„Digitale Tools zur Jugendbildungsarbeit und Projektmanagement“

KJP-Workshop, Dresden
12.-13.03.2019

Kristin Narr

Grober Ablauf

Grundlagen | Verständnis, Einführung

Konkretisierung | Kennenlernen von Tools
Anlaufstellen für Bildungsarbeit, Kollaboration und Beteiligung

Sortierung | Übertragung auf die eigene Arbeit

Nacharbeit | https://yourpart.eu/p/kjpworkshop2019

Jugendbeteiligung im größeren Kontext

mehr Mitgestaltungsmöglichkeiten

Politisches/ gesellschaftliches Engagement

demographischer Wandel

Zufriedenheit

Wirkungskraft

Identifikation

„Jugendliche…“

…sind pragmatisch, optimistisch und experimentierfreudig

…interessieren sich für gesellschaftspolitische Themen

…wünschen sich Mitgestaltungsmöglichkeiten

…vertrauen Menschenrechts- und Umweltschutzgruppen mehr als etablierten Parteien

Bezug u.a. Shell Jugendstudie 2015

Die Peer-Group…

= *der* soziale Ort jugendspezifischer Erfahrungsbildung und -artikulation

= wandlungsfähigen und vielseitigen Erfahrungsraum

= wichtige Sozialisationsinstanz

= Auseinandersetzung mit ähnlichen Erfahrungen und altersspezifischen Problemlagen in Schule, Ausbildung, Familie und Freizeit

Bezug u.a. Shell Jugendstudie 2015

Medien gehören zu unserer Lebenswelt

Medien sind omnipräsent.

Jugendliche orientieren sich an Medien.

Jugendliche amüsieren sich mit Medien.

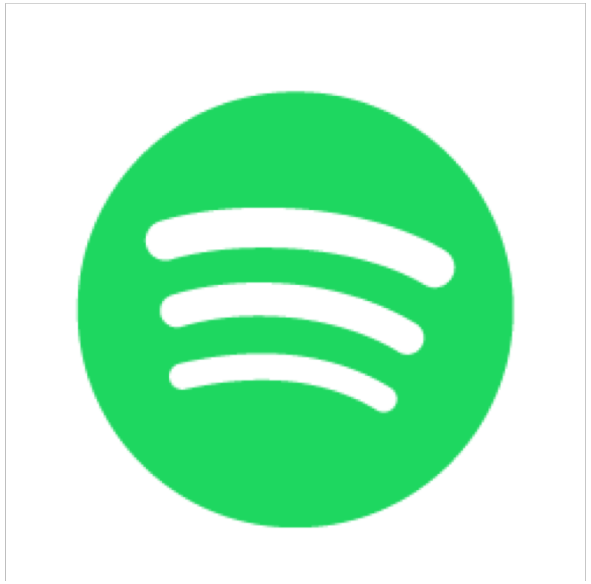
Jugendliche lernen an Medien.

Jugendliche kommunizieren über und mit Medien.

Wir leben in einer Welt, die sich durch Medien vermittelt und sich mittels Medien gestaltet.

