



Digitale Beteiligung in der

# Jugendarbeit

## Online - Fachtag

### DOKUMENTATION

#### Inhalt:

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

## **Inhaltsverzeichnis**

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

## **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 Fachtag 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](http://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 Bundesjugandrings (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](mailto:matthias.haist@dkjs.de)
- [www.jugend.beteiligen.jetzt.de](http://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**

The image shows a presentation slide with the following content:

**tremaze**

**Sozialarbeit Wird Digital**

Mobile Apps für die digitale Sozialarbeit  
- Quarantine Edition -

Tremaze UG (haftungsbeschränkt)  
Westfalendamm 241  
44141 Dortmund  
[www.tremaze.de](http://www.tremaze.de)  
[@tremaze](https://twitter.com/tremaze)

## 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](mailto:baumgart@tremaze.de)  
+49 160 92213744



**Lennart Tönjes**  
Co-Founder & Frontend Development  
[toenjes@tremaze.de](mailto:toenjes@tremaze.de)  
+49 160 92083524



**Jannick Gröpper**  
Co-Founder & Backend Development  
[groepper@tremaze.de](mailto:groepper@tremaze.de)  
+49 157 76325755



**Stephanie Globert**  
UX Design  
[globert@tremaze.de](mailto:globert@tremaze.de)  
+49 176 20547409

**Wer wir sind**



**Gründung 2017**



**Teilnahme 2017 - 2018**



**Marktstart 2019**















**Wer wir sind**





**Tremaze Standard**



**Tagea (Theramaze)**



**Tremaze Cloud**



## Zahlen und Fakten

### Smartphone Nutzung der 12 bis 29-Jährigen

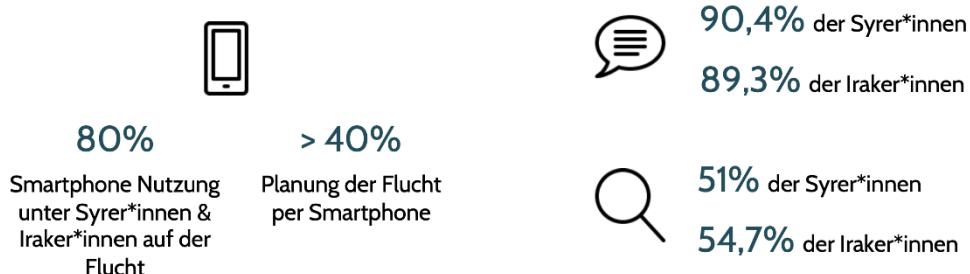


Quelle: JIM-Studie, 2018, S.27



## Zahlen und Fakten

### Smartphone Nutzung von Geflüchteten



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



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:**

The Kinder-App shows a weekly calendar for the current week (Montag to Sonntag). Each day has a list of events with icons and details. At the bottom are navigation buttons for Start, Angebote (Offers), and Profil (Profile).

Montag	Dienstag	Mittwoch
Offener Treff 27.04.2020 um 14:00 Uhr	Offener Treff 28.04.2020 um 14:00 Uhr	Offener Treff 29.04.2020 um 14:00 Uhr
Fußball AG 27.04.2020 um 14:30 Uhr		
Mädchen treff 27.04.2020 um 16:00 Uhr		
Offener Treff 27.04.2020 um 20:00 Uhr		

**Eltern-App:**

The Eltern-App shows a weekly calendar for the current week (Montag to Freitag). It includes the same event list as the Kinder-App. At the bottom are navigation buttons for Start, Angebote, and Profil.

Montag	Dienstag	Mittwoch
Offener Treff 27.04.2020 um 14:00 Uhr	Offener Treff 28.04.2020 um 14:00 Uhr	Offener Treff 29.04.2020 um 14:00 Uhr
Fußball AG 27.04.2020 um 14:30 Uhr		
Mädchen treff 27.04.2020 um 16:00 Uhr		
Offener Treff 27.04.2020 um 20:00 Uhr		

## Beispiele aus der Praxis

### Die OJAPP der Jugendhilfe Werne

The dashboard shows a weekly calendar for the week of April 27th to May 3rd, 2020. It lists various events with their names, dates, and times. To the right is a detailed list of all events with columns for Name, Datum & Zeit (Date & Time), Status (Status), and Anmeldungen (Registrations).

