



DIGITALE TOOLS IN DER INTERNATIONALEN JUGENDARBEIT

ÜBERARBEITUNG DES LEITFADENS



WARUM DIGITALE TOOLS IN DER INTERNATIONALEN JUGENDARBEIT?

- Adäquate Öffentlichkeitsarbeit und Ansprache von Zielgruppen
 - Effiziente Gestaltung der eigenen Arbeit
 - Sinnvoller Einsatz von digitalen Tools bei der Konzeption, Planung, Durchführung, Nachbereitung und Dokumentation von internationalen Jugendprojekten
- Leitfaden als Orientierungshilfe



KONZEPTION UND PLANUNG EINES INTERNATIONALEN JUGENDPROJEKTS

PHASE I



I.1 IDEENFINDUNG UND KONZEPTION

Was ist wichtig?

- gemeinsames Entwickeln von Ideen, kollaborative Zusammenarbeit
 - Protokollierung von (remote) Besprechungen, sofortige Bereitstellung der Abschriften für alle beteiligten Partner
 - Veränderungen sind im Dokument sofort für alle sichtbar, alle arbeiten an derselben Version des Textes
- z.B. Etherpads

Tools:

- Yopad.eu (früher Yourpart.eu): <https://yopad.eu/>
- Google Docs: <https://www.google.de/intl/de/docs/about/>
- Mural (digitale Zusammenarbeit): www.mural.co

I.2 VERNETZUNG MIT KOOPERATIONSPARTNERN

Was ist wichtig?

- Netzwerkpflge und fachlicher Austausch verlagert sich zunehmend in Online-Räume
- Suche nach potentiellen Kooperationspartnern erleichtern (bei Förderanträgen sind feste Kooperationen Voraussetzung)
- Mitgestaltung der Diskurse der Community, Rückmeldung/Reaktionen der Online-Community

Tools:



Facebook-Gruppe



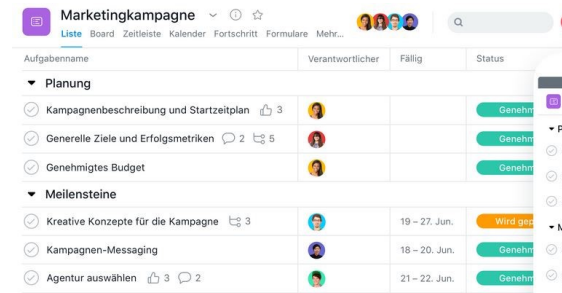
MS Teams

1.3 KOORDINATION UND PROJEKTMANAGEMENT

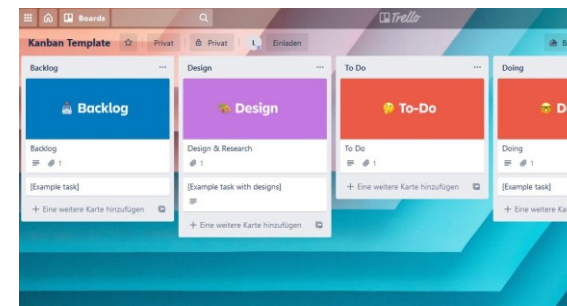
Was ist wichtig?

- Koordination von vielen verschiedenen Partnern und Akteuren
- Digitale Instrumente können die Koordination eines Projekts und das Projektmanagement erleichtern
- Webbasierte Projektmanagement-Tools zeigen aktuellen Arbeitsstand, Deadlines, Zwischenergebnisse und Zuständigkeiten

Tools:



Asana

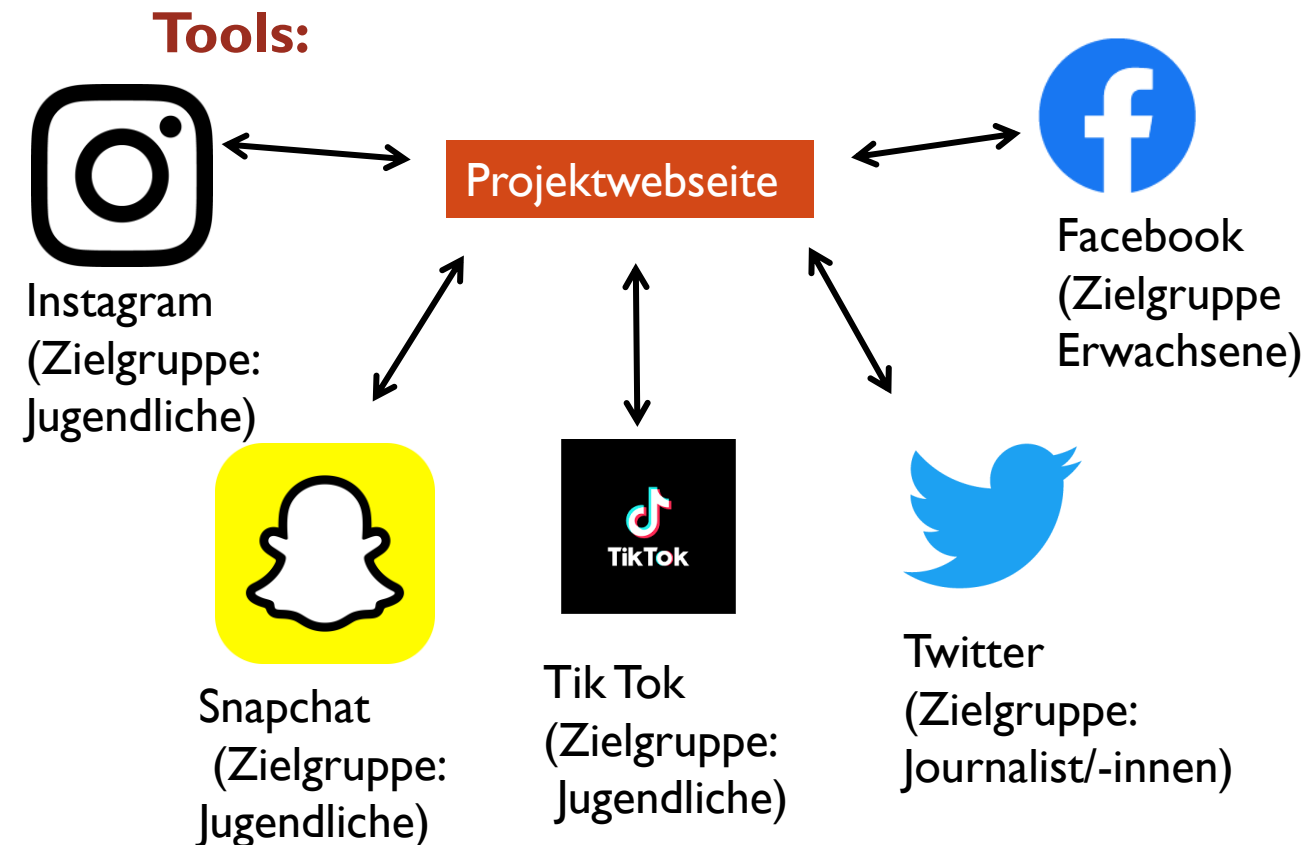


Trello

I.4 AUSSCHREIBUNG UND DIGITALE ÖFFENTLICHKEIT

Was ist wichtig?

- Öffentlichkeitsarbeit sollte sich an den Zielgruppen orientieren → auf welchen Kanälen halten sich Zielgruppen auf?
- Jugendgerechte Ansprache, v. a. über Social Media
- Frage der Sprache, z.B. zweisprachige Seiten
- Kombination von verschiedenen Maßnahmen



I.5 VORBEREITUNGSTREFFEN DER TEAMER/-INNEN

Was ist wichtig?

- Einfache Koordinierung und Realisierung von digitalen Besprechungen
- Reduktion der Kosten, Ressourcen und des Zeitaufwands
- Digitale Begegnungsräume

Tools:



Skype



Google Hangouts



MS Teams



GoToMeeting

GoTo Meeting



Adobe Connect



jitsi.org

jitsi

I.6 AKQUISE UND VERNETZUNG DER TEILNEHMENDEN

Was ist wichtig?

- Teilnehmende wollen sich vor Beginn des Projekts austauschen und vernetzen sowie organisatorische Fragen klären (z..Anreise, Übernachtung)
 - Eigenes Netzwerk nutzen, um auf Projekt aufmerksam zu machen (z.B. E-Mail-Verteiler, Webseite)
 - Verknüpfung von Online- und Offline-Elementen (z.B. Online-Vorbereitung für Präsenztreffen)
- Vernetzungs- und Austauschmöglichkeiten von Anfang an mitdenken

Tools:



Facebook-Gruppen
Facebook-Fanseiten



Messenger-Gruppen
(z.B. WhatsApp, Telegram)



DURCHFÜHRUNG EINES INTERNATIONALEN JUGENDPROJEKTS

PHASE 2



2.1 INFORMATIONEN UND MATERIALIEN BEREITSTELLEN

Was ist wichtig?

- Aus ökologischer, ökonomischer und organisatorischer Perspektive lohnt sich Digitalisierung der Materialien
 - Sammlung von Fotos möglich
 - Jederzeit und überall abrufbar
- Schaffung eines digitalen Ortes, an dem alle Materialien zentral bereit gestellt sind

Tools:



Google Drive



Dropbox

WECHANGE

[WECHANGE](#)

2.2 KENNENLERNEN UND TEAM-BUILDING

Was ist wichtig?