YouTube

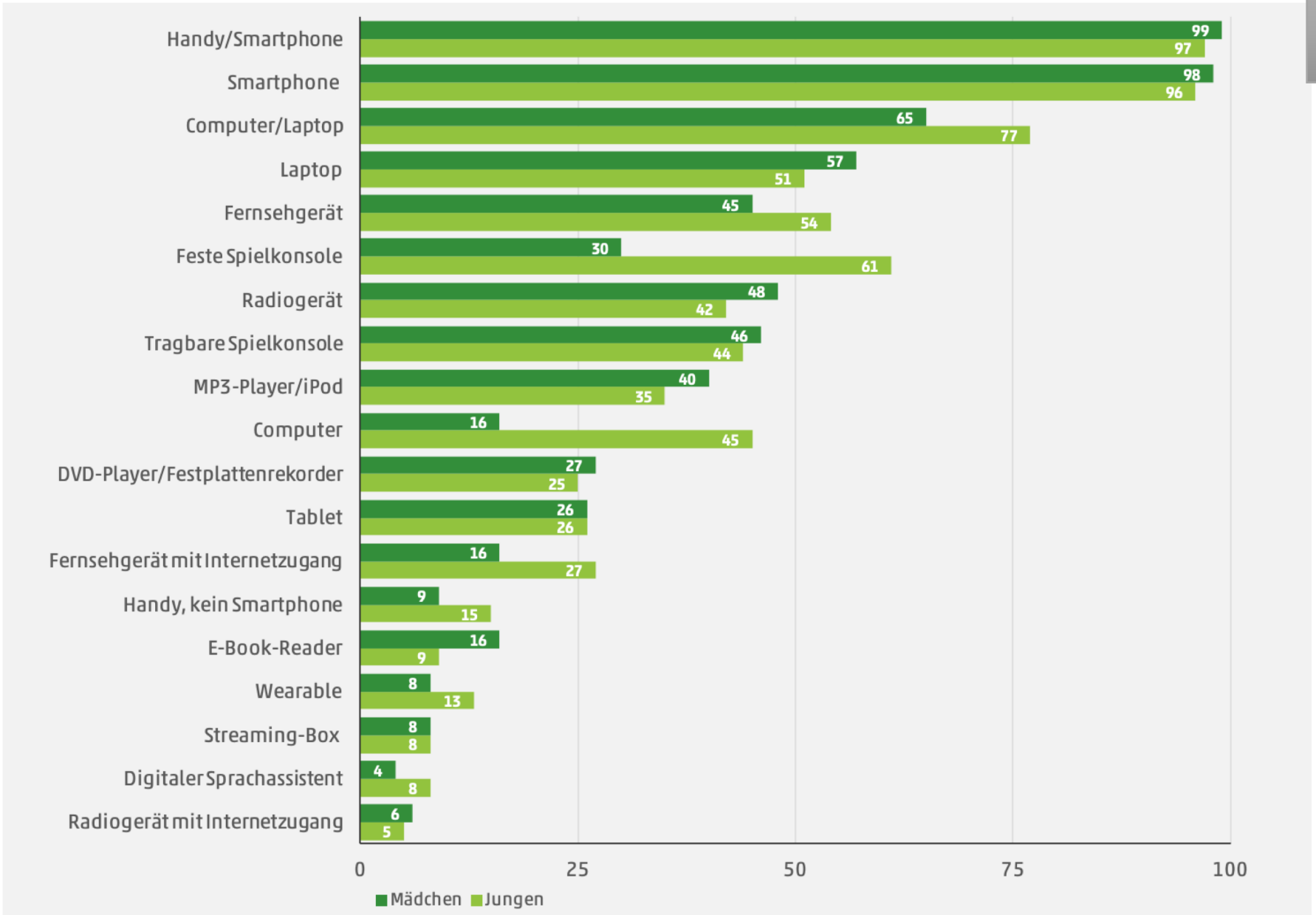
NETFLIX



ihre Räume ≠ unsere Räume

Gerätebesitz Jugendlicher 2018

JIM-Studie 2018

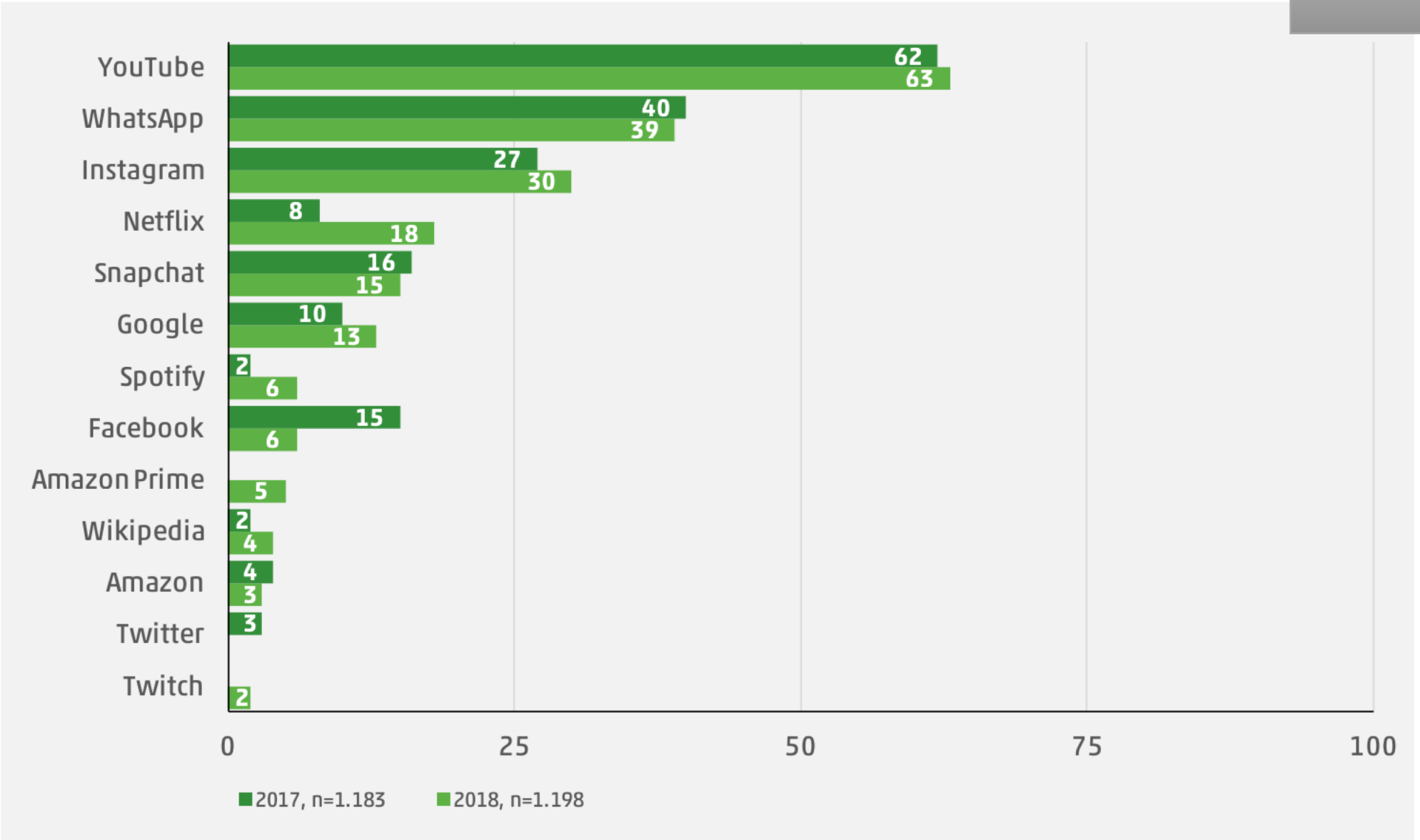


Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Liebste Internetangebote 2018

– bis zu drei Nennungen –

JIM-Studie 2018



Quelle: JIM 2017, JIM 2018, Angaben in Prozent, Nennung ab 2 Prozent (Gesamt), Basis: Internetnutzer

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele 2018

– Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen –

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Fortnite" 27%	„Fortnite" 28%	„Fortnite" 16%	„FIFA" 17%
Rang 2	„Minecraft" 17%	„FIFA" 14%	„Grand Theft Auto" 14%	„Grand Theft Auto" 12%
Rang 3	„FIFA" 11%	„Minecraft" 12%	„FIFA" 10%	„Call of Duty" 11% „League of Legends" 11%

