

Musteraufgabe 1

1. Thema: Entwicklungsbegleitung von Jugendlichen in einer Offenen Tageseinrichtung

2. Situationsbeschreibung

Simone Brinkmann, 20 Jahre alt, arbeitet seit acht Wochen als Berufspraktikantin in der OT „Alter Bahnhof“, einer städtischen Jugendfreizeiteinrichtung. Die Einrichtung liegt in einer mittelgroßen westdeutschen Stadt.

Der Stadtteil ist geprägt durch einen hohen Ausländeranteil und hohe Arbeitslosigkeit, die durch die Auswirkungen der Wirtschaftskrise in der letzten Zeit besorgniserregend zugenommen hat. Die OT wird in hohem Maße von Jugendlichen mit Migrationshintergrund sowie Jugendlichen aus einkommensschwachen Familien besucht. Das Gewaltpotential ist hoch, einige Jugendliche sind bereits mit dem Gesetz in Konflikt gekommen, u. a. wegen Körperverletzung und Sachbeschädigung durch Graffiti sprühen.

Die Einrichtung ist in einem ehemaligen Bahnhof untergebracht.

Die großzügigen Räumlichkeiten verteilen sich über zwei Etagen. Das Büro des Leiters, Johannes Schneider, liegt gleich am Eingang. Bei ihm können gegen Abgabe eines Pfandes Billardstöcke und der Schlüssel zum schalldichten „Bandraum“, in welchem sich ein Schlagzeug, ein Keyboard und eine Gesangsanlage befinden, ausgeliehen werden. Herr Schneider verwaltet auch den Stahlschrank, in dem die technischen Medien der Einrichtung aufbewahrt werden: Ein Camcorder, ein DVD/CD-Player mit MP3-Funktion, eine Digitalkamera, ein Beamer sowie ein digitales Aufnahmegerät mit Mikrofon.

Herzstück der Einrichtung ist die ehemalige Wartehalle, in der „man“ sich trifft. Dort befinden sich der Billardtisch sowie mehrere Bistrotische und eine Sofaecke. Besonders beliebt bei den Besuchern ist die digitale Musikbox „Icon“ – eine Spende eines

* Kollegah = deutschsprachiger HipHop-Interpret

* Frauenarzt = deutschsprachiger Rapper. Eine Reihe seiner Titel sind indiziert

* „Doom3“ = Ego-Shooter-PC-Spiel, keine Jugendfreigabe

ortsansässigen Händlers – mit welcher die Jugendlichen ihre Lieblingssongs online auswählen und hören können.

Zu den stark genutzten Räumen gehört außerdem das „Internetcafé“ mit drei Bildschirmarbeitsplätzen, die Computer können ohne Einschränkung genutzt werden, sie sind untereinander über ein Netzwerk sowie mit dem Farblaserdrucker in Johannes Schneiders Büro verbunden.

Zum Personal der Einrichtung gehört neben dem Leiter Johannes Schneider (54 Jahre, Diplom-Sozialpädagoge) die Erzieherin Marion Schlösser (32 Jahre). Dazu gibt es die Stelle für Berufspraktikanten. Auch besteht die Möglichkeit, gelegentlich Honorarkräfte zur Durchführung von besonderen Aktivitäten anzustellen. Die Einrichtung wird durchschnittlich von 30 Jugendlichen besucht, im Nachmittagsbereich kommen eher die jüngeren Besucher im Alter von 11-15 Jahren, ab 17.00 Uhr treffen die älteren Besucher im Alter bis zu ca. 23 Jahren ein. Die Einrichtung schließt gegen 22.00 Uhr.

Simone kommt an diesem Nachmittag um 16.30 Uhr zu ihrem Dienst in die OT. Beim Rundgang durch die Räumlichkeiten bietet sich ihr das gewohnte Bild. In der Wartehalle stehen Nico (15;2) und Sergej (15;5) an der Musikbox und diskutieren über den Song, den sie als nächstes hören wollen. Sie entscheiden sich für den neuesten Hit von „Kollegah“*. Die Musik ist laut.

