

digitale
jugend
arbeit

Vom Angstraum zum Freiraum der digitalen Jugendarbeit?

**ZENTRALE ERGEBNISSE DER WISSENSCHAFTLICHEN
BEGLEITUNG DES PROJEKTES “DIGITALISIERUNG:
VOM ANGSTRAUM ZUM FREIRAUM DER JUGENDARBEIT”**

JOHANNA BÖHLER
ANDREAS KARSTEN

IN ZUSAMMENARBEIT MIT

DAVID JENKINS

WIEN, 2021



TABLE OF CONTENTS

1.	KONTEXT DER BEGLEITFORSCHUNG.....	3
2.	FORSCHUNGSDESIGN.....	4
2.1.	FORSCHUNGSFRAGEN.....	4
2.2.	FORSCHUNGSMETHODEN.....	4
2.3.	PANDEMISCHE AUSWIRKUNGEN.....	4
3.	PROFIL DER RESPONDENT:INNEN.....	5
3.1.	TRAINER:INNEN DER PILOTKURSE.....	5
3.2.	TEILNEHMER:INNEN DER PILOTKURSE.....	5
4.	EIGNUNG DES CURRICULUMS.....	6
4.1.	VON SELF-ASSESSMENT ZU SELF-VERIFICATION.....	7
4.2.	VON SCHULISCHER ZU AUSSERSCHULISCHER BILDUNG.....	10
5.	PANDEMISCHE AUSWIRKUNGEN.....	14
6.	VERBESSERUNGEN AUS SICHT VON TRAINER:INNEN.....	15
7.	VERBESSERUNGEN AUS SICHT VON JUGENDARBEITER:INNEN.....	15
8.	VERBESSERUNGEN AUS SICHT DER BEGLEITFORSCHUNG.....	16
9.	ANLAGEN.....	17
9.1.	FRAGEBOGEN PROJEKTPILOT:INNEN.....	17
9.2.	ANTWORTEN PROJEKTPILOT:INNEN (ANONYM).....	24

1. KONTEXT DER BEGLEITFORSCHUNG

Mit dem als strategischer Partnerschaft in der Leitaktion 2 von Erasmus+ Jugend in Aktion geförderten Projekt “Digitalisierung: vom Angstraum zum Freiraum der Jugendarbeit” griffen die am Projekt beteiligten Organisationen¹ einen massiven Qualifizierungsbedarf im Jugendbereich auf, der von der Expertengruppe “Digitalisierung und Jugend” der Europäischen Kommission in ihrem im März 2018 veröffentlichten Fachbericht² “Developing digital youth work: Policy recommendations, training needs and good practice examples” konstatiert wurde. Diese Analyse wurde vom Forschungsnetzwerk “Research-based Analysis of Erasmus+ Youth in Action (RAY)” mit Daten aus einer im Januar 2018 veröffentlichten, umfassenden Studie zur Kompetenzentwicklung von Jugendarbeiter*innen unterfüttert³, und beim Auftakttreffen des “Runden Tisches Fachkräftequalifizierung” von IJAB und JUGEND für Europa im April 2018 von einer großen Bandbreite von Akteuren aus der internationalen Jugendarbeit sehr eindringlich bestätigt⁴:

Bei der Digitalisierung im Allgemeinen und bei der Digitalisierung speziell als (Lern-)Tool spielt Deutschland im internationalen Vergleich keine Vorreiterrolle. In der Trägerlandschaft findet sich sehr unterschiedliches Vorwissen im Bereich der digitalen Methoden und Schulungsformate für Fachkräfte der Internationalen Jugendarbeit. Trotzdem besteht bei der Mehrzahl aller Träger ein großes Interesse an dem Thema. Das nimmt die Arbeitsgruppe zum Anlass, Qualifizierungen für Fachkräfte zu digitalen Methoden als zentrales Anliegen zu deklarieren.”

Protokoll des Auftakttreffens, S. 25

Ein Bestandteil des Projektes war eine integrierte Begleitforschung, federführend durch das Institut für Generationen- und Bildungsforschung *Genesis* und die gemeinnützige Gesellschaft für Jugendforschung *Youth Policy Labs* umgesetzt. Im Projektantrag wurde die Begleitforschung im Intellectual Output IO11 beschrieben.

Dieser Bericht enthält die wesentlichen Ergebnisse der Begleitforschung.

¹ Zu Projektbeginn: Youth Policy Labs als antragstellende Organisation gemeinsam mit dem Demokratie & Dialog e.V., dem Institut für Generationen- und Bildungsforschung, dem Netzwerk Professionelle Offene Jugendarbeit in Europa, und der Servicestelle Jugendbeteiligung e.V.; zu Projektabschluss: Youth Policy Labs als antragstellende Organisation gemeinsam mit dem Institut für Generationen- und Bildungsforschung, dem Netzwerk Professionelle Offene Jugendarbeit in Europa, und der Open Knowledge Foundation Deutschland.

² Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2018). *Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers : expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*. Available online at <https://op.europa.eu/s/w6GN>.

³ Bammer, D. & Karsten, A. (2018). Exploring Erasmus+ Youth in Action: The impact of the programme on youth workers' competences. Research report of the RAY Network. Available online at <https://www.researchyouth.net/reports/#cap>.

⁴ IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. (2018). Dokumentation Auftakttreffen “Runder Tisch Fachkräftequalifizierung”. Online abrufbar unter der URL https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/Dokumentation_Runder_Tisch_Fachkraeftequalifizierung_2018.pdf.

2. FORSCHUNGSDESIGN

2.1. FORSCHUNGSFRAGEN

Die Begleitforschung war auf die wissenschaftliche Begleitung der Pilotkurse des Projektes fokussiert, mit denen das Curriculum und die Lernmaterialien erprobt wurden. Mit diesem Fokus waren die wesentlichen Forschungsfragen der Begleitforschung:

- Wie gut geeignet sind das Curriculum und die begleitenden Lernmaterialien, um Jugendarbeiter:innen an das Thema Digitalisierung in der Jugendarbeit heranzuführen und angemessen weiterzubilden?
- Wie lassen sich das Curriculum und die begleitenden Lernmaterialien aus Sicht von Jugendarbeiter:innen weiter verbessern?
- Wie lassen sich das Curriculum und die begleitenden Lernmaterialien aus Sicht von Trainer:innen weiter verbessern?

2.2. FORSCHUNGSMETHODEN

Im Projektantrag wurde als Kern des methodischen Ansatzes leitfadengestützte Interviews mit den Teilnehmenden der Pilotmodule vor und nach den Pilotkursen benannt. In der ersten Projektphase wurde der methodische Ansatz dann konkretisiert und umfasste:

- Leitfadengestützte Interviews mit den Trainer:innen der Pilotkurse
- Leitfadengestützte Interviews mit Teilnehmer:innen der Pilotkurse
- Leitfadengestützte Interviews mit dem Joint Research Centre der EU⁵
- Offene teilnehmende Beobachtung der Pilotkurse

2.3. PANDEMISCHE AUSWIRKUNGEN

Das Projekt wurde von September 2018 bis August 2021 umgesetzt. Die erste Phase des Projektes war dabei der Entwicklung des Curriculums und der begleitenden Lernmaterialien und Instrumente gewidmet. Die zweite Phase des Projektes sollte sich dann der Erprobung und Weiterentwicklung des Curriculums und der Lernmaterialien widmen. In dieser zweiten Projektphase war auch die Begleitforschung verortet.

Durch die Pandemie und die damit verbundenen Lockdowns wurde die zweite Projektphase massiv beeinträchtigt. Die Pilotkurse wurden zusammengelegt und nicht sequentiell sondern parallel durchgeführt, und konnten pandemiebedingt erst kurz vor Projektende realisiert werden. Dies hatte sowohl methodische als auch praktische Auswirkungen auf die Begleitforschung.

Leitfadengestützte Interviews mit den Teilnehmer:innen der Pilotkurse wären zwar vor den zusammengelegten Pilotkursen möglich gewesen, aber nicht mehr im Anschluss an die Kurse. Sie wurden deswegen durch anonyme Online-Befragungen ersetzt und durch leitfadengestützte Interviews mit einer Auswahl von Teilnehmer:innen der Pilotkurse ergänzt.

Durch die Zusammenlegung der Pilotkurse beanspruchte die teilnehmende Beobachtung der Kurse weniger Zeit. Der Umfang der Begleitforschung wurde entsprechend reduziert.

⁵ Der europäische Kompetenzrahmen *DigComp*, das für dieses Projekt für den Jugendbereich adaptiert wurde, wird vom Joint Research Centre der Europäischen Union federführend betreut.

3. PROFIL DER RESPONDENT:INNEN

3.1. TRAINER:INNEN DER PILOTKURSE

Um die Pilotkurse umzusetzen, hat das Projektteam ein Team erfahrener Trainerinnen und Trainer zusammengestellt, die im Kontext europäischer Jugendarbeit auf jahrelange und diverse Erfahrung zurückgreifen konnten. Die Trainer:innen waren digital durchaus affin, waren aber bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht dezidiert zu digitaler Jugendarbeit tätig geworden. Sie entsprachen damit der Zielgruppe des Curriculums: methodisch erfahrene Trainer:innen, die zum Thema Digitalisierung und Jugendarbeit tätig werden möchten.

3.2. TEILNEHMER:INNEN DER PILOTKURSE

Die Teilnehmer:innen der Pilotkurse wurden durch einen offenen Call eingeladen, sich zu bewerben. Die überwiegende Zahl der Pilot:innen war zum Zeitpunkt ihrer Befragung vor allem auf lokaler Ebene in der Jugendarbeit tätig:

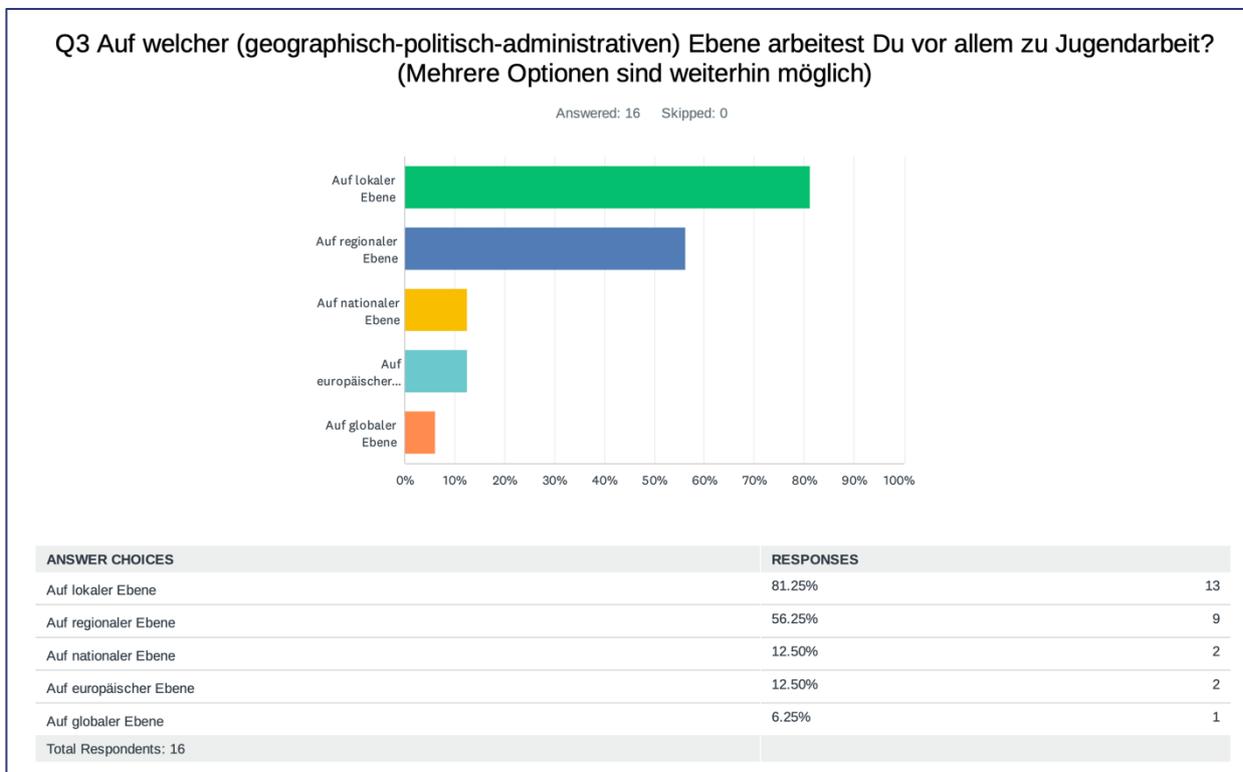


Abbildung 1: Geographischer Fokus der am Projekt beteiligten Jugendarbeiter:innen.

