



# Digitalität in der Kinder- und Jugendhilfe

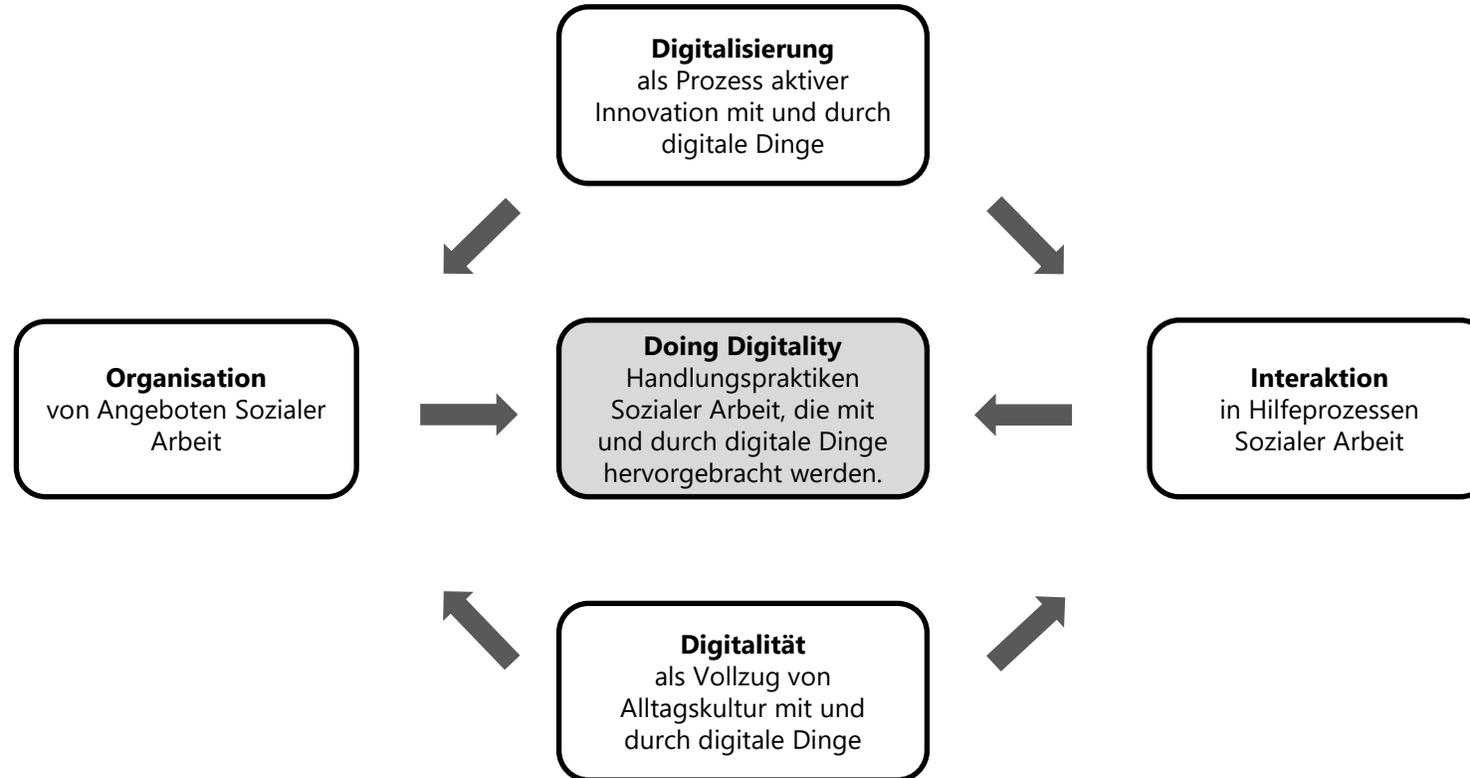
# Gliederung

1. Digitalisierung und Digitalität? Kleine Einführung
2. Kinderschutz
3. Hilfeplanung

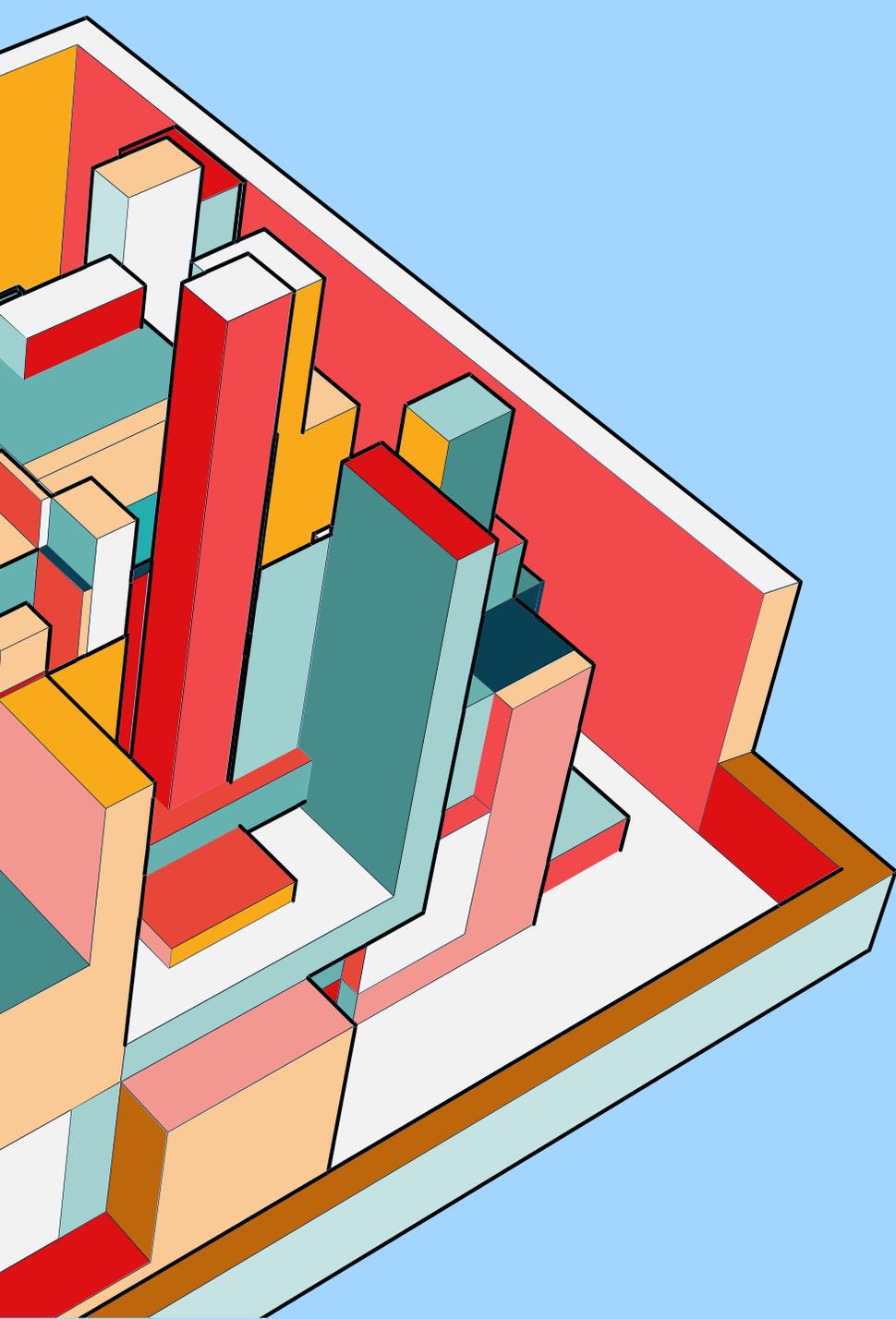
# Digitalisierung und Digitalität

- Digitalität (Stalder 2016) verweist auf Praktiken, in der die Materialität digitaler Dinge als zuhandene Dinge eine zentrale Rolle spielt.
- Digitalität bedeutet, den Vollzug digitaler und hybrider Kultur(en) als Alltagspraktiken analysieren zu können (Bettinger/Hugger 2020; kritisch dazu Distelmeyer 2021).
- Digitalität und Digitalisierung bilden ein Spannungsfeld („Doing Digitality“, Weinhardt 2021, 2022): Einführung digitaler Dinge als soziale Innovation (z.B. digitale Fallakte, Lernsoftware, klassische Onlineberatung) vs. Anerkennung und Nutzung lebensweltlicher Digitalität (z.B. Algorithmik, Robotik, Smarte Dinge, Wearables, IOT) im Kontext sozialpädagogischer Bildung und Bewältigung.
