

Modul 7

Digitalität

& Jugendarbeit



digitale
jugend
arbeit



#poywe
Professional Open Youth Work in Europe

genesis
Institut für
Generations- und
Bildungsforschung



Kofinanziert durch das
Erasmus+ Programm
der Europäischen Union

Europäischer
Digitalkompetenzrahmen
für Bürger:innen DigComp 2.1



OPEN
KNOWLEDGE
FOUNDATION
DEUTSCHLAND

Impressum

digitale jugend arbeit

Projekt Digitale Jugendarbeit

Das Projekt *Digitale Jugendarbeit* (DJA) ist ein Kooperationsprojekt von und mit *Demokratie & Dialog* (D&D), *Genesis Institut* (GEN), *Open Knowledge Foundation* (OKF), *Professional Open Youth Work in Europe* (POYWE) & *Youth Policy Labs* (YPL). Ihr findet uns auf digitalejugendarbeit.de.

Youth Policy Labs gGmbH

c/o *Youth Policy Labs* – gemeinnützige Gesellschaft für Jugendforschung mbH
Eingetragen im Handelsregister Berlin mit der Registernummer HRB 194069.
Unsere Umsatzsteueridentifikationsnummer ist DE316934284.
Vertreten durch Andreas Karsten, Geschäftsführung.

Youth Policy Labs gGmbH
Knesebeckstr. 77
10623 Berlin, Deutschland
T: +49 30 2300 1050
F: +49 30 2300 1051
M: ahoy@youthpolicy.org

Layout & Gestaltung → Gustav Berneburg & Tom Pincus

Projektlogo & Gestaltungskonzept → Jakob Fuchs & Simon Störk

Illustrationen → Daria Rüttimann

Druck → *Laserline Berlin*

Redaktion → Alexandra Beweis, Andreas Karsten, Anneliese Mehlmann,
David Gevers, Erik Dubs, Friedemann Schwenzer,
Gustav Berneburg, Jakob Fuchs, Marika Welz, Marc Boes,
Mathias Reymann, Maximilian Voigt, Ole Sievers,
Theresa Walter & Tom Pincus

Testpilot:innen → Alisa Ofner, Andrea Portmann, Claudia Schwegler,
Clemens Ritter, Darya Maksimenko, Frank Jannack,
Johanna Zimmermann, Karin Peham-Strauß,
Katharina Altmayer, Lisa Klette, Lisa Lohrmann,
Maria Sonnleithner, Marlen Berg, Martina Krattenmacher,
Nele Schmidt, Olaf Roschke, Otmar Brandweiner,
Patricia Fekete, Rebecca Brunner, Sarah Wilke & Sonja Rappold

Moderationsteam → Janne Ratschinski & Marvin Müller

Begleitforschung → Andreas Karsten & Johanna Böhler

Beratung & Unterstützung → Marlene Mayer & Sabine Jansen von *Jugend für Europa*, der
Nationalen Agentur für die EU-Programme *Erasmus+ Jugend in
Aktion* und *Europäisches Solidaritätskorps*.



Kofinanziert durch das
Erasmus+ Programm
der Europäischen Union

Unser Projekt wurde durch *Erasmus+ Jugend in Aktion* unter der Leitaktion 2 als Strategische
Partnerschaft mit der Projektnummer 2018-2-DE04-KA205-016683 gefördert.

Verantwortlich für den Inhalt nach § 55 Abs. 2 RStV:
Andreas Karsten, Geschäftsführung, *Youth Policy Labs gGmbH*.

Schriftfamilien: **GT Sectra** von Dominik Huber, Marc Kappeler & Noël Leu: <https://www.grillitype.com/blog/typeface-stories/gt-sectra-development> and **Stratos** von Yoann Minet & Emmanuel Labard: <https://www.productiontype.com/family/stratos>.

Diese Bildungsmaterialien sind, soweit nicht anders markiert, mit einer **Creative Commons-Lizenz** vom Typ **Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International** lizenziert.
Eine Kopie dieser Lizenz könnt ihr unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> einsehen.

Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Recyclingpapier.

Modul 7:

Digitalität und Jugendarbeit



Einleitung & Vorwort

Modul 7: Digitalität und Jugendarbeit

Liebe Freund:innen der digitalen Jugendarbeit,

als sich in 2018 fünf Organisationen an der Schnittstelle von Jugendarbeit, Jugendengagement, Jugendforschung und Jugendbildung zusammenraufen, um mit großzügiger Unterstützung von *Erasmus+ Jugend in Aktion* ein modulares Curriculum für digitale Jugendarbeit auf die Beine zu stellen, war Corona weit weg, und Digitalität für viele im Jugendbereich noch recht komisch. *Fast forward* drei Jahre, und unser siebenteiliges Curriculum trifft auf eine Welt, die ganz anders auf Digitales schaut. Wie verrückt!

Unsere Idee in 3 Sätzen

Wir wollten und wollen digitale und nonformale Bildung zusammenzudenken. Dafür haben wir uns den Digitalkompetenzrahmen der Europäischen Union *DigComp 2.1* geschnappt und darauf aufbauend ein modulares Trainingsangebot entwickelt. Wir möchten damit zu einem emanzipatorischen, mündigen und konstruktiven Blick auf Digitalisierung im Jugendbereich beitragen.

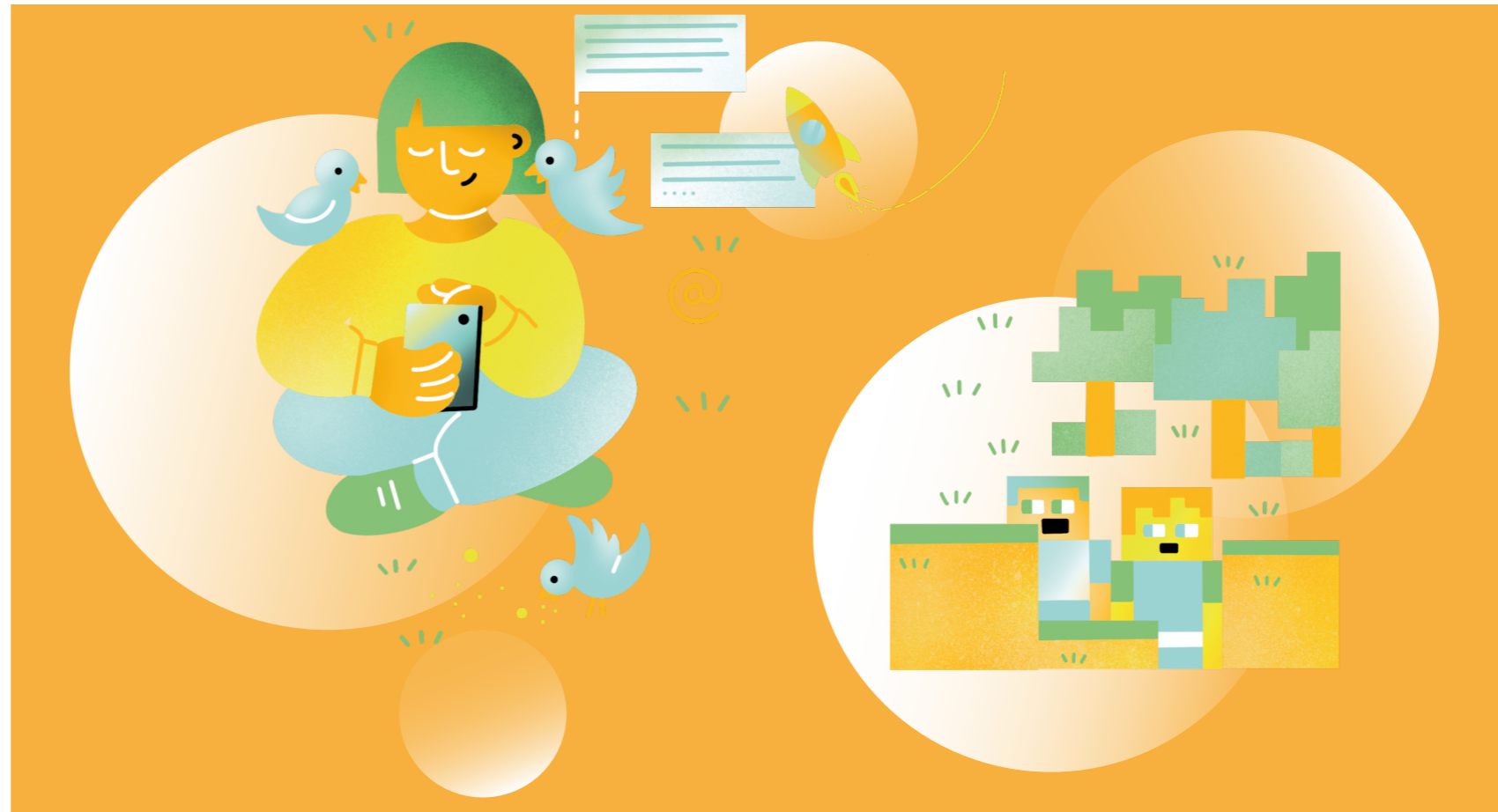
An wen richtet sich dieses Handbuch?