Name	Datum & Zeit	Status	Anmeldungen
Offener Treff	Montag, 27.04.2020 14:00 Uhr - 18:00 Uhr	Eröffnet	0/0
Fußball AG	Montag, 27.04.2020 14:30 Uhr - 16:00 Uhr	Eröffnet	0/0
Mädchen treff	Montag, 27.04.2020 16:00 Uhr - 20:00 Uhr	Eröffnet	0/0
Offener Treff	Montag, 27.04.2020 20:00 Uhr - 22:00 Uhr	Eröffnet	0/0
Offener Treff	Dienstag, 28.04.2020 14:00 Uhr - 22:00 Uhr	Eröffnet	0/0
Offener Treff	Mittwoch, 29.04.2020 14:00 Uhr - 22:00 Uhr	Eröffnet	0/0
Offener Treff	Donnerstag, 30.04.2020 14:00 Uhr - 18:00 Uhr	Eröffnet	0/0
Jungentreff	Donnerstag, 30.04.2020 18:00 Uhr - 22:00 Uhr	Eröffnet	0/0
Offener Treff	Freitag, 01.05.2020 14:00 Uhr - 22:00 Uhr	Eröffnet	0/0

## Beispiele aus der Praxis

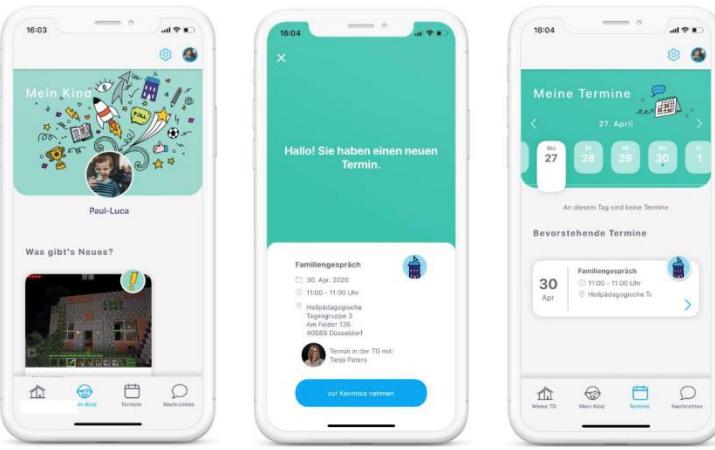
Die Tagea-App der heilpädagogischen Tagesgruppen der Diakonie Düsseldorf

**Diakonie**   
Düsseldorf

 **tremaze**

## Beispiele aus der Praxis

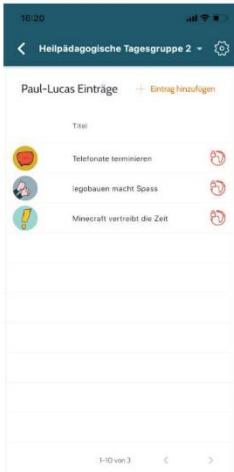
Die Tagea-App der heilpädagogischen Tagesgruppen der Diakonie Düsseldorf



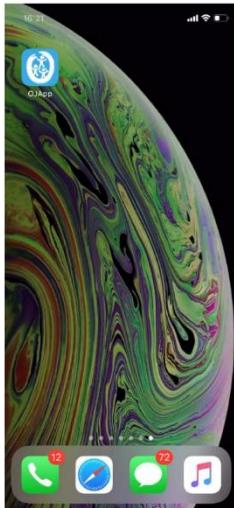
 **tremaze**

## 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](http://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](http://www.kjr-regen.de/u18wahl)
    - Teilnahme an Hackathon, Beispiel unter [devpost.com/software/teenkom-jugend-handelt-jetzt](http://devpost.com/software/teenkom-jugend-handelt-jetzt)
  - Sonstige Links:
    - [www.kijuna.de](http://www.kijuna.de)
    - [www.die-imme.de](http://www.die-imme.de)
    - [www.lynar.chayns.net](http://www.lynar.chayns.net)
    - [www.spielhaus.chayns.net](http://www.spielhaus.chayns.net)
    - [www.villafolkebernadotte.chayns.net](http://www.villafolkebernadotte.chayns.net)

