



JUGENDZENTREN
KÖLN GGMBH

Konzept

für die Jugendeinrichtung Köln-Kalk
auf dem Malteser Gelände

Erstellt in Zusammenarbeit mit dem ComputerProjekt Köln e.V.

April 2018



Konzept für die Jugendeinrichtung Köln-Kalk auf dem ehemaligen Maltesergelände

Erstellt von der JUGZ gGmbH und dem ComputerProjekt Köln e.V.

Inhalt

1. Trägerschaft und Kooperation.....	1
2. Gesellschaftliche Ausgangslage – Grundlage für die Konzeption.....	1
3. Köln–Kalk: Ein Stadtteil im Wandel.....	3
4. Die Pädagogik des Raumes – Ein Rundgang.....	4
5. Zielgruppe.....	7
5.1. Jugendliche aus den sozialen Brennpunkten.....	7
5.2. Jugendliche aus den Neubaugebieten.....	7
5.3. Studenten*innen.....	7
6. Prinzipien der Arbeit im Kalker Jugendhaus.....	8
6.1. Prinzipien der Arbeit im Kalker Jugendhaus.....	8
6.2. Geschlechtsspezifische Arbeit und Gendersensibilität.....	9
6.3. Cultural Mainstreaming.....	9
6.4. Inklusion.....	10
6.5. Öffentlichkeitsarbeit und Wahrnehmung nach Außen.....	11
7. Wirkung im öffentlichen Raum und Kooperation.....	11
8. Zum guten Schluss.....	12

1. Trägerschaft und Kooperation

Die JUGZ bewirbt sich um die Trägerschaft der neuen Jugendeinrichtung auf dem ehemaligen Malteser-Gelände in Köln Kalk.

Wir sind davon überzeugt, dass ein zukunftstaugliches Konzept für Offene Jugendarbeit bzw. dessen Umsetzung nur gelingt, wenn man an den heutigen Lebenswelten der Zielgruppe ansetzt. Dafür braucht es einen partizipatorischen Ansatz und eine Selbstverständlichkeit im Umgang mit digitalen Medien. Für die fachliche Weiterentwicklung im Bereich der Digitalisierung in der medialen Lebenswelt der Jugendlichen arbeitet die JUGZ seit 2016 mit dem ComputerProjekt Köln zusammen. Das hier vorliegende Konzept wurde miteinander erarbeitet und abgestimmt.

Die JUGZ gewährleistet Inhalte und Prinzipien der Offenen Jugendarbeit wie Niederschwelligkeit, Freiwilligkeit, Genderansätze, Cultural Mainstream, Inklusion und Integration in den außerschulischen und freizeitpädagogischen Angeboten. Das ComputerProjekt Köln bringt als offizielle Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW einen hohen fachlichen Standard und Erfahrung im medialen Bereich ein. Die Fachstelle berät landesweit Institutionen bei der Initiierung von medienpädagogischen Pilotprojekten und der strukturellen Ausgestaltung von Einrichtungen und möchte durch diese Kooperation die Möglichkeit erhalten, innovative Konzepte zu erproben und die konzeptionelle Ausgestaltung einer zukunftsweisenden Jugendeinrichtung selber mitzugestalten, um diese Erfahrungen in der Stadt Köln und in NRW weitergeben zu können. Die Mitarbeiter der Einrichtung werden eng in konzeptionelle Überlegungen der Fachstelle und deren Mitarbeiterschulungen einbezogen, um die Angebote in der Einrichtung zielgruppenorientiert und bedarfsgerecht zu entwickeln.

Auf den folgenden Seiten beschreiben wir einen Ansatz für Offene Arbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen, den wir als wirkungsorientiert und nachhaltig für Köln-Kalk ansehen.

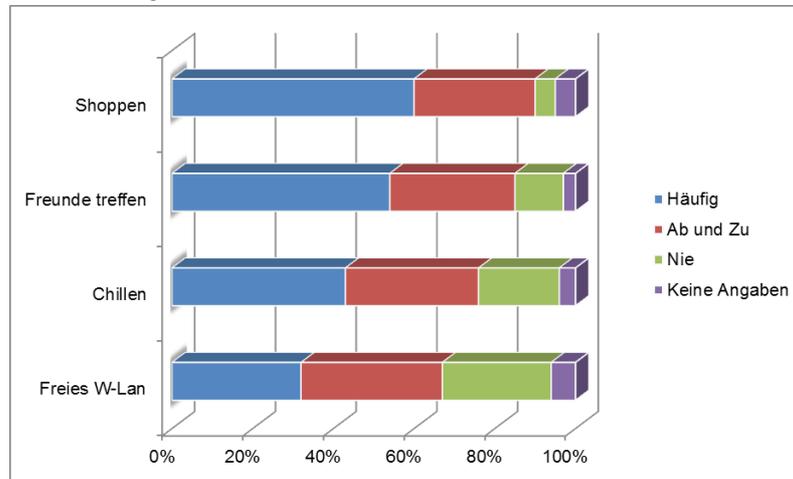
2. Gesellschaftliche Ausgangslage – Grundlage für die Konzeption

Jugendliche empfinden die Verbindung von virtuellem und analogem Handeln viel stärker als fließend als es Erwachsene tun. Sie sind mit dem Gefühl aufgewachsen, dass man „on“ ist und nicht erst „on“ gehen muss. „Zuhause bin ich wo, ich W-LAN habe“ ist in diesem Zusammenhang genauso flapsig wie wahr. Umso wichtiger ist es für die Ansprache von Jugendlichen heute, dass man diese Digitalität auch in analogen Räumen abbildet, die Jugendliche ganzheitlich ansprechen und dadurch zum Bleiben einladen. Das Digitale erfüllt dabei keinen Selbstzweck, es ist vielmehr elementarer Bestandteil des analogen Raums, dieser fühlt sich für die Jugendlichen erst dadurch „normal“ an.

