

Modul 4: Formate, Methoden und Medien

Was Sie von diesem Modul erwarten können

Der Fokus dieses Moduls liegt auf der **konkreten Anwendung von digitalen Werkzeugen**, wie Smartphones, Apps und Webtools sowie deren Einsatz in der Planung und Durchführung von Jugendbeteiligungsprozessen. Es werden unterschiedliche **Methoden, Formate und kollaborative Online-Tools** vorgestellt und in Kleingruppen getestet. Des Weiteren werden im Rahmen dieses Moduls diverse Online-Beteiligungsplattformen betrachtet, die partizipative Prozesse beheimaten oder unterstützen können. Die **Chancen und Grenzen von ePartizipation** zu erörtern ist in diesem Modul ebenso wichtig, wie ein grundlegendes Verständnis für Creative-Commons-Lizenzen (CC) und Open-Educational-Resources (OER) bei den Teilnehmenden (TN) aufzubauen.

Die TN entwickeln erst Ideen zu Partizipationsprojekten und werten diese im Plenum aus. Um einen solchen Transfer möglichst praxisnah zu gestalten, wird innerhalb des Moduls ein **Mini-Barcamp** umgesetzt. Dabei werden die Möglichkeiten und Grenzen der Verschränkung von Online- und Offline-Aktivitäten innerhalb eines Beteiligungsprojektes deutlich und greifbar(er) für die TN. So werden sie befähigt, Gestaltungsspielräume in der Kommune ausloten und Rollen unterschiedlicher Akteure besser definieren zu können.

Lernziele

Die Teilnehmenden haben

- die Methode des Barcamps praktisch erprobt,
- CC-Lizenzen kennengelernt und erstellen damit eigene OER-Inhalte,
- eine Bandbreite an digitalen Tools und Online-Plattformen zur Unterstützung von Partizipationsprozessen (bspw. Antragsgrün, ePartool, OPIN.me) kennengelernt,
- verschiedene Formate zur Umsetzung von digitalen Jugendbeteiligungsprozessen praktisch erprobt.

Inhalte des Moduls

Theorie

- Gelingensbedingungen für Jugendbeteiligungsverfahren auf kommunaler Ebene bestimmen, erörtern und Chancen von digitalen Partizipationsformen ausloten
- Unterscheidung zwischen ePartizipation als spezifischem Format und der digitalen Jugendbeteiligung als Ansatz zur einer umfassenden gesellschaftlichen und kulturellen Teilhabe und Mitwirkung
- Grundlagen freier Bildungsmaterialien für die Praxis digitaler Beteiligung: OER und CC-Lizenzen, unter anderem kann hier der Lizenzhinweisgenerator vorgestellt werden (siehe Linkliste)

Transfer/Praktische Umsetzung

- beim Mini-Barcamp moderieren die TN Sessions zu eigenen Projektideen oder digitalen Werkzeugen
- Erprobung von digitalen Tools an Laptops oder Tablets zur Online-Zusammenarbeit, Kommunikation, Visualisierung, Abstimmung von Ideen und Visionen für mögliche Beteiligungsprojekte

Vermittlungsmethoden:

- Medienpädagogische Workshop-Phasen:
 - Erprobung und gegenseitiges Vorstellen von digitalen Tools zur Online-Zusammenarbeit in den Bereichen Kommunikation, Information und Unterhaltung
 - CC-Baukasten und Erstellung und Verbreitung von OER-Materialien, unter anderem kann hier der Lizenzhinweisgenerator vorgestellt werden (siehe Linkliste)
- Einführung in ein alternatives Tagungs- und Veranstaltungsformat: Barcamp
- Input durch Referent*in

Ablaufvorschlag

Als zeitlicher Rahmen wird eine Dauer von fünf bis sechs Stunden als wünschenswert angesehen. Da es sich um ein sehr praxisorientiertes Modul handelt, in welchem die Erprobung eines (zeitlich reduzierten) Barcamps etwa die Hälfte der Zeit in Anspruch nehmen kann, ist es denkbar die Durchführung aufzuteilen (Digitale Tools und Plattformen / Barcamp).