## **3.2. „Digitale Beteiligung in der Jugendarbeit“ – Matthias Heist**

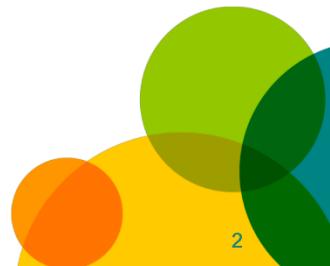
### **3.2.1. Keynote**



## Ablauf

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

**jugend.beteiligen.jetzt**  
für die Praxis digitaler Partizipation



## Dokumentation & Linkssammlung

im Etherpad

[https://yopad.eu/p/Digitale\\_Beteiligung\\_in\\_der\\_Jugendarbeit](https://yopad.eu/p/Digitale_Beteiligung_in_der_Jugendarbeit)

**jugend.beteiligen.jetzt**  
für die Praxis digitaler Partizipation





## *jugend.beteiligen.jetzt – für die Praxis digitaler Partizipation*

**jugend.beteiligen.jetzt**

für die Praxis digitaler Partizipation

4

## Projektpartner

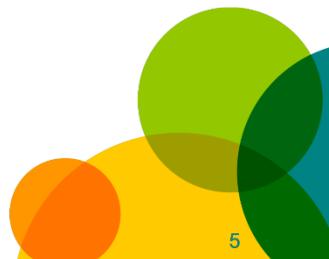
deutsche kinder-  
und jugendstiftung

**ijAB**

Deutscher  
Bundesjugendring

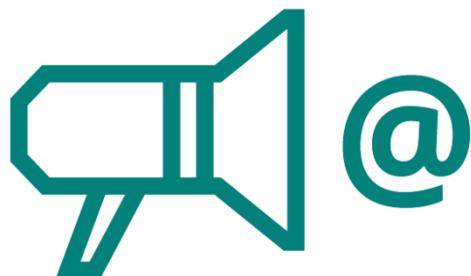
**jugend.beteiligen.jetzt**

für die Praxis digitaler Partizipation



5

## Vision



**jugend.beteiligen.jetzt**

für die Praxis digitaler Partizipation

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



## 4 Handlungsfelder



Plattform



Tools



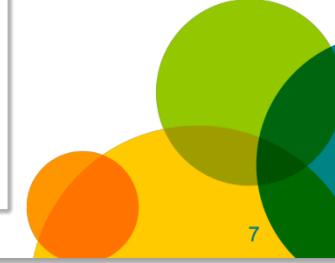
Qualifizierung



Netzwerke

**jugend.beteiligen.jetzt**

für die Praxis digitaler Partizipation



## 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 Jugendarbeitsstrategie 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.

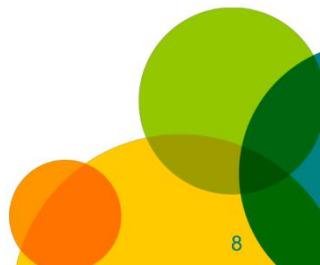
Lesen Sie hier, welche konkreten Angebote *jugend.beteiligen.jetzt* für Sie entwickelt hat:

#### Plattform

Auf unserer Plattform [www.jugend.beteiligen.jetzt](http://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