- Für die Sozialpädagogik kennzeichnend ist dabei der Verlust analytischer Differenzen von Beratungsangeboten (raum-zeitliche Strukturierung, Akteur:innenschaft von Fachkräften und Adressat:innen, ungeklärte Agency komplex-interaktiver digitaler Dinge).

# Digitalisierung und Digitalität



- Doing Digitality, Weinhardt 2021: 7



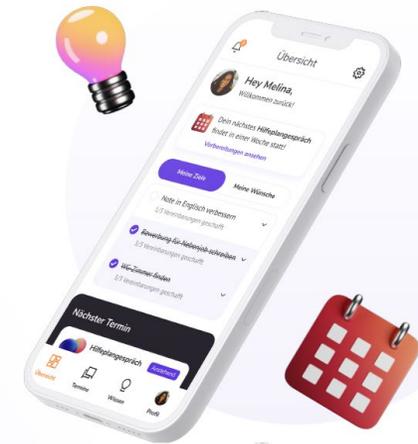
# Idee

Pitch Deck

## JAdigital

Die App für deine Hilfeplanung

Hörbar. Sichtbar. Beteiligt.



## Baustein 3 Digitale Hilfeplangespräche

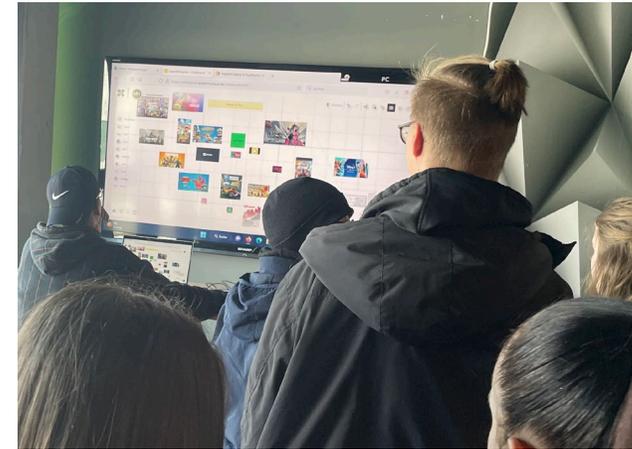


Fremde  
Personen

Fehlende  
Informationen

Direkter Kontakt  
zum Jugendamt

„Man muss sich Ziele setzen bis zum nächsten Zeitraum, auch wenn sich nichts verändert hat. Man muss sich Ziele ausdenken, nur damit man welche hat. Das ist immer wieder nervig, weil man die Ziele nicht ernst nehmen kann, da diese nicht aus eigenem Interesse festgelegt wurden.“



„Es wird nur darüber geredet, was falsch läuft und was man nicht macht, weil es einem scheiße geht. Dann hört man immer: Du musst das jetzt machen, sonst nehmen wir dir Geld ab. Und eigentlich willst du nur hören: „Wie geht es dir? Brauchst du was? Was hilft dir?“

Wünsche mehr  
beachten!

