

## Curriculum zur Qualifizierung: „Praxis digitale Jugendbeteiligung“

### (Kurzübersicht)

Partizipation von Jugendlichen bedeutet, deren Mitbestimmen und Mitentscheiden an für sie relevanten Entscheidungen zu fördern, und ist eine wichtige Auseinandersetzung für ein demokratisches Miteinander. Digitale Medien prägen unser kommunikatives Verhalten und ermöglichen dadurch neue Formen der Partizipation und Interaktion. Eine Verschränkung beider Themen – Beteiligung mit und über Medien zu fördern – ist notwendig und sinnvoll, um Jugendliche in ihrem gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Handeln zu stärken.

### Fortbildungsziele

Mit der Qualifizierung erhalten Sie einen grundlegenden Überblick zu den Chancen und Methoden aktivierender Jugendbeteiligungsarbeit mithilfe digitaler Medien, möglichen Formaten und rechtlichen wie politischen Rahmenbedingungen. In dieser Fortbildung gehen wir deshalb folgenden Fragen nach:

- Wo liegen Chancen und Stolpersteine von digitalen Partizipationsprozessen?
- Wie lässt sich Jugendbeteiligung durch digitale Werkzeuge vereinfachen und ausweiten?
- Welches sind dafür wirksame Methoden und technische Hilfsmittel?

### Zielgruppe

Es handelt sich um eine medienfokussierte modulare Qualifizierung zum Thema digitale Jugendbeteiligung. Angesprochen werden in erster Linie Prozessmoderator\*innen, die bereits Qualifizierungen im Bereich Jugendbeteiligung durchlaufen haben bzw. praxiserfahren sind. Darüber hinaus sind die Inhalte bestimmter Module sinnvoll, um Akteur\*innen in kommunalen Beteiligungsverfahren, wie pädagogische Fachkräfte, politische Entscheidungsträger\*innen und haupt- oder ehrenamtlich Tätige in kommunalen Partizipationsprozessen, weiterzubilden.

### Verwenden Sie die Module in Ihrem Qualifizierungsangebot!

Die Inhaltsübersicht gibt Ihnen eine **Übersicht über die Inhalte der einzelnen Module** der Qualifizierung „Praxis digitale Jugendbeteiligung“. Die Module sind so konzipiert, dass sie nicht zwingend chronologisch durchgeführt werden müssen.

Sie möchten mehr über die Inhalte der Module erfahren oder diese für eine Qualifizierung verwenden? Gern können Sie sich hierzu mit uns in Verbindung setzen.

Wir sind an der Weiterentwicklung des Curriculums und seiner Module interessiert. Daher freuen wir uns über die Verwendung und Rückmeldungen aus der Praxis.

## Fortbildungsinhalte

### Modul 1

#### Einführung: Grundlagen und Grundfragen (7 Stunden)

- Theorie, Herkunft und Einordnung von Jugendbeteiligungsansätzen
- Politische und strukturelle Einordnung des eigenen Projektes
- Einordnung des eigenen Projektes auf der Partizipationstreppe
- Ziele sowie Rollen- und Auftragsklärung in der Jugendbeteiligung
- Planung, Aufbau und Verstetigung von digitaler Jugendbeteiligung
- Möglichkeiten und Grenzen des Digitalen

*Praktische Anwendung:* u. a. Projektskizze, Etherpad, digitale Beteiligungstools, Checkliste

### Modul 2

#### Haltung und mediale Ressourcen (5 Stunden)

- Überblick zu Theorien der Partizipation, der Beteiligung, der Selbstorganisation
- Überblick zu Theorien der Einflussnahme und Wirksamkeit Jugendlicher in Kommunen
- Überblick aktueller Forschung: Mediennutzung verschiedener Akteur\*innen in Jugendbeteiligungen, Medienwirkungstheorien und Mediatisierungsprozesse
- Fragestellungen gesellschaftlicher Teilhabe- und Ausschlussprozesse, Zugänge für benachteiligte Zielgruppen

*Praktische Anwendung:* u. a. Visualisieren mit Online-Tools, Reflexion und Austausch

### Modul 3

#### Zielgruppenansprache und Aktivierung (6 Stunden)

- Grundverständnis für kommunikative Kompetenz als Grundlage medienkompetenten Handelns
- Grundlagen der Öffentlichkeitsarbeit mit und in Sozialen Medien
- Begriffsklärung und Rolle von Prosument\*innen in Sozialen Medien
- Social-Community-Management und Fallstricke in der Anwendung von Online-Medien