Alina (14;6) und Finnja (14;4) sitzen in der Sofaecke. Wegen des Geräuschpegels müssen sie sich so laut unterhalten, dass Simone das Gespräch der beiden Mädchen unweigerlich mitbekommt. Alina stöhnt: „Seit mein Vater seinen Job verloren hat, sitzt er nur noch zu Hause herum. Ich kann sein betrunkenes Gejammer nicht mehr ertragen! Wenn der wüsste, dass ich hier im „Alten Bahnhof“ abhänge, er würde mir die Hölle heiß machen! Meine Mutter hat es richtig gemacht, die lässt sich seit zwei Wochen zu Hause nicht mehr blicken... nur bleibt jetzt daheim alles an mir hängen.“

Simone wendet sich den Mädchen zu und fragt nach: „Wie, deine Mutter ist seit zwei Wochen nicht mehr nach Hause gekommen? Wo ist sie denn hin?“

* Kollegah = deutschsprachiger HipHop-Interpret

* Frauenarzt = deutschsprachiger Rapper. Eine Reihe seiner Titel sind indiziert

* „Doom3“ = Ego-Shooter-PC-Spiel, keine Jugendfreigabe

Alina zuckt mit den Schultern. „Keine Ahnung, aber das ist mir auch egal. So streiten sich meine Eltern wenigstens nicht ständig.“

Simone wird abgelenkt, weil die Musik plötzlich noch lauter wird. Die Jungen haben nun einen Titel des Sängers ‚Frauenarzt‘* ausgewählt.

Nico schreit begeistert: „Der ist voll geil, voll fetter Sound! Das finde ich super!“ Sergej ist der gleichen Meinung. Und mit einem provozierenden Seitenblick auf die Mädchen grölt er den Text mit: „Meine Latte in der Hose die will gern mal mit dir reden, mach den Mund weit auf, dann kann ich sie dir ...“. Nico lacht beifällig.

Alina und Finnja sind total genervt von dem Gegröle. Alina schimpft: „Komm, Finnja, lass und weiterziehen. Den Nico finde ich eigentlich voll nett, aber heute gehen mir die beiden tierisch auf den Senkel. Ob die überhaupt raffan, was dieser Schwachkopf da singt? Den Sound finde ich ja eigentlich nicht übel, aber diese Texte... die Videos dazu sind erst recht scheiße... lass und ins „Internetcafé“ gehen, ich zeige mal eins. Bei den Videos müssen die Jungs ja denken, dass alle Mädels billige Schlampen sind! Verdammt, den beiden würde ich gerne mal zeigen, was wir Mädchen im ‚Alten Bahnhof‘ so drauf haben“.

Finnja nickt zustimmend: „Prima, lass uns ins „Internetcafé“ gehen, dann kann ich auch gleich mal checken, ob der süße Typ, mit dem ich gestern stundenlang geschattet habe, online ist... stell dir vor, der hat mich fürs Wochenende zu sich nach Hause eingeladen!“

Alina und Finnja verschwinden in Richtung Internetcafé. Sie müssen zu ihrem Ärger feststellen, dass die Computer mal wieder von den älteren Jungen besetzt sind.

Tuncay (16;6), Lukas (16;3) und Fatih (17;1) hocken im Internetcafé vor den Bildschirmen und zocken „Doom3“* über Netzwerk.

„Hey, ihr seid schon die ganze Zeit hier, wir wollen auch mal an den Rechner“, ruft Alina. Die Jungen reagieren nicht und spielen weiter. Alina wird wütend, packt Lukas von hinten und ver-

* Kollegah = deutschsprachiger HipHop-Interpret

* Frauenarzt = deutschsprachiger Rapper. Eine Reihe seiner Titel sind indiziert

* „Doom3“ = Ego-Shooter-PC-Spiel, keine Jugendfreigabe

sucht, ihm den Stuhl wegzuziehen. „Du dumme Kuh!“, brüllt Lukas und baut sich drohend vor Alina auf. „Jetzt bin ich tot und du bist Schuld! Wenn du dich nicht sofort verpisst, hau ich Dir eine rein!“.