Ablauf

## Schritt für Schritt. Systematisch und partizipativ.

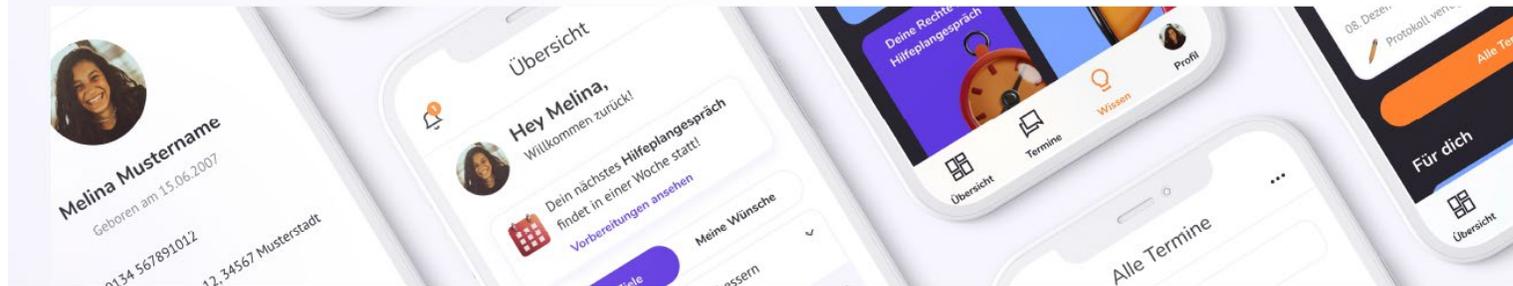


✓ Schritt 1: Probleme identifizieren

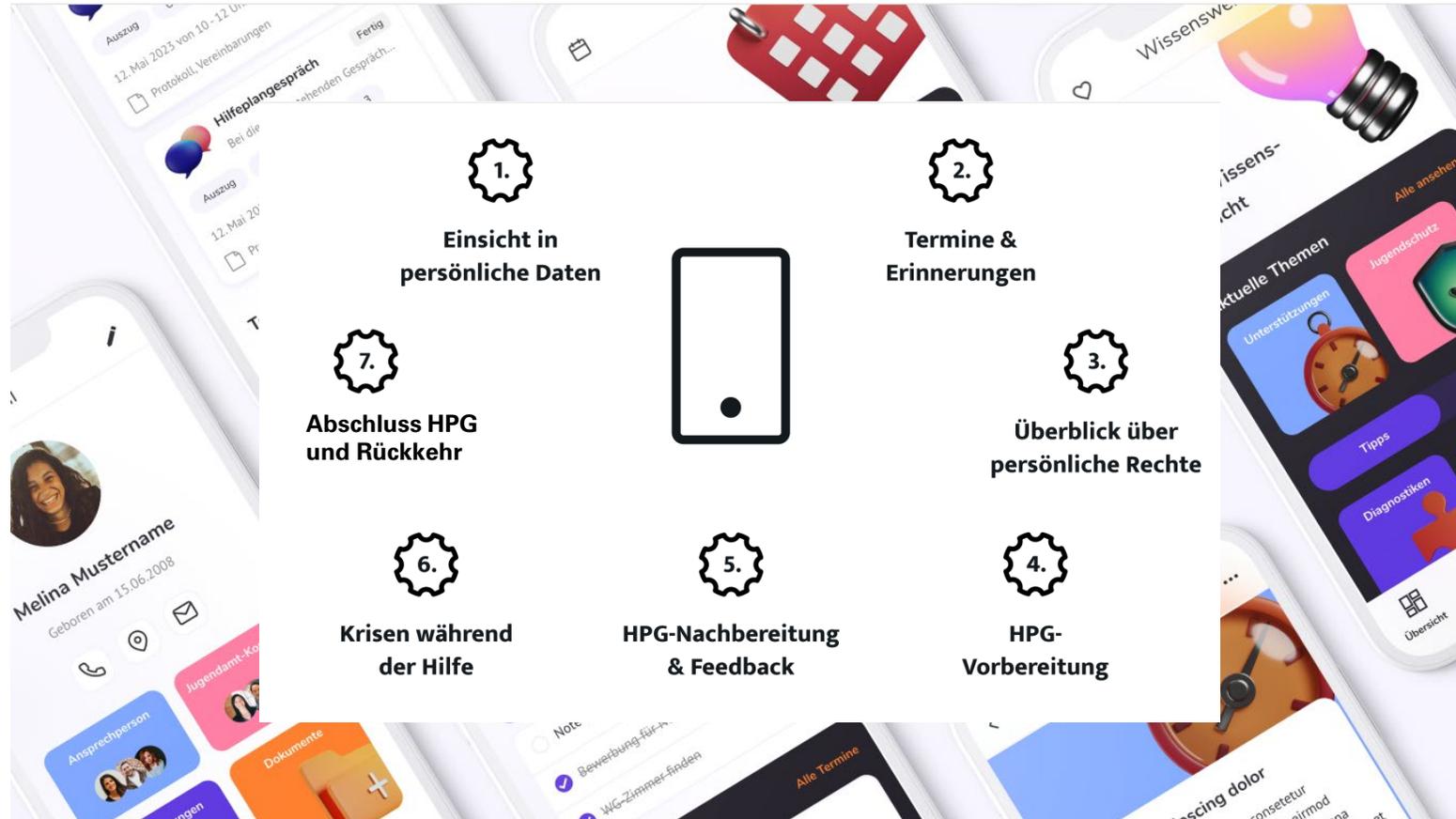
✓ Schritt 2: Lösungen finden

✓ Schritt 3: Ideen in Funktionen bündeln

✓ Schritt 4: App gestalten



# Features

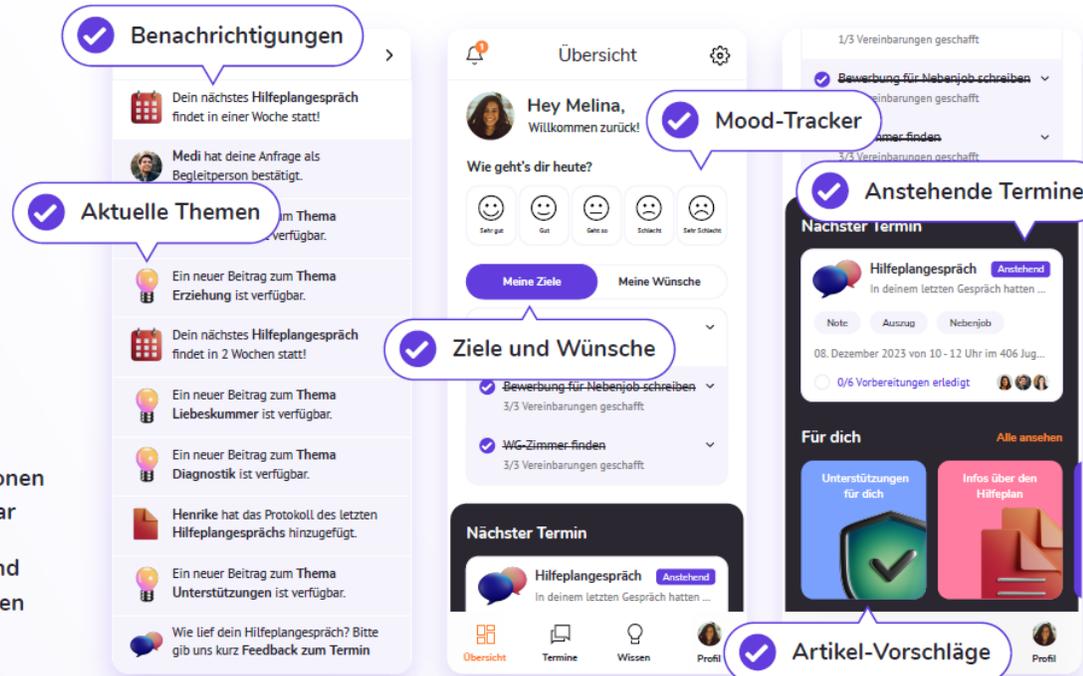


# Features

Funktionalitäten

## Übersicht

- Alle relevanten Informationen zum HPV immer verfügbar
- Optimale Vorbereitung und Erinnerungen zum richtigen Zeitpunkt
- Effektive HPG durch optimale Übersicht (für junge Menschen)



# Diskussion und Ausblick

- Digitale Technologien sind nicht Werkzeuge in Entscheidungsprozessen, sondern AKTEURE
- Oft stark normative und einseitige Bezugnahmen zu Chancen und Gefahren digitaler Technologien sowie der zugehörigen gesellschaftlichen Transformation.
- Welche Rolle spielen Professionskulturen bei der Frage, wie Digitalität verhandelt wird?

# EINSATZ VON KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

+

•

○

# Gliederung



# Einleitung

Künstliche Intelligenz und ihre Bedeutung in der modernen Welt





1950

- Alan Turing veröffentlicht den „Turing-Test“ zur Bewertung der Intelligenz einer Maschine.



1956

- Offizielle Geburt der Künstlichen Intelligenz als akademisches Fachgebiet auf der Dartmouth-Konferenz.



1966