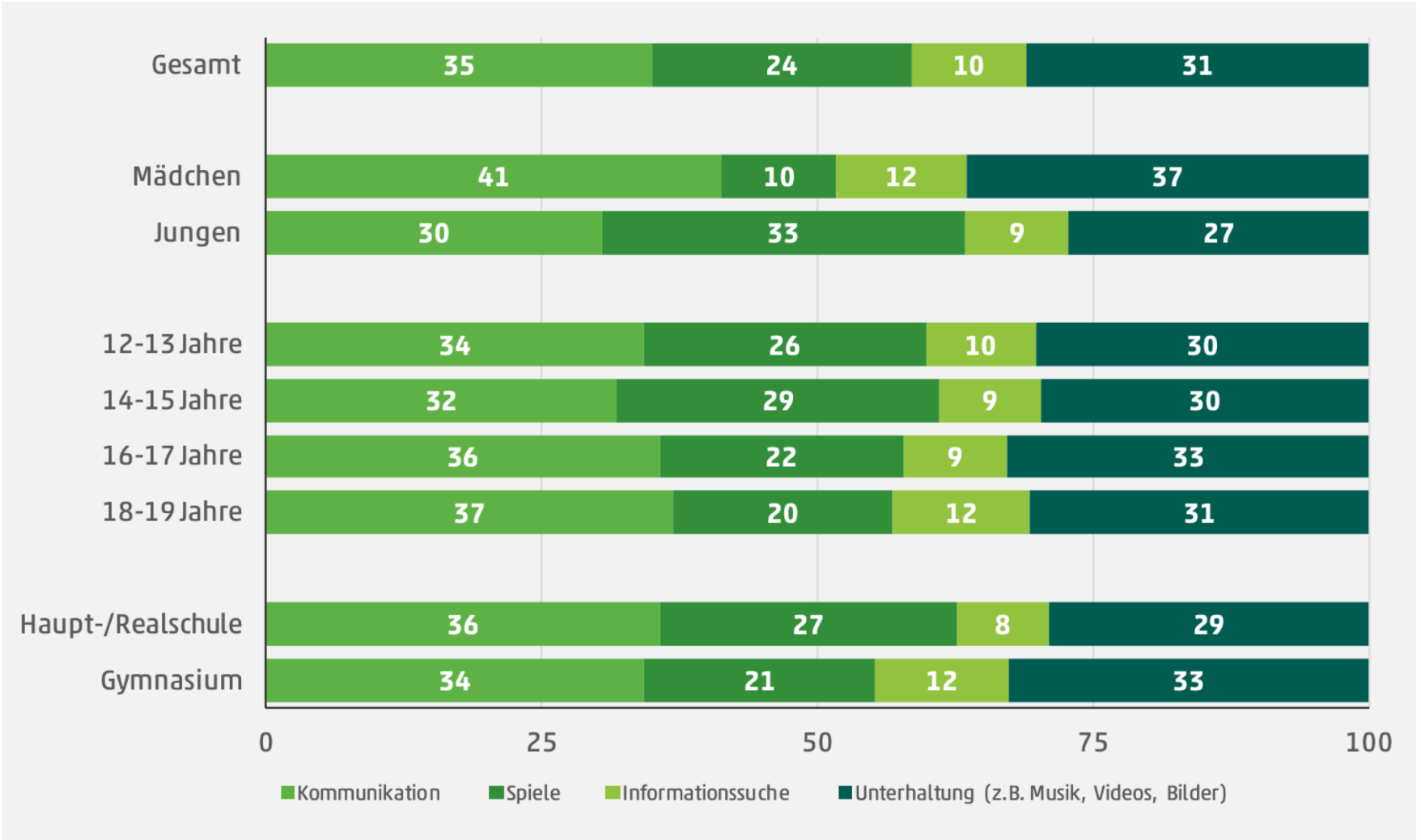
	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Fortnite" 27%	„Fortnite" 14%
Rang 2	„FIFA" 15% „Grand Theft Auto" 15%	„FIFA" 12%
Rang 3	„Call of Duty" 13%	„Minecraft" 10%