In diesem Moment kommt Simone in den Raum. Das Geschrei war nicht zu überhören. Simone ist erleichtert, dass Lukas nicht handgreiflich geworden ist. Sie nimmt sich vor, die aktuelle Situation bei der nächsten Teamsitzung anzusprechen, da sich ihrer Meinung nach auch langfristig etwas ändern muss.

3. Aufgabenstellung

- Beschreiben und analysieren Sie die aktuelle Situation der Jugendlichen in der OT „Alter Bahnhof“ unter Berücksichtigung ihrer Lebenswelten, Interessen und Bedürfnisse.
- Entwickeln Sie auf der Basis dieser Analyse konzeptionelle Überlegungen zur Entwicklungsbegleitung der Jugendlichen in der OT, welche die Berufspraktikantin in der nächsten Teamsitzung vorstellen könnte.

4. Erwartungshorizont

Zu Aufgabe 1 (Anforderungsbereich I/II: Reproduktion/Anwendung)

Mit der Bearbeitung der Aufgabenstellung sollen zentrale Aspekte der dargestellten Situation in der Offenen Jugendfreizeiteinrichtung erfasst und herausgearbeitet werden, die sich sowohl auf strukturelle als auch auf pädagogische Inhalte beziehen.

Folgende im Text angelegte Aspekte sind differenziert zu betrachten und in verständlicher Form zu beschreiben.

- Altersstruktur
- Entwicklungsaufgaben und –situation
- Familienstruktur, Problemlagen in der Familie

* Kollegah = deutschsprachiger HipHop-Interpret

* Frauenarzt = deutschsprachiger Rapper. Eine Reihe seiner Titel sind indiziert

* „Doom3“ = Ego-Shooter-PC-Spiel, keine Jugendfreigabe

- Anzeichen von Überforderung
- Lebenswelten und kulturelle Identität
- Geringe Rückzugsmöglichkeiten zu Hause
- Genderproblematik bei Jugendlichen
- Mediennutzung zur Bearbeitung von aktuellen Lebens-
themen
- Bedürfnislage nach Sicherheit, Zuverlässigkeit, Schutz,
Kommunikation, Kontakt, Anerkennung und Selbstver-
wirklichung
- Suche nach Orientierung in der Jugendfreizeiteinrichtung
- Bedeutung von Medien/Musik in der Entwicklung von Kin-
dern bzw. Jugendlichen
- Die Nutzung von Medien (z. B. PC-Spiele) ohne Jugend-
freigabe.

Dabei sind auch kritische Aspekte wie die Nutzung von PC-Spielen ohne Jugendfreigabe oder der Gebrauch von nicht sicheren Chaträumen zu problematisieren.

Die unterschiedlichen Aspekte sollen im Rahmen sozialpädagogischer Kontexte erfasst werden und stellen damit die Grundlage für die in Aufgabe 2 zu erarbeitenden konzeptionellen Überlegungen zur Gestaltung der pädagogischen Arbeit in der Jugendfreizeiteinrichtung.

In Bezug auf die aktuellen Besucher sind die gegenwärtigen Lebensumstände herauszuarbeiten, die für ihre Entwicklung bedeutsam sind, wie z. B. kulturelle Interessen, die Trennung der Eltern und die mangelnde positive Aufmerksamkeit durch den Vater. Die durch die häuslichen Problemlagen sich an-
deutende Überforderung ist zu betrachten. Es ist zu berücksichtigen, dass die Auswirkungen von belastenden Situationen immer verschiedene Bereiche der jugendlichen Lebenswelt erfassen: die psychische Situation des Mädchens, die innerfamiliäre Dynamik mit ihren Auswirkungen auf die Rollenverteilung in der Familie, das alltägliche Umfeld und die außer-

* Kollegah = deutschsprachiger HipHop-Interpret

* Frauenarzt = deutschsprachiger Rapper. Eine Reihe seiner Titel sind indiziert

* „Doom3“ = Ego-Shooter-PC-Spiel, keine Jugendfreigabe

familiäre Situation. Die Bedürfnislage des Mädchens ist vor dem Hintergrund der Trennungssituation in den Blick zu nehmen, dabei soll Bezug genommen werden zu den Entwicklungsaufgaben und den pädagogischen Interventionsmöglichkeiten. Das Bedürfnis nach einfühlendem Verständnis und sozialer Beziehung, das Bedürfnis nach seelischer Wertschätzung und das Bedürfnis nach Verwirklichung und Bewältigung aktueller Lebenskrisen erhalten besonderen Stellenwert.

