

Digitale Beteiligung in der

Jugendarbeit

Online - Fachtag



DOKUMENTATION

Inhalt:

Kurzzusammenfassungen aus den Impulsvorträgen sowie den Etherpads, außerdem die vollständigen Power Point – Präsentationen der ExpertInnen.

Stadtteilzentrum Steglitz e.V.

info@stadtteilzentrum-steglitz.de

Inhaltsverzeichnis

1. VORWORT	2
2. BETEILIGTE	3
2.1. ORGANISATION UND MODERATION	3
2.1.1. Kristoffer Baumann	3
2.1.2. Jonas Volpers	3
2.1.3. Jörg Backes	3
2.2. EXPERTINNEN	4
2.2.1. Sven Baumgart	4
2.2.2. Matthias Heist	4
2.2.3. Vanessa Erdmann	4
3. KEYNOTES UND WORKSHOPS	5
3.1. „SOZIALARBEIT WIRD DIGITAL“ – SVEN BAUMGART	5
3.1.1. Keynote	5
3.1.2. Workshop	16
3.2. „DIGITALE BETEILIGUNG IN DER JUGENDARBEIT“ – MATTHIAS HEIST	18
3.2.1. Keynote	18
3.2.2. Workshop	33
3.3. „ROLLE VON INFLUENCERN IN DER POL. MEINUNGSBILDUNG“ – VANESSA ERDMANN	35
3.3.1. Präsentation	35
3.3.2. Workshop	40

1. Vorwort

Das Stadtteilzentrum Steglitz e.V. aus Berlin feiert in diesem Jahr sein 25-jähriges Jubiläum. Schon frühzeitig waren in der Jahresplanung des Vereins verschiedene Fachtage für die verschiedenen pädagogischen Arbeitsbereiche vorgesehen. Auch der Bereich der Offenen Kinder- und Jugendarbeit steckte mitten in den Vorbereitungen, als das, was vermutlich als Corona-Krise in die Geschichtsbücher eingehen wird, für die Schließung weiter Teile des öffentlichen Lebens sorgte und größere Versammlungen erstmal unmöglich machte.

Ironischerweise war diese Entwicklung für das geplante Thema des Fachtages gar nicht so unpassend, stellt doch die Digitalisierung sowohl in der fachspezifischen Kommunikation als auch in der eigentlichen pädagogischen Arbeit viele Menschen „an der Basis“ noch immer vor mehr oder weniger große Hürden, welche mal mehr oder weniger gut übersprungen werden. Nun bekamen alle in diesem Bereich Handelnden quasi durch die Hintertür einen Crashkurs in Digitalisierung, denn es mussten möglichst flott Strukturen aufgebaut und Tools genutzt werden, von denen die meisten von uns wohl höchstens den Namen kannten, wenn überhaupt. Warum also nicht den, wenn auch zweifelhaften, Schwung zum digitalen Austausch in etwas Positives umwandeln und entsprechend nutzen?

So wurde aus dem „analogen“ Fachtag ein „digitaler“. Interessante ReferentInnen wurden gesucht und gefunden, das Format geplant und mit einiger Aufregung durchgeführt. Durch die Workshopstruktur konnte jede/r TeilnehmerIn zu verschiedenen Themen Infos erhalten und Gedankenaustausch praktizieren.

Wir danken allen Teilnehmenden für das positive Feedback und hoffen auf eine Wiederholung zu weiteren digitalen Themengebieten.

2. Beteiligte

2.1. Organisation und Moderation

2.1.1. Kristoffer Baumann

- Stadtteilzentrum Steglitz e.V.
- Leitung der Arbeitsbereiche Kinder- und Jugendarbeit, Fundraising und Innovationsmanagement
- Holsteinische Straße 39-40, 12161 Berlin
- Tel.: (030) 854 01 17 15
- Mail: baumann@sz-s.de

2.1.2. Jonas Volpers

- Stadtteilzentrum Steglitz e.V.
- Projektleitung Kinder- und Jugendbereich im KiJuNa – Kinder-, Jugend- und Nachbarschaftszentrum
- Scheelestraße 145, 12209 Berlin
- Tel.: (030) 75 51 67 39 oder 0172 7 93 36 70
- Mail: volpers@sz-s.de

2.1.3. Jörg Backes

- Stadtteilzentrum Steglitz e.V.
- Projektleitung Kinder- und Jugendhaus Immenweg
- Immenweg 10, 12169 Berlin
- Tel.: (030) 75 65 03 01 oder 0171 77 30 988
- Mail: imme@sz-s.de

2.2. ExpertInnen

2.2.1. Sven Baumgart

- Geschäftsführer Tremaze UG
- Westfalendamm 241, 44141 Dortmund
- www.tremaze.de

2.2.2. Matthias Heist

- jugend.beteiligen.jetzt – für die Praxis digitaler Partizipation
- Kooperationsprojekt der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS), des Deutschen Bundesjugendrings (DBJR) und der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. (IJAB), gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
- Kontakt: matthias.haist@dkjs.de
- www.jugend.beteiligen.jetzt.de

2.2.3. Vanessa Erdmann

- (Medien-) pädagogische Mitarbeiterin im Jugendhaus Treffer in Köln
- Forschungsschwerpunkt Digitale Technologien und Soziale Dienste
- TH Köln

3.Keynotes und Workshops

Es folgen nun die Power Point-Präsentationen der drei ExpertInnen. Nach jeder Präsentation folgen die zusammengefassten Notizen aus den Etherpads, die zu jedem Workshop für alle Teilnehmenden zur Verfügung gestellt wurden.

3.1. „Sozialarbeit wird digital“ – Sven Baumgart

3.1.1. Keynote



Übersicht



Zahlen und Fakten



Wohin geht's mit den Apps?



