

# DIGITALISIERUNG



digitale  
jugend  
arbeit

## Vom Angstraum zum Freiraum der Jugendarbeit

Projektvorstellung // Juli 2021



**A – Unser Projekt in einem Satz**

**B – Unser Anliegen und unser Ansatz**

**C – Unser digitaler Kompetenzrahmen**

**D – Unsere wichtigsten Projektoutputs**

**E – Nächste Schritte**

**F – Unterstützer:innen**

Demokratie & Dialog // Genesis Institute // Open Knowledge Foundation //  
Professional Open Youth Work in Europe // Youth Policy Labs



**Wir konzipieren eine Fortbildung für Jugend-  
arbeiter:innen, die sie befähigt und ermun-  
tert, die Freiräume der Jugendarbeit zum Ex-  
perimentieren, Ausprobieren und Kreativsein  
zu nutzen, um gemeinsam mit jungen Men-  
schen einen emanzipatorischen, kreativen  
und reflektierten Zugang zu digitalen Medien  
und Technologien zu entwickeln.**



**Unser Anliegen:** die Freude an Jugendarbeit in die Digitalisierung tragen & die Freude an Digitalisierung in die Jugendarbeit tragen

**Unser Ansatz:** solange Jugendarbeiter:innen sich nicht selbst souverän in digitalen Räumen und Medien bewegen, wird digitale Jugendarbeit scheitern.

**Jugendarbeit  
kann und soll  
und darf auch  
digitalisiert &  
digitalisierend  
Spass machen.**



digitale  
jugend  
arbeit

## **B – Unser Anliegen & Ansatz**

Projektvorstellung // Juli 2021



**Wir benutzen DigComp 2.1, den Kompetenzrahmen der Europäischen Union für digitale Kompetenzentwicklung. Die fünf Kompetenzbereiche sind jedoch sehr technisch, ihnen fehlt eine gesellschaftspolitische Dimension. Deswegen haben wir zwei neue Kompetenzbereiche an DigComp angefügt: (6) Digitalisierung und Gesellschaft und (7) Digitalisierung und Jugendarbeit.**



## Daten und Informationen

Federführend: YPL  
Pilotierung: Mai 2021

Browsen, Suchen und Filtern von Daten und Informationen

Bewerten und Interpretieren von Daten und Informationen

Organisieren und Strukturieren von Daten und Informationen

## Kommunikation und Zusammenarbeit

Federführend: YPL  
Pilotierung: Mai 2021

Kommunizieren und Interagieren mithilfe digitaler Technologien

Teilen und verfügbar machen mithilfe digitaler Technologien

Gesellschaftlich mitwirken und mitgestalten durch digitale Technologien

Zusammenarbeit mithilfe digitaler Technologien

Netiquette: Angemessen im Netz kommunizieren

Gestalten der eigenen digitalen Identität

## Inhalts- und Medienentwicklung

Federführend: YPL  
Pilotierung: Mai 2021

Erstellen von digitalen Inhalten und Formaten

Veröffentlichen und Remixen digitaler Inhalte und Formate

Umgehen mit Urheberrechten und Lizenzen

Verstehen und Entwickeln von Code

## Privatsphäre und Mündigkeit

Federführend: YPL  
Pilotierung: Mai 2021

Schützen der digitalen Arbeitsumgebung

Schützen von personenbezogenen Daten und der Privatsphäre

Schützen von Gesundheit und Wohlbefinden

Umweltschutz und Digitalisierung

## Problemfindung und Lösungsentwicklung

Federführend: YPL  
Pilotierung: Mai 2021

Verstehen und Lösen technischer Probleme

Erkennen von Bedürfnissen und Umsetzen digitaler Lösungen

Nutzen digitaler Technologien für Kreativprozesse

Erkennen und Füllen digitaler Kompetenzlücken



**Curriculum für eine modulare Fortbildung  
von Jugendarbeiter:innen**

**Open Educational Resources für alle Module  
mit freier Lizenz**

**Pilotkurse im Sommer 2021**

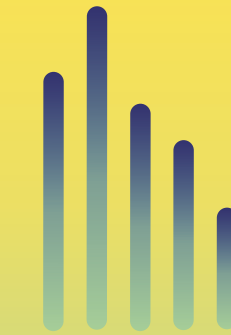
**Podcast Digitalisierung & Jugendarbeit**