Viele kommerzielle Orte nutzen dieses Bedürfnis von Jugendlichen aus und stellen den Jugendlichen eine Infrastruktur zur Verfügung, die genau darauf aufsetzt: Freies W-LAN, Ladestationen und Bildschirme, auf denen aktuelle Musikvideos und Nachrichten laufen. In direkter Nachbarschaft zu dem zukünftigen Standort liegt das Einkaufszentrum „Köln Arcaden“, das genau mit diesen Mitteln Jugendliche zum Verweilen in den Räumlichkeiten animieren möchte. Dahinter stehen natürlich rein ökonomische Interessen, so soll natürlich der Verkauf von Konsumprodukten oder Lebensmitteln dadurch gesteigert werden. Denn auch in Zeiten günstiger Mobilfunktarife ist es für viele Jugendliche wichtig, ein freies W-LAN zu finden, um gemeinsam datenlastige Videos zu schauen und Bilder miteinander zu teilen, ohne das eigenen Datenvolumen aufzubreuchen.

„Chillen in der Shopping Mall“ ist der Titel einer Untersuchung von *Deinet und Thomas* aus dem Jahr 2014¹, die sich genau mit diesem Thema beschäftigt. In einer groß angelegten Befragung wurden 400 Jugendliche in unterschiedlichen Einkaufszentren befragt, was diese Orte für sie so attraktiv macht.

Das Ergebnis war eindeutig:



Shoppen ist klar auf Platz 1 in diesem Umfeld und nur ca. 5% der Befragten gaben an, das vor Ort nie zu tun. Die Untersuchung unterscheidet allerdings deutlich zwischen Einkaufen und Shoppen. Während „Einkaufen“ das konkrete Abarbeiten einer Einkaufsliste ist, definieren die Jugendlichen „Shoppen“ als Ausprobieren, Stöbern und Herumgucken. In den Köln Arcaden kann man dieses Verhalten besonders gut im MediaMarkt beobachten, wo die neuste Unterhaltungselektronik (VR-Brille, Tablets, Laptops) ausprobiert und begutachtet wird.

Neben dem Shoppen gibt es aber noch andere wichtige Gründe, ein Einkaufszentrum zu besuchen. Freunde zu treffen und zu chillen, ist an diesem Ort fast genauso wichtig für die jugendlichen Besucher und über 60% benutzten dabei das freie W-LAN. Die vorhandene Infrastruktur schafft weitere Rahmenbedingungen für einen guten Treffpunkt (freies Wasser, WCs etc.).

Ein attraktiver Raum für Jugendliche im urbanen Umfeld und in direkter Nachbarschaft zu einem Einkaufszentrum muss also mehrere Komponenten berücksichtigen:

- Der Raum muss attraktiv gestaltet sein und Möglichkeiten zum Ausprobieren von jugendrelevanten Themen haben
- Der Raum muss Möglichkeiten zum (kostenfreien und schnellen) Zugang zum Internet und virtuellen Raum bieten
- Der Raum muss für Jugendliche eine gute Infrastruktur und Rahmenbedingungen bereitstellen (WC, kostenloses Wasser und gesunde Snacks)

Jugendarbeit bietet Jugendlichen schon immer attraktiv gestaltete Räumlichkeiten zum Aufenthalt, die sowohl Treffpunkt, Rückzugsraum, Aktivraum und vieles mehr sind. Das Bedürfnis nach Zugang zu virtuellen und medialen Welten wird bisher leider viel zu wenig berücksichtigt und schließt dadurch Jugendliche aus, die genau darauf Wert legen und Räume su-

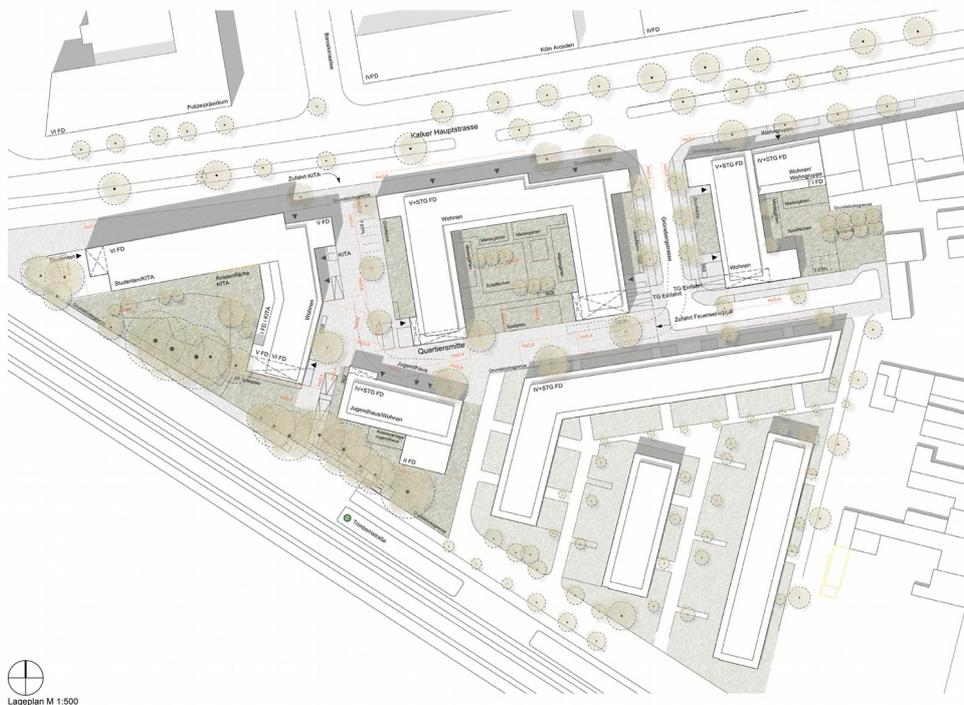
¹Deinet, Ulrich (2014): Das Aneignungskonzept als Praxistheorie für die Soziale Arbeit. In: sozialraum.de (6) Ausgabe 1/2014