Für die Mehrheit der Jugendarbeiter:innen war digitale Jugendarbeit noch kein wichtiger oder einer von mehreren Aspekten in ihrer Jugendarbeit:

ANSWER CHOICES	RESPONSES
Digitale Jugendarbeit ist der wichtigste Aspekt in meiner Jugendarbeit.	12.50% 2
Digitale Jugendarbeit ist ein wichtiger Aspekt in meiner Jugendarbeit, aber nicht der wichtigste.	18.75% 3
Digitale Jugendarbeit ist eine von mehreren Aspekten in meiner Jugendarbeit.	43.75% 7
Digitale Jugendarbeit ist derzeit noch kein wichtiger Aspekt in meiner Jugendarbeit.	25.00% 4
TOTAL	16

Abbildung 2: Antworten auf die Frage "Wie wichtig ist digitale Jugendarbeit derzeit in Deiner Jugendarbeit?"

4. EIGNUNG DES CURRICULUMS

Das Curriculum und die begleitenden Lernmaterialien zum Thema Digitalisierung in der Jugendarbeit waren von Beginn an von einem konzeptionellem Spagat geprägt. Das Projektteam wollte einerseits den europäischen Kompetenzrahmen *DigComp* als Grundlage nutzen und für den Jugendbereich adaptieren. Dieser Kompetenzrahmen ist in seinem Ansatz, seiner Sprache, seiner Methodik und seiner bisherigen Anwendung sehr auf formale Bildungskontexte fokussiert. Die ersten beiden Adaptionen von *DigComp* waren für den schulischen und den berufsbildenden Bereich. Der folgende Auszug aus der Vorstellung des Kompetenzrahmens verdeutlicht dies:

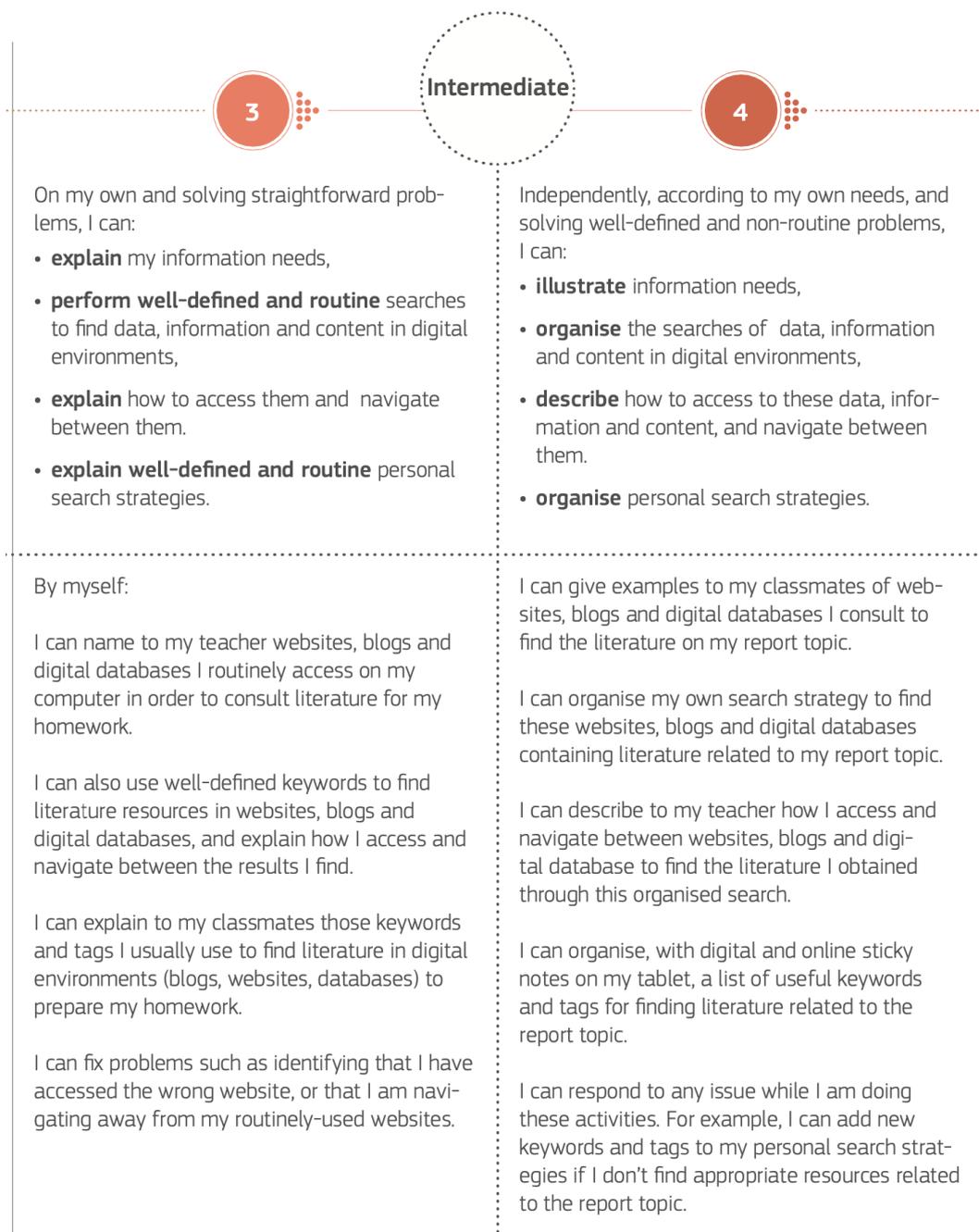


Abbildung 3: Auszug aus der Publikation “DigComp 2.1 – The Digital Competence Framework for Citizens” mit Beispielen aus dem schulischen Kontext (online abrufbar unter <https://op.europa.eu/s/w6lY>, S. 20).

Es war also nötig, den Kompetenzrahmen inhaltlich für den Jugendbereich zu adaptieren UND methodisch für die non-formale Bildung anzupassen.

Gleichzeitig wollte das Projektteam die Vorgaben zur Adaption von *DigComp* vollumfänglich umsetzen, um die Adaption *DigCompYouthWork* als offizielle DigComp-Adaption anerkennen lassen zu können. Zu diesen Vorgaben gehört unter anderem die Entwicklung eines sogenannten Self-Assessment Tools, das sich sehr von den im Jugendbereich üblichen Selbsteinschätzungsinstrumenten unterscheidet. Hinter dem Begriff “Self-Assessment” verbirgt sich ein Ansatz, der besser als “Self-Verification” beschrieben ist, also eine Möglichkeit, das eigene Wissen unabhängig überprüfen zu lassen. In den bisherigen Adaptionen von *DigComp* wurde dies als Test umgesetzt.

Es war also nötig, die gängige Praxis des Jugendbereichs zur Selbsteinschätzung zu erweitern UND dies aber so umzusetzen, dass die Grundwerte von Jugendarbeit und non-formaler Bildung nicht ad absurdum geführt werden.

4.1. VON SELF-ASSESSMENT ZU SELF-VERIFICATION

Für das für den DigComp-Adaptionsprozess geforderte Self-Assessment Instrument hat das Projektteam in einer gelungenen Balance aus spielerischem Ansatz und selbstgeführter Wissensüberprüfung umgesetzt. Hierfür wurden mehrere Szenarien entwickelt, die in der Jugendarbeit verortet sind, beispielsweise das Jubiläums-Sommerfest eines Jugendzentrums oder ein Workshop zum Thema Gesellschaft—Jugend—Digitalisierung. Diese inhaltlichen Szenarien decken gleichzeitig jeweils einen der *DigComp*-Kompetenzbereiche ab. Zu Beginn können sich Nutzer:innen selbst einschätzen, so wie das im Jugendbereich klassisch gehandhabt wird:

Selbsteinschätzung

Wie gut kennst Du dich grundsätzlich bei den Themen Auffinden, Beurteilen und Organisieren von Informationen aus dem Internet aus?

Schätze dich selbst ein.

Sehr gut

Eher gut

Mittelmäßig

Eher schlecht

Sehr schlecht

Abbildung 4: Beispiel einer Selbsteinschätzungsfrage vor der Beantwortung durch Nutzer:innen.

Selbsteinschätzung

Wie gut kennst Du dich grundsätzlich bei den Themen Auffinden, Beurteilen und Organisieren von Informationen aus dem Internet aus?

Schätze dich selbst ein.

Sehr gut

Eher gut

Mittelmäßig

Eher schlecht

Sehr schlecht

1/1

Abbildung 5 Beispiel einer Selbsteinschätzungsfrage nach der Beantwortung durch Nutzer:innen.

Im Anschluss können Nutzer:innen dann zusätzlich Aufgaben lösen, ihre Lösung überprüfen lassen, und sich die korrekte Lösung anzeigen lassen. Illustriert an einem Beispiel – zunächst einmal ein Blick auf eine Beispielfrage:

Aufgabe 4:

Du hast mittlerweile ziemlich viel Zeit mit Suchen verbracht, aber bist noch nicht richtig zufrieden mit den Ergebnissen deiner OER-Suche. Du fragst deshalb eine Kollegin, wie Sie nach freien Bildungsmaterialien sucht. Welche Vorschläge hältst Du für sinnvoll?

Welche Vorschläge hältst Du für sinnvoll?

- Du könntest auf OERhoernchen.de suchen.
- Da die ersten Ergebnisse bei Suchmaschinen meistens Werbung sind, solltest Du die ersten zwei Ergebnisseiten überspringen und erst Treffer ab Seite drei berücksichtigen.
- Wenn du bisher nur auf Google gesetzt hast, kann es sinnvoll sein auch andere Suchmaschinen zu verwenden.
- Du nutzt die Upload-Filter der Europäischen Union, die dich benachrichtigen, wenn ein als OER markiertes Dokument mit dem von Dir gewünschten Schlagwort im Internet auftaucht. Dieser Service der EU ist für dich kostenlos.
- Du könntest im zentralen OER-Verzeichnis des Staatsministeriums für Digitalisierung suchen.
- Du forderst von der Firma Creative Commons eine Liste aller als OER lizenzierter Materialien an, welche Dein gewünschtes Schlagwort enthalten.
- Du könntest Social-Bookmark-Anbieter zu nutzen.
- Du könntest einen Aufruf in Sozialen Medien, beispielsweise bei twitter, machen.

✔ Eingabe bestätigen

Abbildung 6: Beispiel einer inhaltlichen Frage vor der Beantwortung durch Nutzer:innen.

Dann ein Blick auf eine teils korrekt beantwortete Frage. Hier sehen Nutzer:innen zunächst, welche ihrer Antworten korrekt waren, und wieviel korrekte Antwortoptionen es insgesamt gibt.

Aufgabe 4:

Du hast mittlerweile ziemlich viel Zeit mit Suchen verbracht, aber bist noch nicht richtig zufrieden mit den Ergebnissen deiner OER-Suche. Du fragst deshalb eine Kollegin, wie Sie nach freien Bildungsmaterialien sucht. Welche Vorschläge hältst Du für sinnvoll?

Welche Vorschläge hältst Du für sinnvoll?

- Du könntest auf OERhoernchen.de suchen.
- Da die ersten Ergebnisse bei Suchmaschinen meistens Werbung sind, solltest Du die ersten zwei Ergebnisseiten überspringen und erst Treffer ab Seite drei berücksichtigen.
- ✔ Wenn du bisher nur auf Google gesetzt hast, kann es sinnvoll sein auch andere Suchmaschinen zu verwenden. (+1)
- Du nutzt die Upload-Filter der Europäischen Union, die dich benachrichtigen, wenn ein als OER markiertes Dokument mit dem von Dir gewünschten Schlagwort im Internet auftaucht. Dieser Service der EU ist für dich kostenlos.
- Du könntest im zentralen OER-Verzeichnis des Staatsministeriums für Digitalisierung suchen.
- Du forderst von der Firma Creative Commons eine Liste aller als OER lizenzierter Materialien an, welche Dein gewünschtes Schlagwort enthalten.
- Du könntest Social-Bookmark-Anbieter zu nutzen.
- ✔ Du könntest einen Aufruf in Sozialen Medien, beispielsweise bei twitter, machen. (+1)

2/4

👁 Lösung zeigen

Abbildung 7: Beispiel einer inhaltlichen Frage nach der teilweise korrekten Beantwortung.