**Online-Selbsteinschätzungstool**



# Ein Blick in unser Curriculum

## Modul 1 Daten und Informationen



digitale  
jugend  
arbeit



#povwe  
Professional Open Youth Work in Europe

genesis  
Institut für  
Generations- und  
Bildungsforschung



Kofinanziert durch das  
Erasmus+ Programm  
der Europäischen Union

Europäischer  
Digitalkompetenzrahmen  
für Bürgerinnen DigComp 2.1



OPEN  
KNOWLEDGE  
FOUNDATION  
DEUTSCHLAND

digitale  
jugend  
arbeit

## D – Unsere Outputs

Projektvorstellung // Juli 2021

# Ein Blick in unser Curriculum

## digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich  
Daten und  
Informationen

Kompetenz  
Browsen, Suchen und  
Filtern von Daten und  
Informationen

Stufe  
Kompetenzstufe 1

Ausstattung  
Tische mit Stühlen,  
Aufgabenblätter,  
Stifte, Geräte mit Inter-  
netverbindung

Dauer  
90 Minuten

Gruppenform  
Kleingruppe

Methode  
Stationenlernen  
Aufgabenblätter.  
Stifte, Geräte mit Inter-  
netverbindung



Hier geht es zur zentralen  
Downloadseite der Materialien:  
>>[bit.ly/dja-material](https://bit.ly/dja-material)<<



## Die Internetanalyse

Diese Aufgabe vermittelt grundlegende Kenntnisse rund ums Suchen und Finden von Informationen. Dabei wird angestrebt, dass sich die Teilnehmer:innen selbstständig und effektiv im Internet bewegen und ein Bewusstsein für geeignete Suchstrategien bekommen.

### Ablauf

Die Internetanalyse besteht aus bis zu zehn Stationen, die je nach zur Verfügung stehenden Zeit sowie den Bedürfnissen und Vorkenntnissen der Gruppe frei miteinander kombiniert werden können. Es gibt insgesamt zehn Übungen in aufsteigender Schwierigkeit, sie sorgen zunächst für einen einfachen Einstieg und werden dann fordernder. Eine Reihenfolge für die Bearbeitung ist nicht vorgegeben – jede Station ist eine kleine, in sich geschlossene Lerneinheit. Wir empfehlen, die Internetanalyse in Kleingruppen zu absolvieren, da einige Stationen nur in Gruppen und nicht individuell bearbeitet werden können. Die Teilnehmer:innen sollten frei zwischen den jeweiligen Stationen wechseln, da für das Bearbeiten der einzelnen Lerneinheiten je nach Vorkenntnissen der Gruppe unterschiedlich viel Zeit einzuplanen ist.

## Die Internetanalyse

### Hinweis zur Moderation

- Es ist sinnvoll, den Teilnehmer:innen zunächst die einzelnen Stationen vorzustellen und zu erläutern, welche Inhalte dort behandelt werden und welche Lernziele es gibt. Eine ausführliche Beschreibung der Stationen findest du in den Arbeitsmaterialien.
- Während der Arbeitsphase ist es wichtig, für Fragen und Hilfestellung auch proaktiv zur Verfügung zu stehen.
- In der Tabelle für das Wikipedia-Rennen müssen noch zusätzliche Start- und Zielpunkte für die Teilnehmer:innen ergänzt werden.

## Stationsübersicht mit Lernzielen

### Wikipedia-Rennen

Die Teilnehmenden finden den schnellsten Weg von Artikel A zu Artikel B. Dabei lernen sie spielerisch Linkstrukturen, eine Grundfunktion des Internets, kennen. Sie navigieren durch freies Wissen und staunen über digitales Ehrenamt.

### Browser Ballet

Die Teilnehmenden erlernen galante Finger-Gymnastik indem sie durch Shortcuts ihre Bewegungen durchs Netz beschleunigen – denn ein Computer kann nicht nur mit der Maus bedient werden.

### Recherche-Memory

Es wird vermittelt, dass Google zwar der Allrounder für Recherchen ist, es manchmal aber auch Spezialist:innen braucht. Dazu werden Suchszenarien entsprechend geeignete Anlaufstellen zugeordnet. So werden Suchstrategien diversifiziert.

### Im Maschinenraum des Browsers

Wie funktioniert ein Internetbrowser überhaupt? Welche Grundfunktionalitäten gibt es, wo finde ich was und was bedeutet eigentlich dieses Schloss da oben? Diese Station vermittelt wichtige Grundlagenarbeit.

### Inspiration

Das Netz besteht nicht nur aus News, Shopping, Videos und social Media. Diese Station zeigt besonders gelungene Seiten, die etwas anders machen. Sie soll Staunen lassen und zu einer positiven Einstellung zur Netzkultur anregen.

