



Co-Creation Day

“Kinder und Jugendliche 4.0”

vom 8. Juni 2017

Workshop-Rapport

Maximilian Stern, crstl gmbh

im Auftrag der Eidg. Kommission für Kinder- und
Jugendfragen (EKKJ)

15. August 2017

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
Ausgangslage	2
Ziel	2
Vorgehen / Methode	3
Ergebnisse	4
Auswertung	6

1. Einleitung

Die zukünftige Arbeits- und Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen wird sich grundlegend von der heutigen unterscheiden. Bereits heute zeigen sich zahlreiche Anzeichen für diese Veränderung. Neue Fähigkeiten und neues Wissen werden für die digitalisierte Welt notwendig sein und dies betrifft Kinder und Jugendliche besonders stark. Die Bildungs- und Ausbildungslandschaft wird darauf reagieren, und in Form und Inhalt neue Wege begehen müssen. Schliesslich zerfliessen mit zunehmender Digitalisierung und der ständigen Verfügbarkeit die klaren Grenzen zwischen Arbeits-, Lern- und freier Zeit.

2. Ausgangslage

Die Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen (EKKJ) ist eine ausserparlamentarische Kommission, die den Bundesrat in kinder- und jugendpolitischen Belangen berät. Die EKKJ hat für die Legislaturperiode 2016-2019 das Schwerpunktthema „Einfluss der Digitalisierung auf Kinder und Jugendliche“ gewählt, dem sie sich fokussiert widmet. Bei der Erarbeitung des Themas sind drei Fokussierungen vorgesehen:

- Fokus Arbeitswelt (Berufswahl, Arbeitsbedingungen)
- Fokus Bildung/Ausbildung (Lernformen, Lerninhalte, Akteure, Kompetenzen)
- Fokus Zeit (Lernzeit, Arbeitszeit, frei verfügbare Zeit, Zeitdruck, Stress, Zeit von Eltern für ihre Kinder).

Da die Thematik der Digitalisierung sehr dynamisch ist und zudem die Akteurslandschaft im Bereich Arbeitsmarkt, Bildung und Ausbildung sehr breit ist, hat die EKKJ einen kollaborativen Prozess zur Umsetzung gewählt.

3. Ziel

Der oben erwähnte kollaborative Prozess soll mithelfen, der EKKJ ein neues Netzwerk im Bereich der Digitalisierung aufzubauen. Gemeinsam mit diesem neuen Netzwerk soll erarbeitet werden, welche Bedürfnisse Kinder und Jugendliche im Bereich Digitalisierung haben und wie diese priorisiert werden können. Im Anschluss daran sollen diese Bedürfnisse gemeinsam mit Partnern weiter multipliziert werden.

4. Vorgehen / Methode

Am Co-Creation Day der EKKJ haben jugendliche und erwachsene Vertreterinnen und Vertreter aus Arbeits- und Bildungswelt gemeinsam mit Zukunftsexpertinnen und -experten Veränderungen aufgrund der Digitalisierung diskutiert. Insbesondere haben sie sich der Frage gewidmet, wie die EKKJ die Auswirkungen der Digitalisierung auf Kinder und Jugendliche konstruktiv begleiten, und sowohl ihr Know-How, als auch ihr Netzwerk effektiv zur Verfügung stellen kann.

Unter Zuhilfenahme der Value-Proposition-Methodik¹ versetzten sich die Teilnehmenden in einem ersten Workshop-Teil in unterschiedliche Rollen (vgl. Abb.1 Verwendete Personae): Ob HR-Managerin, Lernende oder Primarlehrer, sie sind alle von der Digitalisierung betroffen. Aber wie profitieren sie genau von den digitalen Innovationen? Und welche ganz konkreten Herausforderungen stellen sich für sie?

