres Ziel dieser Evaluation war die Erfassung, wie die befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen ihr anhand der Workshops erworbenes Wissen und ihre Kompetenzen in Bezug auf Neue Medien in Schulen und anderen jugendrelevanten Sozialinstitutionen einbringen können.

Nach Besuch von Medienworkshops entwickelten einige befragte Multiplikatoren und Multiplikatorinnen Projektideen, die sie gerne mit Jugendlichen umsetzen möchten:

- Filmidee: Ein Rollenspiel zum Thema Sucht-, Alkohol- oder Drogenmissbrauch. Ziel ist es, eine Botschaft bezüglich der Nebenwirkungen, Folgen und Auswirkungen mittels Kurzfilm zu kommunizieren.
- Digital Storytelling zu Suchtthemen: Es sollen Auswirkungen von Sucht thematisiert und mit ein paar Fotos in Szene gesetzt werden. Hierbei sollen die Schüler/innen Drehbuch, Möglichkeiten zum Film, Aufnahme und Schnitt eigenständig erarbeiten und abschließend ihre Ergebnisse präsentieren.
- Erklärvideos produzieren: Bei diesem Projekt geht es darum, gemeinsam mit einer anderen Schule Erklärvideos zu produzieren, deren Inhalte bzw. Themen anschließend im Unterricht diskutiert und behandelt werden:

*„Das heißt, sie [Schüler/innen] kommen eigentlich schon in den Unterricht und wissen schon das Thema, haben dies über das Erklärvideo bekommen und kommen schon direkt mit Fragen (...) Aber eben ich hätte gerne, dass sie selber die Erklärvideos machen.“ (I-25)*

- Flipped Class Room: Die Vorstellung ist, sich mit der Klasse einer anderen Schule zu vernetzen. Schüler/innen der Partnerschule sollen Erklärvideos für Schüler/innen der Befragten produzieren und umgekehrt, so dass die Erklärvideos ausgetauscht werden können.
- Online-Selbstbeobachtungstests in der Suchtberatung

*„Klienten dann da ausfüllen und (...) also anonym ausfüllen, (...) und direktes Feedback gibt und gleichzeitig da eine Art Benchmark aufgebaut wird. Also, wo alle diese Daten zusammenkommen und wo denn halt Vergleich möglich sind, wo stehe ich im Vergleich zu anderen.“ (I-24)*

Es wurden bereits Projekte durchgeführt, in denen entweder der Umgang mit Neuen Medien thematisiert wurde oder die Produktion von verschiedenen Medienformaten erfolgte.

- Zusammen mit der SUPRO rief eine Klasse das Maturaprojekt „School Tech“ ins Leben. Dieses Projekt wurde oben bereits dargestellt, weshalb hier nicht weiter darauf eingegangen wird.
- In einer dritten Schulklasse bekamen Schüler/innen die Aufgabe, sich mit dem Thema „Lebensräume“ medial auseinanderzusetzen. Eine Gruppe erstellte hierzu einen Film (mit Handykameras).
- Es wurden Fotos für ein Fotobuch zum selbst produzierten Fruchtriegel gemacht. Der nächste Schritt besteht darin, einen Werbespot für diesen Fruchtriegel als Film zu produzieren.

Manche Multiplikatoren und Multiplikatorinnen erwähnten, dass es ihnen von Bedeutung ist, Wissen über den kritischen Umgang mit Neuen Medien zu erwerben.

*„Wenn denn auch irgendein Vorfall ist, weiß ich dann auch Bescheid über diese Themen, ist für mich auch wichtig, dass ich nicht out bin, sondern da auch immer wieder am Geschehen der Zeit dran bin, (...) Ich bin teilweise auch im Unterricht und von dort her ist es mir auch wichtig, dass ich über diese Themen Bescheid weiß und mit den Schülern darüber reden kann.“ (I-29)*

In Bezug auf Medienformate, wie z.B. Filme, meinte eine Befragte, dass es zu mühsam sei, sie zu produzieren. Die Multiplikatorin gehört einer Generation an, die nicht mit diesen Neuen Medien aufgewachsen ist. Um mediale Kompetenzen zu erwerben, beispielsweise um Filme produzieren zu können, müsse Energie und Zeit aufgewendet werden, die nicht in dem Ausmaß vorhanden seien, als dafür erforderlich ist.

#### 8.4.3. Wahrgenommene Botschaft des Reflect and Act Projekts

*„Selber hinterfragen können, was habe ich gemacht, wie habe ich mich verhalten, dann erreiche ich eine Verhaltensänderung und ansonsten ist es nur irgendetwas Aufgesetztes und das ist so dieses.“ (I-22)*

Eine wahrgenommene Kernbotschaft des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 ist es, bestimmte Themen zu reflektieren, sich ein Bewusstsein für diese Themen zu verschaffen und dementsprechend zu agieren. Die SUPRO behandelt jugendrelevante Themen wie Sucht (Konsum von Substanzen; Gefahren) und Neue Medien (Chancen und Risiken; Umgang mit neuen Medien) und arbeitet sie medientechnisch auf.

*„Und dieses, sich mit diesem Thema, mit einem auseinandersetzen in Verbindung mit diesen Neuen Medien, das ist genau das, was sie brauchen.“ (I-25)*

In Bezug auf Neue Medien vermittelt die SUPRO nach Ansicht der Befragten den Jugendlichen einen kritischen Umgang und die Entwicklung von Medienformaten.

*„Dass bei Jugendlichen dieses Thema näher gebracht wird, Medien oder Neue Medien, und dass im Prinzip auch ein Stück weit dieses Thema nicht wieder eingestellt oder weggelöscht wird, so quasi ‚wir machen jetzt ein Loch, wir verdrängen die Neuen Medien, sondern wir machen zu einem Teil [von uns] und lernen aber gesund damit umzugehen‘ und das auch noch in*

*einer Praxisform, wo sie sich gemeinsam damit auseinandersetzen können und gewisse Sachen einfach aufarbeiten können." (I-28)*

In der Arbeit mit Jugendlichen sprechen die Interviewten der SUPRO einen besonderen und niederschweligen Zugang zu. Durch die mediale Beschäftigung mit bestimmten Themen würden Jugendliche nicht realisieren, dass sie sich intensiv mit Präventionsthemen auseinandergesetzt haben.

*„So haben sie es gar nicht gemerkt, dass sie sich selber auseinandergesetzt haben mit dem, eben weil der Einsatz der Medien so war (...), weil sie nachher diesen Film gemacht haben, weil sie das dann gesehen haben und gehört haben, (unverst.) und anderen Zugang.“ (I-25)*

*„Dass ich den Schülern und Schülerinnen Wege vermitteln kann mit dem Thema Sucht und Möglichkeiten, Chancen, Gefahren (...) mit medialen Geschichten passend umzugehen und da einen Kanal finden, um diese Geschichten zu verarbeiten, sei es eben mit Rollenspielen, eben mit informativen Filmen und einfach das Medium Film dafür zu nutzen, um eben da ein tolles Projekt zu starten.“ (I-17)*

Reflexion und intellektuelle Arbeit sind aufgrund der Erstellung diverser Medienformate stets gepaart mit Kreativität. Die SUPRO fördere die Kreativität von Jugendlichen, weil deren kreative Ader im Alltag zu kurz komme.

Die befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen nehmen als weitere Botschaft wahr, dass Erwachsene über den Umgang mit Neuen Medien aufgeklärt bzw. informiert sein sollten, dass man auf dem aktuellen Stand bleiben sollte bezüglich dessen, was neu auf dem Markt ist und womit sich Jugendliche aktuell beschäftigen. Um bei diesen Themen einen Zugang zu Jugendlichen bzw. Schüler/innen bewahren zu können, sei es von Bedeutung, über aktuelle Neue Medien Bescheid zu wissen. Ebenso sei es hilfreich, sich über diverse Spiele (Video-, Computer, Onlinespiele) zu informieren und sie auch auszuprobieren, selbst, wenn Erwachsene kein Interesse für solche Spiele hegen.

*„Wo ich mir aber denke: ‚Ja, wenn man sie all reden hört davon‘, und möchte ich eigentlich schon wissen, um was geht es da, wie funktioniert es und es zumindest einmal angeschaut haben. Ich kann ja dann für mich immer noch entscheiden, ja, das ist jetzt für mich nichts, aber es offensichtlich gerade aktuell, und ich weiß, was es ist.“ (I-23)*

*„Muss sich einfach mit diesen Dingen auseinandersetzen, wie sie sind, und wie sie für die Jugendlichen sind. Und es verändert sich ja ständig, jetzt gerade in Bezug auf Medien. Und es ist schon wichtig, dass man weiß, was bei den Jugendlichen so läuft, und dass man sich zumindest ansatzweise damit auskennt (...) was es ist, und wie es funktioniert, und was es mitunter untereinander für Auswirkungen haben kann und so. Das finde ich schon wichtig, dass man da dranbleibt und schaut, dass man nicht gerade völlig aus der Welt ist, was diese Dinge betrifft.“ (I-23)*

#### **8.4.4. Bewertung von REFLECT & ACT! 2.0**

Für die meisten Befragten war die Evaluierung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 möglich. Zwei Personen konnten keine Bewertung abgeben, da sie noch zu wenig Erfahrung damit gemacht hatten, so dass sie sich nicht im Stande fühlten, das Projekt zu bewerten.

Die Übrigen betrachteten das Projekt als sehr gut. Für die Bewertung wurden sie gebeten, die zutreffende Zahl auf einer Skala von 0 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut) anzugeben. Die Bewertungen lagen zwischen 7 und 10, wobei fünf Befragte den Wert 10 nannten. Der Durchschnittswert beträgt 9,3.

#### 8.4.5. Weiterempfehlungen von Leistungen / Maßnahmen der SUPRO / REFLECT & ACT 2.0

Im Interview hatten die Befragten die Möglichkeit, Leistungen und Maßnahmen, die im Rahmen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 angeboten werden, weiterzuempfehlen. Sie nannten dabei folgende:

- SUPRO habe laut einer Befragten ein sehr gutes Programm. Sie empfiehlt daher alle Maßnahmen und Aktionen der SUPRO.
- Alle Leistungen zu Suchtthemen und -prophylaxe können weiterempfohlen werden.
- Medienworkshops, um die Kompetenz zu erreichen, wie mit Neuen Medien umgegangen werden kann, wie diese eingesetzt werden können, und wie den Jugendlichen Gefahren und Chancen dieser Medien vermittelt werden können, ohne dabei Angst zu schüren.
- Safer Internet, eine Maßnahme der SUPRO in Schulen, die Gefahren von Internet, sozialen Medien, etc. näherbringt.
- Materialien der SUPRO: Kursunterlagen, Broschüren und Websites, die tief in die Thematik eingehen und als Hilfsmittel bzw. Unterstützung im Unterricht herangezogen werden können
- Die SUPRO als Anlaufstelle und wichtige Informationsquelle:

*„Mit ihnen in den Kontakt zu treten, wenn es irgendein Thema gibt, das Jugendliche betrifft, wo es einfach um die Entwicklung von Jugendlichen geht und dann denke ich mir, da ist Supro in so vielen Fällen eigentlich einmal vielleicht eine Unterstützungs- oder Anlaufstelle.“ (I-22)*

- Der besondere Zugang der SUPRO zu Jugendlichen und anderen Zielgruppen wird betont:

*„Wie sie mit den Kindern umgehen, sie können dies gut (...) man braucht da schon ein gewisses Talent und gewisse pädagogische Voraussetzungen und dies haben sie.“ (I-23)*

- Weiterbildungen/Fortbildungen/Workshops für Lehrpersonen: Diesbezüglich merkt ein Befragter an, dass viele Kollegen und Kolleginnen über die Workshops der SUPRO nicht wirklich Bescheid wissen, und zwar aus folgendem Grund:

*„Ich versuche es halt auch es unter meinen Kollegen publik zu machen. Viele kennen es vielleicht nicht, weil: Wir haben z.B. ein Riesenpaket, was wir einfach an Angebot kriegen über die PH an Fortbildungsmöglichkeiten, und da ist halt viel auch dabei, das nicht wirklich brauchbar ist, das muss ich auch dazu sagen.“ (I-22)*

#### 8.4.6. Nutzen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

Die befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen bekamen die Möglichkeit, die für sie hilfreichen und förderlichen Aspekte des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 aufzuzeigen. Dazu zählt ihres erachtens die Vermittlung von Kompetenzen im Bereich Neuer Medien, neuer Softwareprogramme und in der Entwicklung von Medienformaten, z.B. eines Films.

*„Geht man dies [Filmproduktion] an, was muss man zuerst beachten, was braucht man. Wir haben auch so Hilfestellungen bekommen, so einige Links, wo wir nachschauen können, Schneideprogramme, wie das heißt.“ (I-27)*

Die Medienworkshops zeigten, wie richtige und strukturierte Überlegungen in der Produktion von Medienformaten vorgenommen werden können, um zu einem erfolgreichen Ergebnis zu kommen. Ebenso wiesen sie darauf hin, was bei der Entwicklung von medialen Produkten im Bereich des Möglichen ist. Des Weiteren werde gelernt, mit Zeit und Perfektion umzugehen.

*„Einfach, quasi das Ganze in ein schönes Paket zu bringen und trotzdem damit zufrieden zu sein und einfach auch etwas ruhen zu lassen, auch wenn es dir ganz 100%ig passt aber trotzdem dies einfach zu lassen und sagen, ok, es passt, ich spiel es so in Plenum vor und das muss jetzt so sein, weil sonst könnte man sich ewig an solchen Sachen verweilen. Und dieser Hang zur Perfektion, der muss einfach auch einmal ein Ende finden, gerade auch in solchen Geschichten in Bezug auf, auch mit den Schülern.“ (I-17)*

Durch die Teilnahme an Workshops der SUPRO konnten die Befragten Ideen und Anregungen mitnehmen. Darüber hinaus wissen sie, dass sie in der SUPRO einen Ansprechpartner erhalten, mit dem sie für bestimmte, auch spontane, Angelegenheiten Kontakt aufnehmen können.