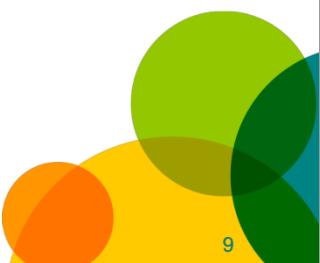
Zum  
Download



## 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





## *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

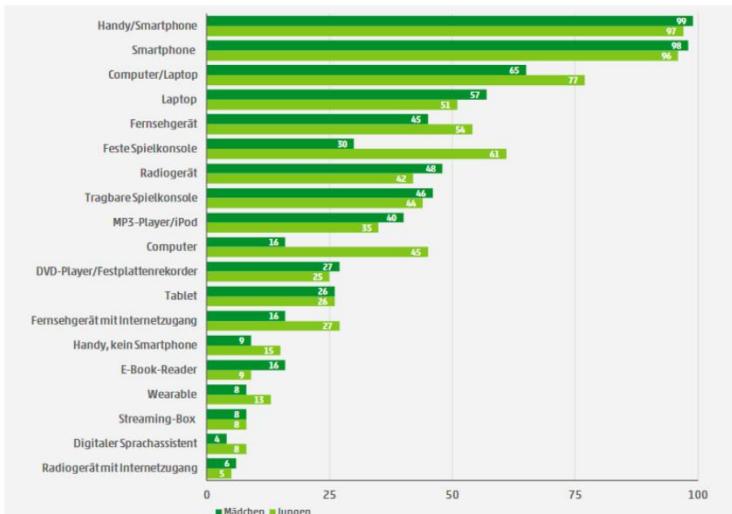
- Nachvollziehbarkeit:
  - Struktur ins Stimmen-Gewirr bringen
  - Bewertung, Verschlagwortung, Erklärungen
- Jugendgerechte Ansprache:
  - digitalen Kommunikationswege sind Teil der Lebenswelt von Jugendlichen
  - „Partizipation ohne ‚e‘ kaum mehr denkbar.“

**jugend.beteiligen.jetzt**

für die Praxis digitaler Partizipation



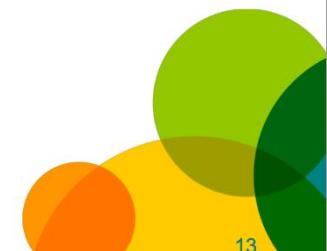
Gerätebesitz Jugendlicher 2018



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

**jugend.beteiligen.jetzt**

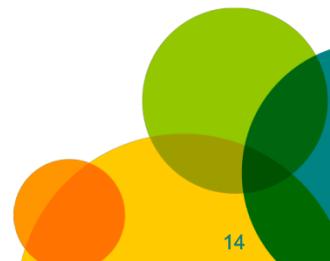
für die Praxis digitaler Partizipation



## 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

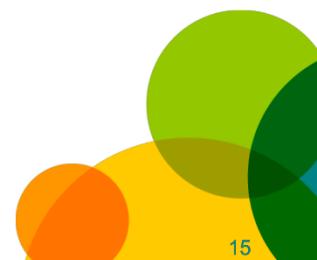
**jugend.beteiligen.jetzt**  
für die Praxis digitaler Partizipation



## Online- vs. Offline-Beteiligung?

Das eine tun, ohne das andere zu lassen!

**jugend.beteiligen.jetzt**  
für die Praxis digitaler Partizipation



## 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

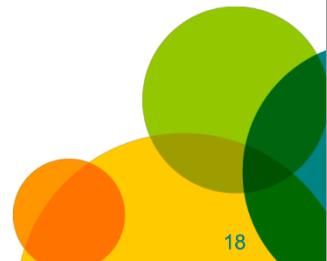


## Praxis-Beispiele (1): Games & Jugendbeteiligung

### „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



## Praxis-Beispiele (1): Games & Jugendbeteiligung

### „Plan Nord Ost“, München

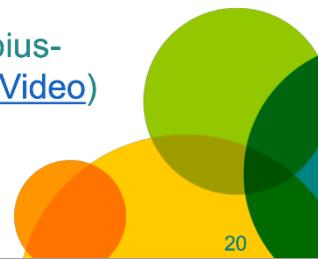
- Stadtteilplanung durch Jugendliche in Projekten in Schulen
- JFF – Institut für Medienpädagogik im Auftrag des Referats für Stadtplanung und Bauordnung der LH München