*Praktische Anwendung:* u. a. Contentproduktion mit Smartphones, Tablets und Apps; Internetrallye; Live-Chat-Rollenspiel; Snapchatten, Liken und Posten; Videobotschaft

### Modul 4

#### Formate, Methoden und Medien (6 Stunden)

- Gelingensbedingungen für Jugendbeteiligungsverfahren auf kommunaler Ebene
- Chancen von digitalen Partizipationsformen
- Unterscheidung zwischen ePartizipation als spezifischem Format und digitaler Jugendbeteiligung als Ansatz zur einer umfassenden gesellschaftlichen und kulturellen Teilhabe und Mitwirkung
- Grundlagen freier Bildungsmaterialien: OER (Open Educational Resources) und CC-Lizenzen (Creative Commons)

*Praktische Anwendung:* u. a. Mini-Barcamp; Kommunizieren, Ideenfindung und Abstimmen mit digitalen Beteiligungstools; OER-Materialien

## Modul 5

### Rechtsgrundlagen

(3 Stunden)

- Rechtsgrundlagen der Jugendbeteiligungsarbeit (u. a. Jugendhilfe, Stadt- und Regionalplanung)
- Grundlagen des Medienrechts
- Grundlagen des Urheber- und Leistungsschutzrechts
- Grundlagen zu Lizenz- und Nutzungsrechten im Netz (CC-Lizenzen)
- Persönlichkeitsrechte, Internetrecht (Haftung, Datensicherheit, Zuständigkeiten)
- Schutz der Privatsphäre in Online-Angeboten

*Praktische Anwendung:* u. a. Online-Quiz; Planspiel, Online-Recherche

## Modul 6

### Datenschutz

(6 Stunden)

- Digitalisierung und ihre gesellschaftlichen Auswirkungen, Kultur der Digitalität
- Theorie, Herkunft und Einordnung von Ansätzen zum Datenschutz
- Datenschutz und Demokratie: praxisrelevante Grundlagen des Datenschutzes, technische und strukturelle „Datenkontrolle“
- Einführung in aktuelle Diskurse und Positionen zu Datenerhebung und -schutz (Datensparsamkeit, Pseudonymisierung und Anonymisierung/Verschlüsselung)
- Verknüpfung zu Persönlichkeitsrechten und Nutzungsrechten

*Praktische Anwendung:* u. a. Alternate Reality Game; Projektwerkstatt Datenschutzpolicy

## Modul 7

### Projektplanung

(4 Stunden)

- Digitale Arbeitswerkzeuge, Projektabläufe und Teamprozesse
- Projektmanagementprozesse mit digitalen Tools bzw. in Online-Verfahren
- Analyse der technologischen Gegebenheiten, Möglichkeiten und Strukturen in der Kommune

*Praktische Anwendung:* u. a. Online-Mindmap, Projektplanung

## Modul 8

### Evaluation (E) und Dokumentation (D)

(3 Stunden)

- Blick auf Wirksamkeitsdiskurse sowie Einschätzung und Abwägung für digitale Jugendbeteiligungsprozesse
- Definition und Abgrenzung der Begriffe E & D
- Zweck, Zeitpunkt und Aufwand von E & D
- Überblick über bestehende Systeme und Tools der E & D, z. B. Qualitätsmanagement, Controlling, Zielplanung und Zielerreichung
- Digitale Tools zur E & D kennenlernen
- Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Online- und Offline-Dokumentation und -evaluation; Transfer der Ergebnissicherung zwischen online und offline
- Nachhaltigkeit und Weiterverarbeitung der Ergebnisse (offene Bildungsressourcen, Meta-Daten für Auffindbarkeit)

*Praktische Anwendung:* u. a. Fragebogen

## Kontakt

Isgard Walla  
Projektleiterin *jugend.beteiligen.jetzt*  
Deutsche Kinder- und Jugendstiftung  
Tempelhofer Ufer 11  
10963 Berlin  
Tel: (030) 25 76 76 – 829  
E-Mail: [isgard.walla@dkjs.de](mailto:isgard.walla@dkjs.de)

## Nutzungsrecht

Dieses Werk ist lizenziert unter [CC BY-SA 3.0 DE](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/) Martin Nestler, Maria Bauer, Steffi Winkler,  
Julian Kulasza, *jugend.beteiligen.jetzt/dkjs*

(Stand: April 2017)