*„Ich schätze es sehr, zum einen, dass es Supro gibt, es ist ganz wichtig, finde ich, weil sie sich wirklich auf diesen Bereich konzentrieren können und das andere, da bin ich auch sehr froh, dass sie als Ressourcen zur Verfügung stehen, oder.“ (I-24)*

#### 8.4.7. Wünsche und Feedback an die SUPRO in Bezug auf das Projekt REFLECT & ACT! 2.0

Alle Multiplikatoren und Multiplikatorinnen haben Erfahrungen durch die Teilnahme an diversen Workshops des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 sammeln können. Aus diesem Grund bekamen die Befragten die Möglichkeit, zu äußern, ob und was sie sich von diesem Projekt verstärkt gewünscht hätten.

##### Positives Feedback

Überwiegend wurden keine Bedürfnisse ausgesprochen, sondern positive Aspekte hervorgehoben. Es herrscht Zufriedenheit mit allen Leistungen der SUPRO, die auch als eine „ganz tolle“ Institution aufgefasst wird.

*„Also, dass, ich glaube, es ist einmal ganz toll, was sie anbieten. Dies kann ich jetzt einmal so sagen.“ (I-22)*

Den Befragten stehen bei der SUPRO Ansprechpersonen für diverse Belangen zur Verfügung, was für sie bedeutend ist. Das Team der SUPRO ist offen bzw. hat offene Ohren für verschiedene Ideen und Aktionen.

*„Sondern ich habe das Gefühl, wenn ich etwas brauche, habe ich da eine Ansprechperson und ich kann ihm sagen ‚du hör, das und das habe ich vor. Könnt ihr mir da helfen?‘. Das ist wichtig. Das ist jetzt für mich persönlich wichtig. Ich brauche immer eine Ansprechperson bei allem, was ich mache.“ (I-25)*

Die SUPRO verfügt über Materialien (z.B. Broschüren) und Equipments, die von den Befragten genutzt werden und als angemessen bzw. brauchbar eingeschätzt werden.

*„Wir haben auch immer wieder die Möglichkeit gehabt, wo wir etwas mitmachen konnten oder auch umgekehrt, wo wir uns Sachen ausleihen konnten, was ich auch ganz praktisch finde.“ (I-24)*

Die jugendlichen Games Guides beim Workshop Abenteuer Medien werden als bereichernd bewertet, da darin Zeit zur Verfügung steht, um Lehrern und Lehrerinnen bzw. Erwachsenen Neue Medien bzw. diverse Spiele zu zeigen und mit ihnen zu spielen. Dadurch wird das behandelte Thema aus verschiedenen Blickwinkeln vermittelt.

*„Und was genial war, war einfach selber in diese Materie einzutauchen, gemeinsam mit diesen Jugendlichen zu erfahren, wie ist denn dies und dann ihnen persönliche Fragen zu stellen.“ (I-28)*

Des Weiteren seien die Workshops abwechslungsreich sowie ausgeglichen, da sie Theorie und Praxis miteinander verbinden.

Durch die Teilnahme an Workshops könnten sich die Teilnehmenden miteinander vernetzen und sich über die Erfahrungen mit Jugendlichen austauschen.

*„Und auch das im Prinzip in der Gruppe selber mit den Lehrern zusammen auch, zu sehen, was passiert da an Schulen wirklich, was läuft dort und welche Themen gibt es dort oder wie gehen sie mit Neuen Medien um usw. Und es war ganz wichtig, dass wir uns da vernetzen konnten.“ (I-28)*

## Wünsche

Es wurden in diesem Zusammenhang zwei Wünsche mitgeteilt, die sich zum einen in positiver Hinsicht auf die Medientage in der Schule und zum anderen auf technische Schwierigkeiten im Workshop beziehen.

### - Medientage

Schüler/innen nehmen Medientage aus Sicht einer Professionellen als „tolle“ Aktion wahr. Daher hofft sie, dass diese mehrtägige Veranstaltung in den Schulen im kommenden Schuljahr nochmals stattfinden wird.

*„Ich hoffe, dass es nächstes Jahr wieder zustande kommt, das ist mein größter Wunsch, dass die Kollegen sich auch dafür interessieren, weil oft gibt es Skepsis, es kommt der ganze Schulalltag durcheinander, das betrifft nicht nur die vierten Klassen, sondern das betrifft immer die ganze Schule, weil es braucht*

*zusätzliche Räume und es braucht zusätzlich Aufsichten, aber ich könnte nicht sagen, dass ich irgendetwas noch kritisieren würde." (I-26)*

#### - Technische Schwierigkeiten

Des Weiteren wurde das Bedürfnis ausgesprochen, dass die Technik einwandfrei funktionieren möge. So sei bei einem Workshop während der Filmproduktion der Computer abgestürzt, und die geleistete Arbeit war verloren. Hier und da fehlte auch der Kopfhörer oder das Tonbandgerät hatte technische Schwierigkeiten gehabt. Unter diesen Bedingungen etwas zu produzieren sei eher mühsam, da deswegen kaum ein zufriedenstellendes Produkt entwickelt werden könne, das am Ende der Veranstaltung präsentiert werden kann. Im gleichen Zusammenhang wurde aber erwähnt, dass ein Mitarbeiter der SUPRO es ohne Probleme bewerkstelligt habe, derartige technische Probleme zu beheben.

### 8.4.8. Sonstige Kommentare / Anmerkungen

*„Ja, schön, dass es so was [SUPRO] gibt im Land, muss ich sagen.“ (I-22)*

Neben Wünschen und Bedürfnissen konnten die befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen abschließend Kommentare und Anregungen kundtun. Das Team von SUPRO beschreiben sie durchgängig als positiv. Es sei ein eingespieltes, engagiertes, kompetentes, strukturiertes, gut informiertes und offenes Team, das sich mit einem breiten tagesaktuellen Themenspektrum für diverse Zielgruppen befasst und über ein großes Netzwerk verfügt. Die Räumlichkeiten der SUPRO seien gut ausgestattet und die Atmosphäre nett.

*„Ich finde es wirklich total super, dass es so ein Angebot gibt. Ja, dass es so ein tolles Team gibt, wie da die Leute von der Supro, die dann da also die Workshops, die das anbieten und ja: weiter so.“ (I-27)*

Die Aktionen der SUPRO seien gut aufgebaut und würden gut durchgeführt, daher gehörten sie laut eines Befragten unterstützt. Der Zugang zu den Jugendlichen sei speziell, und das Team der SUPRO könne mit dieser Zielgruppe gut und effektiv zusammenarbeiten.

Die Befragten bewerten die Einstellung bzw. Haltung der SUPRO als positiv, da die Einrichtung nicht versucht, Aspekte schlecht zu machen, wie beispielsweise Computerspiele. Vielmehr bemühte sie sich, Teilnehmende damit zu beschäftigen, um Erfahrungen sammeln und sich hierzu eine Meinung bilden zu können.

*„Es ist ja auch das, das gefällt mir auch an der SUPRO (...) wo ich sage, eben es ist ja das Gute; nicht schlecht machen, sondern anschauen, selber, was bietet es für Möglichkeiten, das Positive und das Negative sehen und abwägen und dann vielleicht eine Diskussion zuzulassen um zu sagen, wie empfinde dies der andere oder wie empfinde ich dies, oder.“ (I-22)*

Abschließend wird ein Kommentar in Bezug auf den Bekanntheitsgrad der Workshops unter Kollegen und Kolleginnen und Lehrern und Lehrerinnen geschildert. Vielen Erwachsenen, die in Schulen oder Jugendinstitutionen gemeinsam mit Jugendlichen bestimmte Themen bearbeiten, seien die lehrreichen und abwechslungsreichen Angebote der SUPRO leider nicht geläufig.

*„Ich denke mir, schade dass es viele vielleicht noch nicht so kennen. Also dies müsste man irgendwie, wie könnte man es noch bekannter machen? Aber liegt halt auch immer ein bisschen an einem selbst, wie weit man auf die Suche geht oder sagt, da gibt es vielleicht noch jemand, wo mir hier oder dort an Unterstützung geben kann.“ (I-22)*

## 9. Ergebnisse der Erhebung im Februar / März 2015 – Teil 2

Kapitel 6 stellt die Ergebnisse der zweiten Interviewwelle mit vier jungen Erwachsenen vor, die früher Angebote von REFLECT & ACT! 2.0 wahrgenommen hatten. Die Abschnitte 6.1 bis 6.6 präsentieren Ergebnisse nach fünf Hauptkategorien:

1. Die Botschaften der SUPRO
2. Jugendliche Lebenswelten und Gesundheitsthemen von Jugendlichen
3. Inanspruchnahme von Maßnahmen / Leistungen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0
4. Neue Medien bzw. Produktion von Medienformaten
5. Veröffentlichung und Verbreitung der Medienformate
6. Bewertung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

Für die Befragung von jungen Erwachsenen wurde ein leicht adaptierter Leitfaden verwendet. Einige Fragen wurden vom Leitfaden für Multiplikatoren und Multiplikatorinnen übernommen, andere neu und zielgruppenspezifisch formuliert (Tab. 4).

**Tabelle 4: Interviewleitfaden**

Kategorie	Zentrale Fragen
SUPRO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Botschaften vermittelt die SUPRO aus deiner Sicht?</li> <li>• Welche Angebote und Leistungen des Projekts REFLECT &amp; ACT! 2.0 hast du selbst genutzt? Erzähle bitte kurz, was du konkret gemacht hast.</li> </ul>
Themen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie würdest du die jugendlichen Lebenswelten beschreiben?</li> <li>• Welche Gesundheitsthemen sind für Jugendliche aus deiner Sicht besonders relevant?</li> </ul>
Neue Medien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit welchen Themen hast du dich im Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0 auseinandergesetzt?</li> <li>• Welche Medienformate hast du produziert?</li> <li>• Welche Medienkompetenzen hast du im Rahmen des Projekts REFLECT &amp; ACT! 2.0 erworben?</li> </ul>
Veröffentlichung und Verbreitung der Produktionen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Was hast du mit diesen Medienformaten danach gemacht?</li> <li>• Inwiefern hast du die Website oder auch reale Bühnen für die Präsentation der digitalen Produktionen genutzt?</li> <li>• Welche sonstige Kanäle und Netzwerke hast du genutzt, um jugendrelevante Themen zu diskutieren?</li> <li>• Welche Bedeutung hat es für dich, deine Produktionen an weitere Jugendliche zu geben und diese auch zu diskutieren?</li> </ul>

Kategorie	Zentrale Fragen
Projekt REFLECT & ACT! 2.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Erfahrungen hast du bisher mit dem Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0 der SUPRO gemacht?</li> <li>• Welche Kompetenzen konntest du im Rahmen des Projekts REFLECT &amp; ACT! 2.0 erwerben?</li> <li>• Welche Botschaften vermittelt aus deiner Sicht das Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0?</li> <li>• Welche Leistungen bzw. Angebote der SUPRO bzw. des Projekts würdest du weiterempfehlen?</li> <li>• Wie bewertest du das Projekt REFLECT &amp; ACT! 2.0 auf einer Skala von 0 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut)?</li> <li>• Was hättest du dir von diesem Projekt noch mehr gewünscht?</li> <li>• Gibt es sonst noch etwas, das du bzgl. REFLECT &amp; ACT! 2.0 hinzufügen möchtest?</li> </ul>

## 6.1 Wahrnehmung der SUPRO durch junge Erwachsene

Zu Beginn des Interviews wurden die vier jungen Erwachsene gefragt, welche Botschaften der SUPRO sie wahrgenommen hatten.

SUPRO wird mit Suchtprophylaxe in Verbindung gebracht. Es vermittele den richtigen Umgang mit Drogen - legalen und illegalen - und die Gefahren von Sucht. Darüber hinaus setze sich Supro nicht nur mit Suchthematiken, sondern auch mit dem Thema „Medien“ auseinander und biete somit Aufklärung und Beratung in gutem Umgang mit Medien.

*„Also, sie vermittelt einen guten Umgang mit Medien und auch legalen Drogen und halt auch wie gefährlich illegale Drogen sind und auch legale Drogen, und allgemein Süchte, wie gefährlich es werden kann.“ (I-18)*

Die von der SUPRO behandelten Themen (z.B. Alkohol) betreffen besonders Jugendliche und seien daher speziell auf sie ausgerichtet. Die SUPRO schaffe einen spezifischen Zugang zu ihrer Zielgruppe.

*„Sie beziehen Jugendliche auch mit ein, das ist voll gut, dass sie mit Jugendlichen zusammenarbeiten, auch für so wichtige Themen, wo Jugendliche interessiert und betrifft.“ (I-18)*

Das nächste Zitat hebt auch den partizipatorischen Ansatz der SUPRO hervor:

*„(...) bietet es viele Möglichkeiten zum aktiv werden in den verschiedensten Bereichen und Arten und (...) durch das Machen kommt man auch mit den Inhalten in Kontakt.“ (I-20)*

Neben Partizipation sind auch Aufklärung bzw. das Informieren und die Beratung weitere von den jungen Befragten wahrgenommene SUPRO-Botschaften. So wird die SUPRO als Ratgeber und Wegweiser „für Menschen, die allgemeine Fragen oder Probleme mit einer Sucht haben, aber mehr am Anfangsstadium oder eben wenn man eine Frage hat zu Neuen Medien, Alkohol, Nikotin“ (I-19), beschrieben. Ebenso sei sie Anlaufstelle, wenn es um erforderliche Aufklärung bzw. Informationseinholung zu allen möglichen Suchthemen geht.

Die SUPRO versuche auf unterschiedliche Weise bzw. auf unterschiedlichen Wegen Wissen zu vermitteln und biete aus Sicht der jungen Erwachsenen gute Projekte wie REFLECT & ACT! 2.0 oder auch andere gute Aktionen zu Themen, die Jugendliche betreffen (etwa zu Alkohol und Nikotin).