Anwendungsfelder



Beispiele aus der Praxis



FAQ

Wer wir sind



Sven Baumgart
Co-Founder & Geschäftsführer
baumgart@tremaze.de
+49 160 92213744



Lennart Tönjes
Co-Founder & Frontend Development
toenjes@tremaze.de
+49 160 92083524



Jannick Gröpper
Co-Founder & Backend Development
groepper@tremaze.de
+49 157 76325755



Stephanie Globert
UX Design
globert@tremaze.de
+49 176 20547409



Wer wir sind



Gründung 2017



Teilnahme 2017 - 2018



Marktstart 2019














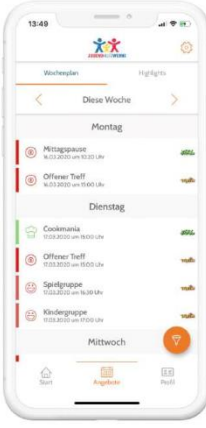









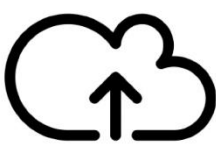
Wer wir sind



Tremaze Standard



Tagaea (Theramaze)



Tremaze Cloud



Zahlen und Fakten

Smartphone Nutzung der 12 bis 29-jährigen



99%

Der 12- bis 19-jährigen Mädchen

97%

Der 12- bis 19-jährigen Jungen



65%

Der 12- bis 19-jährigen Mädchen

77%

Der 12- bis 19-jährigen Jungen

Quelle: JIM-Studie, 2018, S.27



Zahlen und Fakten

Smartphone Nutzung von Geflüchteten



80%

Smartphone Nutzung unter Syrer*innen & Iraker*innen auf der Flucht

> 40%

Planung der Flucht per Smartphone



90,4% der Syrer*innen

89,3% der Iraker*innen



51% der Syrer*innen

54,7% der Iraker*innen

Quelle: Flucht 2.0 - Mediennutzung durch Flüchtlinge vor, während und nach der Flucht, 2016, S.6 & S.26



Zahlen und Fakten

Smartphone Nutzung von Senior*innen



64%

Der 60- bis 69-jährigen Senior*innen

32%

Der 70+ jährigen Senior*innen



+ 6 %-Punkte + 8 %-Punkte

Unter den 60- bis 69-jährigen

Unter den 70+ jährigen

Quelle: D21-Digital-Index 2019 / 2020, S. 14



Wohin geht's mit den Apps?

Technologische Neuerungen und Strömungen der mobilen Digitalisierung



Verbesserte Hardware



Alles in der Cloud



Leichtere Entwicklung & PWA



Mobile First



Anwendungsfelder

Streetwork / Arbeit mit Wohnungslosen



DSGVO-konformer
Chat und besserer
Zugang zueinander



Alle Infos zu allen
"Schützlingen" und
Streetworkern an
einem Ort



Zugriff auf
medizinische Hilfen
und Unterkünfte



Anwendungsfelder

Stadtteilarbeit / Arbeit mit Geflüchteten



Mehr Barrierefreiheit
durch mehrsprachige
Lösungen



Erleichterter Zugang
zu kultureller Vielfalt



Lokale Neuigkeiten &
Hilfestellungen



Anwendungsfelder

Apps in der offenen Kinder- und Jugendarbeit (Perspektive der Jugendlichen & Eltern)



DSGVO-konforme
Kontaktmöglichkeiten



Übersicht von und
Anmeldung zu Events



Vereinfachtes Management
von Einverständnissen und
Datenschutz



Anwendungsfelder

Apps in der offenen Kinder- und Jugendarbeit (Perspektive der Mitarbeitenden)



Maximale Zeitersparnis
durch Automatisierung



Leichtere
Veranstaltungs- /
Reisedurchführung
dank digitaler
Teilnehmerlisten



Vereinfachtes Management
von Einverständnissen und
Datenschutz



Anwendungsfelder

Apps in stationären / ambulanten Hilfen und Wohngruppen



Chat und Absprachen
per App
(Barrierefreiheit durch
Wegfall von z.B.
Telefonaten zur Absage
von Terminen)