- Gegenseitiges Kennenlernen zu Beginn einer Jugendbegegnung ist ein wichtiger Moment, Basis für gemeinsames Miteinander
 - Anknüpfung an Interessen und Fähigkeiten Jugendlicher (Smartphones integraler Bestandteil, digitale Kommunikation gehört zur Selbstdarstellung)
- Verstärkter Einsatz digitaler Instrumente

Tools:

- Teambildende Maßnahmen mit Musik: Ringtone Relay
- Teambildende Maßnahmen mit digitalen Fotos
- Mentimeter (Wortwolken z.B. zu „Wie geht es euch?“): <https://www.mentimeter.com/>
- Skribbl (Montagsmaler): <https://skribbl.io/>
- Jigsaw Online Puzzle: <https://www.jigsawplanet.com/>
- Kahoot (Quiz): <https://kahoot.it/>
- Action Bound (digitale Schnitzeljagd): <https://de.actionbound.com/>
- Online Town (Online Kennenlernen): <https://town.siempre.io/> (Testraum: https://theonline.town/SLg3vFYhQxdISz3I/Testraum_)

2.3 MOBILES LERNEN

Was ist wichtig?

- Methoden und Formate für Internationale Jugendarbeit geeignet, weil sie den Anforderungen non-formaler Lernprozesse entsprechen, erlebnisorientiert und freiwillig sind und Angebotscharakter besitzen
- Anschlussfähig an politische und historische Bildung sowie bei natur- und umweltbezogene und geografischen Projekten
- Wissenserwerb vor Ort, Förderung von Selbstständigen Entdecken

Tools:

- Geocaching: Digitale Form der Schnitzeljagd
- Educaching: Geocaching mit Lern- und Bildungsprozessen
- Action Bound: Digitale Schnitzeljagd
- Cities of Learning (Vom Sofa in die Welt): <https://goeurope.cityoflearning.eu/activities/8422/>
- ONCOO (Abfragen & Lernen): <https://www.oncoo.de/oncoo.php>
- Nearpod (Abfragen): <https://nearpod.com/>

2.4 BRAINSTORMING

Was ist wichtig?

- Wiederholtes Überarbeiten von Mindmaps
- Überall und jederzeit abrufbar
- Zur Vorbereitung von Workshops
- Multimedialität digitaler Mindmaps (z.B. Einbindung von Videos, Audiodateien, Fotos)

Tools:

- Mindmeister: <https://www.mindmeister.com/de>
- Tricider:
<https://jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/tricider>
- Padlet:
<https://jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/padlet>
- Jamboard (interaktives Whitboard):
<https://jamboard.google.com/>

2.5 RECHERCHE VON INHALTEN

Was ist wichtig?

- Gemeinsames Recherchieren
- Digitale Bookmarking-Dienste: Quellen speichern, verschlagworten und archivieren,
- Social Bookmarking: Kollektive Recherche: Zusammentragen und Speichern von Links, Fotos, Videos und Texten von unterschiedlichen Nutzer/-innen
- Social Tagging: Ordnung und Kategorisierung der Suchergebnisse durch Verschlagwortung

Tools:

- Bookmarking-Dienste:
 - www.delicious.com
 - www.diigo.com

2.6 KOLLABORATIVES ARBEITEN UND WISSENSTRANSFER

Was ist wichtig?

- Gestaltung von sozialen und kollaborativen Arbeits- und Lernprozessen ist wichtige Aufgabe für die Fachkräfte der Internationalen Jugendarbeit
- Digitale Tools unterstützen gemeinsames Arbeiten (z.B. nacheinander bzw. nebeneinander arbeiten)

Tools:

- Etherpads (siehe oben)
- Screensharing: Teamviewer (<https://www.teamviewer.com/de/>), Mikogo (<https://www.mikogo.de/>), Screenhero/Slcack (www.screenhero.com)
- Recherchertools (siehe oben)
- Brainstorming-Tools (siehe oben)
- JugendBarCamp: <https://barcamptools.eu/>
- Virtuelles Workcamp: IBG (<https://ibg-workcamps.org/news-details/758/3617>)

2.7 INHALTE VISUALISIEREN UND PRÄSENTIEREN

Was ist wichtig?