Die Mediennutzung der Jugendlichen in der Jugendfreizeitstätte ist hinsichtlich der Bedeutung von Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen einzuordnen.

Zu Aufgabe 2 (Anforderungsbereich II/III: Anwendung/Problemlösung)

Die zu erarbeitenden konzeptionellen Überlegungen sollen pädagogische Handlungsmöglichkeiten zur individuellen Unterstützung und zur Beziehungsgestaltung aufzeigen. Der Zusammenhang von Beziehungsarbeit und Aufbau von Verbindlichkeiten und Sicherheiten ist dabei unter fachspezifischen Aspekten herauszuarbeiten. Die Handlungsschritte werden begründet dargestellt und die fachspezifischen Kenntnisse mit den Besonderheiten der Lebensumstände fachlich verbunden. Dabei ist die Bedeutsamkeit des bedürfnisorientierten Handelns entwicklungspsychologisch anzuwenden, der Stellenwert von Partizipation in der Arbeit mit Jugendlichen zu betonen.

Möglich ist der Aufbau von Beziehungen zwischen den pädagogischen Fachkräften und den jugendlichen Besuchern der Einrichtung, ebenso die Gestaltung von Impulsen zur Beziehungsentwicklung zwischen den Jugendlichen. Die Begleitung der Jugendlichen in ihrer Entwicklung sollte die wesentliche Perspektive der pädagogischen Arbeit sein.

Es soll gezeigt werden, dass der erarbeitete Handlungsansatz Vorschläge liefert, wie der Beziehungsaufbau zu den Jugendlichen konkret gestaltet werden kann. In diesem Zusammenhang sind Kenntnisse über Verhaltensweisen, die den Aufbau einer guten Beziehung fördern, anzuwenden. Dazu gehören z.

* Kollegah = deutschsprachiger HipHop-Interpret

* Frauenarzt = deutschsprachiger Rapper. Eine Reihe seiner Titel sind indiziert

* „Doom3“ = Ego-Shooter-PC-Spiel, keine Jugendfreigabe

B. Verlässlichkeit, Wertschätzung, Interesse zeigen oder Mitteilungen zu verstehen. Die Beziehungsgestaltung kann auf der Ebene Berufspraktikantin – Jugendliche ablaufen, kann aber auch die Anbahnung von Kontakten zu anderen Jugendlichen durch die Unterstützung, die die Berufspraktikantin gibt, in den Blick genommen werden. Leitlinien, die im sozialpädagogischen Umgang mit Kindern in belasteten Situationen hilfreich sein können, sollen zur Anwendung kommen, die Bedeutung von festen Regeln und erwartbaren Strukturen als wichtiger Orientierungsrahmen dargestellt werden.

Unterschiedliche Lösungswege sind denkbar, die sich auf die verschiedenen Interessen der Jugendlichen beziehen. Es bietet sich beispielsweise an, diese kulturellen und medienbezogenen Interessen der Mädchen und der anderen Jugendlichen aufzugreifen und zur gemeinsamen Gestaltung von handlungsorientierten Medienaktivitäten zu nutzen. Dabei werden geeignete Methoden herangezogen, die zur Umsetzung der Ziele mit Blick auf die zuvor dargestellten Interessen und Bedürfnisse der jugendlichen Besucher in der Einrichtung und der strukturellen Bedingungen verwendet werden. Die Möglichkeit, Medien zur Bearbeitung von Lebensthemen zu nutzen, soll erkannt, aber auch kritisch bewertet werden. Die Nutzung vorhandener Mediengeräte wie beispielsweise Camcorder oder Digitalkamera bietet sich an.