Angepasstes
Terminmanagement



Neue Möglichkeiten der
pädagogischen Arbeit



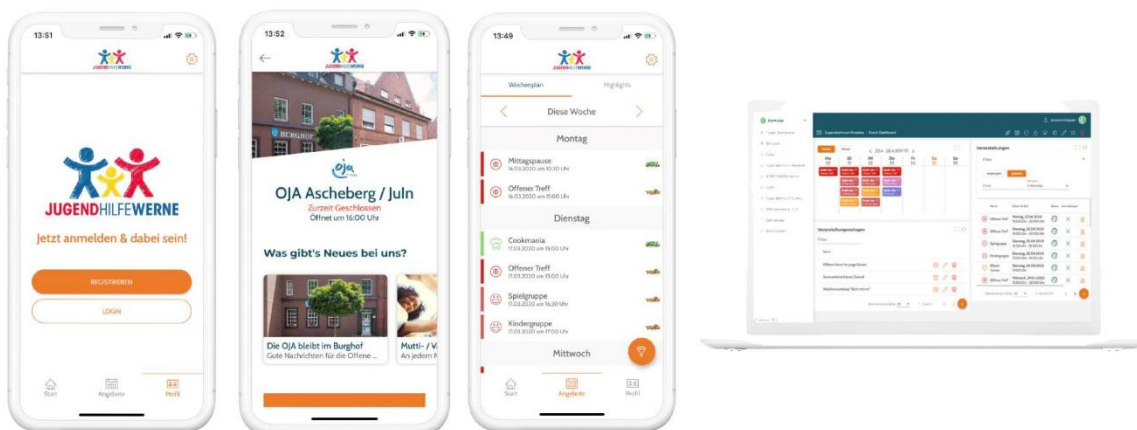
Beispiele aus der Praxis

Die OJAPP der Jugendhilfe Werne



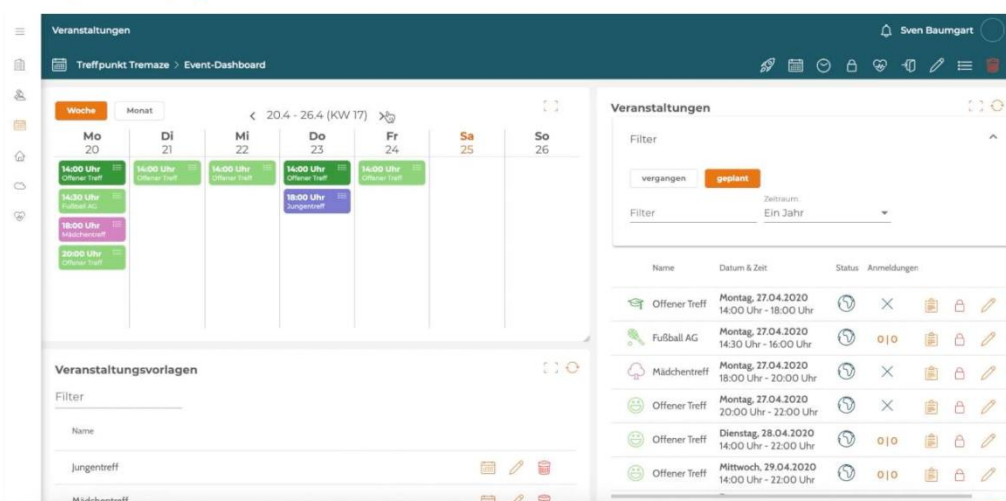
Beispiele aus der Praxis

Die OJAPP der Jugendhilfe Werne



Beispiele aus der Praxis

Die OJAPP der Jugendhilfe Werne

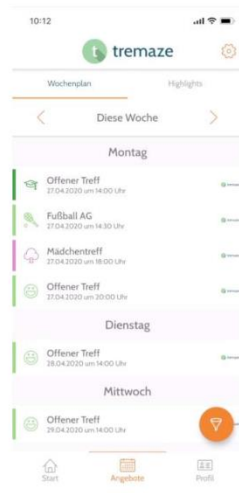


Beispiele aus der Praxis

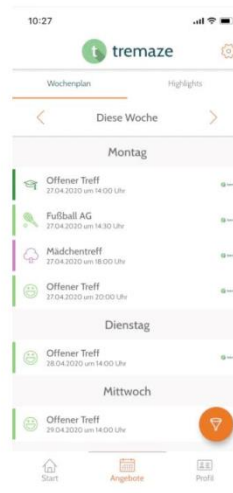


Die OJAPP der Jugendhilfe Werne

Kinder-App:



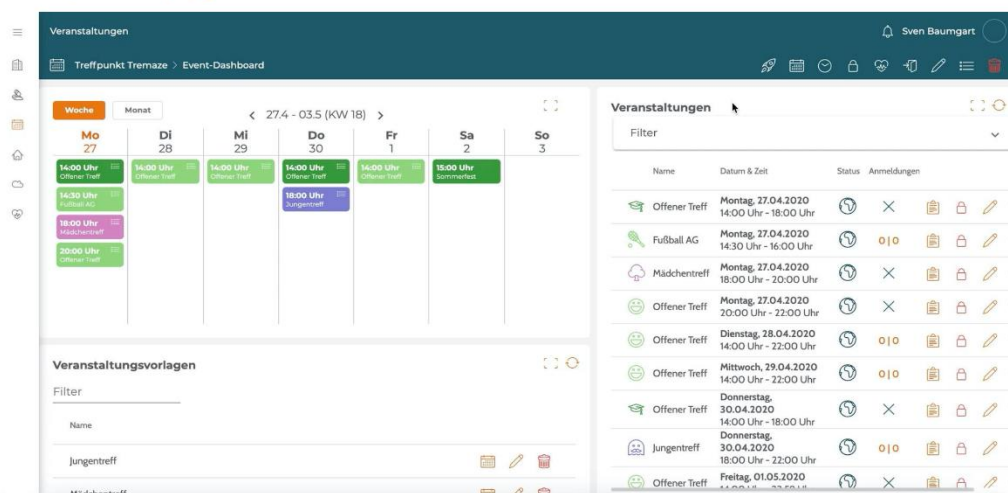
Eltern-App:



Beispiele aus der Praxis



Die OJAPP der Jugendhilfe Werne



Beispiele aus der Praxis



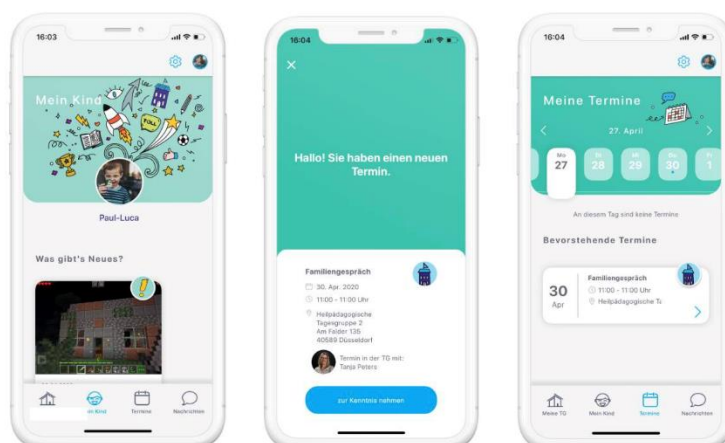
Die Tagea-App der heilpädagogischen Tagesgruppen der
Diakonie Düsseldorf