Nicolas Bärfass	Ladina Blarer	Lena Kuster
Beruf: Primarlehrer	Beruf: Lernende in einem Metallbauunternehmen (KMU)	HR-Managerin in einem Beratungsunternehmen (KMU)
Alter: 40 Jahre	Alter: 17 Jahre	Alter: 37 Jahre
Wohnort: Olten	Wohnort: Chur	Wohnort: Basel

Jean-Baptiste Auberson	Francesca Monti	Antoine Rime
Jugendarbeiter in einem Jugendtreff	Wissenschaftliche Mitarbeiterin in einer kantonalen Verwaltung	Student und Hilfsassistent an einer Universität
Alter: 56 Jahre	Alter: 46 Jahre	Alter: 23
Wohnort: Lausanne	Wohnort: Schaffhausen	Wohnort: Fribourg

Abbildung 1: Die verwendeten Personae

Im zweiten Teil des Workshops entwickelten die Teilnehmenden mögliche Strategien, um die zuvor definierten Zielgruppen im Digitalisierungsprozess zu unterstützen: Wie können die Chancen der Digitalisierung zielgerichtet genutzt werden? Und wie geht man die Schwierigkeiten effektiv an? Der dritte und letzte Workshop-Teil drehte sich darum, welche der erarbeiteten Vorschläge in welchem Rahmen von der EKKJ implementiert oder unterstützt werden könnten.

¹ Vgl. Value Proposition Design Canvas von Alex Osterwalder et al. <https://strategyzer.com/value-proposition-design>

Mit vielen Gruppenarbeiten, Kurzpräsentationen und klar definierten Arbeitspaketen brachte der Co-Creation Day ein dichtes Programm. Davor und dazwischen hielten Sami Kanaan (Präsident EKKJ), Sarah Genner (ZHAW) und Barbara Josef (5to9) kurze Inputreferate. Ausserdem gab es Raum für den informellen Austausch zwischen den fünfzig Teilnehmenden aus der ganzen Schweiz.

5. Ergebnisse

Der Workshop erbrachte in drei Stufen Ergebnisse: In einem ersten Schritt wurden typische Aufgabengebiete, Herausforderungen und Chancen der Personae identifiziert. Im zweiten Teil des Workshops wurden Ansätze zur Nutzung der Chancen und zum effizienten Angehen der Herausforderungen entwickelt. Schliesslich haben die verschiedenen Arbeitsgruppen konkrete Projektvorschläge in ihren Bereichen skizziert. Dieser Abschnitt soll einen Überblick über die wichtigsten Erkenntnisse geben:

Chancen

Die Digitalisierung gibt für die untersuchten Personae eine Vielzahl neuer Chancen. Dazu gehören die Möglichkeiten von Kommunikation, Vernetzung und Interaktion (auch international), eine neue Vielfalt und Diversität durch zusätzliches Wissen und mehr Informationen. Diese können auch individualisierter aufbereitet werden, sie können sich rascher weiterentwickeln und sie sind transparenter. Die Aufgabenfelder werden breiter, und die Zugänglichkeit wird erhöht. Oftmals werden Hürden gesenkt, der Kontakt ist niederschwelliger. Transversale Fähigkeiten erhalten eine grössere Wertschätzung, Neugierde und Freude am Entdecken werden wichtiger. Zudem macht die Digitalisierung oftmals unabhängiger und schneller und wirkt dadurch entlastend. Der Zugang zur Öffentlichkeit und neue Koordinationsmöglichkeiten werden geschätzt.

Herausforderungen

Es ist klar, dass die Digitalisierung auch Herausforderungen stellt. Nicht alle können oder wollen mit den neuen Technologien gleich gut umgehen, ein digitaler Graben entsteht beispielsweise zwischen älteren und jüngeren Menschen. Die zunehmende Geschwindigkeit, die Vielfalt an Informationen und ihre Komplexität überfordern zuweilen, mangelnder Datenschutz und die Gefahr von Missbrauch bereiten Sorgen. Vorbehalte bestehen gegenüber der ständigen Erreichbarkeit, der Auflösung klarer Grenzen zwischen Arbeits- und Freizeit, und einer damit einhergehenden (empfundenen) Erwartungshaltung oder gar Überwachung. Dadurch entsteht Digitalisierungsstress. Insgesamt besteht wenig Know-How und Erfahrungswissen im Umgang mit den neuen Technologien.