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

JIM-Studie 2018

Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung 2018

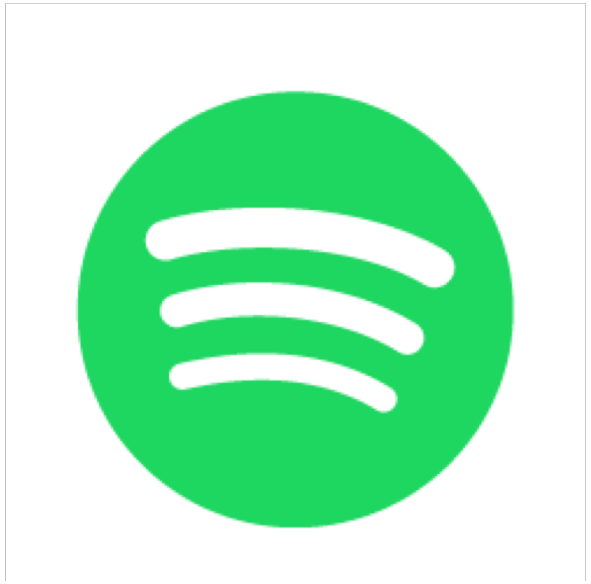
– in Prozent –



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer, n=1.190

YouTube

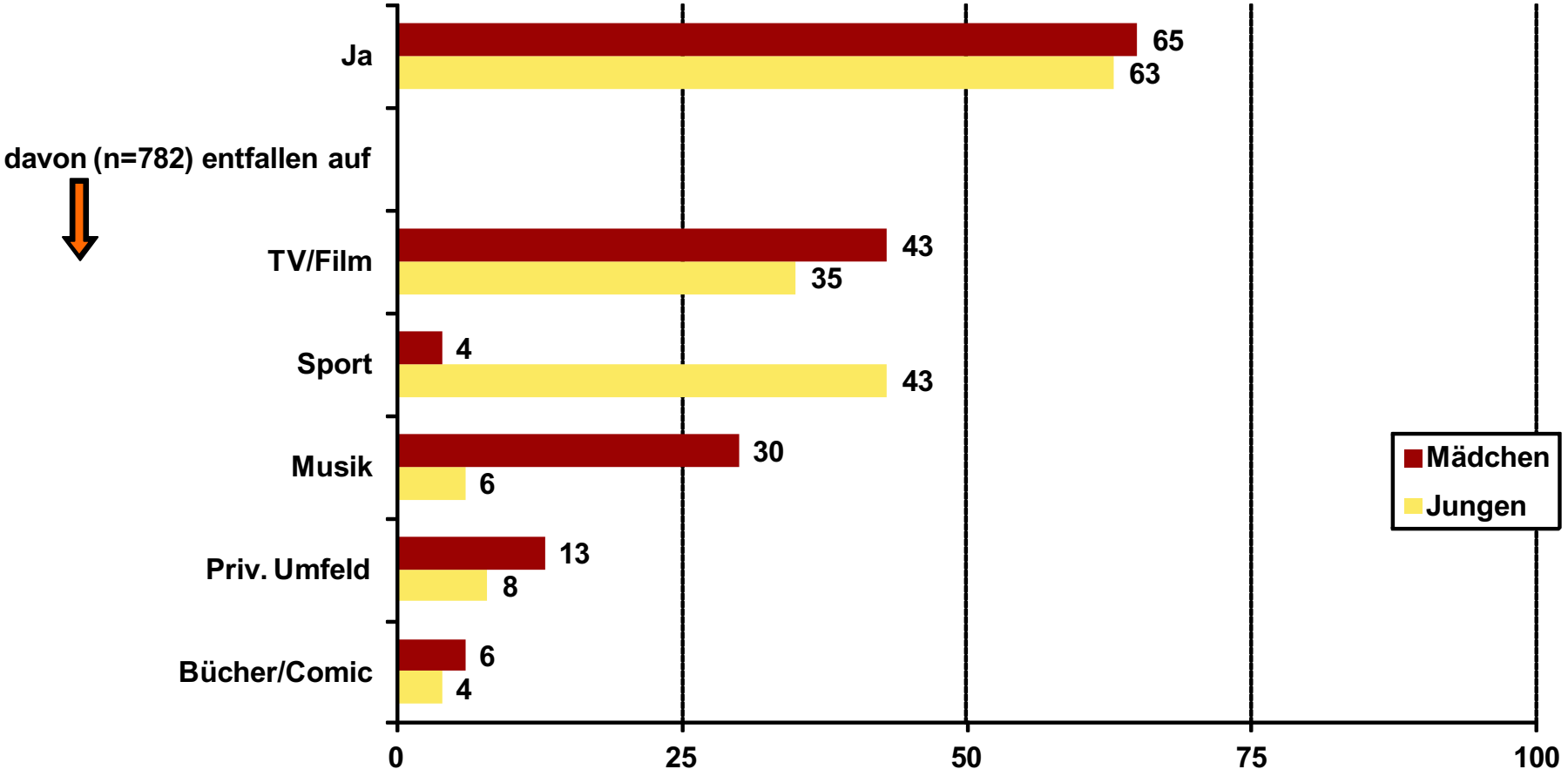
NETFLIX



6-13-Jährige

Vorbilder und Idole 2016

- „Gibt es eine Person/Gruppe, für die du besonders schwärmst?“ -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 %
Basis: alle Kinder, n=1.229

Beteiligung mit Hilfe von digitalen Medien

Arbeitsphase: Kennenlernen digitaler Tools

- Was ist das?
- Wie **bewertet** ihr es?
- Welche **Einsatzmöglichkeiten** seht ihr?

Arbeitsphase: Kennenlernen digitaler Tools

1. Runde: Gemeinsames Kennenlernen

- Sucht euch ein Werkzeug aus und findet euch in kleinen Teams zusammen (max. 3 Personen). Lernt das Werkzeug gemeinsam kennen.
- Macht euch im Etherpad Notizen!

2. Runde Gemeinsames Kennenlernen