- ELIZA, ein frühes Chatbot-Programm, das eine Rogerianische Psychotherapeutin simuliert, wird von Joseph Weizenbaum entwickelt.



1997

- Deep Blue, ein Schachcomputer von IBM, besiegt den Weltmeister Garri Kasparow in einem Schachmatch.



2011

- Siri gilt als Mutter der digitalen Sprachassistenten – das Tool erkennt natürliche menschliche Sprache und antwortet auf Fragen.



2016

KI schlägt Go Meister  
Im Jahr 2016 gelingt es dem Computerprogramm AlphaGo, den südkoreanischen Ausnahmespieler Lee Sedol zu besiegen.



2022

- OpenAI veröffentlicht ChatGPT, basierend auf dem GPT-3.5-Modell. Innerhalb von fünf Tagen erreicht der Dienst eine Million Nutzer.



2023

- **März:**
  - Einführung von GPT-4, das verbesserte Genauigkeit und Kreativität bietet.
- **September**
  - ChatGPT erhält die Fähigkeit, Bilder zu interpretieren und darauf zu reagieren, was multimodale Interaktionen ermöglicht

2024

- **Mai**
  - Einführung von GPT-4o, einem multimodalen Modell, das Text, Bilder und Audio in Echtzeit verarbeiten kann. Es bietet schnellere Reaktionszeiten und verbesserte Leistung in mehreren Sprachen.
- **November**
  - OpenAI erweitert den Sprachmodus.



2011

- Siri gilt als Mutter der digitalen Sprachassistenten – ähnlich wie Alexa, Cortana und andere erkennt das Tool die natürliche menschliche Sprache und antwortet auf Fragen.