Das Handbuch richtet sich zunächst an Trainer:innen, für die digitale Bildung mehr ist als die reine Vermittlung von Tools. Mit unserem Curriculum zielen wir genauso auf die Vermittlung von praktischen Fähigkeiten ab wie auf eine gesellschaftspolitische Auseinandersetzung mit dem Prozess der Digitalisierung. Zielgruppe für das Curriculum sind vornehmlich Jugendarbeiter:innen, die sich niedrigschwellig mit Digitalisierung auseinandersetzen wollen.

Und was heißt das konkret?

DigComp 2.1 besteht aus acht Kompetenzstufen, von Level 1 bis Level 8, und fünf Kompetenzbereichen – 1) Daten und Information 2) Kommunikation und Zusammenarbeit 3) Inhalts- und Medienentwicklung 4) Privatsphäre und Mündigkeit, und 5) Problemfindung und Lösungsentwicklung. Für unser Projekt haben wir zusätzlich zwei weitere Kompetenzbereiche entwickelt: 6) Digitalität und Gesellschaft sowie 7) Digitalität und Jugendarbeit.

Diese Kompetenzbereiche untergliedern sich in insgesamt 29 Kompetenzen. Für diese haben wir jeweils zwei Übungen entwickelt: eine zum Einstieg in die Kompetenz (führt zu *DigComp* Level 3) und eine zur Vertiefung der Kompetenz (führt zu *DigComp* Level 5). Insgesamt gibt es damit also 58 Übungen, 29 davon zum Einstieg und 29 weitere zur Vertiefung.



Was finde ich in diesem Buch?

Das Buch, welches du gerade in den Händen hältst (oder durch das du gerade scrollst) enthält den Kompetenzbereich 7, welcher 4 Kompetenzen beinhaltet.

Für jede Kompetenz findest du in diesem Buch eine Illustration, eine thematische Einführung, zwei Übungen und Arbeitsmaterialien. Die Arbeitsmaterialien sind jeweils mit @Trainer:innen oder @Teilnehmer:innen gekennzeichnet, je nachdem an wen sie sich richten.

Für jede Aufgabe führen wir die Dauer ebenso an wie die nötigen Materialien. Den Grundstock für außerschulische non-formale Bildung rund um digitale Jugendarbeit führen wir dabei als „Bildungsmaterialien“ auf. Dazu gehören Pinnwände, Flipcharts und Marker ebenso wie internetfähige Geräte für alle Teilnehmer:innen, stabiles Internet und eine Druckmöglichkeit.

Wie können die Materialien für Bildungsarbeit eingesetzt werden?

Unser Anliegen ist, dass die Materialien so flexibel eingesetzt werden können wie möglich. Die Übungen sind deshalb keine in sich geschlossenen Workshops, sondern fokussieren sich auf den Hauptteil im klassischen Seminarphasenmodell, die Erarbeitungsphase. Um das in der Praxis rund zu machen, braucht es auf jeden Fall eine Rahmung durch Einstieg/Kontext und Abschluss/Reflexion.

Habt keine Scheu davor, Dinge neu zu kombinieren, wegzulassen, dazuzuerfinden! Bildungsarbeit gelingt am besten, wenn sie sowohl den Bedürfnissen der Trainer:innen als auch denen der Teilnehmer:innen entspricht! Damit das Remixen einfach ist, stehen die Materialien unter einer **CC-BY SA 4.0** Lizenz. Ihr könnt sie also nach Belieben anpassen, verändern und verwenden, sofern ihr irgendwo Credits an uns, das [Projekt Digitale Jugendarbeit](#), gebt und sie unter gleichen Lizenzbedingungen teilt. Na dann mal los!

Viele erfüllende Bildungserlebnisse wünschen euch

aleX, Andreas, Anneliese, Daria, David, Erik, Friedemann, Gustav, Jakob, Marika, Marc, Mathias, Max, Ole, Simon, Theresa und Tom –

und unsere Teams und Organisationen: *Digitale Jugendarbeit (DJA)*, *Genesis Institut (GEN)*, *Open Knowledge Foundation (OKF)*, *Professional Open Youth Work in Europe (POYWE)* und *Youth Policy Labs (YPL)*.

digitale jugendarbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und
Jugendarbeit

Enthält Kompetenzen
7.1, 7.2, 7.3, 7.4

Stufen
Einstieg und
Vertiefung

Methoden
Chaosinterview,
Stationenlernen,
Einzelarbeit, Planspiel,
Rollenspiel, 2, 4, alle,
Präsentation

Dauer gesamt
8 · 90+ min. = 720+ min.



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

Inhaltsverzeichnis

Digitalität & Jugendarbeit

KOMPETENZBEREICH 7 VON 7

KOMPETENZ 7.1	Definitionen und Handlungsfelder der digitalen Jugendarbeit kennen	7
	Thematische Einführung	8
	Digitale... was?	9
	Worst-Practice	10
KOMPETENZ 7.2	Digitale Welten als soziale Welten Jugendlicher kennen	13
	Thematische Einführung	14
	Von Inseln, Sümpfen und Mooren	15
	Typisch Jugend!	16
KOMPETENZ 7.3	Werte, Prinzipien und Methoden der digitalen Jugendarbeit	19
	Thematische Einführung	20
	Farbenspiel	21
	Pyramide	22
KOMPETENZ 7.4	Digitale Jugendarbeit strategisch planen	25
	Thematische Einführung	26
	Steige aus dem Bett, dreh den SWOT auf	27
	Out of the box!	30



Definitionen und Handlungsfelder digitaler Jugendarbeit

Definitionen und Handlungsfelder digitaler Jugendarbeit verstehen, reflektieren und anwenden.



Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

Digitalität und Jugendarbeit

Kompetenz

Definitionen und Handlungsfelder der digitalen Jugendarbeit kennen



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
bit.ly/dja-material

Version 1.1
 Lizenz: Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Thematische Einführung

digitale jugend arbeit

Inhalt	Seite
Aufgabe 1	s.09
Aufgabe 2	s.10

Nicht erst seit der Corona-Pandemie ist klar, dass Jugendarbeiter:innen sich mit Digitalisierung auseinandersetzen müssen. Der Begriff *Digitale Jugendarbeit* wird in diesem Diskurs aber oft nicht genau abgegrenzt und definiert. Deshalb kursieren Begriffe wie *Online Jugendarbeit*, *Smarte Jugendarbeit*, *Medienpädagogik* oder *Digitale Bildung* parallel. Die häufig unklare Definition *Digitaler Jugendarbeit* führt dabei dazu, dass Jugendarbeiter:innen immer wieder unsicher sind, was hier von ihnen erwartet wird. Zeit, hier Klarheit zu schaffen!

Schon 2018 hat eine EU-Expert:innen-gruppe Empfehlungen für und eine Definition von *Digitaler Jugendarbeit* erarbeitet. Allerdings ist es noch nicht überall gelungen, diese in die Praxis zu integrieren. Auch deshalb hat die Corona-Pandemie Jugendarbeiter:innen ins kalte Wasser geworfen. Die meisten Jugendarbeiter:innen haben sich während der Pandemie erstmals intensiv mit Digitalisierung auseinandergesetzt und eine Vielzahl ihrer Angebote – oft ohne fundierte Vorbereitung oder Weiterbildung – digital umgesetzt. Vieles davon ist gut gelungen, manches hat Fragen und Problemstellungen aufgezeigt. Besonders für die Post-Corona-Zeit wird es entscheidend sein, dass Thema systematisch und nachhaltig anzugehen. Dafür kann unter anderem auf die Arbeit der Expert:innengruppe aufgebaut werden.

Wichtig wird dabei vor allem sein, *Digitale Jugendarbeit* in die Breite zu tragen. Diese wurde bislang oft als ein

neues Arbeitsfeld für einige technikinteressierte Jugendarbeiter:innen wahrgenommen und blieb damit ein Spezialbereich. Ein Thema, welches eigentlich alle angeht, wurde so von einigen wenigen geprägt. Die Lebenswelten junger Menschen machen heute aber keinen Unterschied zwischen analog und digital. Die Integration digitaler Aspekte in die Jugendarbeit muss also zur Normalität werden, will sie ihrem Anspruch, junge Menschen ganzheitlich zu unterstützen, nachkommen.

Dafür braucht es nicht nur Jugendarbeiter:innen mit einer offenen Haltung und Neugier gegenüber digitalen Medien und Welten, sondern auch strukturelle Unterstützung durch die Trägerorganisationen und Fördergeber:innen der Jugendarbeit. Neben der notwendigen Ausstattung, braucht es gut ausgebildete Fachkräfte und das entsprechende Know-How. Aber wohl am Wichtigsten ist ein Verständnis dafür, dass Digitalisierung nicht nur ein Spezialbereich, sondern ein integraler Bestandteil von Jugendarbeit ist.

In diesem Modul steht die Definition *Digitaler Jugendarbeit* im Mittelpunkt – sie wird erklärt, reflektiert, kritisch beleuchtet und vor allem auch in Bezug zu den praktischen Handlungsfeldern der Teilnehmer:innen gesetzt.

Digitale... was?

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 7.1

In dieser Aufgabe geht es darum, eine in Europa anerkannte Definition von *Digitaler Jugendarbeit* kennen zu lernen, darüber zu reflektieren und sie mit dem eigenen Arbeitsumfeld in Verbindung zu setzen.

Ablauf

Die Teilnehmer:innen machen sich zunächst einzeln Gedanken darüber, wie sie *Digitale Jugendarbeit* definieren würden. Dafür schreiben sie Definitionen auf Kärtchen in ein Padlet. Die Karten werden dann gemeinsam geclustert und für jedes Cluster wird ein Oberbegriff gesucht. Anschließend wird die Definition der europäischen Expert:innengruppe kurz vorgestellt und im Plenum mit den von den Teilnehmer:innen gesammelten Begriffen/Themen abgeglichen. Überschneidungen und Unterschiede werden thematisiert und diskutiert.

Danach wird die Gruppe in drei etwa gleich große Kleingruppen geteilt – je eine Gruppe arbeitet zu einem der drei Themenbereiche *Digitaler Jugendarbeit*:

- Digitale Medien und Technologie als Tool und Werkzeug
- Digitale Medien und Technologien als Aktivität
- Digitale Medien und Technologien als Inhalt

Ziel ist es, so viele konkrete Jugendarbeitsangebote zu einem Themenbereich wie möglich zu finden und sich über eigene Erfahrungen auszutauschen. Die Kleingruppen präsentieren anschließend ihre Ergebnisse im Plenum. Hierbei sollte Zeit für Rückfragen und Austausch eingeplant werden.

Hinweise zur Moderation

- Je nach Gruppe könnte es wichtig sein, den Teilnehmer:innen aktuelle Hinweise und gute Quellen aus ihrem relevanten Umfeld zur Recherche von Best-Practice-Beispielen an die Hand zu geben.
- Eine gute Variante zum Abschluss könnte folgende Aufstellungsübung sein:
 - „**Mir ist die Definition von Digitaler Jugendarbeit klar**“ (Aufstellung von 1 bis 100)
 - „**In diesem Feld der Digitalen Jugendarbeit fühle ich mich am sichersten/versiertesten**“ (Zuordnung zu den drei Arbeitsbereichen Digitaler Jugendarbeit)
 - „**In diesem Feld habe ich Lust, Angebote auszubauen oder weiterzuentwickeln**“ (Zuordnung zu den drei Arbeitsbereichen Digitaler Jugendarbeit)
- Die Definition und die Empfehlungen der Europäischen Expert:innenkommission finden sich hier: op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fo1e8eee-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1/

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und
Jugendarbeit

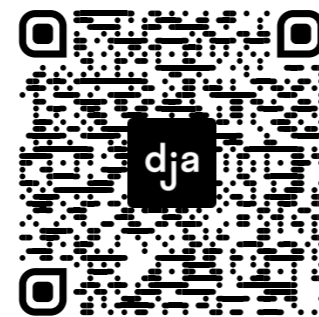
Kompetenz
Definitionen und
Handlungsfelder der
digitalen
Jugendarbeit kennen.

Stufe
Einstieg

Methode
Reflexion: einzeln in
Kleingruppe und im
Plenum, Aufstellung

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

Worst-Practice

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 7.1

In dieser Übung vertiefen die Teilnehmer:innen ihre Kenntnisse bezüglich der Definition und der Arbeitsfelder der *Digitalen Jugendarbeit*. Ziel ist dabei auch eine kritische Einordnung und Reflexion.

Ablauf

Als Einstieg wird den Teilnehmer:innen die Definition der europäischen Expert:innengruppe mittels eines kurzen Inputs in Erinnerung gerufen. Anschließend arbeiten die Teilnehmer:innen in drei Kleingruppen zu den Arbeitsfeldern der *Digitalen Jugendarbeit*.

- Digitale Medien und Technologie als Tool und Werkzeug
- Digitale Medien und Technologien als Aktivität
- Digitale Medien und Technologien als Inhalt

Jede Gruppe soll für ihren Themenbereich ein grottenschlechtes Angebot entwerfen. Bei diesen Worst-Practice-Beispielen soll alles falsch gemacht werden, was falsch gemacht werden kann. Die Negativbeispiele werden schließlich im Plenum präsentiert. Daraus wird im Umkehrschluss gemeinsam im Plenum abgeleitet, welche Qualitätskriterien für Digitale Jugendarbeit gelten sollten. Diese Kriterien werden in einer Liste festgehalten. Abschließend können die Gruppen ein Best-Practice-Projekt recherchieren und vorstellen. In der Präsentation sollten folgende Fragen beantwortet werden:

- In welche der drei Arbeitsfelder *Digitaler Jugendarbeit* fällt euer Beispiel?
- Warum habt ihr dieses Beispiel gewählt?
- Was ist daran besonders gut umgesetzt?
- Welche drei Punkte machen dieses Projekte zu einem Jugendarbeitsprojekt?
- Welche drei Punkte sind bei der digitalen Umsetzung besonders gelungen?