### Reverse Engineering

Der Schwerpunkt dieser Station ist es, auf spielerische Weise ein Verständnis für die Funktionsweise von Suchmaschinen zu entwickeln: Welche Suchbegriffe könnten zu den gezeigten Ergebnissen geführt haben?

### Suchmaschinenpsychologie

Jede:r kennt die Autovervollständigung von Google. Doch können wir auch vorhersehen, was uns Google vorschlagen wird? Hier entwickeln Teilnehmende ein Grundverständnis für Algorithmen.

### Wer sucht, der findet

Nach all der Theorie geht es hier schließlich ans Eingemachte: Die Teilnehmenden bekommen ein Set unterschiedlicher Suchaufträge und sollen schnellstmöglich präzise Antworten geben können.

## digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich  
Daten und  
Informationen

Kompetenz  
Browsen, Suchen und  
Filtern von Daten und  
Informationen

Stufe  
Kompetenzstufe 1

Ausstattung  
Tische mit Stühlen,  
Aufgabenblätter,  
Stifte, Geräte mit Inter-  
netverbindung

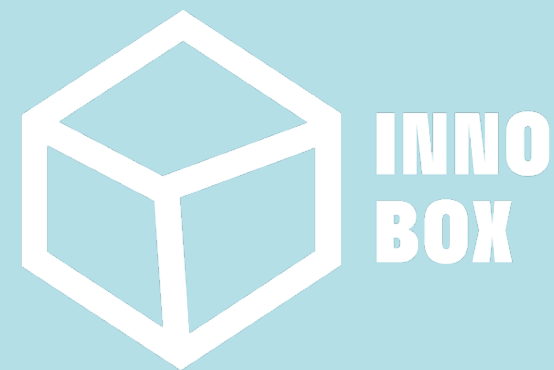
Dauer  
90 Minuten

Gruppenform  
Kleingruppe

Methode  
Stationenlernen  
Aufgabenblätter.  
Stifte, Geräte mit Inter-  
netverbindung

# Ein Beispiel unserer Open Educational Resources

digitale  
jugend  
arbeit



ABSCHNITT

1

## Innobox-Karten

### Abschnitt 1

1. Was ist die Innobox?
2. Für wen ist die Innobox gedacht?
3. Ablauf
4. Anleitung
5. Achtung, fertig? Los!
6. Strategie deiner Organisation
7. Sichtung von Strategien und Leitlinien
8. Eine Welt im Wandel
9. Technische Entwicklung (A)
10. Technische Entwicklung (B)

### Abschnitt 2

1. Wozu braucht man Warm-Ups?
2. Warm-Ups
3. Perspektivwechsel
4. Kaffeetasse für Weltfrieden
5. Jetzt geht's rund!
6. Lernen durch Katzenvideos
7. Karte der Träume
8. Dinosaurier
9. Papierflieger
10. Tablet
11. Kombinationen
12. Etwas Neues

### Abschnitt 3

1. Einleitung und Reflexion (A)
2. Einleitung und Reflexion (B)
3. Problemanalyse aus der Perspektive junger Menschen
4. Problemanalyse aus der Perspektive von Jugendarbeiter:innen
5. Problemlösung aus der Perspektive junger Menschen
6. Problemlösung aus der Perspektive von Jugendarbeiter:innen
7. Wahl der Herausforderung
8. Der Elevator Pitch

### Abschnitt 4

1. Ideen auswählen und bewerten (Ablauf)
2. Ideen auswählen und bewerten (mit Moderation)
3. Ideen auswählen und bewerten (A, ohne Moderation)
4. Ideen auswählen und bewerten (B, ohne Moderation)

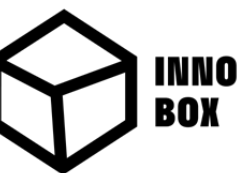
5. Ideen auswählen und bewerten (A, Einzelarbeit)
6. Ideen auswählen und bewerten (B, Einzelarbeit)

### Abschnitt 5

1. Ideen weiterentwickeln
2. Lotusblüte
3. Was wäre wenn?
4. Wirkungsabschätzung
5. Digital oder analog?
6. "WOW!"
7. Zusammenfassung

### Abschnitt 6

1. Ein erstes Konzept
2. Prototyp
3. Testen und modifizieren (A)
4. Testen und modifizieren (B)
5. Das fertige Konzept (A)
6. Das fertige Konzept (B)
7. Präsentieren und Überzeugen
8. Herzlichen Glückwunsch!