chen, die ihnen diese Verbindung aus analogem und medialem Raum bieten. Möchte man gerade diese Jugendlichen in die neue Jugendeinrichtung einladen und sie dort zu den vielfältigen Aktionen einladen, muss man dies im Blick haben, zur Verfügung stellen und Jugendliche von Beginn an in die Ausgestaltung des Gesamtraumes miteinbeziehen. Ihre Bedürfnisse müssen bei der Gestaltung im Vordergrund stehen, sie sollen diese Angebote später täglich nutzen. Eine Beziehungsarbeit, die auf das Handeln von Jugendlichen im virtuellen Raum einwirkt, mit ihnen Regeln festlegt, sich mit ihnen auch virtuell auseinandersetzt und dabei ernst genommen wird, muss ihren Ursprung im analogen Raum finden und immer wieder Querverweise zueinander erzeugen. Der eine Raum kann in einer modernen Jugendarbeit heute wie in der Zukunft nicht mehr ohne den anderen Raum auskommen, wenn man alle Jugendlichen gleichermaßen erreichen möchte und diese vor allem, haben sie den Weg einmal gefunden, zum Bleiben einladen möchte.

3. Köln-Kalk: Ein Stadtteil im Wandel

In und außerhalb von Köln gilt Kalk immer noch als eher schwieriger und problembelasteter Stadtteil. Er gilt als Rückzugsgebiet krimineller Banden, die Arbeitslosenquote liegt deutlich über dem städtischen Durchschnitt und für viele ist Kalk ein vernachlässigter Stadtteil mit vielen unterschiedlichen Angsträumen. Es ist aber auch ein Stadtteil, in dem Multikulti zum Lifestyle gehört. Die Hälfte der Einwohner hat einen Migrationshintergrund, bei den unter 18-jährigen sind es sogar fast 70 Prozent².

Unzählige neue Baufelder und Projekte im Wohn- und Dienstleistungssektor, studentischer Wohnraum, die neue Fachhochschule für die öffentliche Verwaltung, die Eröffnung neuer Cafés und Restaurants und vieles mehr machen Kalk gerade zu einem Stadtteil im Wandel und werden ihn perspektivisch deutlich aufwerten. In diesen Wandel gehört auch der Abriss der Gebäude auf dem Malteser-Gelände und der Neubau von Wohnraum, einer Kita und einem Jugendzentrum.



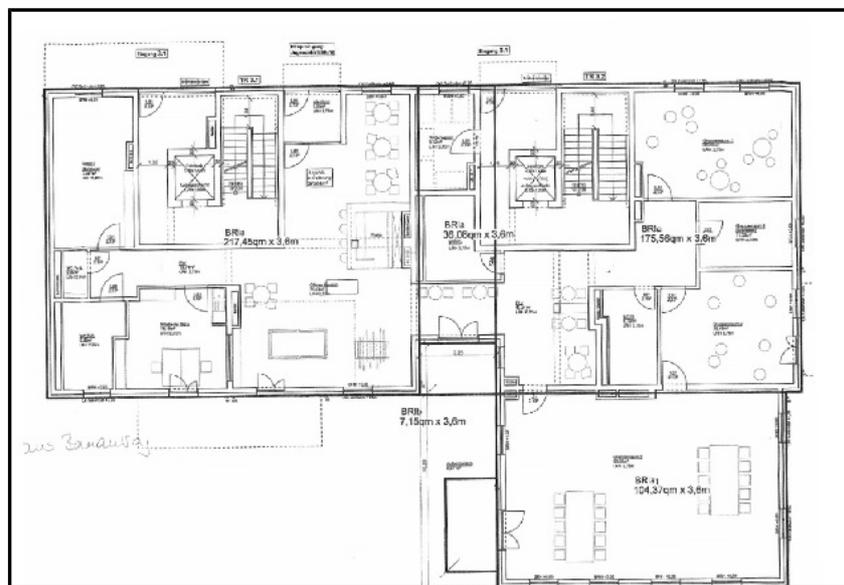
²<http://www.stadt-koeln.de/politik-und-verwaltung/statistik/kleinraeumige-statistiken>

4. Die Pädagogik des Raumes – Ein Rundgang

Um das angedachte Konzept der Jugendeinrichtung deutlich zu machen, werden wir an dieser Stelle einen Rundgang durch die von uns konzipierte Einrichtung machen und verdeutlichen, wie die Räume mit Ihren pädagogischen Angeboten ineinandergreifen. Wir haben den Ursprungsentwurf modifiziert, um die Gestaltung der Räume der Vorstellung des pädagogischen Angebots folgen zu lassen (Gebäudeplan als Anhang zum Konzept).