Zum Abschluss wird die Liste der Qualitätskriterien aus dem ersten Teil dieser Übung mit den Erkenntnissen aus den Best-Practice-Präsentationen verglichen und vervollständigt.

Hinweise zur Moderation

- Das Negativbeispiel macht den Teilnehmer:innen in der Regel sehr viel Spaß – je übertriebener und lustiger, desto eindeutiger ergeben sich daraus dann die Kriterien.
- Für die Recherche der Best-Practice-Beispiele empfiehlt es sich, den Teilnehmer:innen eine Auswahl an guten Quellen an die Hand zu geben, damit sie auch für sie Neues entdecken können.
- Hier findet ihr das Dokument der Expert:innengruppe, auf welches wir uns in dieser Übung mehrfach beziehen: op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1/
- jugendmedienkultur-nrw.de/hybride-jugendarbeit-statement-zu-chancen-huerden-und-good-practice-ansaetzen/

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und
Jugendarbeit

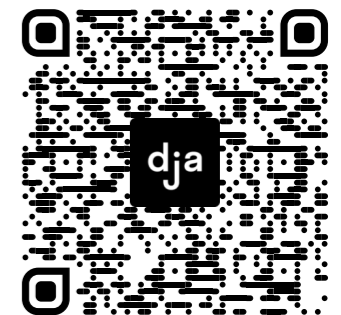
Kompetenz
Definitionen und
Handlungsfelder der
digitalen
Jugendarbeit kennen.

Stufe
Vertiefung

Methode
Kleingruppenarbeit
und Plenums-
diskussion

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«



**Wer analog denkt, wird die
Vorteile der Digitalisierung
nie verstehen.**

– Marc Ruoff

2

Digitale Welten als soziale Welten Jugendlicher kennen

Digitale Welten und deren Bedeutung für junge Menschen
kennen und reflektieren.

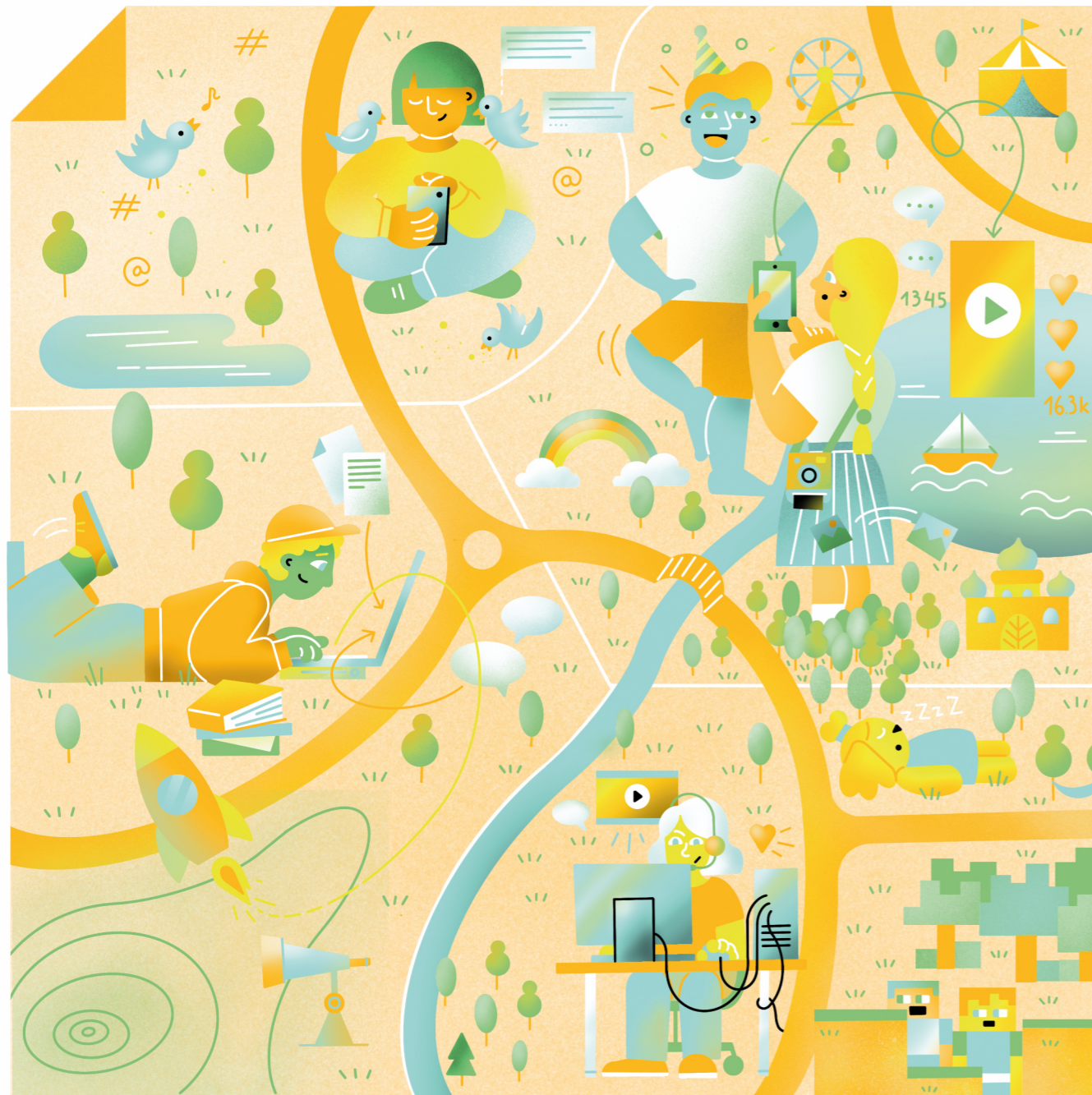


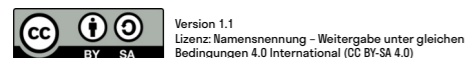
Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

Digitalität und Jugendarbeit

Kompetenz

Digitale Welten als soziale Welten Jugendlicher kennen



Version 1.1
Lizenz: Namensnennung – Weitergabe unter gleichen
Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



Hier geht es zur
zentralen Downloadseite
der Materialien:
bit.ly/dja-material

Thematische Einführung

Jugendarbeiter:innen standen im Grunde schon immer vor der Herausforderung, sich den stetig verändernden Lebenswelten junger Menschen anzupassen. Das ist in puncto Digitalisierung nicht anders. Um sich bei der Arbeit mit jungen Menschen in deren Lebenswelten orientieren zu können, ist es unerlässlich, dass sich Jugendarbeiter:innen mit den (digitalen) Realitäten von Jugendlichen auseinandersetzen.

Es gehört mittlerweile zu einer vielfach belegten Einsicht im Diskurs über Jugend, Jugendarbeit und Digitalisierung, dass für junge Menschen die Trennung zwischen digital und analog nicht existiert. Dennoch ist dieser Befund noch nicht überall in die praktische Arbeit mit jungen Menschen vorgedrungen. Immer wieder sehen sich Jugendliche mit der Entgegensetzung von der „echten“ analogen Welt mit einer „unechten“ rein virtuellen, digitalen Welt konfrontiert. Dabei sind für Jugendliche beispielsweise über digitale Wege gepflegte Kontakte nicht weniger bedeutungsvoll und echt als analoge. Denn die Grenzen zwischen beiden Welten verlaufen nicht klar, sondern sind fließend und miteinander verflochten.