*„Und, sie haben halt verschiedene gute Aktionen, was halt auch das Reflect and Act ist. Ja, es ist eigentlich so viel mehr.“ (I-18)*

*„Es gibt mehrere Zugänge und mehrere Möglichkeiten. Also sie nutzen mehrere Varianten, um das Wissen zu vermitteln.“ (I-20)*

Des Weiteren beschreibt eine Befragte, die SUPRO habe ein gutes Team. Teammitglieder seien offen, man könne mit ihnen gut reden.

*„Und sie reden offen darüber, was werden kann und vermitteln einem das Gefühl, dass man gut darüber reden kann, falls man ein Problem hat mit Sucht oder falls man denkt, man hat ein Problem und kennt niemand.“ (I-18)*

Auch das Magazin der SUPRO, das pro Ausgabe einen bestimmten Themenschwerpunkt behandelt, wird als eine wahrgenommene Botschaft von SUPRO positiv erwähnt.

*„(...) und gute Inhalte, vor allem das Magazin, das sie immer haben. (...) dort haben sie immer einen Themenschwerpunkt.“ (I-18)*

## 6.2 Jugendliche Lebenswelten und jugendrelevante Gesundheitsthemen

Dieses Kapitel stellt dar, wie junge Erwachsene jugendliche Lebenswelten bzw. ihre damalige Jugendzeit rückblickend betrachten. Es zeigt zudem, welche Gesundheitsthemen für Jugendliche aus ihrer Sicht relevant sind, bzw. welche gesundheitliche Themen in ihrer Jugendzeit von Bedeutung waren.

### 6.2.1. Jugendliche Lebenswelten aus Sicht junger Erwachsener

Fast alle Befragte, die vor wenigen Jahren selbst noch Jugendliche waren, beziehen sich bei der Frage nach der Wahrnehmung der derzeitigen jugendlichen Lebenswelten auf ihre erlebte Jugendzeit. Sie beschreiben in knappen Worten zwei konträre jugendliche Lebenswelten. So wird beispielsweise erwähnt, dass Jugendliche viel Freiraum haben und ihnen viele Möglichkeiten angeboten werden. Einige Jugendliche schafften es, sich darin zu orientieren und zu entwickeln bzw. entwickelten bestimmte Perspektiven. Andere wiederum seien mit diesen Angeboten überfordert und kämen früh in Kontakt mit Alkohol und Zigaretten (I-21). Die Befragten differenzieren zwischen a) „braven“ Jugendlichen mit klaren Zielen vor Augen und ehrenamtlichem Engagement (z.B. im Musikverein, Einsatz bei SUPRO Veranstaltungen wie KENNiDI, Game Guide), was Struktur, Abwechslung und Halt gebe und b) Jugendlichen, die entweder auf die falsche Bahn geraten oder experimentierfreudig seien und *„da etwas probieren, das mal machen“* (I-19). Die Bedeutung des „Bravseins“ unterlegt das folgende Zitat:

*„Also, ich habe echt erst mit 16 angefangen wirklich fortzugehen und zu trinken und habe halt auch Erfahrungen gemacht mit Rauchen, (...), nur einmal probiert. (...) Ich habe Matura gemacht und immer klare Ziele gehabt, darum habe ich auch gewusst, wo ich hinarbeiten will und habe dies durchgezogen und versucht dies zu erreichen, was ich möchte. (...) Ich war immer aktiv in Ver-*

*einen und so, und bei REFLECT & ACT!, und dies hat mir dann immer einen Halt gegeben für alles. Zum Hobbies haben und nicht nur zu Hause herumsitzen oder fortgehen, weil ich habe auch aufstehen müssen zum einmal in einen Einsatz zu gehen oder auf eine Probe oder irgendetwas von Musikinstrumenten. Und das hat mir in der Jugend halt viel geholfen, dass ich einen klaren Ablauf habe von einer Woche und nicht so gelangweilt bin (...)." (I-18)*

Jugendliche, die zielstrebig seien und Perspektiven hätten, würden sich von Freunden trennen, die zu viel fortgehen und über die Maßen trinken und mit allem experimentieren (I-18).

Im Zusammenhang mit jugendlichen Lebenswelten fällt auch der Begriff Computerspiele. Gemäß zweier Befragter verbringen einige Jugendliche in ihrer Freizeit zu viel Zeit mit Computerspielen, was zur Folge habe, dass deren Leistungen enorm sinken würden. Ein anderer Befragter empfindet es dagegen nicht als sehr problematisch, wenn man sich viel mit Computerspielen befasst.

*„Damals war ich halt so 16 und an der HTL und fand Videospiele super. Habe selber zu Hause das Problem gehabt, dass die Eltern das nicht ganz verstanden haben.“ (I-20)*

In Zusammenhang mit jugendlichen Lebenswelten spielt der Begriff Kreativität eine bedeutende Rolle. Es wird betont, dass Jugendliche kreativ seien (I-21, I-18).

*„Sie sind auch sehr kreativ. Sehr viele, die ich zum Beispiel bei REFLECT & ACT! kennengelernt habe.“ (I-21)*

In Bezug auf das Kennenlernen fügt diese Befragte hinzu, dass es für sie in der Jugendzeit wichtig gewesen sei, neue Leute kennenzulernen (I-21).

## 6.2.2. Gesundheitsthemen von Jugendlichen aus Sicht von jungen Erwachsenen

Das Thema Gesundheit bei Jugendlichen stellte für die Befragten eine Herausforderung dar. Auch hier beziehen sich die meisten Aussagen auf ihre persönliche Sicht von Gesundheit. Einig sind sie sich in der Hinsicht, dass Gesundheit für Jugendliche nicht wirklich ein Diskussionsthema darstelle. Für einige Jugendliche sei Gesundheit gar uninteressant:

*„Das hat mich nicht so interessiert und das habe ich eher passiv mitbekommen, die ganzen Infos.“ (I-20)*

### Krankheitsdenken versus Gesundheitsdenken

Über Gesundheit machen sich Jugendliche erst Gedanken, wenn gesundheitliche Einschränkungen bestehen bzw. bestimmte Krankheiten auftauchen.

*„Außerhalb von Asthma habe ich eigentlich nie etwas gehabt und auch in der Familie ist kaum etwas vorgekommen. Darum habe ich mir nicht wirklich viel Gedanken über Gesundheit gemacht und habe mich nicht damit auseinandersetzen müssen.“ (I-18).*

Bei Bestehen einer Krankheit oder Beeinträchtigung würden sich Jugendliche letztlich damit doch auseinandersetzen. Sie erlangten dadurch das Bewusstsein, was einem gut tut oder was ungesund ist und agierten dementsprechend bzw. klärten das Umfeld auf.

*„Also, ich habe Asthma (...) in der Jugend war es schon relativ stark und dort habe ich immer Freunde, die angefangen haben zu rauchen (...) aufgeklärt, dass ich eben nicht so gut atmen kann (...) und habe ihnen versucht klar zu machen, dass es bei ihnen auch schlimmer wird mit dem Atmen und mit der Gesundheit, wenn sie weiterräumen, was bei den meisten nichts genutzt hat (...).“ (I-18)*

## Nikotin, Alkohol und andere Drogen

Weitere Themen, die in Zusammenhang mit gesundheitsrelevanten Themen für Jugendliche gebracht wurden, sind die Substanzen Nikotin, Alkohol und andere Drogen, da diese Themen für Jugendliche am interessantesten sind, weil sie mit den Substanzen in Kontakt kommen. Einige Jugendliche hätten sich gegen das Rauchen entschieden. Laut eines Befragten liege das jedoch nicht am gesundheitsbewussten Denken, sondern eher daran, dass man einfach nicht rauchen will.

In Punkto Alkohol äußerte sich eine Befragte, Jugendliche würden nicht wirklich über den Alkoholkonsum und die daraus resultierenden Folgen nachdenken.

*„In Bezug auf Alkohol haben wir, habe ich mir in der Jugend nicht wirklich Gedanken darüber gemacht, dass es meiner Gesundheit wirklich schadet, obwohl man zwar darüber aufgeklärt wird, dass es nicht gut ist für deinen Körper, aber in diesem Moment war es egal, mit 16, 17, 18 und alles andere.“ (I-18)*

## Gesundheitsbewusstes Handeln im Erwachsenenalter

Ein Befragter beschreibt die in seinem jungen Umfeld erlebte Wandlung von der Unbedeutsamkeit des Gesundheitsbegriffs im Jugendalter zum gesundheitsbewussten Handeln im Erwachsenenalter.

*„Also, aus meinem Freundeskreis damals habe ich eigentlich nicht wirklich Gesundheitsthemen so gehört (...) aber heutzutage ist es, glaube ich, innerhalb von diesen paar Jahren, extrem anders geworden mit dem Fitnesstrend, dass immer mehr versuchen mit dem Rauchen aufzuhören, weniger trinken oder bloß am Wochenende vielleicht einmal, weil sie ja trainieren müssen, weil sie in dieser Form bleiben müssen, Kondition brauchen.“ (I-19)*

### 6.3. Beteiligung an Aktionen im Rahmen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

Die befragten jungen Erwachsenen kamen über unterschiedliche Wege zur SUPRO. Sie nahmen an unterschiedlichen Medienworkshops teil und setzten sich via unterschiedlicher Medien mit Gesundheitsthemen, speziell mit dem Thema Sucht, auseinander. Ebenso wirkten bzw. wirken sie nach wie vor im team.reflect von SUPRO mit.

#### 6.3.1. Der Weg zur SUPRO

Aufgrund eines von der SUPRO durchgeführten Workshops an der Schule erfuhren die meisten Befragten von der Aktion „Abenteuer Mediacamp“ und meldeten sich für diese Veranstaltung an. Ein Befragter wandte sich direkt an die SUPRO bzw. an das Projekt

„Abenteuer Medien“, weil es ihm ein Anliegen war, seine Eltern über Computerspiele aufzuklären, da sie die Videospiele nicht verstanden und daran etwas auszusetzen hatten.

*„So bin ich halt dazu gekommen und damals war ich halt so 16 und an der HTL und fand Videospiele super und dann eben da das Projekt Game Guide und den Älteren dann erklären. Das war mir damals ein Anliegen, weil mir wichtig war, dass man das, dass nicht immer darüber geschimpft wird über die Videospiele, sondern dass man das einfach einmal sich auch anschaut.“ (I-20)*

### 6.3.2. Inanspruchnahme von Maßnahmen des Projekts REFLECT & ACT!

Die Befragten besuchten folgende von der SUPRO organisierten und durchgeführten Veranstaltungen: Mediencamp und Abenteuer Medien sowie weitere Filmworkshops.

#### Abenteuer Mediencamp

Alle Befragte nahmen mehrmals am Abenteuer Mediencamp teil, das im Rahmen des REFLECT & ACT! 2.0 Projekts erstellt und durchgeführt wird, und belegten dabei verschiedene Workshops. Im Allgemeinen befassten sie sich beim Abenteuer Mediencamp mit dem Thema Sucht in unterschiedlichen Workshops und mit unterschiedlichen Medien. Die Teilnehmenden konnten sich für einen von vier im Folgenden aufgezählten Workshops entscheiden: Fotografie, YouTube-Video, 3D-Animation und Text & Performance.

Die Auseinandersetzung mit dem Thema Sucht erfolgte beim einwöchigen Abenteuer Mediencamp auf verschiedenen Stationen mit verschiedenen Spielen bzw. Methoden.

*„Und dann gibt es eben Spiele, wo man über Sucht Bescheid weiß und halt, wer schon etwas ausprobiert hat, in welchem Alter (...). Und das ist ganz interessant, weil echt manche noch gar nichts ausprobiert haben und manche extrem viel, wo man da halt auch reden kann, ob dies der Freundeskreis ist oder sonst jemand, mit dem man aufgewachsen ist. Und ab Montagnachmittag geht es in die Workshops, wo jeder ausgewählt hat. Es gibt Fotos, Videos und verschiedene andere Sachen und dort ist eigentlich auch immer das Thema: Sucht.“ (I-18)*

Mit dem Abenteuer Mediencamp leistete die SUPRO eine eher subtile Aufklärungsarbeit in Bezug auf Suchtthematiken, wie es das folgende Zitat umschreibt.

*„Also, es klärt auf, manchmal auch ohne dass es die Jugendlichen merken, sind sie dann viel bewusster im Umgang mit Alkohol und allem.“ (I-18)*

Die Befragten besuchten im Rahmen der Veranstaltung Abenteuer Mediencamp hauptsächlich Fotografie- und Videoworkshops. Einer entschied sich auch für den Workshop Text and Performance. Womit sie sich thematisch in diesen Workshops auseinandersetzten, und welche Medienformate sie produzierten, wird unten dargestellt.

#### Abenteuer Medien mit Jugendlichen als Game Guides

Neben dem Abenteuer Mediencamp nahm ein Befragter, wie geschildert, die Maßnahme „Abenteuer Medien“ in Anspruch, da es ihm wichtig war, seine Eltern in Bezug auf Computerspiele und Umgang mit anderen Medien aufzuklären (I-20). Bei dieser Veranstaltung

wirken Jugendliche als sogenannte Game Guides, die den Erwachsenen unterschiedliche Spiele (Computer-, Konsolenspiele etc.) zeigen und mit ihnen diese auch spielen. Ein weiterer Teil dieser Veranstaltung bestehe darin, einen guten Umgang mit Medien allgemein zu vermitteln.

*„(...) oder Game Guide machen, also Erwachsenen Computerspiele erklären und mit ihnen spielen (...).“ (I-19)*

*„(...) hat nicht so viel mit Gesundheit zu tun eher mit gesundem Umgang mit Spielen und mit Internet. Das finde ich auch sehr interessant, dass viele Erwachsenen so einen Spaß haben, wenn sie einmal ein Konsolenspiel mit mir spielen.“ (I-18)*

### Weitere Workshops

Die Befragten besuchten weiterhin Workshops zum Thema Foto, Bildbearbeitung, Video und Film, die nicht im Rahmen des Abenteuer Mediacamps stattgefunden haben.