Beispiele aus der Praxis

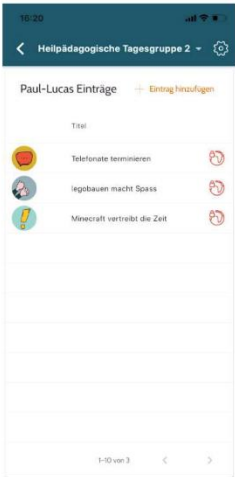


Die Tagea-App der heilpädagogischen Tagesgruppen der
Diakonie Düsseldorf

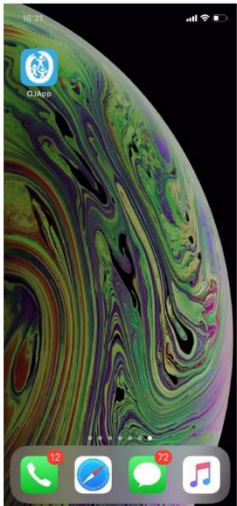


Beispiele aus der Praxis


Die Tagea-App der heilpädagogischen Tagesgruppen der Diakonie Düsseldorf



Mitarbeiter-App:



Eltern-App:



3.1.2. Workshop

- Gibt es Anschlussmöglichkeiten zu Instagram, Facebook & Co (Reposts)?
 - Technisch ist das möglich
 - Bei tremaze wird optional eine direkte Schnittstelle zur Verfügung gestellt.
- Welche Schritte wären notwendig für eine App-Entwicklung? Welche finanziellen Mittel erfordert dies?
 - Erfahrungsgemäß gibt es so gut wie immer die Möglichkeit, dies über Verbände und Fördermittel zur digitalen Ausstattung zu finanzieren
 - Natürlich gibt es auch einfachere Gratis-Tools wie z.B. chayns5. Dabei handelt es sich um einen Open Source-Prototypen, den man individuell für sich weiterentwickeln kann
 - Zur Preisgestaltung von tremaze siehe www.tremaze.de/#pricing
- Bündelung von Kommunikationstools in einer App? Wie?
 - Der Anspruch an eine App – egal worüber – ist genau diese Bündelung

- Dies gilt sowohl für Gratis Tools als auch für professionelle Lösungen
- Wie können Zielgruppen in die Entwicklung von Apps mit eingebunden werden?
 - Scrum (Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements), vor allem zur agilen Softwareentwicklung
 - Design Thinking (Ansatz zum Innovationsmanagement)
- Welche Fördertöpfe gibt es?
 - Aktion Mensch – Internet für alle
 - Digitalisierungstöpfe der Landschaftsverbände
 - Diverse EU-Programme
- Qualitätskriterien der KiJu-Club-App:
 - Partizipationsprozess zur Entwicklung (Auge-in-Auge)
 - Bündelung von Kommunikationstools in einer App (u.a. co-posting auf externen Plattformen)
 - Durchgängige DSGVO-Konformität
 - Freiwilligkeit der Nutzung (alle Angebote auch weiterhin ohne App zugänglich)
 - Frei gestaltbare User-Kategorien (Alter, Interessen usw.)
 - Funktionen:
 - Termine, Veranstaltungen
 - Projekte, Partizipationsprozesse
 - Getrennte Chaträume und Foren
 - Anregungen und Ideen:
 - Thema U-18-Wahl: www.kjr-regen.de/u18wahl
 - Teilnahme an Hackathon, Beispiel unter devpost.com/software/teenkom-jugend-handelt-jetzt
 - Sonstige Links:
 - www.kijuna.de
 - www.die-imme.de
 - www.lynar.chayns.net
 - www.spielhaus.chayns.net
 - www.villafolkebernadotte.chayns.net

3.2. „Digitale Beteiligung in der Jugendarbeit“ – Matthias Haist

3.2.1. Keynote

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation



Ablauf

- Kurz-Vorstellung
- Gute Gründe für digitale Jugendbeteiligung
- Input: Praxis-Beispiele
- Workshop: Niedrigschwellige Tools

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

2

Dokumentation & Linksammlung im Etherpad

[https://yopad.eu/p/Digitale Beteiligung
g_in_der_Jugendarbeit](https://yopad.eu/p/Digitale_Beteiligung_in_der_Jugendarbeit)

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

3



jugend.beteiligen.jetzt – für die Praxis digitaler Partizipation

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

4

Projektpartner

**deutsche kinder-
und jugendstiftung**

ijAB

**Deutscher
Bundesjugendring**

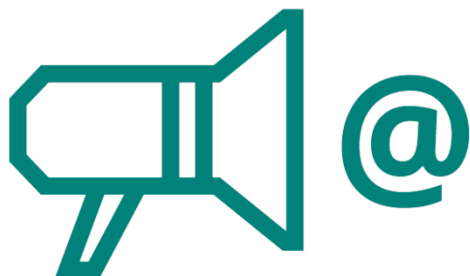


jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

5



Vision



*„Lebendige Beteiligungskultur, die zahlreiche und wirksame Beteiligung(sverfahren) hervorbringt und im Alltag von Jugendlichen sowie in den Köpfen von Entscheidungsträger*innen fest verankert ist.“*

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

6

4 Handlungsfelder



Plattform



Tools



Qualifizierung



Netzwerke

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

7

Angebote für Kommunen



Angebote des Projekts jugend.beteiligen.jetzt

jugend.beteiligen.jetzt – für die Praxis digitaler Partizipation ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS), des Deutschen Bundesjugendrings (DBJR) und IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V., initiiert und gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Die Koordinierungsstelle „Handeln für eine jugendgerechte Gesellschaft“ unterstützt die Einbindung des Vorhabens in die gleichnamige Jugendstrategie des BMFSFJ.

jugend.beteiligen.jetzt bietet Hilfe für die Praxis digitaler Jugendbeteiligung. Die Plattform stellt Know-how zu Prozessen und Tools bereit und bietet Qualifizierungen an. Sie zeigt gute Beispiele und verlinkt ausgewählte Jugendbeteiligungsprojekte.

Lesen Sie hier, welche konkreten Angebote *jugend.beteiligen.jetzt* für Sie entwickelt hat:

Plattform

Auf unserer Plattform www.jugend.beteiligen.jetzt bündeln wir für Sie alles Wissenswerte rund um digitale Jugendbeteiligung.