Das kann man gut an dem Beispiel von politischen und zivilgesellschaftlichen Engagement beobachten. So hat sich politische Meinungsbildung und Kommunikation vermehrt ins Digitale verschoben – auch an Orte, an welchen man es vielleicht nicht vermutet. *TikTok* etwa ist nicht nur eine Plattform für spaßige Kurzvideos, sondern gleichzeitig auch ein Ort politischer Meinungsbildung und Meinungsäuße-

rung geworden. Das heißt aber nicht, dass junges Engagement nur online stattfindet. Entgegen des häufig gegenüber jungen Menschen geäußerten Vorwurfs des *Clicktivisms*, also des bequemen Engagements per Click vom heimischen Sofa aus, ist die Straße – und damit der analoge Raum – weiterhin ein zentraler Ort der politischen Meinungsäußerung. Am Beispiel etwa von *Fridays For Future* kann man das sehr gut nachvollziehen.

Jugendarbeit sollte sich also nicht auf einen Bereich fokussieren, sondern sowohl im Digitalen als auch im Analogen sinnstiftende und bedeutungsvolle Aspekte im Leben junger Menschen betrachten und anerkennen. Um sinnvolle Angebote zu entwickeln, müssen Jugendarbeiter:innen dabei insbesondere die Wechselwirkungen und Schnittstellen im Blick haben. Denn wie am Beispiel des politischen Engagements ausgeführt wurde, sind Digitales und Analoges miteinander verflochten und beeinflussen sich gegenseitig. Dies gilt ebenso für andere Lebensbereiche junger Menschen.

In diesem Modul nähern sich die Teilnehmer:innen den digitalen Praktiken und Kulturen junger Menschen an. Dabei reflektieren sie den Stellenwert digitaler Medien und Technologien im Leben ihrer Zielgruppe und nehmen das als Ausgangspunkt für ihre eigene Angebotsentwicklung.

digitale jugend arbeit

Inhalt

Seite

Aufgabe 1	s.15
Aufgabe 2	s.16

Von Inseln, Sümpfen und Mooren

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 7.2

Ziel dieser Übung ist, dass die Teilnehmer:innen wissen, welche digitalen Welten für ihre Zielgruppe relevant sind und wie und wo sie sich darüber informieren können.

Ablauf

Als Einstieg in diese Übung dient eine Gruppendiskussion darüber, was die Teilnehmer:innen generell über ihre Zielgruppe wissen und wie sie an dieses Wissen herankommen können. Die Ergebnisse werden festgehalten und gesammelt. In einem zweiten Schritt wird besprochen, ob es einen Unterschied gibt, wenn es darum geht, die digitalen Gewohnheiten der Jugendlichen zu kennen und wenn ja welche.

Die Gruppe wird anschließend in Kleingruppen von je 4 Personen aufgeteilt. Jede Kleingruppe hat nun die Aufgabe eine Landkarte der digitalen Welt ihrer Zielgruppe zu entwerfen. Das kann beispielsweise die „Gaming Inselgruppe“ oder das „Distance-Learning-Moor“ sein. Die Wichtigkeit und die Beziehungen der einzelnen Teile untereinander sollen dabei etwa durch Größe, Nähe oder Brücken dargestellt werden. Zudem sollten die Gruppen auch mindestens eine Quelle liefern, auf die sie sich für ihre Landkarte stützen und die über ihre eigene Erfahrung hinausgeht. Die Landkarten werden im Plenum vorgestellt, verglichen und diskutiert.

Danach folgt eine Expedition in die digitale Welt. Jede:r Teilnehmer:in ist eingeladen, sich auf eine Reise in einer der vorgestellten Landkarten zu begeben.

Die Reise beginnt mit einer individuellen Reflexion:

- Wo beginnt meine Reise?
- Wo fühle ich mich vertraut?
- Wo beginnt für mich das Abenteuer/die Ungewissheit?
- Gibt es Teile der Karte, wo ich lieber nicht hin will?

Jede:r sucht sich dann eine:n Partner:in mit welchem:r die Überlegungen geteilt und besprochen werden. Zum Abschluss können alle, die wollen, noch Erkenntnisse aus dieser Übung im Plenum teilen.

Hinweise zur Moderation

- Da die Übungen wahrscheinlich mehr als 90 Minuten in Anspruch nehmen werden, sollte ausreichend Zeit eingeplant werden oder der Schwerpunkt auf einen bestimmten Abschnitt gelegt werden.
- Hier ist ein Beispiel für Quellen und dazu auch Material für die Landkarte: saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und Jugendarbeit

Kompetenz
Digitale Welten als soziale Welten
Jugendlicher kennen

Stufe
Einstieg

Methode
Kleingruppenarbeit,
Einzelreflexion,
Reflexion in Paaren,
Plenumsdiskussion

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90+ Minuten



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

Typisch Jugend!

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 7.2

In dieser Aufgabe vertiefen die Teilnehmer:innen ihr Wissen über die digitalen Lebenswelten, Praktiken und Kulturen von Jugendlichen und nutzen dieses für die Entwicklung von Angeboten.

Ablauf

Als Einstieg wird kurz gesammelt, warum es notwendig ist, die eigene Zielgruppe gut zu kennen, um sinnvolle Angebote setzen zu können.

Anschließend werden in Kleingruppen von 3–4 Personen Personas erstellt. Diese Methode des Design Thinking kommt aus dem Marketing. Sie wird dafür verwendet, die Bedürfnisse von Zielgruppen möglichst präzise zu ergründen. Dabei wird die fiktive Persona so konkret und detailliert wie möglich beschrieben. So entsteht ein:e prototypische:r Kund:in, der:die beispielsweise anhand seiner:ihrer Wünsche, Ziele, Motive, Lebensumstände charakterisiert wird. Die Teilnehmer:innen beschreiben also eine „typische“ junge Person, für die sie ein Angebot entwickeln möchten. Diese kann gezeichnet werden, wichtig ist aber vor allem, sich bis ins Detail in die Person hineinzudenken: Wie heißt er:sie? Was trägt er:sie? Was interessiert ihn:sie? Welche Musik hört er:sie? In welchen digitalen Welten hält er:sie sich auf? Wofür nutzt er:sie digitale Medien und Technologien? Was macht ihm:ihr Spaß im Internet? Was stört ihn:sie im Internet?

Die Personas werden dann im Plenum präsentiert. Dabei werden zu den unterschiedlichen digitalen Welten die entsprechenden Informationen geclustert, z. B. die Motive, die Nutzung, konkrete Aktivitäten, usw.

Im Anschluss teilen sich die Teilnehmer:innen, je nach Interesse, einem Cluster zu und beantworten folgende Fragen:

Braucht es hier ein Angebot der Digitalen Jugendarbeit?

- Welches Angebot würde einen Mehrwert für junge Menschen bringen?
- Warum wäre das ein Mehrwert?
- Wie können wir das anbieten?
- Welche Ressourcen und Fähigkeiten brauchen wir dafür?

Die Ergebnisse der Kleingruppen werden im Plenum präsentiert und diskutiert.

