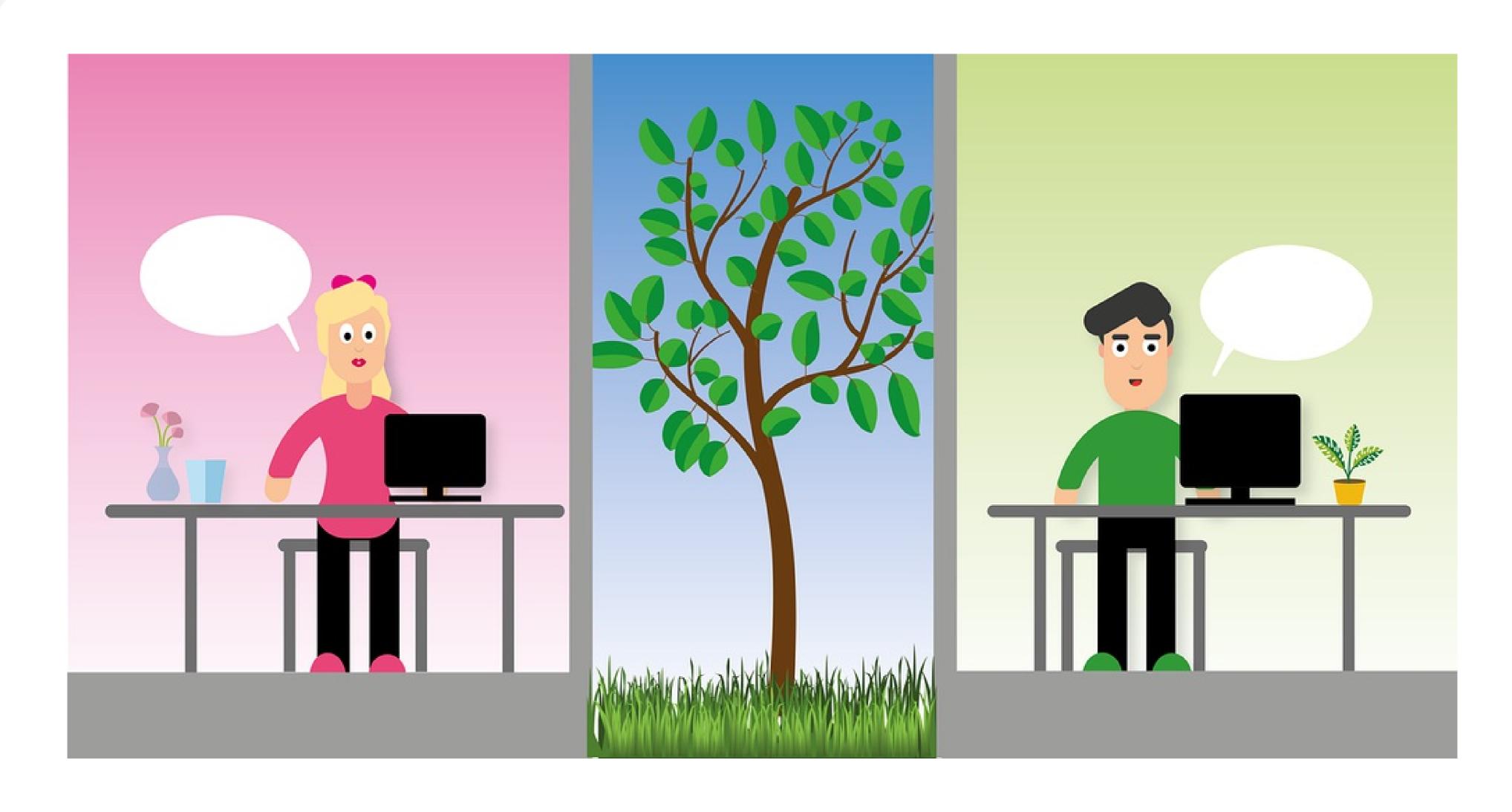
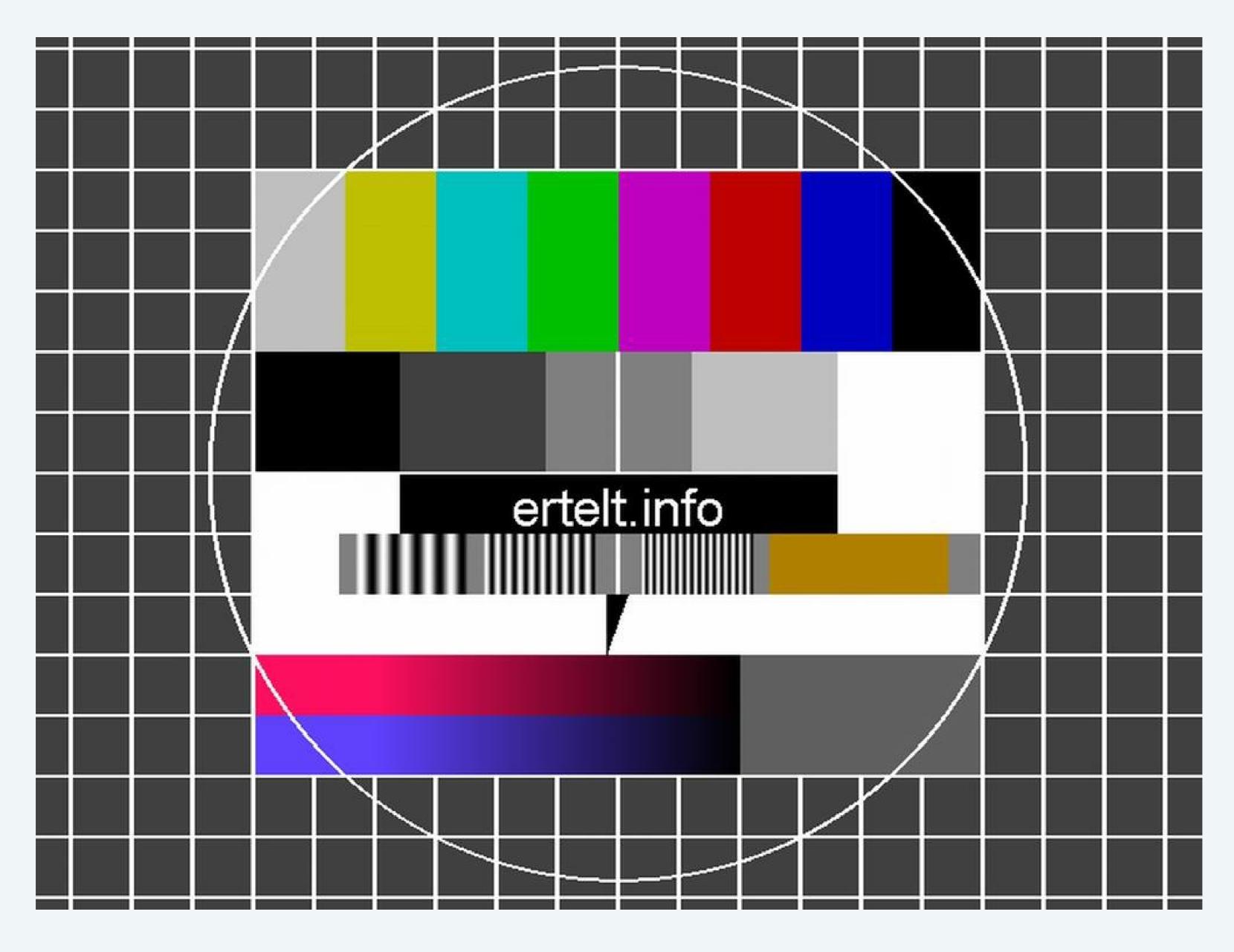