digitale  
jugend  
arbeit

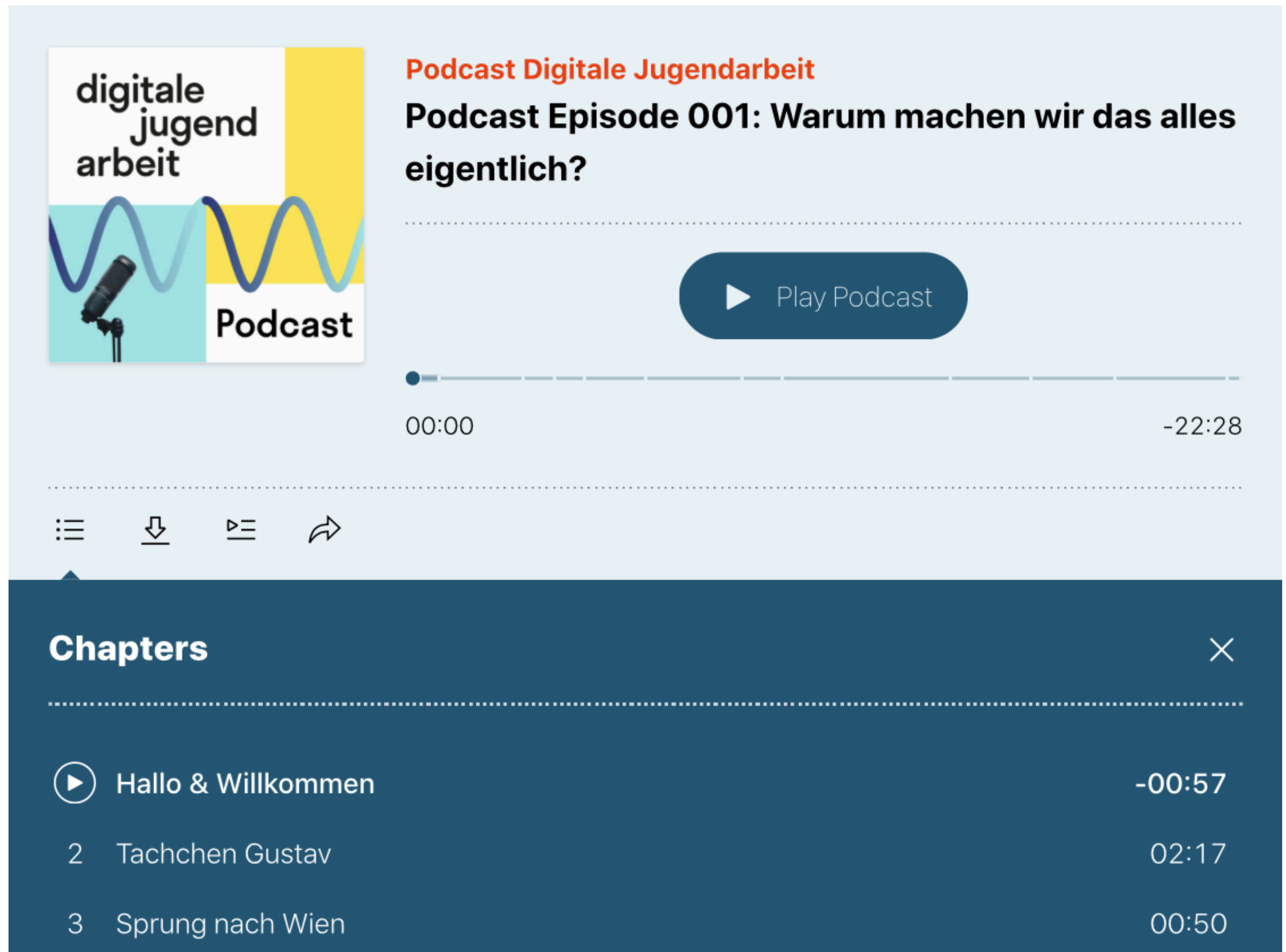
## D – Unsere Outputs

Projektvorstellung // Juli 2021

# Ein Beispiel unserer Illustrationen



# Unser Podcast



**Podcast Digitale Jugendarbeit**  
**Podcast Episode 001: Warum machen wir das alles eigentlich?**

00:00 -22:28

Play Podcast

☰ ⬇️ ▶️ ↪️

### Chapters

- ▶️ Hallo & Willkommen -00:57
- 2 Tachchen Gustav 02:17
- 3 Sprung nach Wien 00:50

# Ein Blick auf die jüngsten Blog-Beiträge

## Aktuelles



### Messenger: das neue und bessere Facebook?

Gerade erst hat WhatsApp viel Aufmerksamkeit und Ärger auf sich gezogen. Im Schatten des derzeit größten und umstrittensten Messengers haben sich kleinere Apps gemauert. Für Jugendarbeit spielen sie alle eine zunehmend wichtige Rolle, denn seit längerem kehren junge Menschen Facebook vermehrt den Rücken.