Hinweis zur Moderation

- Jugendarbeiter:innen tendieren dazu, Personas geschlechtslos zu machen, um herauszustellen, dass alle Geschlechtsidentitäten angesprochen werden sollen. An dieser Stelle ist das allerdings nicht zielführend. Mittels einer möglichst detailreichen Beschreibung soll eine konkrete, wenn auch fiktive, Person mit klaren Bedürfnissen entstehen. Deshalb ist es sinnvoll, Geschlechtsidentitäten klar zu benennen – dazu gehören natürlich auch nicht-binäre Identitäten.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und Jugendarbeit

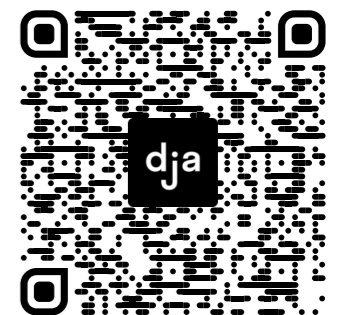
Kompetenz
Digitale Welten als soziale Welten
Jugendlicher kennen

Stufe
Vertiefung

Methode
Stationenlernen

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



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

**Wer analog denkt, wird die
Vorteile der Digitalisierung
nie verstehen.**
– Marc Ruoff

3

Werte, Prinzipien und Methoden digitaler Jugendarbeit

Werte, Prinzipien und Methoden digitaler Jugendarbeit
kennen, reflektieren und anwenden.



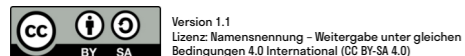
Illustration: Daria Rüttmann

Kompetenzbereich

Digitalität und Jugendarbeit

Kompetenz

Werte, Prinzipien und Methoden der digitalen Jugendarbeit



Version 1.1
Lizenz: Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
bit.ly/dja-material

Thematische Einführung

Digitale Jugendarbeit ist kein abgetrenntes Arbeitsfeld, sondern integraler Bestandteil der Jugendarbeit. Die Prinzipien und Werte von Jugendarbeit müssen zwar mit Blick auf den gesellschaftlichen und digitalen Wandel neu reflektiert und übersetzt werden, sie bilden aber weiterhin das Fundament, auf welchem aufgebaut werden sollte.

Jugendarbeit verfügt über einen differenzierten, wenn auch nicht immer verschriftlichten Wertekodex. Es gibt keinen Grund, diesen in Bezug auf digitalen Medien und Technologien aufzugeben. Es gilt jedoch, die bestehenden Werte mit Blick auf sich verändernde Lebenswelten immer neu zu reflektieren: Was bedeuten etwa solche zentralen Werte wie Freiwilligkeit, Parteilichkeit oder Vertraulichkeit in einer immer digitaler werdenden Welt?

Eine zentrale Zielstellung von Jugendarbeit ist es beispielsweise, junge Menschen in ihrer persönlichen und sozialen Entwicklung auf dem Weg zu einem selbstbestimmten Leben zu unterstützen. Das ist unter Auslassung digitaler Technologien und Medien heute nicht mehr zu leisten, sind diese doch für gesellschaftliche Teilhabe, persönliche Entwicklung und ein selbstbestimmtes Leben von zentraler

Bedeutung. Der Zugang zu digitalen Technologien und Medien sowie ein souveräner Umgang damit ist jedoch maßgeblich abhängig von der sozialen Herkunft. Diese digitale Kluft zu adressieren und junge Menschen auf dem Weg in ein (digitales) selbstbestimmtes Leben zu begleiten, sollte eine Aufgabe von Jugendarbeit sein. Dabei können digitale Angebote sozial und geographisch isolierte junge Menschen mitunter passgenauer erreichen.

Digitale Medien und Technologien prägen unsere Gesellschaft in zunehmendem Maße. Jugendarbeit kann dazu beitragen, diesen Prozess gemeinsam mit jungen Menschen aktiv, konstruktiv, kritisch und gestaltend zu begleiten. Dafür werden in diesem Modul zunächst Prinzipien und Werte der Jugendarbeit mit Hinblick auf Digitalisierung reflektiert, die digitalen Bedürfnisse junger Menschen analysiert und schließlich mit bestehenden Angeboten der *Digitalen Jugendarbeit* abgeglichen.

digitale jugendarbeit

Inhalt

- Aufgabe ❶
- Aufgabe ❷

Seite

- s.21
- s.22

Farbenspiel

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 7.3

In dieser Aufgabe reflektieren Jugendarbeiter:innen die zentralen Werte und Prinzipien von Jugendarbeit. Ziel ist es, dass die Teilnehmer:innen verstehen, dass sich Digitale Jugendarbeit in eben jenem Rahmen bewegt und integraler Bestandteil von Jugendarbeit ist.

Ablauf

Als Einstieg werden im Plenum allgemeingültige Werte und Prinzipien der Jugendarbeit gesammelt. Jede Teilnehmer:in erhält drei blaue, rote und grüne Punkte. Mit den blauen Punkten sollen jene Prinzipien und Werte markiert werden, welche die Teilnehmer:innen leicht ins Digitale übersetzen können. Rote Punkte markieren die Prinzipien, bei welchen sich Hürden oder Schwierigkeiten in der digitalen Umsetzung ergeben und mit grün werden schließlich diejenigen Werte markiert, die durch *Digitale Jugendarbeit* neu dazukommen. Die Teilnehmer:innen werden per Los in eine rote, eine blaue und eine grüne Gruppe aufgeteilt:

Die blaue Gruppe wählt einen mit blau markierten Wert bzw. ein mit blau markiertes Prinzip aus und beschreibt, wie sie dieses in der *Digitalen Jugendarbeit* umsetzen würden. Dabei ist auf eine möglichst genaue Beschreibung der Methoden und Werkzeuge zu achten und zu begründen, warum diese mit Hinblick auf das ausgewählte Prinzip sinnvoll sind.

Die rote Gruppe wählt eines der Prinzipien, das rote Punkte erhalten hat und beschreibt die Hürden, die sie sehen: Welches Dilemma gibt es? Wie kann Jugendarbeit diesem Prinzip auch im Digitalen gerecht werden? Was bräuchte es für eine Umsetzung?

Die grüne Gruppe wählt eines der durch *Digitale Jugendarbeit* neu dazu gekommenes Prinzip aus. Sie beschreibt, warum dieser Wert in der digitalen Umsetzung eine besondere Bedeutung hat. Was ist das Neue daran? Wie wird das umgesetzt?

Zum Abschluss werden alle Ergebnisse im Plenum präsentiert und diskutiert. Es werden Unterschiede und Gemeinsamkeiten klassischer und digitaler Jugendarbeit gesammelt.

Hinweis zur Moderation

- Je nach Gruppe kann es sinnvoll sein, auf einen bestehenden Wertekatalog zurückzugreifen und diesen zu diskutieren, anstatt von Grund auf neu zu sammeln. Neben regionalen oder organisationsinternen Wertekatalogen, können beispielsweise folgende als Referenz dienen:
 - *Declaration of Principles of Professional Open Youth Work* von POYWE: www.poywe.net/site/wp-content/uploads/2016/09/Declaration-of-Principles-Professional-Open-Youth-Work.pdf
 - „Handbuch Offene Jugendarbeit in Österreich“
 - [Bundesarbeitsgemeinschaft Offene Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland](http://www.bundesarbeitsgemeinschaft-offene-kinder-und-jugendarbeit.de)

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und
Jugendarbeit

Kompetenz
Werte, Prinzipien und
Methoden der
digitalen
Jugendarbeit

Stufe
Einstieg

Methode
Kleingruppenarbeit,
Plenumsdiskussion

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

Pyramide

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 7.3

In dieser Aufgabe geht es darum zu reflektieren, welche digitalen Bedürfnisse junge Menschen haben und wie Jugendarbeit sie auf dem Weg zu digitaler Mündigkeit begleiten kann.

Ablauf

Diese Einheit beginnt mit einem kurzen Input zum Thema menschliche Bedürfnisse anhand der *Maslowschen Bedürfnispyramide*. Diese wird mit dem generellen Ziel der Jugendarbeit in Zusammenhang gestellt, Jugendliche dabei zu unterstützen, ein selbstbestimmtes Leben zu leben.