jugend.beteiligen.jetzt
Formen & Bedingungen digitaler Jugendbeteiligung



Willkommen



memyself&i



jugend.beteiligen.jetzt



Ablauf heute





Themen- und Zeitplan



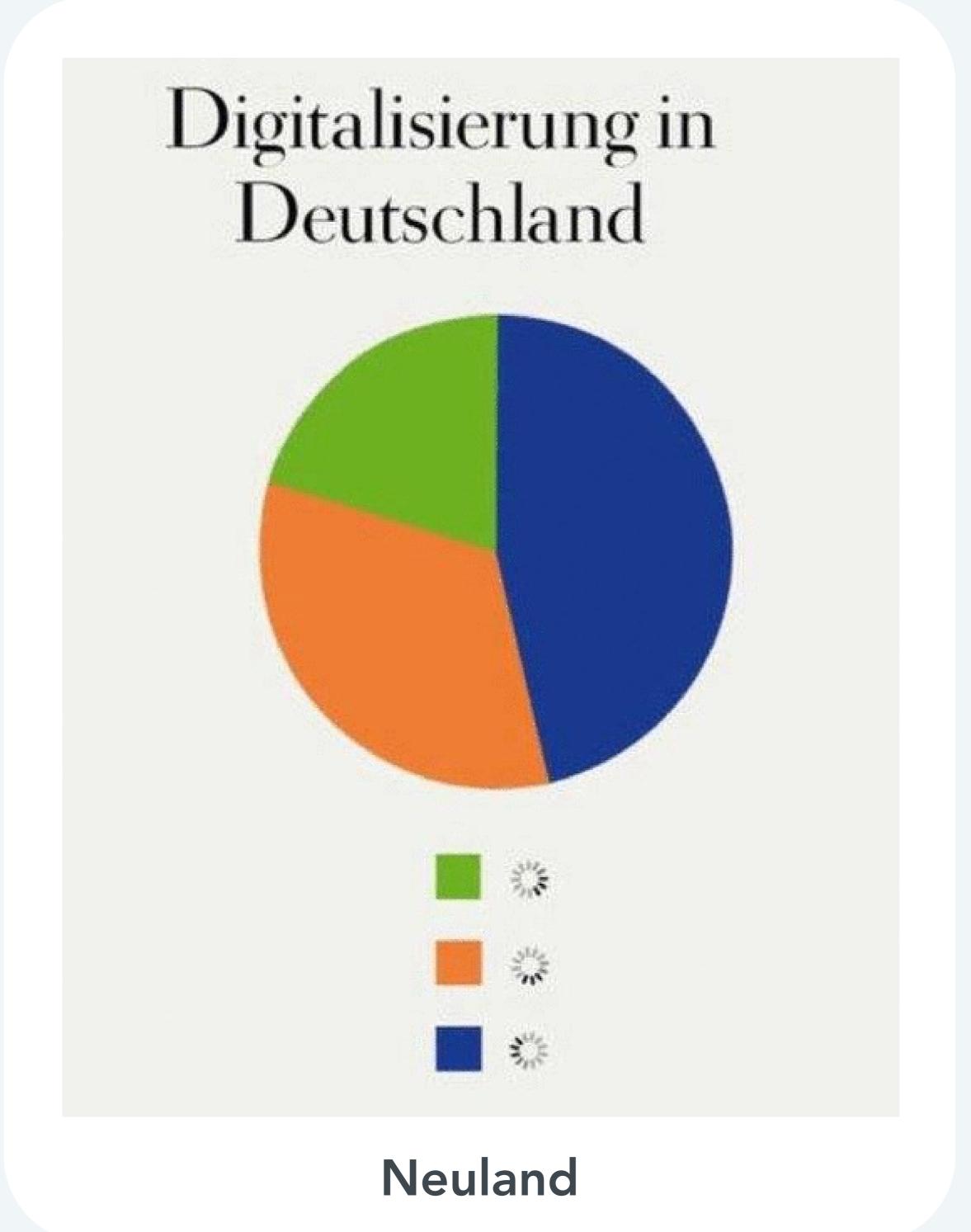
Mindmeister

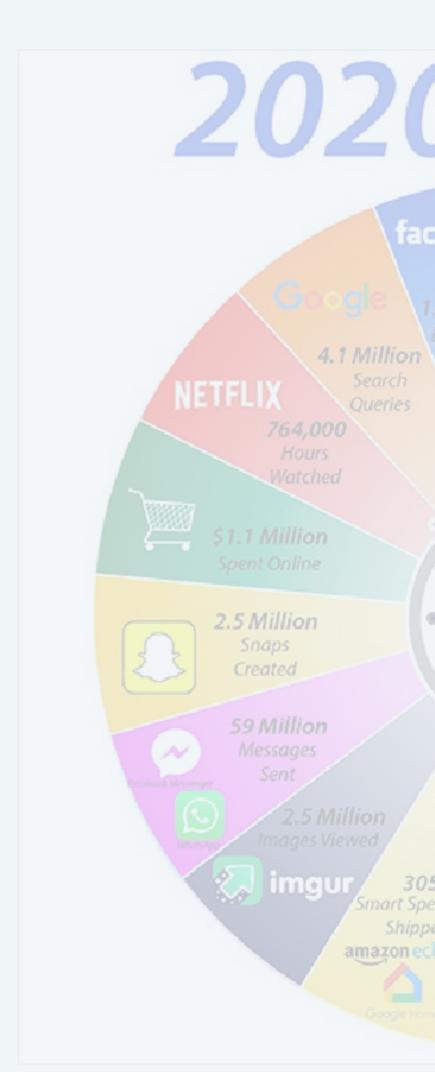


Dokumentation yopad



3 Tags





60

Geräte-Ausstattung im Haush

Computer/Laptop
WLAN

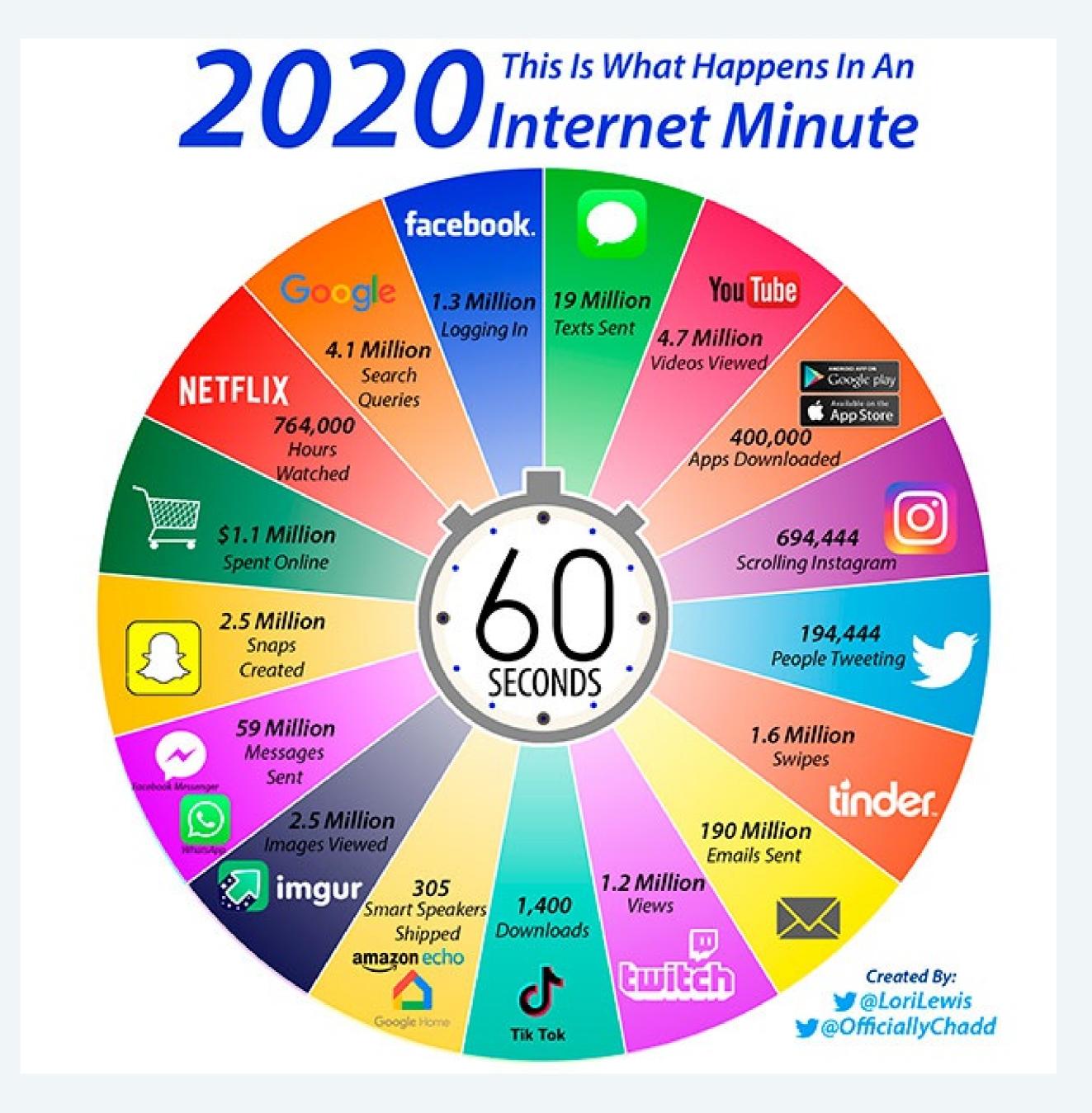
Who led the digital transformation of your company?