Der wohl größte Eingriff in die bisherige Architektur ist der Verzicht auf ein Mitarbeiterbüro zugunsten eines größeren und weitläufigeren offenen Bereichs. Die Idee dahinter ist nicht nur, den Jugendlichen mehr Raum zur Verfügung zu stellen, sondern auch die Arbeitsplätze der Mitarbeiter an die digitale Welt anzupassen und ihnen die Möglichkeit zu geben, durch Tablets, Laptops, W-LAN und einem Server sich ihren Arbeitsplatz in der Einrichtung frei wählen zu können. Anfallende Akten und wichtige Papiere werden dabei in einem speziellen (kleineren) Raum gesichert (Raum 3).

Vorher:



Nachher:



Raum 1 ist als offener Bereich das Herz der Einrichtung. Der Raum ist bewusst größer gestaltet als im ursprünglichen Antrag vorgesehen. Ein zu kleiner Raum würden den Jugendlichen die Möglichkeit nehmen, auch in verschiedenen Gruppen den Raum zu nutzen und damit auch das Grundverständnis, die Jugendeinrichtung als Ort des „Sehens und Gesehenwerdens“ im Einzugsbereich zu verstehen. Der Raum soll eine klassische Theke besitzen, um die Jugendlichen kostengünstig mit Getränken und Snacks versorgen zu können. Die weitere Ausstattung des Raumes soll flexibel gehalten sein und im Alltagsgeschäft verschiedene Sitzbereiche besitzen, die verschiedene Aktivitäten (klassische Brett – und Tabletopspiele, Kreativangebote) auch neben dem Chillen zulassen. Bildschirme an der Wand können eingesetzt werden, um attraktive Veranstaltungen (Musikveranstaltungen, E-Sportveranstaltungen, Sportveranstaltungen) zu zeigen. Eine Gaming-Ecke ermöglicht das Spielen im virtuellen Raum. Im Eingangsbereich gibt es einen Bildschirm mit dem Tagesprogramm und Hinweisen auf zukünftige Angebote und Veranstaltungen. Der offene Bereich ist mit offenem W-LAN und ausreichenden Steckdosen ausgestattet.



Der gesamte offene Bereich mit den Räumen 1 und 2 kann bei Bedarf vom Rest der Einrichtung getrennt werden.

Direkt an den offenen Bereich schließt **Raum 2** an. Dem Raum kommen im Konzept verschiedene Aufgaben zu. Er dient einerseits als temporäres Büro, das die Mitarbeiter bei Bedarf als Arbeits- und Rückzugsraum nutzen können. Andererseits ist es wichtig, einen vom offenen Bereich abgetrennten Beratungsbe- reich zu gestalten, in dem auch regelmäßige Beratungsangebote für Jugendliche und auch Termine/Veranstaltungen mit externen Partnern wie der Verbraucherzentrale oder der Schuldnerberatung durchgeführt werden können. Als dritte Funktion können die Jugendlichen selber diesen Ort als Rückzugsraum nutzen und dort etwas abseits des offenen Bereiches entspannen oder er kann für offene Angebote genutzt werden, die mehr Ruhe und Aufmerksamkeit benötigen.



Raum 3 bietet als Innenraum ohne Fenster die Möglichkeit eines sicheren Lagers für Material, Technik und Unterlagen. Er ist vom offenen Bereich aus nicht direkt zugänglich. Besonders ein Teil der mobilen Technik kann hier sicher verstaut werden. Eine Ausstattung mit großzügigen abschließbaren Schränken ermöglicht sowohl die Aufbewahrung von sensiblen Daten als auch von teurer Technik ohne direkten Zugang durch Besucher.



Raum 4 ist ein Multifunktionsraum, dem keine feste Aufgabe zukommt und der bei Trennung von Raum 7 als Durchgangsraum genutzt werden muss. Die flexible Ausstattung ermöglicht es, dass z.B. mit der Aufnahme von Videos in Raum 6 begonnen wird, das Schneiden und Abmischen aber dann in Raum 4 stattfindet. Raum 4 besitzt wie die gesamte Einrichtung eine ausrei-



chende Ausstattung mit Steckdosen, so dass mediale Workshops oder Angebote auch in Raum 4 stattfinden können.

Im ursprünglichen Raumentwurf war keine Küche vorgesehen. Für eine moderne Jugendeinrichtung, in der auch Veranstaltungen stattfinden sollen, ist eine moderne Küche absolut notwendig. **Raum 5** innerhalb unseres Entwurfes könnte als Küche genutzt werden. Die Möglichkeit innerhalb der Einrichtung zu kochen, ist auch im Hinblick auf eine bewusste Ernährung im Kontext von Jugendarbeit unerlässlich. Die Küche würde dabei genug Platz bieten, um auch größere Gruppen zu versorgen und Besuchern der Einrichtung die Möglichkeit geben, hier gemeinsam zu kochen.



Raum 6 stellt einen medialen Multifunktionsraum dar, der überwiegend zur Medienproduktion genutzt wird. Hier haben alle medienpädagogischen Angebote die Möglichkeit, in einer Art Video und Tonstudio Musik oder Videos aufzunehmen und zu bearbeiten. Da auch dabei auf Mobilität geachtet wird, wird es keine festen Schnitt- und Produktionsplätze geben, sondern die Gruppen können sich mit mobilen Geräten auch in einen der anderen Räume zurückziehen, um dort weiterzuarbeiten, damit Raum 3 von einer anderen Gruppe genutzt werden kann. Viele Jugendliche produzieren selber Musik- oder Let's Play-Videos, ein professioneller Produktionsraum mit der Möglichkeit, bei der Aufnahme einen Greenscreen zu nutzen und in einem schalldichten Raum aufnehmen zu können, ist in Zeiten von Youtube und Twitch ein großer Mehrwert für die Einrichtung. Auch jugendliche Musiker, die im Stadtbezirk beheimatet sind, können den Raum für Aufnahmen nutzen.