- **7 Gute Gründe:** Hier haben wir für Sie gute Argumente zusammengestellt, warum sich digitale Jugendbeteiligung lohnt.
- **Erklärvideos:** Was ist digitale Jugendbeteiligung und welche Chancen bietet sie? Unsere

[Zum
Download](#)

8

Ablauf

- Kurz-Vorstellung
- **Gute Gründe für digitale Jugendbeteiligung**
- Input: Praxis-Beispiele
- Praxis-Phase: VR, AR, 360°-Videos und Jugendbeteiligung

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

9



7 gute Gründe für digitale Jugendbeteiligung

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

10

7 gute Gründe für digitale Jugendbeteiligung

- Orts- und zeitunabhängige Beteiligung
 - Potentiell mehr Teilnehmende
 - Online-Begleitung vor, während und nach Präsenz-Events
 - #Barcamp, #Live-Stream, #Hashtags
- Transparenz:
 - Abbildung von Prozessen in Politik & Verwaltung
 - Jugendgerechte Kommunikation & kleine Erfolge feiern!

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation



11

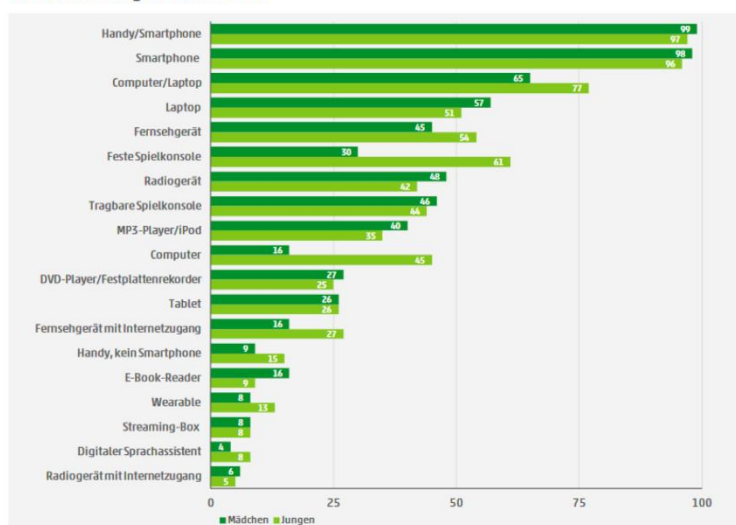
7 gute Gründe für digitale Jugendbeteiligung

- Nachvollziehbarkeit:
 - Struktur ins Stimmen-Gewirr bringen
 - Bewertung, Verschlagwortung, Erklärungen
- Jugendgerechte Ansprache:
 - digitalen Kommunikationswege sind Teil der Lebenswelt von Jugendlichen
 - „Partizipation ohne ‚e‘ kaum mehr denkbar.“

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

12

Gerätebesitz Jugendlicher 2018



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

13

7 gute Gründe für digitale Jugendbeteiligung

- Niedrigschwelliger Einstieg:
 - potentielle Erschließung weiterer Zielgruppen
- Digitale Jugendbeteiligung als Standortvorteil:
 - zeitgemäße Beteiligungsmöglichkeiten erhöhen Identifikation mit dem Heimatort
- Reichweite
 - Verbreitungsmöglichkeiten mit digitalen Tools

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

14

Online- vs. Offline-Beteiligung?

Das eine tun, ohne das andere zu lassen!

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

15

Ablauf

- Kurz-Vorstellung
- Gute Gründe für digitale Jugendbeteiligung
- **Input: Praxis-Beispiele**
- Aufgabe: Recherche zu guter Praxis digitaler Jugendbeteiligung
- Reflexion

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

16

Input: Praxis-Beispiele

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

17

Praxis-Beispiele (1): Games & Jugendbeteiligung

„Plan Nord Ost“, München

- Stadtteilplanung durch Jugendliche in Projekten in Schulen
- JFF – Institut für Medienpädagogik im Auftrag des Referats für Stadtplanung und Bauordnung der LH München

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

18



Praxis-Beispiele (1): Games & Jugendbeteiligung

„Plan Nord Ost“, München

- Stadtteilplanung durch Jugendliche in Projekten in Schulen
- JFF – Institut für Medienpädagogik im Auftrag des Referats für Stadtplanung und Bauordnung der LH München

„Baukraft“, Berlin

- Minecraft-Wettbewerb zur Neugestaltung der Gropiusstadt in Berlin-Neukölln ([Werbe-Video](#) / [Gewinner-Video](#))

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

20

Praxis-Beispiele (2): Jugend-Barcamps

GAMES
CAMP



JUGEND
politcamp
28.04. – 01.05.2017 IM ABC HÜLL



jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

21

Praxis-Beispiele (3): Initiativen & Kampagnen im digitalen Raum

Handicap-Lexikon

- Ziel: Berührungsängste zu Menschen mit Behinderungen reduzieren
- Website, Facebook-Page, Twitter-, Instagram- und YouTube-Kanal

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

22

The screenshot shows the YouTube channel page for 'Handicap Lexikon'. The channel has 76 subscribers and a red 'ABONNIEREN' (Subscribe) button. The page is set to the 'VIDEOS' tab. Below the channel header, there are navigation links: 'ÜBERSICHT', 'VIDEOS', 'PLAYLISTS', 'KANÄLE', and 'KANALINFO'. A search bar is also present. The video list is sorted by 'Uploads' and shows 10 videos. Each video entry includes a thumbnail, title, duration, and view count with upload time.