Nun ein Blick auf eine teils korrekt und teils falsch beantwortete Frage. Hier sehen Nutzer:innen zunächst, welche ihrer Antworten korrekt beziehungsweise falsch waren, und wieviel korrekte Antwortoptionen es insgesamt gibt.

Aufgabe 4:

Du hast mittlerweile ziemlich viel Zeit mit Suchen verbracht, aber bist noch nicht richtig zufrieden mit den Ergebnissen deiner OER-Suche. Du fragst deshalb eine Kollegin, wie Sie nach freien Bildungsmaterialien sucht. Welche Vorschläge hältst Du für sinnvoll?

Welche Vorschläge hältst Du für sinnvoll?

Da die ersten Ergebnisse bei Suchmaschinen meistens Werbung sind, solltest Du die ersten zwei Ergebnisseiten überspringen und erst Treffer ab Seite drei berücksichtigen.	
Du könntest Social-Bookmark-Anbieter zu nutzen.	
✓ Wenn du bisher nur auf Google gesetzt hast, kann es sinnvoll sein auch andere Suchmaschinen zu verwenden. +1	
Du forderst von der Firma Creative Commons eine Liste aller als OER lizenzierter Materialien an, welche Dein gewünschtes Schlagwort enthalten.	
✓ Du könntest einen Aufruf in Sozialen Medien, beispielsweise bei twitter, machen. +1	
✗ Du könntest im zentralen OER-Verzeichnis des Staatsministeriums für Digitalisierung suchen. -1	
Du nutzt die Upload-Filter der Europäischen Union, die dich benachrichtigen, wenn ein als OER markiertes Dokument mit dem von Dir gewünschten Schlagwort im Internet auftaucht. Dieser Service der EU ist für dich kostenlos.	
Du könntest auf OERhoernchen.de suchen.	

1/4 Lösung zeigen

Abbildung 8: Beispiel einer inhaltlichen Frage nach teils korrekter, teils falscher Beantwortung.

Im Vergleich zwischen Abbildung 5 und 6 erkennt man, dass die Antwortreihenfolge zufällig ist und sich bei jeder Ansicht der Frage ändert. Und abschliessend ein Blick auf die Anzeige der korrekten Antwortoptionen:

Aufgabe 4:

Du hast mittlerweile ziemlich viel Zeit mit Suchen verbracht, aber bist noch nicht richtig zufrieden mit den Ergebnissen deiner OER-Suche. Du fragst deshalb eine Kollegin, wie Sie nach freien Bildungsmaterialien sucht. Welche Vorschläge hältst Du für sinnvoll?

Welche Vorschläge hältst Du für sinnvoll?

Du könntest auf OERhoernchen.de suchen.	<input checked="" type="checkbox"/>
Da die ersten Ergebnisse bei Suchmaschinen meistens Werbung sind, solltest Du die ersten zwei Ergebnisseiten überspringen und erst Treffer ab Seite drei berücksichtigen.	<input type="checkbox"/>
✓ Wenn du bisher nur auf Google gesetzt hast, kann es sinnvoll sein auch andere Suchmaschinen zu verwenden.	<input checked="" type="checkbox"/>
Du nutzt die Upload-Filter der Europäischen Union, die dich benachrichtigen, wenn ein als OER markiertes Dokument mit dem von Dir gewünschten Schlagwort im Internet auftaucht. Dieser Service der EU ist für dich kostenlos.	<input type="checkbox"/>
Du könntest im zentralen OER-Verzeichnis des Staatsministeriums für Digitalisierung suchen.	<input type="checkbox"/>
Du forderst von der Firma Creative Commons eine Liste aller als OER lizenzierter Materialien an, welche Dein gewünschtes Schlagwort enthalten.	<input type="checkbox"/>
Du könntest Social-Bookmark-Anbieter zu nutzen.	<input checked="" type="checkbox"/>
✓ Du könntest einen Aufruf in Sozialen Medien, beispielsweise bei twitter, machen.	<input checked="" type="checkbox"/>

2/4

Abbildung 9: Beispiel einer inhaltlichen Frage mit den korrekten Antwortoptionen.

Es gibt zwei Varianten des Self-Assessment Tools: ein öffentlich zugängliches, das keinerlei Daten der Nutzer:innen speichert und völlig anonym nutzbar ist. Hier werden keine Gesamtpunkte errechnet, sondern der Vergleich zwischen Selbsteinschätzung und Selbstverifizierung wird der Eigeninitiative der anonymen Nutzer:innen überlassen. Eine zweite Variante des Tools erfordert ein personalisiertes Login, speichert den Verlauf der Nutzung des Tools jeweils bis zum Ende der Nutzung des Szenarios, und errechnet dann eine Gesamtpunktzahl. Auch hier wird der letztendliche Abgleich zwischen Selbsteinschätzung und Selbstverifizierung den Nutzer:innen überlassen.

Damit verbindet das Self-Assessment Tool die Anforderungen des europäischen Kompetenzrahmens *DigComp* mit den Grundwerten des Feldes auf gelungene Art und Weise. Die Interviews mit den Teilnehmer:innen bestätigten diese Einschätzung:

“Das macht richtig Spaß.”

Teilnehmer:in Pilotkurs nach Nutzung des Self-Assessment Tools

4.2. VON SCHULISCHER ZU AUSSERSCHULISCHER BILDUNG

Neben der umfassenden inhaltlichen Adaption des *DigComp*-Kompetenzrahmens für den Jugendbereich, der nicht nur die Ergänzung durch zwei weitere Kompetenzbereiche umfasste, sondern auch die Annäherung aller Beschreibungen und Beispiele an die Realitäten der Jugendarbeit, musste der *DigComp*-Ansatz zur Fort- und Weiterbildung methodisch für die non-formale Bildung angepasst werden.

Hierzu hat das Projektteam für jede der 29 *DigCompYouthWork*-Kompetenzen, verteilt auf sieben Kompetenzbereiche, jeweils eine einsteigende und eine vertiefende Lerneinheit entwickelt. Insgesamt sind so 58 Lerneinheiten entstanden. Das Curriculum umfasst damit eine Dauer von 94 Stunden (44 Lerneinheiten á 90 Minuten, 14 Lerneinheiten á 120 Minuten). Dies ist die rein thematische Lerndauer: all das, was in non-formaler Bildung als Einstieg und Abschluss und für den Übergang zwischen Lerneinheiten gestaltet wird, ist nicht einberechnet.

Für jedes Duo von einsteigender und vertiefender Lerneinheit hat das Projektteam eine Grafik entwickeln lassen, die als Teil des Curriculums unter freier Lizenz veröffentlicht sind.

Die Illustrationen wurden von Projektteilnehmer:innen und Trainer:innen gleichermaßen als herausragend gelobt, sowohl in ihrer inhaltlichen Tiefe als auch ihrer Gestaltung.

Jedes Duo von einsteigender und vertiefender Lerneinheit wird zudem durch eine thematische Einführung kontextualisiert:



Thematische Einführung

Anfang 2021 wurde das Thema des Urheberrechts im Internet heiß diskutiert: Nach massiven Protesten gegen die Urheberrechtsreform der EU im Frühling 2019, hatte die CDU wiederholt versprochen, dass Deutschland diese nicht mithilfe von Uploadfiltern umsetzen würde. Zwei Jahre später wurde ein Gesetzesentwurf zur Reform des Urheberrechts auf den Weg gebracht, der das Gegenteil besagte. Die Befürworter:innen dieses Gesetzes argumentieren, dass es Uploadfilter bräuchte, um die Macht von globalen Techriesen wie *Google*, *Facebook*, *Amazon* und Co. zu beschränken. Doch unter dem Gesetzesentwurf in seiner jetzigen Form werden vor allem Nutzer:innen und kleine Plattformen leiden, während private Verwertungsgesellschaften wie bspw. die *GEMA* davon profitieren. Wenn Uploadfilter eingeführt werden, bestimmen Algorithmen darüber, welche Inhalte gepostet bzw. nicht gepostet werden dürfen. Dadurch werden potentiell legale Inhalte gesperrt, die Informationsfreiheit wird eingeschränkt und die Memekultur wird als „Parodie, Karikatur und Pastiche“ in eine rechtliche Grauzone vertrieben. Wer ein Meme postet, macht sich dann strafbar, solange dies nicht durch einen ominösen „besonderen Zweck gerechtfertigt ist“.

Die Gesetzesreform soll zum 07. Juni 2021 rechtswirksam in Kraft treten. Hier offenbart sich ein Grundproblem im Umgang mit dem Urheberrecht: Die Komplexität der Gesetzeslage, die sowieso nur schwer zu durchschauen ist, wird durch sich ständig ändernde Gesetze noch verstärkt.

Selbst wer sich in die komplizierten Gesetzestexte einarbeitet, muss immer auf dem neusten Stand bleiben, um rechtlich auf der sicheren Seite zu sein. Die gute Nachricht ist aber, dass das Internet voll von netzpolitischen Initiativen ist, die sich für offene Inhalte engagieren und somit viele Möglichkeiten bieten, fremde Inhalte rechtssicher zu nutzen. Offene Inhalte sind Werke, die vom Urheberrecht zwar nicht ausgeschlossen sind, aber unter einer offenen Lizenz veröffentlicht wurden. Urheber:innen räumen Nutzer:innen durch eine solche Lizenz das Recht ein, die veröffentlichten Inhalte unter bestimmten Bedingungen weiterzuverwenden und zu bearbeiten.

Doch welche grundlegenden Rechtsbegriffe sollte ich für das Umgehen mit Urheberrecht und Lizenzen kennen? Wo finde ich offene Inhalte? Was sind *Creative Commons* Lizenzen? Was für netzpolitische Ansätze werden zum Thema Urheberrecht diskutiert? Wie geht man mit urheberrechtlichen Grauzonen im Internet um? Was kann ich tun, wenn mein Urheberrecht verletzt wird?

Dieses Modul vermittelt die grundlegenden Rechtsbegriffe, welche für das Umgehen mit Urheberrecht und Lizenzen relevant sind und führt in die unterschiedlichen *Creative Commons* Lizenzen ein. Anschließend werden praktische und netzpolitische Fragen auf einer diskursiven Ebene verhandelt.

digitale jugend arbeit

Inhalt	Seite
Aufgabe 1	s.31
Arbeitsmaterial 1	s.33
Trainingsmaterial 1	s.35
Arbeitsmaterial 2	s.36
Trainingsmaterial 2	s.38
Aufgabe 2	s.39
Arbeitsmaterial 1	s.40
Arbeitsmaterial 2	s.41
Arbeitsmaterial 3	s.42
Arbeitsmaterial 4	s.43
Arbeitsmaterial 5	s.44
Arbeitsmaterial 6	s.45



Abbildung 10: Beispiel einer thematischen Einführung.

Im Anschluss an diese thematischen Einführungen folgt ein Moderationsbriefing für die Einstiegs-Lerneinheit, im Regelfall über 2 Seiten verteilt. Zur Illustration bilden wir hier nur die erste Seite eines solchen Moderationsbriefings ab:



Programmiermythen defragmentiert

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 3.4

Diese Übung soll das Aufgabenfeld des Code-Schreibens und die dahinterstehenden Programmierer:innen entmystifizieren und gleichzeitig ein exploratives Eintauchen in die Thematik ermöglichen.

Ablauf

Zunächst haben die Teilnehmer:innen Zeit, sich mit unserer Auswahl von zwölf Mythen über das Programmieren auseinanderzusetzen. Dabei sind die einzelnen Mythen im Raum verteilt und die Teilnehmer:innen können in ihrem eigenen Tempo und in individueller Reihenfolge zwischen den Stationen wechseln. Zuerst sollen sie sich die Behauptung durchlesen und kurz ihre eigenen Gedanken dazu sammeln und reflektieren. Danach besuchen sie die beigefügten Quellen, welche die jeweiligen Vorurteile in Frage stellen und den Teilnehmer:innen weitere Denkipulse geben.

Zum Schluss findet im Plenum eine gemeinsame Reflexion statt. Dabei sollten die aus den Quellen gewonnene Eindrücke gesammelt und darauf aufbauend alle Mythen kurz besprochen werden. Schwerpunkte auf einzelnen Themen dieser Abschlussdiskussion können je nach Bedarf und Fokus der Gruppe gewählt werden.

Hinweis zur Moderation

- Der Gallerywalk dient dazu, den Teilnehmer:innen ihrem jeweiligen Wissensstand entsprechende Denkipulse zur Verfügung zu stellen. Sie müssen sich nicht mit allen zwölf Mythen auseinandersetzen oder alle verlinkten Artikel vollständig lesen. Die Teilnehmer:innen sollten daher darauf hingewiesen werden, dass sie sich auf diejenigen Mythen konzentrieren können, welche sie besonders interessieren.

Abbildung 11: Beispiel eines Moderationsbriefings

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Inhalts- und
Medienentwicklung

Kompetenz
Verstehen und
Entwickeln von Code

Stufe
Einstieg

Methode
Gallery-Walk

Ausstattung
Bildungsmaterialien +
Ausgedruckte Arbeits-
materialien

Dauer
90 Minuten



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



Anknüpfend an das Moderationsbriefing folgen dann Arbeitsmaterialien für Teilnehmer:innen, auch hier sei nur eine Seite als illustratives Beispiel gezeigt:

@Teilnehmer:innen · Arbeitsmaterial 1 · Station 1  A4



wikipedia.de

Wikipedia-Rennen

Willkommen zum *Wikipedia*-Rennen! Von *Wikipedia* hast du sicherlich schon einmal gehört: Es handelt sich um eine Online-Enzyklopädie, in der man nicht nur nach Informationen suchen, sondern Inhalte auch selbst erstellen kann und soll. Es ist ein gemeinnütziges Projekt, das von sehr vielen Ehrenamtlichen getragen wird. *Wikipedia* ist gelebte Internet-Utopie: Wissen wird einfach zugänglich, jede:r kann beitragen, Hierarchien werden abgebaut. Das ist beispielhaft für das Web 2.0, denn Nutzer:innen werden zugleich auch Produzent:innen.

In der *Wikipedia* wird zudem ein Grundprinzip des Internets sehr deutlich: Inhalte werden miteinander in Beziehung gesetzt, durch sogenannte Hyperlinks. Man kann durch einen Klick auf ein Stichwort von der einen zur nächsten Seite gelangen und sich so in immer neuen Wissenswelten verlieren. Das ist Fluch und Segen zugleich – einerseits gewinnt man dadurch eine neue Tiefe, lernt Zusammenhänge verstehen, auf der anderen Seite kann man schnell den Überblick verlieren. Diese Aufgabe lädt zum um die Ecke denken ein, ist unterhaltsam und vermittelt ganz nebenbei wichtige Kenntnisse.

Aufgabe Station 1

Finde den schnellsten Weg von A nach B. Wenn Du am Ziel bist, kannst Du in deinem Browserverlauf überprüfen, wie viele Klicks du tatsächlich gebraucht hast. Wer von euch über die drei Runden am wenigsten Klicks gebraucht hat, darf sich offiziell *Wikipedia*-Champion nennen.

Hinweis: Ein Ziel dieser Übung ist es auch, dass ihr euch mit der Verlaufsfunktion eures Browsers vertraut macht. Stellt also sicher, dass alle aus eurer Gruppe am Ende wissen, wie man diesen aufruft.



Startpunkt	Ziel	Anzahl der Klicks
Artikel über Galileo Galilei	Artikel über den Stein der Weisen	
Artikel über das Internet	Artikel über Massachusetts	

Abbildung 12: Beispiel von Arbeitsmaterialien für Teilnehmer:innen.

Diese Arbeitsmaterialien können von Trainer:innen ausgedruckt und als Handout genutzt werden. Es ist auch möglich, über die enthaltenen QR-Codes die Online-Versionen der Materialien aufzurufen und damit zu arbeiten.

Das Curriculum und die begleitenden Lernmaterialien folgen damit dem Ansatz der im Jugendsektor weit verbreiteten methodischen Handbücher wie des “Compass: Manual for Human Rights Education”. Die Trainer:innen der Pilotkurse fanden sich dann auch problemlos und ohne Orientierungshilfe sehr schnell im Curriculum zurecht und wussten die Klarheit des Curriculums ebenso zu schätzen wie die Vielfalt der Inhalte und Methoden und die Modularität des Ansatzes:

“Das Zusammensetzen der Pilotkurse war ein sehr spannender Prozess für uns. Aus den vielen Übungen diejenigen auszuwählen, die den Lernbedürfnissen der Pilotkursteilnehmer:innen am meisten entgegenkommen, war einfach und problemlos. Das wir Einstieg, Übergänge und Abschluß selbst gestalten, ist ein großer Vorteil: so bauen wir unser Narrativ, und das Curriculum bleibt als tolles Hilfsmittel im Hintergrund.”

Trainer:in nach Nutzung des Curriculums für einen Pilotkurs

Auch die Teilnehmer:innen der Pilotkurse kamen mit den Arbeitsmaterialien problemlos und ohne weitere Orientierung zurecht und wünschten sich vor allem mehr Zeit (pandemiebedingt war die Länge der Pilotkurse geschrumpft):

Ich muss zugeben, dass es rund um eine gelungene Woche war, in der ein umfangreiches Thema in kurzer Zeit bestmöglich aufbereitet wurde. Das einzige was fehlte war noch ein bisschen mehr Zeit, da wir viele spannende Bereiche sicher intensiver durchgehen könnten.

Teilnehmer:in nach einem Pilotkurs, in dem das Curriculum erprobt wurde

Insgesamt ist es dem Projektteam gelungen, aus einem dezidiert formalen Kompetenzrahmen ein sektoradäquates, methodisch spannendes und gestalterisch herausragendes Curriculum zu entwickeln, das die Stärken der non-formalen Bildung klug zu nutzen weiß.

5. PANDEMISCHE AUSWIRKUNGEN

Die zweite Phase des Projektes, die der Erprobung und Weiterentwicklung des Curriculums und der Lernmaterialien gewidmet war, wurde durch die Pandemie und die damit verbundenen Lockdowns massiv beeinträchtigt. Die Pilotkurse mussten zusammengelegt werden und konnten nicht sequentiell durchgeführt werden, sondern mussten pandemiebedingt parallel stattfinden und konnten zudem erst kurz vor Projektende realisiert werden. Da für das Projekt zu diesem Zeitpunkt schon eine Anschlussfinanzierung gesichert war, waren die Auswirkungen zwar deutlich spürbar, hatten aber vor allem verzögernde Wirkungen. Das Feedback der Trainer:innen und Jugendarbeiter:innen konnte trotzdem in das Curriculum eingearbeitet werden, auch wenn alle Beteiligten eine umfassendere Testung wünschenswert fanden.

6. VERBESSERUNGEN AUS SICHT VON TRAINER:INNEN

Aus Sicht der am Projekt beteiligten Trainer:innen gab es eine Reihe von Verbesserungsvorschlägen für Details an Moderationsbriefings und Arbeitsmaterialien, die das Projektteam in das Curriculum und die begleitenden Lernmaterialien eingearbeitet hat. Grundlegendere Kritik gab es an den thematischen Einführungen und methodischen Ansätzen im Band 6 des Curriculums zum Kompetenzbereich “Digitalität und Gesellschaft”:

Aus irgendeinem Grund weicht der sechste Band von allen anderen sehr krass ab. Es wird sich vor allem auf eine Quelle und ein Konzept bezogen, und die Übungen dienen vor allem dazu, sich mit diesem einen Konzept auseinanderzusetzen. Wir haben diese Übungen in den Pilotkursen durch eigene ersetzt, und ich würde euch empfehlen, diesen Band grundsätzlich zu überdenken und zu überarbeiten.

Trainer:in nach Nutzung des Curriculums für einen Pilotkurs

Eine Überarbeitung des sechsten Bandes war im Förderzeitraum nicht mehr möglich, wurde aber im Anschluss in der Fortführung des Projektes umgesetzt.

7. VERBESSERUNGEN AUS SICHT VON JUGENDARBEITER:INNEN

Auch aus Sicht der am Projekt beteiligten Jugendarbeiter:innen gab es eine Reihe von Verbesserungsvorschlägen für Details an Moderationsbriefings und Arbeitsmaterialien, die das Projektteam in das Curriculum und die begleitenden Lernmaterialien eingearbeitet hat.

Bedenkenswert für die Fortführung des Projektes und die Anwendung des Curriculums ist insbesondere dieser Hinweis:

“Mir fehlte die Wahrnehmung der zum Teil erheblich unterschiedlichen Ausgangssituationen bei den Teilnehmern (technische Ausgangssituation, aktueller Ausbildungsstand/digitale Arbeits- bzw. Lebenssituation, altersübergreifender Ansatz der Wissensvermittlung!)”

Teilnehmer:in nach einem Pilotkurs, in dem das Curriculum erprobt wurde

Die Diversität der Teilnehmer:innen kann Trainer:innen in der Anwendung des Curriculums tatsächlich vor Herausforderungen stellen. Eine Anregung, die das Projektteam in der Fortführung des Projektes erproben will, war es, Lerneinheiten gelegentlich auch parallel anzubieten, so dass einige Teilnehmende sich mit der Einstiegsübung beschäftigen können, und andere mit der Vertiefungsübung.

8. VERBESSERUNGEN AUS SICHT DER BEGLEITFORSCHUNG

Über die Verbesserungsvorschläge der Trainer:innen und Jugendarbeiter:innen hinaus ist aus Sicht der Begleitforschung vor allem ein Aspekt wichtig, der in der Erprobung des Curriculums etwas zu kurz kam.

Das Curriculum ist insgesamt sehr niedrigschwellig und wendet sich an digital interessierte, aber nicht unbedingt digital versierte, Jugendarbeiter:innen. Bei dieser Zielgruppe kann es durchaus sein, dass die Kompetenz in der Bedienung technischer Geräte – Smartphones, Tablets, Laptops – nicht auf dem Stand ist, der gesellschaftlich allgemein hin als “normal” empfunden wird. Es hat beispielsweise Pilotkursteilnehmer:innen gegeben, denen nicht klar war, dass sich ein iPhone- oder iPad-Bedienknopf auch doppelt klicken lässt, und dass dieser Doppelklick eine wichtige Funktion hat.

Es ist deswegen absolut empfehlenswert, und sollte ein Standardelement von Fort- und Weiterbildungen zu digitaler Jugendarbeit sein, Einsteigercrashkurse für Gerätebedienungen zu (oder vor) Seminarstart anzubieten. Das Projektteam hat diese Empfehlung auch bereits in die Pläne zur Projektfortführung integriert.

9. ANLAGEN

9.1. FRAGEBOGEN PROJEKTPILOT:INNEN

1. Ganz fix vorneweg

Willkommen zurück!

Die Pilotwoche in Wien fand im Rahmen des europäischen Projektes “Digitalisierung: vom Angstraum zum Freiraum der Jugendarbeit” statt. In das Projekt ist eine kleine aber feine wissenschaftliche Begleitung integriert. Dazu führen wir zwei kleine Umfragen durch, um das Curriculum zu verbessern und zu verfeinern. Das hier ist die zweite und finale der beiden Umfragen.

Die Umfragen sind vollständig anonym: wir fragen nicht nach euren Namen oder anderen Details wie Arbeits- oder Wohnort. Wir benutzen zwar die Software SurveyMonkey für die Umfrage, aber dank der General Data Protection Regulation (GDPR) können wir sogar das Loggen von IP-Adressen durch SurveyMonkey ausstellen, und haben das auch getan.

Wir fragen deshalb auch erneut nach eurem Kontext in (digitaler) Jugendarbeit. Nicht etwa weil wir vergessen hätten, dass wir diese Fragen auch im ersten Survey gestellt haben, sondern weil wir die Antworten der ersten und zweiten Umfrage nicht personengebunden verknüpfen können und wollen - und gleichzeitig wissen, dass ein besseres Verständnis eures Kontextes einen Unterschied für die Datenanalyse macht.

Ready? Let's go.

2. Wir haben nochmals ein paar kurze Fragen zu euch

Los geht es wieder mit einer Handvoll von Fragen zu euch und eurer Jugendarbeit - die stellen wir ein weiteres Mal, weil wir eure Antworten aus dem ersten und zweiten Survey nicht personengebunden verknüpfen können und wollen:

* 1. Wie lang arbeitest Du schon mit/zu Jugendarbeit, in etwa?

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> < 1 Jahr | <input type="radio"/> 7-8 Jahre |
| <input type="radio"/> 1-2 Jahre | <input type="radio"/> 9-10 Jahre |
| <input type="radio"/> 3-4 Jahre | <input type="radio"/> > 10 Jahre |
| <input type="radio"/> 5-6 Jahre | |

Wenn Du etwas ergänzen oder erklären willst, geht das hier:

* 2. Wie würdest Du Dein Netzwerk zu Jugendarbeit am ehesten beschreiben? (Mehrere Optionen sind natürlich möglich!)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ich arbeite meist allein zu/mit Jugendarbeit. | <input type="checkbox"/> Ich bin Teil eines recht engen Netzwerkes zu Jugendarbeit. |
| <input type="checkbox"/> Ich bin Teil eines eher losen Netzwerkes zu Jugendarbeit. | <input type="checkbox"/> Ich bin Teil einer Organisation, die sich auf Jugendarbeit fokussiert. |

Wenn Du etwas ergänzen oder erklären willst, geht das hier:

* 3. Auf welcher (geographisch-politisch-administrativen) Ebene arbeitest Du vor allem zu Jugendarbeit? (Mehrere Optionen sind weiterhin möglich)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Auf lokaler Ebene | <input type="checkbox"/> Auf europäischer Ebene |
| <input type="checkbox"/> Auf regionaler Ebene | <input type="checkbox"/> Auf globaler Ebene |
| <input type="checkbox"/> Auf nationaler Ebene | |

Wenn Du etwas ergänzen oder erklären willst, geht das hier:

* 4. Wie wichtig ist digitale Jugendarbeit derzeit in Deiner Jugendarbeit? (Hier einmal für eine Option entscheiden bitte)

- | | |
|---|--|
| <input type="radio"/> Digitale Jugendarbeit ist der wichtigste Aspekt in meiner Jugendarbeit. | <input type="radio"/> Digitale Jugendarbeit ist eine von mehreren Aspekten in meiner Jugendarbeit. |
| <input type="radio"/> Digitale Jugendarbeit ist ein wichtiger Aspekt in meiner Jugendarbeit, aber nicht der wichtigste. | <input type="radio"/> Digitale Jugendarbeit ist derzeit noch kein wichtiger Aspekt in meiner Jugendarbeit. |

Wenn Du etwas ergänzen oder erklären willst, geht das hier:

* 5. Wie hast Du Dein Wissen und Können über und zu Jugendarbeit erlangt?

	Trifft sehr zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu
Ich habe in formaler Bildung über Jugendarbeit gelernt (an Universitäten beispielsweise).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe in nonformaler Bildung über Jugendarbeit gelernt (in Seminaren beispielsweise).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe durch informelles Lernen über Jugendarbeit gelernt (durch Projekte beispielsweise).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Wenn Du etwas ergänzen oder erklären willst, geht das hier:

3. Und schwups, schon geht es um die Pilot:innenwoche!

Unsere zweite Handvoll von Fragen dreht sich um Deine Lernbedürfnissen und Lernerwartungen an die Pilotwoche, und inwiefern diese erfüllt wurden:

* 6. Was hattest Du Dir von Deiner Teilnahme an der Pilotwoche erhofft - und inwieweit wurden Deine Erwartungen erfüllt?

Für mich war der Fokus auf diesen Aspekt zu stark Für mich war der Fokus auf diesen Aspekt passend Für mich war der Fokus auf diesen Aspekt zu schwach

Ich wollte mein **Wissen** zu digitaler Jugendarbeit erweitern und vertiefen.

Ich wollte meine **Methoden** zu digitaler Jugendarbeit erweitern und vertiefen.

Ich wollte diverse **Einstellungen** zu digitaler Jugendarbeit ergründen und diskutieren.

Ich wollte diverse **Werte** zu digitaler Jugendarbeit ergründen und diskutieren.

Wenn Du etwas ergänzen oder erklären willst, geht das hier:

* 7. Zu welchen Aspekten von digitaler Jugendarbeit wolltest Du Neues lernen – und wie sehr hat die Pilotwoche dabei geholfen?

	Für mich war der Fokus auf diesen Aspekt zu stark	Für mich war der Fokus auf diesen Aspekt passend	Für mich war der Fokus auf diesen Aspekt zu schwach
Ich wollte mehr über die intellektuellen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Konzepte und Forschung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich wollte mehr über die pädagogischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Methoden und Fallstricke.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich wollte mehr über die gesellschaftlichen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Inklusion und Wirkungsweisen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich wollte mehr über die juristischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Konventionen und Menschenrechte.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich wollte mehr über die politischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie aktuelle Diskurse und Anspannungen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich wollte mehr über die programmatischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Finanzierungs- und Unterstützungsquellen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich wollte mehr über die technischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Webseiten, Tools und Apps.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Wenn Du etwas ergänzen oder erklären willst, geht das hier:

4. Und hier ist nun Platz für Deine eigenen Worte!

Zum Abschluss dieser zweiten und finalen Umfrage haben wir einige offenen Fragen. Keine davon ist verpflichtend, aber wir freuen uns, wenn ihr die Zeit habt, einige davon zu beantworten:

8. Welche drei Aspekte der Pilotwoche haben Dir am meisten geholfen, digitale Jugendarbeit besser zu verstehen und tiefer in sie einzutauchen? (Die Reihenfolge spielt keine gewichtende Rolle).

Erster Aspekt

Zweiter Aspekt

Dritter Aspekt

9. Welche Aspekte haben Dir in der Pilotwoche gefehlt?

10. Welche Unterstützung wünschst Du Dir im Anschluss an die Pilotwoche?

11. Falls Du noch Kommentare, Ideen und/oder Anregungen hast, ist hier Platz dafür:

Vielen Dank für Deine Zeit und Deine Antworten!

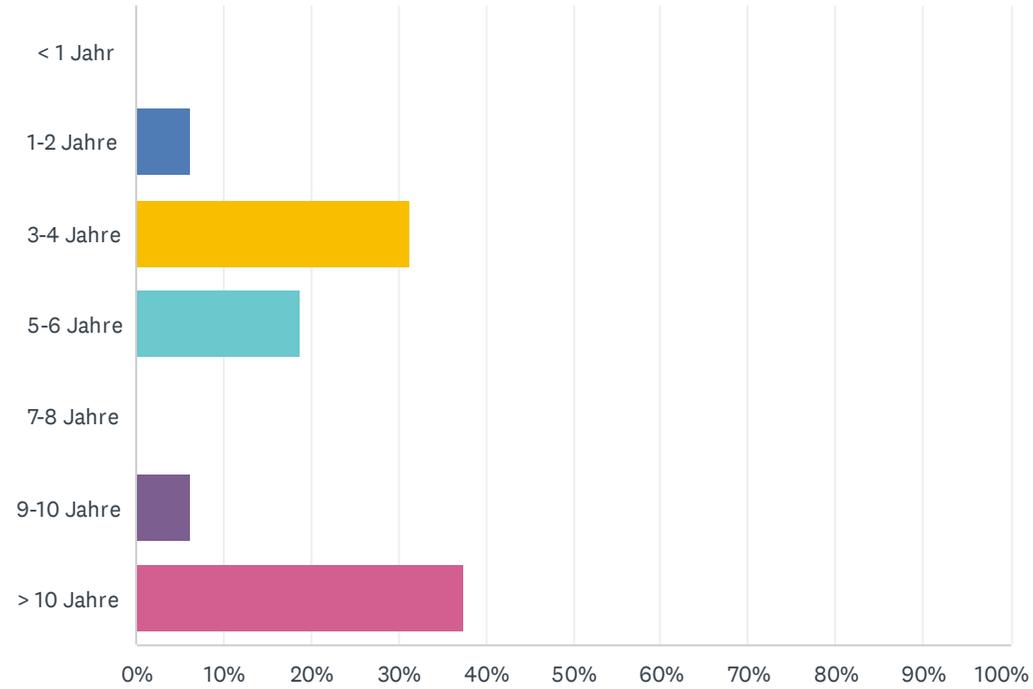
Einmal **Fertig** klicken unten, und dann viel Vergnügen mit dem guten Gefühl, die Wissensbasis zu Bildung rund um digitale Jugendarbeit gestärkt zu haben!

9. ANLAGEN

9.2. ANTWORTEN PROJEKTPILOT:INNEN (ANONYM)

Q1 Wie lang arbeitest Du schon mit/zu Jugendarbeit, in etwa?

Answered: 16 Skipped: 0



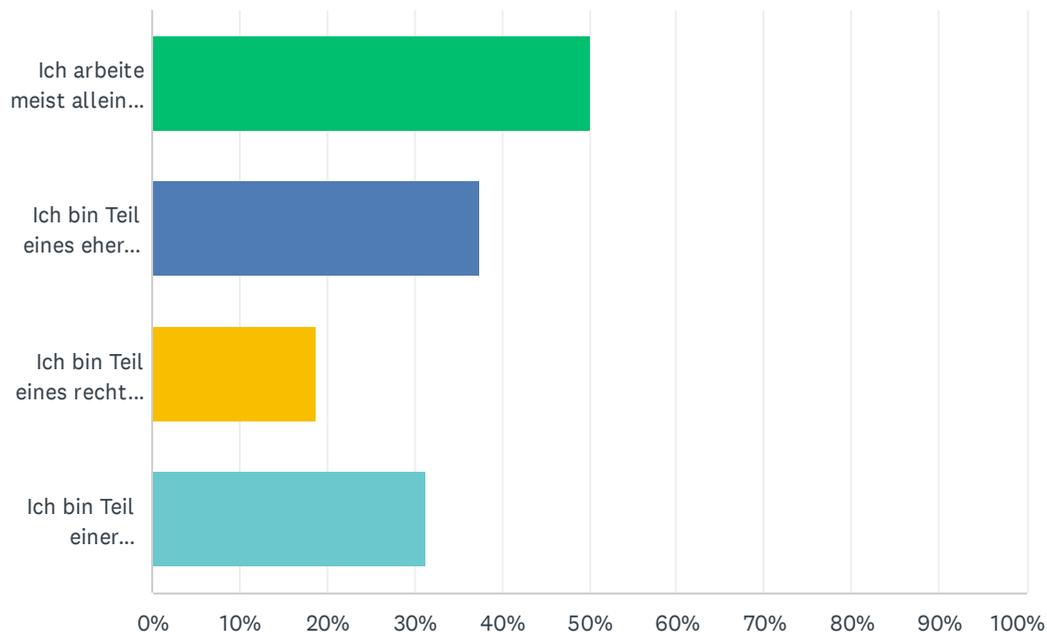
Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2

ANSWER CHOICES	RESPONSES	
< 1 Jahr	0.00%	0
1-2 Jahre	6.25%	1
3-4 Jahre	31.25%	5
5-6 Jahre	18.75%	3
7-8 Jahre	0.00%	0
9-10 Jahre	6.25%	1
> 10 Jahre	37.50%	6
TOTAL		16

#	WENN DU ETWAS ERGÄNZEN ODER ERKLÄREN WILLST, GEHT DAS HIER:	DATE
1	davor für 13 Jahre Ehrenamtlich	9/15/2021 5:31 PM
2	erst ehrenamtlich, dann hauptamtlich	9/14/2021 11:22 AM
3	in einer Grundschule	9/12/2021 9:43 AM

Q2 Wie würdest Du Dein Netzwerk zu Jugendarbeit am ehesten beschreiben? (Mehrere Optionen sind natürlich möglich!)

Answered: 16 Skipped: 0



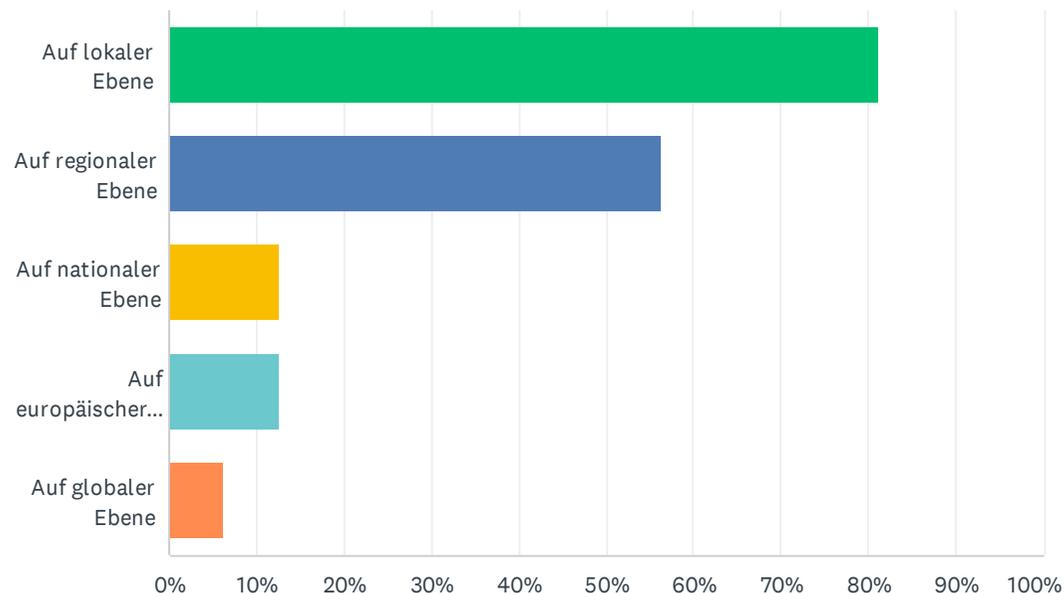
ANSWER CHOICES	RESPONSES	
Ich arbeite meist allein zu/mit Jugendarbeit.	50.00%	8
Ich bin Teil eines eher losen Netzwerkes zu Jugendarbeit.	37.50%	6
Ich bin Teil eines recht engen Netzwerkes zu Jugendarbeit.	18.75%	3
Ich bin Teil einer Organisation, die sich auf Jugendarbeit fokussiert.	31.25%	5
Total Respondents: 16		

Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2

#	WENN DU ETWAS ERGÄNZEN ODER ERKLÄREN WILLST, GEHT DAS HIER:	DATE
1	im Zweier-Team	9/15/2021 9:17 PM
2	lose Netzwerke im Sinne von Fach- oder Interessensgruppen unter Jugendarbeitenden, hauptsächliche Arbeit aber im Team im Rahmen einer Organisation	9/12/2021 3:45 PM

Q3 Auf welcher (geographisch-politisch-administrativen) Ebene arbeitest Du vor allem zu Jugendarbeit? (Mehrere Optionen sind weiterhin möglich)

Answered: 16 Skipped: 0



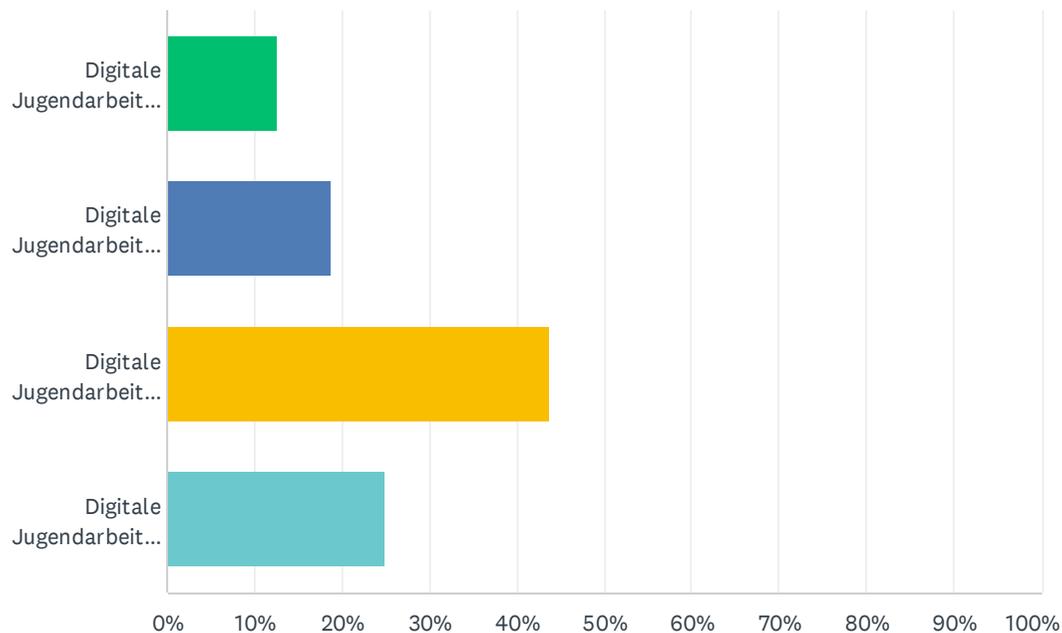
ANSWER CHOICES	RESPONSES	
Auf lokaler Ebene	81.25%	13
Auf regionaler Ebene	56.25%	9
Auf nationaler Ebene	12.50%	2
Auf europäischer Ebene	12.50%	2
Auf globaler Ebene	6.25%	1
Total Respondents: 16		

Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2

#	WENN DU ETWAS ERGÄNZEN ODER ERKLÄREN WILLST, GEHT DAS HIER:	DATE
1	ehrenamtlich auf allen bis rauf zur EU Ebene	9/16/2021 7:21 PM
2	hauptsächliche Tätigkeit mit lokaler, städtischer Ausrichtung; Engagement in Fachgruppen mit regionalem und teils nationalem Bezug	9/12/2021 3:45 PM

Q4 Wie wichtig ist digitale Jugendarbeit derzeit in Deiner Jugendarbeit? (Hier einmal für eine Option entscheiden bitte)

Answered: 16 Skipped: 0



ANSWER CHOICES	RESPONSES	
Digitale Jugendarbeit ist der wichtigste Aspekt in meiner Jugendarbeit.	12.50%	2
Digitale Jugendarbeit ist ein wichtiger Aspekt in meiner Jugendarbeit, aber nicht der wichtigste.	18.75%	3
Digitale Jugendarbeit ist eine von mehreren Aspekten in meiner Jugendarbeit.	43.75%	7
Digitale Jugendarbeit ist derzeit noch kein wichtiger Aspekt in meiner Jugendarbeit.	25.00%	4
TOTAL		16

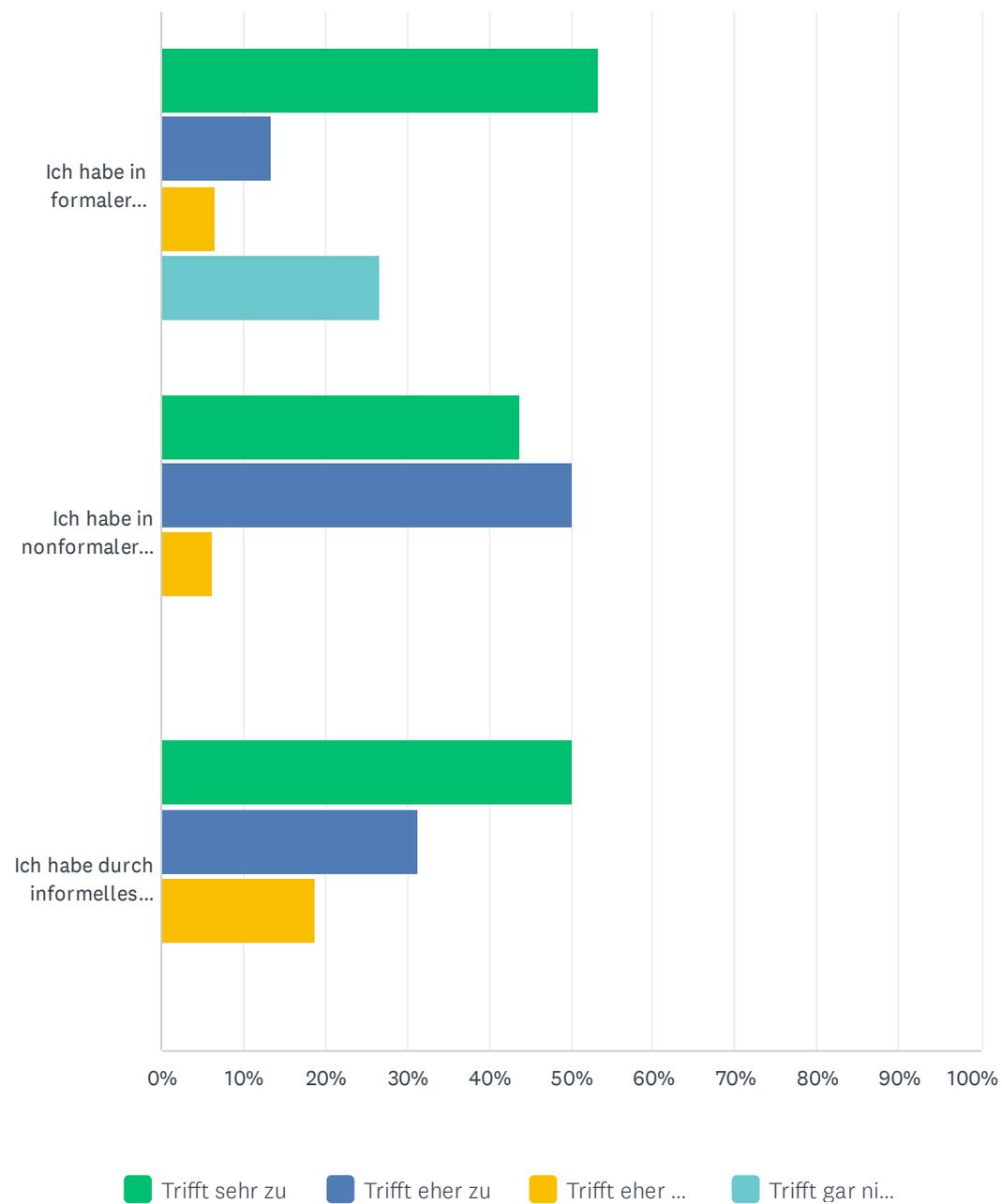
Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2

#	WENN DU ETWAS ERGÄNZEN ODER ERKLÄREN WILLST, GEHT DAS HIER:	DATE
1	Kommunikation hauptsächlich digital	9/15/2021 9:17 PM
2	digital geht nicht ohne analog, Vernetzung & Beziehungsaufbau im analogen Bereich aktuell noch zentraler, wenn auch digitalisierte Jugendarbeit als Ziel	9/12/2021 3:45 PM

Q5 Wie hast Du Dein Wissen und Können über und zu Jugendarbeit erlangt?

Answered: 16 Skipped: 0

Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2



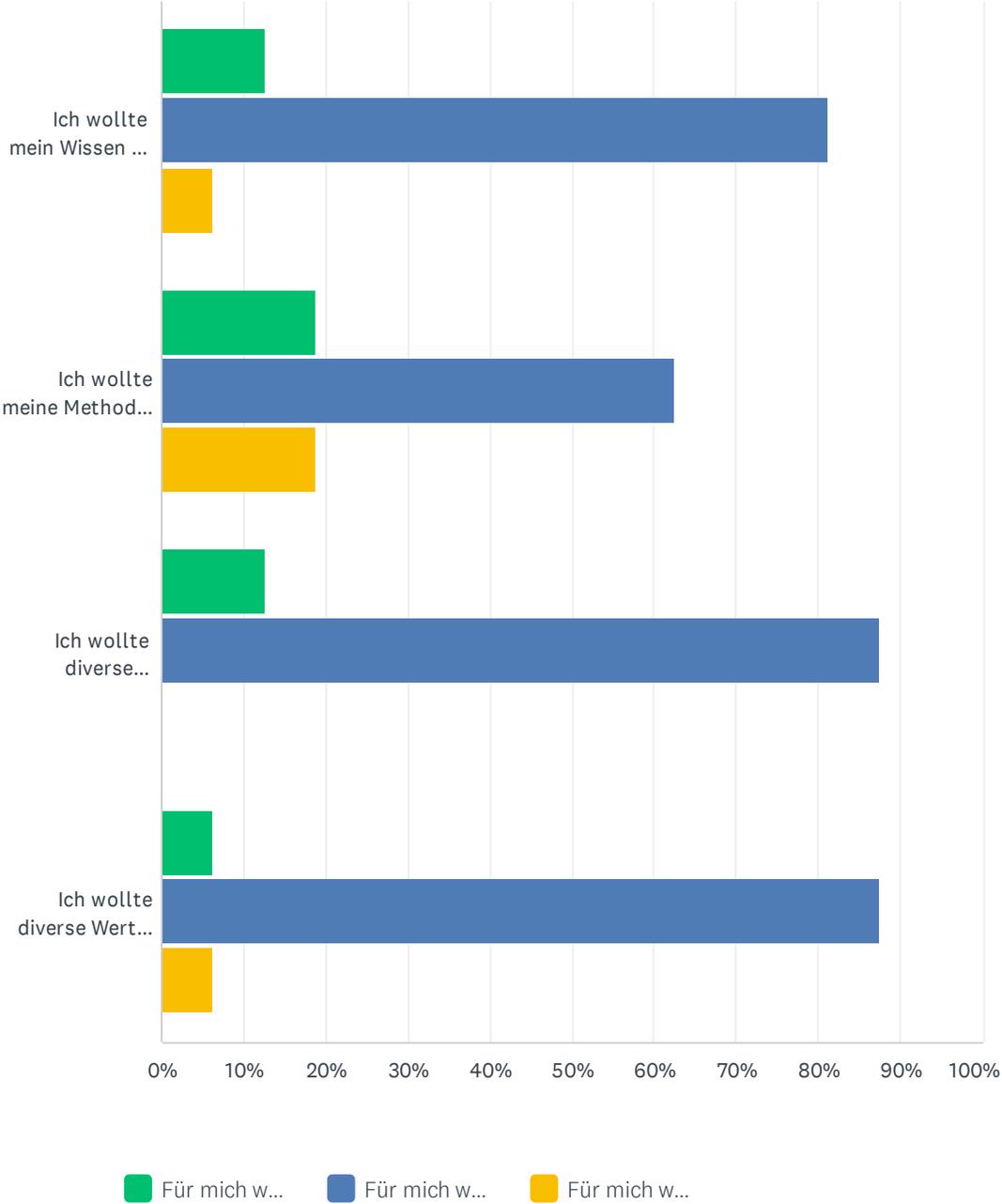
Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2

	TRIFFT SEHR ZU	TRIFFT EHER ZU	TRIFFT EHER NICHT ZU	TRIFFT GAR NICHT ZU	TOTAL
Ich habe in formaler Bildung über Jugendarbeit gelernt (an Universitäten beispielsweise).	53.33% 8	13.33% 2	6.67% 1	26.67% 4	15
Ich habe in nonformaler Bildung über Jugendarbeit gelernt (in Seminaren beispielsweise).	43.75% 7	50.00% 8	6.25% 1	0.00% 0	16
Ich habe durch informelles Lernen über Jugendarbeit gelernt (durch Projekte beispielsweise).	50.00% 8	31.25% 5	18.75% 3	0.00% 0	16

Q6 Was hattest Du Dir von Deiner Teilnahme an der Pilotwoche erhofft – und inwieweit wurden Deine Erwartungen erfüllt?

Answered: 16 Skipped: 0

Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2

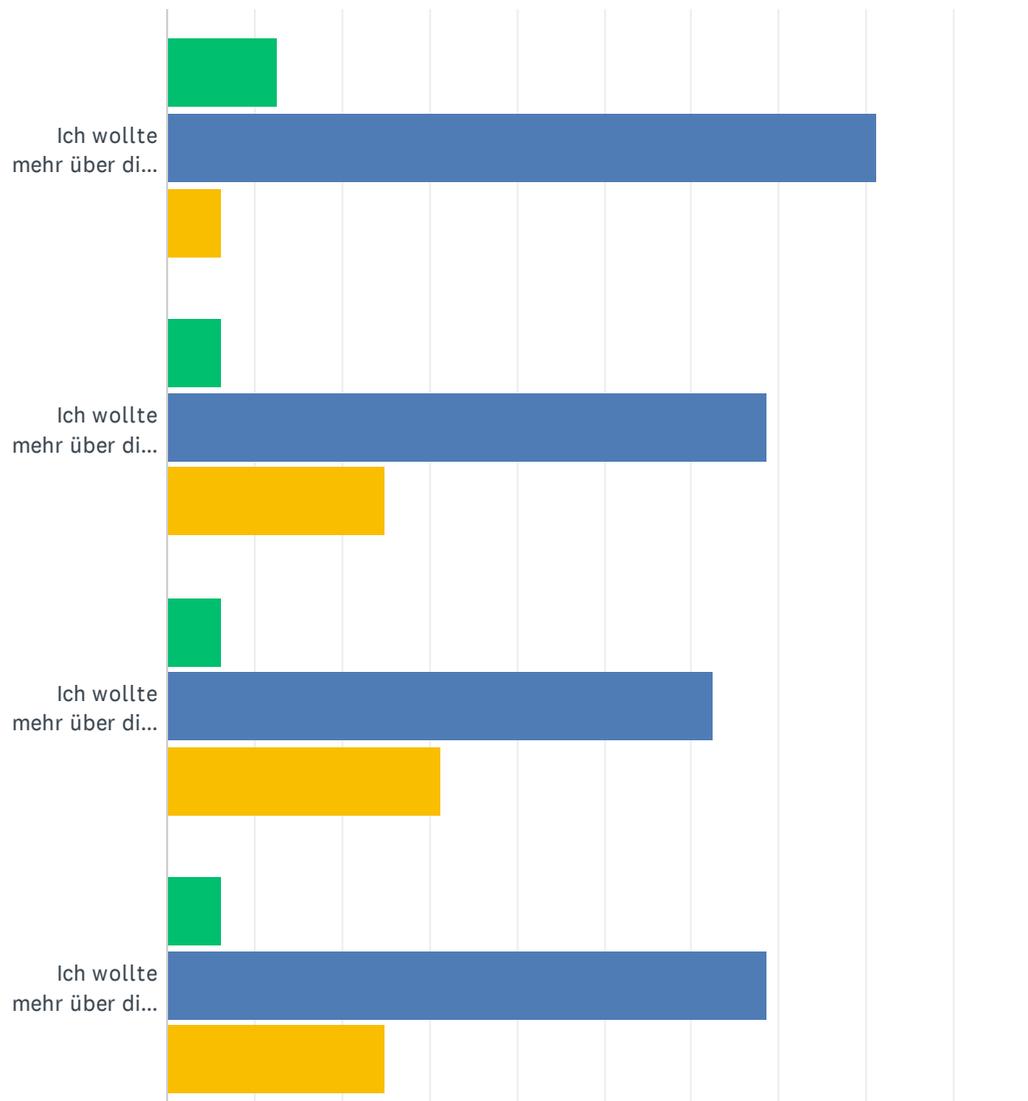


Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2

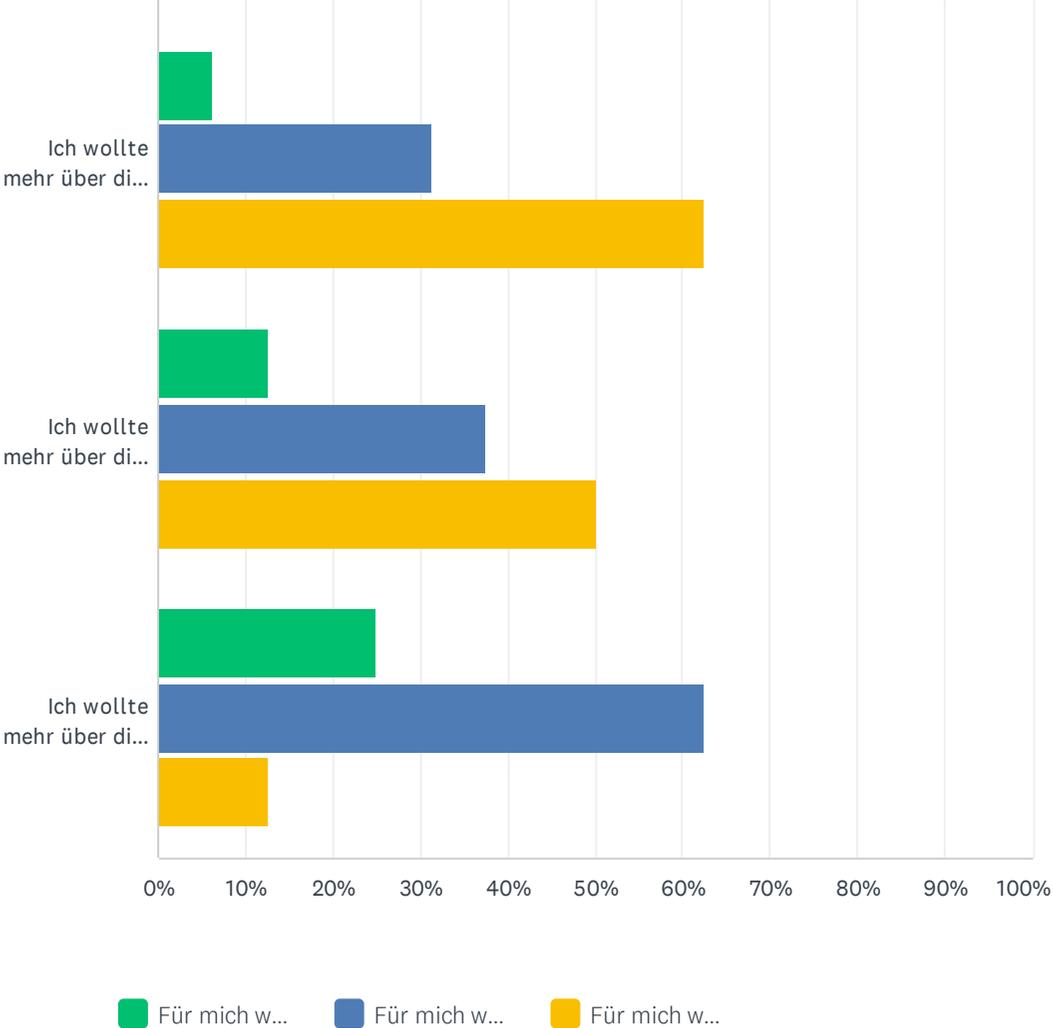
	FÜR MICH WAR DER FOKUS AUF DIESEN ASPEKT ZU STARK	FÜR MICH WAR DER FOKUS AUF DIESEN ASPEKT PASSEND	FÜR MICH WAR DER FOKUS AUF DIESEN ASPEKT ZU SCHWACH	TOTAL
Ich wollte mein Wissen zu digitaler Jugendarbeit erweitern und vertiefen.	12.50% 2	81.25% 13	6.25% 1	16
Ich wollte meine Methoden zu digitaler Jugendarbeit erweitern und vertiefen.	18.75% 3	62.50% 10	18.75% 3	16
Ich wollte diverse Einstellungen zu digitaler Jugendarbeit ergründen und diskutieren.	12.50% 2	87.50% 14	0.00% 0	16
Ich wollte diverse Werte zu digitaler Jugendarbeit ergründen und diskutieren.	6.25% 1	87.50% 14	6.25% 1	16

Q7 Zu welchen Aspekten von digitaler Jugendarbeit wolltest Du Neues lernen – und wie sehr hat die Pilotwoche dabei geholfen?

Answered: 16 Skipped: 0



Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2



Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2

	FÜR MICH WAR DER FOKUS AUF DIESEN ASPEKT ZU STARK	FÜR MICH WAR DER FOKUS AUF DIESEN ASPEKT PASSEND	FÜR MICH WAR DER FOKUS AUF DIESEN ASPEKT ZU SCHWACH	TOTAL
Ich wollte mehr über die intellektuellen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Konzepte und Forschung.	12.50% 2	81.25% 13	6.25% 1	16
Ich wollte mehr über die pädagogischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Methoden und Fallstricke.	6.25% 1	68.75% 11	25.00% 4	16
Ich wollte mehr über die gesellschaftlichen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Inklusion und Wirkungsweisen.	6.25% 1	62.50% 10	31.25% 5	16
Ich wollte mehr über die juristischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Konventionen und Menschenrechte.	6.25% 1	68.75% 11	25.00% 4	16
Ich wollte mehr über die politischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie aktuelle Diskurse und Anspannungen.	6.25% 1	31.25% 5	62.50% 10	16
Ich wollte mehr über die programmatischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Finanzierungs- und Unterstützungsquellen.	12.50% 2	37.50% 6	50.00% 8	16
Ich wollte mehr über die technischen Aspekte von digitaler Jugendarbeit lernen, wie Webseiten, Tools und Apps.	25.00% 4	62.50% 10	12.50% 2	16

#	WENN DU ETWAS ERGÄNZEN ODER ERKLÄREN WILLST, GEHT DAS HIER:	DATE
1	Ich fand das Programm rundum gelungen, v.a. wenn man bedenkt, dass uns nur 4 Tage zur Verfügung standen vor Ort. Klar wäre es ausbaufähig. Bei Themen, mit denen ich mich schon auskenne, war ich froh, wurden sie nicht weiter vertieft. Andere hätten sicher mehr Raum verdient, aber im Hiblick auf die knappe Zeit war mir die breite der Themen wichtiger als eine tiefergehende Abhandlung. Die kann man sich ja nun selber gönnen bei Bedarf :)	9/12/2021 3:51 PM

Q8 Welche drei Aspekte der Pilotwoche haben Dir am meisten geholfen, digitale Jugendarbeit besser zu verstehen und tiefer in sie einzutauchen? (Die Reihenfolge spielt keine gewichtende Rolle).

Answered: 13 Skipped: 3

ANSWER CHOICES	RESPONSES	
Erster Aspekt	100.00%	13
Zweiter Aspekt	92.31%	12
Dritter Aspekt	84.62%	11

#	ERSTER ASPEKT	DATE
1	die PRAKTISCHEN Sequenzen (Übungen durchzuführen, Dinge selbst auszuprobieren,...)	10/6/2021 3:33 PM
2	Blickwinkel der Jugendlichen	10/6/2021 11:45 AM
3	Die Konzepte was Digitale Jugendarbeit sein kann	9/27/2021 6:38 PM
4	Erfahrungen der Anderen	9/16/2021 8:01 PM
5	Methoden	9/16/2021 7:31 PM
6	Austausch über Tools und Technik	9/16/2021 3:42 PM
7	digitale Aspekte: Apps und Links	9/16/2021 11:45 AM
8	ausprobieren	9/15/2021 9:36 PM
9	die praktischen Aufgaben und Tool waren hilfreich	9/15/2021 5:35 PM
10	Das Entwickeln eines eigenen Projekts mit entsprchenden Hilfestellungen	9/15/2021 3:29 PM
11	praktisches Ausprobieren und Testen	9/14/2021 11:27 AM
12	Gut aufbereitete Programmpunkte mit div. Anwendungsmöglichkeiten/direkt austesten dürfen/Praxisnähe	9/12/2021 3:57 PM
13	heutige jugendarbeiter kennenzulernen	9/12/2021 9:54 AM
#	ZWEITER ASPEKT	DATE
1	die Unterstützung des Teams (LeiterInnen und Leiter)	10/6/2021 3:33 PM
2	die Tiefen der digitalen Welt	10/6/2021 11:45 AM

Angstfrei // Pilot:innen // Kurzumfrage 2

3	Methoden für Übungen und Inhalte	9/27/2021 6:38 PM
4	Technische Umsetzung	9/16/2021 8:01 PM
5	technischer Support der Mitarbeiter, dafür hätte ich mehr Zeit gebraucht, aber das ging sich eben alles nicht aus	9/16/2021 7:31 PM
6	Gruppenarbeit und Erarbeitung der Materialien gemeinsam	9/16/2021 3:42 PM
7	juristische Aspekte	9/16/2021 11:45 AM
8	austauschen	9/15/2021 9:36 PM
9	Datenschutz war sehr aufschlussreich	9/15/2021 5:35 PM
10	Die Stationenarbeit, die verschiedenste Aspekte digitaler Jugendarbeit als schnellen Überblick zeigten	9/15/2021 3:29 PM
11	Anpassung der Inhalte an die Bedürfnisse der Gruppe	9/14/2021 11:27 AM
12	Austausch mit andern Fachpersonen/Interkation	9/12/2021 3:57 PM
#	DRITTER ASPEKT	DATE
1	die Diskussionen über Probleme	10/6/2021 3:33 PM
2	andere Mitstreiter:innen zu treffen	10/6/2021 11:45 AM
3	Es geht auch ohne iPads :)	9/27/2021 6:38 PM
4	Bandbreite der digitalen Handlungsansätze	9/16/2021 8:01 PM
5	Hybride Methoden	9/16/2021 7:31 PM
6	Wissensvermittlung durch die Materialien	9/16/2021 3:42 PM
7	technische Aspekte	9/16/2021 11:45 AM
8	vorort sein (nicht digital)	9/15/2021 9:36 PM
9	Das selbstständige Arbeiten mit dem iPad	9/15/2021 3:29 PM
10	verschiedene Methoden und Formen der inhaltlichen Auseinandersetzung	9/14/2021 11:27 AM
11	Ausstattung mit der entsprechenden Technik	9/12/2021 3:57 PM

Q9 Welche Aspekte haben Dir in der Pilotwoche gefehlt?

Answered: 13 Skipped: 3

#	RESPONSES	DATE
1	Ich muss zugeben, dass es rund um eine gelungene Woche war, in der ein umfangreiches Thema in kurzer Zeit bestmöglich aufbereitet wurde. Das einzige was fehlte war noch ein bisschen mehr Zeit, da wir viele spannende Bereiche sicher intensiver durchgehen könnten.	10/6/2021 3:33 PM
2	Wie schaffe ich es gegenüber der Entscheider:innen zu argumentieren, dass es digitale Jugendarbeit braucht.	10/6/2021 11:45 AM
3	Ideen zu Datensammlung als Währung	9/27/2021 6:38 PM
4	Wahrnehmung der zum Teil erheblich unterschiedlichen Ausgangssituationen bei den Teilnehmern (technische Ausgangssituation, aktueller Ausbildungsstand/ digitale Arbeits- bzw. Lebenssituation, altersübergreifender Ansatz der Wissensvermittlung !)... und der deshalb dringend notwendige Ausgleich (Überbrückung) dieser unterschiedlichen Erfahrungsstände	9/16/2021 8:01 PM
5	Wie kann ich diese technische Probleme praktikablerweise lösen, die immer wieder auftauchen, wenn man keine EDV oder IT Spezialisten in der eigenen Organisation hat.	9/16/2021 7:31 PM
6	keine... die Fülle der Inhalte in der Woche war ausreichend. Mehr wäre kaum aufnehmbar gewesen	9/16/2021 3:42 PM
7	mehr (KOSTENLOSE!) Apps zusammen auszuprobieren	9/16/2021 11:45 AM
8	ich hätte gerne mehr Austausch mit den anderen Teilnehmenden zu ihren digitalen Themen und Projekten gehabt.	9/15/2021 9:36 PM
9	die Inklusiven Aspekte für Menschen mit Beeinträchtigung	9/15/2021 5:35 PM
10	Tatsächliche Arbeit mit verschiedenen Apps und Vorschläge, wie diese sich einsetzen lassen.	9/15/2021 3:29 PM
11	mehr Zeit etwas, was man physisch mitnehmen kann	9/14/2021 11:27 AM
12	soweit nichts. hätte zwar gerne mehr von allem gehabt und hätten da gerne mehr Wochen daraus machen dürfen, aber in Bezug auf die knappe Zeit war's doch sehr toll und interessant :)	9/12/2021 3:57 PM
13	eine Methode, mit der Jugendlichen der Zugang zur selbständigen Programmierung erleichtert wird	9/12/2021 9:54 AM

Q10 Welche Unterstützung wünschst Du Dir im Anschluss an die Pilotwoche?

Answered: 13 Skipped: 3

#	RESPONSES	DATE
1	Ich wünsche mir eventuelle Hilfestellungen bei zukünftigen Problemen.	10/6/2021 3:33 PM
2	Das Netzwerk sollte erhalten bleiben und ein Austausch stattfinden, sodass sich der Erfahrungsschatz immer weiter ausbaut.	10/6/2021 11:45 AM
3	Weiterführende Online Seminare zu den Modulen	9/27/2021 6:38 PM
4	Fundierte Materialien für die weitere Arbeit Kontaktstellen für weitere Beratung in der Tätigkeit	9/16/2021 8:01 PM
5	Am liebsten wäre mir eine technische Ansprechperson	9/16/2021 7:31 PM
6	Informations- und/oder Schulungsveranstaltungen der Sozialarbeiter oder Schulungsunterstützung bei uns in der Region.	9/16/2021 3:42 PM
7	schriftliche Zusammenfassung zur Pilotwoche	9/16/2021 11:45 AM
8	...Vielleicht ein Erfahrungsaustausch mit den anderen Teilnehmenden:-)	9/15/2021 9:36 PM
9	Bei Rückfragen zu einzelnen Aufgaben aus dem Curriculum wünsche ich mir Ansprechpersonen	9/15/2021 5:35 PM
10	Ich hätte gerne das Material, um mich noch weiter fortbilden zu können und gleichzeitig als Multiplikatorin dienen zu können. Ich würde aber auch gerne über den weiteren Verlauf und neue Ideen informiert werden.	9/15/2021 3:29 PM
11	Da gibts bestimmt was, was mir grad einfach nicht einfällt.	9/14/2021 11:27 AM
12	Ich fänd's toll, wenn das lose Netzwerk ins Leben gerufen wird und künftig „train the trainer“-Kurse angeboten würden. Würde mich sehr dafür interessieren, das Curriculum hier weiterzuverbreiten.	9/12/2021 3:57 PM
13	Zusammenarbeit bei der Umsetzung von Punkt 9	9/12/2021 9:54 AM

Q11 Falls Du noch Kommentare, Ideen und/oder Anregungen hast, ist hier Platz dafür:

Answered: 8 Skipped: 8

#	RESPONSES	DATE
1	Super Team! Sind toll auf die Teilnehmer_innen und ihren Bedürfnissen eingegangen! Nur so kann lernen funktionieren.	10/6/2021 3:33 PM
2	Macht weiter so! Super Team und bin auf unsere Podcasts gespannt!	10/6/2021 11:45 AM
3	Danke für euer Engagement und eure Begeisterung. Man hat die gespürt in allem was ihr tut und ich bin dankbar, dass ich dabei sein haben dürfen.	9/27/2021 6:38 PM
4	Organisationen sollte man nicht alleine lassen mit digitaler Jugendarbeit, man müsste Regionalstellen/ nationale Stellen einrichten, wo man sich im Falle von Support hinwenden kann	9/16/2021 7:31 PM
5	Liebe Projekt-Crew Ein RIESENKOMPLIMENT an euch alle, für die Durchführung der Wienwoche. Es war eine tolle Erfahrung. Ich würde jederzeit wieder eine Weiterbildung bei euch buchen (und natürlich dafür bezahlen;-). Ich habe auf ganz unterschiedlichen Ebenen viel gelernt und auf digitaler mehr Selbstvertrauen gewonnen, um einfach mal los zu probieren.	9/15/2021 9:36 PM
6	Ihr habt das wirklich toll gemacht und ich bin echt begeistert, wie viel Mühe ihr investiert habt. Es war klasse, dass ihr auf unsere Wünsche sofort eingegangen seid. Aber leider wurde mal wieder die Zielgruppe nicht eingebunden. Wenn man was für die Jugend machen will, sollte man sie auch fragen ;-)	9/15/2021 3:29 PM
7	Vielen vielen Dank an dieses super Team!	9/14/2021 11:27 AM
8	Ihr habt das echt gut gemeistert :) Vielen Dank nochmals. Nun freue ich mich auf Curriculum und allenfalls die übersetzte Verke-Innobox.	9/12/2021 3:57 PM