*„Ja halt, ich bin ja selber total begeistert von diesem Film – Fotografie. Das ist normalerweise sehr schwer gratis eben an Workshops teilzunehmen, wo du die Fähigkeiten erlangst (...) und dies war halt für mich eine total coole Sache.“ (I-21)*

Als großer Vorteil dieser Workshops, die die Befragten durchwegs als positiv und gewinnbringend wahrnehmen, werden die niedrigen bis nicht vorhandenen Kursgebühren genannt.

### team.reflect

Die Befragten kamen nicht nur als Teilnehmende in Genuss verschiedener Aktionen, die die SUPRO unter anderem im Rahmen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 angeboten hatte. Zusätzlich engagierten sie sich im so genannten team.reflect, bzw. sind dort nach wie vor aktiv. Dieses Team besteht aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen und wirkt bei verschiedenen SUPRO Aktionen mit:

- Abenteuer Mediacamp im Organisationsteam (I-18, I-19; I-20; I-21)
- Medienwerkstatt (I-20)
- Game Guides im Workshop Abenteuer Medien (I-18; I-19; I-20)
- Suchthaufen.net
- KENNiDI-Barteam (I-18; I-19; I-21)

Das KENNiDI-Projekt ist nicht im Projekt REFLECT & ACT! 2.0 verankert, sondern fungiert als eigenständiges Projekt. Die SUPRO bietet für unterschiedliche Events in Vorarlberg eine alkoholfreie Cocktailbar an, die vom KENNiDI-Barteam geführt wird. Um Teil des Barteam zu können, bietet die SUPRO Barteam-Workshops an.

*„Also, bei dem habe ich gelernt wie man antialkoholische Cocktails mixt. (...) dabei lernt man, eben wie man mit dem Shaker umgeht, (...) was dabei wichtig ist, wie Hygiene und so weiter und man mixt dann eben diese Cocktails bei verschiedenen Events und das wollte ich eigentlich eh. Das hat mir total Spaß gemacht.“ (I-21)*

## 6.4. Neue Medien / Produktion von Medienformaten

### 6.4.1. Mediale Auseinandersetzung mit diversen Suchtthemen

Ziel des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 ist die multimediale Auseinandersetzung mit jugend- und gesundheitsrelevanten Themen. Aus diesem Grund wurde auch bei den befragten jungen Erwachsenen ergründet, mit welchen Themen sie sich in den diversen Projekten, besonders im Abenteuer Mediacamp intensiv beschäftigten<sup>4</sup>.

SUPRO bietet einen Pool an Themen, die sich auf Sucht beziehen an. So besteht für Teilnehmende eine Möglichkeit, ein für sich interessantes Thema aussuchen.

*„Und die Supro bietet ja wirklich, also in diesem Zusammenhang sind sie wirklich offen und da geht jede Art von Konsum von, nicht nur von Drogenkonsum, sondern auch Sachen wie Kaffeesucht oder Computerspiele, oder wie damit umgegangen wird. (...) Und dort sucht man sich halt die Sachen heraus, die einen interessieren und über das macht man dann etwas. Und wie gesagt, es verbindet die Aktivität mit dem Wissen und das finde ich eine recht gute Art (...).“ (I-20)*

Die Auseinandersetzung mit dem Suchtthema durch Wissensvermittlung, kombiniert mit Aktivitäten, wie z.B. Videoclips produzieren, wird als adäquater Ansatz in der Jugendarbeit betrachtet, da nur die alleinige Wissensvermittlung bei Jugendlichen ein schwieriges Unterfangen zu sein scheint.

Im Folgenden wird aufgezeigt, welche Themen die Befragten beim Abenteuer Mediacamp multimedial aufbereitet haben, und welche Medienformate produziert wurden.

#### Fotos

Im Fotoworkshop wurden Fotos und Collagen erstellt zum Thema „Sucht nach Musik“ und „Sucht nach kreativ sein“: *„Das ist eigentlich auch wie so ein Rausch oder eine Sucht, wo jetzt nicht so negativ ist, wie Alkohol oder Drogen“ (I-18)*. Fotos zum Thema Alkohol wurden entwickelt: *„mit Alkoholflaschen oder da hat jede Gruppe sich dann Gedanken dazu gemacht und ein Foto dazu entsprechend bearbeitet und geschossen“ (I-21)*. Auch eine Fotoserie über Süchte allgemein entstand im Rahmen des Fotoworkshops (I-19).

#### Filme

Beim Videoworkshop entwickelten die Befragten Filme bzw. Videos, zum Beispiel zu den Themen Vorurteile und Wahrnehmung (I-18) und zum Thema Konsum (I-20). Eine Befragte beteiligte sich bei der Produktion eines interaktiven Kurzfilms zum Thema „Das Date“ (I-21).

---

<sup>4</sup> Bei der Veranstaltung Abenteuer Medien mit den Jugendlichen als Game Guide geht es um gesunden Umgang mit diversen Computer- und Onlinespielen sowie mit anderen Medien. Im Rahmen des KENNiDI-Projekts setzt man sich mit dem Thema Alkoholkonsum und gesunden Umgang mit Alkohol auseinander. Da die thematische Auseinandersetzung in diesen Projekten klar ist, werden diese in diesem Abschnitt nicht weiter beleuchtet.

## Text und Performance

In diesem Workshop wurde an der Rhetorik und am Schreiben bzw. am Schreibstil gearbeitet.

*„(...) dass man wirklich die ganze Woche dran ist zu schreiben, neue Texte entwickeln, ein bisschen an seinem Redefluss arbeiten, spontan einen Text oder einen Sketch aufbauen.“ (I-19)*

Ein Befragter befasste sich damals mit Serien und Filmen und schrieb hierzu einen Text über Binge-Watching, *„wie schnell man da abrutschen kann in die ganz eigene Welt, gerade wenn man Binge Watching macht.“ (I-19)*

Die Befragten berichten auch, dass andere Teilnehmende sich ebenfalls mit Suchtthemen beschäftigten und z.B. einen Videoclip zum Thema Rauchen produzierten, oder sich mit Animationssoftware beschäftigten und dabei interessante Produkte entwickelten.

### 6.4.2. Erwerb von medienpezifischen und weiteren Kompetenzen durch REFLECT & ACT!

Durch die Teilnahme an den Aktionen Abenteuer Mediacamp und Abenteuer Medien sowie durch die Mitarbeit im team.reflect konnten sich die Befragten verschiedene Kompetenzen aneignen. Dazu zählen Medienkompetenzen, soziale Kompetenzen und weitere Kompetenzen.

### 6.4.3. Medienkompetenzen

Bei den Veranstaltungen der SUPRO lernten sie gemäß eigener Aussage den kritisch-konstruktiven Umgang mit Medien, die technische Handhabung verschiedener Gerätschaften wie Foto- und Videokameras, Tonaufnahmegeräten sowie die Nutzung verschiedener Softwareprogramme für Bildbearbeitung, Filmschnitt, Tonschnitt, Animation. Für die Produktion von Medienformaten sei es von Bedeutung, sich mit den Daten und Informationen zum gewünschten bzw. zu bearbeitenden Thema zu befassen. Hierbei lernten die Befragten notwendige Informationen zu beschaffen und zu reflektieren.

Durch das Abenteuer Mediacamp lernten die Befragten auch, mit Neuen Medien umzugehen. Auf Erfahrungen, die sie in dieser Woche gemacht, und auf das Basiswissen, das sie sich in dieser Zeit angeeignet hatten, konnten bzw. können sie weiterhin aufbauen. Im Folgenden werden einige medienpezifische Kompetenzen aufgezeigt, die die jungen Befragten aufgrund der Teilnahme beim Abenteuer Mediacamp nun besitzen.

### Filmen / Filmschnitt

Aufgrund des Videoworkshops erwarben die Befragten, die daran teilgenommen haben, die Fähigkeit, eine Videokamera zu führen, Filme herzustellen und mit entsprechenden Softwareprogrammen zu schneiden. Diese Kompetenzen kommen auch noch nach Teilnahme am Abenteuer Mediacamp im privaten und auch schulischen Umfeld (eigene Filme gedreht; z.B. Maturavideo erstellt) zum Einsatz.

*„Da helfe ich dann ab und zu aus [im Unternehmen vom Vater], dass ich Konzerte filme und dann einen Teil mitschneide, den Film, beim Filmen.“ (I-21)*

Für zwei Befragte legte dieser Workshop den Grundstein ihrer beruflichen Zukunft. Beide studieren nun im Bereich Filmtechnik, wobei eine Person den Fokus auf das Filmen selbst und die andere den Schwerpunkt auf Filmschnitt setzt.

*„Ich weiß nicht, wie ich sonst dazu gekommen wäre, weil die Familie macht so etwas gar nicht (...). Und Supro hat dies ja echt gefördert.“ (I-18)*

*„Es hat mir wirklich die Branche gezeigt eigentlich, oder diese Arbeit näher gebracht, etwas was ich in der HTL nie gelernt hätte oder nie gesehen hätte, Perspektiven eröffnet.“ (I-20)*

### Fotos / Bildbearbeitung

Befragte, die sich beim Abenteuer Mediacamp für den Fotoworkshop entschieden haben, wissen nun viel über Fotokameras und Bildbearbeitungsprogramme wie Photoshop und InDesign. Sie können unter anderem unter Studiobedingungen Fotos machen. Ebenso erkennen sie an der Qualität des Fotos, ob sich der Künstler mit dem Thema auseinandergesetzt hat oder nicht.

*„Aber ich habe auch gemerkt, dass wenn jemand sich ein Thema aussucht, dass er sich dann zuerst einlesen muss, damit er ein gutes Foto machen kann. Und dies sieht man auch an den Fotos, ob sich jemand damit beschäftigt hat oder nicht. Und wenn er sich damit beschäftigt hat, ist es sicher etwas Gutes, weil ein paar Details merkt man sich halt.“ (I-19)*

### Text und Performance

Durch den Workshop Text und Performance verbesserte ein Befragter seine Schreib- und Vortragskompetenzen maßgeblich. Heute sei er fähig, Texte flüssiger zu schreiben, besser zu schreiben und besser vorzutragen (I-19).

*„Und gerade wenn man eine Woche lang dies macht [Workshop], dann ist man wirklich drinnen und je nachdem ob man das dann weitermacht oder nicht, bleibt man richtig schön drinnen, und das hat mir schon einiges gebracht.“ (I-19)*

#### 6.4.4. Soziale Kompetenzen und weitere Kompetenzen

Die Befragten nennen im Zusammenhang mit sozialen Kompetenzen Teamarbeit bzw. Zusammenarbeit mit Jugendlichen unterschiedlichen Alters und die Vernetzung mit anderen Jugendlichen.

#### Zusammenarbeit bzw. Teamwork mit anderen Jugendlichen bzw. Leuten

Im Abenteuer Mediacamp lernten die Befragten den Umgang mit Leuten unterschiedlichen Alters, besonders in Gruppen.

*„Musst du halt auch mit verschiedenen Altersgruppen auch klarkommen und auch mit Jüngeren auch im Zelt schlafen oder am Abend zusammensitzen und das.“ (I-18)*

*„Man ist halt immer mit verschiedenen Leuten zusammen und dann arbeitet man mit verschiedenen Leuten zusammen, d.h. dass man im Team, Teamwork ist dabei sehr wichtig.“ (I-21)*

Nicht nur die Zusammenarbeit mit Jugendlichen unterschiedlichen Alters stellte für die Befragten eine Herausforderung dar, sondern auch Teamwork mit unterschiedlichen Leuten bzw. unterschiedlichen Charakteren. Um im Team erfolgreich arbeiten zu können, sind viele Aufgaben bzw. Spiele für Teambuilding beim Abenteuer Mediacamp enthalten.

*„Man hat ja auch extrem viel Teambuilding, in den ersten paar Tage gerade, damit man wirklich in einer Gruppe gut zusammenarbeiten kann.“ (I-19)*

Durch die Teamspiele am Outdoor-Wochenende beim Abenteuer Mediacamp und durch Teamwork in den Workshops erfuhren die Teilnehmenden gemäß der Befragten, wie ein Team funktioniert und wie man miteinander kommuniziert. Sie erlebten unterschiedliche Gruppendynamiken, wie gewisse Leute reagieren, und Probleme in Gruppen gelöst werden können. Ebenso wurden sie dabei bestärkt und lernten, offen über (sensible) Themen zu sprechen. Für zukünftige Aufgaben seien alle diese sozialen Kompetenzen förderlich.

*„Wird auch sehr großen Wert auf die Teambuildingsspiele gelegt, was natürlich auch später, wenn man in Teams arbeiten muss - egal ob beruflich oder im privaten Kontext - eh noch ganz spannend ist, weil man ein Gefühl dafür bekommt, wenn man das zwei- drei Mal macht. Wie Gruppen, also wie verschiedene Gruppen funktionieren und wo dann Probleme sind, die wir dann bearbeiten können.“ (I-20)*

Die SUPRO schaffe durch diverse Veranstaltungen und den darin beabsichtigten Teamarbeiten Vernetzungsmöglichkeiten für die Teilnehmenden. Die Befragten lernten dabei viele Leute kennen und auch, sich mit ihnen zu vernetzen bzw. ein soziales Netzwerk aufzubauen.

*„(...) aber das ist schon etwas worauf man zurückgreifen kann, wenn man unglaublich viele Leute kennenlernen kann.“ (I-20)*

## Informationskompetenz und Reflexionskompetenz

Bei der Produktion von Medienformaten wie Fotos und Videos, sowie beim Verfassen von Texten, beschafften sich die Befragten Informationen. Sie befassten sich mit diesen Daten und reflektierten diese. Durch diese Auseinandersetzung mit Suchtthemen und sonstigen Themen, und durch deren multimedialer Aufbereitung, eigneten sich die Befragten nach eigener Aussage auch viel Wissen (z.B. über Süchte) an, wodurch sie dann auch die Fähigkeit erlangt hatten, mit anderen Leuten über diese Themen zu diskutieren.