Video Title	Duration	Views	Upload Time
#BeKind	8:36	68 Aufrufe	vor 1 Monat
Der nette Bahnfahrer	15:22	152 Aufrufe	vor 3 Monaten
Der Fußfotograf im Interview + Untertitel	15:39	89 Aufrufe	vor 4 Monaten
Bauformat - Das Regal ist fertig!!! - Teil 2	18:08	55 Aufrufe	vor 5 Monaten
Bauformat: Ein neues Regal muss her - Teil 1	5:13	105 Aufrufe	vor 5 Monaten
Mein neues Fahrrad + Bikeporn	9:43	69 Aufrufe	vor 7 Monaten
Facebook diskriminiert Menschen mit Behinderung	7:00	89 Aufrufe	vor 7 Monaten
Die Ultimative Flasche	12:40	68 Aufrufe	vor 9 Monaten
Meine Schulzeit und was danach? + Neues Intro	3:33	309 Aufrufe	vor 9 Monaten
Video-Bewerbung	26:38	18 Aufrufe	vor 9 Monaten
Zockersamstag: Minecraft: Der Stallbau mit Schwester ...			

 **Handicap Lexikon**
@HandicapLexikon Folgen

Toll, das heute viele und vorallem neue Leute beim [#Stammtisch](#) [#inklusive](#) [#Wohnen](#) ([stammtisch-wohnen.de](#)) waren. Es hat Spaß gemacht. Wir bieten mit der Wajekama-Stiftung und Wohn:sinn einen [#Workshop](#) an. Bei Interesse verbindlich anmelden unter:



Workshop: Inklusive WGs - beleuchtet von 4 Seiten
An diesem Nachmittag dreht sich alles um das inklusive Zusammenleben: Tobias Polsfuß wohnt in einer inklusiven WG und hat die Plattform WOHN:SINN ins Leben gerufen. [eventbrite.de](#)

09:26 - 25. Feb. 2018

1 Retweet 3 „Gefällt mir“-Angaben 

24



»Wir nutzen die digitalen Tools viel, da wir darauf angewiesen sind und nicht mal eben schnell anrufen oder vorbeikommen können.«

Jasper Dombrowski, Handicap Lexikon

25

Praxis-Beispiele (3): Initiativen & Kampagnen im digitalen Raum

Handicap-Lexikon

- Ziel: Berührungsängste zu Menschen mit Behinderungen reduzieren
- Website, Facebook-Page, Twitter-, Instagram- und YouTube-Kanal

#fridaysforfuture

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

26

Achtungszeichen

- Digitale Beteiligung unterliegt den gleichen Qualitätskriterien wie jeder andere Beteiligungsprozess.
- Mut zum Ausprobieren und zum Scheitern
- Nur weil etwas online ist, wird es nicht von jungen Menschen gesucht oder gar gefunden.
- digital ≠ günstiger
- Fragt junge Menschen nach ihren Kanälen.
- „Das Internet“ ist kein Kanal.

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

27

Ablauf

- Kurz-Vorstellung
- Gute Gründe für digitale Jugendbeteiligung
- Input: Praxis-Beispiele
- Workshop: Niedrigschwellige Tools
- Reflexion

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

28

Workshop: Nützliche Tools für die Kinder- und Jugendarbeit

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation

29

Workshop: Niedrigschwellige Tools

- Abstimmen:
 - **Padlet:** <https://padlet.com/jugendbeteiligenjetzt/niedrigschwelligetools>
 - **Kahoot** →
 - Spielen <https://kahoot.it/>
 - Erstellen <https://create.kahoot.it/login>
 - **Nuudel:** → <https://nuudel.digitalcourage.de/>

jugend.beteiligen.jetzt
für die Praxis digitaler Partizipation



3.2.2. Workshop

- Link zur Info:
 - www.jugend.beteiligen.jetzt/digitale-partizipation/digitale-jugendbeteiligung
- Padlet:
 - www.padlet.com/Frankjbj/digitalebeteiligunginderjugendarbeit
- Kahoot:
 - www.kahoot.it
- Open Source Alternative zu kahoot:
 - www.arsnoca.click
- Open Source Videokonferenz:
 - www.meet.dbjr.org

- Etherpad auf yopad.eu:
 - www.yopad.eu
- Open Source und datenschutzfreundliche Doodle-Alternative:
 - www.nuudel.digitalcourage.de
- Wie kann ePartizipation mit Kindern gelingen, wie sind da deine Erfahrungswerte?
 - Mit Kindern habe ich diesbezüglich kaum oder gar keine Erfahrungen, um eine aussagekräftige Antwort zu liefern. Wir haben auf der Website in Bezug auf Jugendbeteiligung einen Beteiligungs-Projektprozess dargestellt, dazu gibt es auch eine checkliste und weiterführende Literatur. Der Link:
 - www.jugend.beteiligen.jetzt/praxis/projekt-planen
- Wie kann eine sinnvolle Verknüpfung von Online- und Offline-Partizipation gelingen?
 - Beispielsweise mit Anbietern DSGVO-konforme Auftragdatenverarbeitungs-Verträge aufsetzen, falls möglich
 - Noch ein Beispiel: Ein Kollege hat eine Funktion/Einstellung in ein Pad eingebaut, das pixabay verknüpft (eine Plattform für Fotos ohne Copyright)
 - Alternative: Flickr
- Podcast:
 - www.jugend.beteiligen.jetzt/podcast

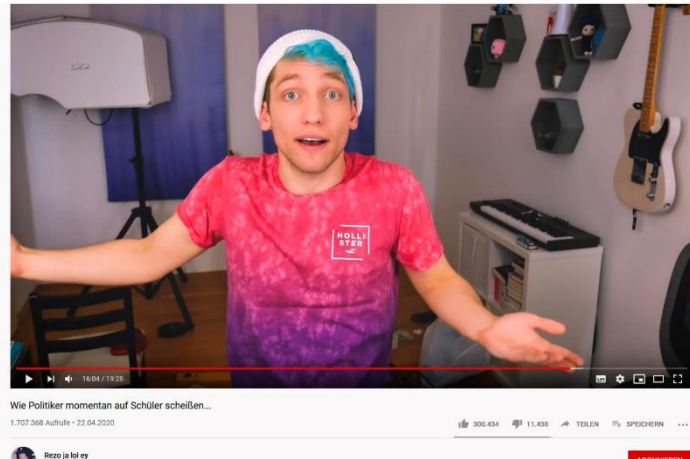
3.3. „Rolle von Influencern in der pol. Meinungsbildung“ – Vanessa Erdmann

3.3.1. Präsentation



Rezo ?!