Es bietet sich an auf die musikalischen Interessen der jüngeren Jugendlichen, insbesondere von Nico und Sergej, einzugehen. Denkbar wäre hier eine gemeinsame Auseinandersetzung mit den Textinhalten mehrerer HipHop-Interpreten.

Um an das Nachdenken über „extreme“ Texte anzuknüpfen ist das Verfassen eigener Raps denkbar, die sich inhaltlich mit der Lebenswelt der Jugendlichen beschäftigt.

Diese Texte könnten mit Hilfe der technischen Ausstattung, über welche die Einrichtung verfügt, vertont werden (Keyboardbeat, Gesangsanlage, Aufnahmegerät). Möglich ist hier auch die Ausrichtung eines „Battles“, bei welchem die Jugendlichen auf friedlichem Wege verbal miteinander „kämpfen“.

Die Bedingungs- und Entscheidungsfaktoren eines pädagogischen Handlungskonzeptes: Ziele, Menschen, Institution, Me-

* Kollegah = deutschsprachiger HipHop-Interpret

* Frauenarzt = deutschsprachiger Rapper. Eine Reihe seiner Titel sind indiziert

* „Doom3“ = Ego-Shooter-PC-Spiel, keine Jugendfreigabe

thoden, Medien, Zeit, Raum, soziokulturelle Faktoren sind bei den zu erarbeitenden konzeptionellen Überlegungen zu berücksichtigen.

5. Leistungsbewertung

Eine gute Leistung liegt vor, wenn die Studierenden

- die zentralen Aspekte der Lebenssituation der Jugendlichen, vor allem von Alina, ihre Bedürfnisse und Interessen differenziert herausarbeiten und darstellen,
- die beschriebenen Aspekte differenziert analysieren und zutreffend, umfassend und fachlich begründet in ihrer Reziprozität erläutern,
- den Zusammenhang zwischen den dargestellten Themenaspekten und den fachspezifischen Bezügen in adäquaten Zusammenhängen miteinander verknüpfen,
- die Möglichkeiten zur Entwicklungsbegleitung der Jugendlichen im Alltagsgeschehen einer Offenen Jugendfreizeiteinrichtung erkennen,
- begründete didaktisch-methodische konzeptionelle Überlegungen entwickeln, die den Transfer vom praktischen Ausgangsgeschehen zur theoretischen Analyse und zurück in die praktische Umsetzung leistet,
- ein Konzept pädagogischen Handelns klar und stringent darlegen, sie mögliche Handlungsschritte begründet darstellen, sie ein Methodenrepertoire deutlich erkennen lassen,
- die Möglichkeiten der Mitwirkung und Mitbestimmung der Jugendlichen als Grundlage pädagogischen Handelns (Partizipation) entsprechend berücksichtigen,
- sich grammatikalisch, sprachlich und fachlich angemessen auszudrücken.

Die Klausur entspricht insgesamt voll den geforderten Anforderungen.

* Kollegah = deutschsprachiger HipHop-Interpret

* Frauenarzt = deutschsprachiger Rapper. Eine Reihe seiner Titel sind indiziert

* „Doom3“ = Ego-Shooter-PC-Spiel, keine Jugendfreigabe

Eine ausreichende Leistung liegt vor, wenn die Studierenden

- zentrale Aspekte der Lebenssituation der Jugendlichen, vor allem von Alina, ihre Bedürfnisse und Interessen in Grundzügen erfassen und darstellen,
- die fachspezifischen Bezüge in den Grundlagen erfassen und hiervon ausgehend die herausgearbeiteten Aspekte ansatzweise analysieren können,
- begründete didaktisch-methodische konzeptionelle Überlegungen bezogen auf mindestens einen Themenaspekt zutreffend entwickeln und nachvollziehbar darstellen,
- sich grammatikalisch, sprachlich und fachlich weitgehend angemessen ausdrücken.

Die Klausur weist Mängel auf, ist aber im Ganzen den Anforderungen noch entsprechend.

* Kollegah = deutschsprachiger HipHop-Interpret

* Frauenarzt = deutschsprachiger Rapper. Eine Reihe seiner Titel sind indiziert

* „Doom3“ = Ego-Shooter-PC-Spiel, keine Jugendfreigabe