Der zweite Teil des Workshops fragte nach Ansätzen, wie diese Chancen genutzt bzw. die Herausforderungen angegangen werden könnten. Dabei sollen hier wiederum diejenigen Punkte genannt werden, die insgesamt am stärksten betont wurden.

Wie können die Chancen der Digitalisierung besser genutzt werden?

Die Teilnehmenden sprachen sich deutlich dafür aus, den Austausch und die Kommunikation zu stärken, sowie besser vom Know-How der Kinder und Jugendlichen im Umgang mit der Digitalisierung zu profitieren, da diese die Digitalisierung als Chance wahrnehmen. Zudem wird ein Raum für Experimente und eine stärkere Fehlertoleranz gefordert, um die Motivation, sich mit den neuen Technologien auseinanderzusetzen, zu steigern. Die Eigeninitiative soll nicht mit neuen Regeln behindert, sondern mit Befähigung und Weiterbildung gefördert werden. Insbesondere in der zunehmenden Bedeutung der Interdisziplinarität wird grosses Potenzial erkannt. Die Nutzung digitaler Technologien soll allgemein verstärkt und verbreitet werden, anstatt sich gegen sie zu stemmen.

Wie können die Herausforderungen besser angegangen werden?

Die Kommunikationswege sollen mit neuen Technologien noch niederschwelliger und einfacher werden. Die Vorteile der Zeit- und Ortsungebundenheit könnten besser genutzt werden. Wo digitale Fähigkeiten nicht selbstverständlich sind, sollten sie aktiv gefördert werden durch Investitionen in Medien- und Methodenkompetenz. Das Verständnis für die Funktionsweise digitaler Prozesse, die Eigenschaften von Daten und den Umgang mit neuen Technologien sollte breit gefördert werden (digital literacy). Idealerweise geschieht dies bottom-up, also im Zusammenspiel zwischen jüngeren und älteren Generationen. Damit könnte eine positive Einstellung gegenüber der Digitalisierung (insbesondere bei Erwachsenen) erreicht werden. In gewissen Bereichen wie dem Umgang mit sensiblen und privaten Daten sind klarere Regeln und Standards unerlässlich.

Projekte

In einem letzten Teil des Workshops haben die Teilnehmenden konkrete Projekte entwickelt. Im Folgenden wird ein Kurzbeschrieb gegeben:

“Lehrer/innen-Barcamp: Digitale Kompetenz dank Austausch”	“Vision Berufsbildung im Zuge der Digitalisierung”	“Kompetenzvermittlung zur Bewerbung 4.0”
Lehrpersonen soll ein Ort für den Austausch zum Umgang mit der Digitalisierung gegeben werden.	Der sich stark verändernden Berufsbildung (neue Berufe, etc.) soll eine neue Vision für das digitale Zeitalter gegeben werden.	Niederschwellige Austauschmöglichkeiten zwischen SchülerInnen und ArbeitgeberInnen sollen ermöglicht werden.

“Integration der Digitalisierung in die Kinder- und Jugendpolitik”	“Der digitale Führerschein”	“Umgang mit privaten Daten”
Die Partizipation von Kindern und Jugendlichen soll mit digitalen Mitteln gestärkt werden.	Eltern sollen befähigt werden, Kinder im Umgang mit der Digitalisierung zu begleiten.	Lehrpersonen, SchülerInnen und Mitarbeitende in der ausserschulischen Jugendarbeit sollen gemeinsam und im Dialog Kompetenzen im Umgang mit Daten erlernen.

Abbildung 2: Überblick Projektvorschläge

Die im Workshop definierten Chancen, Herausforderungen, Lösungsansätze und Projektvorschläge dienen in einem nächsten Schritt (“Auswertung”) gemeinsam mit dem Bericht von Dr. Sarah Genner (ZHAW)² dazu, die Themen- und Handlungsfelder klarer zu definieren. Bei Bedarf kann auf die Teilnehmenden und Moderierenden des Co-Creation Workshops zugegangen werden, um sie beispielsweise zu spezifischen Vorhaben oder konkreten Erfahrungen zu befragen. Ihre Einschätzungen werden so zu einem essentiellen Bestandteil weiterer Projekte der EKKJ im Bereich der Digitalisierung.