A) CEO

B) CTO

C) COVID-19

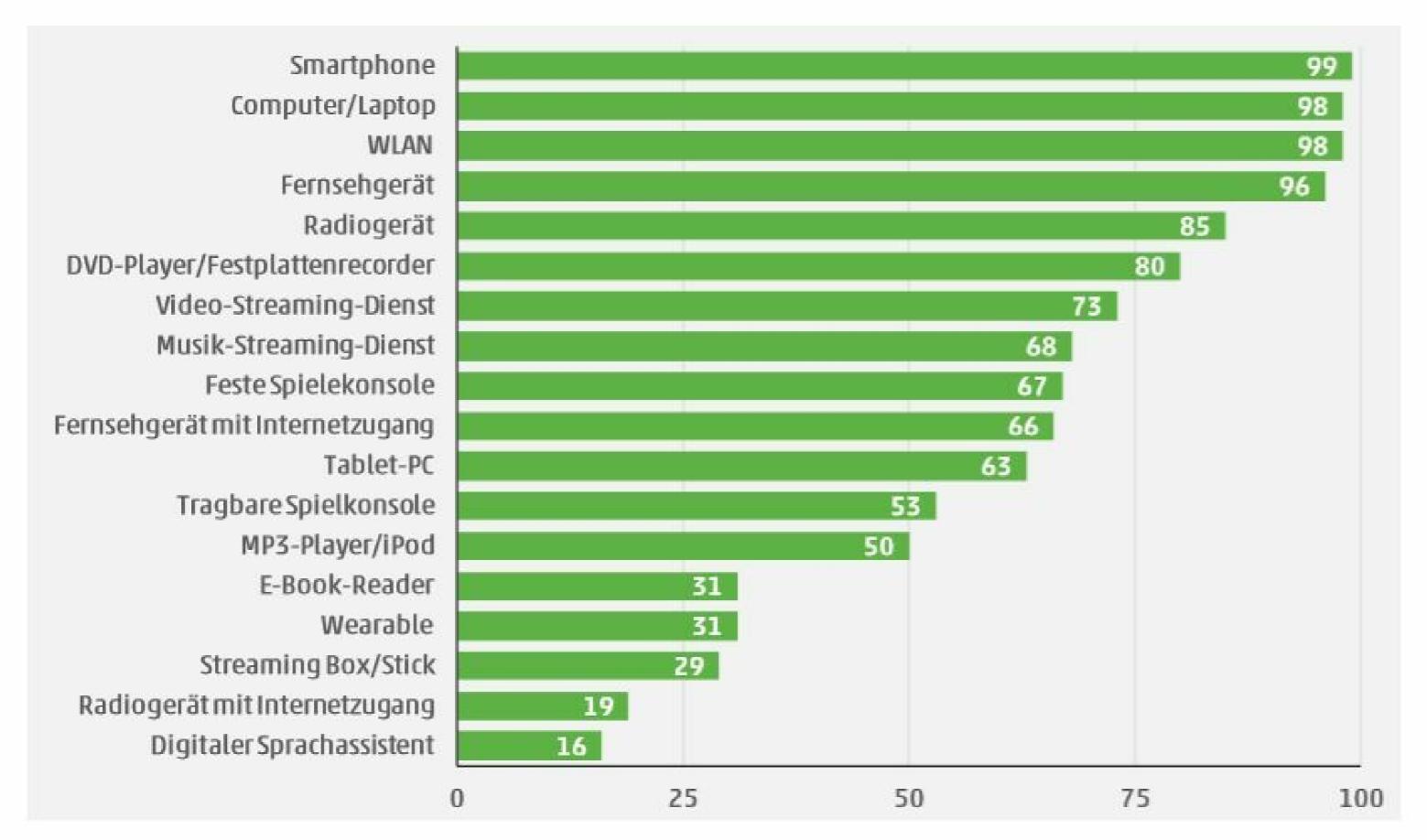
Exkurs Corona



60 Sekunden

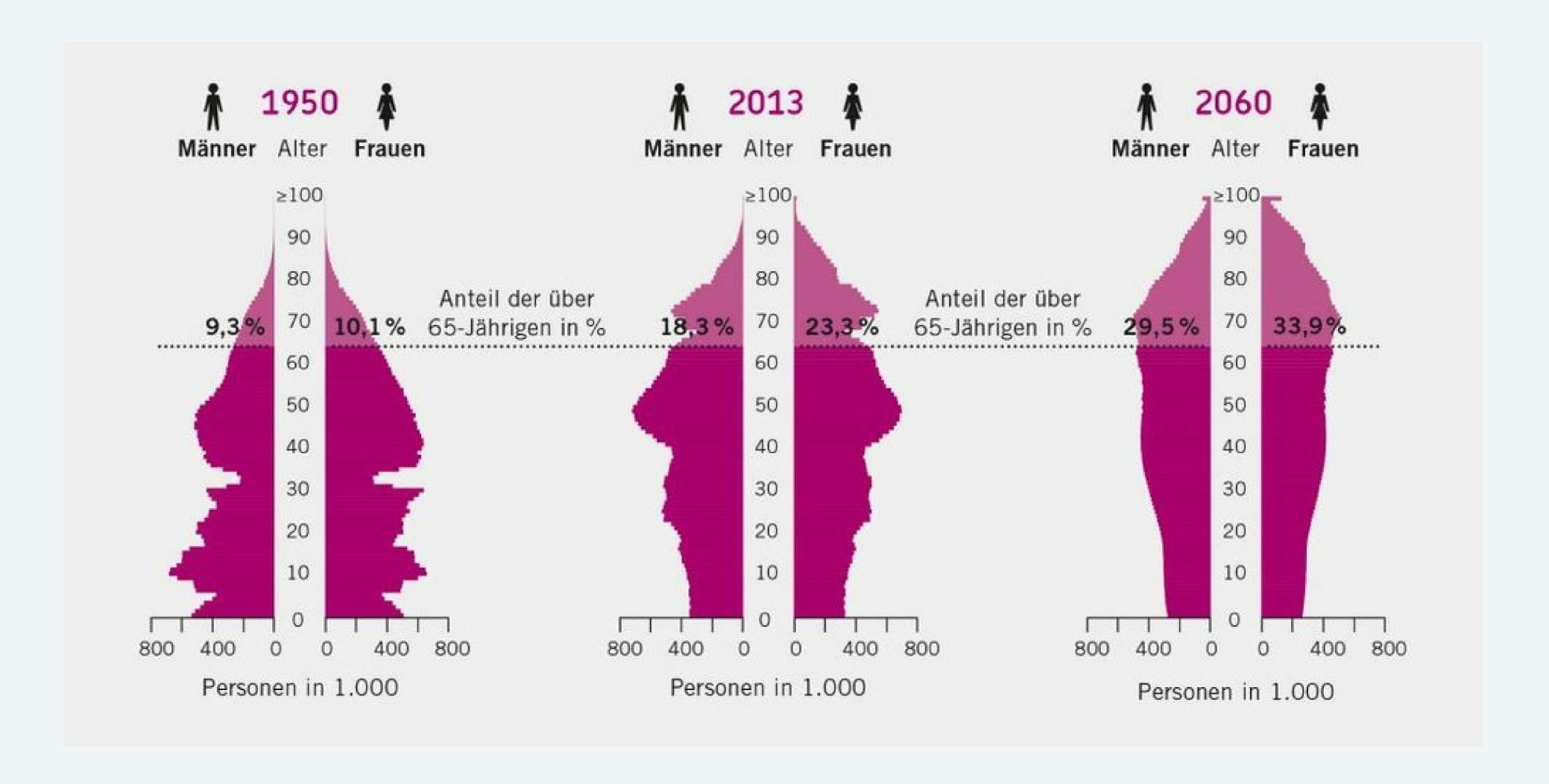


Geräte-Ausstattung im Haushalt 2019



Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200





Generationengerechtigkeit

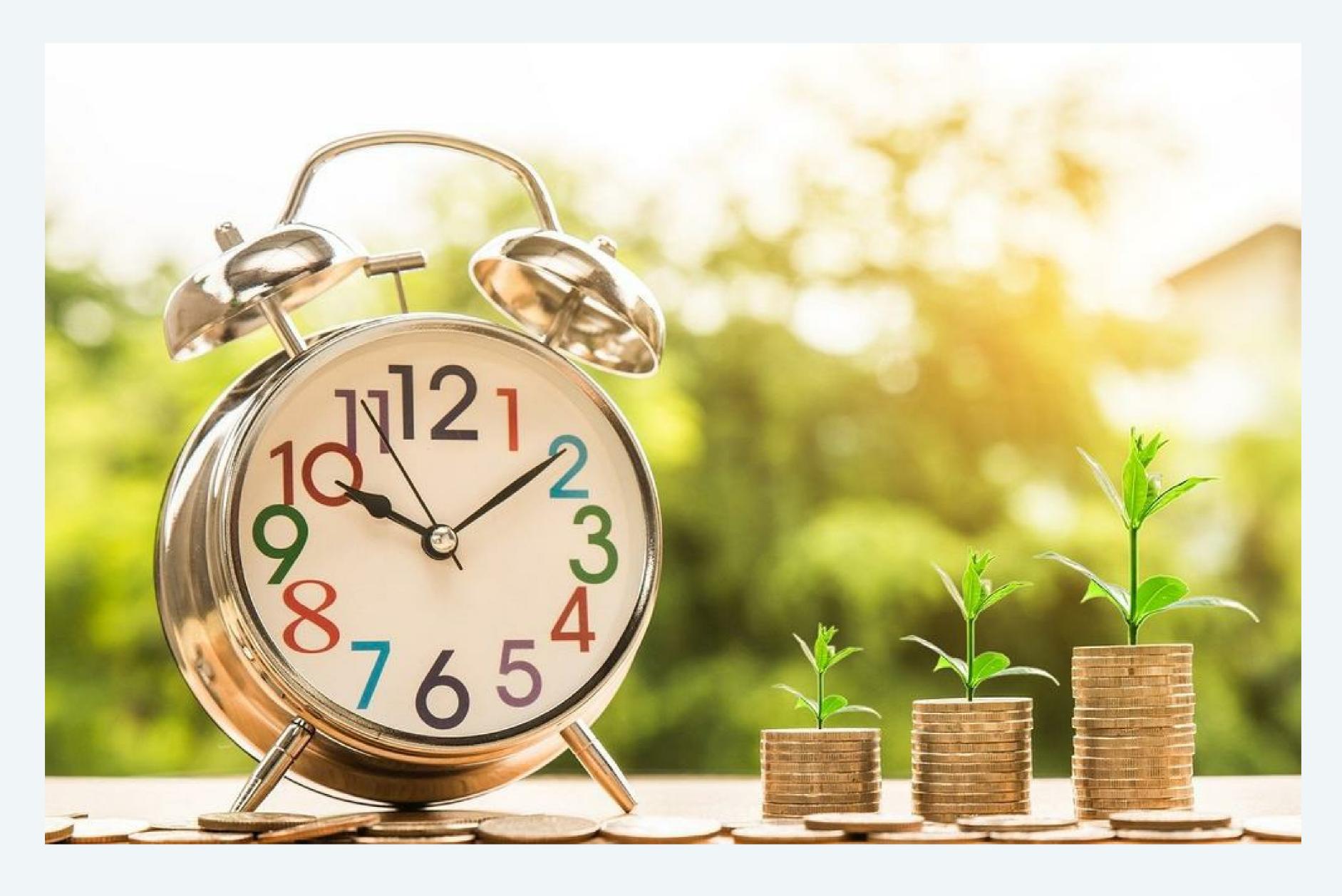
Jugendgerechtigkeit

Jugendbeteiligung

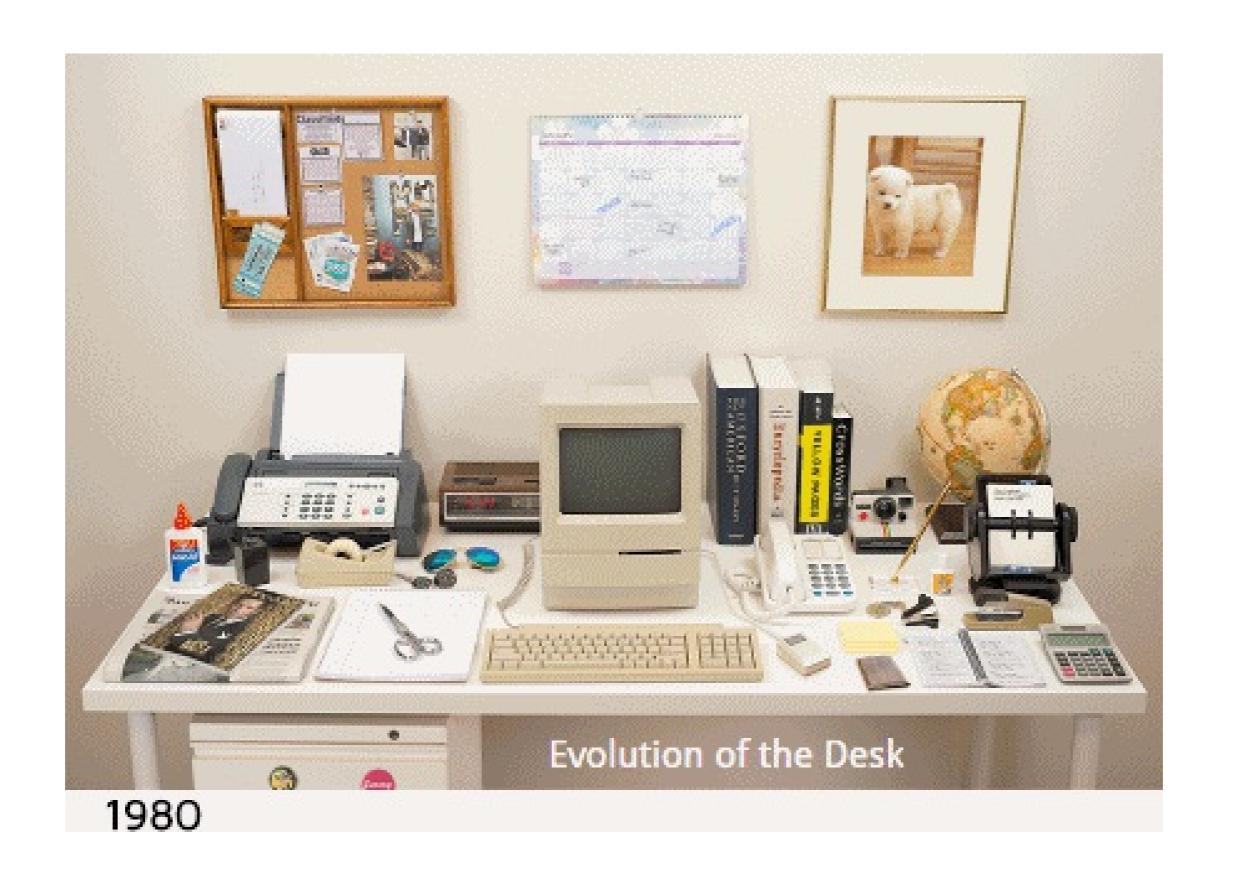
Jugendverstärker

Jugendstrategie





Jugendbudget



Warum Beteiligung (digital)?