*„Also, man lernt extrem viele Skills. Gerade bei diesem Textworkshop habe ich diese gemerkt und man setzt sich gleichzeitig mit den Themen auseinander.“ (I-19)*

*„Ich habe selber viel gelernt über Sucht und Rausch durch das Camp und durch das REFLECT & ACT!, da ich halt selber als Wissen habe und mit Leuten diskutieren kann, die keine Ahnung, süchtig nach Sachen sind oder anfangen zum süchtig werden.“ (I-18)*

## Präsentationskompetenz

Die Befragten waren oder sind auch im team.reflect engagiert und wirken nach einer bestimmten Ausbildung selbst in Workshops, Medientage etc. mit, beispielsweise als Game Guides. Durch die Ausbildung und Praxis lernten sie Präsentationen zu halten, sich zu präsentieren und einen Workshop zu leiten. Diese Kompetenzen sind laut einer Befragten auch für die berufliche Zukunft bedeutend.

*„(...) und das ist für das spätere Leben ja genauso wichtig, dass man eben ein Meeting beispielsweise halten kann und dass man etwas erklären kann oder eine Präsentation abgibt und das ist jetzt in der Praxis sehr wichtig und auch total cool.“ (I-21)*

## 6.5. Veröffentlichung und Verbreitung der in Workshops entwickelten Produkte

Ein weiteres Ziel des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 ist die Veröffentlichung sowie Verbreitung der von den jungen Teilnehmenden produzierten Medienformate wie z.B. Filme, Fotos, 3D-Animationen oder geschriebene Texte. Hierfür werden digitale Plattformen, reale Bühnen oder Zeitungen zur Verfügung gestellt. Ebenso ist es Ziel, dass die Teilnehmenden über ihre privaten Kanäle und Netzwerke ihr Geschaffenes verbreiten und folglich Diskussionen in ihrem Umfeld sowie unter Peers auslösen können. In den Interviews wurden Fragen gestellt, die diese Ziele betreffen: Wo wurden die Medienformate und Texte veröffentlicht? Welche Bedeutung hatte die Veröffentlichung und Diskussionsanregung für die Befragten? Wurde über diese Produkte bzw. über die bearbeiteten Themen diskutiert? Die diesbezüglichen Ergebnisse werden im Folgenden dargestellt.

### 6.5.1. Digitale Plattformen, reale Bühnen und Zeitung

Die SUPRO verfügt über digitale Plattformen, auf denen in den Workshops entwickelte Filme, Videos, Texte etc. hochgeladen werden und abrufbar sind. Begleitend organisiert die SUPRO Veranstaltungen mit realen Bühnen. Diese bieten den Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Themen, die sie medial bearbeitet haben, live zu präsentieren. Auch werden Werke im Magazin von SUPRO veröffentlicht.

Laut einer befragten Person wissen die Teilnehmenden, dass die SUPRO die geschaffenen Videos, Filme, Texte weiterarbeiten bzw. weiterverwenden darf. Dabei wird betont, dass die SUPRO bei der Veröffentlichung den Namen der Künstler und Künstlerinnen nennt.

*„Sie [Supro] sagen dann nicht, das haben wir gemacht, sie sagen dann schon, das ist von Jugendlichen vom Camp mit Namen. Da bin ich ja auch stolz.“ (I-18)*

Dem wird hinzugefügt, dass die Verbreitung auch deshalb vorgenommen wird, da somit der Öffentlichkeit bzw. anderen Menschen gezeigt werden kann, dass sich Jugendliche mit Gesundheits- bzw. Suchtthemen auseinandersetzen und damit umgehen können.

*„(...) weil, viele Erwachsene denken: Also, Jugendliche denken nicht über Süchte nach und wissen nicht, wie schlimm solche Sachen sein können.“ (I-18)*

## Reale Bühne

Die Befragten nennen folgende Veranstaltungen, die den Teilnehmenden eine Bühne bieten, um ihr Workshop-Ergebnis dem Publikum zu zeigen: Veranstaltung am letzten Tag des Mediacamps, Kreativtausch und Poetry Slam. An den letzten zwei genannten Veranstaltungen konnten die Befragten jedoch nicht teilnehmen, aber sie erzählten, was sie von anderen Jugendlichen darüber hörten.

## Abenteuer Mediacamp

Abgeschlossen wird das Abenteuer Mediacamp mit einer öffentlichen Präsentation. Eltern, Freunde, Teilnehmende und sonstige Gäste können dabei erfahren, mit welchen Themen sich die Jugendlichen in dieser Woche auseinandersetzen und welche kreativen medialen Produkte oder Texte sie entwickeln konnten.

*„Aber die Leute (...) haben Texte geschrieben über Sucht und über Rausch und haben sie auch teilweise auch beim Kreativtausch bei dieser Veranstaltung vorgetragen. Und es ist interessant, wie viele verschiedene Sachen dort vorgekommen sind beim Kreativtausch.“ (I-18)*

## Kreativtausch

Wie im obigen Zitat ersichtlich, haben Jugendliche und junge Erwachsene die Chance ihr Geschaffenes auch bei der Veranstaltung Kreativtausch vorzuführen, die bislang zwei Mal stattgefunden hat. Für diesen Event darf die Zielgruppe alle möglichen Medienformate einreichen – z.B. Videos, Fotos etc. die sie im Mediacamp produziert haben. Allerdings fügt eine Befragte hinzu, dass Jugendliche noch zu schüchtern seien, ihre Produktionen zu zeigen. Sie *„denken, das ist nicht gut genug, weil, dies habe ich ja nur in ein paar Tagen gemacht und habe es noch nicht perfektioniert.“ (I-18).*

Bei dieser Veranstaltung werden laut der gleichen Befragten Preise für die Präsentationen vergeben.

## Poetry Slam

Poetry Slam ist eine weitere Veranstaltung, die in einem Interview erwähnt wird. Jugendlichen und jungen Erwachsenen wird darin eine reale Bühne geboten, auf der sie ihre Texte zum Beispiel zum Thema Sucht, aber auch zu anderen Themen, vortragen können.

Des Weiteren werden laut eines Befragten die Räumlichkeiten der SUPRO mit bestimmten, von Teilnehmenden entwickelten, Fotos geschmückt (I-19). Ebenso erwähnte eine weitere Befragte, dass Bilder auch schon im Landhaus ausgestellt wurden (I-21).

## Digitale Plattformen

Alle Befragten äußerten sich zu digitalen Plattformen zur Veröffentlichungen von Videos, Bildern, Texten und weiteren Medienformaten, die im Abenteuer Mediacamp entstanden waren. Die Produktionen sind im Internet zugänglich, und zwar auf der so genannten YouTube Seite der SUPRO oder auf der Website der SUPRO – [www.reflect.at](http://www.reflect.at) sowie [www.kreativrasuch.at](http://www.kreativrasuch.at).

*„Kann man ja über die Website REFLECT & ACT! anklicken oder also die ganzen Bilder sind ebenfalls auf der Website gelandet.“ (I-21)*

## Impulsmagazin

Die SUPRO gibt auch ein Impuls-Magazin heraus, das sich pro Ausgabe jeweils mit anderen Schwerpunktthemen beschäftigt. Auch im Impulsmagazin werden laut zweier Befragter Fotos bzw. Bilder, die von Jugendlichen produziert wurden, veröffentlicht (I-18; I-19).

### 6.5.2. Veröffentlichung und Verbreitung durch Nutzung privater Kanäle oder in sozialen Medien

Die Befragten haben ihre im Abenteuer Mediacamp geschaffenen Produktionen nicht wirklich weiter genutzt oder verbreitet. Wenige ihrer Produktionen sind im Internet im sozialen Netzwerk zugänglich, oder wurden auf der Universität präsentiert und diskutiert.

*„Aber, ich habe es nicht wirklich veröffentlicht selber und die Fotos, die ich bearbeitet habe, halt nur auf Facebook hochgeladen zum Zeigen, aber nicht wirklich weiter verwendet.“ (I-18)*

## Studium

Auf der Uni im Rahmen von Lehrveranstaltungen präsentierte eine Befragte ihre Videoproduktionen, die beim Abenteuer Mediacamp in Zusammenarbeit mit anderen Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen entstanden sind.

*„Zum Beispiel etwas vom Camp gezeigt, weil ich letztes Jahr das Camp-Video gemacht habe (...) das habe ich z.B. gezeigt für so ein Beispiel als Rückblick oder als Erinnerungsvideo.“*

Auch das Video zum Thema Wahrnehmung und Vorurteile stellte sie auf der Universität vor (I-18). Über diesen Film wurde auch diskutiert, wobei es eher um die technischen Elemente bzw. Darstellungselemente ging, als um den Inhalt.

## Soziales Netzwerk via Medien

Eigene, im Mediacamp entstandene Produktionen – Videos, Fotos oder Texte – wurden zwar auf Facebook hochgeladen, allerdings eher selten.

## Erzählungen

Zwei Befragte berichteten, dass sie nach dem Abenteuer Mediacamp anderen von diesem Event und ihren Produktionen erzählten und somit versuchten, Interesse im privaten Umfeld zu wecken.

*„Und wenn du da [Filmworkshop], also da wirklich davon begeistert bist, dann versuchst du halt die anderen Leute dazu - wenn sie möchten, wenn sie sich dafür leicht interessieren - das Ganze zu erklären und zu veranschaulichen.“ (I-21)*

### 6.5.3. Bedeutung der Verbreitung der und Diskussion über die eigenen Produktionen

Die Produktionen in den Veranstaltungen vorzustellen, hänge damit zusammen, stolz zu sein. Es gehe darum zu zeigen, was man geleistet hat und die eigene Kreativität zu veranschaulichen.

*„Also, wo ich das erste Mal beim Camp dabei war, war ich auch voll stolz darauf, was ich dort gemacht habe und habe auch anderen erzählt, was ich beim Camp gemacht habe.“ (I-18)*

Für die Befragten hat es aber eher wenig Bedeutung ihre Videos, Fotos oder Texte zu den Gesundheitsthemen bzw. Suchtthemen, die beim Abenteuer Mediacamp oder in anderen Workshops entstanden, selbst über private Kanäle weiterzugeben.

*„Ja, die Sachen, die halt im Workshop entstanden sind halt irgendwo Fingerübungen für mich und die Möglichkeit zum die auszuprobieren (...). Deswegen sind dies quasi Produkte zweiten Ranges, weil diese halt schon unter einer gewissen Vorgabe entstanden sind. Dementsprechend teile ich diese nicht so stark, wie diese Sachen, die ich selbstständig mache. Diese dann aber auch über Supro entstehen, weil durch die Medienwerkstatt usw. wo man Sachen ausleihen kann, ja.“ (I-20)*

Medienformate oder Texte, die von den Befragten eigenständig und nicht in Rahmen von Workshops erstellt wurden, werden - wie es das obige Zitat zeigt - gerne weiterverbreitet. Ein Motiv dafür liegt darin, dass es Spaß macht, kritische Themen, die einen interessieren, anzusprechen und Diskussionen anzuregen.

*„(...) mir persönlich Spaß macht, kritische Themen ansprechen kann und wenn es einem gut gefällt auch noch vielleicht darüber einmal nachdenkt oder es eben immer wieder sieht zu diesen Themenbilder und dann irgendwo doch darüber nachdenkt, das finde ich schon gut und darum mache ich auch immer wieder Bilder zu so Themen oder die Texte (...) Habe ich auch gemerkt, dass manche dann sagen "hey, du hast so oder so viele Anspielungen da zu den Serien gebracht, ich finde das fast schlimm, dass ich so viele davon kenne". (I-19)*

Zum anderen stellt für einige Befragte das Erhalten von Feedbacks ein weiteres Argument für die Veröffentlichung im eigenen Umfeld bzw. auf digitalen Plattformen dar.

*„Ich finde Feedback immer gut, auch wenn zehn Leute sagen, es ist gut und wenn eine Person sagt, ja ich finde es nicht gut, dann interessiert es mich warum, (...) dann*

*interessiert es mich, warum es jemandem nicht so gut gefällt oder warum es auch jemand gefällt.“ (I-18)*

Konstruktive Kritik bzw. positives Feedback kann nach Ansicht eines Befragten bei Teilnehmenden auch einen Motivationsschub auslösen. Dadurch blieben sie dabei Texte zu einem kritischen Thema zu verfassen und diese auf einem Poetry Slam vorzutragen, um die Zuhörenden zum Nachdenken anzuregen (I-19). Diese Meinung wird nicht von allen geteilt. Andere Befragte erachten dagegen Kritik nicht als wichtig und haben sich diesbezüglich eine „ziemlich dicke Haut“ zugelegt.

*„Mir ist es auch nicht wichtig, ob jetzt ein Bild gut ankommt, so lange es mir gut gefällt und so lange es jenen Leuten gefällt, deren Meinung ich schätze“. (I-19)*

#### **6.5.4. Diskussionsanregung durch die Veröffentlichung der eigenen Produktionen**

Die Befragten sind der Ansicht, dass durch die Online-Verbreitung ihrer Medienformate und Texte zu den in den Workshops bearbeiteten Themen eher weniger Diskussionen ausgelöst werden. Solche (kritische) Themen – so ein Befragter – lassen sich am besten in persönlichen Gesprächen entfachen.

Aus diesem Grund nutzen sie ihr Wissen, um andere Jugendliche und jungen Erwachsenen über Themen wie z.B. Nikotin, Alkohol oder Suchtthemen allgemein aufzuklären und mit ihnen darüber zu diskutieren. Hierbei gehe es um das Wissen, das sie sich zum einen in den Workshops durch die intensive und multimediale Auseinandersetzung mit bestimmten Themen und zum anderen durch die Mitarbeit im team.reflect, aneignen konnten. Das folgende Zitat veranschaulicht die von einem Befragten persönlich geführte Diskussion über Alkoholkonsum.