2016

KI schlägt Go Meister  
Im Jahr 2016 gelingt es dem Computerprogramm AlphaGo, den südkoreanischen Ausnahmespieler Lee Sedol zu besiegen.



2022

- GPT-3 von OpenAI wird veröffentlicht, ein Sprachverarbeitungsmodell, das in der Lage ist, kohärente und überzeugende Texte zu generieren.



2023

- Die Entwicklung von künstlicher Intelligenz schreitet immer schneller voran: Nur rund drei Monate nach Veröffentlichung von ChatGPT präsentiert Open AI im März 2023 das Nachfolgerprogramm GPT-4

# BEDEUTUNG DER KI IN DER MODERNEN WELT

+

○

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE



Die Bedeutung der KI in der modernen Welt lässt sich kaum überschätzen. Sie transformiert Industrien, von der Automobilbranche über die Medizin bis hin zur Finanzwelt, indem sie Effizienz steigert, neue Möglichkeiten eröffnet und Aufgaben übernimmt, die für Menschen zu gefährlich, zu mühsam oder schlicht unmöglich sind. KI-Systeme verbessern die medizinische Diagnostik, optimieren Verkehrsflüsse, personalisieren Lernerfahrungen und revolutionieren die Kundeninteraktion.

# Anteil der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in Berufen mit hohem Substituierbarkeitspotenzial in den Bundesländern, 2022 in Prozent



# Grundlagen der Künstlichen Intelligenz

Was ist Künstliche Intelligenz? (Definitionen und Schlüsselkonzepte)



# WAS IST KÜNSTLICHE INTELLIGENZ?

Künstliche Intelligenz (KI) ist ein Bereich der Informatik, der sich mit der Entwicklung von Maschinen und Systemen befasst, die in der Lage sind, Aufgaben auszuführen, die traditionell menschliche Intelligenz erfordern. Diese Aufgaben umfassen Fähigkeiten wie Lernen, Schlussfolgern, Problemlösen, Wahrnehmung und Sprachverstehen. Durch die Nachahmung menschlicher kognitiver Prozesse strebt die KI danach, Maschinen zu erschaffen, die selbstständig denken und handeln können, um komplexe Probleme zu lösen und menschliche Aktivitäten zu unterstützen oder zu automatisieren.



KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE



# KLASSISCHE PROGRAMMIERUNG

+

○

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

**Regelbasiert:** In der klassischen Programmierung werden spezifische Anweisungen (Algorithmen) für die Ausführung von Aufgaben geschrieben. Die Lösung für ein Problem wird explizit in Form von Code formuliert, der unter definierten Bedingungen spezifische Ergebnisse liefert.

**Statisch:** Einmal geschriebene Programme ändern ihr Verhalten nicht, es sei denn, ein Programmierer passt den Code manuell an. Sie lernen nicht aus Daten oder Erfahrungen und passen sich nicht selbstständig an neue Situationen an.

**Vordefinierte Logik:** Die Entscheidungen, die ein klassisch programmiertes System trifft, basieren ausschließlich auf der Logik, die im Programmcode festgelegt wurde. Die Vielfalt der Antworten ist begrenzt auf die vorprogrammierten Szenarien.



# KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

**Lernbasiert:** KI-Systeme, insbesondere solche, die auf maschinellem Lernen basieren, lernen aus Daten. Sie entwickeln ihre Fähigkeit, Aufgaben zu erfüllen, indem sie Muster und Beziehungen in den ihnen zur Verfügung gestellten Daten erkennen.

**Adaptiv:** KI-Systeme können ihre Leistung über die Zeit hinweg verbessern, da sie mit mehr Daten trainiert werden oder auf neue Daten stoßen. Sie sind in der Lage, ihre Antworten und Entscheidungen basierend auf neuen Erkenntnissen anzupassen.

**Unstrukturierte Daten:** KI kann mit unstrukturierten Daten wie Bildern, Sprache und Texten arbeiten, um daraus Informationen zu extrahieren und zu lernen.





# ARTEN VON KI

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE



Unterscheidung zwischen schwacher KI (auf spezifische Aufgaben ausgerichtet) und starker KI (hat das Verständnis und Bewusstsein ähnlich einem Menschen).

# DEEP LEARNING

Deep Learning, eine Untergruppe des maschinellen Lernens, bezieht sich auf Algorithmen, die auf künstlichen neuronalen Netzen mit vielen Schichten (sogenannten tiefen Netzen) basieren. Diese Technik ermöglicht es Computern, **komplexe Muster in großen Datensätzen zu erkennen, indem sie menschenähnliche Fähigkeiten wie Sehen, Hören, Lesen und Lernen nachahmen.** Deep Learning ist besonders effektiv bei Aufgaben wie Sprach- und Bilderkennung, natürlicher Sprachverarbeitung und anderen Formen der künstlichen Intelligenz, die eine hohe Genauigkeit erfordern. Im Gegensatz zu **traditionelleren** maschinellen Lernansätzen, die **explizite Anweisungen** zur Merkmalsauswahl benötigen, kann Deep Learning **eigenständig relevante Merkmale aus den Daten extrahieren**, was zu einer verbesserten Lernfähigkeit und Genauigkeit führt.

+

o

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE



# KI-Tools in der Praxis: Erkundung und Anwendung

- Vorstellung verschiedener KI-Tools (Chatbots, Analysetools, Assistenzsysteme)
- Praktische Übungen
- Diskussion: Wie können diese Tools die Arbeit unterstützen?