Raum 7 ist der große Veranstaltungsbereich der Einrichtung, der auch in zwei große Gruppenräume getrennt werden kann (daher ist Raum 4 als möglicher Durchgangsraum gestaltet). Er hat alle technischen Möglichkeiten, die ein moderner Veranstaltungsraum bieten muss: mobile Bühne, durchgehende Bestuhlung, lichtstarker Beamer und leistungsstarke Soundanlage. Durch die mögliche Trennung des Raumes können dort auch zwei bewegungsintensive Angebote (z.B. Functional Fitness, Hip-Hop-Tanz, etc.) gleichzeitig angeboten werden. In den Zeiten außerhalb der regulären Öffnung, können Gruppen, Kooperationspartner oder Interessierte Institutionen den Raum für Schulungen und Angebote nutzen.



Raum 8 stellt das Stuhl- und Materiallager der Einrichtung dar, in dem die Möblierung untergebracht wird, die im Alltag nicht benötigt wird.

In unserem Entwurf sind die Herren- und die Damentoilette (Raum 9 und Raum 10) vollkommen behindertengerecht gestaltet, so dass auf eine separate Behindertentoilette verzichtet werden kann. Aufgrund der relativ geringen Größe der Einrichtung würde durch diese Lösung ausreichend Platz für den offenen Bereich geschaffen.

Bei der Ausstattung der Räume werden Jugendliche von Beginn an mit einbezogen.

5. Zielgruppe

Zielgruppe

Die von den Jugendzentren Köln angestrebten Zielgruppen sind, wie der Stadtteil selber, gemischt und umfassen im Kern 3 unterschiedliche Gruppen.

5.1. Jugendliche aus den sozialen Brennpunkten

Im Einzugsgebiet der zukünftigen Einrichtung lassen sich 3 Gebiete kennzeichnen, die sich als sozialer Brennpunkt bezeichnen lassen können. Im Wesentlichen sind es die Wohngebiete, die rund um die Haltestelle „Kalk Post“ liegen (Tanusstraße, Kalk-Mühlheimerstr. und Vietorstr.). Die Haltestelle Kalk-Post und die umliegenden Straßen gelten nicht nur als Drogenumschlagsplatz, an dem öffentlich gedealt wird, sondern auch als Rückzugsort krimineller Banden. Jugendliche aus diesen Wohngebieten sind schon sehr früh an Gewalt, Kriminalität, Alkohol und Drogen gewöhnt und bekommen es täglich vorgelebt. Für diese Jugendlichen in der Kernzielgruppe 12 bis 21 gilt es deshalb, hier einen sinnvollen und produktiven Alternativraum zu schaffen.



5.2. Jugendliche aus den Neubaugebieten

„Kalk – ein Stadtteil im Wandel“ ist nicht nur ein Slogan, sondern gelebte Wirklichkeit. Viele entstandene und aktuell geplante Neubauten sprechen gezielt Mittelschichtsfamilien an, die bezahlbaren Wohnraum in Innenstadtnähe suchen. So sind rund um den Bürgerpark (Thessaloniki-Allee und Corkstr.) Eigentumswohnungen und großzügige Mietwohnungen entstanden, die größtenteils von Akademikerfamilien bewohnt werden. Auch aktuelle Bauprojekte (z.B. der ehemalige Kaufhof, Sieversstraße) zielen auf eine Mischung der Bewohner hin.



5.3. Studenten*innen

Seit wenigen Jahren wird Kalk ein immer beliebter Wohnraum auch für Studenten. Das liegt vor allem an dem günstigen Wohnraum, aber auch an der alternativen Szene, die sich in Kalk etabliert hat. Durch die Einführung von G8 und den Wegfall von Zivil- und Wehrdienst ist das Durchschnittsalter von Studenten in den letzten Jahren deutlich gesunken. 18 oder 19-jährigen Studenten sind heute keine Seltenheit mehr und fallen mit diesem Alter klar in die angestrebte Alterszielgruppe. Drei aktuelle Bauprojekte in direkter Laufnähe oder Nachbarschaft weisen explizit studentisches Wohnen in ihren Plänen aus.



6. Prinzipien der Arbeit im Kalker Jugendhaus

6.1 Partizipation und Peer-To-Peer-Ansatz

Eine partizipatorische Grundhaltung und der damit einhergehende Peer-To-Peer-Ansatz bilden einen zentralen Bestandteil der Arbeitsweise dieser Jugendeinrichtung. Partizipation wird zum Alltagsprinzip, vom Jugendlichen, dem/der Besucher*in her gedacht!

Eine Voraussetzung für das Gelingen dieses Ansatzes ist die Kompetenz und Bereitschaft zu einem ständigen Dialog zwischen dem professionellen Mitarbeitenden und den Besucher*innen und Nutzer*innen. Der Rahmen für Beteiligung, Mit-Gestaltung und Mit-Verantwortung muss in einem dynamischen Prozess den individuellen Möglichkeiten der Zielgruppen angepasst werden. Das erfordert von dem gesamten Team ein hohes Maß an Flexibilität, Dialogfähigkeit und Einfühlungsvermögen.

Ziel ist u.a. der kontinuierliche Aufbau einer Generation von „Peer-Coaches“. Um diese in medialen Fertigkeiten und/oder sozialen Fähigkeiten auszubilden, braucht es neben den verlässlichen Bezugspersonen auch ein Konzept für die Schulung der jungen Multiplikatoren. Dieser Ansatz erfordert eine mittel- bis langfristige konzeptionelle Planung und Herangehensweise, da es erfahrungsgemäß bis zu drei Jahre dauert, bis die erste Generation von „Peer-Coaches“ ihr Standing und ihre Fähigkeiten entwickelt hat.