[Mehr Infos](#)



### Wir stellen euch junge digitale Initiativen vor

Wir stellen euch in losen Abständen hier digitale Initiativen von und für und mit digital-affinen jungen Menschen vor. Hier ist die erste Runde mit sechs Initiativen: lasst euch von ihnen inspirieren, vor allem aber: fragt sie an um mit ihnen zu kooperieren! Alle hier vorgestellten Initiativen freuen sich über Kooperationen mit Jugendarbeit.

[Mehr Infos](#)



### Netzpolitik & Jugendarbeit? Neuneinhalb mal ja, ja, ja!

Digitalisierung als Politikfeld kommt in der Jugendarbeit zu selten vor. Dabei sind Gesetze mit Digitalbezug und die Gestaltung digitaler Lebensumgebungen ein wichtiges jugendpolitisches Anliegen. Hier ist ein kurzer Einstieg in das Thema und neuneinhalb Gründe, warum sich Jugendarbeiter:innen mit Netzpolitik beschäftigen sollten.

[Mehr Infos](#)



### Was ist eigentlich digitale Jugendarbeit?

Digitale Medien und Technologien sind ein Schlüssel für zivilgesellschaftliches Engagement, demokratische Teilhabe, Freizeitgestaltung und berufliche Perspektiven junger Menschen. Jugendarbeit kann eine entscheidende Rolle dabei spielen, die Potenziale der Digitalisierung kreativ, kritisch und emanzipatorisch zu nutzen.

[Mehr Infos](#)

## D – Unsere Outputs

Projektvorstellung // Juli 2021



- » Ausschreibung für 30 Jugendarbeiter:innen für Pilotkurse
- » Pilotkurse im Sommer 2021 (Zeitpunkt pandemieabhängig)
- » Veröffentlichung der finalen Ergebnisse im Spätsommer 2021
- » Übersetzung aller Ressourcen ins Englische im Sommer 2021
- » Zusammenarbeit mit dem Strategic Partnership Projekt (SNAC) der Nationalagenturen zu Digitalisierung ab Januar 2021

**Unser Projekt wird durch Erasmus+ Jugend in Aktion unter der Leitaktion 2 als Strategische Partnerschaft gefördert.**

**Über die finanzielle Förderung stehen uns viele Partner:innen mit toller Beratung zur Seite, allen voran JUGEND für Europa.**

**Vielen Dank dafür!**

**F – Unterstützer:innen**

Projektvorstellung // Juli 2021



**Erasmus+**

**digitale  
jugend  
arbeit**





- S. 01 – Verke (das finnische Kompetenzzentrum für digitale Jugendarbeit)
- S. 02 – Leonard Wolf für die Open Knowledge Foundation (einer unserer Projektpartner:innen)
- S. 03 – Sebastian Schröder für Jugend hackt (ein Projekt der Open Knowledge Foundation)
- S. 04 – Verke (das finnische Kompetenzzentrum für digitale Jugendarbeit)
- S. 05 – Demokratielabore in Ober Mörlen
- S. 06 – Leonard Wolf für die Open Knowledge Foundation
- S. 07 – Leonard Wolf für Jugend hackt
- S. 08 – Leonard Wolf für Jugend hackt
- S. 15 – Uriel Soberanes on Unsplash
- S. 16 – Andreas Karsten für Youth Policy Labs
- S. 17 – Leonard Wolf beim Fotografieren, fotografiert von Clemens Rau
- S. 18 – Andreas Karsten von Youth Policy Labs – zu sehen ist Juha Kiviniemi von Verke



**[digitalejugendarbeit.de](https://digitalejugendarbeit.de)**

**[twitter.com/freiraumdigital](https://twitter.com/freiraumdigital)**

**[instagram.com/freiraum.digital](https://instagram.com/freiraum.digital)**

**[digitalejugendarbeit.de/diskutieren](https://digitalejugendarbeit.de/diskutieren)**

**digitale  
jugend  
arbeit**

**Let's roll & geil dass ihr da seid!**

Projektvorstellung // Juli 2021