Engagement, Protest, Partizipation - Differenzierung



#c



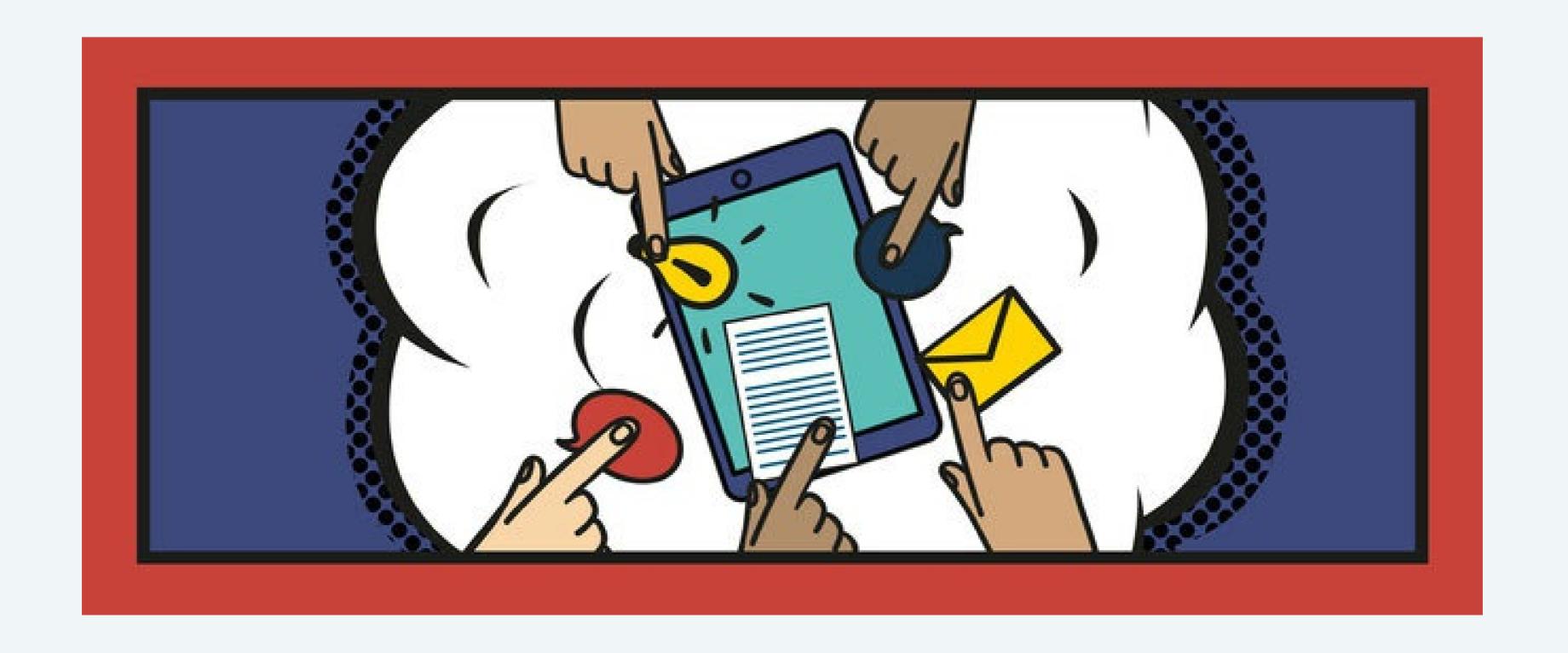
#saveyourinternet

https://

zizipation -



#fridaysforfuture



Gute Gründe



#fridaysforfuture

Unabhängig von Ort und Zeit

Skalierbar

Pseudonymer Zugang möglich

Transparenz und Öffentlichkeit des Verfahrens Dokumentation des Prozesses

Die Wirksamkeit der Beteiligur kann kontrollierbar abgesicher

Nachvollziehbare Entscheidung

#fridaysforfuture

Unabhängig von Ort und Zeit

Skalierbar

Pseudonymer Zugang möglich

Dokumentation des Prozesses

Transparenz und Öffentlichkeit des Verfahrens Die Wirksamkeit der Beteiligungsergebnisse kann kontrollierbar abgesichert werden

Nachvollziehbare Entscheidungen

Jugendmedien nutzen = jugendgerechte Ansprache Abbau von Hürden – mehr niederschwellig Zugänge

Selbstorganisation: selbstmoderiert und selbstreinigend

1 seddonyrner Zugang mognan

Transparenz und Öffentlichkeit des Verfahrens Dokumentation des Prozesses

Die Wirksamkeit der Beteiligungsergebnisse kann kontrollierbar abgesichert werden

Nachvollziehbare Entscheidungen

Jugendmedien nutzen = jugendgerechte Ansprache Abbau von Hürden – mehr niederschwellige Zugänge

Selbstorganisation: selbstmoderiert und selbstreinigend

Mehr Multiplikator*innen durch virale Netzwerk-Effekte finden

[Nicht mit (Jugend-) Marktforschung und Marketing verwechseln]

Jugendmedien nutzen = jugendgerechte Ansprache

Mehr Multiplikator*innen durch virale Netzwerk-Effekte finden

[Nicht mit (Jugend-) Marktforschung und Marketing verwechseln]

Mehr Multiplikator*innen durch virale Netzwerk-Effekte finden

[Nicht mit (Jugend-) Marktforschung und Marketing verwechseln]





Neue Stufen

Qualitätsstufen der Beteiligung können flexibel gehandelt werden, niedrigschwellige Angebote für adhoc-Beteiligung sind möglich

_ _ _ _ _ _ _ _ _



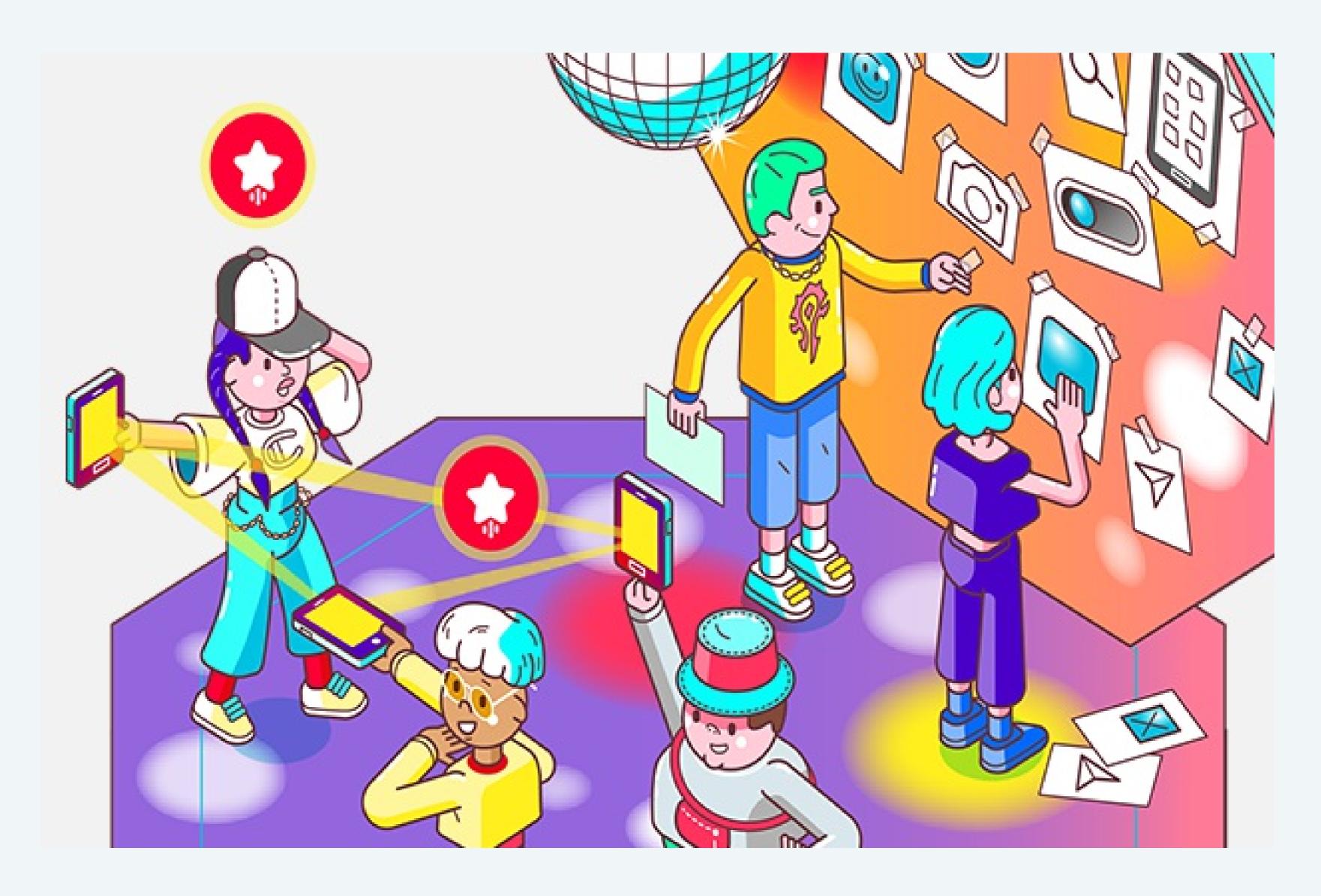
Strukturen bilden und lokal verankern

https://jugend.k



Theunert (2007). Medienkinder von Geburt an. S. 108. kopaed

Medienkompetenz



Gestalten der Zukunft der digital geprägten Gesellschaft



Beteiligungskultur entwickeln



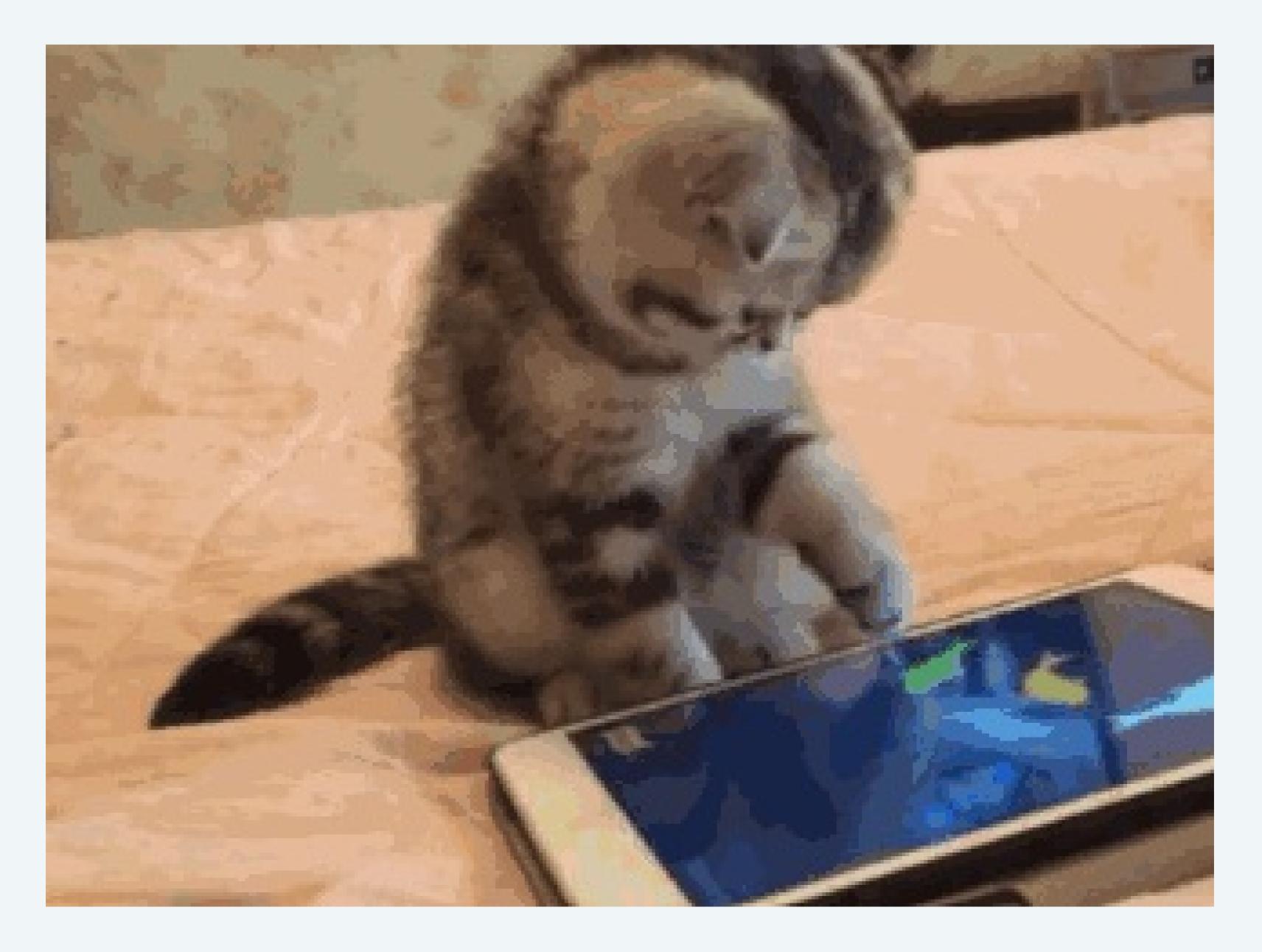
Internetkultur leben



Q&A



Pause



Catcontent geht immer

Fragen nutzen Symbole, olgendes bedeuten:

Ja

Nein

Anmerkung

Überspringen

durch ein Wischen nach oben sprungen werden.

h oben, um zu starten!

snippet



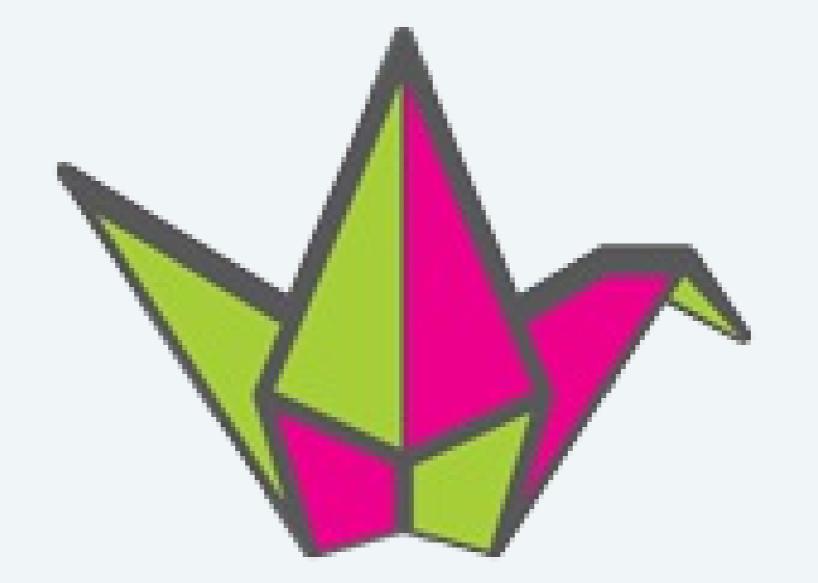
Mehr Beteiligung ermöglichen mit neuen Formaten und Werkzeugen



meme it



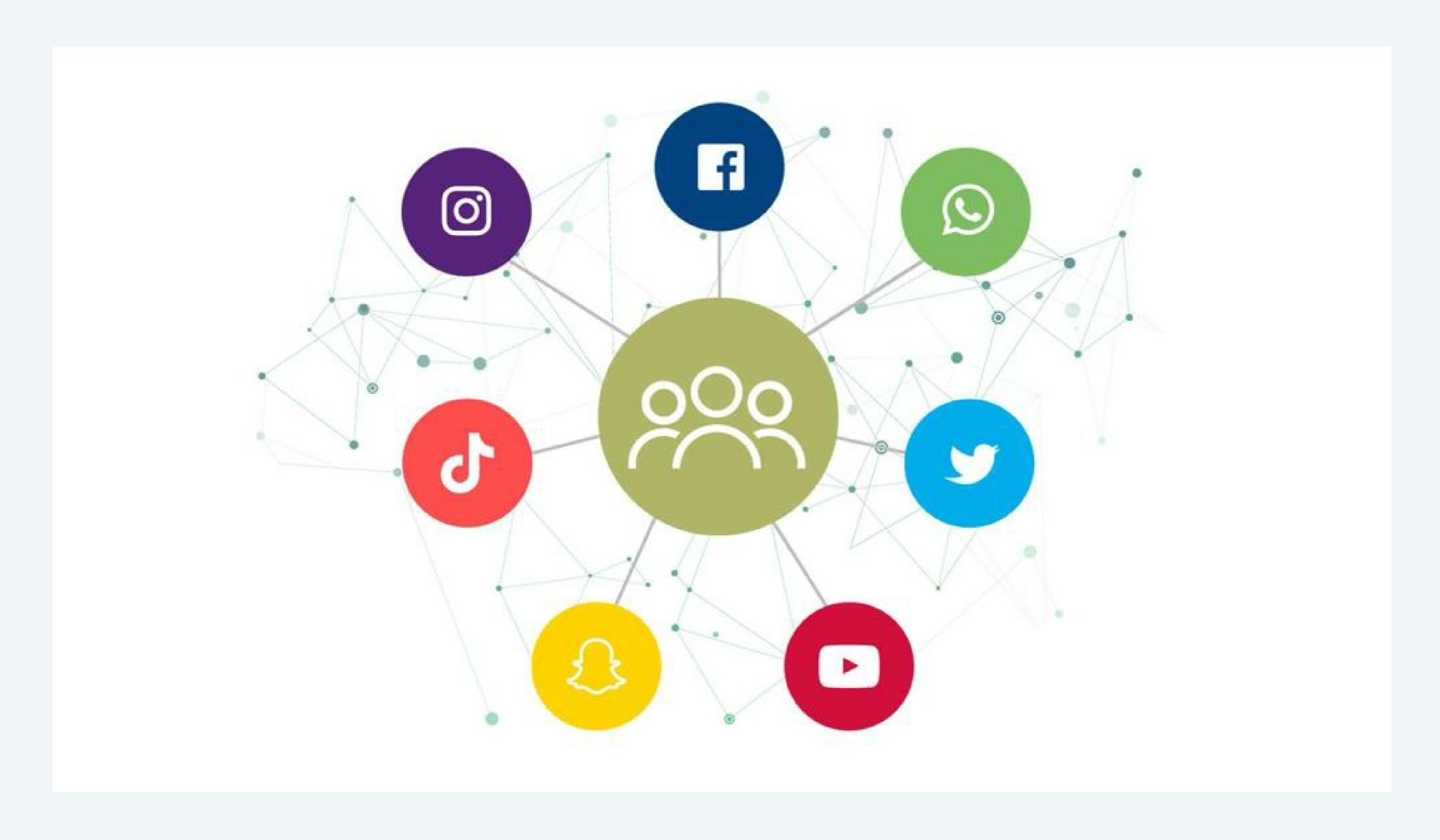
Mememaker (



padlet

Padlet

dashboard



Social Media



Kampagnen



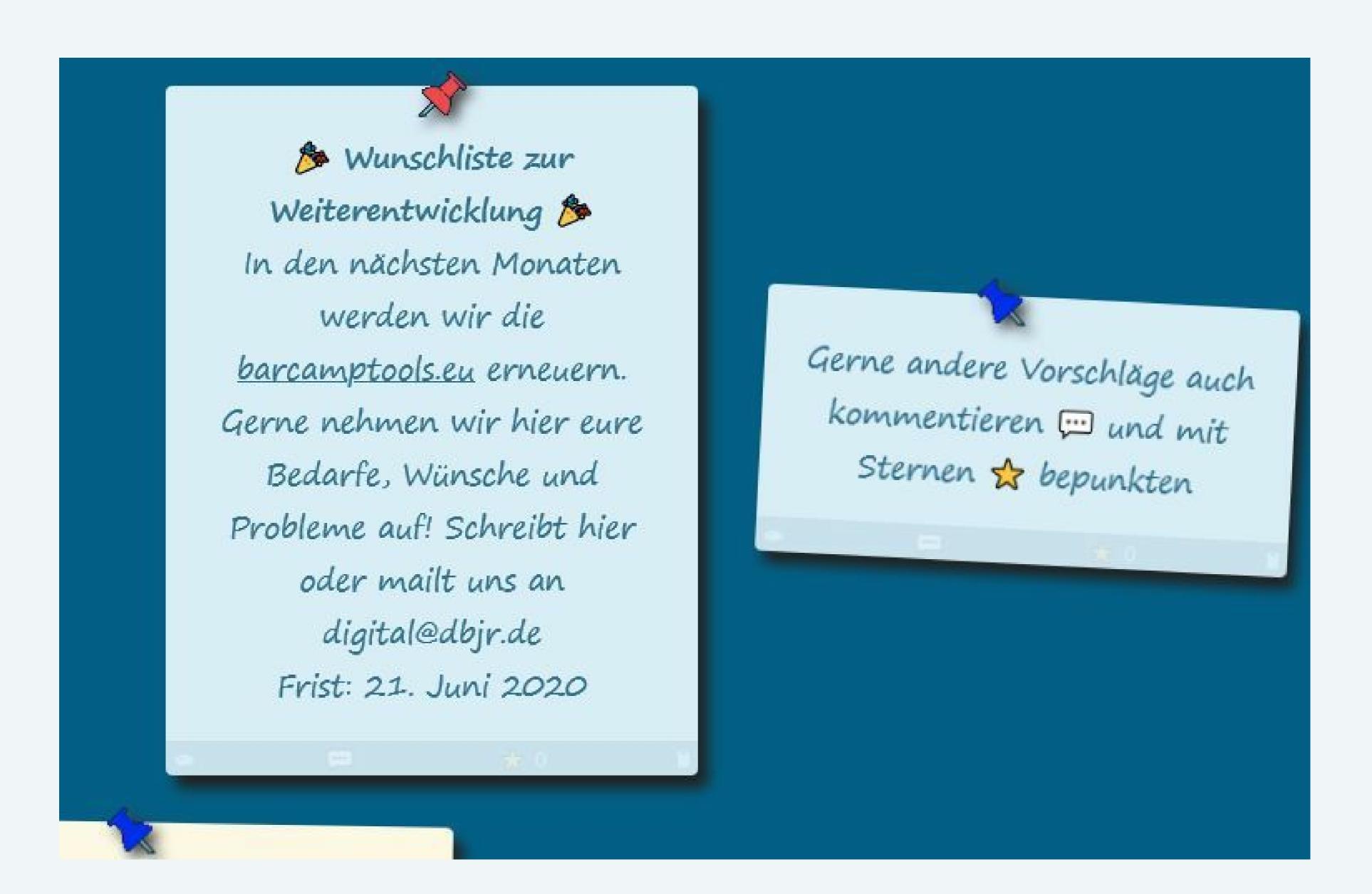
Crowdfunding

pollunit

Pollunit



m/home Tricider



Pinnet

Manche Fragen nutzen Symbole, die folgendes bedeuten:



Ja



Nein



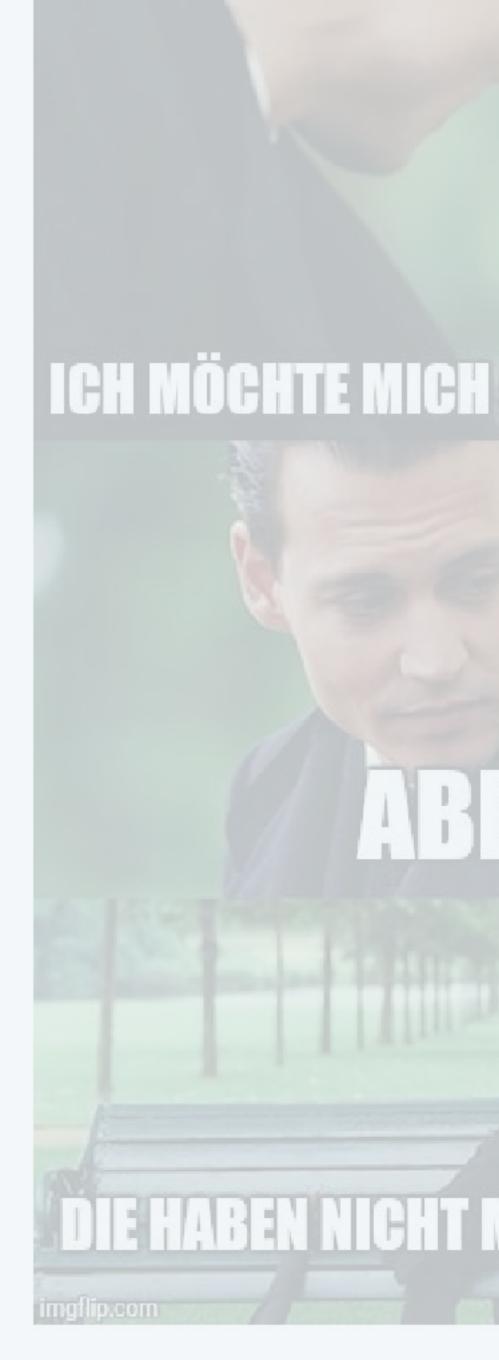
Anmerkung



Überspringen

Fragen können durch ein Wischen nach oben übersprungen werden.