# ANWENDUNGEN

ChatGPT

Dall-E

Bing AI

DeepL

Murf.ai

Sora

AIVA

- Text generierende KI (inkl. Analyse)
- Bild generierend
- MS Bild und Text generierend
- Übersetzungen
- Stimmen
- Video generierend
- Musik generierend

Liste unvollständig 😊



# ERKUNDUNGEN



KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

- **Kreativ**
- **Der Kinderschutz-Assistent**
- **Gabi**
- **Konzept**

# EXKURS PROMPTS



KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

**Klarheit:** Ein guter Prompt sollte präzise und eindeutig sein, um Missverständnisse zu vermeiden.

**Kontext:** Kontext zu einem Prompt helfen, die Antworten der KI zu verbessern, indem relevante Informationen oder Rahmenbedingungen bereitgestellt werden.

**Zielformulierung:** Das Ziel oder die Absicht des Prompts soll klar formuliert sein. Was genau soll erreicht werden

**Sprache und Ton:** Diskutieren Sie, wie die Wahl der Sprache und des Tons eines Prompts die Art der Antwort beeinflussen kann, insbesondere in Bezug auf Formalität, Freundlichkeit oder Kreativität.

# EINFACHERE PROMPTS

+

o

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

## Generelle Informationssuche

„Was ist die Definition von Künstlicher Intelligenz?“

„Erkläre den Unterschied zwischen maschinellem Lernen und tiefem Lernen.“

## Anweisungen und Bitten

„Schreibe eine E-Mail-Vorlage für eine Terminanfrage.“

„Erstelle eine Liste von fünf gesunden Frühstücksideen.“

## Kreative Anfragen

„Erzähle eine kurze Geschichte über einen Astronauten und seinen Roboterfreund auf dem Mars.“

„Generiere ein Gedicht über den Frühling.“

# KOMPLEXERE PROMPTS

+

○

KI IN DER  
KINDER- UND JUGENDHILFE

## Fallstudienanalyse und Interventionsplanung

*„Analysiere den Fall eines 15-jährigen Jugendlichen mit schulischem Leistungsabfall und zunehmendem Rückzugsverhalten. Berücksichtige soziale, psychologische und familiäre Faktoren. Entwickle einen multidisziplinären Interventionsplan, der pädagogische Maßnahmen, soziale Unterstützung und psychologische Beratung umfasst.“*

## Entwicklung eines präventiven Programms

*„Entwirf ein präventives Programm zur Förderung der digitalen Kompetenz und Medienbildung für Kinder und Jugendliche, um sie vor den Risiken des Internets zu schützen. Das Programm sollte altersspezifische Module, Elternarbeit und Lehrerfortbildungen beinhalten. Beschreibe Ziele, Inhalte, Methoden und Evaluationsstrategien.“*

# KOMPLEXERE PROMPTS

+

○

KI IN DER  
KINDER- UND JUGENDHILFE

## **Anpassung von Angeboten an kulturelle Vielfalt**

*„Bewerte die Herausforderungen und Chancen der kulturellen Vielfalt in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe. Entwickle einen Plan zur Anpassung der pädagogischen Angebote, um Inklusion und interkulturelles Lernen zu fördern. Berücksichtige dabei sprachliche Barrieren, kulturelle Sensibilität und die Einbindung der Familien.“*

## **Konfliktlösung und Mediation**

*„Erstelle einen Leitfaden für Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe zur Mediation bei Konflikten zwischen Jugendlichen. Der Leitfaden soll Techniken zur Konfliktlösung, zur Deeskalation und zur Förderung von Empathie und gegenseitigem Verständnis umfassen.“*



# 2035: MIT KI, VR UND AR

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

## 9:00 Uhr – Virtuelle Fallbesprechung im interdisziplinären Team

Mit einer Virtual-Reality-Brille nimmt die Fachkraft an einer Teamsitzung teil. Die Besprechung erfolgt in einem virtuellen Raum, der als "digitale Pinnwand" alle relevanten Fallinformationen darstellt. Die AR-Tools ermöglichen es, live Notizen zu machen und Daten interaktiv zu bearbeiten.

Die KI-Assistenz generiert Handlungsempfehlungen und visualisiert die möglichen Auswirkungen von Interventionen anhand von Prognosemodellen.





# 2035: MIT KI, VR UND AR

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

## 10:30 Uhr – Hausbesuch mit AR-Unterstützung

Während des Hausbesuchs bei Familie Meier verwendet die Fachkraft eine AR-Brille. Diese blendet Informationen wie Ressourcen der Familie, vorherige Berichte und Handlungsschritte ein, ohne dass die Fachkraft abgelenkt wird.

- In der gemeinsamen Spielsituation erkennt die AR-Software Verhaltensmuster des Kindes und schlägt Übungen vor, die die Bindung zwischen Eltern und Kind fördern könnten.
- Eine KI-gestützte Sprachanalyse hilft, nonverbale und emotionale Reaktionen besser zu interpretieren, um den Dialog anzupassen.





# 2035: MIT KI, VR UND AR

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

## 12:30 Uhr – Mittagspause und Reflexion

Nach Verlassen des Hauses hat die Brille automatisch einen Besuchsbericht generiert. Dieser enthält:

- Wichtige Beobachtungen (z. B. Veränderungen im Verhalten der Eltern oder Kinder).
- Vorschläge für den nächsten Termin, basierend auf KI-Analysen.
- Die Fachkraft überprüft den Bericht und ergänzt persönliche Eindrücke, bevor er digital in der Fallakte gespeichert wird.
- Reflexionstools, die auf psychologische Unterstützung programmiert sind, bieten Möglichkeiten zur Stressbewältigung und persönlichen Entlastung.