Der Seminartag beginnt mit einem spielerischen Auftrag zur Zusammenarbeit, wobei die TN ihr Wissen zu einem bestimmten Stichwort, z.B. „digital“, kollaborativ in einem Etherpad (Online Texteditor) zusammentragen. Dabei erleben sie auf sehr einfache aber effektive Weise, wie die Produktion von Wissen und die Kommunikation darüber im virtuellen Raum gelingen können.

Im ersten Themenblock geht es anschließend noch einmal darum, klar zu definieren, wo die Grenzen und Schwierigkeiten von ePartizipation als spezifischer Methode zur politischen Beteiligung auf kommunaler Ebene liegen. In diesem Kontext lernen die TN auch mögliche ePartizipations-Plattformen wie [antragsgrün.de](https://antragsgruen.de) und [OPIN.me](https://opin.me) kennen und diskutieren einige Ergebnisse des Modellprogramms [„youthpart #lokal – kommunale Jugendbeteiligung“](#) (PDF) im Plenum.

Anschließend setzen sie sich mit möglichen Abgrenzungen zur Perspektive der digitalen Jugendbeteiligung und dem Einsatz anderweitiger digitaler Tools auseinander. In der ersten Praxisphase werden eine Vielzahl von Apps und Web-Applikationen vorgestellt und deren Anwendungsmöglichkeiten in Jugendpartizipationsprojekten jeweils kurz diskutiert. Die TN haben nun den Auftrag, sich ein Mini-Beteiligungsprojekt zu überlegen und dieses mit einem oder mehreren der vorgestellten digitalen Werkzeugen den anderen TN vorzustellen. Denkbar wäre hier eine multimediale Mindmap oder Projektvorstellung in den Anwendungen popplet.com oder padlet.com (Erprobung auch in Modul 3). Aber auch eine Verknüpfung mit bekannten Social-Media-Kanälen wäre denkbar. Wichtig ist letztlich die Reflexion der Transfermöglichkeiten in die eigene Praxis – das Beteiligungsprojekt in der eigenen Kommune. Nur wenn die TN die Software-Anwendungen eigenständig erproben, sind sie im Anschluss daran in der Lage, eine realistische Einschätzung zur möglichen Relevanz für ihre Zielgruppen und Akteur*innen vor Ort zu treffen.

Im zweiten Themenblock widmen sich die TN einem Barcamp, um eine erfolgversprechende Methode zur Findung, Entwicklung, aber auch Umsetzung von Jugendbeteiligungsprojekten (siehe www.jugend-bewegt-kultur.de) kennenzulernen. Im Idealfall greifen die TN im Barcamp Fragestellungen oder Stichworte, die im Laufe des Moduls angesprochen werden, auf, diskutieren sie in den Sessions und dokumentieren die Ergebnisse abschließend.

- 09:00 Uhr** **Begrüßung & methodischer Einstieg**
 Kurzvorstellung der TN und methodischer Einstieg: Aufgabe zur Kollaboration (Sammlung von Ideen zu einem Stichwort) in einem Etherpad (z. B. mit yourpart.eu oder piratepad.net) und kurze Auswertung zur Nutzung (z. B. für Protokolle / Brainstormings)
- 09:30 Uhr** **1. Themenblock (135 Min.)**
 45 Min. **Input und Lektüre in Kleingruppen** zur Definition und Unterscheidung von ePartizipations-Verfahren und der Unterstützung und Begleitung von Beteiligungsprojekten mit digitalen Medien allgemein, z. B. anhand des Artikels „Das E-Tüpfelchen der Partizipation“ in [Youthpart - Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft](#) (S.18), Diskussion über Gelingensbedingungen und Einflussfaktoren, Dokumentation durch die TN im Etherpad
- 90 Min. **Kurzvorstellung und Ausprobieren** der Jugendbeteiligungsplattformen Ypart.eu und OPIN.me, sowie Blitzlicht auf andere Webangebote mit partizipativen Charakter (open university, moodle, wikis etc.)
- 11:45 Uhr *Mittagspause (45 Min.)*
- 12:30 Uhr** **2. Themenblock (170 Min.)**
 20 Min. **Input** zu kollaborativen Online-Tools, CC-Lizenzen und den Möglichkeiten zur Beteiligung mit einer [Prezi-Präsentation](#)
- 90 Min. **Praxisphase Teil 1:** Ausprobieren von zuvor vorgestellten Anwendungen zur Visualisierung, Präsentation, Contentproduktion und Gaming an Laptops, Tablets und den Smartphones der TN
- 60 Min. **Praxisphase Teil 2:** Konzeptentwicklung und Visualisierung der Projektidee für ein Mini-Beteiligungsprojekt mit Hilfe der zuvor vorgestellten digitalen Tools und Web-Anwendungen
- 15:20 Uhr *Pause (10 Min.)*
- 15:30 Uhr** **3. Themenblock (180 Min.)**
 30 Min. **Input** Referent*in: Einführung in die Barcamp-Methode
- 90 Min. **Session-Planung und Durchführung eines Barcamps** mit dem Tool [Camper](#). (Empfehlung: ein oder zwei Durchläufe / Slots (je 30 Min.) mit 2-4 Sessions, je nach TN-Zahl des Moduls)
- Vorbereitung des Barcamps (Raumverteilung, Technik und Moderationsmaterialien, Verpflegung usw.) sollte möglichst am Vortag stattfinden. Die Dokumentation übernehmen die TN selbst.
- 17:30 Uhr **Abschluss des Barcamps mit Ergebnispräsentation** (online) und Reflektion zur Methode und den Anwendungsmöglichkeiten in Kommunen