*„Ein guter Freund von mir, der hat auch lang wirklich zu viel getrunken, weil er da extrem beeinflussbar ist. (...) Ich habe ihm wirklich gesagt "du musst jetzt aufpassen, weil..., und du musst jetzt lernen". Dadurch, dass ich ihm dies total eindrücklich auch zeigen konnte, hat er dann darauf gehört und dies dann ziemlich gut durchgezogen.“ (I-19)*

Andere Teilnehmende, die ihre Texte eigenständig online gestellt und somit der Öffentlichkeit zugänglich gemacht hatten, konnten diverse Diskussionen beobachten. Zum einen lag es daran, dass die Werke gut waren und zum anderen, weil darin kritische Themen angesprochen wurden, die Leser und Leserinnen zum Nachdenken brachten.

## **6.6. Das Projekt REFLECT & ACT! 2.0**

In den Interviews mit den jungen Erwachsenen wurde die wahrgenommene Botschaft des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 und die Erfahrungen mit diesem Projekt ermittelt. Darüber hinaus wurden die Befragten gebeten, das Projekt zu bewerten und Leistungen bzw. Aktionen zu nennen, die sie weiterempfehlen würden. Abschließend erhielten sie die Möglichkeit, Wünsche und Bedürfnisse in Bezug auf das Projekt zu äußern und weitere Kommentare dazu abzugeben bzw. Anregungen o.Ä. mitzuteilen.

### 6.6.1. Wahrgenommene Botschaft des REFLECT & ACT! Projekts

Die Befragten beziehen sich bei der Beschreibung der empfangenen Botschaft des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 auf den Projekttitle selbst, auf Kreativität und Ausprobieren, auf die Förderung durch die SUPRO, auf die Vermeidung des erhobenen Zeigefingers sowie auf Abwechslung im Alltag.

#### Reflektieren und Agieren

Das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 ermittelt die Bedeutung des Nachdenkens und „*dass durch das Machen auch das Reflektieren kommt.*“ (I-20) Die Kernbotschaft sei, dass man sich zu einem bestimmten Thema wie beispielsweise gewalttätige Computerspiele einliest, Wissen aneignet und eine Meinung dazu bildet, um darüber auch diskutieren und Fakten einbringen zu können. Nur zu wissen, wie dieses Spiel gespielt wird, reiche nicht aus (I-19).

#### Kreativität freien Lauf lassen und ausprobieren

*„Sie haben dann gesagt, ja macht es halt einmal, wenn es dir gefällt ist es gut und sonst machst du nachher noch etwas anderes‘, und dann war es meistens echt gut und dann halt.“* (I-18)

REFLECT & ACT! 2.0 stehe dafür, der Kreativität freien Lauf zu lassen und einfach zu versuchen, die zu vermittelnde Idee umzusetzen bzw. die zu vermittelnde Meinung auszudrücken.

#### Förderung durch SUPRO

Eine weitere beschriebene Kernbotschaft ist, dass sich Teilnehmende im Projekt an Sachen heranwagen, „*die man sich alleine nicht trauen würde, wenn man weiß, es gibt ja Leute, die einem ja helfen können*“ (I-20). Durch die Gewissheit, dass das SUPRO-Team Teilnehmende unterstützt und fördert, trauten sie sich auch, sich mit unbekanntem Aspekten zu beschäftigen. Sollte nichts Gutes oder nicht das Gewünschte herauskommen, so vermittelt das Team, dies sei nicht schlimm. Man könne gerne etwas Neues ausprobieren (I-18).

#### Vermeidung des erhobenen Zeigefingers

Durch die intensive theoretische wie auch kreativ-mediale Auseinandersetzung (z.B. Fotografie und Film) mit einem bestimmten Gesundheitsthema, wie beispielsweise der Sucht, wirke man dem erhobenen Zeigefinger entgegen („Das dürft ihr nicht!“).

*„(...) man beschäftigt sich damit, bildet sich eine eigene Meinung, lernt etwas, eben von zwei Bereichen, nämlich Sucht und das andere; und kann sich dann auch selber eigentlich aussuchen ohne viel Zwang eigentlich, ob man ein Suchtthema hat und jeder Mensch hat eine Sucht, weitermacht, ob man es eingrenzt (...) die meisten, die mitarbeiten, sind nach einiger Zeit extrem gut informiert und ich finde dies wichtig, weil dadurch dass man es selber so spiele-*

*risch gelernt hat auch nicht wirklich der große Prediger ist, sondern dass man es einem anderen ganz normal sagen kann und das ist wichtig, dass man informiert ist." (I-19)*

### Abwechslung zum Schulalltag

Eine weitere wahrgenommene Botschaft ist, dass REFLECT & ACT! 2.0 sowie die Mitarbeit im team.reflect für Jugendliche und junge Erwachsene eine Abwechslung zum Schulalltag bietet. Die Befragte Person fügt hinzu, dass es im Rahmen der Veranstaltungen „*auch eine neue Chance gibt, um neue Leute kennenzulernen.*“ (I-21).

#### 6.6.2. Erfahrung mit REFLECT & ACT!

Die Befragten berichteten durchgängig von guten Erfahrungen bei den Aktivitäten der SUPRO und von einer lustigen bzw. „coolen“ Zeit. Durch die Teilnahme an diversen Workshops und Events machten sie Bekanntschaft mit vielen Leuten, arbeiteten mit vielen Leuten zusammen und erfuhren somit auch verschiedene Ansichten und Meinungen.

Nicht nur unterschiedliche Leute lernten sie kennen, sondern durch die Mitwirkungen in diversen Veranstaltungen konnten sie sich Wissen und Fähigkeiten aneignen, wie beispielsweise zu reflektieren, an Diskussionen teilzunehmen oder diese zu führen, eine Bar zu leiten (durch das KENNiDI Projekt) oder einen guten Umgang mit verschiedenen Medien zu pflegen.

Von guten Erfahrungen mit dem SUPRO-Team wurde ebenfalls berichtet. Das Team sei lieb, kompetent, offen und unterstütze die Teilnehmenden in vielen Belangen. Es fördere die Kreativität der Teilnehmenden und vermittele über verschiedene Wege gesundheitsbezogenes und medienpezifisches Wissen.

### Zukunftsweisende Erfahrungen

Zwei Befragte machten mit dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0 insofern positive Erfahrungen, dass sie lange begleitet wurden und sich dadurch viele Möglichkeiten, besonders für ihre Zukunft, ergeben hätten. Ohne die SUPRO, bzw. ohne diese positiven Erlebnisse bei den Veranstaltungen von REFLECT & ACT! 2.0 würden sie sich wahrscheinlich nicht mit Film bzw. Filmschnitt im Rahmen eines Studiums befassen.

*„Also, ich glaube nicht, dass ich ohne dieses Projekt jetzt wahrscheinlich die Ausbildung [Studium: Film] machen würde, die ich jetzt mache, weil dies hat mir halt die Türe aufgemacht. Es hat mir gezeigt, was es da gibt. Etwas, das ich wahrscheinlich durch die Schule nicht so gesehen habe.“ (I-20)*

#### 6.6.3. Wünsche oder Bedürfnisse

Die Befragten äußerten kaum weiterführende Wünsche oder Bedürfnisse, da ihre Meinung über das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 durchwegs positiv ist. Lediglich zwei Verbesserungsmöglichkeiten wurden genannt, und zwar in Bezug auf Computerspiele und Bildbearbeitung im Fotoworkshop.

## Computerspiele

Die Computerspiele (z.B. World of Warcraft), welche die Game Guides im Workshop Abenteuer Medien vorstellen und spielen, sind nicht die aktuellsten und daher auch nicht das wirkliche Problem. Dem Befragten ist es bewusst, dass es nicht leicht ist, ständig dran zu bleiben, da in kürzester Zeit immer wieder neue Spiele auf den Markt gebracht werden. Das eigentliche Problem stellen mittlerweile diverse neue Onlinespiele dar, mit denen sich die Jugendlichen derzeit beschäftigen.

*„Da würde ich mir vielleicht wünschen, dass man sich beim Computersektor vielleicht noch gerade ein bisschen mehr bemüht (...) Jetzt ist es mehr das Problem, dass man (...) all kleine Spiele macht über viele Stunden, weil man merkt es nicht. Dann spielt man irgendein Spiel, geht dann heim und spielt eine halbe Stunde etwas und so kommt es zusammen und dann hat man fast ein Pensum, wie wenn man fünf Stunden am Abend World of Warcraft spielt.“ (I-19)*

## Bildbearbeitung

Eine befragte Person äußerte den Wunsch, dass sie gerne mehr im Bereich Bildbearbeitung machen würde. Zwar erwerbe man im Abenteuer Mediacamp Wissen in Bezug auf den Umgang mit Adobe-Programmen und auf Fotografie und Filmschnitt, aber das sei nur ein Basiswissen.

*„Dies geht halt bis zu einem gewissen Grad und ich wollte halt später, nachdem ich so viel Erfahrungen gesammelt habe und selber auch weitergemacht habe etwas Anspruchsvolleres (...) wäre jetzt für mich wichtig.“ (I-21)*

### 6.6.4. Bewertung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

Für die Bewertung wurden die befragten jungen Erwachsenen gebeten, die zutreffende Zahl auf einer Skala von 0 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut) anzugeben. Es wurden Werte zwischen 8 und 10 vergeben (der Durchschnitt liegt bei 9,25).

*„Auf jeden Fall 10, weil ich wüsste nicht, für was ich ihnen einen Abzug geben sollte. Es klingt jetzt so als würde ich schleimen, aber es macht echt total viel Spaß und liebe Leute sind da und man fördert eigentlich nur.“ (I-18)*

*„Also wie gesagt, es hat mir in der Entwicklung und in meiner Wegfindung echt wirklich unglaublich geholfen und die Leute haben mich wirklich unterstützt, wo es gegangen ist und das finde ich super.“ (I-20)*

*„Weil es einfach extrem viel Spaß macht und man extrem viel mitnimmt und auch das Workshop-Klima immer gut ist, weil eben es auch eigentlich nie passiert, dass einer extrem in die Lehrerschiene reingeht, weil man sich selber mit dem Thema beschäftigt und bloß die Inputs kriegt, von dem her würde ich es einfach super bewerten.“ (I-19)*

### 6.6.5. Weiterempfehlungen

Eine Befragte empfiehlt alle Aktionen von REFLECT & ACT! 2.0 weiter; sie legt nahe alles auszuprobieren. Weitere Befragte befürworteten Aktionen wie Abenteuer Mediacamp sowie weitere Workshops bzw. Fortbildungen. Ebenso werden die Mitwirkung im team.reflect sowie die durch verschiedene Aktivitäten möglichen Vernetzungen in Zusammenhang mit Weiterempfehlungen angesprochen.

#### Abenteuer Mediacamp

Das Abenteuer Mediacamp eigne sich gerade für jüngere Leute, die sich noch nie mit Fotografie, Filmen und Filmschnitt, 3D-Animation oder Texten beschäftigt haben. Dort erhielten sie die notwendige Förderung im Umgang diesen Medien.

*„Dass man einmal lernt, wie man mit Adobe da arbeitet, wie man sich einen Film zusammenschneidet, wie man da Themen erarbeitet, damit man sie auch in einen Film umwandeln kann, wie man mit einer Kamera umgeht, wie man mit den Leuten vor der Kamera umgeht, weil dies braucht es ja auch, dass ich einem sage ‚Schau, bitte so aus, damit ich das gute Foto, wie ich es haben möchte, damit Sucht wirklich herauskommt‘ oder bei einem Film, wie ich es will, wie die Leute tun (...).“ (I-19)*

#### Sonstige Workshops und Fortbildungen

Die Workshops (z.B. Fotoworkshops), die zusätzlich unter dem Jahr angeboten werden, werden von den Befragten empfohlen, ebenso Lehrerausbildungen, welche die SUPRO anbietet.

#### team.reflect

Die Befragten sind sich in der Weiterempfehlung im team.reflect aktiv zu sein, einig. In diesem Kontext wird die Mitarbeit als Game Guides im Workshop Abenteuer Medien und im KENNiDI-Barteam erwähnt.

Das Ziel von Game Guide sei es, Lehrer/innen, Eltern etc. darüber aufzuklären, was Jugendliche machen, wenn sie sich den ganzen Tag mit Konsolenspielen beschäftigen und dass nicht alle Computerspiele böse seien.

*„Das finde ich schon super, und da vermittelt man natürlich auch zwischen jungen und älteren Leuten, weil wir dann halt als Game Guide natürlich auch mit ihnen reden müssen und nicht nur über diese spezifische Spiele reden, sondern über unsere Lebenswelten allgemein, wie wir damit dann umgehen. Und wenn sie dann andere Fragen haben, zu einem anderen Spiel, dann können wir dies direkt beantworten, weil wir in dieser Lebenswelt uns ja befinden.“ (I-20)*

In Bezug auf das KENNiDI Projekt wird der Barkeeper-Workshop für das KENNiDI-Barteam empfohlen.

*„Hat mir so viel beigebracht und die Leute, die man hier kennen lernt (...) sind jetzt gute Freunde von mir mit denen ich immer noch Kontakt habe, nach fünf Jahren.“ (I-18)*

Für das Engagement im KENNiDI-Barteam erhalten die Mitglieder des team.reflect so genannte Credits, die in Gutscheine umgetauscht werden können. Ebenso lernen sie, wie man eine Bar führt oder erfahren in interessanten Diskussionen, weshalb das KENNiDI-Barteam keinen Alkohol ausschenkt.

*„Man sieht auch einmal, wie eine Party eigentlich ist, wenn man dort ist und arbeitet und komplett nüchtern ist und nicht ständig durcharbeiten muss, sondern auch mit Leuten darüber diskutiert.“ (I-19)*

### 6.6.6. Sonstige Kommentare und Anregungen

Am Ende der Interviews erhielten die Befragten die Möglichkeit, Kommentare oder Anregungen abzugeben. Hierbei berichteten sie über die günstigen bzw. kostenfreien Workshops, die Förderung der Kreativität, Vernetzungsmöglichkeiten, das Engagement im team.reflect und das Weiterführen des Projekts REFLECT & ACT.