# 2035: MIT KI, VR UND AR

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

## 14:00 Uhr – Training mit virtuellen Welten

Mit Familie Müller wird eine VR-basierte Simulation durchgeführt. Die Eltern erleben in einer virtuellen Umgebung eine Alltagssituation aus der Perspektive ihres Kindes, um Empathie zu fördern.

- Anschließend erhalten die Eltern in einem interaktiven Coaching-Tool direkte Rückmeldungen zur Konfliktlösung.
- Das Kind nutzt eine VR-Anwendung zur Selbstregulation, bei der es lernt, mit Stresssituationen spielerisch umzugehen.





# 2035: MIT KI, VR UND AR

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE



## 16:00 Uhr – Online-Beratung

Zwischen den Terminen bietet die Fachkraft einer anderen Familie eine Online-Beratung an. Ein KI-gestütztes System analysiert in Echtzeit den emotionalen Ton des Gesprächs und liefert der Fachkraft Feedback, um die Kommunikation zu verbessern.

- Über eine App haben die Familien die Möglichkeit, ihre Anliegen vorab zu schildern, und die Fachkraft erhält Vorschläge für Lösungsansätze.



# 2035: MIT KI, VR UND AR

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

## 17:30 Uhr – Tagesabschluss und Fortbildung

Zum Abschluss des Tages überprüft die Fachkraft mithilfe der KI die Einhaltung von Tageszielen und Prioritäten. Eine KI generiert Vorschläge für die Arbeit am Folgetag und erinnert an längerfristige Ziele der betreuten Familien.

Im Anschluss absolviert die Fachkraft eine digitale Fortbildung zu neuen AR-Tools in der sozialpädagogischen Arbeit. Hierbei wird VR genutzt, um praxisnah Fallbeispiele zu durchlaufen und Feedback von virtuellen Coaches zu erhalten.



# 2035: MIT KI, VR UND AR

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

## 18:30 Uhr – Feierabend

Dank der technischen Unterstützung konnte die Fachkraft ihren Fokus auf die Beziehungsarbeit legen, administrative Aufgaben wurden weitgehend automatisiert erledigt. Der Tag endet mit dem Gefühl, Zeit effizient genutzt und den Familien echte Unterstützung geboten zu haben.



# DISKUSSION

Wie können diese Tools die Arbeit unterstützen? Wo sehen wir Potenzial für unsere täglichen Aufgaben?



+

o

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

# Chancen und Risiken der KI

- Erörterung der Risiken und Herausforderungen: Datenschutz, ethische Bedenken, Abhängigkeit von Technologie



# BIAS IN TRAININGSDATEN



KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

KI-Modelle lernen aus Daten. Wenn diese Daten unausgewogen sind oder historische Vorurteile widerspiegeln, kann die KI diese Muster lernen und replizieren. Zum Beispiel könnte ein KI-gestütztes Einstellungstool, das mit Lebensläufen trainiert wurde, die hauptsächlich von einer bestimmten Gruppe stammen, dazu neigen, Kandidaten aus dieser Gruppe zu bevorzugen

# ALGORITHMISCHE VERZERRUNG



KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

Neben den Daten können auch die Algorithmen selbst oder deren Anwendung zu Verzerrungen führen. Zum Beispiel kann die Art und Weise, wie ein Algorithmus für die Kreditwürdigkeitsprüfung Gewichtungen auf bestimmte Merkmale legt, systematisch bestimmte demografische Gruppen benachteiligen.

# MANGEL AN DIVERSITÄT IN DER KI-ENTWICKLUNG

+

o

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

Ein Mangel an Diversität unter den Entwicklern und Forschern, die KI-Systeme erstellen, kann dazu führen, dass unbeabsichtigt Bias und blinde Flecken in die Entwicklung und Implementierung von KI-Systemen einfließen. Dies kann dazu führen, dass bestimmte Perspektiven und Erfahrungen übersehen werden.



# FOLGEN VON BIAS UND DISKRIMINIERUNG



KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

Die Auswirkungen können weitreichend sein und die Fairness, Gleichheit und Inklusion in verschiedenen Bereichen wie Arbeit, Bildung, Justiz und Gesundheitswesen beeinträchtigen. Diskriminierung durch KI kann dazu führen, dass Personen ungerechterweise von Dienstleistungen ausgeschlossen werden, ungerechte Behandlung erfahren oder in ihren Möglichkeiten eingeschränkt werden.

# RISIKEN UND HERAUSFORDERUNGEN

+

o

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

- Datenschutzbedenken
- **Bias (Voreingenommenheit / Verzerrung)**
- **Diskriminierung**
- Sicherheitsrisiken
- Wahrheits- und Echtheitsüberprüfung erschwert
- Auswirkungen Arbeitsmarkt
- ...