Wische nach oben, um zu starten!

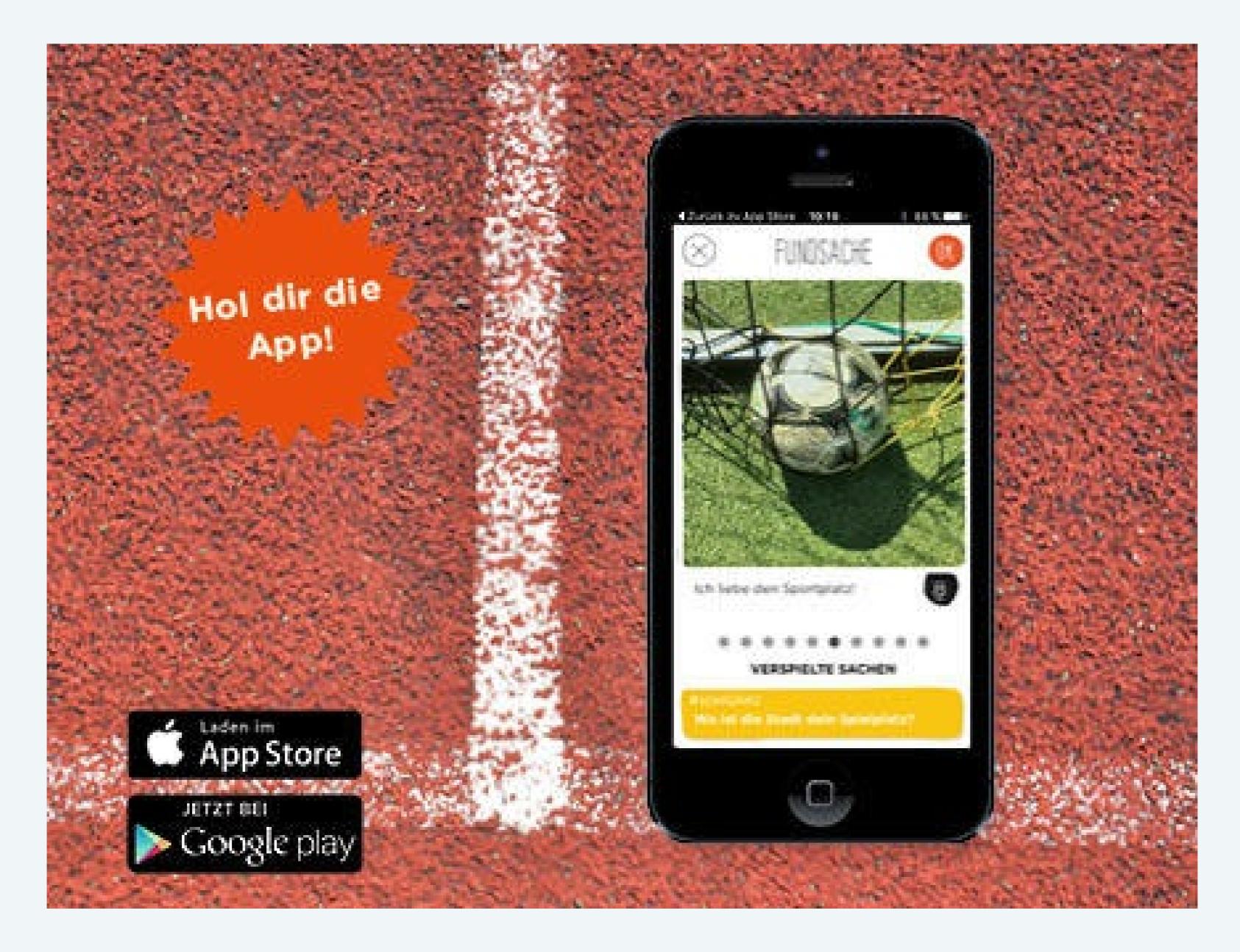


Mehr Beteiligung mit neuen Forma

snippet



PI ACEm



Stadtsache

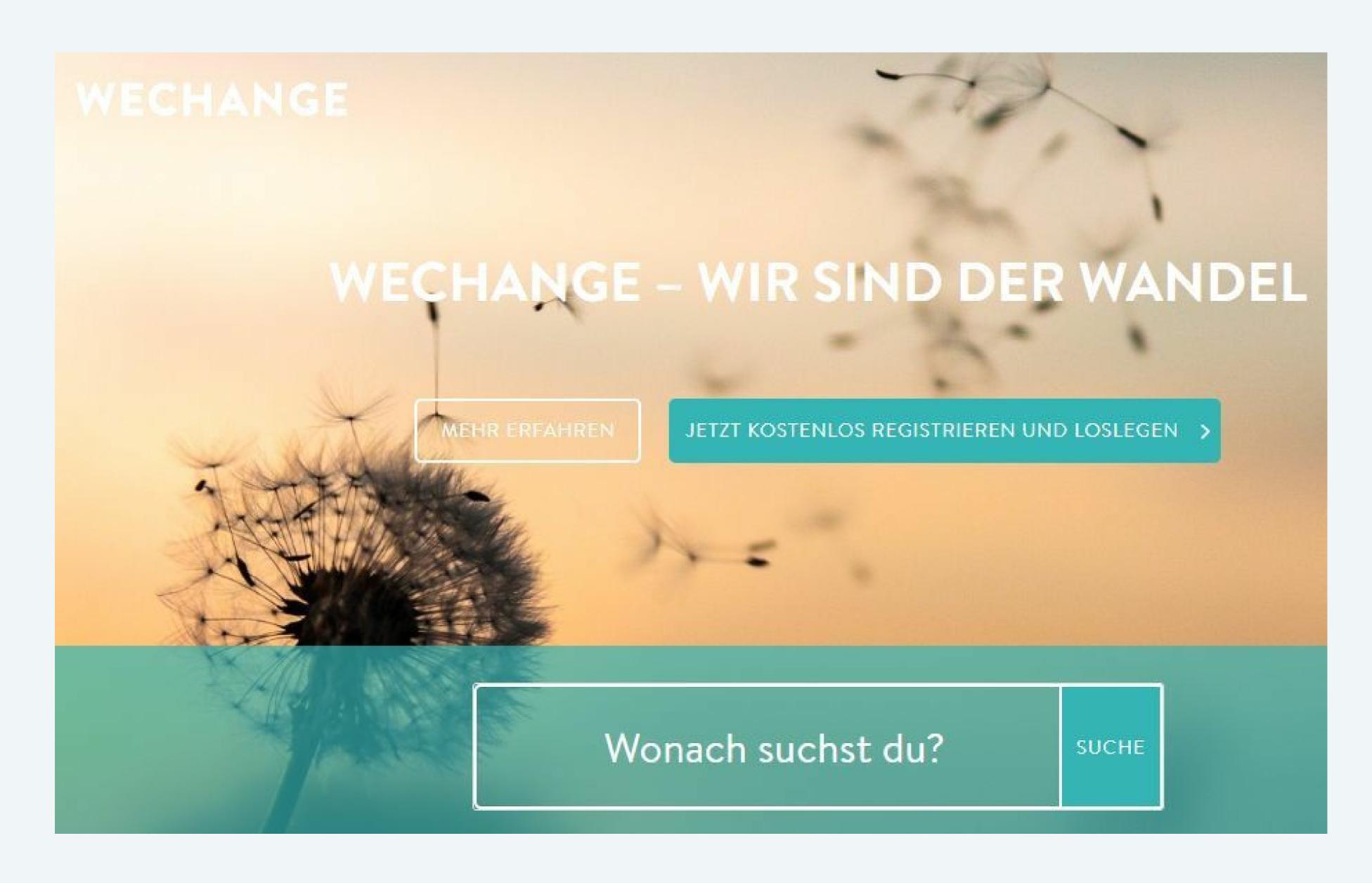


Actionbound



Minetest-Gaming





Eigene Onlinecommunity

Eigene Onlinecommunity



ePartool

