

Digitalisierung in Bewegung bringen!

Mit hybriden¹ Konzepten die Kinder- und Jugendarbeit im Sport weiterentwickeln und Verbände des gemeinnützig organisierten Kinder- und Jugendsports für die Zukunft stark machen

Für die Deutsche Sportjugend und ihre Mitgliedsorganisationen ist **Digitalisierung** ein wertvoller Prozess, um den Kinder- und Jugendsport und die Kinder- und Jugendarbeit im Sport nachhaltig und kreativ weiterzuentwickeln. Für die Jugendorganisationen im Sport stehen die analoge und die digitale Welt nicht in einer Konkurrenz zueinander, sondern ergänzen sich. Damit unterstützt Digitalisierung idealerweise das große Ziel, Kinder und Jugendliche verstärkt in Bewegung zu bringen und damit gesundes Aufwachsen, Teilhabe und Persönlichkeitsentwicklung zu fördern. Unabhängig davon, welche Trends und Entwicklungen in digitalen Sportwelten vorherrschen, bleiben Sportvereine für Kinder und Jugendliche Orte für Rückzug, Freundschaften, Begegnungen, körperliche Bewegung, Bildung und Lernen, generationenübergreifenden Austausch, Gesundheit u.v.m.

Viele Akteur*innen sind für die Gestaltung der Angebote im Kinder- und Jugendsport wichtig und bringen dabei Haltungen und Expertisen in Digitalisierungsfragen ein. Dazu gehören neben den Kindern und Jugendlichen, die als Spezialist*innen in eigener Sache zu beteiligen sind, insbesondere Trainer*innen, Ehrenamtliche, Übungsleiter*innen, Sponsoren, Landesverbände, Ministerien, hauptberufliche Mitarbeiter*innen, interne und externe Aktive sowie Multiplikator*innen. Diese nutzen für ihr Engagement im organisierten Sport selbstverständlich und alltäglich digitale Instrumente, um vielfältige Ziele zu erreichen - etwa zur Planung, Durchführung und Nachbereitung von Angeboten. Bildungsangebote werden mittlerweile vielfältig in Kombination von digitalen und Onlineformaten gestaltet, sodass Lerninhalte und -prozesse sinnvoll in Gang gesetzt werden. Auch im Bereich des neuen digitalen Engagements, wie es der Engagementbericht 2020 definiert, beteiligen sich insbesondere junge Akteur*innen in vielfältiger Form, zum Beispiel bei der Gestaltung von Kampagnen, die junges Engagement im Sport durch öffentliche Aufmerksamkeit stärken wollen. Hingegen wurde der Trainings-/Übungsstundengestaltung sowie der digitalen Bewegungsförderung im Sportverein bisher wenig Aufmerksamkeit geschenkt und so ist unklar, ob und welche digitalen Werkzeuge gezielt im Training oder zur Bewegungsförderung genutzt werden.

Für die Weiterentwicklung hybrider Konzepte im Kinder- und Jugendsport sind der Dialog und die Abstimmung zwischen den Akteur*innen weiterhin gewinnbringend und fortzuführen.

Die Deutsche Sportjugend leitet u.a. aus der Online-Konferenz am 15. Juni 2020 mit den dsj-Mitgliedsorganisationen einige thematische Schwerpunkte bezüglich der Digitalisierung im Kinder- und Jugendsport ab.

¹ Erläuterung: hybrid steht hier für analog-digitale Angebote, also in der Verknüpfung analoger und digitaler Aktivitäten.

Kinder und Jugendliche in Bewegung bringen und gesundes Aufwachsen ermöglichen durch unterstützende digitale Medien und Tools

Die Deutsche Sportjugend und ihre Mitgliedsorganisationen möchten Kinder und Jugendliche in Bewegung bringen. Auf Grundlage aktueller Studienergebnisse wird deutlich, dass in Deutschland die unzureichende Bewegung von Kindern und Jugendlichen ein bedeutsames Problem darstellt. Es gilt, die Rahmenbedingungen für mehr Alltagsbewegung von Kindern und Jugendlichen in Ergänzung der sportlichen Angebote des organisierten Kinder- und Jugendsports zu verbessern. Zur Bewegungsförderung von Kindern und Jugendlichen gehören auch digitale Plattformen und Werkzeuge, die das Potenzial haben, diesen Prozess sinnvoll zu unterstützen. Diese Werkzeuge sowie entsprechende pädagogische Konzepte zur digitalen Bewegungsförderung sind in Zukunft zu entwickeln und zu erproben.

⇒ **Hier stehen wir Jugendorganisationen im Sport noch stark am Anfang. Die Deutsche Sportjugend freut sich über einen zukünftig stärkeren Austausch mit ihren Mitgliedsorganisationen in Bezug auf die digitale Bewegungsförderung. Der Austausch von Good-Practice-Beispielen sowie neue innovative Impulse von Externen sind zu bündeln.**

Wissensmanagement zur Digitalisierung im Kinder- und Jugendsport unterstützen

Die Abstimmung zwischen den für die Angebote zuständigen Akteur*innen und damit das Wissensmanagement in den Strukturen des Sports muss allgemein gestärkt und gefördert werden. Es soll nachhaltiger als bisher sichergestellt werden, dass von- und miteinander gelernt, Wissen geteilt und voneinander profitiert werden kann. Dafür braucht es die Koordinierung von Prozessen, die systematische Erfassung von Wissen sowie eine professionelle Kommunikation.

⇒ **Verschiedene digitale Austausch- und Kommunikationsplattformen sind bereits etabliert, voll ausgestattet und gut einsetzbar. Für das Ziel des Wissensmanagements ist aber weiterhin ein kultureller Wandel nötig, die Transformation der Einstellungen hinsichtlich einer breiteren und effektiven Nutzung solcher Tools.**

Die klare Abgrenzung der Digitalisierungsdebatte vom Diskurs zum Thema eGaming oder E-Sport

eGaming und der sogenannte E-Sport, mit oder ohne Online-Modus, haben eine besondere jugendkulturelle Bedeutung und dabei eine besonders mächtige Marktstellung. Es ist festzustellen, dass sich häufig der zum Teil kontrovers geführte Diskurs um Gaming als Aktivität oder Ensemble von Produkten vermischt mit der allgemeinen Debatte um Digitalisierung des Jugendsports. Dies ist klar voneinander zu trennen.

⇒ **Die dsj erkennt die Bedeutung von eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Sie unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit eGaming in Vereinen. Damit erweitern sich die außersportlichen Angebote und die gesellschaftliche Verantwortung von Vereinen und Verbänden. Gleichzeitig erkennt die dsj die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an.**

Medienkompetenz vermitteln, Kinder schützen!

Angebote der Kinder- und Jugendarbeit im Sport und des Kinder- und Jugendsports stärken den kreativen und reflektierten Umgang junger Menschen mit digitalen Medien. Aufgabe der Kinder- und Jugendverbände im Sport ist es, sowohl Kindern und Jugendlichen als auch Multiplikator*innen zu ermächtigen, Potenziale und Chancen digitaler Medien kritisch zu reflektieren. Kinder und Jugendlichen sollen ihre Rechte und Pflichten kennen sowie Mediensucht aktiv begegnen können. Hauptamtliche Fachkräfte und ehrenamtlich Aktive unterstützen sie bei diesem Prozess.

⇒ Im Rahmen medialer Anwendungen im Kinder- und Jugendsport ist der Kinder- und Jugendschutz per se mitzudenken. Sichere Räume, nachvollziehbare Regeln und ausgebildete Ansprechpersonen sind Voraussetzung für funktionierenden Kinderschutz.

Stand: April 2021