### „Baukraft“, Berlin

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

**jugend.beteiligen.jetzt**

für die Praxis digitaler Partizipation



## Praxis-Beispiele (2): Jugend-Barcamps

**GAMES CAMP**

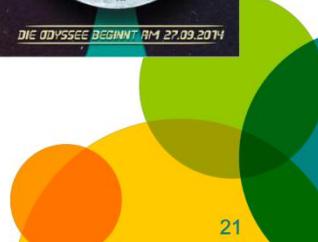


**JUGEND politcamp**  
28.04. – 01.05.2017 IM ABC HÜLL



**jugend.beteiligen.jetzt**

für die Praxis digitaler Partizipation

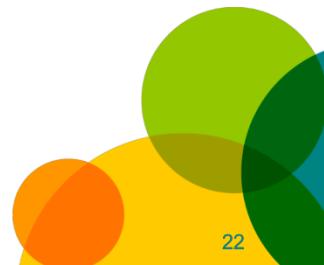


## Praxis-Beispiele (3): Initiativen & Kampagnen im digitalen Raum

### 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



The screenshot shows the YouTube channel page for 'Handicap Lexikon'. The channel has 76 subscribers and a red 'ABONNIEREN' (Subscribe) button. The 'VIDEOS' tab is selected, showing ten video thumbnails. The videos include topics like '#Bekind', 'Der nette Bahnfahrer', 'Der Fußfotograf im Interview + Untertitel', 'Bauformat - Das Regal ist fertig!! - Teil 2', 'Bauformat: Ein neus Regal muss her - Teil 1', 'Mein neues Fahrrad + Bikeporn', 'Facebook diskriminiert Menschen mit Behinderung', 'Die Ultimative Flasche', 'Meine Schulzeit und was danach? + Neues Intro', 'Video-Bewerbung', and 'Zockersamstag: Minecraft: Der Stallbau mit Schwester ...'. Each thumbnail includes the video title, duration, and view count.

Handicap Lexikon  
@HandicapLexikon

Folgen

Toll, das heute viele und vor allem neue Leute beim #Stammtisch #inklusiv|es #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 Polfsuß wohnt in einer inklusiven WG und hat die Plattform WOHN:SINN ins Le...  
[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

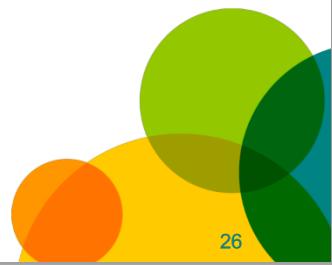
### Handicap-Lexikon

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

### #fridaysforfuture

**jugend.beteiligen.jetzt**

für die Praxis digitaler Partizipation

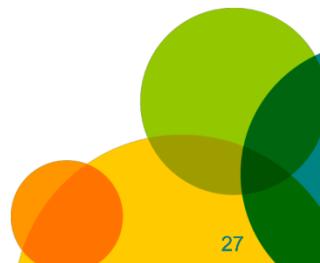


## Achtungszeichen

- 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**

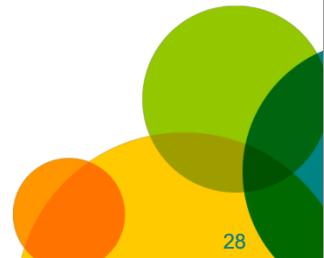
für die Praxis digitaler Partizipation



## Ablauf

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

**jugend.beteiligen.jetzt**  
für die Praxis digitaler Partizipation



## 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](http://www.jugend.beteiligen.jetzt/digitale-partizipation/digitale-jugendbeteiligung)
- Padlet:
  - [www.padlet.com/Frankbjbj/digitalebeteiligunginderjugendarbeit](http://www.padlet.com/Frankbjbj/digitalebeteiligunginderjugendarbeit)
- Kahoot:
  - [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)
- Open Source Alternative zu kahoot:
  - [www.arsnoca.click](http://www.arsnoca.click)
- Open Source Videokonferenz:
  - [www.meet.dbjr.org](http://www.meet.dbjr.org)

- Etherpad auf yopad.eu:
  - [www.yopad.eu](http://www.yopad.eu)
- Open Source und datenschutzfreundliche Doodle-Alternative:
  - [www.nuudel.digitalcourage.de](http://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](http://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](http://www.jugend.beteiligen.jetzt/podcast)

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

#### **3.3.1. Präsentation**

The slide is part of a presentation titled "Die Rolle von Influencern in der politischen Meinungsbildung" by Vanessa Erdmann. The title is displayed in large, bold, black font at the top left. Below the title, there is a small logo for "Technology Arts Sciences TH Köln" and some text about the research focus. At the bottom left, there is a name card with "Vanessa Erdmann Sozialarbeiterin (B.A.)". On the right side of the slide, there is a photograph of a young man with blue hair, wearing a colorful hoodie, lying on a blue pillow against a pink background. He is holding a white smartphone in his hand.

Technology  
Arts Sciences  
TH Köln

Forschungsschwerpunkt  
DITES – Digitale  
Technologien und  
Soziale Dienste

Die Rolle von  
Influencern in der  
politischen  
Meinungsbildung

Vanessa Erdmann  
Sozialarbeiterin (B.A.)