Das „Peer-To-Peer“- System hilft dabei, eine lebendige, an der Lebenswelt der Besucher*innen ausgerichtete Angebotspalette zu entwickeln, da die Coaches aufgrund ihrer eigenen Erfahrung und ihrer Nähe zu den etwas Jüngeren sehr schnell auf den Bedarf der (neuen) Besucher*innen eingehen können. Die pädagogischen Mitarbeiter*innen werden langfristig entlastet und haben dadurch für andere Aufgaben im Bereich Begleitung, Koordination, Organisation und Beratung zeitliche Ressourcen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist der kontinuierliche Austausch zwischen pädagogischen Mitarbeiter*innen, weiteren Fachkräften und Besucher*innen bzw. „Peer Coaches“, denn so erleben die Jugendlichen sich als gestaltenden, selbstwirksamen Teil der Einrichtung. Und niemand ist der/die Lehrmeister*in des/der anderen, alle sind offen für Neues, der Austausch wirkt motivierend, anregend und Kreativität fördernd.

Der „Positive Peer Culture“-Ansatz geht einher mit einer partizipativer Grundhaltung. Sie ist die Bedingung für das Gelingen dieses Ansatzes. Da Mitarbeiter*innen, externe Fachleute und Jugendliche sich gegenseitig wertschätzen, einen kommunikativen Umgang pflegen und Projekte gemeinsam angehen und verwirklichen, ist Mit-Gestaltung, Mit-Sprache und Mit-Verantwortung die leitende Idee.

Im Bereich der Medienscouts bringt das ComputerProjekt Köln Erfahrungen durch die Konzipierung und Ausbildung von Medienscouts in NRW mit und verfügt über ein Netzwerk von Expert*innen, das in die Aus- und Weiterbildung der Scouts eingebunden wird. Gerade für die Arbeit in einer modernen Jugendeinrichtung erscheint dieser Ansatz gewinnbringend. Die JUGZ bildet seit 20 Jahren Jugendgruppenleiter*innen aus und hat hierzu in den Jahren ein – auch vom LVR anerkanntes – Konzept entwickelt, erprobt und etabliert. Eine Qualifizierung der Jugendlichen in Verbindung von JuLeiCard und Medienscouts erscheint uns daher realistisch, nachhaltig und sinnvoll.

Der Ansatz verfolgt insbesondere zwei Aspekte im Bereich Partizipation:

- Partizipationshandeln ist immer als ein biographisches Handeln in Bezug auf Öffentlichkeit zu verstehen
- Partizipationshandeln ist ein Aneignungsprozess, der vom Individuum als subjektiv-sinnvolle Strategie ausgehend korrespondiert mit wachsenden Selbst- und Mitbestimmungsansprüchen.

Auf die Perspektive der Besucher*innen übertragen, sind Motive wie Anerkennung, Sichtbarkeit und Selbstwirksamkeit Auslöser für (informelles) partizipatives Handeln sowie der Wunsch, der Jugendeinrichtung als sozialer Kontext anzugehören.³

6.2 Geschlechtsspezifische Arbeit und Gendersensibilität

Geschlechtsspezifische Arbeit und Gender Mainstream bilden Querschnittsaufgaben. Angebotsstruktur, Ausstattung und Raumgestaltung der gesamten Einrichtung müssen den Lebenswelten und den Bedürfnissen aller Besucher*innen und Nutzer*innen entsprechen. Angebote, die für ausgewählte Zielgruppen konzipiert werden, brauchen einen Kontext und entsprechende Begründungszusammenhänge, durch die deutlich wird, welche Zielsetzungen und Methoden warum gewählt werden.

Die Geschlechtszugehörigkeit ist wesentliches Bestimmungsmoment der persönlichen Identität. Die offene Kinder- und Jugendarbeit schafft Freiräume und stärkt die Potenziale der Kinder- und Jugendlichen, um eine selbstbestimmte Geschlechterrolle zu entwickeln und in ihrem Leben zu verwirklichen. Ausdrückliches Ziel ist die Förderung der Chancengleichheit und der Abbau von Benachteiligungen.

Gendersensible Angebote und Ausstattung sind generell für Jugendeinrichtungen eine Herausforderung. Sie erfordern bei den Mitarbeitenden ein hohes Maß an Reflexion, Zielüberprüfung und Wirkungsanalyse (Evaluation), zumal die Mitarbeitenden den Jugendlichen als reale Personen und gleichgeschlechtliche Vorbilder gegenüber treten.

Im Bereich der Medienpädagogik und Medienbildung sind männliche Jugendliche erfahrungsgemäß zahlreich vertreten und lassen sich in diesem Bereich für Vieles schnell (zumindest kurzzeitig) begeistern. Mädchen sind zunehmend aktiv, wenn es um soziale Netze und Foren und um kreative Medienangebote geht. Es gilt also auch bei mediengestützten Angeboten darauf zu achten, dass es Mädchen interessiert und einen hohen Aufforderungscharakter hat und dass die Angebote auch von weiblichen Mitarbeitenden durchgeführt werden. Neben den sozialen Medien und der Bildbearbeitung am Computer sind zukünftig vor allem auch die Verknüpfung von Live-Performance, Installationen, Musik und Tanz einerseits und digitaler Technik andererseits ein guter Anknüpfungspunkt. Wie stelle ich mich oder mein Projekt dar? Welches Licht, welcher Aufnahmewinkel, welche Einstellung will ich/wollen wir haben? Können wir das nicht auch selber machen?!

