

FITING 4YOU



Das Ziel des Erasmus+ **FITING4YOU** Projekts ist es, ein tieferes Verständnis für die Auswirkungen von Gaming und sozialen Medien – insbesondere in Bezug auf finanzielle und zeitliche Konsequenzen – auf junge Menschen mit Förderbedarf zu entwickeln. Im

Verlauf des Projekts führten die Partner länderspezifische Desk Research und Interviews mit Jugendlichen, sowie interaktive Workshops durch, um qualitative und quantitative Daten zu digitalen Verhaltensweisen, finanziellen Mustern und der Zeitnutzung zu erheben.

Der Desk Research umfasste sowohl eine Perspektive auf EU-Ebene als auch vertiefte Einblicke aus Irland und Deutschland. Darüber hinaus wurden in Irland und Deutschland Interviews und Workshops mit jungen Menschen durchgeführt, um ein umfassendes Verständnis der aktuellen Verhaltensweisen zu gewinnen.

Zu den Zielgruppen dieses Projekts zählen Fachkräfte, die mit jungen Menschen mit Förderbedarf arbeiten – wie Jugendsozialarbeiter und Jugendsozialarbeiterinnen, Pädagogen und Pädagoginnen, Schulsozialarbeiter und Schulsozialarbeiterinnen sowie Trainer und Trainerinnen. Sie verfügen häufig nicht über aktuelles Wissen oder geeignete Werkzeuge, um ihre Zielgruppe im Umgang mit der digitalen Welt wirksam zu unterstützen.

Das Projekt richtet sich außerdem direkt an junge Menschen mit Förderbedarf – insbesondere an jene mit Förderbedarf in der Lernentwicklung – sowie an Eltern, Erziehungsberechtigte und Entscheidungsträger und Entscheidungsträgerinnen aus Politik und Verwaltung.



Co-funded by
the European Union

Um junge Menschen mit Förderbedarf zu unterstützen, empfehlen wir:

- Sensibilisierung von Fachkräften wie Jugendsozialarbeiter und Jugendsozialarbeiterinnen, Pädagogen und Pädagoginnen, Eltern und Erziehungsberechtigte für den Zeit- und Geldaufwand, den junge Menschen für Gaming und soziale Medien aufbringen – sowie für Möglichkeiten, wie sie unterstützend tätig werden können.
- Frühzeitige und barrierearme digitale Bildung priorisieren.
- Medienkompetenz, finanzielles Bewusstsein und Online-Sicherheit fest in Schulen und Jugendprogrammen verankern.
- Kritische Auseinandersetzung mit Online-Vorbildern fördern.
- Inhalte an die kognitiven und emotionalen Bedürfnisse von Jugendlichen mit Förderbedarf anpassen – mit praxisnahen und verständlichen Beispielen.
- Inhalte zu sozialen Medien und Gaming gleichermaßen einbeziehen – insbesondere zu Mikrotransaktionen, Influencer-Marketing und digitaler Selbstregulation.

Wie das Projekt zeigt, können junge Menschen durch Bildung, strukturierte Unterstützung und frühzeitige Intervention ein bewussteres digitales Verhalten entwickeln – und gestärkt an der Gesellschaft teilnehmen.



FITING4YOU ist eine Zusammenarbeit zwischen drei europäischen Partnerorganisationen:

