

# Jugendbeteiligung digital: Digitale Gerechtigkeit, Digitalisierung und netzpolitische Herausforderungen

JOANNAMECHNICH 22. OKTOBER 2020, 15:35 UHR

## Organisatorisches

### Vorschläge für ein gutes digitales Miteinander

- Bitte Mikro aus, wenn nicht gesprochen wird.
- Wer etwas sagen/fragen möchte, nutzt die Melden-Funktion von Zoom.
- Hinweise auf technische Probleme bitte einmalig in den Chat schreiben, es wird sich dann darum gekümmert.
- Wer kann/mag: Bitte Kamera an (außer wir sagen wegen instabiler Verbindung etwas anderes).
- Achtung: Wer die Kamera anhat, wird gesehen. Bitte auf Mimik und Gestik achten!
- Bitte keine eigenständige Kommunikation im gemeinsamen Chat-Fenster.
- Bitte pünktlich nach der Pause wiederkommen und Technik wieder einschalten.
- Referierende/sprechende Person wird nicht (mehr) gehört? Mit beiden Händen auf die Ohren zeigen oder Hinweis über den Chat
- Bild ist eingefroren? Beide Unterarme hochhalten, als soll etwas gestoppt werden oder Hinweis über im Chat.
- Bitte versucht Fragen wie „Hört ihr mich“, „Da rauscht was“ etc. zu vermeiden.

## Ablaufplan

### Jugendbeteiligung digital: Digitale Gerechtigkeit, Digitalisierung und netzpolitische Herausforderungen

14:00 – 14:20 Uhr	Begrüßung, Einstieg und Vorstellung der Referent_innen
14:20 – 14:50 Uhr	Vorstellung der Plattform politische-medienkompetenz.de
14:50 – 15:00 Uhr	PAUSE
15:00 – 15:30 Uhr	Diskussion in Kleingruppen
15:30 – 15:50 Uhr	Kurzimpulse der Expert_innen 1
15:50 – 16:00 Uhr	PAUSE
16:00 – 16:20 Uhr	Kurzimpulse der Expert_innen 2
16:20 – 16:45 Uhr	Diskussion im Plenum
16:45 – 17:00 Uhr	Auswertung und Abschluss

### Ablaufplan Jugendbeteiligung digital

PDF-Dokument

PADLET DRIVE

## Fragestellung für die Gruppenarbeit

In welchem Zusammenhang stehen politische Medienkompetenz und (digitale) Jugendbeteiligung für Sie?

## Gruppe 1

### Kleinschrittiges Arbeiten

*Gefahr der digitalen Übermüdung* – ANONYM

*Frage des technischen Zugangs: sind technische Geräte, Internetzugang und technisches Können vorhanden?* – ANONYM

*Was gut geht: Instagram, Among Us (Spiel)* – ANONYM

*Beziehungsarbeit darf nicht zu kurz kommen* – ANONYM

*Wie habt ihr Among Us genutzt?* – JUGEND.BETEILIGEN.JETZT

*Discord :)* – HOFERICHTER

*Und: Findet nicht auch über digitale Werkzeuge Beziehungsarbeit statt?* – JUGEND.BETEILIGEN.JETZT

## Niederschwellige Angebote, die Jugendliche eh schon nutzen

Insb. Instagram

## Beziehungsarbeit - ohne geht es nicht

Politiker - Jugendliche

Politiker - Jugendarbeiter

Jugendliche - Jugendliche

## Among us

Spiele um Beziehungsarbeit zu fördern

## Von Anfang mit Jugendlichen zusammen überlegen

### Gruppe 2

---

#### Gedanken

- hängt miteinander zusammen, bedingt sich
- Was bedeutet Beteiligung?
- Erfahrung: Komplizierte Online Tools, die hohe Beteiligungsschwelle bei Jugendlichen haben
- Mitdenken: Wie erreicht und motiviert man Jugendliche, um über Beteiligungsmöglichkeiten zu informieren?
- Voraussetzung für digitale Beteiligung: Hardware und Internetzugang
- Voraussetzung: Pädagog\*innen müssen auch Medienkompetenzen haben

*Pädagog\*innen brauchen Medienkompetenz finde ich einen sehr wichtigen Punkt! :) – ANONYM*

*Sehe ich ähnlich! Da fängt es doch auch, wenn wir uns auch im digitalen Raum mit Jugendlichen und politischer Bildung befassen! – ANONYM*

### Gruppe 3

---

- bedingt sich gegenseitig
- Wen beteiligt man?
- in Corona-Zeiten besonders präsent
- Kann man mehr Jugendliche über das digitale Netz erreichen?
- Man ist noch am Anfang

### Gruppe 4

---

- durch digitale Möglichkeiten können andere Zielgruppen erreicht werden

*Zugänge werden erleichtert – ANONYM*

*oder die digitale Spaltung verstärkt sich – ANONYM*

### Gruppe 5

---

- grundsätzliche Medienkompetenz, um (digitale) Jugendbeteiligung zu ermöglichen
- politische Medienkompetenz (Fachbegriffe kennen, Desinformationen identifizieren etc.), um an demokratischen Prozessen teilzunehmen und diese wertzuschätzen als Teilhabemöglichkeit
- technische Zugangsvoraussetzungen fehlen in einem 1. Schritt oft

### Gruppe 6

---

Kristin: Methoden und Austauschformate entwickelt, um sich digital zu treffen

- Voraussetzung: Zugang über PC, da Teilhabe über mobiles Endgerät teilweise schwieriger ist
- Hier Medienkompetenz gefragt, um alle einzubeziehen
- > Jugendliche als Expert\*innen für ihre Medien! ("Wo treffen wir uns, wie möchtet ihr zusammenarbeiten?")
- Wie können wir die einbeziehen, die Unterstützungsbedarf bei der Mediennutzung haben?
- Herausforderung herauszufinden, wer überhaupt Unterstützung benötigt + in welcher Form (Individuelle Bedarfe abfragen)
- Lars: Wie erreichen wir die Jugendlichen im digitalen Raum auf einer eher emotionalen Ebene - Schaffung kollektiver Momente
- wir können nicht alles ersetzen aber viel Neues ausprobieren (Hier wollen wir Ideen!)
- Fühlen sich alle im digitalen Raum wohl? Wie schaffen wir eine gemeinsame Komfortzone?

- Politische Medienkompetenz: Die Plattform der Jugendlichen kennen und selbst nutzen
- > Das stärkt den Kontakt, macht eine neue Art der Kommunikation und des Kontakthaltens möglich
- Manche Plattform sollten ohne "Erwachsene" bleiben (zb TikTok)

*Wobei wir den Jugendschutz an dieser Stelle auch nicht vergessen dürfen – ANONYM*

Zu Barrierefreiheit im Internet: Expert:innen, Selbstvertreter-Projekt, die gerne beraten: <https://piksl.net/>

### Gruppe 7

---

#### PlaceM als Tool in Herne im Einsatz

Tool erreicht aktuell nicht so viele Menschen.

#### Online Jugendversammlung

Durch Corona wird man "gezwungen" digital zu arbeiten und neue digitale Räume auszuprobieren.  
Idee einer Jugendversammlung über Zoom mit Breakout-Sessions zur Erarbeitung von Wünschen und Ideen zum Stadtteil mit weiteren Tools (z.B. Tricider). Umsetzung noch ausstehend.

*Kann hier für formale Versammlungen das Tool OpenSlides empfehlen. – ANONYM*

*wie hat die Jugendversammlung geklappt? Wäre neugierig :) Wer hat die Tools vorgeschlagen? Ihr, oder die Jugendlichen? Wie haben sich die TN eingebracht? – JUGEND.BETEILIGEN.JETZT*

*Und wie war das Verhältnis von Vorbereitung und Resonanz? :-)*  
– ANONYM

Die online Jugendversammlung steht noch aus, berichte dann gerne nochmal! :) – ANONYM

Breakout Tools sind toll, aber wie vorhin auch schon erwähnt, ist nicht jeder Arbeitgeber mit jeder "Software" oder jedem Programm etc. einverstanden und die Möglichkeiten solcher Versammlungen im digitalen Raum leider sehr begrenzt... :( – ANONYM

## Gruppe 8

---

### Ergebnissicherung

- Digitalisierung als Herausforderung der Fachkräfte
- Digitale Beteiligung beinhaltet politische Bildung, Partizipation und die Lebenswelt der Jugendlichen
- Digitaler Sozialraum
- Medienbildung gehört zum Alltag unterschiedlicher Arbeitsbereiche, doch nicht immer sind genügend Mittel da
- Digitale Teilhabe ist ein weiterer Bereich der Ausgrenzung

## Gruppe 9

---

- Digitale Jugendbeteiligung und politische Medienkompetenz im Wechselspiel/in gegenseitiger Beeinflussung
- Digitale Tools / Soziale Medien oft vom Arbeitgeber nicht zugelassen
- Hürde: Jugendliche und junge Menschen können im digitalen "Raum" nicht dort abgeholt werden, wo sie agieren
- digitale Tools allein reichen nicht für Beteiligung / Partizipation
- Versorgung mit Internet im ländlichen Raum zum Teil noch schwierig
- ungewohnte Plattformen sind eine Hürde

Danke Ronja – ANONYM

Das teilweise fehlende Internet im ländlichen Raum kann ich bestätigen. Wir von der Niedersächsischen Landjugend setzen uns da seit Jahren verstärkt ein, aber dann wird die Telekom für den Mond beauftragt. ;) – ANONYM

Die vom Arbeitgeber "verbotenen" Tools sind ein Problem – ANONYM

(Ronja) ich habe oft das Gefühl, dass die Arbeitgeber sich einfach selbst sehr unsicher sind und es eher lieber verbieten als konkret die Thematik zu behandeln – ANONYM

## Gruppe 10

---

- Fokus auf die Vorteile von digitaler Beteiligung setzen
- Durch mediale Nutzung wird Politische Kompetenzförderung ortsunabhängig gegeben

- Soziale Ungerechtigkeit durch unterschiedliche Zugangsvoraussetzung (Hardware und Internetnutzung)

## Mein Herzensthema für die Diskussion:

---

### Kleinschritte mediale Jugendbeteiligung - Aber wie?

Datenschutz vs. die Jugendlichen da abholen, wo sie sind (bei den Tools, die sie eh nutzen) – ANONYM

Abfrage im Vorfeld, wem eigentlich welches Material (Smartphone etc.) zur Verfügung steht, um sich digital zu beteiligen! – FAN-PROJEKT BREMEN

Zugangsvoraussetzungen, Ideen zur Förderung Medienkompetenz z.B. Teilhabe von Jugendlichen z.B. mit Beeinträchtigung

ggf. individuelle Förderung? -> je nach Stand der Jugendlichen – ANONYM

### Wie erreicht man (mehr) Jugendliche?

...nicht nur die üblichen Verdächtigen.

Aber auch nicht die üblichen Verdächtigen ausschließen :-)  
Freiwilligkeit und Engagement muss Räume haben – ANONYM

Wie erreicht man sie auch langfristig? – ANONYM

Quantität ist nicht gleich Qualität! Auch mit wenigen Menschen kann man wichtige und gute Ergebnisse erreichen! – ANONYM

### Beziehungsarbeit Digital

Auch Politiker für Digitales begeistern – Denn da sind Jugendliche!

### Was braucht es als erste Schritte für Beteiligung

- Anliegen mit Betroffenheit
- Expertise der Jungen Menschen für digitale Tools ernst nehmen
- Themen sollten von den Jugendlichen kommen

### Soziale Ungleichheit

Wie erreichen wir bisher unerreichte Jugendliche? und wie erreichen wir sie langfristig? Barrieren reduzieren?

- über Social Media, aber vorher Selbstwirksamkeitserfahrungen der Jugendlichen in den Blick nehmen und erlauben. Zum Beispiel in Schulen
- im analogen Raum beginnen und dann ins Digitale übergehen
- gemeinsame Veränderungserfahrungen mitnehmen und sich gegenseitig in diversen Gruppen inspirieren
- erste Stellen beschäftigen sich auch mit barriereärmeren digitalen Beteiligungskonzepten
- mit Interessengruppen von strukturell Benachteiligten zusammenarbeiten

## Wie schaffen wir es, Politiker\_innen für Digitales begeistern?

- Problem könnte sich zeitlich lösen, "das wächst sich raus"

## Wortwolke

### Politische Medienkompetenz bedeutet für mich...



## Interessante Links

### Links aus Impuls von jugend.beteiligen.jetzt

Video, das nicht mehr in den Input gepasst hat: #metoo

## Erfahrungsberichte aus der jup!-Jugendredaktion

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

Hier diente der Raum der jup! Jugendredaktion, begleitet von Pädagog\*innen, über einen langen Zeitraum Vertrauen aufzubauen, um schließlich dieses sensible Thema, sexuelle Gewalt gegen Mädchen und junge Frauen, gemeinsam zu bearbeiten. Der Weg der Ausspielung und der Zusammenarbeit ist digital

### Minecraft-Projekte der Jungen Akademie Wittenberg:

<https://junge-akademie-wittenberg.de/schlagwort/minecraft>

### Interview mit Projektleiter Tobias Thiel:

<https://jugend.beteiligen.jetzt/aktuelles/themen/thema-ein-klick/4-Fragen-an-Tobias-Thiel>

Werbevideo für Minecraft-Wettbewerb Baukraft, der ganz schön die echte Gropiusstadt in Berlin-Neukölln mit der in Minecraft gebauten Welt verschneidet: <https://www.youtube.com/watch?v=eAMxrtfsAjU>

Zu Barrierefreiheit im Internet: Expert:innen, Selbstvertreter-Projekt, die gerne beraten: <https://piksl.net/>

Auch eine gute Adresse: <https://www.stiftung-barrierefrei-kommunizieren.de/> – JUGEND.BETEILIGEN.JETZT