- 18.05.2019: „Die Zerstörung der CDU“
- Musik/Rap Videos „Spaßcontent“ auf Youtube
- Aktuell: „Wie Politiker momentan auf Schüler scheißen...“



Wenn SCHULFÄCHER Rapper wären:
<https://www.youtube.com/watch?v=hv31vQjzpps>
 Abb. 2 Wie Politiker momentan auf Schüler scheißen
<https://www.youtube.com/watch?v=ZIVLOXS-ufs>

Influencer als digitale Meinungsführer

Engl. : to influence = beeinflussen

Influencer als Online-Meinungsführer

Meinungsführer*innen sind besonders wirkungsvolle Personen oder Organisationen, die mittels interpersonaler oder medienvermittelter Kommunikation auf das Verhalten, die Einstellung oder die Meinungen anderer Einfluss nehmen.

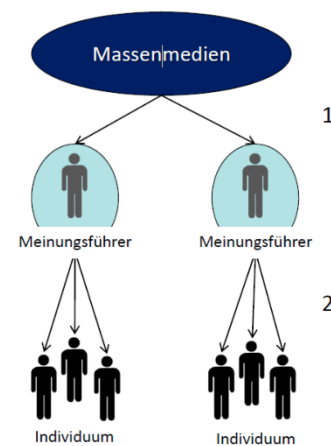


Abb. 3. Two-Step-Flow of Communication (Meißner und Podschuweit 2015)

Duckwitz 2019, Lazarsfeld et al 1969, Geise 2017, Schach 2018,

Influencer als digitale Meinungsführer

Bedeutsamkeit der interpersonalen Interaktion

- zwischen Follower selbst,
- zwischen Meinungsführer*innen
- Kommunikation aufwärts zwischen Follower und Meinungsführer*innen

Glaubwürdigkeit der Influencer durch ihre Persönlichkeitsstärke und kommunikativen Aktivität

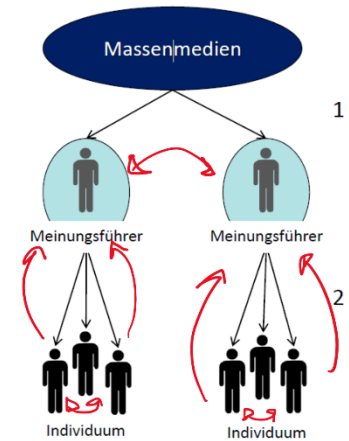


Abb. 3. Two-Step-Flow of Communication (Meißner und Podschuweit 2015)

Duckwitz 2019, Lazarsfeld et al 1969, Geise 2017, Schach 2018,

„Neue Rechte“ als Influencer

- **Identitäre Bewegung als Youtuber...**
 - Netzwerk „Ein Prozent“, zu welchen YouTuber wie „Laut Gedacht“ oder auch der Rapper „Komplott“ gehören

Patrick Stegemann, Sören Musyal: „Die Rechte Mobilmachung. Wie radikale Netzaktivisten die Demokratie angreifen“.

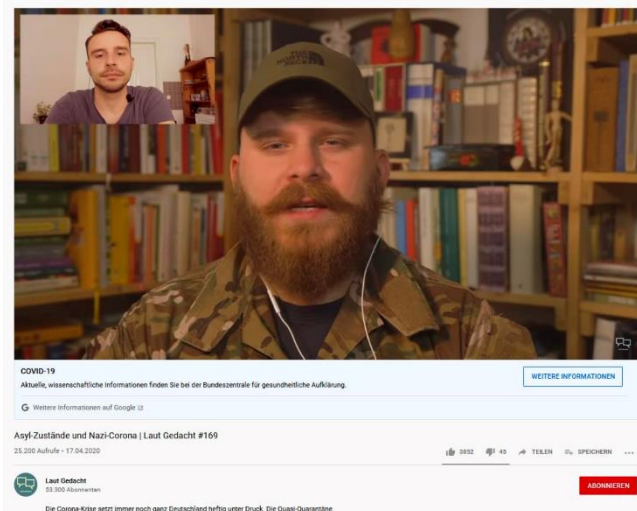


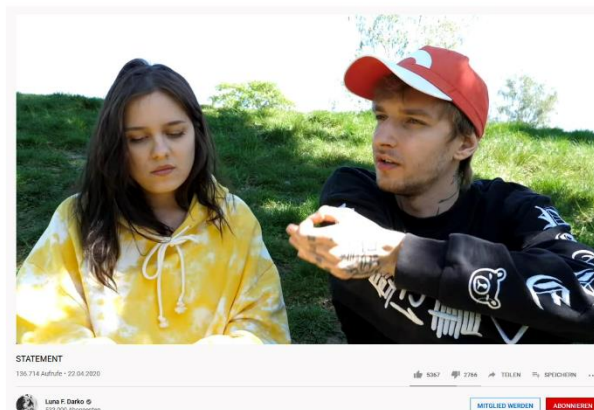
Abb. 4 Laut gedacht: https://www.youtube.com/watch?v=arZUKwAPc_A

Verbreitung von Verschwörungstheorien



Abb. 5 Oliver Janich: https://www.youtube.com/watch?v=2fjnyr6k1o&feature=emb_logo