Literaturangaben und -empfehlungen

ePartizipation/digitale Beteiligung

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (Hrsg.): „Youthpart – Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft“, 2014, online verfügbar: https://www.ijab.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/youthpart-eParticipation_abschluss-web.pdf (zuletzt abgerufen: 22.02.2017)

Elke Josties, Anna Förster, Mike Martinez: „Evaluation des Praxisentwicklungsprojekts 2013-2015: Jugendkultur bewegt – Partizipation mit Kultureller Bildung“, LKJ Berlin e.V., unter: http://lkj-berlin.de/wp-content/uploads/2016/06/evaluation_jugendkulturbewegt_160429.pdf (zuletzt abgerufen: 28.03.2017)

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) (Hrsg.): „Kommunale Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft – ein Leitfaden“, 2014, online verfügbar: https://jugend.beteiligen.jetzt/sites/default/files/download/Leitfaden_Jugendbeteiligung.pdf (zuletzt abgerufen: 28.03.2017)

Vorstellung verschiedener Tools für gelingende digitale Jugendbeteiligung von *jugend.beteiligen.jetzt*: <https://jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools>

Qualitätsverbund „Kultur macht stark“: „Co-Lab – Kollaborative Online-Tools für Kooperationsprojekte und kreative Planungs- und Dokumentationsprozesse“, Bundesakademie Wolfenbüttel, Prezi-Präsentation online verfügbar: <https://prezi.com/prwjciaevalg> (zuletzt abgerufen: 28.03.2017)

OER und Creative Commons (CC)-Lizensierung;

Creative Commons Deutschland: „Was ist CC“, online verfügbar: <https://de.creativecommons.org/index.php/was-ist-cc/> (zuletzt abgerufen: 13.06.2017)

Übersetzung und Beschreibung der rechtlichen Details der einzelnen Lizenzen: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>

John H. Weizmann: „Offene Bildungsressourcen (OER) in der Praxis“, hrsg. durch die Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb), 2014, online verfügbar: http://www.mabb.de/files/content/document/FOERDERUNG/Medienkompetenz%20und%20Ausbildung/Materialien/Materialien/OER-Broschuere_2.Auflage_2014.pdf (zuletzt abgerufen: 28.03.2017)

Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb) (Hrsg.): „Alles geklärt? - Medienproduktion & Recht“, 2013, online verfügbar: www.mabb.de/information/service-center/download-center/details/medienkompetenz/alles-geklaert-medienproduktion-und-recht.html?file=files/content/document/FOERDERUNG/Medienkompetenz%20und%20Ausbildung/Materialien/Materialien/Alles_geklaert_Webversion2014.pdf (zuletzt abgerufen: 28.03.2017)