#### Günstige Workshops

Die Workshops oder Kurse sind entweder günstig oder sogar gratis. Teilnehmende sind dafür, jene Kurse günstig oder gratis anzubieten, in denen man sich mit wichtigen Themen beschäftigt, die ansonsten selten aufgegriffen werden.

*„(...) für so ein/zwei Tage bei der Supro als Jugendlischer kommst du brutal günstig weg; und noch liebe Freunde kennen lernen und ein gutes Team.“ (I-18)*

#### Kreativität hat keine Grenzen bei Supro

Bei den Workshops im Abenteuer Mediacamp dürfen die Teilnehmenden ausprobieren, sich kreativ austoben. Es werden keine Grenzen gesetzt.

*„Wir haben herumspinnen dürfen, es darf jeder Workshop-Teilnehmer. Es grenzt Fantasie und Kreativität nicht ein, wie es sonst halt öfter passiert und. Wir haben einen totalen Spaß gehabt in dieser Woche.“ (I-18)*

#### Vernetzungsmöglichkeiten

Durch die Teilnahme beim Abenteuer Mediacamp oder auch bei anderen Aktionen ergeben sich Kooperationen bzw. Vernetzungsmöglichkeiten.

*„(...) die Vernetzungsmöglichkeiten, die dadurch entstanden sind, haben mir unglaublich viel geholfen und haben mich dorthin gebracht, zu diesem Studium, das ich machen wollte und mit dem ich wirklich Spaß habe und sie haben mir wirklich das gezeigt im Leben, was ich machen möchte, das ist schon unglaublich cool und da bin ich schon sehr froh und dankbar dafür.“ (I-20)*



## Werbung für team.reflect

Die SUPRO benötigt für das team.reflect immer wieder Leute. Das Abenteuer Medien-camp wird von einer Befragten als perfekter Einstieg betrachtet, um sich bei bestimmten Aktionen im team.reflect zu engagieren. Die SUPRO fördert die Ausbildungen, um in diesem Team aktiv sein zu können. Jugendliche sollten diese Möglichkeit auf jeden Fall ins Auge fassen bzw. anschauen (I-18).

## Den richtigen Weg gefunden

Um den Teilnehmenden das Suchtthema näher zu bringen, habe die SUPRO den passenden Mittelweg in dem Sinn gefunden, dass sich die Teilnehmenden durch die Produktion bestimmter Medienformate oder Texte mit diesem Thema auseinandersetzen. So ist sowohl für Teilnehmende, die sich für das Suchtthema als auch für andere, die sich eher für „das Machen“ interessieren, etwas dabei (I-20).

## Weiterführung des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

Eine Befragte äußerte die Hoffnung, dass das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 – also die Workshops und weiteren Aktionen sowie das team.reflect – bleibt bzw. weitergeführt wird.

Abgeschlossen wird dieser Ergebnisteil mit einer Aussage eines Befragten, der am Ende des Interviews das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 kurz und treffend zusammenfasste.

*„Als Fazit würde ich eigentlich sagen, dass SUPRO und REFLECT & ACT! als Ganzes gerade auch für Jugendliche oder Eltern von Jugendlichen, die sich nicht auskennen, echt super ist. Gerade auch bei der Supro, wo man viele Programme auch hat für Volksschulen und Kindergarten auch mit dem Plusprogramm. Da finde ich, als Ganzes ist es eine super Informationsquelle und dadurch, dass man auch mit Menschen zu tun hat und nicht nur bloß mit Wikipedia, wo man sich alles zusammensuchen muss und dies dann auch noch verstehen sollte, eben finde ich es einen super Wegweiser und eben mit super Workshops und Angeboten für Jugendliche ohne wirklich den extrem erhobenen Zeigefinger.“ (I-19)*

## 7. Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen beiden Interviewwellen

### Die Stichprobe und die Datenerhebung

In der ersten Interviewwelle wurden 16 Multiplikatoren und Multiplikatorinnen aus unterschiedlichen jugendrelevanten Institutionen (offene Jugendarbeit, Schule, Jugendkoordination, Gesundheitsbildung, Jugendabteilung) und bei der zweiten Erhebung neun Multiplikatoren und Multiplikatorinnen (Schule, Beratung) befragt. Ihre Sicht auf jugendliche Lebenswelten sowie gesundheitsrelevante Themen von Jugendlichen und die in der Auseinandersetzung mit diesen Themen eingesetzten Methoden in der Arbeit mit Jugendlichen wurden erfasst. Ebenso wurden die genutzten Leistungen und Maßnahmen von SUPRO und explizit die des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 erfragt, wobei es hier bei den Befragten der ersten Interviewwelle zu Verwechslungen kam bzw. bestimmte Leistungen nicht dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0 zugeordnet werden konnten. Aus diesem Grund wurden die Fragen, welche die Institution SUPRO und deren allgemeinen Angebote betreffen, für die zweite Datenerhebung ausgeschlossen. Folglich enthielt der Leitfaden ausschließlich Fragen über das Projekt REFLECT & ACT! 2.0. Einzig die Eingangsfrage nach der Wahrnehmung von Botschaften der SUPRO wurde belassen, um die Interviewsituation zu Beginn ein wenig aufzulockern.

Ein klarer Unterschied lässt sich beim Erfahrungsgrad in Bezug auf das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 zwischen beiden Erhebungen feststellen. In den Interviews der zweiten Welle, berichteten die neun Multiplikatoren und Multiplikatorinnen von Inanspruchnahme bestimmter Angebote vom Projekt REFLECT & ACT! 2.0 und konnten daher offensichtlich mehr Erfahrungen mit diesem Projekt vorweisen. Dadurch konnte eine gute Basis für eine Evaluation des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 geschaffen werden.

Bei der zweiten Erhebung wurden nicht nur Multiplikatoren und Multiplikatorinnen befragt, sondern auch junge Erwachsene, die einst als Jugendliche an diverse Aktionen des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 teilgenommen hatten, und folglich die zweite zentrale Zielgruppe dieses Projekts bildeten.

### Lebenswelten und Gesundheitsthemen

Für alle befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen war die Beschreibung jugendlicher Lebenswelten eine besonders herausfordernde Aufgabe, da jugendliche Lebenswelten als vielgestaltig wahrgenommen werden. Bei der Veranschaulichung dieser Lebenswelten fokussierten sich die Befragten auf verschiedene Merkmale wie z.B. gesellschaftliche Entwicklungen, Soziodemografie, prioritäre Rolle der Neuen Medien im Leben der Jugendlichen, Konfliktsituationen und Sozialkapital.

Evident ist, dass die meisten Befragten Auswirkungen der gesellschaftlichen Veränderungen thematisierten. In diesem Zusammenhang bezogen sie sich vor allem auf den Einfluss Neuer Medien auf den Lebensalltag von Jugendlichen und auf gesellschaftliche Entwicklungen, die starke Druckgefühle auslösen können. Auch die zahlreichen bzw. übermäßigen Möglichkeiten und Angebote, die Jugendlichen zur Verfügung stehen und daher zu

Überforderung, Desorientierung und Perspektivenlosigkeit bei ihnen führen können, wurden in den Interviews konstatiert. Im Allgemeinen zeigen die Ergebnisse, dass Jugendliche mit vielen gesellschaftlichen Einflüssen konfrontiert werden und daher eine äußerst komplexe Entwicklungsaufgabe zu bewältigen haben.

Auch die vier befragten jungen Erwachsenen beschrieben jugendliche Lebenswelten – in der Regel mit Bezug zur eigenen Jugendzeit und im Vergleich mit anderen Jugendlichen. Hier sticht die Beschreibung zweier gegensätzlicher Welten hervor: Einerseits weniger auffällige, engagierte Jugendliche mit beruflichen und privaten Perspektiven, andererseits experimentierfreudige Jugendliche mit geringeren Perspektiven bzw. gewisser Orientierungslosigkeit. Die Wahrnehmung der jungen Erwachsenen ist weniger differenziert bzw. detailliert als die der Multiplikatoren und Multiplikatorinnen. Die jungen Erwachsenen gingen weniger auf die makrostrukturelle Rolle und Funktion Neuer Medien und gesellschaftlicher Einflüsse ein. Vielmehr reflektierten sie überwiegend das Verhalten gegenüber Alkohol, Nikotin und anderen Drogen auf der individuellen, mikrosystemischen Ebene.

### Jugendrelevante Gesundheitsthemen

Im Zusammenhang mit jugendrelevanten Gesundheitsaspekten sind sich die befragten Experten und Expertinnen diverser jugendrelevanter Institutionen einig: Das Gesundheitsthema ist für Jugendliche nicht aktuell bzw. brisant und daher auch nicht in ihrer Lebenswelt relevant. Über die eigene Gesundheit machen sich Jugendliche erst Gedanken, wenn sie entweder erwachsen sind oder von einer einschneidenden Krankheit betroffen sind. Diese Ansicht teilen auch die befragten jungen Erwachsenen. Gesundheit interessiert Jugendliche eher wenig. Gesundheitsinformationen werden nicht bewusst, sondern bestenfalls beiläufig aufgenommen.

Jugendrelevante Gesundheitsthemen, die von beiden Gruppen dennoch angesprochen wurden, sind Drogen und Sucht. Unterschiedliches Ernährungs- und Sportverhalten sowie die Sexualität von Jugendlichen nannten ausschließlich Multiplikatoren und Multiplikatorinnen.

### Einsatz von Neuen Medien in der Jugendarbeit

Neben klassischen sozialpädagogischen und pädagogischen Methoden werden auch vermehrt Neue Medien in der Arbeit mit Jugendlichen verwendet, sofern sie für bestimmte thematische Auseinandersetzungen adäquat erscheinen. Neue Medien gehören zum Standardrepertoire jugendlicher Kommunikation und Sozialisation und sind laut unserer Professionellen von Schulen und jugendrelevanten Settings kaum wegzudenken. Neue Medien werden von den Befragten unterschiedlich stark eingesetzt. Dies hängt damit zusammen, welche technischen Möglichkeiten sie in ihrem Arbeitsfeld und welche medialen Kompetenzen sie selbst besitzen. Die Unterrichtsvorbereitung mit Einbezug Neuer Medien kann bei Lehrpersonen viel Zeit und Energie erfordern, weshalb sie klassische Lehr-, Lernmethoden vorziehen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass die Verwendung Neuer Medien von diesen Befragten abgelehnt wird.

In einigen Beratungsinstitutionen werden Neue Medien für die Online-Beratung genutzt. Es gibt auch Beratungssituationen, in denen die persönliche Begegnung mit den Klienten und Klientinnen Priorität hat und daher Neue Medien nicht herangezogen werden. Die Ergebnisse beider Interviewwellen deuten auf den Bedarf hin, Neue Medien adäquat in der Beschäftigung mit Jugendlichen einzusetzen.

### Wahrgenommene Botschaft des Projekts REFLECT & ACT! 2.0

Die von den befragten Multiplikatorinnen und Multiplikatoren wahrgenommenen Botschaften des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 sind in beiden Ergebnisdarstellungen ähnlich und entsprechen quasi der offiziellen Beschreibung. Das Team der SUPRO vermittelt niederschwellig und mit abwechslungsreichen Methoden, wie brisante jugendrelevante Themen (wie z.B. Suchtthemen), reflektiert und medientechnisch kreativ aufbereitet werden können. Diese Kernbotschaft wird auch von den vier jungen Erwachsenen geäußert. Die junge Zielgruppe fügt hinzu, dass bei diesem Projekt für jeden Jugendlichen etwas dabei ist, sowohl für jene, die sich mit Gesundheitsthemen befassen wollen als auch für andere, die sich gerne mit Neuen Medien aktiv beschäftigen.

### Evaluation des Projekts REFLECT & ACT 2.0

Die Ergebnisdarstellung der ersten Datenerhebung erfolgte mitunter differenziert nach Erfahrungsgraden, da – wie zu Beginn dieses Unterkapitels bereits erwähnt wurde – die meisten der 16 formativ befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen kaum bis keine direkten Erfahrungen mit dem Projekt REFLECT & ACT 2.0 hatten. Lediglich vier Personen konnten damals konkrete Erfahrungen vorweisen. Aus diesem Grund wurde bei der Rekrutierung für die zweite Interviewwelle besonders darauf geachtet, Multiplikatoren und Multiplikatorinnen zu finden, die Leistungen und Maßnahmen vom Projekt REFLECT & ACT! 2.0 in Anspruch genommen hatten. Alle Interviewteilnehmenden der zweiten Befragungswelle berichteten über konkrete Erlebnisse.

Alle Befragten mit direkten Projekterfahrungen – sowohl von der ersten als auch von der zweiten Datenerhebung – bewerteten das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 durchgängig positiv. Es wurde das Team, dessen zielgruppenspezifischer Zugang sowie dessen Leistungen und angebotene Maßnahmen gelobt.

Diese Befragten konnten durch die Teilnahme an Workshops der SUPRO aber auch in Schulen Medienkompetenzen erwerben, die in der Arbeit mit Jugendlichen eingebracht wurden. In Bezug auf den Einsatz dieser Kompetenzen sind zwischen beiden Interviewwellen deutliche Unterschiede bemerkbar. Bei der ersten Datenerhebung wurde kaum davon berichtet, ob und inwiefern diese befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen ihre medialen Kompetenzen im Unterricht einsetzten bzw. einsetzen. In den Interviews der zweiten Welle wurde zum einen von bereits umgesetzten Projekten berichtet, in denen Schüler/innen sich medial mit bestimmten Themen befassten. Weiterhin gaben einige der Befragten ihre Projektideen bzw. ihre geplanten Projekte mit Einbezug Neuer Medien bekannt.

Hinsichtlich der Evaluation des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 liegen überwiegend positive und kaum kritische Bemerkungen vor, sowohl bei der ersten als auch bei der zweiten Er-

hebung. Das einzige zu optimierende Element, das in beiden Wellen angesprochen wurde, stellt die Öffentlichkeitsarbeit dar. Lehrpersonen wissen weiterhin kaum Bescheid über das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 und die in diesem Rahmen angebotenen Fortbildungen zum Thema Neue Medien oder diverse Workshops zur Produktion unterschiedlicher Medienformate.