6. Auswertung

Die Ergebnisse des Co-Creation Days konnten auf zwei Ebenen ausgemacht werden. Erstens konnten inhaltliche Erkenntnisse über die wichtigsten Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung für Kinder und Jugendliche gewonnen werden. Zweitens entstand ein grosses interdisziplinäres Netzwerk zum Thema Digitalisierung, von welchem die EKKJ auch in der zukünftigen Auseinandersetzung mit dem Thema profitieren kann.

Die Inputs der Teilnehmenden und Resultate des Co-Creation Days wurden durch die Arbeitsgruppe der EKKJ konsolidiert und mit den Vorarbeiten der EKKJ sowie dem Bericht von Sarah Genner abgeglichen. Dabei zeigte sich, dass die Chancen und Herausforderungen vor allem in den folgenden drei Themenbereichen liegen:

- a) Digitale Kompetenzen (Digital Literacy): Digital literacy stellt für heutige Kinder und Jugendliche eine zentrale Voraussetzung für ein erfolgreiches Arbeits- und Privatleben dar. Allerdings ist digital literacy ein oftmals breit verstandener Begriff und meist ist unklar, was er alles beinhaltet bzw. in welchen Bereichen tatsächlich Handlungsbedarf besteht. Es ist also wichtig, dass für den Begriff digital literacy und für seine Ausprägungen (siehe auch Bericht Genner) Sensibilisierungsarbeit geleistet wird. Inhaltlich wurde beispielsweise im Bereich der Mediennutzung bereits viel Vorarbeit geleistet. Bei der

² Genner S. (2017). Digitale Transformation: Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche in der Schweiz – Ausbildung, Bildung, Arbeit, Freizeit. Zürich: ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Anwendung der neuen Technologien besteht allerdings ein grosser Bedarf nach schulergänzenden Angeboten. Vor allem als kreatives Arbeiten (auch in der Freizeit) und dem damit verbundenen spielerischen Lernen hat digital Literacy (bzw. Digital Creation als engerer Begriff) grosses Potenzial.

b) Chancengleichheit: Die Digitalisierung kann gesellschaftliche oder sozioökonomische Unterschiede verstärken. Der Graben zwischen Fachkräften, die die digitalen Fähigkeiten schon früh beherrschen und solchen, denen das Wissen in der Anwendung mit digitalen Mitteln fehlt, wird wachsen. Um diese Herausforderung anzugehen, sollten insbesondere benachteiligte Kinder und Jugendliche aus Minderheiten, solche mit Behinderungen, solche mit Migrationshintergrund oder aus sozioökonomisch schlechter gestellten Familien besondere Aufmerksamkeit erhalten. Hier könnten spezifische Programme zur Förderung ansetzen.

c) Digitalisierungsstress: Die Digitalisierung beschleunigt unseren Alltag, aber sie lässt auch Grenzen zwischen Arbeits-, Lern- und freier Zeit verschmelzen. Der Druck, ständig erreichbar zu sein, gepaart mit einem Gefühl zunehmender Geschwindigkeit der Entwicklungen, lässt Stress entstehen. Mit diesem Stress können gerade Kinder und Jugendliche, aber auch Eltern, oftmals nicht gut umgehen. Dies kann nicht zuletzt negativen Einfluss auf die physische und psychische Gesundheit haben. Hier könnten neue Freizeitangebote und neue "medienfreie" Räume Abhilfe schaffen.

Die EKKJ wird nun aufgrund dieser Erkenntnisse ihre Arbeiten zum Thema Digitalisierung weiterführen. Geplant sind die Erarbeitung eines Policy Papers und eines Berichts mit Handlungsempfehlungen für ein breites Fachpublikum.