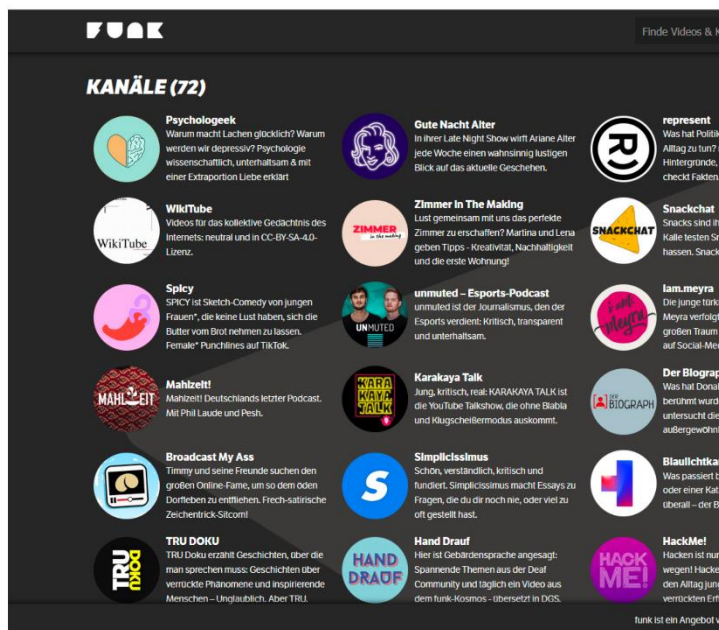
Abb. 6 Luna F. Darko: <https://www.youtube.com/watch?v=Dbue8K-FBEs>



FUNK – Content Netzwerk der ÖR

- Zum einen Förderung bereits „etablierter“ Influencer/ Youtuber
 - Mr. Wissen2Go, Coldmirror, maiLab
- Zum anderen Erstellen eigener Kanäle und Formate: viele mit politischem Hintergrund

Abb. 7 Kanäle des Funk Netzwerks
<https://www.funk.net/channel/>



Perspektive der Sozialpädagogik/Sozialen Arbeit

- Ubiquität digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen (Shell/JIM Studien)
- Medien als „Sozialisationsinstanzen“ (Süss et al. 2018, S.6)
- Digitale Medien geben Kindern und Jugendliche die Chance auf Selbststeuerung und Entwicklung.
 - Dies ist jedoch immer abhängig von den Ressourcen, die die Kinder besitzen

Niesyto (2007), Bourdieu (2012),

Praktische Ansätze:

- medienpädagogische (Präventions-)Projekte in Kooperationen mit Influencern
- Influencer können hier also als Zugangstool für die pädagogische Arbeit genutzt werden
- „Reaction Content“ selber machen: Kritisch auf ein Youtube Video reagieren



Wie können wir in der Jugendarbeit dem Phänomen „Influencer in der politischen Meinungsbildung“ begegnen?

Vanessa Erdmann
vanessa-erdmann@posteo.de

Duckwitz, Amelie (2019): Influencer als digitale Meinungsführer. Wie Influencer in sozialen Medien den politischen Diskurs beeinflussen - und welche Folgen das für die demokratische Öffentlichkeit hat. Bonn: Friedrich-Ebert-Stiftung, Politische Akademie, Medienpolitik.

Geise, Stephanie (2017): Meinungsführer und der "Flow of Communication". 1. Auflage. Baden-Baden: Nomos (Konzepte, Band 19).

Musyal, Sören; Stegemann, Patrick (2020): Die rechte Mobilmachung. Wie radikale Netzaktivisten die Demokratie angreifen. Berlin: Econ.

Schach, Annika (2018): Botschafter, Blogger, Influencer: Eine definitorische Einordnung aus der Perspektive der Public Relations. In: Annika Schach und Timo Lommatzsch (Hg.): Influencer Relations: Marketing und PR mit digitalen Meinungsführern. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 27–47.

3.3.2. Workshop

- InfluencerInnen nehmen eine enorm wichtige Rolle für die Meinungsbildung junger Menschen ein. Dabei spielt auch die Kommunikation unter den Followern eine wichtige Rolle.
- Immer mehr bedient sich auch die neue Rechte der sozialen Medien. Rechte Parteien sind übermäßig präsent im Netz (z.B. „Laut gedacht“). Es ist noch ein recht kleines Phänomen, wird aber immer bedeutender und muss unbedingt im Blick behalten werden.
- Gerade derzeit werden von verschiedenen InfluencerInnen Verschwörungstheorien zu Corona verbreitet, u.a. aus dem rechten Spektrum
- Positives Gegenangebot:
 - FUNK, öffentlich-rechtliches Netzwerk
 - Förderung etablierter YouTuber
 - Auch eigene Kanäle und Formate
 - Oft mit politischem Bezug

- Pädagogisches handeln im Kontext von InfluencerInnen notwendig.
 - Mögliche medienpädagogische Projekte zum Thema
 - Erstellen von Reaction Content
- Wie können wir in der Jugendarbeit dem Phänomen „Influencer in der politischen Meinungsbildung“ begegnen?
 - Feststellung, dass wir noch sehr am Anfang stehen.
 - Fachkräfte brauchen viel mehr Wissen über die Personen, mit denen sich die Kinder und Jugendlichen auseinandersetzen.
 - Die kann dadurch geschehen, dass das Gespräch über angesagte InfluencerInnen mit den Kindern und Jugendlichen bewusst gesucht wird.
 - Hilfreich auch aktualisierte Listen, wer regional gerade angesagt ist und wie diese Person pädagogisch eingeschätzt wird.
 - Austausch zwischen den Fachkräften in einer Region unbedingt erforderlich
- Welchen Kanal nutzen InfluencerInnen am meisten?
 - JIM-Studie gibt Überblick, derzeit vor allem YouTube, Instagram, SnapChat und Tik Tok.
- Arbeitsdefinition Digitale Jugendarbeit:
 - www.digitalyouthwork.euwp-content/uploads/sites/4/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf
- Baacke (1998): Medienkunde, Medienkritik, Mediennutzung und Mediengestaltung
- Interessanter Artikel zum Thema Influencer als digitale Meinungsführer:
 - www.library.fes.de/pdf-files/akademie/15736.pdf
- Interessante Broschüre zu digitaler Arbeit gegen rechte Beeinflussung:
 - www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/08/digital_streetwork_web-1.pdf
- JIM-Studie:
 - www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf

Zusammengestellt von Jörg Backes.