Abb. 1 Rezo © ZEIT ONLINE

## 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=rv31vOjzpps>

Abb. 2 Wie Politiker momentan auf Schüler scheißen  
<https://www.youtube.com/watch?v=zIYLOXS-1fs>

## 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 Podschweit 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

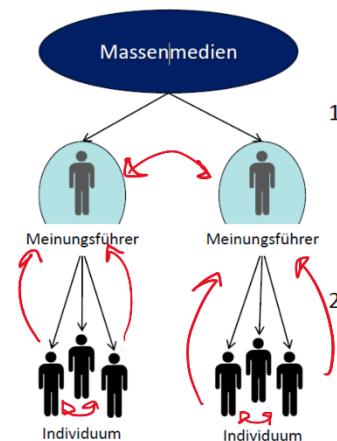


Abb. 3. Two-Step-Flow of Communication (Meißner und Podschweit 2015)

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

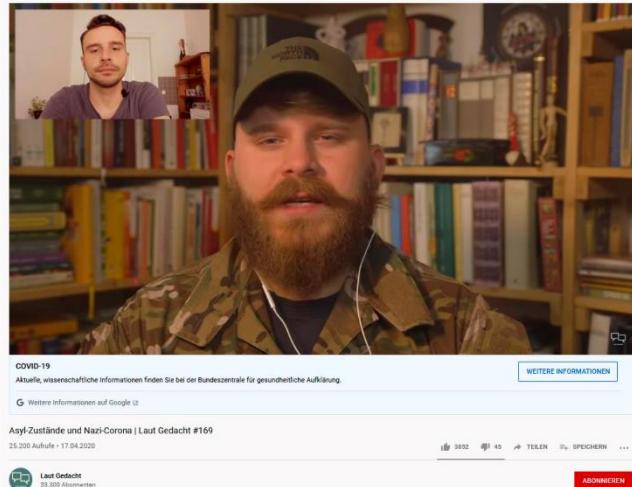
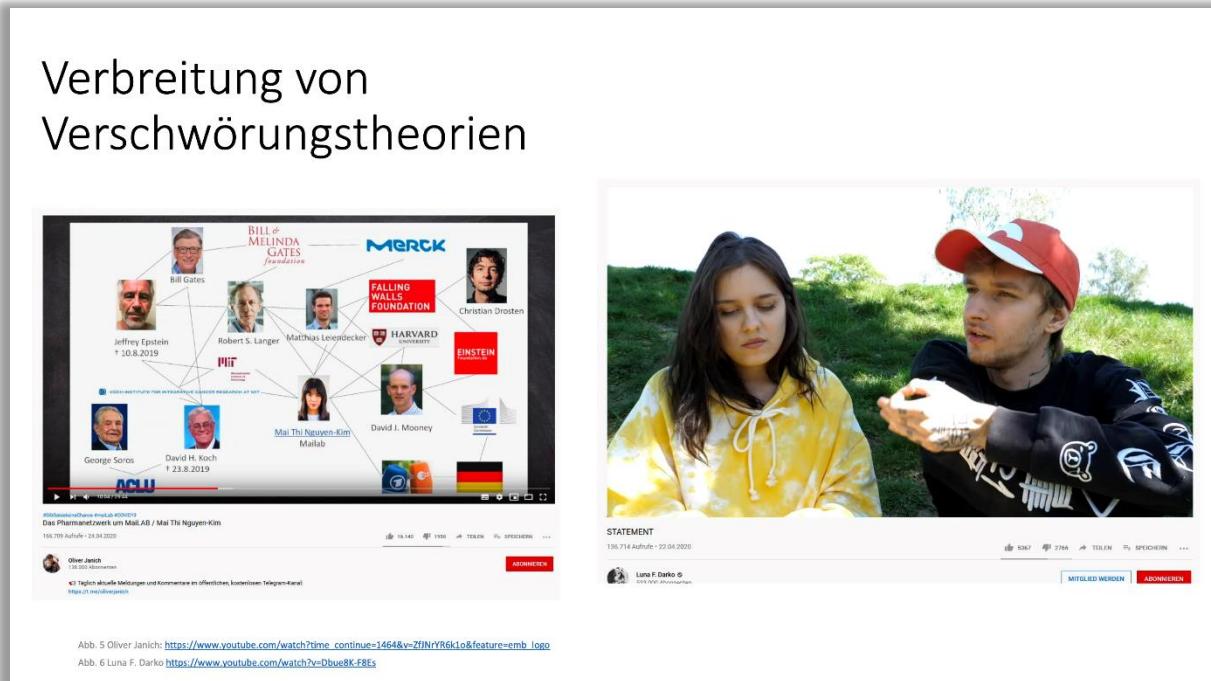