Die Pyramide (siehe Seite 23) wird in Grundzügen mit Beschreibung ihrer Stufen – Physiologische Bedürfnisse, Sicherheitsbedürfnisse, Soziale Bedürfnisse, Individualbedürfnisse, Selbstverwirklichung – vorgestellt und etwaige Rückfragen geklärt.

Es sind je nach Teilnehmer:innenanzahl mehrere Tische im Raum aufgebaut – jeder Tisch hat drei Pyramiden in großem Format. Die Teilnehmer:innen teilen sich auf die Tische auf und arbeiten gemeinsam am jeweiligen Tisch in 3 Runden.



digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und
Jugendarbeit

Kompetenz
Werte, Prinzipien und
Methoden der
digitalen
Jugendarbeit

Stufe
Vertiefung

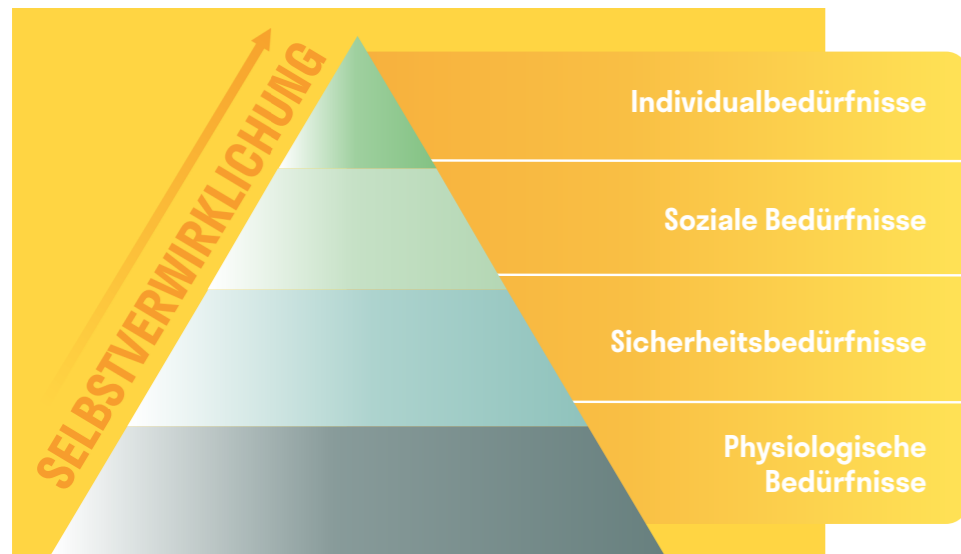
Methode
Stationenlernen,
Gallery Walk, Plenums-
diskussion

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«



digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und
Jugendarbeit

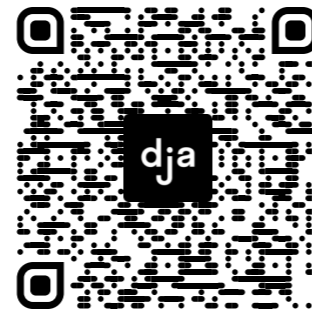
Kompetenz
Werte, Prinzipien und
Methoden der
digitalen
Jugendarbeit

Stufe
Vertiefung

Methode
Stationenlernen,
Gallery Walk, Plenums-
diskussion

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

Runde 1: Die Teilnehmer:innen füllen die Pyramidenstufen der ersten Pyramide mit Beispielen für das jeweilige Bedürfnis. Bei Physiologischen Bedürfnissen sind das unter anderem Schlaf, Hunger, usw.

Runde 2: Die Teilnehmer:innen übersetzen die zweite Pyramide ins Digitale – was könnte auf jeder Stufen stehen? Beispiele für die Stufe *Soziale Bedürfnisse* können etwa Soziale Medien sein, bei *Sicherheitsbedürfnissen* etwa Datenschutzthemen, usw.

Runde 3: Die Teilnehmer:innen überlegen, welche Unterstützung Jugendarbeit auf der jeweiligen Stufe bieten kann. Dafür füllen sie die dritte Pyramide mit Beispielen und konkreten Angeboten.

Nach den drei Runden werden die entstandenen Pyramiden ausgestellt und alle Teilnehmer:innen können sich in einem Gallery Walk ein Bild machen, vergleichen und mit Kolleg:innen diskutieren. Zum Abschluss werden die Eindrücke aus dem Gallery Walk ausgetauscht und gemeinsam Erkenntnisse daraus besprochen und festgehalten.

Hinweise zur Moderation

- Es finden sich im Internet bereits eine Vielzahl von, an digitale Bedürfnisse angepassten, Beispielen von Maslow'schen Bedürfnispyramiden – je nach Gruppe macht es eventuell Sinn, ein oder zwei Beispiele daraus zu zeigen, um die Aufgabe besser erfassbar zu machen.
- Als Inspiration könnt ihr hier reinschauen:
gefahrutblog.de/2013/09/16/bedurfnispyramide-digital-natives/quatschtronauten.wordpress.com/bedurfnispyramide-im-digitalen-zeitalter/
- Die Maslow'sche Bedürfnishierarchie ist auf Wikipedia auch recht ausführlich beschrieben: de.wikipedia.org/wiki/Maslowsche_Bedürfnishierarchie.



Digitale Jugendarbeit strategisch planen

Digitale Jugendarbeit als Aktivität, Prozess und/oder Programm auf individueller und organisationaler Ebene strategisch planen.



Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

Digitalität und Jugendarbeit

Kompetenz

Digitale Jugendarbeit strategisch planen

Version 1.1
Lizenz: Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
bit.ly/dja-material

Thematische Einführung

Digitale Jugendarbeit ist ein noch junges Konzept, welches Jugendarbeit vor dem Hintergrund der Digitalität denkt. Es beschreibt den proaktiven Einsatz digitaler Medien und Technologien als Werkzeug, Inhalt oder Aktivität. Es handelt sich also nicht um eine neue Methode, sondern vielmehr um eine bestimmte Perspektive auf Jugendarbeit, deren Akteure und Zielgruppen in einer immer digitaler werdenden Welt agieren und leben. Damit Jugendarbeit in dieser sich wandelnden Umgebung langfristig bedeutungsvolle Angebote schaffen kann, bedarf es strategischer Planung.

Bei dem Begriff *Digitale Jugendarbeit* denken viele sicherlich zunächst an Dinge, die man mit jungen Menschen machen könnte – ein Turnier an der Spielekonsole, eine Maker-Werkstatt im Jugendclub, gemeinsames Produzieren von Medieninhalten o.ä. Diese Beispiele beschreiben *Digitale Jugendarbeit* als eine *Aktivität*. Auch der Bereich von *Digitale Jugendarbeit* als *Werkzeug* ist unmittelbar einleuchtend. Er umfasst den Einsatz von digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit allgemein. Etwa um effektiver im Team zusammenzuarbeiten, um über soziale Medien junge Menschen zu erreichen oder auch um Beratungsangebote im digitalen Raum anzubieten. Erklärungsbedürftiger und weniger im Blickfeld ist wahrscheinlich *Digitale Jugendarbeit* als *Inhalt*. Dieser Bereich umfasst die Adressierung – etwa in der Jugendbildungsarbeit – von Fragestellungen,

welche durch Digitalisierung aufgeworfen werden. Das können beispielsweise netzpolitische Themen sein. Für die Planung von *Digitaler Jugendarbeit* bedeutet das, dass sehr unterschiedliche und breite Bereiche der Jugendarbeit beleuchtet werden müssen und können.