Nicht nur die befragten Multiplikatoren und Multiplikatorinnen berichteten überwiegend Positives über das Projekt und die entsprechenden Workshops und Kurse. Auch die vier jungen Erwachsenen bewerteten das Projekt einstimmig positiv. Sie äußerten ausschließlich gute Erfahrungen und daher kaum offene Wünsche oder Bedürfnisse. Ihrer Meinung nach waren die Workshops gut bis sehr gut. Teilnehmende konnten sich durch das Reflektieren eines bestimmten Themas einiges an Wissen und Kompetenzen aneignen. Lediglich zwei Wünsche wurden kundgetan. Einer bezieht sich auf die Weiterführung der Medientage in den Schulen. Der andere Wunsch betrifft die Aktualität der Computerspiele im Workshop Abenteuer Medien. Vorgestellte Computerspiele werden nicht mehr als aktuelles Problem von Jugendlichen wahrgenommen, vielmehr beschäftigen Jugendliche diverse neue Online-Spiele. Aus diesem Grund wurde empfohlen, sich seitens der SUPRO in Bezug auf Computerspiele auf den neusten Stand zu bringen.

## 8. *Schlussfolgerungen*

Unsere Interviewergebnisse, besonders der zweiten Befragungswelle, belegen mit den Mitteln der qualitativen Sozialforschung verschiedene direkte und indirekte Präventionseffekte des Projekts REFLECT & ACT! 2.0. Wie Rückmeldungen der Befragten zeigen, kann dem Projekt eine konstruktive Wirkung auf Gemeindeebene und in Peer-Settings zugesprochen werden.

### Schlussfolgerungen bezüglich der Ergebnisse von Multiplikatoren und Multiplikatorinnen

- Aus Sicht relevanter Stakeholder des Vorarlberger Gemeinde- und Sozialbereichs wird die allgemeine suchtpreventive Arbeit der SUPRO und ihre Kompetenz im Erreichen junger Zielgruppen sowie ihre spezifische Medienkompetenz positiv wahrgenommen. Hiermit ist die positive Bewertung der Netzwerk- und Kooperationsarbeit verknüpft, die die SUPRO mit Partnerinnen und Partnern verschiedener Organisation zwischen Gemeinde, Schule, Jugendfreizeit, Sozialberatung u.a. realisiert. Einige Befragte nennen jedoch den Umstand, dass die gute Arbeit der SUPRO in relevanten Kreisen noch nicht allgemein bekannt ist. Aus Sicht der externen Evaluation spielen vor allem konkrete Kontakte und Projekte eine wesentliche Rolle, um die Arbeit der SUPRO bekannt zu machen. Es dürfte für die SUPRO sinnvoll sein, weitere Maßnahmen der Kooperation und Öffentlichkeitsarbeit zu ergreifen, um sich im Kreis regionaler Förderer jugendlicher Entwicklung stärker ins Bewusstsein zu rufen.
- Stakeholder beschreiben jugendliche Lebenswelten als komplex, unterschiedlich, herausfordernd, schnelllebig, konsumorientiert und mit Überangeboten – auch medialen – durchsetzt und von intrapersonellen Konflikten geprägt. Jugendliche sehen sich verschiedenen Drucksituationen ausgesetzt, vor allem auch seitens der Gruppen Gleichaltriger. Gesundheitsthemen seien für sie kaum relevant. Aus Sicht der externen Evaluation sind daher Institutionen aufgefordert, benötigte jugendliche Handlungskompe-

tenzen zu fördern, wie etwa Informations-, Reflexions-, Selbst-, mediale und soziale Kompetenz. In diesem Kontext übt u.E. die systemische Präventionsarbeit der SUPRO eine wesentliche initiiierende und zugleich unterstützende Funktion außerhalb „klassischer“ Settings von Elternhaus, Schule, Verein und Jugendfreizeit aus. Eine Funktion, die ihr im Feld der regionalen Gesundheitsförderung einen bestimmten, und von anderen Vorarlberger Einrichtungen nicht in der Art besetzten, Platz einräumt. Dieses Unterscheidungsmerkmal gilt es zu erhalten und auszubauen, weil es ein bedeutendes Glied in der Kette der regionalen Jugendangebote darstellt.

- Im Bereich Neuer Medien aktuell zu bleiben, den jugendlichen Umgang mit ihnen nicht dem Zufall zu überlassen, sich damit als Förderer von Jugendlichen auszukennen und ihnen Medienkompetenz – und darüber indirekt Gesundheitskompetenz – zu vermitteln, stellt aus Sicht der Stakeholder eine wesentliche Aufgabe dar. Die SUPRO widmet sich dieser Aufgabe intensiv. Von ihr geschulte Stakeholder sind verstärkt in der Lage, Neue Medien aufklärerisch und erzieherisch in ihren Kontexten einzusetzen. Bildungs- und Informationselemente des Projekts REFLECT & ACT! 2.0 sehen die Stakeholder in diesem Zusammenhang als hilfreich und in die Lehrpraxis übertragbar an. Aus Sicht der externen Evaluation ist es daher sinnvoll, weiterhin Schulungen speziell für Lehrerinnen und Lehrer, aber auch für andere Jugendarbeiter/innen, anzubieten und sich als externe Unterstützung der Lehrkräfte in Schulen zu begeben. Unsere Interviews zeigten, dass die von der SUPRO angebotenen Lehr- und Informationsmedien seitens der Lehrenden geschätzt und verwendet werden.
- Das Projekt REFLECT & ACT! 2.0 wird von den beteiligten Multiplikatorinnen und Multiplikatoren quantitativ wie qualitativ gut bis sehr gut bewertet. Der niederschwellige Zugang zu jugendlichen Zielgruppen, die Förderung ihrer Kreativität und die Anerkennung jugendlicher Initiative seien Schlüsselfaktoren für erfolgreiche Präventionsarbeit. Stakeholder können etliche Elemente des Projekts weiterempfehlen und Anregungen wie Materialien in ihre professionelle Arbeit übertragen. Aus Sicht der externen Evaluation ist es daher überaus sinnvoll, erprobte und bewährte Elemente des Projekt REFLECT & ACT! 2.0 in den Regelkanon der Präventionsarbeit zu überführen. Wie die Rückmeldung eines Jugendlichen zeigt, stellt sich dabei die besondere Herausforderung, medial stets auf der Höhe der Zeit zu bleiben, damit Jugendliche die Medienkompetenz von Förderern akzeptieren können. Das bezieht sich insbesondere auf die schnelllebige Branche der Konsolen- und PC-Spiele, aber auch auf verändertes Kommunikationsverhalten in sozialen Foren und Netzwerken.
- Grundsätzlich positiv bewerten die Stakeholder auch die offene und konstruktive Haltung der SUPRO gegenüber Neuen Medien sowie das engagierte Auftreten des Teams. Aus Sicht der externen Evaluation wird die positive Unternehmenskultur der SUPRO im Umfeld wahrgenommen, was vor allem auf das Auftreten der SUPRO-Mitwirkenden zurückzuführen ist. Es bestätigt sich eine bekannte organisationspsychologische Erkenntnis, nämlich der Umstand, dass jede Mitarbeiterin und jeder Mitarbeiter in externen Settings als „Botschafter/in“ der Sache wie auch der Organisation wahrgenommen und beurteilt wird.

## Schlussfolgerungen in Bezug auf die Ergebnisse der jungen Erwachsenen

Zwar wurden aus Aufwandsgründen nur vier junge Erwachsene aus dem Kanon jener ehemaligen Jugendlichen qualitativ interviewt, die vormals bei Angeboten der SUPRO und im Projekt REFLECT & ACT! 2.0 mitgewirkt hatten. Dennoch liefern deren Rückmeldungen ein erstes Bild darüber, dass und inwiefern die Präventionsarbeit der SUPRO jugendliche Lebenswelten konstruktiv beeinflussen kann. Wie auch die Rückmeldungen der Stakeholder tragen jene der jungen Erwachsenen – wissenschaftstheoretisch betrachtet – vor allem dazu bei, eine Theorie über die Effekte der SUPRO und des genannten Projekts zu entwickeln und darüber begründete Hypothesen zu formulieren.

- Auch nach einigen Jahren ist die SUPRO im Bewusstsein der „Ehemaligen“ als eine Präventionseinrichtung präsent, die es schafft, Jugendliche adäquat zu erreichen. Ihres Erachtens liegt das sowohl an der Auswahl jugendrelevanter Themen (zu denen jedoch nicht die Gesundheit als solche gehört) als auch an dem partizipativen und unaufdringlich aufklärerischen Ansatz sowie am jugendoffenen Team. Aus Sicht der externen Evaluation bestätigen die Ehemaligen diesbezüglich die Einschätzung der Professionellen. Der SUPRO gelingt es, jugendliche Lebenswelten zu erreichen und Verbindung zu Jugendlichen ohne demotivierenden erzieherischen Duktus aufzubauen.
- Im Unterschied zu Professionellen stellen die Ehemaligen jugendliche Lebenswelten eher aus einer mikrosystemischen Perspektive dar. Inhaltlich stimmen sie mit der Beurteilung der Multiplikatorinnen und Multiplikatoren insofern überein, als sie Jugend als eine Lebensphase mit unterschiedlichen, durchaus kontroversen und teilweise pathologischen, Verhaltensmustern beschreiben. Die Befragten deuten an, dass es möglich ist, Jugendliche gesundheitspräventiv zu erreichen, indem man ihre Kreativität und die Freude am Tun fördert. Aus ihrer Sicht gelingt das der SUPRO mit ihren Angeboten im o.g. Projekt. Aus Sicht der externen Evaluation liegt hier die Bewertung einer positiv verzerrten Zielgruppe vor. Anders formuliert: Jene Jugendlichen, die sich im Projekt oder insgesamt bei der SUPRO engagierten, sind dem Setting und den darin vertretenen Normen gegenüber aufgeschlossen. Insofern erreicht die SUPRO ihre Präventionsziele, wenn es ihr gelingt, Jugendliche zum Mitwirken zu motivieren. Offen bleiben jedoch die Fragen, wie eher skeptische Jugendliche angesprochen und integriert werden können, und wie Jugendliche die Arbeit der SUPRO bewerten (so sie sie kennen), die deren Angebote nicht wahrnehmen. Dies ist eine eher akademische denn eine praxisorientierte Frage, die durch die vorliegende Studie nicht beantwortet werden kann. Für die Handlungspraxis der SUPRO dürfte es evident sein, möglichst viele Jugendliche möglichst breit, attraktiv und vielseitig anzusprechen und zum Mitwirken zu gewinnen. Denn vermutlich profitiert diese Zielgruppe durch SUPRO-Angebote im allgemeinen Kompetenz- und Wissenszuwachs, was durch diese Studie in Form einer These herausgearbeitet werden konnte. Im Sinne einer validen Nutzen-Forschung kann das hier entwickelte Theorem jedoch nur im Rahmen einer Langzeitstudie und anhand einer großen Stichprobe mit Kontrollgruppendesign als Axiom bestätigt werden.
- Laut der Ehemaligen bewährt sich der methodische Zugang, den die SUPRO zu Jugendlichen aufbaut. Ausgehend von interessanten (medialen) Aktivitäten widmen sich Jugendliche sie interessierende Themen über Substanzkonsum. Hierbei erwerben sie

mediale, kommunikative und auch soziale Kompetenz, weil und wenn sie ihr Wissen in anderen Kreisen weitergeben. Arbeit im Team, neue Jugendliche kennenzulernen und sich mit ihnen zu vernetzen ist in den Angeboten der SUPRO möglich, und das fördert soziale Beziehungen auch außerhalb der virtuellen Welt. Selbst entwickelte mediale Produkte auf Plattformen aller Art darstellen zu können, bietet ihnen Anerkennung und Wertschätzung. Aus Sicht der externen Evaluation schildern ehemalige Teilnehmerinnen und Teilnehmer von SUPRO-Angeboten konstruktive sozialisatorische Effekte, die aus anderen sozialen Aktivitäten, z.B. in Vereinen, bekannt sind. Da die SUPRO medienaffine Zielgruppen anspricht, die allein aufgrund der technischen Entwicklung mehr Zeit in virtuellen Welten verbringen dürften als Jugendliche vor der Jahrtausendwende, sind „analoge“ Begegnungsräume als überaus wertvoll anzusehen. Mit ihren Medienangeboten besitzt die SUPRO einen adäquaten Zugang zu heutigen jugendlichen Lebenswelten. Ihr ist zu empfehlen, diese Stärke beizubehalten und auszubauen.

- Nach dem Projekt REFLECT & ACT! 2.0 befragt, berichten die Ehemaligen retrospektiv von positiven Erlebnissen und Effekten und bewerten das Projekt sehr gut. Sie können dessen Elemente voll und ganz weiterempfehlen. Über das Handeln regt das Projekt beteiligte Jugendliche an, eigenes Verhalten zu reflektieren. Es macht Kreativität erlebbar und fördert Selbstvertrauen, was Jugendliche als positive Erfahrung wahrnehmen. Es eröffnet eine Erlebniswelt abseits des üblichen Schulalltags und bietet die Möglichkeit, Bekanntschaften unter Gleichaltrigen zu schließen. Aus Sicht der externen Evaluation trägt das Projekt dazu bei, alternative Peer-Groups mit gesundheitsförderlichen Werten aufzubauen. Dieser Effekt ist als besonders bedeutsam anzusehen, denn wie die Sozialisationsforschung zeigt, üben Gleichaltrigengruppen im Jugendalter einen sehr starken Einfluss auf die jugendliche Entwicklung aus - nicht zuletzt bezieht sich das auch auf den Konsum psychoaktiver Substanzen. Insofern kann die SUPRO nur darin bestärkt werden, die Jugend ansprechende, „analoge“, Gruppenangebote mit niedrighem Zugang und „unterschwelliger“ Präventionsarbeit intensiv weiter zu betreiben.

---