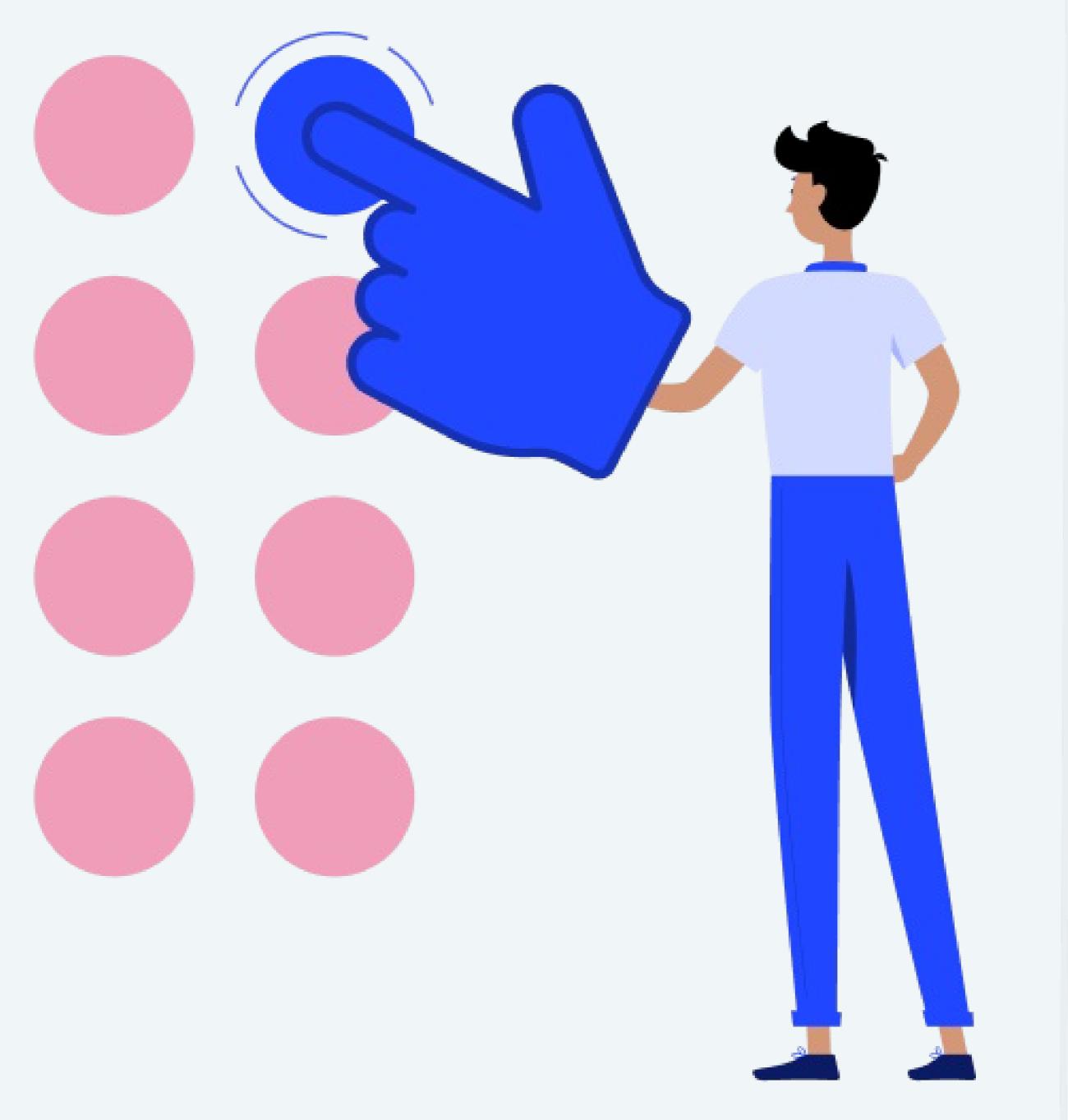


Opin

 O_{DII}



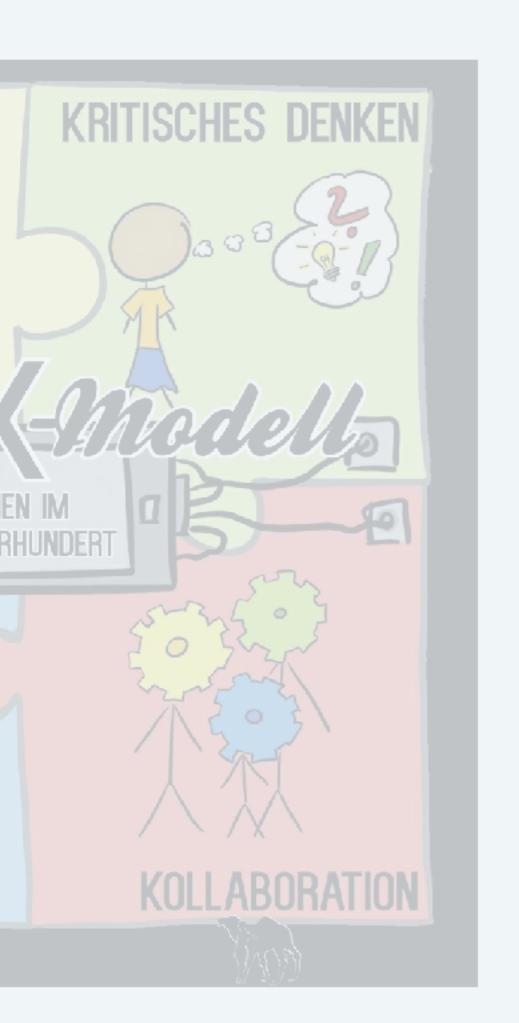
Aula



vote rookie

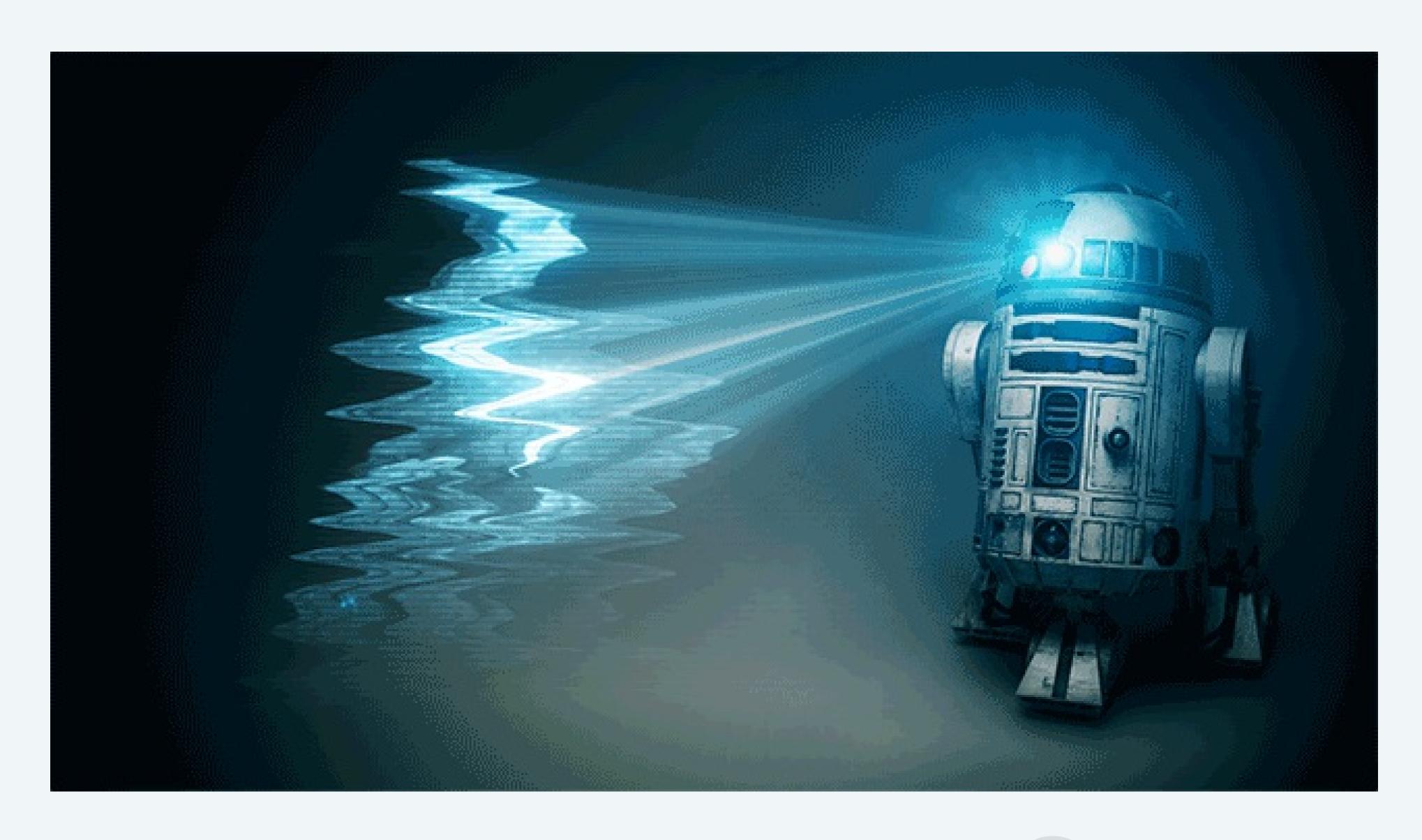


Zukunft



ALLO O EN TOUR LINE TO THE PARTY OF THE PART MACHEN!

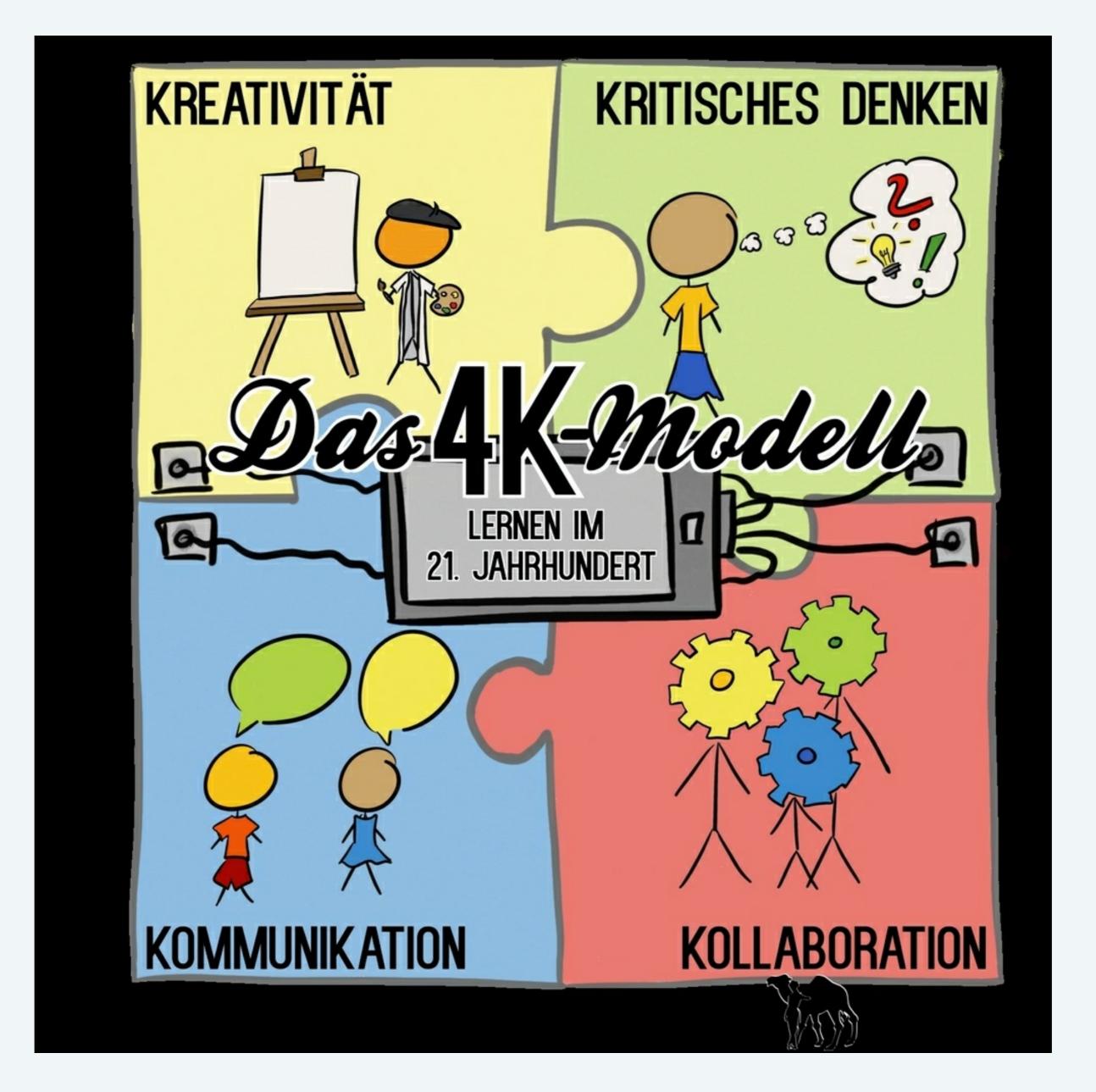
Machen!