Trotz der Corona-Pandemie, welche sicherlich einen Digitalisierungsschub auch für die Jugendarbeit mit sich gebracht hat, bedarf es mitunter der Pionier:innenarbeit. Es müssen Skeptiker:innen in der eigenen Organisation genau wie Geldgeber:innen überzeugt werden. Dafür braucht es eine gute Planung, welche die Bedürfnisse von jungen Menschen, die Werte und Prinzipien des eigenen Arbeitsfeldes und schließlich auch nationale und europäische Jugendstrategien im Blick hat. Nicht zuletzt gilt es auch im Auge zu behalten, welche Veränderungen der digitale Wandel auch in Zukunft noch mit sich bringt.

In diesem Modul entwickeln die Teilnehmer:innen einen strategischen Plan für *Digitale Jugendarbeit* in ihrer Organisation. Schließlich lernen sie mit der *Innobox: Digitale Jugendarbeit* ein konkretes Werkzeug kennen, welches Akteur:innen der Jugendarbeit auf dem Weg zu digitaler Innovation begleitet und unterstützt, die beschriebenen Aspekte und Themenbereiche im Blick zu behalten.

digitale jugendarbeit

Inhalt	Seite
Aufgabe 1	s.27
Arbeitsmaterial 1	s.29
Aufgabe 2	s.30

Steige aus dem Bett, dreh den SWOT auf

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 7.4

In dieser Aufgabe geht es darum, einen strategischen Plan für *Digitale Jugendarbeit* für die Teilnehmer:innen und ihre Organisationen zu entwickeln und Feedback von Kolleg:innen einzuholen.

Ablauf

Die Teilnehmer:innen entwickeln in dieser Übung einen konkreten strategischen Plan für *Digitale Jugendarbeit* in ihrer Organisation. Dafür werden im Plenum zunächst merkmale strategischer Planung gesammelt – hier sollten sich Punkte finden wie Analyse, Ziele, Maßnahmen, Ressourcen, Evaluation. Die Teilnehmer:innen erstellen dann einzeln eine klassische SWOT-Analyse der Angebote *Digitaler Jugendarbeit* in ihrer Organisation. Aufbauend auf dieser Analyse definieren sie 1-3 Ziele für die *Digitale Jugendarbeit* ihrer Organisation. Die Ziele werden im Plenum präsentiert und reflektiert. Anschließend finden sich Teilnehmer:innen mit ähnlichen Zielen in Kleingruppen zusammen, welche in der nächsten Arbeitsphase zusammenarbeiten. In dieser erarbeiten die Teilnehmer:innen bis zu 3 konkrete Maßnahmen zu den Zielen. Anschließend sollen sie die Maßnahmen genauer beschreiben und folgende Fragen beantworten:

- In welcher Weise profitieren die Jugendlichen von dieser Maßnahme?
- In welcher Weise profitiert meine Organisation von dieser Maßnahme?
- Welche technischen und finanziellen Ressourcen brauchen wir dafür?
- Welches Know-How brauchen wir dafür?
- Wen müssen wir intern in die Planung/Umsetzung einbeziehen?
- Wen müssen wir extern in die Planung/Umsetzung einbeziehen?
- Welche Hindernisse müssen wir überwinden?
- Wo beginnen wir?

Zum Abschluss kann jede:r Teilnehmer:in in einem Blitzlicht sein:ihr Resümee dieser Übung mit den anderen teilen und wird eingeladen seinen:ihren nächsten /ersten Schritt nach dem Training zu beschreiben.

Hinweis zur Moderation

- Es gibt eine Vielzahl an Formularen, Tools und Anleitungen zur Strategischen Planung – diese Tools können alle nützlich sein und beliebig ausgewählt werden. Im Grunde geht es darum, dass die Teilnehmer:innen sich an diesem Punkt die Zeit nehmen analytisch und strategisch über ihre zukünftige *Digitale Jugendarbeit* nachzudenken und beginnen einen Plan zu ver-schriftlichen.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und Jugendarbeit

Kompetenz
Digitale Jugendarbeit strategisch planen

Stufe
Einstieg

Methode
Einzelarbeit, Peer-to-Peer-Feedback

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90+ Minuten



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

Vorlage für SWOT-Analyse

Intern	<p>S</p> <p>Stärken – Strengths</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Faktoren führen zum Erfolg? • Worin sind wir besser als andere? • Haben wir einzigartige Ressourcen? • Welche Vorteile haben wir? • Was ist unser USP? 	<p>W</p> <p>Schwächen – Weaknesses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was können wir verbessern? • Was sollten wir vermeiden? • Welche Faktoren führen zum Misserfolg? • Worin sehen andere unsere Schwächen?
	<p>O</p> <p>Chancen – Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Chancen bestehen? • Sind wir uns neuer Trends bewusst? • Welche Gesetzesänderungen gibt es? • Haben gesellschaftliche Entwicklungen Einfluss? • Bieten lokale Ereignisse neue Chancen? <p>Positiv</p>	<p>T</p> <p>Risiken – Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Risiken bestehen? • Was macht der Wettbewerb? • Haben wir Schulden oder finanzielle Probleme? • Stellen Schwachstellen eine Gefahr dar? • Ändern sich Qualitätsstandards? <p>Negativ</p>
Extern		



Arbeitsblatt SWOT-Analyse

SWOT		Interne Analyse	
		Stärken	Schwächen
Externe Analyse	Chancen	Was für Chancen ergeben sich aus meinen Stärken?	Kann ich aus meinen Schwächen Chancen ableiten?
	Risiken	Wie kann ich mit meinen Stärken Risiken minimieren?	Ergeben sich aus meinen Schwächen Risiken?

Eure Ziele:
 Aufbauend auf dieser Analyse definiert ihr 1-3 Ziele für die *Digitale Jugendarbeit* eurer Organisation. Die Ziele werden im Plenum später präsentiert und reflektiert. Ihr könnt die Ziele hier notieren.

x
 x
 x
 x
 x
 x
 x

7.4 Dreh den SWOT auf



Out of the box!

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 7.4

Ziel dieser Übung ist es, dass sich die Teilnehmer:innen mit der *Innobox: Digitale Jugendarbeit* vertraut machen.

Ablauf

Die Teilnehmer:innen machen sich zunächst in Kleingruppen mit der Innobox vertraut. Um sich in der Innobox zu orientieren, beantworten sie dazu folgende Fragen für sich:

- Für welche Art von Innovationen ist die Innobox gedacht?
- Was braucht es, um einen Innovationsprozess mit der Innobox zu durchlaufen?
- Was passiert in den einzelnen Abschnitten?

Wenn die Teilnehmer:innen einen ersten Überblick gewonnen haben, geht es an das praktische Ausprobieren. Dafür bearbeiten sie beispielhaft die Aufgabe 1.7: *Eine Welt im Wandel*. Zum Abschluss reflektieren die Teilnehmer:innen im Plenum ihre Erfahrung mit der Innobox:

- Kannst du dir vorstellen, die Innobox in deiner Organisation einzusetzen?
- Welche Stolpersteine können dabei auftreten?
- Welche Chancen siehst du beim Einsatz der Innobox?

Hinweis zur Moderation

- Für die beispielhafte Bearbeitung der Innobox ist ausreichend Zeit einzuplanen.

7.4 Out of the box!

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Digitalität und Jugendarbeit

Kompetenz
Digitale Welten als soziale Welten
Jugendlicher kennen

Stufe
Vertiefung

Methode
Innobox

Ausstattung
Bildungsmaterialien + Innobox herunterladen, Ausdruck (pro Gruppe) und Vorbereitung empfohlen

Dauer
90+ Minuten



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
 »bit.ly/dja-material«