- Vermittlung von Inhalten durch Fachkräfte sowie Präsentation von Arbeitsergebnissen in einer für alle zugänglichen und nachträglich abrufbaren Form

→ Digitale Präsentationsform

Tools:

- Inhalte unter freier Lizenz: <http://compfight.com/>, <https://www.flickr.com/creativecommons>, <https://venture.com/domains/openphoto.com>, <https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Images>, <https://www.historicalstockphotos.com/>, <https://fontlibrary.org/>
- Prezi
- Wissensabfrage/Präsentation mithilfe von Quiztools

2.8 SICHTBARKEIT UND DOKUMENTATION EINES PROJEKTS

Was ist wichtig?

- Anforderungskriterium bei Förderprogrammen
- Projektblog (von Jugendlichen gestaltet)
- Live-Stream (wichtig: bei größeren Veranstaltungen stabile Internetverbindung, gute Mikrofone, professionelle Kameras; bei einfachen Übertragungen ohne Ansprüche an Bildqualität sind Laptopkameras ausreichend)

Tools:

- Live-Stream:
 - <https://www.make.tv/>
 - <https://livestream.com/>

2.9 FEEDBACK, EVALUATION UND ONLINE-UMFRAGEN

Was ist wichtig?

- Nutzung zu: Abfrage von Erwartungen/Vorerfahrungen vor Projektbeginn, Kontrolle von Entwicklungsschritten / Einstellungsveränderungen / Wissenszuwachs, Feedback nach Projektende, Stimmungsbilder mit Echtzeit-Feedback
- Fragebogenerstellung gemeinsam mit Jugendlichen als medienpädagogische Lerneinheit
- Kostengünstig bzw. kostenlos
- einfache Auswertung und grafische Darstellung

Tools:

- Survey-Monkey: <https://de.surveymonkey.com>
- feedbackr (früher realfeedback): <https://app.feedbackr.io/>
- Google Online Formular: <https://www.google.de/intl/de/forms/about/>
- Tweedback: <https://tweedback.de/>
- i-EVAL.eu



NACHBEREITUNG UND DOKUMENTATION

PHASE 3



3.1 INTERNE EVALUATION

Was ist wichtig?

- Nachbesprechung in Videokonferenzen, Einzelinterviews in Form von Audio- oder Videoaufzeichnungen, digitale Fragebögen

Tools:

- Fragebogen (siehe Tools Feedback, Evaluation und Online-Umfragen)
- Videokonferenzen (siehe Tools Vorbereitungstreffen)
- i-EVAL.eu
- Q! App
- Quality Handbook

3.2 NACHBEREITUNGSTREFFEN

Was ist wichtig?

- Aufrechterhaltung der digitalen Kommunikationsformen mit Jugendlichen nach Projektende erlaubt weitere Austausch- und Reflexionsmöglichkeiten
- Vernetzung der Teilnehmenden sowie Weiterarbeit in Projektgruppen mithilfe von digitalen Nachtreffen
- Reduktion von Reisekosten, Zeitressourcen und Organisationsaufwand bei digitalen Treffen

Tools:

- siehe Tools Vorbereitungstreffen

3.3 DARSTELLUNG DER PROJEKTERGEBNISSE

Was ist wichtig?

- Darstellung abhängig von Zielgruppe (z.B. Geldgeber/Partner, allgemeine Öffentlichkeit, Teilnehmende)
 - Darstellung der Projektergebnisse für Nicht-Involvierte
 - Erinnerung für Projekt-Beteiligte
- Nachhaltige Sichtbarkeit des Projekts mithilfe digitaler Instrumente (Einbindung Videos, Blogbeiträge, Fotos, Streuung über Social Media)

Tools:

- Zielgruppe Teilnehmende: eBook
- Projektwebseite

3.4 COMMUNITY-MANAGEMENT

Was ist wichtig?

- Vernetzung der Teilnehmenden nach Projektende
- Community-Aufbau und -Weiterentwicklung (regelmäßige Impulse und Diskussionsanlässe, Einbindung von Jugendlichen durch Abfrage von Meinungen, Verbindung zwischen Online- und Offline-Aktivitäten, Ansprechpartner/-in sollte weiterhin zur Verfügung stehen)
- Netzwerke, die im Alltag genutzt werden
- Instrumente von Vorbereitungs- und Durchführungsphase des Projekts nutzen

Tools:

- siehe Akquise und Vernetzung Teilnehmender

3.5 NETZWERKPFLEGE UND FOLLOW-UP

Was ist wichtig?

- Sichtbarmachen der eigenen Aktivitäten über Projektgrenzen hinaus, Netzwerkpflege
- Erhöhung der Reichweite
- Netzwerk aktiv mitgestalten (als Vortragende auf Tagungen, in Fachgruppen, als Ansprechpersonen)

Tools:

- Facebook-Gruppe: Internationale Jugendarbeit