- Sucht euch als Team ein weiteres Werkzeug aus und lernt es erneut kennen

Wer mag, kann auch eine weitere Runde machen.

Digitale Jugendbildungsarbeit

mehr Beteiligung – unabhängig von Ort und Zeit

jugendgerechte Ansprache – zielgruppenorientiertes Vorgehen

mehr Transparenz – offene Prozesse

Engagement fördern – Abbau von Hürden

besserer Überblick – nachvollziehbare Entscheidungen

noch mehr Beteiligung – weitere Mitstreiter*innen finden

Werkzeuge | Anlaufstellen & Zugänge

Medienpädagogik open-PRAXIS BLOG

creative commons

Werde Autor_in hier im Blog
So geht's!

Blog | Praxis-Projekte | Kostenlose Software | Kostenloser Content | Mobile Apps | Über uns | Blog-Patenschaft

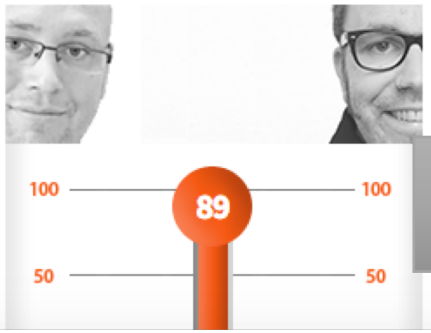
Die Lächel-Safari (Making Handbuch)

Im Rahmen einer Lächel-Safari wird eine Einführung und Tipps zum Fotografieren mit dem Smartphone gegeben und werden jede Menge ungewöhnliche Lächel-Objekte entdeckt und festgehalten.