Abb. 4 Laut gedacht: [https://www.youtube.com/watch?v=arZUKwAPc\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=arZUKwAPc_A)

## Verbreitung von Verschwörungstheorien



### FUNK – Content Netzwerk der ÖR

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

FUNK

KANÄLE (72)

**Psychogeek**  
 Warum macht Lachen glücklich? Warum werden wir depressiv? Psychologie wissenschaftlich, unterhaltsam & mit einer Extrapolition Liebe erklärt

**Gute Nacht Alter**  
 In ihrer Late Night Show wirft Ariane Alter jede Woche einen wahnwiring lustigen Blick auf das aktuelle Geschehen

**Wikitube**  
 Videos für das kollektive Gedächtnis des Internets: neutral und in CC-BY-SA-4.0-Lizenz.

**Zimmer in the Making**  
 Lust gemeinsam mit uns das perfekte Zimmer zu erschaffen? Marlena und Lena geben Tipps - Kreativität, Nachhaltigkeit und die erste Wohnung!

**Spicy**  
 SPICY ist Sketch-Comedy von jungen Frauen\*, die keine Lust haben, sich die Butter vom Brot nehmen zu lassen. Female\* Punchlines auf TikTok.

**ununited - Esports-Podcast**  
 ununited ist der Journalismus, den der Esports verdient: Kritisch, transparent und unterhaltsam.

**Mahizelt!**  
 Mahizelt! Deutschlands letzter Podcast. Mit Phil Laude und Pesh.

**Karakaya Talk**  
 Jung, kritisch, real! KARAKAYA TALK ist die YouTube Talkshow, die ohne Blabla und Klugheimermodus auskommt.

**Broadcast My Ass**  
 Timmy und seine Freunde suchen den großen Online-Fame, um so dem Oden Dörfchen zu entfliehen. Frech-satirische Zeichentrick-Sitcom.

**Simplicissimus**  
 Schon, verständlich, kritisch und fundiert. Simplicissimus macht Essays zu Fragen, die du dir noch nie, oder viel zu oft gestellt hast.

**TRU DOKU**  
 TRU Doku erzählt Geschichten, über die man sprechen muss. Geschichten über verrückte Phänomene und inspirierende Menschen – Unglaublich. Aber TRU.

**Hand drauf**  
 Hier ist Gebärdensprache angesagt: Spannende Themen aus der Deaf Community und täglich ein Video aus dem funk-Kosmos – übersetzt in DOS.

**represent**  
 Was hat Donald Trump mit dem Altag zu tun? Wie kann ich Hintergründe, die mich interessieren, checken?

**Snackchat**  
 Snacks sind die neuen Snacks. Luna und Snack testen Snacks und haben Snacktastik.

**iam.meyra**  
 Meyra verfolgt ihren großen Traum: Sie will auf Social-Media berühmt werden.

**Der Biograph**  
 Was hat Donald Trump mit dem Altag zu tun? Wie kann ich Hintergründe, die mich interessieren, checken?

**Blauflüchkan**  
 Was passiert bei einem Flugzeug oder einer Katastrophe? Der Blauflüchkan untersucht die Welt außergewöhnlicher Weise.

**HackMe!**  
 Hacken ist wichtig, aber es kann auch wegen Hackerangriffen schrecklich sein. HackMe! zeigt den Alltag junger Hacker und wie sie mit verrauchten Erfahrungen leben.

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?

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 Lommatsch (Hg.): Influencer Relations: Marketing und PR mit digitalen Meinungsführern. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 27–47.

Vanessa Erdmann  
vanessa-erdmann@posteo.de

## 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.
  - Das 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\\_digital\\_e\\_Jugendarbeit.pdf](http://www.digitalyouthwork.euwp-content/uploads/sites/4/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digital_e_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](http://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](http://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](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf)

Zusammengestellt von Jörg Backes.