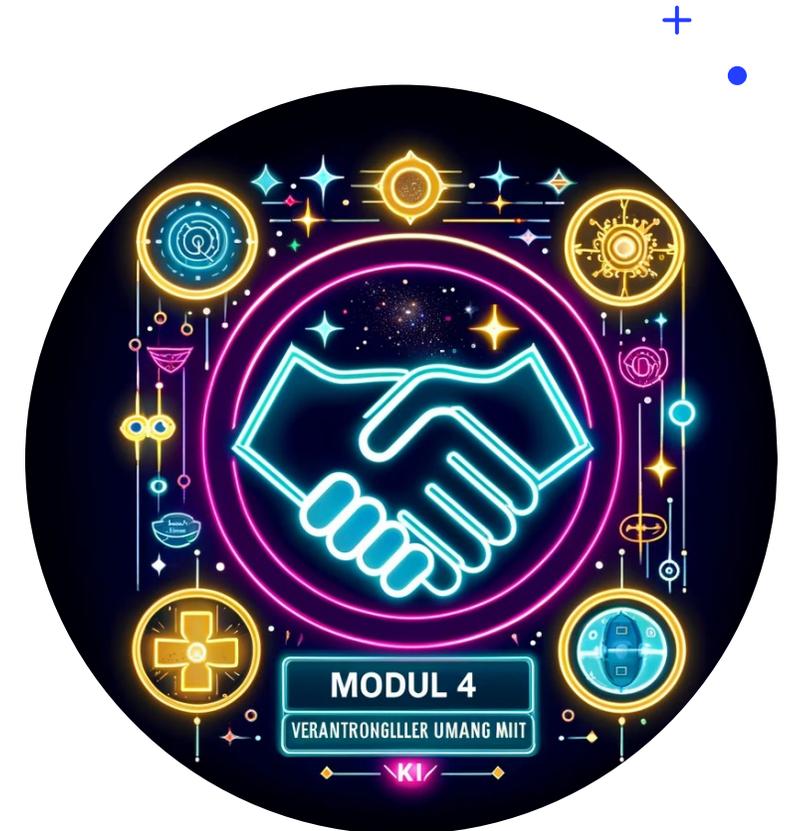
# DISKUSSION

Diskussion über die potenziellen Risiken und Herausforderungen, die mit dem Einsatz von KI verbunden sind, darunter Datenschutzbedenken, die Gefahr von Bias und Diskriminierung, Sicherheitsrisiken und die Auswirkungen auf den Arbeitsmarkt



# Verantwortungsvoller Umgang mit KI

- Leitlinien für den ethischen Einsatz von KI in der sozialen Arbeit
- Entwicklung eines Aktionsplans: Wie können die Teilnehmenden KI-Tools in ihre Arbeit integrieren? Wie können sie ihr Team und die von ihnen betreuten Personen über die Nutzung und Grenzen von KI aufklären?
- Diskussion: Austausch von Ideen und Strategien für die Implementierung und Sensibilisierung im eigenen Arbeitsumfeld





# GRUNDPRINZIPIEN

KI IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

**Respektierung der Privatsphäre:** Gewährleistung, dass der Einsatz von KI die Privatsphäre von Kindern und Jugendlichen nicht verletzt und ihre Daten sicher geschützt werden.

**Transparenz:** Klarheit über den Einsatz von KI-Tools, deren Funktionsweise und Zweck sowie über gesammelte Daten und deren Nutzung.

**Verantwortung und Rechenschaft:** Festlegung klarer Zuständigkeiten für den Einsatz von KI und Etablierung von Verfahren zur Rechenschaftslegung.

**Fairness und Nicht-Diskriminierung:** Sicherstellung, dass KI-Systeme frei von Voreingenommenheit sind und alle Kinder und Jugendlichen fair behandeln.

**Kindeswohl als oberste Priorität:** Sicherstellung, dass der Einsatz von KI das Wohlergehen von Kindern und Jugendlichen fördert und unterstützt.

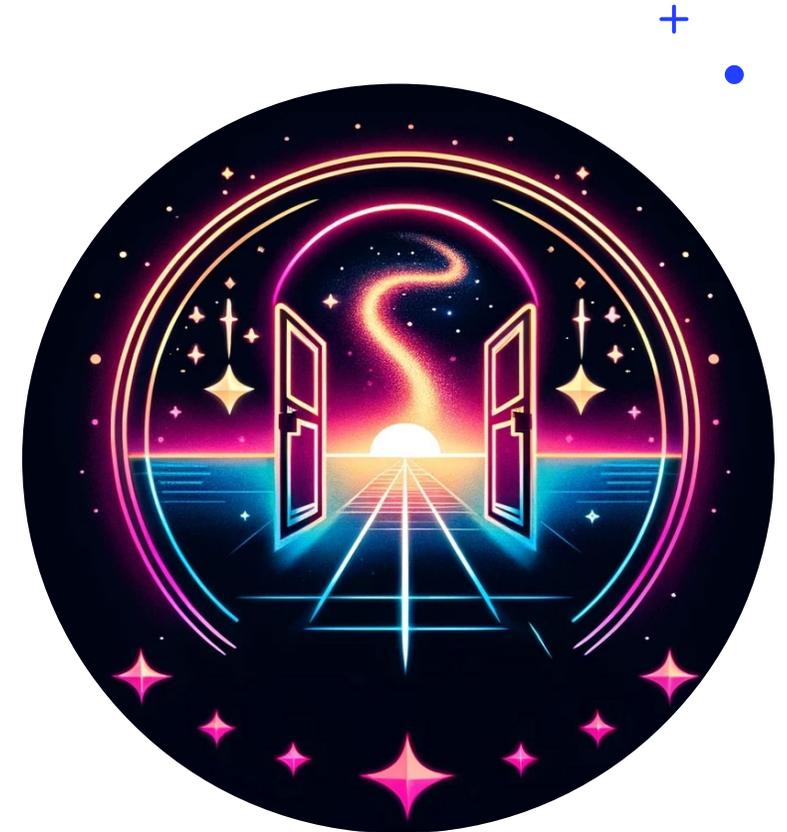
# DISKUSSION

Diskussion über die potenziellen Risiken und Herausforderungen, die mit dem Einsatz von KI verbunden sind, darunter Datenschutzbedenken, die Gefahr von Bias und Diskriminierung, Sicherheitsrisiken und die Auswirkungen auf den Arbeitsmarkt



# Abschluss und Feedback

- Zusammenfassung der Key Learnings und offener Austausch
- Ressourcen für weiterführende Informationen und Unterstützung



+



VIELEN DANK!

o



.

