

Was braucht es für gute digitale Jugendbeteiligung?

Frank Segert
frank.segert@dkjs.de

deutsche kinder-
und jugendstiftung

im Rahmen von
jugend.beteiligen.jetzt - für die Praxis digitaler Partizipation,
einem Kooperationsprojekt der DKJS, des DBJR und von IJAB.

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



*Gute digitale Jugendbeteiligung
stärkt die Selbstwirksamkeit.*



[jugend.beteiligen.jetzt](https://www.jugendbeteiligen.jetzt)

für die Praxis digitaler Partizipation



jugend.beteiligen.jetzt

für die Praxis digitaler Partizipation



*Gute Jugendbeteiligung versteht,
dass die digitale und die analoge
Welt zusammengehören.*



jugend.beteiligen.jetzt

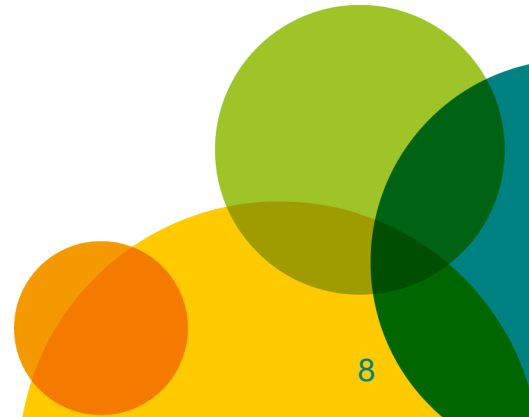
für die Praxis digitaler Partizipation



*Gute digitale Jugendbeteiligung
traut sich was.*

Einblick in Minecraft

<https://www.youtube.com/watch?v=eAMxrtfsAjU>





*Gute digitale Jugendbeteiligung
denkt in Zeiträumen über
Projekte hinaus.*



[jugend.beteiligen.jetzt](https://www.jugendbeteiligen.jetzt)

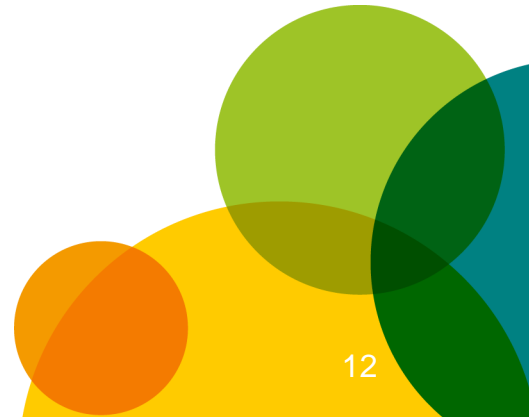
für die Praxis digitaler Partizipation



*Gute digitale Jugendbeteiligung
schafft Räume, in denen junge
Menschen ihre Themen selbst
identifizieren können.*

#Metoo Video der Jugendredaktion des Berliner Jugendportals Jup!
Berlin

<https://www.youtube.com/watch?v=nLAGGGWIZvk>



#MeToo

jugend.beteiligen.jetzt

für die Praxis digitaler Partizipation

**Vielen Dank für eure
Aufmerksamkeit!**

Frank Segert
frank.segert@dkjs.de