Setting	Offenes Jugendtreffen oder auch Schulunterricht
Dauer	2 Stunden, möglichst z.T. draußen bzw. in einem Dorfzentrum oder Stadt
Zielgruppe	10 bis 25 Mädchen und Jungen im Alter von 10 bis 14 Jahren mit Interesse an der Fotografie mit Smartphones
Zielsetzung	Interesse und Grundlagen zur Fotografie vermitteln
Notwendige	Technik: je nach Alter ein Smartphone für 2 oder für jede/n ein Smartphone,

Twitter | Newsfeed
YouTube | Newsletter
Facebook | Etherpad

PAT-O-METER



Medienpädagogik Praxisblog

on campus

Studium Weiterbildung Unternehmen Login

jbjMOOC – Online-Kurs für digitale Jugendbeteiligung (#jbjmooc)

Kurslaufzeit: 19.03.18 - 29.04.18
Dauer: 6 Wochen
Dozent: jugend.beteiligen.jetzt
Sprache: Deutsch

★ ★ ★ ★ ★

kostenlos

Jetzt einschreiben

Facebook Twitter WhatsApp LinkedIn Copy Link

Was erwartet Dich in diesem Kurs?

Der Kurs bietet einen Einstieg in das Thema digitale Jugendbeteiligung. Die Teilnahme ist für alle offen und kostenlos. Der Fokus des Kurses liegt auf dem Kennenlernen und Erproben konkreter Werkzeuge (Tools) und Möglichkeiten, wie digitale Jugendbeteiligung umgesetzt werden kann.

Jede Woche werden neue Themenbereiche angeboten: von den Grundlagen der digitalen Jugendbeteiligung über die Erstellung von Abstimmungen bis hin zur Gestaltung von komplexen Beteiligungsprozessen.

Dabei kannst du in deinem eigenen Tempo vorgehen, neben Videos gibt es verschiedene Aufgaben und Angebote, die vorgestellten Tools selbst auszuprobieren und in den Austausch mit den anderen Kursteilnehmer*innen zu kommen.

Wie ist der Kurs aufgebaut?

Online-Kurs zu digitaler Jugendbeteiligung

Merkzettel für – digitale - Beteiligung

- Es gibt etwas zu entscheiden > Nehmt die Dinge ernst!
- Es geht mich etwas an > Stellt Fragen und sucht Antworten!
- Es passiert etwas > Seid innovativ!
- Es ist einfach > Macht es einfach!
- Es wirkt > Macht es sichtbar!
- Es macht Spaß > Arbeitet zusammen!

Digitales Projektmanagement und Kollaboration – neue Formen der Zusammenarbeit mit digitalen Medien