Auch bei der Frage nach Beruf, Ausbildung, Studium in dieser Branche ist die Genderthematik sehr relevant und die Einrichtung kann ein Raum zum Ausprobieren, Testen, Experimentieren, Kennenlernen und Erproben sein.

6.3. Cultural Mainstreaming

Gesellschaftliche Vielfalt, Diversität und Multikulturalität sind längst Bestandteil unserer Gesellschaft und in einer globalisierten Welt nicht mehr wegzudenken. Kalk, ein Stadtteil mit

³ Vergl. hierzu Gerhardt, Volker 2007 und Schwanenflügel, Larissa von 2015

50% Einwohnern mit Migrationshintergrund, ist ein gelebtes Beispiel für die Vielfalt unterschiedlicher Kulturen. Kalk ist aber auch ein Stadtteil in dem man leben kann, ohne die deutsche Sprache im Alltag nutzen zu müssen. Supermärkte, Ärzte, Rechtsanwälte, Handwerker, sogar ein großer Baumarkt bieten Serviceleistungen in verschiedenen Sprachen durch muttersprachliche Mitarbeiter an. Cultural Mainstreaming bedeutet aber nicht ein paralleles Miteinander, sondern ein gemeinsames Miteinander in der die Vielfalt nicht als Problem, sondern als Ressource gesehen wird. Das Ziel sollte deshalb die Integration der unterschiedlichsten Kulturen oder Herkunft in aktuellen Themen sein, wie z.B. Sprache, Arbeiten, Bildung und Gesundheit, die zu einer gleichberechtigten Teilhabe auf allen Ebenen im gesellschaftlichen Leben führt. Gleichzeitig gilt es aber auch eine gemeinsame Grundlage und Struktur im Umgang miteinander zu fördern und zu etablieren, z.B. im Bereich der Sprache.

Im Kontext der Jugendeinrichtung ist das Hauptanliegen deshalb:

1. Die Schaffung eines Angebots, das für alle kulturellen Gruppen im Einzugsgebiet gleichermaßen attraktiv ist
2. Zugang zu Mitteln verschaffen, die eine gleichberechtigte Teilnahme an jugendkulturellen Angebotsstrukturen zusichern
3. Aufbau von niedrighschwelligen Angeboten, die eine Teilnahme unabhängig von Kultur und Herkunft ermöglichen
4. Friedliches und gemeinsames Miteinander mit dem Fokus auf eine kulturverbindende Aktivität in den Bereichen Musik, Film, Sport, Gaming und virtuellen Raum, in dem Herkunft und Kultur im Zugang keine Rollen spielen müssen, aber ggf. dürfen

Cultural Mainstreaming erfordert von den Mitarbeitern ein hohes Maß an interkultureller Kompetenz und einen wertschätzenden und allparteilichen Umgang und eine ebensolche Grundhaltung zu den Herkunftskulturen. Es gilt, die Wünsche und Erwartungen aller Besucher zu verstehen und das gegenseitige Verstehen zu vermitteln. Die Mitarbeiter sollen den Jugendlichen bei der Artikulation von ihren Anliegen helfen und gegenseitige Empathie für die unterschiedlichen Kulturen fördern.

6.4. Inklusion

Unter Inklusion wird die grundlegende Akzeptanz von Heterogenität und Vielfalt verstanden. Inklusion, soweit es die Rahmenbedingungen erlauben, wird in allen Angeboten der Einrichtung umgesetzt. Inklusion ist für alle Beteiligten dabei eine pädagogische Grundhaltung, stößt jedoch immer dort an ihre Grenzen, wo die Voraussetzungen und Rahmenbedingungen nicht gegeben sind.

Inklusion ist ein gesellschaftlicher Prozess, der die unterschiedlichen Voraussetzungen, Möglichkeiten und Bedürfnisse von Menschen akzeptiert und als Ressource für die Tätigkeiten in der Einrichtung begreift.

Das ComputerProjekt Köln ist langjähriger Partner des Netzwerks NIMM! und stellt im Rahmen des Projektes einen Inklusions-Scout und bietet somit einen Experten in Fragen der inklusiven Medienpädagogik im Bereich Computerspiele. Das Netzwerk kann wertvolle und unabdingbare Hilfestellungen in der inklusiven Ausstattung der Einrichtung sowohl auf technischer als auch inhaltlicher Ebene liefern.

Für den integrativen und inklusiven Charakter der Einrichtung ist der offene Charakter ein gewinnbringender Ansatz. Der einladende offene Bereich ermöglicht es den Mitarbeiter_innen, die Wünsche und Bedürfnisse der Besucher_innen wahrzunehmen und Angebote den Bedürfnissen entsprechend zu kreieren. Spezielle Angebote für junge Flüchtlinge oder Jugendliche mit Behinderung können auf den offenen Bereich verweisen, idealerweise müssen diese speziellen Angebote aber nicht extra geschaffen werden, da bestehende Angebote auf Dauer so angelegt sind, dass der inklusive Charakter die Mitwirkung und Partizipation aller Jugendlichen ermöglicht. Der Umbau der U-Bahn Haltestelle Kalk-Post, inklusive Installation von Aufzügen, soll im Herbst 2018 beendet sein und ermöglicht es Rollstuhlfahrern so, die Einrichtung auch von weiter weg zu besuchen.