Markus Deimann, Jan Neumann, Joeran Muuss-Merholz: „Whitepaper Open Educational Resources (OER) an Hochschulen in Deutschland - Bestandsaufnahme und Potenziale 2015“, hrsg. durch open-educational-resources.de – Transferstelle für OER, 2015, online verfügbar: http://www.fachportal-paedagogik.de/fis_bildung/suche/fis_set.html?Fid=1060824&mstn=1 (zuletzt abgerufen: 28.03.2017)

Anja Gebel, Julian Kulasza, Daniel Seitz: „OER - open educational resources in die Bildung“, Mediale Pfade - Agentur für Medienbildung, Präsentation online verfügbar: http://slidewiki.org/deck/10176_oer#tree-10176-slide-36975-1-view (zuletzt abgerufen: 28.03.2017)

Nele Hirsch, Elly Köpf, Oliver Baumann-Gibbon, Christina Rupprecht: „Praxisrahmen für Open Educational Resources (OER) in Deutschland“, hrsg. durch Wikimedia Deutschland e. V., online verfügbar: <http://mapping-oer.de/wp-content/uploads/2016/02/Praxisrahmen-fu%CC%88r-OER-in-Deutschland-Online-1.pdf> (zuletzt abgerufen: 28.03.2017)

Tools

OPIN.me

OPIN ist der „Europäische Werkzeugkasten für Jugend-ePartizipationsprojekte“. Dahinter verbirgt sich eine webbasierte Plattform für digitale und mobile Jugendbeteiligung, die von u. a. von Pilotprojekten in Slowenien und Frankreich getestet wird. Das Projekt ist bis März 2018 geplant. Eine deutsche Sprachversion existiert auf opin.me/de.

Ypart

Ypart ist eine digitale Beteiligungsplattform speziell für Jugendliche. Hier können Jugendliche Ideen entwickeln, gemeinsam diskutieren und Einfluss auf Entscheidungen nehmen. Die Plattform ist ein Angebot für Jugendorganisationen, Verbände, Vereine und Kommunen. ypart.eu

Lizenzhinweisgenerator

Lizenzhinweise für Bilder aus Wikipedia und Wikimedia Commons. Lizenzierung und Rechteprüfung leichtgemacht: lizenzhinweisgenerator.de

Camper

Camper ist ein Tool, das die Vorbereitung, Durchführung und Dokumentation eines Barcamps unterstützt. Kostenlos, open source, auf Deutsch und Englisch verfügbar, direkt auf <https://barcamptools.eu/>. Weitere Informationen [auf dem Portal jugend.beteiligen.jetzt](http://jugend.beteiligen.jetzt).

Methoden

Barcamp-Methode

Barcamp eKultur: Kurzerklärung der Methode Barcamp, LKJ Berlin e.V., online verfügbar: <http://www.jugend-bewegt-kultur.de/methode-barcamp/> (zuletzt abgerufen 28.03.2017)

LKJ Berlin e. V. (Hrsg.): Methodenset Barcamp, 2015, online verfügbar: <http://lkj-berlin.de/methodenset-barcamp/> (zuletzt abgerufen 13.06.2017)

Jörg Eisfeld-Reschke, Lisa Peyer, Daniel Seitz: „JugendBarCamp – ein Leitfaden für die Praxis“, 2013, online verfügbar: http://medialepfade.de/wp-content/uploads/2013/03/JugendBarCamp_Online.pdf (zuletzt abgerufen 28.03.2017)

Barcamp-Wiki, unter: <http://barcamp.org/w/page/402984/FrontPage> (zuletzt abgerufen 28.03.2017)

Kontakt

Isgard Walla, Projektleiterin *jugend.beteiligen.jetzt*
Deutsche Kinder- und Jugendstiftung
Tempelhofer Ufer 11, 10963 Berlin
(030) 25 76 76 - 829
isgard.walla@dkjs.de
www.dkjs.de

Nutzungsrecht

Dieses Werk ist mit Ausnahme der Logos der Projektpartner*innen (DBJR, DKJS, IJAB) und der Logos des BMFSFJ sowie der Jugendstrategie lizenziert unter: [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) Martin Nestler, Maria Bauer, Steffi Winkler, Julian Kulasza, jugend.beteiligen.jetzt/DKJS (Stand: Mai 2017)