Gelingensbedingungen



Nahe Zukunft



Mehr postdigitale Interaktion ermöglichen



Netzkultur leben

"Das haben wir noch nie probiert, also geht es sicher gut."

Pippi Langstrumpf

Machen!



Materialien

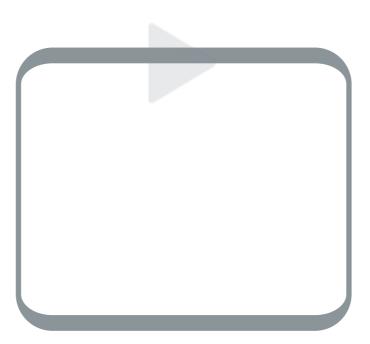


https://mm.tt/1801689727?t=SU1Vipw5VO

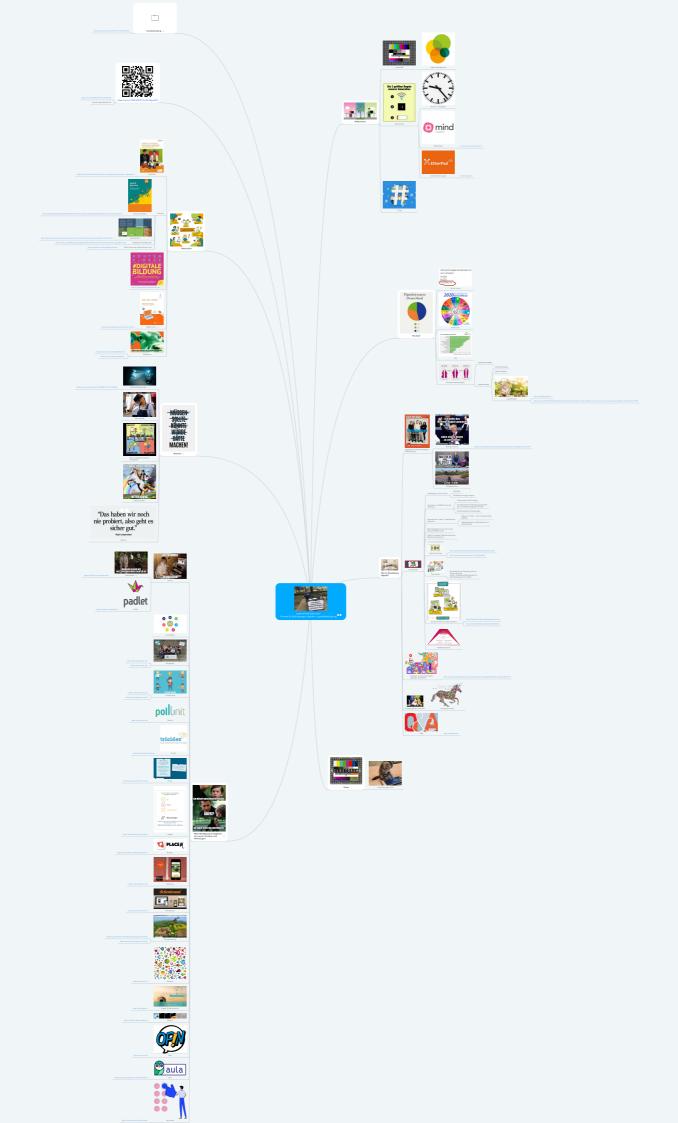
/5VO

.tt/1801689727?t=SU1Vipw5VO

Kontakt: juergen@ertelt.info



Verabschiedung 🖯



jugend.beteiligen.jetzt Formen & Bedingungen digitaler Jugendbeteiligung

Link:

https://www.minden.de/stadt_minden/de/Bildung,%20Kultur,%20Sport,

https://bildung-minden.de/

1. Willkommen

- 1.1. memyself&i
 - 1.1.1. jugend.beteiligen.jetzt
- 1.2. Ablauf heute
 - 1.2.1. Themen- und Zeitplan
 - 1.2.2. Mindmeister
 - 1.2.2.1. https://www.mindmeister.com/
 - 1.2.3. Dokumentation yopad
 - 1.2.3.1. https://yopad.eu/
- 1.3. 3 Tags

2. Neuland

- 2.1. Exkurs Corona
- 2.2. 60 Sekunden
- 2.3. JIM
- 2.4. Generationengerechtigkeit
 - 2.4.1. Jugendgerechtigkeit
 - 2.4.2. Jugendstrategie
 - 2.4.2.1. Jugendbeteiligung

- 2.4.2.2. Jugendverstärker
- 2.4.2.3. Jugendbudget
 - 2.4.2.3.1. https://jugendbudget.de/
 - 2.4.2.3.2.

https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/presse/pressemitteilugiffey--eine-million-euro-fuer-die-besten-jugendideendeutschlands/165622

3. Warum Beteiligung (digital)?

- 3.1. Engagement, Protest, Partizipation Differenzierung
 - 3.1.1. #saveyourinternet
 - 3.1.1.1. https://www.tagesschau.de/inland/urheberrecht-gesetz-bundesregierung-101.html
 - 3.1.2. #fridaysforfuture
- 3.2. Gute Gründe
 - 3.2.1. Unabhängig von Ort und Zeit
 - 3.2.1.1. Skalierbar
 - 3.2.1.2. Pseudonymer Zugang möglich
 - 3.2.2. Transparenz und Öffentlichkeit des Verfahrens
 - 3.2.2.1. Dokumentation des Prozesses
 - 3.2.2.2. Die Wirksamkeit der Beteiligungsergebnisse kann kontrollierbar abgesichert werden
 - 3.2.2.3. Nachvollziehbare Entscheidungen
 - 3.2.3. Jugendmedien nutzen = jugendgerechte Ansprache
 - 3.2.3.1. Abbau von Hürden mehr niederschwellige Zugänge

- 3.2.3.2. Selbstorganisation: selbstmoderiert und selbstreinigend
- 3.2.4. Mehr Multiplikator*innen durch virale Netzwerk-Effekte finden
- 3.2.5. [Nicht mit (Jugend-) Marktforschung und Marketing verwechseln]
- 3.2.6. Clip Gute Gründe
 - 3.2.6.1. http://jugend.beteiligen.jetzt/digitale-partizipation/gute-gruende/
 - 3.2.6.2. https://www.youtube.com/watch?v=1o7zyulbmfk&t
- 3.2.7. Neue Stufen
 - 3.2.7.1. Qualitätsstufen der Beteiligung können flexibel gehandelt werden, niedrigschwellige Angebote für adhoc-Beteiligung sind möglich
- 3.2.8. Strukturen bilden und lokal verankern
 - 3.2.8.1. https://jugend.beteiligen.jetzt/jugendparlamente
 - 3.2.8.2. https://jugend.beteiligen.jetzt/zukunftswerkstatt
- 3.2.9. Medienkompetenz
- 3.3. Gestalten der Zukunft der digital geprägten Gesellschaft
 - 3.3.1.

https://www.bundesjugendkuratorium.de/stellungnahmen/digitalkkinder-und-jugendhilfe.html

- 3.4. Beteiligungskultur entwickeln
 - 3.4.1. Internetkultur leben
- 3.5. Q&A
 - 3.5.1. https://frag.jetzt/user

4. Pause

4.1. Catcontent geht immer

5. Mehr Beteiligung ermöglichen mit neuen Formaten und Werkzeugen

Block 2

- 5.1. meme it
 - 5.1.1. Mememaker

- 5.1.1.1. https://imgflip.com/memegenerator
- 5.1.2. Padlet
 - 5.1.2.1. https://padlet.com/dashboard
- 5.2. Social Media
- 5.3. Kampagnen
 - 5.3.1. https://www.openpetition.de/
 - 5.3.2. https://www.change.org/
- 5.4. Crowdfunding
 - 5.4.1. https://www.startnext.com/
 - 5.4.2. https://www.betterplace.org/de
- 5.5. Pollunit
 - 5.5.1. https://pollunit.com/de
- 5.6. Tricider
 - 5.6.1. https://www.tricider.com/home
- 5.7. Pinnet

```
5.7.1. https://pinnet.eu/open?from=index
5.8. snippet
  5.8.1. https://www.bewirken.org/umfrage/
5.9. PLACEM
  5.9.1. https://www.politikzumanfassen.de/placem/
5.10. Stadtsache
  5.10.1. https://www.stadtsache.de/
5.11. Actionbound
  5.11.1. https://de.actionbound.com/
5.12. Minetest-Gaming
  5.12.1. https://junge-akademie-
  wittenberg.de/schlagwort/minecraft
  5.12.2. https://games.jff.de/category/minecraft/
5.13. Barcamp
  5.13.1. https://barcamps.eu/
5.14. Eigene Onlinecommunity
  5.14.1. https://wechange.de/
5.15. ePartool
  5.15.1. https://tooldoku.dbjr.de/epartool/
5.16. Opin
  5.16.1. https://opin.me/de/
5.17. Aula
  5.17.1. https://aula-blog.website/aula-material/software/
5.18. vote rookie
  5.18.1. https://www.voterookie.org/de/home
```

6. Machen!

6.1. Gelingensbedingungen

Link: https://www.mindmeister.com/391006817? t=P1C3OHINgZ

- 6.1.1. https://www.mindmeister.com/391006817? t=P1C3OHINgZ
- 6.2. Nahe Zukunft
- 6.3. Mehr postdigitale Interaktion ermöglichen
- 6.4. Netzkultur leben
- 6.5. Machen!

7. Materialien

- 7.1. Guidelines
 - 7.1.1. https://ijab.de/bestellservice/guidelines-fuer-gelingende-epartizipation-jugendlicher
- 7.2. Barcamp
 - 7.2.1. Barcamp-Leitfaden

7.2.1.1.

https://ijab.de/projekte/jugendbeteiligenjetzt/aktuellebeitraege-zu-jugendbeteiligenjetzt/barcamps-fuerjugendliche

- 7.2.2. Barcamp-Buch
 - 7.2.2.1. https://open-educational-resources.de/oer-kann-der-nutzung-kostenlos-und-der-produktion-bezahlt-sein/
- 7.2.3. Artikelserie Fachkräfteportal

7.2.3.1.

https://www.jugendhilfeportal.de/jugendarbeit/artikel/was-ist-ein-barcamp-was-ist-ein-jugendbarcamp/

- 7.2.4. Offene Sammlung Videokonferenz-Tools
 - 7.2.4.1. https://padlet.com/teilen/6tejj4uayoxmteev
- 7.3. https://routenplaner-digitale-bildung.de/

Link: https://routenplaner-digitale-bildung.de/

7.4. Digitale Tools

Link: https://ijab.de/bestellservice/meet-join-connect

- 7.4.1. https://ijab.de/bestellservice/meet-join-connect
- 7.5. Selbstlernen
 - 7.5.1. https://www.oncampus.de/jbjMOOCrecht
 - 7.5.2. https://www.oncampus.de/jbjmooc

8. https://mm.tt/1801689727?t=SU1Vipw5VO

- 8.1. https://mm.tt/1801689727?t=SU1Vipw5VO
- 8.2. Kontakt: juergen@ertelt.info

9. Verabschiedung

Link: https://www.youtube.com/watch?v=wlVu7Y5m5JQ

Video: http://www.youtube.com/embed/wlVu7Y5m5JQ

9.1. https://www.youtube.com/watch?v=wlVu7Y5m5JQ