Tools für digitales Projektmanagement

Slack, Meistertask, Trello

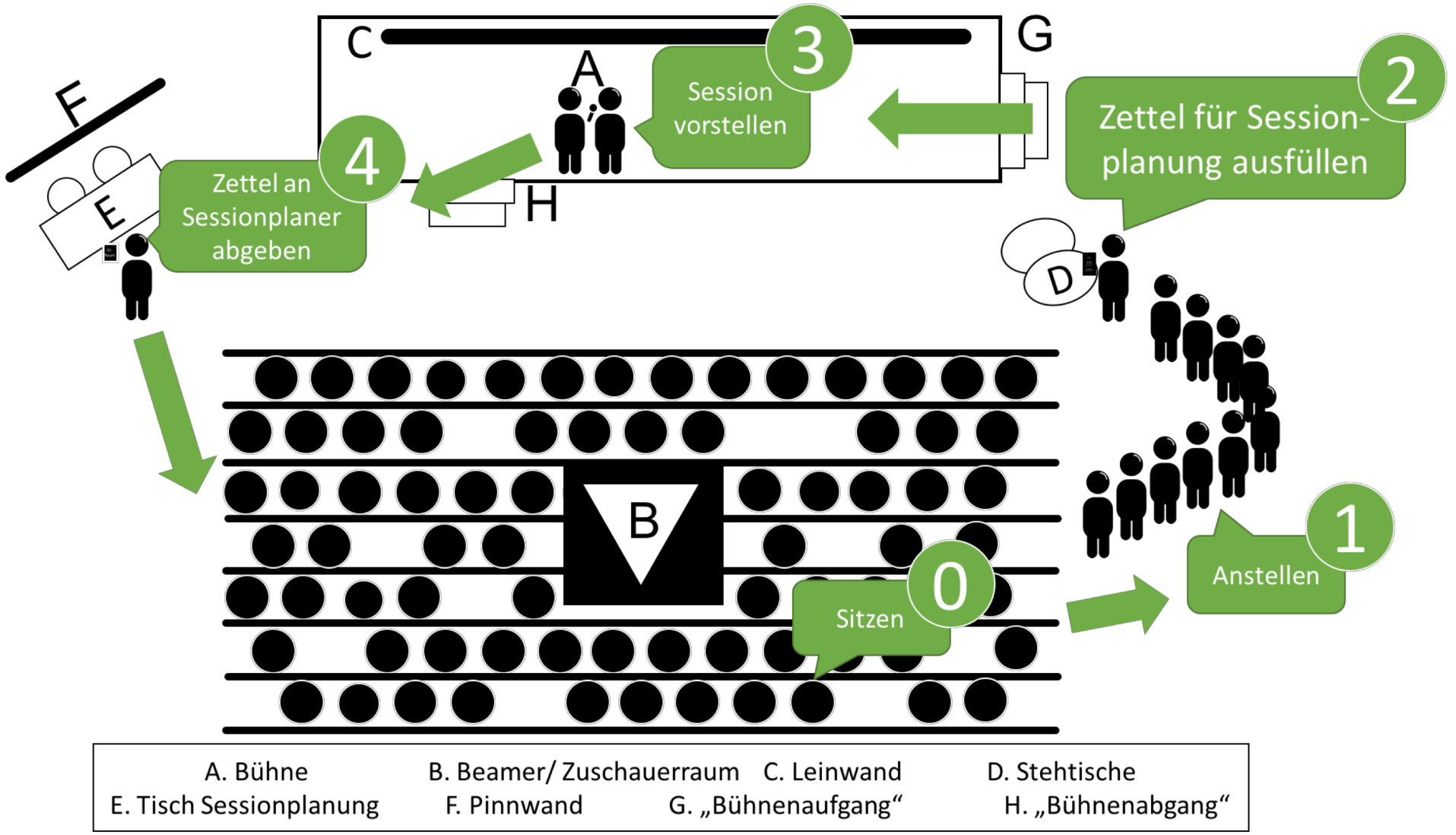
Barcamps – ein partizipatives Veranstaltungsformat

Was kann eine Session sein &
wofür sind die Gastgeber*innen einer Session verantwortlich?

Formen: Frage, Input, Diskussion, praktisches Zeigen

Als Sessiongeber*in setzt **DU** ein Thema.

Der Sessiongebenende vergibt Aufgaben: Zeitwächter*in und Dokumentationskümmerer



Ablauf einer Sessionplanung, aus „Der Foliensatz OERcamp – Einführung und Sessionplanung 2017“ von Jöran Muuß-Merholz / J&K – Jöran und Konsorten / ZLL21 e.V. (www.oercamp.de).
Lizenz: CC BY 4.0, angepasst und eingefärbt von Kristin Narr

Mein Themenvorschlag

Thema / Titel (kurz & aussagekräftig)	
Ihr Name (wird so veröffentlicht)	
Vorwissen	❑ notwendig
Raum- und Technikbedarf	❑ Beamer ❑ viel Platz ❑ Besonderes:
Interesse (wird nachträglich eingetragen)	❑ groß ❑ mittel ❑ klein

Sessions vorschlagen

1 . Ich bin ...

2. Mein Thema ist...

3. Als Arbeitsform stelle ich mir vor...

Das Tool dazu:

https://barcamptools.eu

UNSER BARCAMP

Mögliche Themen für eure Sessions

Was ist euch bei der Zusammenarbeit mit anderen besonders wichtig?

Wo liegen Fallstricke?

Findet Must Haves für gute Zusammenarbeit mit digitalen Medien

Tools austesten

Zum Nachschauen...

https://yourpart.eu/p/kjpworkshop2019