6.5 Öffentlichkeitsarbeit und Wahrnehmung nach Außen

Immer mehr Angebote werben um die Aufmerksamkeit von jungen Menschen. Informationen, die lediglich auf dem klassischen Weg per Aushang oder Flyer in die Jugendlichen getragen werden, haben immer weniger Chancen von vielen Jugendlichen wahrgenommen zu werden. Die neue Einrichtung wird sich daher von Beginn an einer modernen und digitalen Öffentlichkeitsarbeit bedienen. Dazu gilt es, eigene digitale Informationskanäle zu schaffen und diese zeitkritisch und spannend zu füllen. Dabei geht es nicht nur darum, Informationen online zu stellen, sondern Spannung zu erzeugen und Lust auf die Angebote der Einrichtung zu machen. Die Mitarbeiter*innen müssen Lust auf die Arbeit im Internet haben und ihre Aufgaben der offenen Jugendarbeit auch dahin übertragen. Diese neue Herangehensweise bietet viele Chancen für die JUGZ und andere Einrichtungen in Köln, von diesen Erfahrungen zu lernen und ihre Angebote dementsprechend zu gestalten und zu transformieren. Hierbei geht es nicht um eine Bewertung des Digitalen und des Analogen, diese Herangehensweise nimmt die Lebensrealität der Jugendlichen und damit der Zielgruppe wahr und stellt sich darauf ein. Die Fachstelle für Jugendmedienkultur-NRW wird ihre Expertise in diesem Bereich einbringen und gemeinsam mit den Mitarbeiter*innen und den Besucher*innen ein zeitgemäßes Konzept für eine Öffentlichkeitsarbeit auf verschiedenen Kanälen erarbeiten. Von Anfang an zu bedenken ist, dass die Mitarbeiter*innen diese Aufgaben leisten können müssen und ausreichend Zeitressourcen vorhanden sind.

7. Wirkung im öffentlichen Raum und Kooperation

Um eine Wirkung in den öffentlichen Raum hinein zu erzielen, müssen bei einem offenen Angebot im Sozialraum, das insbesondere junge Menschen erreichen soll, die Angebote und Events sowohl im analogen Raum (Schulen, Bibliothek, Bezirksamt, Stadthaus, etc.) als auch über die digitalen Wege der sozialen Foren beworben werden.

Medienausstellungen und spezifische Veranstaltungen/Events sollen die Arbeit, die sowohl im medienpädagogischen als auch in allen anderen Bereichen entstehen, einer größeren, interessierten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Unter dem Motto „Kreativität braucht Raum“ kann das Erleben von „Freiheit und Abenteuer“ auch im urbanen Umfeld viele positive Energien freisetzen. Produkte und Arbeitsergebnisse der Jugendlichen, die auf engstem Raum entstanden sind, breiten sich aus (z.B. im eigenen Veranstaltungsraum, im Café, in der benachbarten Schule oder Jugendeinrichtung) und sind schließlich – wenn man es will – weltweit wahrzunehmen. Gleichzeitig können junge Erwachsene aus den Studiengängen der

benachbarten Fachhochschulen, den medialen Ausbildungsberufen oder anderer Zugänge (Hobby, Freizeit) diese Ausstellungen begleiten und unterstützen.

Die neue Jugendeinrichtung muss sich um Unterstützung durch andere Institutionen, Schulen, Ausbildungsinstitutionen und Privatpersonen wie Förderer und Unterstützer bemühen. Das wird an dem Standort eine sehr spannende Thematik sein, da die TH Köln, andere Jugendeinrichtungen und Jugendangebote, das Bürgerhaus Kalk, die neue Dependence der Stadtbibliothek, neue und alte Schulen, die Bezirksjugendpflege, Streetwork und mobile Jugendangebote (um nur einiges zu nennen) als Kooperationspartner und Verbündete in Frage kommen bzw. relevant sind. Spannend kann auch die konstruktive Zusammenarbeit mit den Köln Arkaden sein. Nicht zuletzt kann eine intensive Zusammenarbeit mit den Einrichtungen der JUGZ - die AbenteuerhallenKALK und das Jugendzentrum Gremberg - die Angebote für Jugendliche und junge Erwachsene sinnvoll ergänzen und erweitern.

Es geht insbesondere bei der Frage der Vernetzung und Kooperation um gegenseitigen Austausch, die Weiterentwicklung von Ansätzen in der Jugendarbeit und die Verwirklichung von Ideen und Projekten, die aus der Kreativität von Jugend entstehen.

8. Zum guten Schluss

Offene Jugendarbeit ist eine Herausforderung:

- für den kommunalen Zuschussgeber, da die Wirksamkeit dieser niederschweligen, bei den Jugendlichen ansetzenden sozialen bzw. sozialpädagogischen Arbeit nach wie vor kaum messbar oder darstellbar ist;
- für den Träger, da eine erfolgreiche Jugendarbeit Flexibilität, Akzeptanz und Innovationsvermögen und den Willen zu verlässlichen Kooperationen mit Partnern voraussetzt;
- für die Fachkräfte, weil sie in sehr komplexen Strukturen mit einer hohen Fachlichkeit, aber auch großer Ausstrahlungskraft, Engagement und mit Einfühlungsvermögen hinsichtlich der jugendlichen Zielgruppe ausgestattet sein müssen.

In der neuen Jugendeinrichtung in Kalk wird es besonders spannend und relevant für den Stadtteil sein, ob es gelingt, die unterschiedlichen Ziel- und Interessensgruppen auf Seiten der Heranwachsenden zu erreichen. Die Einrichtung bzw. das Einrichtungsteam, bestehend aus Fachkräften, Partnern*innen und Übungsleiter*innen wird es schaffen, wenn ein partizipatorischer Ansatz die Jugendlichen und jungen Erwachsenen in die inhaltliche und konzeptionelle Entwicklung der Jugendeinrichtung mit einbindet.

Die JUGZ stellt sich diesen Herausforderungen gerne!